

Rol de las instituciones de estudios superiores (IES) en la gestión del ocio valioso, después de la pandemia del covid-19

Campus Principal
Dr. Nicolás Pichardo.

Unapec



Luis Alberto Rodríguez Santos

Comunicador visual, artista plástico, ilustrador, publicista, diseñador gráfico y sociólogo. Egresado de la Universidad Autónoma de Santo Domingo (UASD), la Universidad de Alcalá de Henares (UAH), la Universidad APEC (Unapec), la Universidad Antonio de Nebrija (UAN) y la Universidad de Deusto (UD).

Labora en academias nacionales (Utesa, Unapec y UASD) e internacionales (UD). Egresado de la Escuela de Artes de la UASD (1976-1980) y de la de Altos de Chavón (1984-1985). Diplomado especial en Formador de Formadores de Turismo para la Ciudad Colonial de Santo Domingo (Unapec-Nebrija 2016).

Primero en el país en obtener el Doctorado en Ocio, Cultura y Comunicación para el Desarrollo Humano (UD), con una investigación sobre mecenazgo, ocio y políticas públicas en la Ciudad Colonial de Santo Domingo; esta investigación se vincula a las industrias culturales y creativas que toman fuerza en el territorio nacional.

Actualmente conduce investigaciones sobre la resignificación y difusión de los beneficios del ocio en el Caribe antillano, partir de la pandemia y reseteo económico-social posteriores, para “dejar el planeta mejor que como lo encontró”.

Rol de las instituciones de estudios superiores (IES) en la gestión del ocio valioso, después de la pandemia del covid-19

Luis Alberto Rodríguez Santos

RESUMEN

Este artículo es un breve enfoque puntual sobre los efectos del control sanitario surgido para enfrentar la situación que vivimos con la primera pandemia del siglo XXI, así como la reacción de las instituciones de estudios superiores (IES) y los organismos públicos y privados. El estudio es mixto y de gabinete, los datos e informaciones provienen de instituciones que normalmente no cursan sus datos. Los resultados apuntaron a tres directrices educativas que convergen con las que se implementaron en el periodo 2018-2019 en el país y que fortalecían las áreas culturales, sobre todo las relacionadas con el turismo y las artes visuales; al tiempo que se creaban nuevos puestos de empleos, acción que se detuvo con el inicio de la pandemia del covid-19.

En ese sentido, las conclusiones orientan a propuestas de educación del ocio que son perfectamente proyectables para los años 2023, 2024 y 2025, que es cuando se espera que los efectos de ese mal sanitario se habrán desvanecido. Eso abre un espacio extraordinario para que Unapec accione desde sus facultades y escuelas, y se comprometa con la creación de programas educativos que creen empleos, con el recate del casco histórico, con el cuidado del patrimonio nacional y con las ofertas del tipo de ocio que promueve el desarrollo humano, el cuidado y el rescate de la salud.

Palabras claves

Ocio valioso, educación, creación de puestos de trabajo, economía naranja y/o creativa.

ABSTRACT

This article is a brief specific focus on the effects of the sanitary control that arose to face the situation we are experiencing with the first pandemic of the 21st century, as well as the reaction of the Institutions of Higher Studies and public and private organizations. This is a mixed investigation between the government cabinet and the private sectors. The data and information come from institutions that normally do not process their data. The results pointed to three educational guidelines that converged with those implemented in the 2018-2019 period in the country and that strengthened cultural areas, especially those related to tourism and visual arts; as well as the creation of new jobs, an action that stopped with the covid-19 pandemic.

In this sense, the conclusions guide towards the elaboration of leisure education proposals which are perfectly projectable for the years 2023, 2024 and 2025, when it is expected that the effects of this health problem will have faded. Such moment opens an extraordinary space for Unapec and other universities, to act from their faculties and schools. Focusing on creating educational programs that create jobs, especially with the rescue of the historic center, with the care of the national heritage and with the type of leisure offers that promote human development, care, and health rescue.

Keywords

Valuable leisure, education, job creation, orange and/or creative economy.

INTRODUCCIÓN

Este estudio es un enfoque retrospectivo en dos vertientes: la primera, sobre cómo la Universidad APEC (Unapec) ha cumplido con su misión, visión y propósitos, al tiempo que se “rescata a sí misma de la ralentización” que ha provocado la urgencia sanitaria con la que se vive desde el inicio de la pandemia del covid-19 en el país, cuyo caso cero¹ inició el 1 de marzo del 2020. Y la segunda, sobre la recogida de datos que ha obtenido el observatorio² para el estudio de las prácticas de ocio en los dominicanos, sobre el comportamiento de las personas durante la emergencia sanitaria. Cabe señalar que en ambos enfoques influyen las informaciones que aportan las instituciones relacionadas con la banca, el turismo, la comunicación y la educación, entre otras; las cuales también disminuyeron sus aportes a la comunidad, lo que evidenció una baja en el aporte al producto interno bruto.

La crisis sanitaria mundial ha puesto de manifiesto la insostenibilidad de nuestro antiguo sistema en lo que respecta a la cohesión social, la falta de igualdad de oportunidades y la inclusión. Tampoco podemos dar la espalda a los males del racismo y la discriminación. Necesitamos incorporar en ese nuevo contrato social nuestra responsabilidad intergeneracional para asegurarnos de que cumplimos las expectativas de los jóvenes (Schwab, 2020).

MARCO CONTEXTUAL PARA IDENTIFICAR LA SITUACIÓN PROBLÉMICA

Hasta ahora, la enfermedad identificada como covid-19 se percibe como un “super virus mutante, dada la infoxicación que ha proliferado en las redes sociales” sobre su aparición y efectos. Según los diarios y reportes económicos este virus, con capacidad de alterar el orden mundial, ha dejado mal paradas las economías de muchos países y el desarrollo humano en deterioro. Ante esta situación, el Banco Interamericano de Desarrollo (BID) ha creado un Grupo de Respuesta al covid-19³, que ha publicado el siguiente mensaje:

La crisis que se desarrolla rápidamente por la pandemia del coronavirus presenta un desafío histórico para el mundo y para los países de América Latina y el Caribe. Además del riesgo que implica para la salud, la pandemia podría reducir los ingresos y eliminar los empleos de millones de personas. Aunque es difícil predecir cuál será el impacto a mediano y largo plazo, está claro que nuestra región deberá desarrollar soluciones rápidas e innovadoras para superar los efectos de este virus a nivel social, sanitario, económico y fiscal (BID, 2021).

Como se ve en la cita anterior, el BID se pone en la línea de acción de muchas otras instituciones para aunar esfuerzos en la lucha global contra la pandemia, pues el evento continuó con aumentos moderados con relación a los años 2020 y 2021, en los cuales ya se estima que los efectos fueron devastadores en todas las comunidades. Según el reporte de 2022 de la OMS, se espera que los afectados aumenten con las últimas dos variantes (BA4 y BA5); y para 2023 se crea la expectativa de que surjan otras variantes menos letales. Mientras, los gobiernos de los países que constituyen el G20 y los líderes de la comunicación en el mundo hablan sobre lo que viene para el 2024, después de la pandemia (Davos, 2022). A los efectos del covid-19 se adhiere el “conflicto de la guerra Rusia-Ucrania”, que ha ralentizado el desarrollo a nivel global. Cabe señalar que se menciona ese estado de crisis porque es un componente para tomar en cuenta y entender como estos dos hechos aumentan el momento de incertidumbre que atraviesa el mundo.

1. Aclaración: el “caso 0” identifica al primer caso importado de la enfermedad en República Dominicana, con el ingreso del ciudadano italiano Claudio Pascualini diagnosticado con el coronavirus (covid-19). Ingresó al Hospital Docente Ramón de Lara, de la Fuerza Aérea Dominicana, donde permaneció por cincuenta y cuatro días: desde el 1 de marzo hasta el 22 de abril de 2020.
2. Observatorio OROR/TL: es una oficina en proceso de establecimiento que se ocupará de resignificar el ocio, la recreación y el uso del tiempo libre de los dominicanos, que se unirá a las IES para investigar sobre el Ocio Valioso en el Caribe antillano.
3. Nota: con la sigla covid-19 se identifica al coronavirus Zarv, Cov 2, que provoca la enfermedad que se identificará en lo adelante como: la plaga, enfermedad, epidemia o pandemia covid-19, indistintamente.

UBICACIÓN DEL PROBLEMA EN EL CONTEXTO LATINOAMERICANO

A tres años aproximadamente de iniciarse la primera pandemia del siglo XXI, los reportes de las redes sociales, los medios de comunicación tradicionales y otras instituciones comprometidas con la sociedad a través de sus programas de responsabilidad empresarial dejan sentir en sus comunicados de prensa que la cultura de ocio no morirá. Bajo esa afirmación se hicieron demostraciones culturales en todos los países, que expresan con sus respuestas que debemos repensar la forma de trabajar, la manera de procurar los modos de descanso y, sobre todo, los métodos de educación y aprendizaje. Según indica la OMS en su informe del 2022, durante esos meses la disyuntiva sobre cómo realizar una actividad placentera o de trabajo puso a prueba la capacidad de las personas de gestionar el tiempo libre, el trabajo y las prácticas de ocio. Esto así, porque la cantidad y libertad de elección provocaron un desequilibrio emocional en la comunidad, dado que los cambios bruscos en la rutina de las personas afectan la salud mental, una de las secuelas que ha dejado la pandemia.

A partir del 2020, primer año de la pandemia, en el continente americano se develó lo mejor y lo peor de la naturaleza humana. El comportamiento de los habitantes de República Dominicana demostró en 2022 que los niños y los envejecientes habían sido los más perjudicados con la peste, ya que quienes llevaban el control en las respectivas áreas de convivencia no supieron gestionar el exceso de “tiempo libre forzado”, ese que los gobiernos ofrecieron a la población de repente y sin avisarlo; lo que provocó un cambio abrupto en el comportamiento cultural pues la población estaba encerrada y con la práctica del distanciamiento físico-personal, a más de cumplir o violar los toques de queda y las normas sanitarias.

El covid-19 sacó lo bueno y lo malo de las personas durante esos casi tres años, de manera que se aceleraron las exigencias de que

los ciudadanos se reinventen para crear una mejor manera de convivir en el planeta. Y es aquí donde muchos se preguntan: “¿Cómo salir de esta crisis con el menor daño posible?”. Los científicos, políticos, humanistas y artistas buscan la respuesta, cuya construcción va sobre la marcha. Todos, sin una aparente conexión directa, comenzaron a trabajar la “Sociedad del Reseteo” o el “Reinicio”, como lo definieron en foros económicos como Davos y las reuniones del G-20.

Schwab (2021) plantea: “El Gran Reinicio requerirá que integremos a todas las partes interesadas de la sociedad mundial en una comunidad de interés, propósito y acción comunes”.⁴ Mientras que Gutiérrez A. (2020) dice: “El Gran Reinicio es un reconocimiento de que esta tragedia humana debe ser una llamada de atención. Debemos construir economías y sociedades más equitativas, inclusivas y sostenibles, que sean más resistentes a las pandemias, al cambio climático y a los muchos otros cambios mundiales a los que nos enfrentamos”.⁵

DELIMITACIÓN DEL TEMA DE INVESTIGACIÓN

Esta investigación se realiza en un momento en el que el Estado dominicano, de manera conjunta con empresas privadas vinculadas al turismo y al servicio de ocio, comenzaron el rescate económico del país en 2021 como acción estratégica para reestablecer la economía. Pero este informe solo toca lo relativo a las observaciones que se hicieron sobre los efectos del covid-19 que afectan a la educación, al uso de los momentos libres y a los modos de descanso. Es importante aclarar que las observaciones sobre las prácticas de ocio se hicieron a partir del remozamiento de la Ciudad Colonial de Santo Domingo de Guzmán (CC-SD), cuyos trabajos se encuentran casi detenidos en 2022; salvo algunos proyectos dirigidos por empresas privadas y comprometidas con el fortalecimiento de los servicios y productos que abren espacios para crear empleos.

Esta investigación se desarrolla en el marco del rescate de los espacios histórico-arquitectónicos con valor turístico en la CC-SD, en un momento en que muchos de los dirigentes del país entienden en algún grado el papel del ocio en la sociedad contemporánea, pero no así en un amplio sector de la población. En sentido general la comunidad no está consciente de los beneficios que se desprenden de las buenas prácticas, del correcto uso del tiempo libre y de las ofertas que hacen las industrias culturales y creativas (ICC).

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El tema del ocio ha tomado interés en los últimos cinco años a través de las ICC, en las que se incluyen el deporte, la recreación, el turismo y el disfrute estético a través de los espectáculos y otras manifestaciones vinculadas a la búsqueda del placer y bienestar, cuyas actividades abren la posibilidad de empleos para los sectores vinculantes que reportan a la nación beneficios cuantificables en el producto interno bruto (PIB), otra razón por la que se debe abordar el tema ocio después de la pandemia. A eso se agrega la urgencia de encontrar y poner en función programas que coadyuven a la recuperación de la salud de la comunidad, y para lograrlo lo primero que hay que tener en cuenta es que el covid-19 se esparció rápidamente en toda Latinoamérica, lo que provocó el cierre de fronteras, la reactivación del control sanitario y del tránsito de las personas que diariamente circulan por su geografía. Algo difícil de suspender, ya que las personas necesitan ir de un lugar a otro para mejorar su calidad de vida; pero hubo que tomar medidas y cerrar las fronteras para impedir el aumento de contagios, lo que provocó trastornos al desarrollo de las comunidades.

Los gobiernos de la región vivieron esa realidad, y cada vez comprenden mejor que las industrias del ocio constituyen áreas de las que dependen muchas personas; por eso hay que poner atención a las industrias culturales y creativas, dado que estas contribuyen con el bienestar colectivo. Lo que es cuantificable, razón por la que el Estado dedica especial

atención desde varios ministerios, a las actividades culturales y a los servicios conectados con la diversión, el recreo y el desarrollo intelectual que se relacionan con la creciente “economía naranja”. Eso se aprecia en las leyes y regulaciones estatales que ayudan en la realización de esas actividades socioeconómicas.⁶

En lo relativo al país, la economía naranja se encuentra en un funcionamiento de arranque, sustentada por leyes que protegen la cultura y el patrimonio e incentivan la producción artística y el turismo, entre otros; que promueven el orden y la seguridad de las personas en la ciudad. Otras se retrasan en su puesta en función, como la Ley 340-19 de Mecenazgo que se aprobó en el 2019, y el 10 de septiembre del 2021 se aprobó el reglamento para su aplicación mediante el Decreto No. 558-21 que completa el marco jurídico y los procedimientos para su aplicación. Aunque por alguna razón que desconocemos, ese dispositivo legal no se ha puesto en funcionamiento aún. Otra ley es la de Arte Público, la cual se encuentra en estudio desde 2019 en el Congreso Nacional de República Dominicana.

Sin embargo, se hacen los estudios para reformular la Ley No. 108-10 para el Fomento de la Actividad Cinematográfica que ha sido muy favorable a las industrias del ocio y el entretenimiento, aunque debe modificarse para mejorar algunos vacíos legales y su conexión con la educación y la creación de audiencia.

4. Klaus Martin Schwab, nacido el 30 de marzo de 1938. Economista y empresario alemán, fundador del Foro Económico Mundial, difundido como el Foro de Davos.
5. Afirmación hecha por Antonio Guterres, secretario general de las Naciones Unidas, Nueva York. El Gran Reinicio: una cumbre gemela única para empezar el 2021, 3 de junio del 2020. <https://es.weforum.org/press/2020/06/el-gran-reinicio-una-cumbre-gemela-unica-para-empezar-el-2021/>
6. Ley No. 41-00 de fecha 28/06/2000 que crea la Secretaría de Estado de Cultura de República Dominicana, convertida en ministerio por la Constitución del 26/01/2010, Decreto No. 56-10, 8/02/2010. Ley No 318 sobre Patrimonio Cultural de la Nación, de fecha 19/07/1968. Ley No. 488-08 sobre el Régimen Regulatorio para el Desarrollo y Competitividad de las Micro, Pequeñas y Medianas Empresas (Mipymes); publicada en la G. O. No. 10502 del 30/12/2008. Ley 122-05 sobre Regulación y Fomento de las Asociaciones sin Fines de Lucro de R. D, del 08/04/2005.

De otro lado, se restringen los fondos destinados a promover la cultura, mientras que se da importancia a la educación inicial, la básica, la intermedia y la preuniversitaria al asignar el cuatro por ciento del Presupuesto de Ingresos y Ley de Gastos Públicos y el cinco por ciento para las universidades, lo que constituye una conquista de los ciudadanos.

Sin embargo, incluso ese presupuesto nunca se ha ejecutado totalmente debido a que lo manejan a discreción los gobernantes de turno; y es ahí donde surge una preocupación sobre la magnitud y tipo de empoderamiento que debe tener la población para exigir que se facilite el acceso a la educación, al trabajo y al ocio, lo que se ha hecho más urgente que nunca pues la covid-19 ha ralentizado el desarrollo humano.

Pregunta de investigación: a partir de lo expuesto, surge la siguiente interrogante: ¿cuán conscientes están las autoridades que rigen la educación en República Dominicana, de que las políticas públicas dirigidas a promover las prácticas del ocio, la producción artística y el disfrute del patrimonio cultural ayudan a promover el bienestar y la felicidad de las personas? Esta pregunta generó otras que permitieron establecer el eje central de la investigación.

OBJETIVOS INVESTIGATIVOS

Dado que el propósito de este estudio es recoger informaciones para identificar soluciones, aun cuando el problema sanitario que afecta el país no ha concluido se propuso un objetivo general en los siguientes términos: identificar los niveles de conocimiento que tienen las instituciones públicas y privadas sobre las funciones del ocio, el tiempo libre, el descanso y la recreación, con el propósito de unificar los criterios que permitan elaborar una herramienta educativa que oriente y facilite la promoción de la pedagogía del ocio y del desarrollo de la economía naranja, que a su vez ayudará a la comunidad en este reinicio sociopolítico y económico de cara al 2025. Lo anterior generó tres objetivos específicos y un

objetivo particular, que permitieron identificar las posibles soluciones y recomendaciones que se plantean en la parte final de esta investigación (ver tablas números 3 y 4).

METODOLOGÍA

Por la forma en que se obtuvieron los datos, las informaciones y la interpretación de los resultados, este estudio es básicamente una investigación mixta, dado que se sustenta en la naturaleza de la investigación documental y en la investigación de campo (Zorrilla, 1993:43). Pero también se puede plantear según los considerandos que se aprecian en la figura 1.⁷

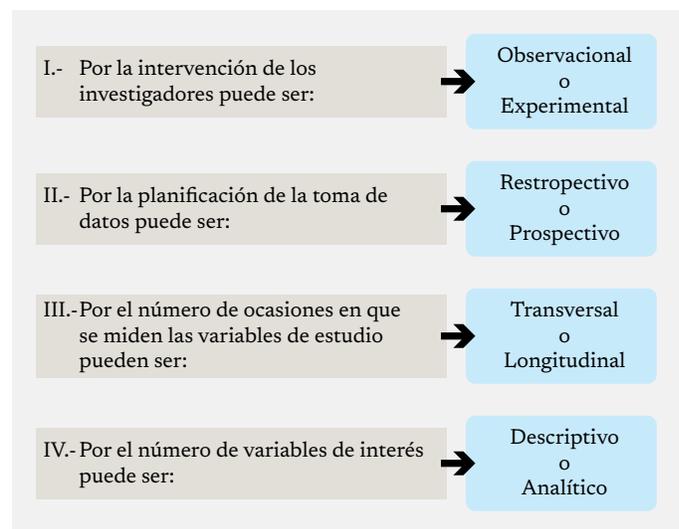


Figura 1. Elaboración propia a partir de varios autores, 2022.

Si se toma en cuenta el manejo de los datos, las investigaciones pueden ser: 1) de estudios exploratorios, que se centra en descubrir o identificar el origen de algo a partir de una hipótesis, este es un tipo de investigación que se utiliza para estudiar un problema que no está claramente definido, por lo que se lleva a cabo para comprenderlo mejor, pero sin proporcionar resultados concluyentes; 2) de estudios descriptivos, que son los que se focalizan en averiguar datos e informaciones para presentar una imagen o expresar el fenómeno estudiado a partir de sus características, en este caso describir es sinónimo de medir. En la Tabla 1 a continuación se describen los tipos de investigación en los que se sustenta este estudio.

Tabla 1
TIPOS DE INVESTIGACIÓN

Observacional: porque las informaciones se han enriquecido desde la observación participativa de afectados por el covid-19, quienes aportaron datos de primera mano que se recogieron durante la pandemia, y que puntualizaron cómo manejaron su tiempo libre forzado y su duelo durante el conflicto sanitario.

Retrospectivo: porque la investigación inició después de transcurrido año y medio del primer reporte médico sobre los afectados por el covid-19. Hecho que ocurrió sin la interferencia y al margen del investigador. Y como este estudio se inicia en la observación social con los efectos de la economía en el país, en la cultura del comportamiento y uso de los momentos de ocio.

Descriptivo: porque en este estudio se examinó y se describió el fenómeno y las características de la teoría general del ocio humanista y el ocio valioso. Así como la pedagogía del ocio no se maneja formalmente en las IES. Igualmente, se observó y describió el fenómeno de la pandemia del covid-19 y sus efectos en la educación en sentido general, y cómo la cultura y los modos de utilizarla se difunden ampliamente en la población.

Diagnóstico-proyecto: después de recopilar y ordenar las informaciones, se interpretaron y las conclusiones obtenidas permitieron hacer recomendaciones al objeto de estudio. Se identificó el problema que afectó a la sociedad dominicana en lo relativo al manejo del tiempo libre y se determinó cómo el covid-19 afectó los empleos y a las prácticas de ocio.

Fuente: Luis Alberto Rodríguez Santos.

Los instrumentos de recopilación de datos se dieron a través de una revisión a los reportes ofrecidos por los organismos de salud, una observación focalizada en los datos que ofrece el Observatorio de Turismo de la Ciudad Colonial, entrevistas a personalidades de amplia experiencia en las áreas de gestión de las industrias culturales y la educación y la difusión de la cultura. Las discusiones se circunscriben a dar a conocer los estudios serios, los avances de la pedagogía y el crecimiento y consumo de la cultura, para comprender cómo se puede utilizar el ocio en procura de mejorar la calidad de vida en el país. La instrumentalización del estudio partió de la premisa de que el ocio valioso no se brinda de manera organizada, porque los beneficios que se derivan del intercambio de los servicios que producen las industrias culturales y creativas se difunden poco.

DESARROLLO

En esta sección se exponen los conceptos y las teorías, que aclaran hacia dónde va el desarrollo del ocio en esta 4ta Revolución Industrial. Es

por ello por lo que se expone la relación triádica: conflictos, crisis y duelo, una correlación que ha estado presente en la pandemia del covid-19. Luego se muestran ideas que aclaran la vinculación “Educación-Ocio Valioso” y se puntualizan los efectos positivos de su práctica, dado que hay investigaciones que apuntan a que es necesario que se conozcan los beneficios de la educación y pedagogía del ocio. Después se muestran los términos que establecen las “coordenadas del ocio, las dimensiones y las vertientes” en las cuales se expande o practica el ocio valioso.

CONFLICTOS, CRISIS Y DUELO

Hasta la fecha de este artículo, lo vivido con el covid-19 sumergió a la población en un momento de crisis que aún no termina, según lo refieren los organismos sanitarios. Pero los estudiosos del tema sostienen que toda crisis es consecuencia de un conflicto que se genera por fenómenos exógenos y/o endógenos.

Conflicto: del lat. *conflictus*. Se refiere a enfrentamiento, controversia, litigio. 1. m. Combate, lucha, pelea. U. t. en sent. fig. 2. m. Enfrentamiento armado. 3. m. Apuro, situación desgraciada y de difícil salida. 4. m. Problema, cuestión, materia de discusión. Conflicto de competencia, de jurisdicción. 5. m. Psicol. Coexistencia de tendencias contradictorias en el individuo, capaces de generar angustia y trastornos neuróticos. Sinónimos: aprieto, apuro, problema, compromiso, transe (RAE, 2022).

Cuando se habla de conflicto, generalmente se refiere a un enfrentamiento entre dos o más entes en un plano contextual, donde se dirime la coexistencia del colectivo en un espacio físico.

7. Nota: en este estudio no se tomó en cuenta la directriz III: “Por el número de ocasiones en que se miden las variables de estudio...”, ya que es un estudio que continúa en medición, con lo que podría ser longitudinal. Pero aún es el objeto de estudio es estudiar los efectos del covid-19 en el uso del del tiempo libre, en actividades culturales y de ocio.
8. https://www.youtube.com/watch?v=QXmKN34hbtM&list=RDCMUCUlmQrxHSrI8wAa0OBKYpDw&ab_channel=BIOESTADISTICO

De ahí que los estudiosos de la Teoría de Conflicto plantean que las relaciones conflictivas que generan crisis y derivan en duelos son de esos tipos que han sido consensuados por científicos y artistas y otros comunicadores de las industrias del ocio:

1. Humanos contra sí mismos.
2. Humano(s) contra humano(s).
3. Humano(s) contra la naturaleza.
4. La naturaleza contra los humanos.
5. Persona contra sí mismo y con la naturaleza.
6. Persona contra personas y contra la naturaleza.
7. La naturaleza (el planeta) con todos.

(Ver declaración de los Derechos Humanos Internacionales, 1948)

Fuente: Luis Alberto Rodríguez Santos

Crisis: según la Real Academia Española, RAE (2022) y Steven J. Venette (2003), significa cambio profundo y de consecuencias importantes en un proceso o situación, o en la manera en que estos se aprecian (ver otras seis acepciones de esta palabra en diccionarios en línea). La palabra crisis procede de la raíz sánscrita *skibh* que se refiere a cortar, separar, distinguir... Ese término se deriva del verbo en griego antiguo *krinein*, cuyo significado es juzgar para tomar decisiones y cuyo sustantivo *krisis* significa juicio, decisión. De manera que según el griego antiguo, ese término era usado para referirse a “separar” o “decidir” sobre algo; o sea, que se refiere a algo que se ha roto o descompuesto, lo que lleva a desear reparar lo afectado. De manera que si se quiere enmendar una situación afectada u objeto dañado, el paso a seguir es entrar en un proceso de análisis para corregir o eliminar lo que provoca la crisis.

La crisis nos ayuda a reflexionar para pasar a una doxa que brinde una certeza absoluta de que entramos básicamente en crisis por creencias rotas, pensamientos divididos y juicios contradictorios. Esos hechos suelen ocurrir en diferentes áreas de la vida laboral; también cuando no se pueden satisfacer los momentos de ocio en la vida –descanso, diversión, desarrollo, etc.– (ver: 3Ds J, Dumazedier, 1980 y Ocio valioso, Cuenca 2014).

Duelo: según la RAE (2022) la palabra presenta dos grupos de significados: (1): Del lat. *mediev.*

duellum (combate entre dos, en lat. guerra, combate, con cruce pop. de duo ‘dos’). 1. m. Combate o pelea entre dos, a consecuencia de un reto o desafío. 2. m. Enfrentamiento entre dos personas o entre dos grupos. Duelo dialéctico. Duelo futbolístico. 3. m. de sus. Pundonor o empeño de honor. (2) Del lat. *tardío dolus* ‘dolor’. 1. m. Dolor, lástima, aflicción o sentimiento. 2. m. Demostraciones que se hacen para manifestar el sentimiento que se tiene por la muerte de alguien. 3. m. Reunión de parientes, amigos o invitados que asisten a la casa mortuoria, a la conducción del cadáver al cementerio, o a los funerales. 4. m. Fatiga, trabajo.

En los dos grupos de definición que aporta la RAE (2022) se hace referencia al duelo, lo que se puede aplicar de manera directa al resultado vivido con el covid-19, ya que ha sido un combate con un virus que nos ha puesto a prueba, ha retado a la humanidad y ha ganado en algún caso, al provocar la muerte de casi 15 millones de personas en todo el mundo (OMS, 5/05/2022). Y ha perdido ante aquellos que tenían mejor cuadro clínico y respondieron mejor al estar más saludables que otras personas, o que tuvieron menos exposición al coronavirus que provocó dolor y luto.

Casi todos pasamos alguna vez en la vida por un período de luto o duelo ante la pérdida de un ser querido, o un objeto al que adoptamos como fuente de bienestar y placer. Ante esa situación se reconoce que el luto es diferente para cada persona y, según los expertos, no es algo que se supera en un tiempo corto, aunque difiere de una persona a otra. Hay quienes nunca salen de un duelo, por alguna razón caen en un estado de crisis constante que los lleva a un duelo patológico del que no logran salir sin la ayuda de un profesional experto en el área de la conducta, que les oriente y conduzca a la recuperación de la salud física y mental; o bien a reconectarse con el bienestar y la felicidad, a aprender a conocerse, a ser, a hacer y a vivir juntos, como plantea Jacques Delors (1996) en su informe a la Unesco.

Según el Dr. Héctor Guerrero Heredia (2022), psicoterapeuta dominicano y experto comunicador: “La felicidad no existe, y lo que el ser

humano procura a nivel cerebral es no sentir dolor”, con eso da a entender que el cerebro se autocomplace con un “coctel de neuro transmisores” compuesto por cuatro químicos naturales que nuestros cuerpos segregan y que suelen ser definidos como el “cuarteto de la felicidad”, estos son: endorfina, serotonina, dopamina y oxitocina. Guerrero Heredia añade: “...no sentir dolor es la expresión de la felicidad...” (Alofoke, 2022). Por consiguiente, la felicidad se compone de momentos en los que no se siente dolor ni se está en duelo; o, como plantean otros especialistas, la felicidad es un momento específico, no se puede vivir en una felicidad constante, eso sería un exceso y todos los excesos son malos. Algo que resulta difícil no haber padecido durante la pandemia del covid-19, por lo que se hace necesario acudir a especialistas que conozcan los métodos más adecuados para recuperar la salud.

La Dra. Elisabeth Kübler-Ross, autora del libro *Sobre la muerte y los moribundos (On Death and Dying, 1969)*, es reconocida por ser pionera en los estudios sobre la muerte cercana; ella planteó por primera vez las cinco etapas del duelo, conocidas como un patrón de ajuste para que quien padezca un duelo pueda volver a la normalidad. En ese orden Cate Masheder (2018), psicoterapeuta con experiencia en duelos, plantea que: “El punto de partida para empezar a solucionar los duelos es entender y aceptar no solo la pérdida por muerte sino también la pérdida material”. De ahí la importancia de ver el modelo que planteó la Dra. Kübler-Ross hace cuatro décadas, que ha sido actualizado por las comunidades científicas debido a que en los años 60 y 70 del siglo XX la ira y la depresión no se habían estudiado como ahora. Las cinco etapas del duelo que identifica la Dra. Kübler-Ross son: negación, ira, negociación, depresión y aceptación. Sobre la última, el Dr. Iosu Cabodevilla Eraso (2007) plantea cuatro pasos para el completo restablecimiento de una pérdida; él afirma que el deudo atravesará por varias fases en las que realizará cuatro tareas fundamentales: la primera, aceptar la realidad de la pérdida; la segunda, expresar las emociones y el dolor; la tercera, adaptarse a un

medio en el que el ser querido u objeto está ausente, y la cuarta, recolocar emocionalmente al fallecido y continuar viviendo.

EDUCACIÓN OCIO VALIOSO

Es de gran importancia para esta investigación hacer referencia a lo publicado por Alvin y Geidy Toffler en sus múltiples publicaciones e intervenciones en medios de difusión, sobre la necesidad imperante de “aprender a desaprender, para aprender cosas nuevas en este siglo XXI”, lo que facilita el ser y compartir, para ser felices. Ejemplo de eso es aprender qué y a quién se patrocina en las regiones más pobres de Latinoamérica. Por eso es importante exponer el significado de la educación ante la presencia del covid-19 y preguntarnos: ¿cuán preparados salieron los estudiantes durante los últimos tres años escolares? Una pregunta que encontrará respuesta en otras investigaciones, ya que aquí solo nos limitamos a dejar una idea de lo que es la educación no formal a través del ocio.

Educación: una de las definiciones muy a tono con el siglo XXI tiene la misma intención que la que se presentó en el seminario internacional de WLRA sobre Educación del Ocio:

El objetivo básico de la educación es desarrollar los valores y actitudes de las personas y dotarles del conocimiento y habilidades que les permitan sentirse más seguros y obtener un mayor disfrute y satisfacción en la vida. Este principio implica que no sólo la educación es relevante para el trabajo y la economía, sino que es igualmente importante para el desarrollo del individuo como miembro totalmente partícipe de la sociedad y para la mejora de la calidad de vida (WLRA, 1993).

Esa definición se expande en el concepto de que la educación formal y no formal debe coadyuvar en la educación del ocio, dado que los conocimientos y habilidades que se obtienen hacen sentir más seguras a las personas, porque desarrollan la capacidad para lograr un mayor disfrute y satisfacción en la vida. Algo que se ve entorpecido en el momento que atraviesa

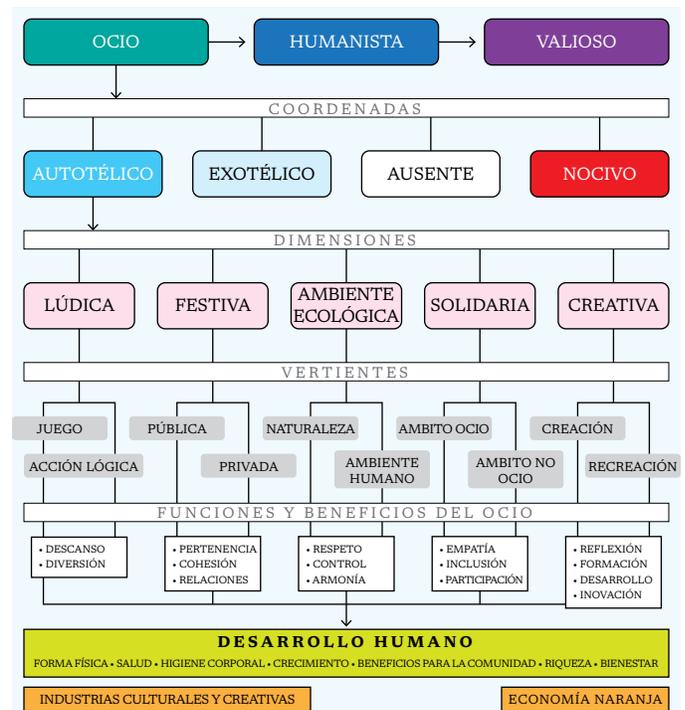
la humanidad, donde hay un: “Reinicio del comportamiento social, económico y cultural provocado por la covid-19” (Davo, 2021). Así pues, la educación debe afrontar este problema porque se sitúa más que nunca en la perspectiva del nacimiento doloroso de una sociedad mundial, en el núcleo del desarrollo de las personas y las comunidades.

La educación tiene la misión de permitir a todos, sin excepción, hacer fructificar todos sus talentos y todas sus capacidades de creación, lo que implica que cada uno pueda responsabilizarse de sí mismo y realizar su proyecto personal. Esa finalidad va más allá de todas las demás. Su realización, larga y difícil, será una contribución esencial a la búsqueda de un mundo más vivible y justo” (Delors, 1996, p. 12).

En esa postura expuesta por Jacques Delors se plantea que la educación del ocio debe promoverse en todos los ámbitos sociales y culturales como un proceso continuo de aprendizaje que incorpora el desarrollo de actitudes, valores, conocimiento, habilidades y recursos de ocio. Que se ha reconocido como parte del campo de la educación y que aún no se ha puesto en práctica ampliamente; pero, sobre todo, que el requerimiento de que se establezcan estructuras interdisciplinarias que sean innovadoras para la oferta de servicios de ocio apenas se difunde. En eso están de acuerdo todos los científicos que se mencionan en esta investigación. Unos más que otros, y en campos diferentes, sostienen que:

Los requisitos y las condiciones para el ocio no pueden asegurarse de manera individual. El desarrollo del ocio requiere la acción coordinada de los gobiernos, asociaciones no gubernamentales y asociaciones de voluntarios, industria, instituciones educativas y medios de comunicación. La educación del ocio juega un papel clave en la reducción de diferencias en los estatus de ocio, y a la hora de garantizar igualdad de oportunidades y recursos. También permite a la gente lograr su máximo potencial en ocio (WLRA, 1994).

Ocio valioso. Al seguir los lineamientos planteados por la Asociación Mundial de Ocio y Recreación (AMOR, en inglés WLRA, 1993), el Instituto de Estudio del Ocio de la Universidad de Deusto (1980) conformó una teoría para que el aprendizaje del ocio sea más fácil y se comprendan mejor su función social y los efectos que produce en las personas y la comunidad. Ver mapa conceptual 1, fruto de la evolución de las teorías y los conceptos llevados a la práctica, los que se difunden a medida que se avanza en las investigaciones sobre los beneficios del ocio.



Mapa conceptual 1. Fuente: Instituto de Estudio de Ocio, Universidad de Deusto, San Salvador del Valle, Cuenca Cabeza, 2014 (variante redibujada por LARS, 2017).

Como se ve en la anterior proyección de conceptos, se expone la relación entre los niveles y términos en los que se soporta el marco conceptual y teórico del ocio. En las tablas 2A y 2B se definen los conceptos ocio, ocio humanista y ocio valioso; y los incluidos debajo de las coordenadas. Las definiciones de las cinco dimensiones del ocio se dejan a discreción del lector, quien deberá escudriñar en la bibliografía los textos que contienen las definiciones de esas extensiones del ocio y las múltiples vertientes donde las personas buscan bienestar, placer y desarrollo personal y comunitario.

Tabla No. 2

DEFICIONES PUNTUALES DEL OCIO

OCIO	Es un conjunto de ocupaciones a las que las personas pueden dedicarse voluntariamente para descansar, divertirse y desarrollar su formación por algún interés exógeno o formación desinteresada. Como por ejemplo: ofrecer de manera discrecional su participación social o brindar su libre capacidad creadora, cuando se ha liberado de sus obligaciones profesionales y de compromisos sociales inherente a su supervivencia.
OCIO HUMANISTA	Es aquel que se centra en el desarrollo de la persona, en sus vertientes individual y social, cuyas prácticas son motivadas al bien comunitario. No es un ocio espontáneo, pues demanda de experiencia compleja que requiere formación. Es una experiencia integral y compleja, motivada por la vivencia del ocio autotélico. Desde su vertiente social, es un fenómeno reconocible y cuantificable, a través de las prácticas; pero, al mismo tiempo, una reivindicación social relacionada con la justicia porque se entiende que el ocio es un derecho humano básico, como la educación, el trabajo o la salud; y del que nadie debería ser privado por razones de género, orientación sexual, edad, raza, religión, creencia, nivel de salud, discapacidad o condición económica.
OCIO VALIOSO	Es la afirmación de un ocio con valores positivos para las personas y las comunidades, es un ocio basado en el reconocimiento de la importancia de las experiencias satisfactorias y su potencial de progreso social que nos lleva al desarrollo humano, lo que no excluye otros tipos de ascenso, como los que generan mejoras económicas. Eso significa que el Ocio Valioso, en cuanto necesidad humana de satisfacción, disfrute, desapego de la realidad o realización personal y comunitaria, adopta diferentes modos de satisfacción en función de las mentalidades, tradiciones y culturas de los pueblos; lo que, en ningún caso, se puede obviar. De ahí que, a primera vista, no podamos identificar como ocio valioso aquel que se nos muestra a través de la sociedad de consumo; porque el ocio humanista no depende de la oferta y la demanda (negotium), es plurifacético y diverso, dependiendo de la percepción de los practicantes y de los valores y potencialidades que, objetivamente, desarrolla. Una experiencia de ocio valioso nunca es igual a otra porque, entre otros aspectos, depende del grado de iniciación de quien la experimenta. Puede oscilar desde la mera aceptación (realizar algo que nos gusta, sin más), a la inmersión receptiva y contemplativa, capaz de proporcionarnos una experiencia intensa, inolvidable, catártica. Y por supuesto, todo eso se genera en las practicas autotélicas y exotélicas.
DIMENSIONES DEL OCIO	
OCIO AUTOTÉLICO	Es el que ofrece una experiencia vital, un ámbito de desarrollo humano que, partiendo de una determinada actitud ante el objeto de la acción, descansa en tres pilares esenciales: I.- Elección libre (sin presión de nada o nadie), II.- Fin en sí mismo (autotelismo) y III.- Sensación gratificante (bienestar propio y momentos de felicidad). El ocio autotélico se diferencia claramente de los otros tipos de ocio en tanto que no busca un propósito utilitario, ni de aprovecharse de algo. Su finalidad es permitir a través de las dimensiones lúdica, ambiental-ecológica, creativa, festiva y solidaria alcanzar experiencias vitales, para lograr un fin en sí mismo, que parte de una actitud positiva e induce a la acción. Una vez ampliada, propicia ir hacia otros tipos de ocio como el humanista, que se abre a prácticas que afectan más a la comunidad.
OCIO EXOTÉLICO	Se aglutinan aquellas experiencias de ocio que no tienen un fin en sí mismo, sino que se constituyen en un medio para lograr un objetivo, considerado de mayor importancia por los practicantes. Objetivos que pueden atender al desarrollo social, cultural, educativo o saludable y que conforman las dimensiones de identificación social, consuntiva, educativa, productiva y saludable. Así, estas coordenadas del ocio exotélico influyen más directamente en la productividad, la educación, las acciones terapéuticas y las que afectan el desenvolvimiento y la distinción de las personas.
OCIO AUSENTE	Es el resultado de una práctica esencialmente individualista, puesto que hablamos de vivencias subjetivas, las cuales se manifiestan a través de una carencia de experiencias de ocio y en el que el sujeto percibe de manera negativa el tiempo sin obligaciones. En esta coordenada del ocio es palpable una gran sensación de aburrimiento, en la que el ser humano entra en una dimensión desconocida. Así se percibe porque no tiene ningún efecto aparentemente medible, pues entra en lo que podría identificarse como ocio neutro; no es negativo, sin embargo hace sentir mal a las personas, pero no así a la comunidad porque ésta recibe los esfuerzos de quien lo practica. El ocio ausente es prejuicioso, aun cuando se presenta como un ocio indiferente. Su cambio a uno más positivo se da en la medida en que quien esté envuelto en el decida conocer la teoría del ocio y el correcto uso del tiempo.
OCIO NOCIVO	Con ese concepto se identifican aquellas experiencias de ocio con resultados perjudiciales, dañinos o negativos, tanto para el practicante como para la sociedad. Es proporcionalmente insidioso en la medida en que sus consecuencias afectan a la comunidad en general, a una parte de ella o a una persona en particular. La coordenada del ocio nocivo abre dimensiones para que las personas se comporten en la sociedad por instinto, entren al mundo de las adicciones y a las violaciones de las normas sociales, acciones que convierten a las personas en seres ociosos, negativos, nocivos y tóxicos.

DISCUSIÓN

Este informe es un enfoque prospectivo sobre cómo la Escuela de Artes y Comunicación de la Universidad APEC (Unapec), puede contribuir a que la institución continúe con su misión, visión y propósito al tiempo que se “recupera de la ralentización” provocada por la pandemia del covid-19. Se espera que antes de que termine este evento “sanitario-económico-político”, Unapec incremente sus esfuerzos para ofertar planes educativos, sin dejar de lado los estudios sobre los tipos de ocio y el manejo del tiempo libre para la diversión, la recreación y el desarrollo de las personas y las comunidades.



Fuente: Luis Alberto Rodríguez Santos.

Los datos e informaciones de esta investigación provienen de instituciones cuyas políticas de trabajo no permiten compartir informaciones entre sí. Así como de fuentes documentales relacionadas con el patrocinio que se hace en la Zona Colonial de Santo Domingo y la tesis doctoral “Papel del mecenazgo de la gestión del ocio valioso en un barrio deprimido. Caso Ciudad Colonial de Santo Domingo de Guzmán, R. D.”. Esas fuentes documentales se consultaron en el periodo de 2014 a 2018. Para comprobar la confiabilidad de las informaciones obtenidas en esta investigación de gabinete, los datos se cruzaron con los que tiene a la fecha el Centro Comunitario de la Ciudad Colonial (CC-CC, 2022).

CONCLUSIÓN

Los resultados ofrecen datos que orientan para elaborar una propuesta que coincida con las que el CC-CC implementó en el periodo 2018 a 2019 y que fortalecían las áreas culturales, sobre todo las relacionadas con el turismo y las artes visuales; al tiempo que creaban nuevos puestos de empleos, programa que se detuvo con el inicio de la pandemia. Sin embargo, las recomendaciones que se hicieron aún siguen vigentes y perfectamente proyectables a los próximos tres años (2023, 2024 y 2025), que será cuando los efectos de la pandemia comenzarán a “desvanecerse” y los Objetivos Sustentables del Milenio se evaluarán para saber en qué nivel está la sociedad con ese proyecto que conecta con la economía naranja de manera indirecta, así como con las industrias del ocio.

La propuesta que surge de este estudio gira en torno a una solución que debe ofrecerse desde las instituciones de educación superior (IES) y de los centros que imparten carreras relacionadas con las industrias culturales y creativas; sobre todo aquellas que enseñan artes, cultura, comunicación y los negocios vinculados con esas áreas. Asimismo, se plantea en las conclusiones que los comunitarios deben defender sus espacios en la Ciudad Colonial y solicitar la aprobación de las iniciativas tendientes a fortalecer el patrocinio cultural y la educación; que incentiven la creación de riqueza y el buen uso del tiempo libre en las prácticas de ocio valioso. Lo que abre un extraordinario espacio para que Unapec se proyecte desde sus facultades y escuelas como una institución comprometida con el recate del casco histórico, con la creación de empleos y el cuidado del Patrimonio Nacional.

A partir de los objetivos específicos y un objetivo particular, se expone un acercamiento a las posibles soluciones indicadas en la tabla 3. Al tiempo que se recuerda que en la fecha de cierre de este informe el país aún se encuentra bajo observación sanitaria, ya que una nueva variante del SARS-CoV-2 causante del covid-19, tipificada como BA.2.75 y nombrada Centauro por la OMS (2022), apareció para recordar que aún se deben seguir los cuidados necesarios para no perder la salud.



Equipo campeón de béisbol de Unapec, en los Juegos Deportivos Universitarios Nacionales 2019. Fuente: Unapec.

Tabla No. 3

IDEAS HACIA UNA POSIBLE SOLUCIÓN EDUCATIVA SOBRE EL OCIO

COORDENADAS DEL OCIO

Objetivo específico A:	Indagar sobre las políticas públicas dirigidas a implementar el mecenazgo, como facilitador del desarrollo del ocio humanista y valioso.
	Al analizar el conjunto teórico y contrastarlo con la realidad dominicana, se considera crucial que desde los centros culturales, educativos y de trabajo se realicen talleres, seminarios y cursos formativos centrados en la “educación del ocio” y el “patrocinio cultural”, a través de cualquiera de las formas con las que se puede colaborar para que las industrias culturales y creativas, sobre todo las vinculadas con las prácticas del ocio, se desarrollen amplia y rápidamente no solo en la Ciudad Colonial de Santo Domingo, sino en todo el país.
Objetivo específico B:	Recoger informaciones para saber cuán viable es abrir un espacio para que los docentes investigadores de la Universidad APEC discutan sobre la importancia del ocio en las personas.
	Sin minimizar el trabajo que hacen los centros comunitarios y universitarios al ofertar programas educativos (orientadores y formativos) confeccionados para cubrir solamente puestos de trabajo, se considera vital que esos programas de educación se relacionen con el ámbito del ocio valioso y se comience a pensar en la pedagogía del ocio. Así como hacer contactos con la Asociación Mundial del Ocio y la Recreación (AMOR) y el Instituto de Estudios de Ocio de la Universidad de Deusto, para buscar informaciones al respecto.
Objetivo específico C:	Evaluar el nivel de conocimiento que tienen los profesionales de la educación superior sobre las coordenadas, dimensiones y vertientes del ocio.
	Se comprobó, que la formación profesional que se hace desde las instituciones de estudios superiores tiene que cumplir con unos objetivos que deben actualizarse ante el denominado “reinicio” y el “logro de los Objetivos Sustentables del Milenio”. Falta una propuesta educativa más actualizada y cónsona con el tema de “Ocio, Patrocinio Cultural y Políticas Públicas relacionadas con las Artes”. De manera que la solución debe partir de la realidad social, política y económica del país, para luego ver lo que ocurre en la geopolítica y cómo esta influye en el diario vivir del dominicano; eso permitirá hacer una propuesta más realista, ya que los países de la región son competidores entre sí. Muchos han comenzado a fortalecer la llamada economía naranja al ofertar los tipos de ocios que se han identificado en este estudio; incluyendo los que la industria del turismo ofrece en diferentes áreas, como la cultural y artística, de salud y descanso, de recreación y ecología, de sol y playa, entre otros.
Objetivo particular:	Plantear propuestas viables en el campo del ocio, la cultura y la comunicación audiovisual, en pro de implementar acciones directas en las comunidades y las personas que requieran de orientación y ayuda para desarrollar acciones relacionadas al ámbito del ocio valioso; sobre todo con las múltiples formas de crear recursos económicos a través de negocios relacionados con la cultura artística.
	Visto los anteriores objetivos específicos, y este en particular, se plantea que se elaboren proyectos educativos sustentados en la teoría del ocio, para crear productos y servicios en las áreas relacionadas con los lineamientos de la Unesco en torno a la educación y la cultura; lo que obliga a repensar la forma en que se imparte la educación tradicional. Por esa razón se plantea hacer programas para lograr una “educación glocal”, que permita a los dominicanos entender que las ofertas de ocio cultural producen bienestar personal y social. Los programas deben diseñarse tomando en cuenta a los residentes y los visitantes internos y externos que consumen los productos y servicios que ofrecen las industrias del ocio, no solo en la Zona Colonial sino en todo el país.

RESULTADOS

Al tomar en cuenta las conclusiones anteriores, se expone a continuación lo que se debe hacer respecto a la educación del ocio en el siglo XXI. En las próximas explicaciones se aprecia la línea general y el grado de innovación que deben tener los programas de estudio del ocio, para vincularlos a las industrias culturales y creativas. Las tres ideas que presenta la tabla 4 son orientaciones generales que sitúan a las personas para que elaboren un plan educativo más acorde a la realidad de la comunidad. Los anteproyectos se deben crear sobre la base de los lineamientos de la Carta Internacional del Ocio y las teorías establecidas por el Instituto de Estudios del Ocio de la Universidad de Deusto, sobre la pedagogía del ocio.

La intención de estas tres ideas es hacer un cambio de paradigma que se aproxime a una educación global. La primera propuesta, Instrucciones Formativas, se puede ofertar desde el Centro Comunitario de la Ciudad Colonial; mientras que en el caso de la tercera propuesta, Certificación Técnica y la Formación Profesional, por ser de mayor complejidad en cuanto al diseño del plan de estudio, contenidos de las asignaturas y otros protocolos que exige el Ministerio de Educación Superior, Ciencia y Tecnología, es vital que se oferte desde una de las universidades o institutos superiores que pertenezcan a la Asociación de Rectores de Universidades (ADRU) del país.

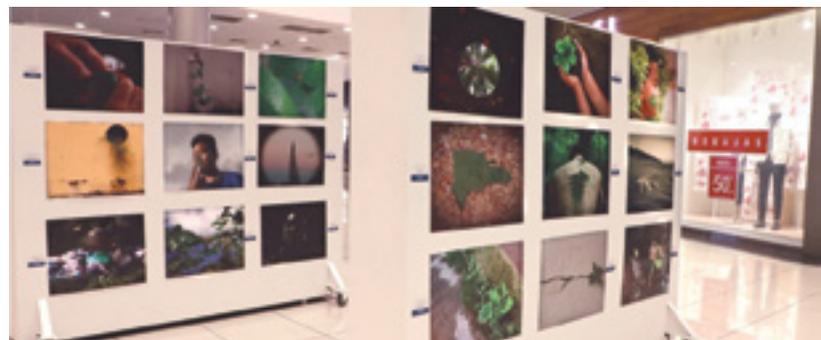
Nota: los proyectos formativos se pueden ofrecer de manera virtual y presencial, con currículo enfocado en las tres direcciones explicadas en la tabla 4, de acuerdo con las necesidades de la Ciudad Colonial de Santo Domingo. Y orientar los contenidos con la historia y la riqueza que posee la Zona Colonial, para que se conozca el potencial del patrimonio cultural que puede utilizarse en la creación de capital económico, la riqueza material y los espacios para las buenas prácticas de ocio. Sin dejar de instruir a las personas para que aprendan a crecer en su tiempo libre y practicar en algunas de las dimensiones del ocio valioso no solo en el casco histórico, sino además en otros lugares del país.

Tabla No. 4
IDEAS PARA UNA POSIBLE SOLUCIÓN EDUCATIVA SOBRE EL OCIO

INSTRUCCIONES FORMATIVAS: La primera directriz partirá de las observaciones ya hechas en esta investigación, que han de actualizarse para desarrollar un programa que tenga como función principal informar a los residentes y visitantes sobre el potencial de la Ciudad Colonial de Santo Domingo, y orientarlos sobre cómo utilizar las informaciones en beneficio propio. Ese enfoque se hará a través de charlas, talleres, seminarios y cursos en los que se abarquen los tópicos relacionados con la cultura del ocio y sus beneficios, así como la manera de generar bienestar económico a través de las industrias culturales y creativas, sobre todo las vinculadas con el turismo.

CERTIFICACIÓN TÉCNICA: La segunda directriz está pensada para cubrir las demandas del público que quiere profundizar en los aspectos de la economía creativa o economía naranja, que influyen en la industria del ocio. Ese diplomado o certificación deberá tener como propósito hacer que los participantes conozcan lo que ocurre internacionalmente en las industrias del ocio y que vislumbren su impacto en las zonas deprimidas que necesitan crecer cultural y económicamente; así como orientar a los asistentes a que desarrollen productos y servicios turísticos pensados para fortalecer la marca país, la creación de distritos creativos y centros culturales.

FORMACIÓN PROFESIONAL: La tercera directriz está orientada a un grupo de personas que busca una mayor preparación en el ámbito de la cultura del ocio y la comunicación visual para el desarrollo humano. Se ha pensado en una licenciatura diferente a las que se ofertan en la región, cuyos modelos de formación estarán basados en el uso de la tecnología y las metodologías de enseñanza práctica, participativa y colaborativa, para concretizar un currículo basado en evaluación por competencias. Los talleres y aulas deberán estar disponibles para recibir la ayuda y el apoyo presencial del docente. Los laboratorios serán espacios para que, en su tiempo libre, los alumnos desarrollen las destrezas adquiridas en las teorías y discusiones con los docentes. El conjunto de asignaturas y actividades deberán culminar con la presentación de un proyecto o producto cuasi real, vinculado con la actividad de las industrias culturales y creativas.



Exposición Graffía de Luz 2023. Colectiva de fotografías de los estudiantes de la Escuela de Artes y Comunicación de la Facultad de Humanidades, Unapec. Fuente: Unapec.

REFERENCIAS

Banco Central de la República Dominicana, (2014). 1ra. Encuesta de Cultura Económica y Financiera de República Dominicana.

Banco Central de la República Dominicana y Ministerio de Cultura (2016). Primer Informe de Resultados de la Cuenta Satélite de Cultura de República Dominicana.

Banco Mundial, (17 de abril de 2017). América Latina y el Caribe: panorama general.

Carta internacional para la Educación del ocio de la World, Leisure and Recreation, Association, WLRA. (1993). Jerusalén: 243.1, Traducción de Yolanda Lázaro Fernández.

Cabodevilla Eraso, I. (2007). *Las pérdidas y sus duelos*, Anales del Sistema Sanitario de Navarra, versión impresa ISSN 1137-6627 | Anales Sis | San Navarra vol. 30 supl. 3, Pamplona 2007

Cate Masheder (26 abril 2018). “...las 5 fases del duelo y por qué no es algo que necesariamente tienes que dejar atrás”, Redacción BBC Mundo. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-43893550>

Cuenca, M. (2014). Ocio Valioso, Bilbao, Instituto de Estudios del Ocio, Universidad de Deusto.

Delors, J. (1996). *La educación encierra un tesoro*, Unesco, Ed. España: Santillana.

Dumazedier, J. (1964). *Hacia la civilización del Ocio*. Barcelona: Editora Estela.

Guerrero Heredia, Héctor (2022). Oyentes de “El Recetario” se desahogan con el Dr.”, Alofoke FM 99.3” y Alofoke FM en línea, en el minuto 32:40. https://www.youtube.com/watch?v=_iYHSeubwRw

Kübler-Ross, Elisabeth (1969). *Sobre la Muerte y los moribundos (On Death and Dying)*.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco)

2013. Informe sobre las Economías Creativas, Programa del PNUD. <http://www.unesco.org/culture/pdf/creative-economy-report-2013-es.pdf>

Rodríguez Santos, L. A. (2019). “Papel del Mece-nazgo en la gestión del Ocio valioso en un barrio deprimido. Caso: Ciudad Colonial de Santo Domingo de Guzmán, Tesis doctoral.

Schwab, K. (14 de enero de 2016.). La cuarta revolución industrial, Foro Economía Mundial, Ginebra, Suiza, en en DW Made for Minds | Economía | Davos: la industria 4.0 en el foco.

Schwab, K; Gutiérrez, A.; en Weforum.org (3 de junio del 2020). El gran reinicio: una cumbre gemela única para empezar el 2021, Naciones Unidas, Nueva York. <https://es.weforum.org/press/2020/06/el-gran-reinicio-una-cumbre-gemela-unica-para-empezar-el-2021/>

Villalona, M., en OTCC-SD (2017). Boletín No. 01 de enero 2016, MITUR-RD. Informe del Observatorio Turístico de la Ciudad Colonial (IOT-CC), Programa Fomento al Turismo a la Ciudad.

World Economic Forum, WEF. (2022). Davos 2022: ¿qué sucedió? 9 cosas que hay que saber.

World Leisure and Recreation WLRA (1994). International Charter for Leisure Education.

World Leisure Organization and Recreation association, European Leisure and Recreation Association.

Zorrilla, J., (1993:43) en Bioestadístico (12 de febrero del 2012). Tipos de investigación | Metodología de la investigación científica 5:07 minutos duración en (3) 01. Tipos de investigación | Metodología de la investigación científica - YouTube