

Espacios Lúdicos Y Recreativos No Deportivos Como Alternativa De Tiempo Libre En Instituciones Universitarias De Medellín

Flor Edilma Montoya Vargas – ORCID <https://orcid.org/0009-0005-9442-7519> Correo: Flormonvargas25@gmail.com. Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid. Medellín.

Deysi Astrid Torres Penagos – ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8579-5871>, <https://scholar.google.com/citations>. Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid. Medellín. Correo: deysitorres@elpoli.edu.co

Resumen

El presente proyecto tuvo como fin identificar los espacios lúdicos, recreativos y no deportivos que tienen las instituciones universitarias, las universidades públicas y privadas de Medellín, destinados para el aprovechamiento del tiempo libre y esparcimiento de su comunidad académica. Teniendo en cuenta que estos espacios hacen parte de las estrategias de bienestar institucional, se buscó, además, caracterizar y conocer la percepción que tienen los usuarios que utilizan estos espacios en sus momentos libres.

Se aborda un proyecto investigativo con enfoque mixto de tipo descriptivo en el que se aplica un cuestionario de caracterización que da cuenta del estado, uso y aplicabilidad de los espacios lúdicos no deportivos que tienen las instituciones universitarias seleccionadas para este estudio.

Dentro de los resultados se resalta que los espacios lúdicos posibilitan otros ambientes creativos, dinámicos y de interacción con el otro, un lugar donde el ser humano explora su imaginación, lo disfruta y le da descanso a su mente, concentrándose en sí mismo desde el juego y la lúdica. Además, en dichos espacios se brinda la oportunidad de aprovechar el tiempo libre de manera sana y saludable, donde se pueden alejar de los artefactos tecnológicos y gozar de un ambiente tranquilo y armónico.

Palabras clave: lúdica, recreación, aprovechamiento del tiempo libre.

Non-Sporting Recreational And Leisure Space As A Leisure Time Alternative In University Institutions In Medellín

Abstract

The purpose of this project was to identify the non-sports recreational spaces available at public and private universities in Medellín, intended for the leisure and recreation of their academic community. Given that these spaces are part of institutional well-being strategies, the project also sought to characterize and understand the perceptions of users who utilize these spaces during their free time.

A mixed-methods, descriptive research project was undertaken, employing a questionnaire to assess the condition, use, and applicability of the non-sports recreational spaces at the selected universities.

The results highlight that these recreational spaces provide creative, dynamic environments that foster interaction with others—places where individuals can explore their imagination, enjoy themselves, and rest their minds, focusing on themselves through play and games. Furthermore, these spaces offer the opportunity to enjoy free time in a healthy and wholesome way, where people can get away from technological devices and enjoy a calm and harmonious environment.

Keywords: playful, recreation, use of free time

Introducción

En los entornos universitarios es frecuente la existencia de espacios destinados a actividades deportivas y recreativas dirigidas a la comunidad académica. Sin embargo, estos escenarios suelen concebirse predominantemente desde una perspectiva deportiva, lo que limita el reconocimiento de su dimensión lúdica como estrategia de bienestar integral y aprovechamiento del tiempo libre. Las prácticas desarrolladas en dichos espacios no necesariamente responden a objetivos competitivos o de rendimiento físico, sino que se orientan al disfrute, la integración social y la recreación de estudiantes, docentes y personal administrativo.

A pesar de que las instituciones de educación superior cuentan con este tipo de infraestructuras, se evidencian que resultan insuficientes cuando se busca promover espacios intencionados de juego y recreación para toda la comunidad universitaria. La consolidación de escenarios lúdicos no deportivos responde a la necesidad de fortalecer el bienestar social, emocional y comunitario, así como de contribuir a la permanencia estudiantil y al sentido de pertenencia institucional.

En este contexto, la presente investigación surge a partir de la iniciativa del Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid de crear una ludoteca orientada no solo a la atención lúdica y motriz de los hijos de estudiantes y empleados, sino también a la generación de un espacio de juego y recreación para estudiantes, docentes y personal administrativo. Esta propuesta plantea la necesidad de analizar la oferta de espacios lúdicos y recreativos no deportivos en otras universidades, con el propósito de fortalecer las prácticas institucionales existentes o consolidar una estrategia pionera que impacte de manera positiva a la comunidad académica. Además, a partir de la indagación realizada se buscó identificar, reconocer y analizar estos espacios, describiendo las características en función de lo físico, lo metodológico y la apropiación que se tienen de los mismos por parte de los usuarios que los frecuenta.

Desde una perspectiva conceptual, la lúdica se reconoce como una dimensión inherente al desarrollo humano que favorece el bienestar integral y el adecuado aprovechamiento del tiempo libre en contextos académicos. Investigaciones previas respaldan esta postura. A nivel local, el trabajo desarrollado por el INDER de Medellín ha evidenciado el potencial formativo de las

ludotecas en distintos ámbitos del desarrollo humano, aunque su intervención no se centre específicamente en escenarios universitarios (Gallo, et al., 2018).

En el ámbito nacional, Rodríguez (2020) sostiene que la implementación de espacios recreativos y lúdicos favorece el aprovechamiento adecuado del tiempo libre y contribuye a la recuperación física y mental en contextos laborales y académicos. De manera complementaria, (Guerra et al., 2016) plantean que los espacios lúdicos promueven la participación estudiantil y pueden articularse transversalmente con diversas áreas del conocimiento, convirtiéndose en estrategias pedagógicas de motivación y acompañamiento académico.

En coherencia con estos antecedentes, el presente estudio se sustenta en un marco conceptual que delimita las categorías de análisis relacionadas con lúdica, recreación, bienestar universitario y aprovechamiento del tiempo libre, con el fin de establecer criterios teóricos que orienten la interpretación de los hallazgos.

Lúdica

La Lúdica tiene que ver con una predisposición del sujeto para actuar e interactuar en forma autónoma con su entorno social y cultural, sin que medie una utilidad. (Machado y Lema, 2024). Supone una actitud o forma de enfrentarse a la vida en su conjunto y no solo a los momentos de juego y diversión. Es tan importante esta mirada que estudios como los realizados por Glynn y Webster (1992) y Proyer (2011), han identificado el beneficio de tener una actitud lúdica para generar ambientes o climas positivos en los trabajos y para optimizar el rendimiento laboral y académico de trabajadores y estudiantes.

La Lúdica refiere a una potencialidad humana que muchas veces se expresa en juegos y actividades recreativas, incluso en el humor y la fiesta, pero que también se puede encontrar en otro tipo de actividades no asociadas al juego y que pueden recrearse en espacios lúdicos dispuestos en los escenarios académicos como, por ejemplo, aulas taller, espacios al aire libre e incluso laboratorios de investigación.

La lúdica, según Dinello (2007), es una opción de comprensión, que concibe nuevas representaciones que transforman creativamente la percepción fenomenológica de la comunidad,

dando así lugar a nuevos procesos de conocimientos, de creaciones y de relaciones emocionales positivas. Es, además, una cualidad humana que favorece la creatividad y posee como atributo su capacidad para modificar perspectivas, además de producir tonalidades en las emociones positivas y placenteras en magnitud amplia (p.2).

Es una dimensión necesaria que favorece en el individuo estados de plenitud y tranquilidad, en tanto que permite fortalecer la creatividad, las relaciones y las emociones desde la interacción que se pueda generar en el espacio tiempo. Es así como cobran importancia los espacios lúdicos en instituciones universitarias, en tanto que hacen que los espacios como el patio, un salón, un corredor o una cancha cobren sentido porque se habilitan y habitan con experiencias y vivencias lúdicas, donde se experimenta el placer de jugar con otros y desde este el encuentro se construye el juego, el disfrute y las nuevas formas de socializar. (UNER, 2017, p. 30)

Recreación

La recreación son todas aquellas experiencias que producen placer, pertenecen a la educación no formal que contribuyen en el desarrollo integral del participante, que son llevadas a cabo en su tiempo libre de forma voluntaria. Dentro de los distintos tipos de actividades recreativas se encuentran las dinámicas o las físicas, que contribuyen en forma directa en el desarrollo físico de la persona, entre las que se encuentran los deportes, los juegos y las actividades físicas, pasatiempos, música, artes y manualidades, danza, drama y la recreación mental, social y al aire libre. (Meneses & Alvarado, 1999)

Otra mirada de la recreación que se asocia un poco a la anterior, es la que describe (Goez et al., 2015) cuando dice que es aquella actividad que la gente hace en su tiempo libre porque quiere, en su interés propio, por diversión, entretenimiento, mejora personal o cualquier otro propósito voluntariamente elegido que sea distinto de un beneficio material.

La recreación espontánea se caracteriza porque la iniciativa y la organización es tarea de sus propios protagonistas. No hay planificación previa de la actividad ni impulso por nada definido de antemano. En cambio, la recreación organizada es aquella en la que se busca el logro de determinados objetivos o acciones predispuestas, con métodos, medios y un espacio físico acorde

a la propuesta. Se trata de formas recreativas institucionalizadas, en las que los sujetos que demandan y los que ofertan prácticas, se diferencian. (Martínez y Peri, 1990). Para el caso de los espacios lúdicos y recreativos institucionales, estas prácticas espontáneas y planificadas se visualizan partiendo de la premisa que el solo hecho de los encuentros que se tienen con los otros en espacios de tiempo libre académico, se convierten en momentos recreativos no planeados y aquellos que se planifican son los que se identificaron para el caso de la investigación como aquellos lugares ofertados por las universidades que tienen un propósito lúdico recreativo en sí mismo.

Aprovechamiento del tiempo libre

El aprovechamiento del tiempo libre puede concebirse como ese espacio en el cual los individuos pueden disfrutar sin preocupación alguna, con tranquilidad y liberados de las tensiones y de lo rutinario, haciendo las actividades de su gusto y preferencia sin obligación. En concordancia con el (Ministerio del Deporte, 2010), el hablar de tiempo libre tiene cercanía con el disfrute mismo de la vida, un enriquecimiento personal en el tiempo de descanso y una recuperación. Es decir que, el buen aprovechamiento del tiempo libre provee bienestar, plenitud y restauración del individuo para retomar las rutinas con miras a una calidad de vida.

El sociólogo Joffre Dumazedier lo define como el conjunto de ocupaciones a las que el hombre puede entregarse a su antojo, para descansar, para divertirse o para desarrollar su información o su formación desinteresada, tras haberse liberado de sus obligaciones profesionales, familiares y sociales. Citado por (Miranda et al., 2010, p.1)

Autores como Arráez (2013) afirma que, cuando se utiliza el tiempo libre de una manera responsable y sobre todo creativa, se le da sentido a lo que se hace, en especial al desarrollo de las relaciones interpersonales, porque la persona se enriquece personalmente de sus experiencias, de sus vivencias, sintiéndose mejor consigo mismo; y grupalmente, estableciendo relaciones productivas con los que le rodean, esto le permite razonar correctamente y por consiguiente vivir mejor y convivir con los demás. Es decir que, en la medida que se le otorgue importancia a la

distribución y buena organización del tiempo libre, permitirá en el sujeto una vida ligera, ordenada y posiblemente más tranquila.

Materiales y Método

El enfoque de la investigación es mixto y de tipo descriptivo, que de acuerdo a lo mencionado por Hernández y Mendoza (2008), los métodos mixtos o híbridos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos tanto cuantitativos como cualitativos, así como su integración y discusión conjunta para realizar inferencias, producto de toda la información recabada y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio. (p.10)

Teniendo en cuenta este enfoque y a partir del proceso de indagación, se profundizó en las características del fenómeno estudiado, específicamente los espacios lúdico-recreativos ofrecidos por las instituciones de educación superior visitadas, organizando, caracterizando y clasificando la información de manera sistemática, precisa y coherente con los objetivos planteados en el proyecto.

La población objeto de estudio estuvo conformada por doce instituciones de educación superior ubicadas en Medellín y el Valle de Aburrá. De estas, cinco corresponden a instituciones universitarias públicas: Instituto Tecnológico Metropolitano (ITM), Colegio Mayor de Antioquia, Tecnológico de Antioquia, Institución Universitaria Pascual Bravo y Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid. Asimismo, se incluyeron otras dos universidades públicas: Universidad de Antioquia y Universidad Nacional de Colombia. Finalmente, participaron cinco universidades privadas: Universidad Pontificia Bolivariana, Universidad EAFIT, Universidad de San Buenaventura, Universidad Adventista y Universidad Autónoma de las Américas.

Para la recolección de información se emplearon tres instrumentos: encuesta, entrevista y ficha de observación. Inicialmente, se realizó un acercamiento institucional mediante la revisión de los sitios web oficiales con el fin de obtener los datos de contacto. Posteriormente, se estableció comunicación a través de diferentes medios: llamadas telefónicas (Colegio Mayor de Antioquia, Universidad Pontificia Bolivariana, Universidad de San Buenaventura, Universidad Adventista,

ITM y EAFIT), correo electrónico (Tecnológico de Antioquia, Institución Universitaria Pascual Bravo y Universidad de Medellín) y solicitud presencial de ingreso (Universidad de Antioquia y Universidad Nacional de Colombia).

Una vez obtenida la autorización de los profesionales de Bienestar Universitario y de los coordinadores responsables de los espacios, se programaron visitas presenciales a cada institución con el fin de verificar las condiciones de los escenarios y aplicar los instrumentos de recolección de datos. En este sentido, se aplicaron encuestas y entrevistas en las siguientes instituciones: Universidad de Antioquia, el Pascual Bravo, el ITM, el Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid y EAFIT. En la Universidad de San Buenaventura y el Colegio Mayor de Antioquia únicamente se aplicaron encuestas. Por su parte, en la Universidad Nacional de Colombia, el Tecnológico de Antioquia, la Universidad Pontificia Bolivariana, la Universidad Adventista y la Universidad Autónoma de las Américas se utilizó la ficha de observación.

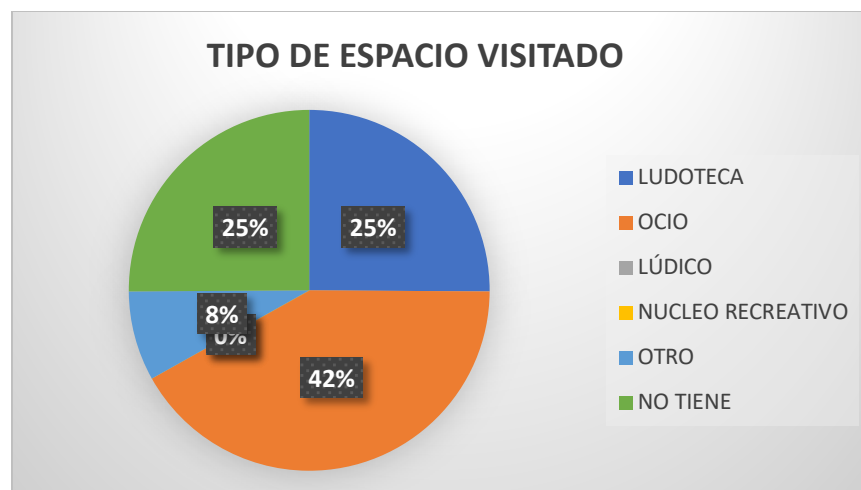
Durante todo el proceso, se informó a los participantes sobre los objetivos de la investigación y el uso académico de la información recolectada. Asimismo, se presentó el consentimiento informado, el cual fue firmado por los profesionales que diligenciaron las encuestas y participaron en las entrevistas. En aquellas instituciones que no contaban con espacios lúdico-recreativos específicos, se aplicó una ficha de observación basada en los espacios disponibles que pudieran considerarse destinados al aprovechamiento del tiempo libre.

Resultados

A continuación, se evidencia los resultados obtenidos durante las visitas realizadas a las universidades, las cuales dan cuenta del cumplimiento del objetivo que se menciona, “caracterizar los espacios lúdicos y recreativos no deportivos con los que cuentan las instituciones universitarias públicas, las universidades públicas y privadas de Medellín”.

Figura 1

Tipo de espacio visitado



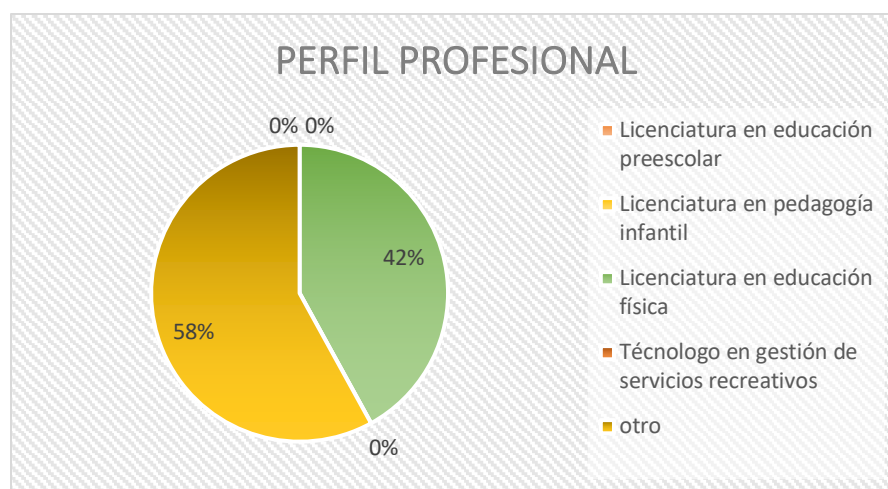
En los tipos de espacio, se encontró que un 25 % de las instituciones visitadas tienen ludoteca, como es el caso de la Universidad de Antioquia, el Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid y la EAFIT, la cual tiene una ludoteca móvil; mientras que un 42 % tienen espacios de ocio como la Universidad San Buenaventura que cuenta con una zona de descanso adecuada con pufs, bancas, tapetes y colchonetas, también el Pascual Bravo cuenta con un espacio denominado laboratorio de transformación creativa, distribuido en zona de descanso, zona de estudio y zona de juego y dotado con juegos de mesa, sillas, mesas, legos, televisor, video juegos, tablero, caballetes, video beam, estanterías y pufs; el Tecnológico de Antioquia tiene una sala de papel dotada de pufs, sillas y mesas. La Universidad Autónoma de las Américas tiene una zona de descanso con pufs, mesas y sillas y la UPB cuenta con una zona de descanso dotada de pufs, tapetes y una zona de esparcimiento al aire libre con hamacas distribuidas en el lugar. Un 8% corresponde a otro tipo de espacios, como el que tiene el ITM y se denomina “Game room”, un espacio para el juego formativo orientado al entretenimiento cognitivo, que cuentan con juegos de mesa, futbolito y traga bolas, espacio físico, legos (estos solo se usan dentro del espacio) y Nintendo Switch.

El 25% restante no cuenta con ningún espacio en sus instituciones, como es el caso de la Universidad Nacional, el Colegio Mayor y la Corporación Universitaria Adventista. Durante las visitas se encontró que la Universidad Nacional no cuenta con un espacio físico de carácter lúdico, sin embargo, en las jornadas institucionales la biblioteca organiza eventos lúdicos y recreativos; además, después de parciales ejecutan actividades lúdicas para bajar el estrés en los estudiantes. El Colegio Mayor de Antioquia no tiene espacio físico, solo cuenta con juegos de mesa dispuestos

en una estantería en el gimnasio y hace préstamo de ellos a los estudiantes y la UNAC promueve actividades y eventos lúdicos, y expresaron que están en el proceso de consolidar un espacio físico para la comunidad académica.

Figura 2

Perfil profesional de las personas que atienden los espacios



Frente al perfil profesional de las personas que ejercen sus cargos en estos espacios, se arrojó la siguiente información. Un 42% corresponde a Licenciados en Educación Física, quienes son los profesionales directos y con amplios conocimientos frente al área lúdica; y un 58% a otro tipo de perfil profesional; dentro de estos existe un profesional en deporte, tres psicólogos, dos trabajadores sociales y una fisioterapeuta. Se puede evidenciar que estos espacios en su mayoría están orientados por otros profesionales que no son del área de la educación física y que desde sus saberes aportan a la causa. Sin embargo, es importante que los educadores físicos y afines se tomen más estos espacios con intervenciones que demuestren importancia y marquen la diferencia con relación a otros profesionales ajenos a este campo.

Figura 3

Usuarios que frecuentan los espacios



Con relación a la figura 3, se muestra que el 58% de la población que frecuenta los espacios son sólo estudiantes, lo anterior se representa en las siguientes universidades: Universidad de Antioquia, ITM, Colegio Mayor, Universidad Adventista, Universidad Nacional y UPB. Un 42% son estudiantes, docentes y visitantes como sucede en el Politécnico Jaime Isaza Cadavid, el Pascual Bravo, la EAFIT y la Universidad San Buenaventura.

Con respecto a la metodología que emplean las instituciones para la prestación del servicio, se evidenció que el ITM y la Universidad de Antioquia solicitan carné o constancia de matrícula para acceder a los servicios que se prestan en el espacio, mientras que la EAFIT emplea el correo electrónico como una herramienta para solicitar el acceso a la ludoteca móvil o, en otros casos, lo hacen a través de la facultad de manera presencial y dan la opción de contar con el material de juego durante 15 días para que se genere una rotación. El Politécnico Jaime Isaza Cadavid hace un registro tanto físico como digital al momento del ingreso de los usuarios, sea porque ingrese a la instalación o porque realice el préstamo de juegos; el Pascual Bravo se acoge a una metodología experiencial a través del juego.

Además, frente a la planeación, algunas instituciones tienen un formato de planeación establecido, como lo es el Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid; por su parte, la EAFIT y la Universidad de Antioquia cuentan con un cronograma de actividades durante los semestres o de manera anual, la primera opta por diseñar el cronograma para cada facultad o bloque y actualmente, se está flexibilizando según necesidades del usuario; la segunda tiene el cronograma de eventos institucionalizados en la U de A, como lo son FIFA, Just Dance, Mario Car, Class Royal y Ajedrez, además, cuentan con una ludoteca itinerante que es la que se desplaza por facultades

para llevar cada fecha un núcleo temático. En el caso del Pascual Bravo, se planea teniendo en cuenta las necesidades de los grupos y en algunas ocasiones, si es más de juego libre, o de acuerdo con el día de la semana, tienen unas rutinas establecidas como lo son: la hora de mimir¹, espacio para pintar y espacio para parchar; el ITM no cuenta con una planeación establecida, pero tiene un documento guía para el préstamo de materiales del laboratorio. Las demás universidades no precisan de un documento de planeación porque cuentan con más espacios de ocio que pueden ser zonas de descanso en hamacas o aulas con pufs y se habitan de manera libre sin ningún protocolo o acompañamiento.

Los horarios de prestación de servicio en la mayoría de las instituciones que cuentan con un espacio lúdico tienen un horario amplio de atención durante todo el día, es decir, ambas jornadas, de acuerdo con reservas de estudiantes o quien lo necesite; en el caso de las universidades que solo tienen espacios de ocio, son jornadas continuas en toda la jornada académica de la institución.

Con relación a las intervenciones que se hacen en los espacios que tienen las instituciones, algunas realizan intervención con los usuarios mientras están en el espacio, tal es el caso del Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid, el ITM, el Pascual Bravo y la U de A cuando se desplaza de manera itinerante.

Discusión

A nivel del Distrito de Ciencia, Tecnología e Innovación de Medellín, en las instituciones universitarias, universidades públicas y privadas intervenidas en el trabajo de campo, se determinó que solo tres de doce cuentan con espacios lúdicos para la comunidad académica, y de estas, solo el Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid ofrece un espacio lúdico que presta atención a estudiantes, docentes, niños, niñas y visitantes con acompañamiento de profesionales en el área. La Universidad de Antioquia y el Pascual Bravo disponen de espacios como una ludoteca y un laboratorio de transformación creativa respectivamente, estos son dispuestos sólo para los estudiantes de dichas instituciones.

¹ Mimir: es una denominación que tienen para una actividad específica que tienen programada como hora del sueño para los estudiantes de la Institución Universitaria.

Los espacios lúdicos promueven ambientes de socialización e integración entre quienes los frecuentan sin exclusión alguna, como menciona (Weller Mariel, 2022) “Estos espacios, ludotecas, se constituyen como espacios de oportunidad para la protección y el cuidado de niños, niñas, adolescentes (en adelante NNA), adultos y adultos mayores” (pág. 3). En este sentido, es pertinente evocar que recobra importancia el contar con espacios como estos en cada ambiente educativo de educación superior y hacer visible la recreación como un derecho fundamental del ser humano en todos los contextos.

En concordancia con lo anterior, se hace una relación entre lo público y lo privado frente a las instalaciones de sus espacios destinados para el bienestar de la comunidad universitaria, se evidenció que el sector privado, es decir, las universidades privadas no tienen lugares pensados en ambientes lúdicos dirigidos y acompañados por profesionales y manifiestan que desde la construcción de las instalaciones no tuvieron en cuenta la posibilidad de un espacio lúdico físico, mientras que en las universidades públicas son garantes de espacios diseñados y pensados en el juego, el ocio y la lúdica con intención de generar bienestar y otras miradas en quienes visitan los espacios.

La lúdica y el ocio están inmersas en la vida cotidiana del ser humano, sin embargo, carece de dolientes que se apersonen del asunto y lo visibilicen en los espacios académicos superiores, sea por que tengan licenciaturas o porque no las tengan, independiente de cada pregrado que cursen los estudiantes y del cargo administrativo que ejerzan. Va ser necesario ofrecer un espacio lúdico para que todos disfruten y amplíen sus perspectivas, despejen mente y cuerpo y retomen las actividades del común con otra actitud.

Frente a la metodología empleada por las universidades, pocas recurren a hacer intervenciones con los usuarios, pues, en su mayoría disponen de espacios de ocio con libertad de uso y sin acompañamiento. Sin embargo, se evidencia que quienes plantean intervenciones en los espacios, generan no solo apropiación de los lugares que se ofrecen, sino que se promueve el bienestar mental a través de la lúdica, la recreación y el juego, así como lo plantea el Plan Nacional de Recreación. (PNR, 2020 -2026)

El juego es un instrumento importante en la vida cotidiana del ser humano desde los primeros hasta los últimos años de vida. Se concibe como presente en la socialización, el aprendizaje, la interacción con otros sin límites, la solución de conflictos de la vida real, la potencia

la imaginación y las habilidades socioemocionales, los cuales hacen que las personas cuando jueguen tengan otras perspectivas de la vida y cambien su actitud frente a situaciones que se presentan en el común, por lo tanto, el juego no solo debe estar presente en la primera infancia, también se debe seguir promoviendo en todas las etapas de la vida y ofrecerlo en los escenarios educativos como parte de la transformación social.

La recreación, por su parte, está inmersa en el tiempo libre, por ende, es importante visibilizar la recreación como una parte fundamental cuando las personas deciden ir al entretenimiento y jugar, dedicarse tiempo en aras de recrearse sanamente y divertirse. A nivel social, físico y emocional esta tiene grandes aportes, le permite a quien lo vive expresarse de manera espontánea, relacionarse con quienes lo rodean, elevar su autoestima y de una forma recreada aprende a confrontar conflictos que se pueden presentar.

Conclusiones

La caracterización de los espacios lúdicos y recreativos deja puesto en evidencia la carencia de espacios destinados para el aprovechamiento del tiempo libre en las universidades intervenidas, donde se reflejó que la mayoría cuentan con espacios para el ámbito deportivo, olvidando la recreación y el juego presente en todas las etapas del ser humano, siendo este un factor menos representativo en las universidades privadas.

En esta línea de ideas, se destacó que las personas encargadas de la infraestructura de las universidades han priorizado la distribución de los espacios pensados en las clases convencionales, por ende, cuando se quiere adaptar un aula en espacios de juego, ocio y aprovechamiento del tiempo libre, no es fácil adecuar el espacio físico, dejando una brecha en un ambiente que puede aportar al bienestar social de la comunidad universitaria.

Tras el análisis de los procesos metodológicos, se identificó que algunas universidades tienen establecidas metodologías como lo son cronogramas, planeaciones y registros de ingreso para la atención a los usuarios que frecuentan el espacio, sin embargo, otras no cuentan con ello ya que están más abiertas a espacios de ocio de manera libre sin acompañamiento de profesionales en las instalaciones.

Además, se dedujo que, en su mayoría, los pocos espacios que existen se encuentran aun gestando y esto implica que constantemente tengan variaciones y modificaciones con la metodología que emplean, puesto que cada semestre van surgiendo actividades y eventos que se estandarizan de acuerdo con su acogida y su éxito en la ejecución.

Se evidenció que quienes son partícipes de los espacios lúdicos existentes, manifiestan gratitud y sienten que gracias a ellos pueden aprender, socializar e integrarse con otra población, y no menos importante, estar seguros al ser ambientes acogedores con toda la comunidad.

Finalmente, es pertinente considerar que los espacios lúdicos y recreativos en los escenarios de educación superior brindan oportunidades de crecimiento a nivel personal, social y académico a toda la comunidad universitaria, siendo espacios que garantizan el derecho a la recreación y todo lo que esta converge en el marco del desarrollo humano, la transformación social y el bienestar mental.

Referencias

- Alvarez Rey, L. M., Cano Estrada, V., & Garcia Taborda, Y. (2013). *EL CUENTO COMO UNA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA MEJORAR LA SALUD EN LOS NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS DE LA LUDOTECA BARRIO CRISTOBAL DEL MUNICIPIO DE MEDELLIN (ANTIOQUIA)*. Obtenido de http://uniminuto-dspace.scimago.es:8080/bitstream/10656/15563/1/T.SOM_%C3%81lvarezReyLuisaMar%C3%ADA_2013.pdf
- Azcuy Miranda, M. Z., Corbo Rodríguez, M. d., & Cuesta Martínez, L. A. (2010). LA RECREACIÓN COMUNITARIA, UNA OPCIÓN PARA OCUPAR EL TIEMPO LIBRE DE LOS JÓVENES. *Revista electrónica Ciencia e innovación tecnológica en el deporte*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6173672.pdf>
- Colcha Martínez, E. A. (diciembre de 2017). Espacios Lúdicos y las Estrategias de Aprendizaje de los niños de 4 A 9 años en la Escuela “La Gran Muralla” de la ciudad de Ambato. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/26980>
- Dinello, R. (2007). *Tratado de Educación. Propuesta pedagógica del nuevo siglo*. Montevideo: Editorial Grupo Magro.
- Facultad de Educación Física, Recreación y Deporte. (2019). Manual de Líneas de Investigación. *Manual de Líneas de Investigación*. Obtenido de <https://www.politecnicojic.edu.co/images/downloads/investigacion/manual-de-lineas-de-investigacion-2019.pdf>
- Facultad de Educación Física, Recreación y Deporte. (29 de Septiembre de 2022). *Reglamento de trabajo de Grado*. Obtenido de Reglamento de trabajo de Grado: <https://www.politecnicojic.edu.co/images/downloads/facultades/deportes/reglamento-trabajo-grado-facultad-educacion-fisica-recreacion-deporte-2022.pdf>
- Facultad de Trabajo Social UNER. (24 de Abril de 2017). *Los espacios lúdicos como lugares de promoción de derechos*. Obtenido de Los espacios lúdicos como lugares de promoción de derechos.

- Facultad de Trabajo Social UNER. (24 de Abril de 2017). *Los espacios lúdicos como lugares de promoción de derechos*. Obtenido de Los espacios lúdicos como lugares de promoción de derechos: <https://www.desarrollosocial.gob.ar/wp-content/uploads/2017/04/Los-espacios-l%C3%BAdicos-como-lugares-de-promoci%C3%B3n-de-derechos.pdf>
- Gallo, L. E., Vargas, J. D., & Ospina, T. (diciembre de 2018). *Una experiencia educativa de lo sensible en clave de Educación Corporal*. Obtenido de <https://ridum.umanizales.edu.co/handle/20.500.12746/1182>
- González Gil, M. E., & Vásquez Jaramillo, O. C. (2011). *LA LUDOTECA COMO ESCENARIO DE PARTICIPACIÓN EN LA PRIMERA INFANCIA*. Obtenido de https://ridum.umanizales.edu.co/xmlui/bitstream/handle/20.500.12746/1182/Gonzalez_Gil_Marta_Elena_2011.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Guapisaca Aucapiña, F. D. (Marzo de 2012). *INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA*. Obtenido de https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/2638/1/tebp_2012_542.pdf
- Guerra Bolaños, D., Gutiérrez, M. E., & Silva Lugo, A. C. (2016). *Trabajo presentado para optar el título de especialistas en Pedagogía de La Lúdica Fundación Universitaria los Libertadores*. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/844/Guti%C3%A9rrezMar%C3%ADDaElena.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Ciudad de México, México: Editorial Mc Graw Hill Education, Año de edición: 2018, ISBN: 978-1-4562-6096-5, 714 p
- Idurre, L., & Madariaga, A. (2010). El valor del ocio en la sociedad actual. *Revista Latinoamericana*, 16. Obtenido de <https://journals.openedition.org/polis/64>
- Machado, L & Lema, R. *Pedagogía de la Lúdica, Pedagogía de la Recreación*. Espíritu Guerrero. Buenos Aires Argentina. 2024.

- Posso Restrepo,, P., Seppúlveda Gutiérrez, M., Navarro Caro, N., & Laguna Moreno, C. E. (2015). *La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar*. Obtenido de <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/LP/article/view/3331>
- Ramírez Villalva, K. A., & Solano Campos, S. K. (2021). *Aplicación de espacios lúdicos en las instituciones educativas de nivel primaria del distrito de San Agustín de Cajas - Huancayo 2019*. Obtenido de <https://repositorio.continental.edu.pe/handle/20.500.12394/10540>
- Rueda Rodriguez, S. I. (2020). *Importancia de los espacios y ambientes lúdicos y recreativos en los descansos de los estudiantes de Básica primaria*. Obtenido de https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/3545/Rueda_Sonia_2020.pdf?sequence=1
- Ruiz Medina, M. I., Borboa Quintero, M. D., & Rodríguez Valdez, J. C. (2013). EL ENFOQUE MIXTO DE INVESTIGACIÓN EN LOS ESTUDIOS FISCALES. *Revista académica de investigación*, 11. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7325416>
- Tinto Arandes, J. A. (29 de Enero-Junio de 2013). *El análisis de contenido como herramienta de utilidad para la realización de una investigación descriptiva*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/555/55530465007.pdf>
- Weller, S. M. (2022). Diseño de dispositivos lúdicos. Entre materialidades y narrativas. *AREA - Agenda De Reflexión En Arquitectura, Diseño Y Urbanismo*, 28(1), pp. 1–17. Recuperado a partir de <https://publicacionescientificas.fadu.uba.ar/index.php/area/article/view/2013>