



JUVENTUDES Y OCIO EN CRISIS DE LA PANDEMIA ¿DE REGRESO A LA NUEVA NORMALIDAD?

Aida-Yarira Reyes Escalante. Universidad Autónoma de Ciudad Juárez,
Instituto de Ciencias Sociales y Administración. aida.reyes@uacj.mx

Edith Vera Bustillos. Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, Instituto
de Ciencias Sociales y Administración. edith.vera915@gmail.com

Diego Adiel Sandoval Chávez. Tecnológico Nacional de México campus
Ciudad Juárez. dsandoval@itcj.edu.mx

Carlos Jesús González Macías. Universidad Autónoma de Ciudad Juárez,
Instituto de Ciencias Sociales y Administración. cgonzalez@uacj.mx

Resumen

El ocio de las juventudes como objeto de estudio resulta por demás relevante en medio de la dinámica de vida que fue alterada a partir de la pandemia causada por Coronavirus (COVID-19), con implicaciones en el plano social, político y económico. Ante ese contexto, abordamos el análisis del ocio de jóvenes de 18 a 29 años de Ciudad Juárez, frontera norte de México, como grupo etario que atraviesa diversas condiciones ante los efectos de la pandemia. Con un enfoque cuantitativo, de diseño por encuesta con una muestra de n=200 participantes, se obtiene un estudio de tipo descriptivo, no experimental, con base a variables que aportan a la comparación de dos momentos: previo y durante la transición de la pandemia, fase de reactivación paulatina. Destaca como estrategia de triangulación de análisis, la utilización de los programas computacionales, Tableau 25 y el de Estadística para las Ciencias Sociales, SPSS. Los resultados revelan una modificación latente del ocio bajo perspectivas opuestas del antes y durante la pandemia, dando cuenta de una juventud vinculados a la nueva realidad social, reconsiderando el esparcimiento tradicional con la familia y expectantes a lo que podría aproximarse a la vida social que conocían antes de la pandemia.

Palabras clave: Ocio, juventudes, pandemia, COVID-19

YOUTH AND LEISURE IN THE PANDEMIC CRISIS. BACK TO NORMAL?

Abstract

The leisure of youths as an object of study is relevant amid the changing dynamics of life that was altered from the pandemic caused by Coronavirus (COVID-19), with implications in the realm of social, political, and economic. Given this context, we address the analysis of the leisure of youths from 18 to 29 years of age in Ciudad Juárez, the northern border of Mexico, as a group that is going through various conditions in the face of the pandemic. Based upon a quantitative approach and a survey design with a non-experimental descriptive study, we got a sample of n = 200 participants, analyzing variables that contribute to the study of two comparative moments: before and throughout the transition of the pandemic, a gradual

Recibido: 23-11-21 | Aceptado: 08-03-22



stage of reactivation. It stands out as a strategy of triangulation of analysis, the use of computer programs, Tableau 25 and statistics for Social Sciences, SPSS. The results reveal a latent modification of leisure through opposite perspectives before and all through the transition of pandemic, that provides an account of youths related to the new social reality, reconsidering traditional recreation with family, and expectant to what could approach the social life they knew before the pandemic.

Key words: Leisure, youth, pandemic, COVID-19

Introducción al problema de estudio

Antes de la pandemia COVID-19 ya se situaba al ocio como un elemento al cual la sociedad le resta importancia por no representar un beneficio o gratificación económica de este. No obstante, la asociación no gubernamental Voz Pro Salud Mental, argumenta que es importante reconsiderar los efectos en el largo plazo del ocio, ya que son altamente benéficos para reducir estrés, incrementar la creatividad, la satisfacción y habilidades de diversa índole (Bienestar 180, 2020). Pues el ocio implica el tiempo libre dedicado para cesar el trabajo o la omisión de cualquier actividad, así como también, implica la diversión u ocupación de reposo (RAE, 2014). En tanto que en la dinámica cotidiana del ser humano el ocio (entendido como el reposo, esparcimiento y recreación), pareciera ser no tan solo una actividad de pasar el rato, sino una experiencia que aporta desarrollo individual y gregario múltiples bondades (Sousa, 2000; Reyes y Vera, 2019), este se ve irrumpido abruptamente por la pandemia que acontece a nivel global a finales de la segunda década del siglo XXI, pareciendo que la vida quedaba estática.

A considerar aquel lamento poético de Rubén Darío “Juventud, divino tesoro, ¡ya te vas para no volver!, encontramos la nostalgia de juventudes que han trastocado nuevas formas de vivir a partir de la declaración de la pandemia COVID-19 en marzo del 2020. Valga tal lamento arriba mencionado para comprender el hastío de la vida en pausa en una etapa jovial que debería ser plagada de libertades para crecer, aprender, sociabilizar, disfrutar y divertirse (Sánchez, 2020). Ante la epidemia que se ha suscitado, disponemos de analizar la perspectiva de cómo fueron afectados tanto el tiempo como los espacios de recreación del grupo etario de jóvenes adultos entre el rango de edad de 18 a 29 años; grupo relevante a investigar debido a que compone el 24.6% de la población en México (INEGI, 2019) y el cual resulta vulnerable ante las afectaciones de diversa índole debido al distanciamiento social en cuarentena, las restricciones horarias a través de los diferentes etapas de la pandemia, la movilidad limitada en todas las esferas económicas y sociales, y principalmente en lo que concierne en el presente estudio, la omisión o disminución del ocio grupal e individual debido distanciamiento social, aunque esto ha sido común en todos los grupos etarios. Ante el panorama anterior, cobra grandes dimensiones sociales al condicionar las relaciones humanas en todos los ámbitos, por ejemplo, en el ámbito laboral y escolar, gubernamental, el mercado, y toda institución social, modificando las formas y roles de todas las personas al tener que transitar obligadamente la mayoría de las actividades al medio virtual, siendo esto un detonante del distanciamiento social, pero especialmente, el aislamiento principalmente para los jóvenes quienes representan el grupo etario más activo en la vida social.

Se establece que cada persona reacciona de manera diferente ante situaciones estresantes (Valero, Velez, Duran, & Torres, 2020), como las que ha traído consigo la pandemia y que han generado comúnmente altos niveles de ansiedad, frustración, preocupación y miedo. Diferentes estudios dan cuenta de las juventudes en tiempo de pandemia y cuáles han sido los impactos más significativos de las medidas de



asilamiento y como fueron afectados los espacios de sus vínculos con el medio social, la recreación, y como han vivenciado la contención sanitaria. Por una parte, algunos medios masivos han criticado que los jóvenes solamente quieren divertirse a expensas de poner en riesgo su salud y la de los suyos. Por otra parte, algunos estudios muestran hallazgos que sitúan a las juventudes ajustándose a realidad social y a su vez en contextos ambivalentes ante la opresión de sus libertades básicas (Andrada y Cordera, 2021). Asimismo, la Real Academia Española (RAE, *Ibid.*), define que el ocio implica el tiempo libre dedicado para dedicarlo a cualquier actividad de reposo, pero al mismo tiempo, el cesar del trabajo u omisión de cualquier actividad. Epistemológicamente, el ocio se puede abordar desde diferentes enfoques que enriquecen el entendimiento de este, por mencionar algunos, tal como el área psicosocial, desde la motivación intrínseca y extrínseca en el desarrollo de actividades de diversión voluntarias; como actividad consciente e inconsciente para ocupar el tiempo libre (Dumazadiier & Guinchat, 1968). También, el ocio se sitúa desde diferentes escenarios para la ocupación en este (Iso-Ahola, 1980, Aguilar 2017). Se considera además al ocio como las experiencias aprendidas de los individuos en cuanto a las maneras cualitativas y significados interpretados, desde la simplicidad de pasar el rato a la construcción de una experiencia significativa (Cuenca, 2019) y que potencializa el desarrollo personal (Watson & Bond, 2007). Por lo tanto, es importante inquirir en lo anterior debido a que las emergencias sanitarias provocan un cambio brusco en las relaciones dinámicas lo cual impacta en la salud mental de las personas. Pues ante la aparición del COVID-19 autoridades sanitarias y gubernamentales optaron por medidas que limiten la propagación de la pandemia, dentro de estas medidas lo más esencial es el aislamiento. Cabe a lugar entonces el indagar sobre cómo se divierten los jóvenes en tiempos de pandemia, así como también, sobre qué cambios han tenido en sus formas de recreación y, como contraparte, si acaso se espera un nuevo perfil de consumidores y nuevos modelos de negocio de entretenimiento como parte de una nueva normalidad.

Ante ese contexto, problematizamos como abordaje del presente estudio que los jóvenes en el escenario de la pandemia cuentan con implicaciones diversas al eliminar las actividades de ocio y toda practica de diversión o esparcimiento, al no poder divertirse libremente o incluso no reunirse con sus seres queridos o amigos cercanos, provocándoles una sensación de distanciamiento emocional que poco a poco se puede convertir en depresión, entre otras enfermedades de la salud mental. Indudablemente, las afectaciones en el orden de la salud mental se perciben usualmente en personas jóvenes ya que, por sus inquietudes propias de la edad se desea contar con la libertad de socializar continuamente y realizar actividades de diversión con amigos o familia fuera del hogar. Además, al contar con limitaciones para realizar lo anterior, algunos jóvenes han llegado a ignorar las medidas sanitarias que son primordiales para no contagiarse de COVID-19, provocando el convertirse en un factor multiplicador de contagio para la familia o amistades cercanas. Aunque la mayoría de los casos de COVID-19 ocurren en adultos (Castro, 2020) las implicaciones en la sociedad está relacionadas con todo tipo de personas contagiadas, los efectos secundarios de recuperación y con la cantidad de muertes confirmadas por el virus.

Como parte de la justificación del abordaje del estudio, consideramos que los jóvenes forman parte de la población que presentan más dificultades para aceptar el aislamiento ante las condiciones difíciles que toda la sociedad ha padecido. Considerando que la juventud es la etapa en la que las personas se preparan para asumir las responsabilidades de la vida adulta, cuando se definen proyectos vitales y se establecen prioridades y objetivos de futuro, implicando un proceso de cambio, de individualización, de resolución de conflictos, de asunción de nuevos roles y de toma de decisiones en pro de lograr una vida autónoma y responsable (Krauskopf, 2015). Ante las situaciones propias de la edad, se adicionó las problemáticas de



la pandemia COVID-19 en donde los jóvenes vivieron todos los efectos del encierro generalizado y posteriormente las restricciones para el acceso a los espacios de reuniones masivas, clausura de lugares de diversión, pérdidas de empleo, precariedad en la salud, suministros, precariedad de vida en general. Sin embargo, hay limitaciones con respecto a investigaciones relacionadas a la juventud y diversión durante la pandemia del COVID-19, lo que lleva a justificar pertinentemente el estudio que nos ocupa. El comportamiento de la sociedad y en específico los jóvenes están influenciada por las características del grupo poblacional tales como aspectos psicosociales, psicológicos, y de necesidades de convivencia y de unión grupal, deporte y diversión. Por tal motivo, desarrollamos la siguiente pregunta de investigación que liderea el estudio ¿Cuáles son las prácticas y cambios en el ocio realizado por la juventud, previo y durante el desarrollo de la pandemia COVID-19? con el propósito de analizar las formas de ocio de los jóvenes de 18 a 29 años en Ciudad Juárez.

El ocio y juventudes

Desde el posicionamiento de que el ocio es considerado como aquellas actividades que refieren lo concerniente al esparcimiento y recreación, así como también, a la omisión de toda actividad para el reposo o descanso de los individuos, definición que avala la RAE (*Ibid.*) La concepción clásica nos remota al estado del ser considerado por Aristóteles, es decir, como un estado de estar o ser. Sin embargo, se debe tomar en cuenta que el contexto cultural puede otorgar significados distintos tanto al ocio, la recreación y esparcimiento; refiriéndose individualmente a uno y a otro pues no hay una interpretación universal (Janiú & Salazar, 2010). De acuerdo con Sousa (*Ibid.*), el ocio se percibe como algo más que el pasatiempo, implica la experiencia que edifica el desarrollo personal. El ocio humanista desde el cuerpo teórico que relaciona su valoración, calidad y tipología. En ese sentido y a manera de referente teórico para un abordaje epistemológico asertivo, el ocio debe ser considerado desde diferentes enfoques.

Conforme a tres enfoques que conjunta Aguilar (*Ibid.*), en un sucinto estado del arte, indica que el ocio se puede definir a partir de tres enfoques: Ocio como tiempo (Dumazadier & Guinchat, *Ibid.*), el cual asocia el tiempo libre para el descanso, que implica la omisión de trabajo, excluyendo toda obligación o tarea. El ocio es definido entonces como la dedicación voluntaria de las personas para divertirse, deslindado de obligaciones tanto familiares, profesionales y sociales, es decir, desde su participación social y libre capacidad creadora (Aguilar, *Ibid.*). Un segundo enfoque refiere el ocio como actividad para ocupar el tiempo libre, involucrando todo tipo de actividades que se realicen sean de manera consciente o intencionada y que puede caracterizarse por varias formas, incluyendo: literatura, artes (escénicas, visuales, nuevas artes); servicios voluntarios, hobbies, viajes, actividades de superación personal, de bienestar, acuáticas, deportes, juegos, recreación al aire libre, y turismo. Un tercer enfoque, el del ocio como experiencia que aporta al desarrollo humano una vivencia integral (Watkins & Bond, *Ibid.*), el cual establece cuatro experiencias aprendidas del ocio cualitativamente, humanista (Cuenca, *Ibid.*), a manera de lograr satisfacción personal, escape de presiones, ejercicio de la elección, y pasar el tiempo. Asimismo, se establece la comparación del ocio versus el no ocio, obteniendo ocho propiedades del ocio tales como el sentido de: fantasía, atemporalidad, autorrealización, aventura y exploración, escape, elección, placer, y espontaneidad (Iso-Ahola, *Ibid.*).

Una vez descrito el referente teórico, es importante poner en relieve lo que ha acontecido a partir de las indicaciones internacionales emitidas por la Organización Mundial de la Salud, OMS (*Ibid.*), y con el propósito de minimizar la propagación de la epidemia causada por el COVID-19, los lugares de diversión fueron cerrados y todo tipo de actividades recreativas suspendidas en su totalidad: espacios de reunión,



bares, restaurantes, centros nocturnos, gimnasios, parques de diversiones, parques urbanos, y toda práctica deportiva. Tomando en cuenta que el comportamiento juvenil biológicamente se produce por la generación hormonal que se intensifica en la actividad física, el cuerpo de los jóvenes demanda acción e inmediatez que es parte constante en el desarrollo y característica de la etapa de la juventud. La recepción de las hormonas es una de las causas del incremento en comportamientos reactivos y que las variables ambientales también inciden en el comportamiento juvenil, provocando reactividad, así como características del temperamento e influencia en los espacios de vida, educativos y culturales.

Asimismo, en el entorno educativo se conforma una de las variables de importancia en los comportamientos sociales de los jóvenes, la familia, los amigos, en donde las individualidades se desarrollan, así como las capacidades de socialización y cooperación. Estas características de la juventud los colocan en procesos adicionales no vividos, con reacciones diversas con respecto a los requerimientos del encierro, restricciones y prohibiciones, que en repetidas ocasiones fueron denunciadas por la falta de seguimiento a la atención de necesidades de la juventud. Durante la pandemia COVID-19 en el 2020, la Organización de las Naciones Unidas (ONU, 2021) registró una población de 1.200 millones de jóvenes de 15 a 24 años, el 16% de la población mundial. Para el 2030, fecha límite para los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), se estima que la cantidad de jóvenes habrá aumentado en un 7%, llegando así a casi 1.300 millones. Estos jóvenes serán los sobrevivientes de la pandemia mundial y mantendrán los efectos secundarios del aislamiento. De acuerdo a la ONU (*Ibid.*), las formas de diversión en la juventud son las siguientes:

- a. El 97% de los países han declarado obligatoria la educación física.
- b. En el 54% de los países la educación física tiene un estatus inferior al de otras asignaturas.
- c. Las actividades de tiempo libre son fundamentales para el desarrollo de los jóvenes.
- d. Los juegos, deportes, eventos culturales y de entretenimiento, y el servicio a la comunidad, juegan un papel importante en la educación formal y no formal de los jóvenes.
- e. Las redes deportivas comunitarias, cuando son inclusivas, son una fuente importante de creación de redes sociales, ayudando a combatir la exclusión y fomentando la capacidad de la comunidad para trabajar colectivamente con el fin de aprovechar las oportunidades y hacer frente a los desafíos.
- f. El deporte es un medio popular para desarrollar las habilidades de los jóvenes.
- g. La participación en actividades que promueven el valor de la cultura propia y de otras culturas abre a los jóvenes a nuevos conocimientos y perspectivas.
- h. En los países en los que la normativa laboral es débil, los jóvenes suelen tener que trabajar más, dejando poco tiempo para las actividades de ocio.
- i. En los países en desarrollo, las chicas y las mujeres jóvenes suelen tener menos tiempo libre para actividades de ocio que los chicos y los hombres jóvenes.
- j. Los deportes, las artes y la música son elementos esenciales para el desarrollo, [están] en el corazón de la misión de la Alianza de Civilizaciones que tiene como objetivo fomentar la cultura de la paz a través de estas expresiones colectivas de los valores humanos.

Los tipos de diversión factibles de realizar previos a las medidas de contención de la pandemia son variados. Estos se pueden identificar por el espacio en donde se realiza la actividad específica, en tierra, agua o aire. También, se pueden identificar por actividades solitarias o en grupo, diversiones masivas, diversión en modalidad virtual (Ver Tabla 2).



Tabla 2. Formas de ocio y recreación

Tipo de actividad	Descripción
Actividades de diversión en tierra	Existen diversas actividades que se pueden realizar en tierra como son: caminata, escalada en roca, cañonismo, ciclismo de montaña, alpinismo, rapel, cabalgata, disfrutar de espacios verdes, deportes al aire libre (Turístico, 2020).
Actividades de diversión en agua	Actividades se pueden realizar en la playa y albercas; natación, buceo, nado a profundidad, búsqueda de tesoros, surf, kayak de mar, safari ballenero, en la piscina se puede realizar actividades como waterpolo, buceo, chapotear, jugar con juguetes de agua, o simplemente flotar (Martime, 2019).
Actividades de diversión en aire	Las varias actividades que se pueden realizar en las alturas son montar en globo un paseo entre las nubes, tirarse en paracaídas una caída libre puede ser desde una avioneta desde 4 mil metros de altura, puede ser también desde acantilados o riscos muy altos y el puéting que consiste en tirarse desde un puente con una cuerda elástica atada a los pies, la sensación de caer directo al vacío suele ser una experiencia liberadora para algunas personas (Enfemenino, 2017)
Actividades de diversión individuales	La diversión individual es una forma de entretenimiento personal que se busca hacer en soledad. Las actividades divertidas son; ver una película, ir a un parque de diversiones, viajar por el mundo, salir a comer y cenar, tomar clases en gimnasio, yoga, pintura o cualquier tipo de actividad artística, salir a pasear, visitar museos, spas, practicar deporte entre muchas otras cosas (González, 2018).
Actividades de diversión grupales	La diversión grupal son actividades que se realizan entre más de dos personas con el fin de divertirse. Salir de noche a un bar o a comer, viajar a diversas partes del mundo, hacer fiestas, ejercicios en equipo hay personas que se motivan a hacer ejercicio si están a compañía de sus amigos, Gotcha o paintball, spas, deportes, fiestas sorpresas, entre otras (González, 2017).
Actividades de diversión virtual	La diversión virtual son actividades que se realizan por medio de dispositivos electrónicos como son los smartphones, computador de escritorio, computador portátil, Tablet y consola de videojuegos. En la actualidad la innovación tecnológica ha hecho esta una diversión cada vez más popular entre los jóvenes y una de las actividades más populares son los juegos on-line, estos son todos los juegos que se conecten a una red de internet donde se pueda jugar con personas de diferentes partes del mundo tales como es el Fifa, Forniture que son juegos de consola, minecraft, legend of legends (LOL), son juegos para computador portátil y de escritorio, entre otros. Entretenerse en casa es casa día más sencillo, sobre todo gracias a la existencia de Internet. Cuando se trata de frenar el aburrimiento, el primer recurso que tenemos disponible es navegar por la



	web hasta encontrar una actividad que nos encante y nos haga pasar el tiempo libre de una forma divertida. (IBÉRICO, 2018).
Actividades de diversión deportiva	Todos los deportes generan diversión y esparcimiento, tales como actividades acuáticas, yoga, gimnasia, ciclismo, danza, aerobics, futbol, basquetbol. Estas actividades se pueden realizar de la mano con la diversión ya sea solo o con amigos con el propósito de mantener una buena salud (Redondo, 2020).

Fuente: Elaboración propia con base en diferentes fuentes.

Análisis de diferentes estudios indican importantes hallazgos con relación al impacto del aislamiento social ante la pandemia del 2020 y las actividades recreativas realizadas por la población tanto de adolescentes como jóvenes adultos. Resultados de la recreación en adolescentes mexicanos durante el confinamiento, revelaron que el 88.1% contaron con suficiente tiempo libre para practicar actividades recreativas, principalmente con la familia, 77%, como ejercitarse, platicar, escuchar música, dormir, ver televisión. Así como también, el 71% manifestó que prefería realizarlas con amigos, compañeros u otros, motivados por la dependencia de relaciones de amistad como signo de bienestar ante la limitación del aislamiento (Medina, Andrade & Ramos, 2020).

Desarrollo metodológico

El método utilizado en el estudio es cuantitativo por la naturaleza de las variables del análisis y de diseño por encuesta. Se considera un enfoque de tipo descriptivo ya que busca detallar la realidad que viven los jóvenes adultos en relación con el ocio y recreación a partir de la contingencia sanitaria por COVID-19. De acuerdo con la taxonomía de Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), la presente investigación es no experimental. La temporalidad del estudio es transversal con relación a la obtención de datos por encuesta durante los meses de mayo y junio del 2020, desarrollada a través de Google Forms y distribuida por correo electrónico a los participantes.

La muestra es de n=200 participantes en el rango de edades de 18-19 años de la población de Ciudad Juárez. La muestra de la población se basa en un dato de segmentación de población considerando a los jóvenes adultos de Ciudad Juárez entre los 18 a los 29 años, teniendo un nivel de confianza del 95% y un margen de error del 7%, el resultado fue de 200 participantes en la encuesta desarrollada en el presente estudio como estrategia de recolección de datos. Los elementos de estudio se dan en dos momentos: previo a la pandemia y durante la transición de la pandemia, incluyendo el periodo desde la declaración de cuarentena en marzo de 2020 y seguida de las fases de incorporación paulatina de las actividades de la vida cotidiana. La estrategia para el análisis de datos colectados fue utilizando dos programas computacionales, Tableau 25 y el de Estadística para las Ciencias Sociales, SPSS.



Las variables de estudio corresponden a las siguientes temáticas que se organizan en los ítems de la encuesta como instrumento para la recolección de datos: (1) datos sociodemográficos; (2) propósitos para realizar actividades de ocio y recreación; (3) destinos y lugares de diversión; (4) frecuencia de asistencia a los lugares de recreación; (5) tiempo dedicado a la diversión; (6) horas dedicadas a las actividades de diversión; (7) horarios dedicados a la diversión; (8) días de la semana que dedican a divertirse; (9) actividades: actividades pasivas, actividades culturales, actividades recreativas en tierra y agua, actividades virtuales, aficiones y hobbies, creación artística y manual; (10) lugares visitados; (11) actividades extras; (12) gasto asignado para las actividades de diversión; (13) medios de transporte, (14) medios de comunicación; (15) temores al realizar actividades de esparcimiento; (16) incidentes durante actividades de diversión; (17) perspectiva de cambios en los lugares de diversión; (19) medidas de prevención durante la transición de la pandemia del COVID-19; y, (20) expectativa futura de concurrencia a eventos masivos y otras actividades de esparcimiento.

La población de estudio

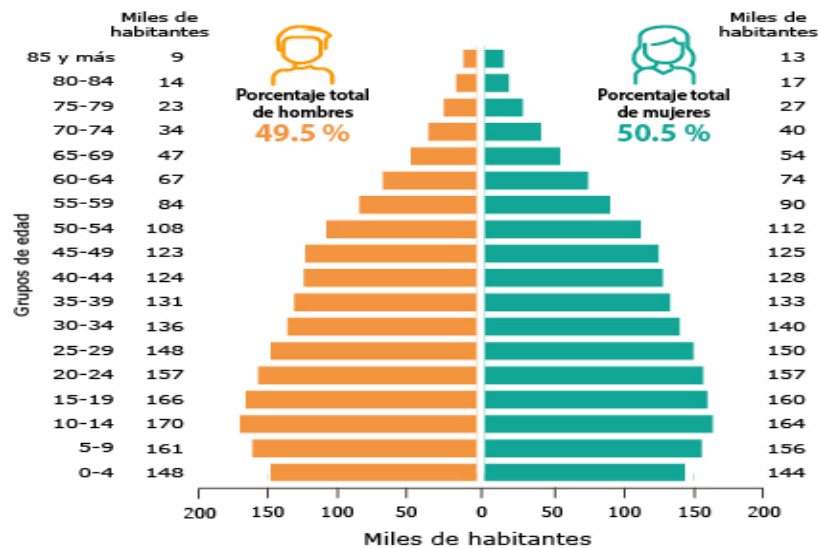
Hay definiciones estadísticas de las juventudes que resultan insuficientes, ya que se imponen acuerdos y demandas que cada sociedad realiza de los jóvenes. Mientras que la Organización de las Naciones Unidas (ONU) pondera a las edades de los jóvenes entre 15 y 24 años por acuerdo de Asamblea de 1985, el artículo primero de la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño define a los niños como personas de hasta 18 años (Guzman O. & Molina R., 2021). No obstante, para el propósito del presente estudio, los jóvenes no representan exclusivamente un grupo etario, sino que estos se definen en atención a las características psicosociales que desarrollan como preparación para la adultez cuando asumen responsabilidades económicas y sociales, de definición de preferencias e identidades individuales y gregarias, vínculos afectivos y de habilidades de socialización.

Asimismo, la pirámide poblacional es otra de las definiciones, ya que de acuerdo con los datos de la Encuesta Nacional de la Dinámica Demográfica (ENADID) 2018 (INEGI, 2019), en México, existen 30.7 millones de jóvenes que representan 24.6% del total de habitantes. Por grupos de edad, 36.8% (11.3 millones) tienen entre 15 y 19 años; 32.7% (10 millones) están en el grupo de 20 a 24 años, y 30.5% (9.4 millones) entre 25 y 29 años (aunque en diferentes clasificaciones colocan a las personas de 25-29 o de los 27-29 años en el sector etario de la adultez). En la distribución por sexo no hay gran diferencia: 50.8% (15.6 millones) son hombres y 49.2% (15.1 millones) mujeres. En los grupos de edad de 15-19 y 20-24 años, los hombres son mayoría, pero en el grupo de 25-29 años la tendencia se invierte.

El estado de Chihuahua ocupa el lugar 12 a nivel nacional por su número de habitantes. Las estadísticas del INEGI para el 2020, indican que el estado cuenta con una población total de 3,741,869 de los cuales 1,888,047 son mujeres y 1,853,822 son hombres. El grupo de jóvenes del rango de edad de 15 a 29 años representa un total de 938,000 jóvenes, de los cuales 471,000 mujeres jóvenes y 467,000 hombres jóvenes (Ver Figura 1).



Figura 1. Estadística poblacional del estado de Chihuahua



Fuente: tomado de INEGI (*Ibid.*)

En tanto, la población de estudio conformada por el municipio de Juárez cuenta con una población de 1,428,508 personas de los cuales 709,675 (49.6%) son hombres, mientras que 718,833 (50.3%) son mujeres, por lo cual el 25.7% (177,814) son hombres jóvenes de entre los 18 a los 29 años y las mujeres son el 25.5% (178,863) de la población de adultos jóvenes en Ciudad Juárez. Además, Juárez es considerado como el municipio con mayor tamaño poblacional, de los 67 que componen el estado de Chihuahua. La tasa de crecimiento de población de 2010 a 2015 fue del 4.43 por ciento, según el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI, *Ibid.*).

Panorama epidémico y salud mental

Las enfermedades contagiosas a través de la historia del ser humano han sido parte recurrente de la vida misma (Escuer, 2019). la enfermedad epidémica, conforma un tema de carácter global desde siglos atrás, estimando una pérdida considerable de miles de personas. El virus SARS-CoV-2 (agente etiológico de COVID-19), pertenece a la familia de los coronavirus, los cuales son un grupo de virus RNA que tienden a inducir afecciones del tracto respiratorio. Comenzó en diciembre de 2019 en Wuhan, provincia de Hubei en China y fue declarada pandemia global el 11 de marzo de 2020 (Castro, *Ibid.*).

La batalla contra virus y bacterias han existido interminablemente, pues hay evidencias de la muerte por millares de individuos afectados que altero el antepasado de muchos países debido a enfermedades y pandemias que acabaron con generaciones (Mandujano, 2003; Moreno, 2018). La epidemiología tiene origen desde los textos clásicos de Hipócrates, Aristóteles y Galeno, quienes utilizaban la palabra “epidemia” con relación a una enfermedad que afectaba a todos los individuos. Como define el Diccionario de la lengua española, “enfermedad epidémica que se extiende a muchos países o que ataca a casi todos los individuos de una localidad o región” (Rosselli, 2020) (Ver Tabla 1).



Tabla 1. Pandemias en el mundo

Pandemias	Período	Lugares de impacto	Indicador de muertes y afectación
Peste del Justiniano	541-543	Imperio romano de oriente, ciudad de Constantinopla, varias partes de Europa, Asia y África.	50 millones de muertes, ocasionando gran pérdida de la población en el siglo VI
Peste negra	1347-1353	Eurasia y norte de África	200 millones de muertes, provocando un impacto en la producción agraria
Viruela	1000 d.C.	los continentes asiáticos, Europa y en la costa norte del Mediterráneo africano	En el siglo XVIII se registraron 400,000 muertes y, en el siglo XX 500 millones
VIH/SIDA	1980-presente	África, América, resto del mundo	25,4 millones de muertes
Coronavirus (COVID-19)	Diciembre 2019-presente	China, Europa, América, resto del mundo	Para agosto 2020 se registraron 714,600 muertes

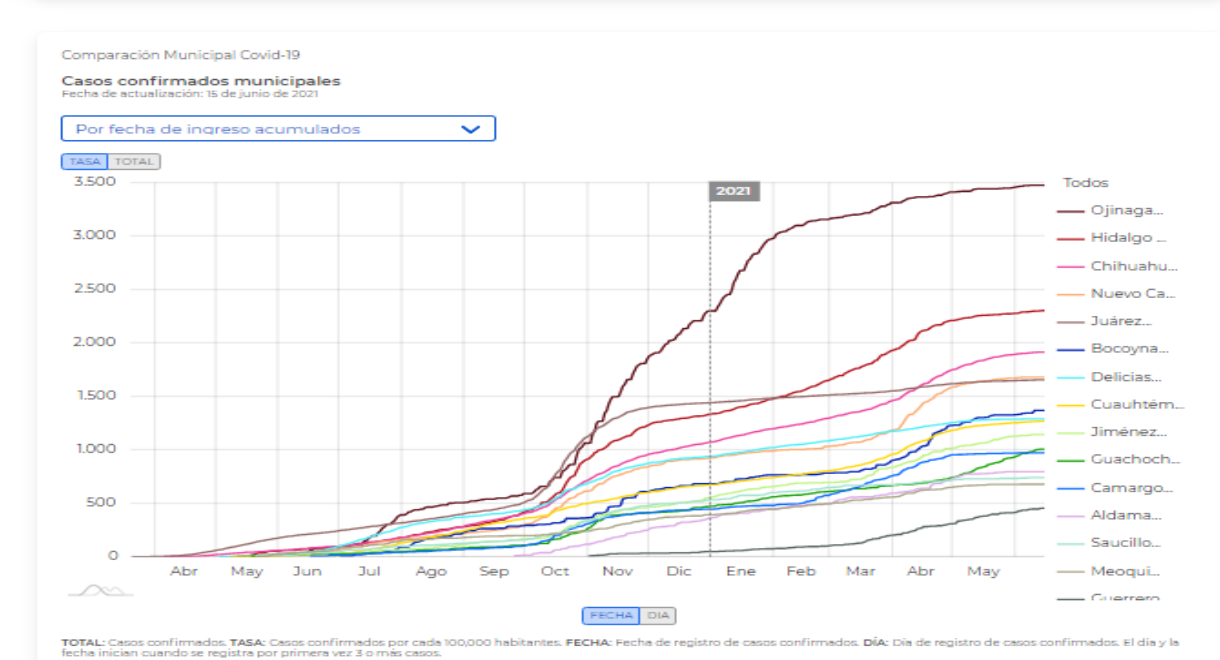
Fuente: elaboración propia con base en fuentes secundarias

El virus SARS-CoV-2 (agente etiológico de COVID-19), pertenece a la familia de los coronavirus, los cuales son un grupo de virus RNA que tienden a inducir afecciones del tracto respiratorio. Comenzó en diciembre de 2019 en Wuhan, provincia de Hubei en China y fue declarada pandemia global el 11 de marzo de 2020. La mayoría de los casos de COVID-19 ocurren en adultos (Castro, *Ibid.*). En el caso del origen del SARS-CoV-2, todo parece indicar que éste se originó por mutación de un coronavirus que infectaba murciélagos. Pero debido en parte, a la estrecha convivencia entre el humano y los murciélagos en ciertas culturas del mundo, este coronavirus fue capaz de infectar humanos, generando así un nuevo virus en el planeta, con alta capacidad de transmisión e infección entre humanos (Pérez et al., 2020).

De acuerdo con la Organización Mundial de la Salud (OMS), para el 4 de junio de 2021 - 03:00 pm (hora del este) se notificaron 199.472 casos y 4.609 muertes adicionales en las últimas 24 horas, lo que representa un aumento relativo del 0,29% en los casos y un aumento relativo del 0.26% en las muertes, en comparación con el día anterior. Los indicadores a junio del 2021 refleja 176,303,596 casos confirmados y 3,820,026 muertes (OMS, 2021). Los esfuerzos en México para conocer los efectos de la pandemia COVID-19 son variados, se han enfocado en aspectos de salud y de las empresas. Los niveles de contagio de la pandemia COVID-19 en el estado de Chihuahua por el coronavirus son constantes, donde los cinco primeros municipios de mayor indicador de contagio en 2021 es Ojinaga, Hidalgo del Parral, Chihuahua, Nuevo Casas Grandes y Ciudad Juárez (Ver Figura 2).



Figura 2. Contagios por municipio del Estado de Chihuahua



Fuente: tomado de INEGI (2021)

Para la población del municipio de Ciudad Juárez, incluidos los jóvenes, reflejan niveles de contagios constantes a la baja en 2021, aunque en 2020 estuvo ocupando los primeros lugares, el semáforo de niveles de COVID-19 colocan al municipio en color cambiantes, de naranja al amarillo, pero en ocasiones retrocede y vuelve al naranja. Esta situación cambiante a permitido que los negocios de todo tipo son rehabilitados y abran sus puertas bajo las restricciones indicadas por las autoridades sanitarias.

Numerosas enfermedades atribuibles a las pandemias tienen relación directa a lo que argumentan Madhav, Oppenheim y Gallivan (2017) citados en (Jamison *et al.*, 2017) en donde la desinformación, ansiedad pública y los rumores han debido ser abordados por funcionarios de salud y de gobierno para ayudar a mitigar los efectos adversos de la estigmatización y xenofobia. Asimismo, Murder, et al. (2018) menciona que es común atribuir la culpa de cualquier circunstancia a otros y esto daña a todos los involucrados y puede reducir la resiliencia individual y comunitaria tanto a corto y largo plazo.

Con relación a la salud mental, a considerar por una parte, Valero, *et al.* (2020), indicó que la pandemia de COVID-19 puede resultar estresante para las personas. Por otra parte, Usher K., Durkin J. y Bhullar N. (2020) ratifican que el temor y la ansiedad con respecto a una nueva enfermedad y lo que podría suceder ante ésta, pueden resultar abrumador y generar emociones fuertes, tanto en adultos, como en la niñez y juventudes. Valero (*Ibid.*) argumenta también que la ansiedad generada debido a las medidas de salud pública, como el distanciamiento social, ha causado que las personas se sientan aisladas, en soledad, y es posible que aumente el estrés, la ansiedad y miedo ante los brotes de enfermedades.

Las medidas de contención sanitaria a través del confinamiento y la sana distancia conforman elementos de aislamiento y modificación de la vida, convirtiéndose en un fenómeno psicosocial complejo que atañe la interpretación de la realidad que enfrentan los niños, jóvenes y adultos (Catagua-Meza & Escobar-Delgado, 2021). El panorama de salud mental de los jóvenes en la Sociedad Española de Psiquiatría (SEP,



2020) justificó la emisión de una guía titulada “Guía COVIDSAM para la intervención en salud mental durante el brote epidémico de COVID19”, documento adoptado por la Secretaría de Educación Pública en México como apoyo a los problemas de salud de la población de acuerdo con la atención a los siguientes aspectos que se consideran relevantes para la salud mental y desarrollar resiliencia:

- a. Vigilar constantemente el estado de salud propio, así como la de otros a los que se puede contagiar.
- b. Si fue un factor de contagio, cuidar de la preocupación de que familiares y amigos tengan que hacer cuarentena como consecuencia de haber estado en contacto con la persona que infectó.
- c. Experiencia de estar en autoobservación u observado por otros por síntomas y signos de haber contraído la infección.
- d. Tiempo que está restando de trabajo por el proceso de cuarentena y recuperación, con la consecuente pérdida de ingresos y de seguridad en el puesto de trabajo.
- e. Cubrir la necesidad de tener que prever el abastecimiento de alimentos y cuidados médicos.
- f. La exigencia de atender de cuidados a menores y familiares a cargo.
- g. La incertidumbre o frustración sobre el tiempo de duración de esta situación.
- h. La soledad asociada con el sentimiento de haber sido excluido del mundo y de sus seres queridos.
- i. El malestar o rabia si piensa que ha sido contagiado por la negligencia de “otros”.
- j. La preocupación de ser posible vector y contagiar a otros, incluyendo a personas cercanas.
- k. El aburrimiento y frustración de no estar conectado a la rutina habitual de su vida.
- l. El mayor deseo de beber alcohol o consumir sustancias de abuso para afrontar esta situación.
- m. La aparición de síntomas depresivos como desesperanza, irritabilidad, cambios en el apetito o alteraciones del sueño.

Asimismo, en Estados Unidos de América (CDC, 2020), así como en otros países, han enfatizado en la relevancia de considerar medidas cotidianas para mantener la salud mental de los niños y jóvenes para ayudar a padres, cuidadores y otros adultos con niños y jóvenes a su cargo para ayudar a garantizar su bienestar emocional, social y mental. Adicionalmente, en el informe especial COVID-19 de la CEPAL (2020) sobre los resultados a causa del coronavirus en la sociedad, advierte que: habrá una crisis negativa en el sector salud, la educación y en el empleo ya que un impacto principal es la pobreza de la población; en el sector salud habrá una escasez de mano de obra calificada y de medicamentos; en la educación la interrupción de las actividades educativas tendrá efectos significativos en el aprendizaje, especialmente en los más pequeños o los más vulnerables; en el empleo las desigualdades económicas y sociales tendrán efecto en las personas con índices de pobreza más altos por causa del desempleo (CEPAL, *Ibid.*).

Adicionalmente, el Instituto de Investigaciones Económicas de la Universidad Nacional Autónoma de México durante el confinamiento y cierre total en el 2020, mencionó que los estragos económicos en México serán catastróficos después de la pandemia COVID-19, aunque no se sabe con claridad cuanto será la magnitud de estos. Además, de que habrá dos tipos de impactos de costos: el costo directo en el sistema de salud y el indirecto que es sobre las actividades económicas de las cuales muchas familias dependen (Pérez, 2020).

Discusión de resultados

Los resultados se presentan en relación con la operacionalización de variables organizada por 20 secciones según las variables incorporadas en el instrumento de recolección de datos a través de encuesta. El instrumento fue desarrollado a través de la plataforma Google Forms y la invitación de participación se realizó en las redes sociales abiertas. Las temáticas de la encuesta fueron estructuradas en atención al



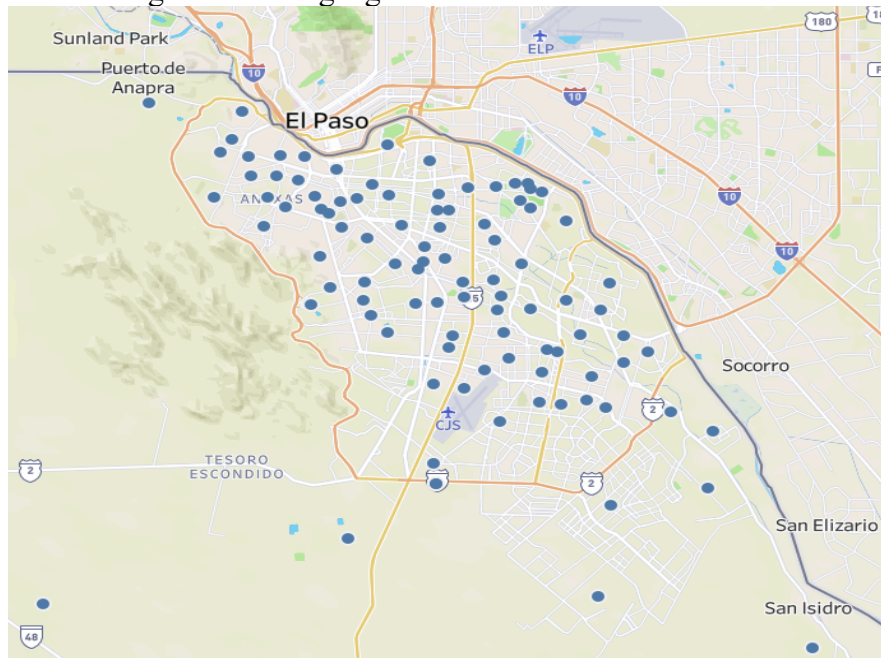
contraste de dos tiempos distintos: antes y durante la transición de la pandemia COVID-19, etapa que se ha generalizado como la nueva normalidad en la que se pretende retomar paulatinamente las actividades sociales y económicas. Adicionalmente, se agrega algunas perspectivas que los jóvenes tienen con relación a las expectativas del ocio para el futuro pensando en el después de la pandemia.

a. Información Sociodemográfica de respondientes

- La participación de jóvenes en el estudio consistió en un 73.9% de mujeres y 26.1% de hombres.
- El rango por edades de participación de menor a mayor es el siguiente: 18-20 años el 13.6%; 21-23 años representa el 39.7%; 24-26 años el 25.6%; 27-29 años el 21.1%.
- El estado civil corresponde a 69.8% de solteros; 17.6% en unión libre y, 10% de personas casadas.
- Los grupos sociales en los que se identifican en la muestra: 85.4% no indicó pertenencia alguna; 4.0% pertenecen al grupo LGBT, 0.5% al grupo indígena y, 10% pertenece a otros grupos no especificados.
- De acuerdo con los miembros en el hogar: 37.2 % proviene de hogares monoparentales, con un miembro de familia; 37.2 % con dos miembros; 14.1% con tres miembros; y 11.6% son cuatro miembros o más.
- En cuanto al nivel de ingreso económico semanal: 18.5% cuentan con un ingreso menor de los \$5000 pesos mexicanos; seguido de un 17.5% entre los \$5000 a \$6001 pesos mexicanos y, 16.5% con \$10,000 pesos o más.
- El nivel académico de los participantes: 48.2 % cuenta con estudios de licenciatura; 31.2% con preparatoria y, 15.1% con secundaria.
- Los jóvenes reportan que con las personas que les gusta reunirse para realizar actividades de ocio y recreación: 58.8% con amigos, 39.2% con un hermano(a) y, el 33.2% con la pareja sentimental.
- La zona geográfica de la muestra participante en el estudio, n=200, fue obtenida a través de la zona postal de los respondientes en la encuesta, mostrando una distribución aleatoria en el municipio de Juárez, Chihuahua (Ver Figura 1).



Figura 1. Zona geográfica de la muestra del estudio



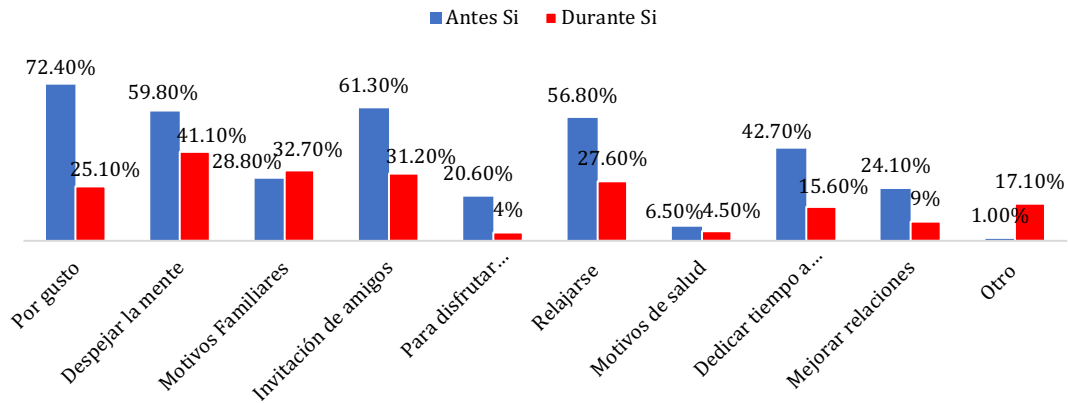
Fuente: obtenido de códigos postales de encuestados y trabajados en Tableau.

b. Propósitos de las actividades de ocio y recreación

- i. *Previo a la pandemia COVID-19.* Los motivos para realizar actividades de ocio y recreación de los jóvenes fueron principalmente: 72.4% por gusto o placer de divertirse; 61.3% motivados por invitación y acompañamiento de amigos; 59.8% para poder despejar la mente; 56.8% para relajarse y, 42.7% para dedicar tiempo a ellos mismos (Ver Figura 2).
- ii. *Durante la transición de la pandemia.* El 41.2% intentaron realizar actividades de recreación con el propósito de despejar la mente principalmente; mientras que 32.7% por motivos familiares y, 31.2% por invitación o acompañamiento de amigos (Ver Figura 2).



Figura 2. Propósito de esparcimiento previo y en transición en pandemia COVID-19



c. Tiempo de dedicado a la diversión, previo y durante la transición de la pandemia

- i. *Previo a la pandemia COVID-19.* La frecuencia para realizar actividades de recreación previo a la pandemia reflejó que 37.2% realizaba frecuentemente actividades; 32.2% de manera moderado, 16.5% ocasionalmente; 13.1% muy frecuente y solo 1.0% muy frecuentemente.
- ii. *Durante la transición de la pandemia.* A pesar de que después de la cuarentena declarada en marzo de 2002, la restricción horaria y de movilidad fue recurrente, los resultados obtenidos de actividades de recreación arrojan que 46.2% realiza alguna actividad de esparcimiento ocasionalmente; seguido de un 39.2% moderadamente, y 11.1% frecuentemente.

El esparcimiento por género y rangos de edad arroja lo siguiente: en el caso del género femenino, 12.12% en un rango de edad de los 21 a 23 años realizaron actividades de ocio y recreación de manera moderada; seguido de los porcentajes que realizan actividades de manera ocasional, 9.09% entre los 24 a 27 años, 15.66% entre los 21 a 23 años y, 7.58% entre los 18 a 20 años. Con relación al género masculino, 4.04% entre los 24 a 26 años realizaron actividades de recreación de forma moderada; 5.05% de manera ocasional, entre los 21 a 23 años, así como también, 3.54% los de 27 a 29 años.

d. Preferencia de días y horarios para el ocio y recreación

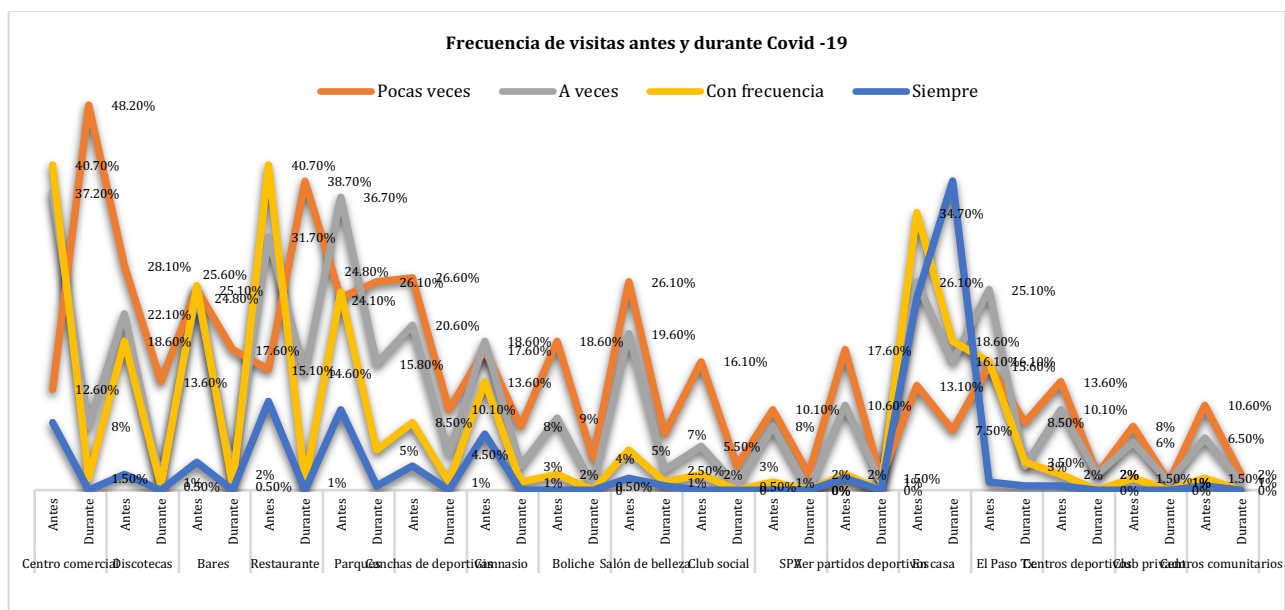
- i. *Previo a la pandemia COVID-19.* Los días de la semana en los que los jóvenes realizaban actividades de diversión eran comúnmente en fin de semana, donde algunos de ellos principalmente utilizaban los tres días: 84.9% en sábado; 68.3% en viernes; y 54/3% en domingo. Los horarios en los que solían ir a divertirse eran en la tarde, 63.8% y por la noche, 64.7%. Las horas del periodo de diversión era con una duración de 3 a 5 horas.
- ii. *Durante la transición de la pandemia.* Los días principales para realizar actividades de ocio y diversión: 36.7% en viernes; así como también, el 71.4% realiza también actividades el sábado y 39.7% el domingo. Los horarios de preferencia en que se llevan a cabo las actividades de recreación: 48.2% en la tarde y 27.6% en la noche. Mientras que 53.8% dedica un tiempo promedio a la recreación de 1-2 horas.



e. Lugares y frecuencia de recreación y ocio

- i. *Previo a la pandemia COVID-19.* El 40.7% visitaba con frecuencia los centros comerciales; 40.7% los restaurantes; 25.6% bares y, 24.1% visitaba parques; 34.7% prefería permanecer en casa. Por el contrario, en pocas ocasiones acostumbraban: visitar canchas deportivas para ejercitarse, 26.6%; acudir a salones de belleza, 26.2%; y visitar parques, 24.1% (Ver Figura 3).
- ii. *Durante la transición de la pandemia.* El 38.7% de jóvenes reporta haber permanecido en casa y pocas ocasiones visitaron un restaurante 40.7% (Ver Figura 3).

Figura 3. Frecuencia a lugares de diversión previo y durante la transición de la pandemia



f. Tipo de actividades en tierra, grupales e individuales

- i. *Previo a la pandemia COVID-19.* La mayor preferencia de actividades que los jóvenes realizaban era aquellas que se clasifican en actividades de diversión en tierra, lo cual es común debido al contexto geográfico desértico de la localidad y la distancia extensa a otros lugares turísticos. Destaca que 72.4% de los jóvenes tienen como mayor actividad el acudir a centros comerciales; 77.4% a restaurantes; 55.3% a bares; 31.7% al gimnasio; 49.2% acuden a parques urbanos. Asimismo, las preferencias con relación a las actividades culturales, grupales e individuales: 31.2% de los jóvenes preferían ir a fiestas populares; 44.2% asistir a conciertos; 36% a festivales; 74.4% a estrenos de cine; y 63.3% a ferias o actividades masivas.



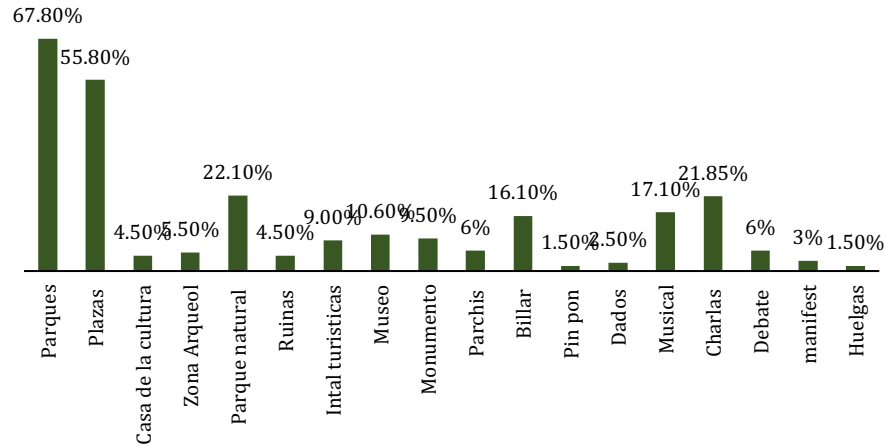
- a. Lugares de diversión previo a la pandemia por género y rangos de edad de los jóvenes:*
1. Centros comerciales. Los resultados obtenidos arrojaron que el 24.24% de los que asistían a estos como parte de las actividades de recreación son de género femenino, en un rango de edad entre los 21 a 23 años, mientras que el 7.7% son del género masculino entre los 27 a 29 años.
 2. Restaurantes. Principalmente el género femenino reporta haber frecuentado restaurantes: 25.76% entre los 21 a 23 años; continuando con un 15.66% de entre los 24 a 26 años. Mientras que el género masculino, 6.57% entre los 21-23 años y con igual porcentaje en el rango de edad de los 27 a 29 años.
 3. Bares. El 18.69% del sexo femenino entre los 21 a 23 años reportó frecuentar regularmente los bares, a diferencia de un 5.05% del género masculino entre los 21 a 23 años. Cabe aclarar que esta discrepancia entre hombres-mujeres se debe a que la mayoría de los participantes en el estudio son mujeres.
 4. Gimnasios. Concurría el 9.60% del género femenino de 21 a 23 años, y 2.57% del género masculino de 24 a 26 años, respondiendo que además de ejercitarse, también asistían a este lugar para convivir entre amigos o colegas.
 5. Parques urbanos. Concurría el 14.14 % del género femenino y 2.23% del género masculino antes del COVID-19.
- ii. *Durante la transición de la pandemia.* Las principales actividades de recreación resultaron mayormente afectadas durante las diferentes etapas de contención de la pandemia. Una vez reestablecidas la mayoría de las actividades económicas después de la cuarentena de marzo 2020, los jóvenes iniciaban limitadamente en retomar algunas actividades, entre ellas las siguientes: 10.1% empezó a acudir a centros comerciales; 25.5% a restaurantes; 9.0% a bares; 12.1% a gimnasios, y 23.6% a parques.
- Con relación a actividades culturales y masivas, estas disminuyeron un 80.4%. en la transición de reapertura de lugares y actividades: 5.5% de los jóvenes declararon que participaron limitadamente en fiestas populares; 8.1% acudió a conciertos; 1.0% a festivales; 4.5% a estrenos de películas. Inclusive los jóvenes reportaron la omisión de toda actividad de ocio y recreación en un 36.2%.

a. Lugares de diversión visitados y principales actividades de recreación en la transición de la pandemia

Las restricciones de acceso y horarios debido a la estrategia de sana distancia estimuló las visitas a los siguientes lugares: 67.8% de los jóvenes frecuentaron los parques urbanos; 55.8% las plazas comerciales; 22.1% visitaron un parque natural; 21.8% frecuentaron lugares donde se presentan charlas profesionales; y 17.1% acudieron a musicales, entre otras actividades con menor frecuencia (Ver Figura 4).



Figura 4. Lugares visitados en la transición de la pandemia



g. Actividades recreativas en agua

- i. *Previo a la pandemia COVID-19.* Los jóvenes reportaron que usualmente visitaban las albercas públicas con un 41.7%, las albercas privadas con un 40.2%, y participación de lo que se identifica como pool-party, 38.2%.
- ii. *Durante la transición de la pandemia.* El 95% de los jóvenes manifestó haber realizado actividades limitadamente y con restricciones por la seguridad sanitaria: 6.5% visita a albercas públicas; 7.5% albercas privadas; y 5.0% participaron en un pool-party.

h. Actividades virtuales

- i. *Previo a la pandemia COVID-19.* El 46.7% participaba en juegos de consola y computador; 66.3% socializaba a través del uso de mensajes de texto; 71.4% observaba películas y documentales; 72.4% observaba series; y 82.9% escuchar música.
- ii. *Durante la transición de la pandemia.* Se muestra un aumento en las actividades en donde los juegos de consola y computador son herramientas útiles para las actividades de interacción virtual, con un 52.8%; las reuniones a través de videollamadas con un 60.3%; la interacción por medio de mensajes de texto con un 70.4%; las películas y documentales con un 76.4%; observar series en diferentes medios virtuales, con un 75.4%; y escuchar música con un 74.4%.

i. Aficiones y hobbies

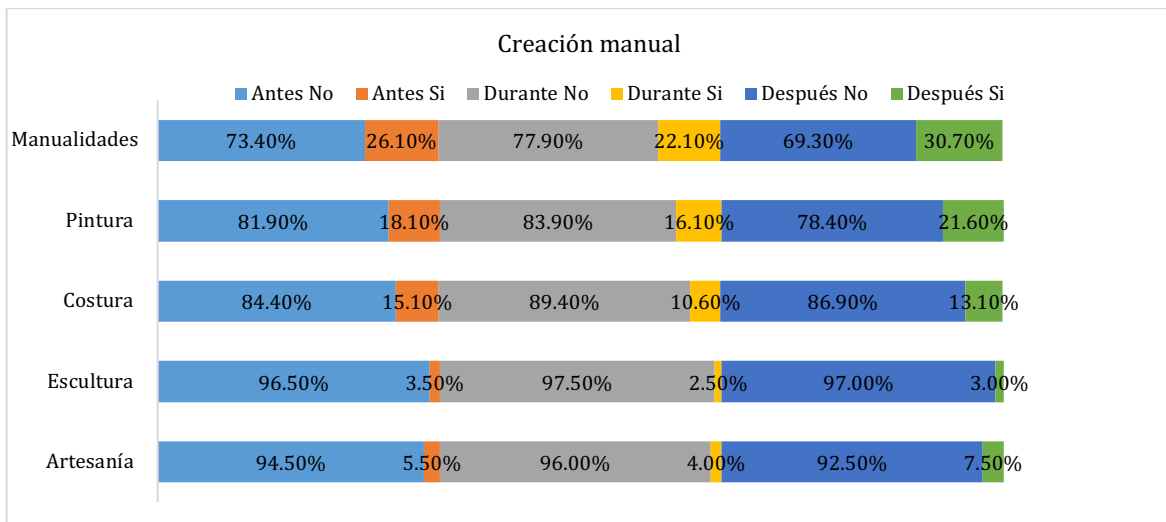
- i. *Previo a la pandemia COVID-19.* Los jóvenes no identificaron diferencia entre sus hobbies que tenían antes de la pandemia y previo en la transición de esta.
- ii. *Durante la transición de la pandemia.* Las actividades realizadas que los jóvenes manifiestan tener como afición: 67.3% navegar en el internet; 21.1% realizar fotografía; 12.6% crear videos; 9% coleccionar algo y, 8.5% escribir.



j. Creación artística y manual

- i. *Previo a la pandemia COVID-19.* A pesar de que el 80% de los jóvenes reporta no haber realizado alguna actividad artística, 26% dijo haber realizado arte manual y 33.7% practicaba algo relacionado con la música, algún instrumento musical y danza.
- ii. *Durante la transición de la pandemia.* El 21% practicó durante la pandemia el aprendizaje de algún instrumento musical; 22.1% realizó algún arte manual y 27% considera que continuará después de la pandemia con alguna actividad de aprendizaje relacionada con las artes. En ese sentido y con relación a la expectativa para el futuro, descrito en la figura siguiente como el deseado 'después' de que llegue a terminar la pandemia o se transite a una normalidad como la conocían los jóvenes antes del COVID-19, las juventudes desean realizar alguna creación deseando poder crear desde una manualidad, e incluso la creación de una escultura (Ver Figura 5).

Figura 5. Creación artística

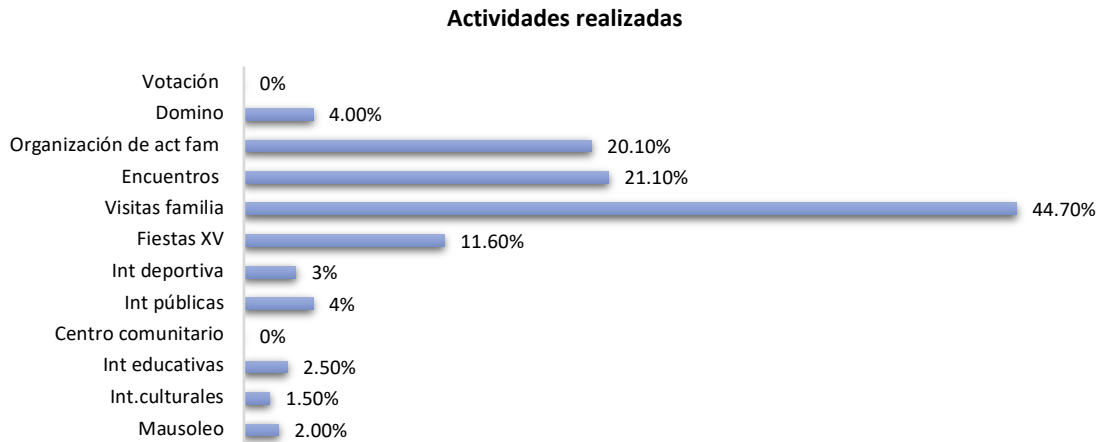


k. Actividades extras

- i. *Previo a la pandemia COVID-19.* Los jóvenes no reportaron información de actividades realizadas de ocio y recreación adicionales a las arriba descritas, en tierra, agua, virtuales, hobbies y de creación artística.
- ii. *Durante la transición de la pandemia.* Los jóvenes mencionan como actividades extras realizadas en un 44.7% la visita a familiares; 21.1% encuentros familiares; 20.1% organización de actividades familiares. Implicando que los jóvenes procuran reunirse principalmente con la familia y en actividades de poca concurrencia (Ver Figura 6).



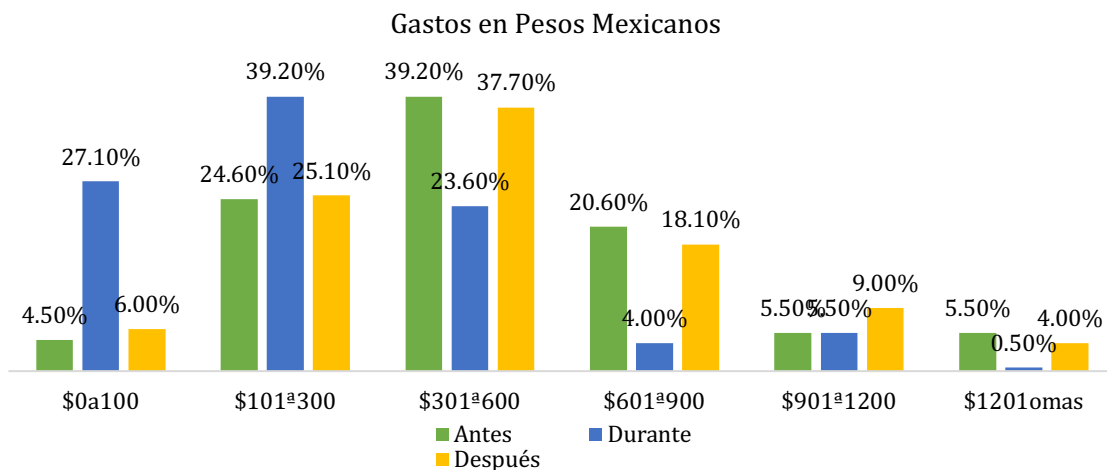
Figura 6. Actividades realizadas en la transición de la pandemia



I. Gasto destinado a las actividades de diversión

- i. *Previo a la pandemia COVID-19.* El monto principal asignado de consumo en ocio y recreación refleja una variación en el gasto. Previo a la pandemia, 39.2% de jóvenes reporta haber destinado un gasto en consumo de \$301 a \$ 600 pesos mexicanos por actividad realizada.
- ii. *Durante la transición de la pandemia.* Mientras que el mismo porcentaje de consumidores, el 39.2%, reporta haber destinado a la recreación entre \$101 a \$300 pesos mexicanos en la transición a la nueva normalidad de la pandemia. Es decir, un decremento en el consumo del 50% en los distintos periodos comparados (Ver Figura 7).

Figura 7. Gasto utilizando en el ocio y recreación (previo, en cuarentena y en transición de la pandemia)



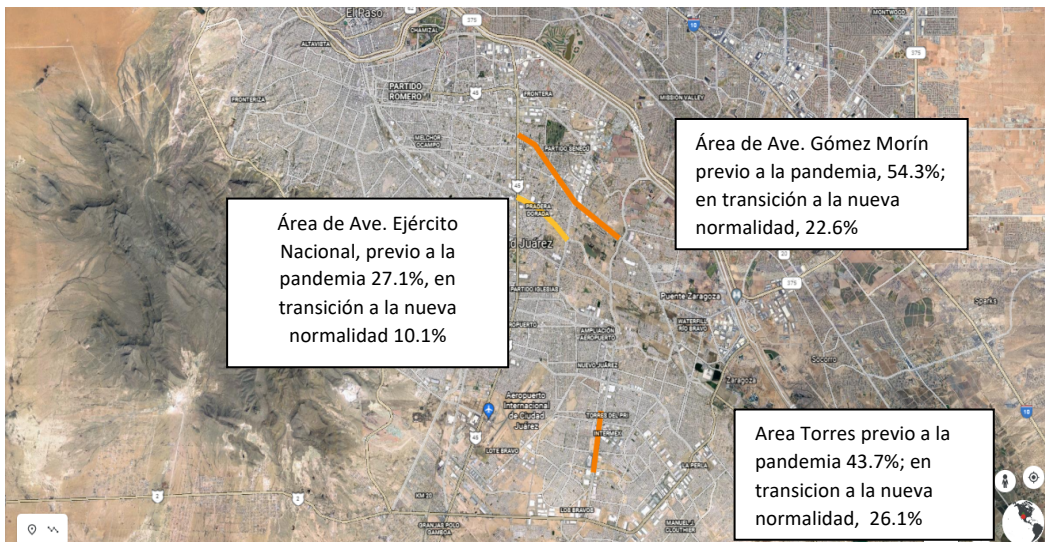
Nota: (el antes refiere el periodo previo a pandemia; durante a la cuarentena y el después al periodo en transición de la pandemia)



m. Zona geográfica de los lugares preferidos para el ocio y recreación

- i. *Previo a la pandemia COVID-19.* Las zonas comunes de reunión para el ocio y la recreación, está relacionada con las áreas en expansión de actividades de diversión en Ciudad Juárez: 56.3% frecuentaba el área de la Avenida Gómez Morín y, 43.7% la Zona Torres. Así como también, 27.1% en el área de la Avenida Ejército Nacional, concurrida en menor escala a diferencia de las dos primeras mencionadas.
- ii. *Durante la transición de la pandemia.* Debido al cierre por la pandemia en el periodo de cuarentena en marzo 2020, los establecimientos de recreación fueron reactivando actividades lentamente. La actividad económica de la recreación se contrajo significativamente, pues la frecuencia a las zonas prominentes antes de la pandemia disminuyó 70% en la Avenida Gómez Morín e igualmente, 22.6% en la zona de las Torres. (Ver Figura 8).

Figura 8. Áreas de destinos y lugares de diversión visitado previo y en la transición de la pandemia



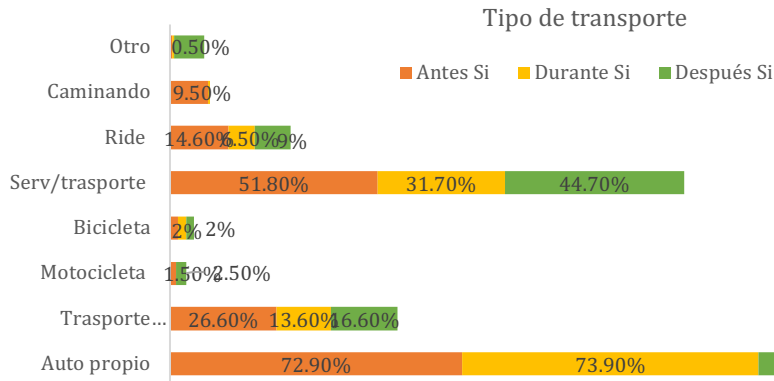
n. Transporte utilizado para realizar actividades de ocio y recreación

- i. *Previo a la pandemia COVID-19.* El medio de transporte que utilizaban principalmente los jóvenes para realizar sus actividades de diversión: 72.9% su automóvil propio; 51.8% aparece como segundo medio de transporte y el servicio de transporte privado (Uber, didi, taxi); 26.6% representa el tercer medio de transporte, el cual corresponde al transporte público.
- ii. *Durante la transición de la pandemia.* Los jóvenes redujeron sus actividades de recreación y ocio, por lo tanto, se refleja en la reducción del uso del transporte: 31.7% utiliza su vehículo propio. No obstante, se incrementa ligeramente el uso del transporte privado en



un 55.3%. Mientras que el transporte público se ha utilizado en un 13.6% (Ver Figura 9). También reportaron los jóvenes que planean la utilización de estos tres medios de transporte en un porcentaje similar en el futuro inmediato.

Figura 9. Tipos de transporte utilizado para acudir a actividades de recreación



o. Medios de comunicación utilizados como parte del ocio y recreación

- Previo a la pandemia COVID-19.* Los medios de comunicación utilizados por los jóvenes antes y durante la transición de la pandemia del COVID-19 se conservaron en un porcentaje similar: 84% utiliza el celular; redes sociales y aplicaciones: 82% Facebook, 70.9% WhatsApp y 30.2% Instagram.
- Durante la transición de la pandemia.* Los medios de comunicación utilizados por los jóvenes fueron similar al tiempo previo de la pandemia: 80% utiliza el celular; 81.4% Facebook; las aplicaciones como WhatsApp un 73.45% y el Instagram en un 38.2%.

p. Temores al realizar actividades de ocio y recreación

- Previo a la pandemia COVID-19.* Los temores manifiestos que los jóvenes enfrentaban al realizar alguna actividad de esparcimiento eran principalmente relacionados con tres aspectos: 74.9% con asaltos; 51.3% con secuestros, y 33.2% con pérdida de pertenencias personales.
- Durante la transición de la pandemia.* Los jóvenes temen principalmente a tres aspectos: 76.4% a ser contagiado por COVID-19 o la modalidad del virus que se encuentre en mutación; así como también, 68.8% teme a la convivencia o cercanía con alguna persona contagiada; y 50.8% teme a ser asaltados durante sus actividades de diversión.

q. Incidentes que vivenciaron durante alguna actividad de recreación

- Previo a la pandemia COVID-19.* El 30.2% de los jóvenes reportaron haber padecido en su mayoría algún suceso de acoso sexual; 21.6% enfrentó agresión verbal; y 17.1% tuvo accidentes de auto.
- Durante la transición de la pandemia.* Los incidentes que han padecido los jóvenes al realizar actividades de recreación: 23.1% se relacionan con el tener contacto con una persona



contagiada; 15.6% haber sido contagiado(a), y 12.6% sufrió intento de robo de sus pertenencias personales.

Aspectos concluyentes

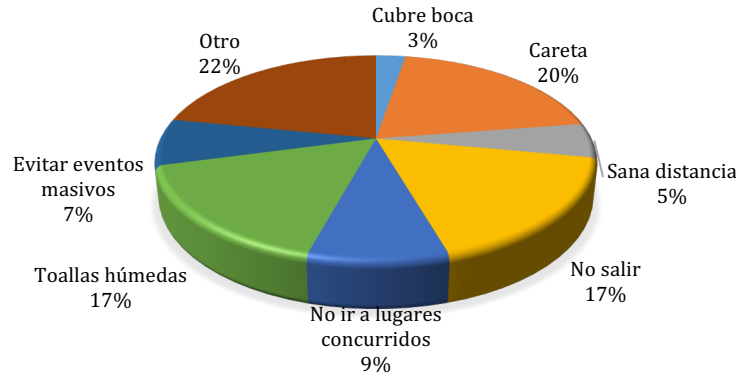
Las modificaciones en los hábitos de ocio y recreación de las juventudes son latentes, intrincadas entre un antes y después de incertidumbre. Aunque el enfoque del estudio es comparar esencialmente dos momentos específicos, el previo y la transición durante la pandemia, se rinde cuenta de hallazgos relevantes que indican que a pesar del cierre total en el área de la recreación, entre otras actividades económicas durante un periodo de cuarenta debido al COVID-19 declarado en marzo de 2020, el 48.25% de los jóvenes participantes manifestaron haber realizado alguna actividad de esparcimiento pero principalmente con familiares, o haber realizado alguna actividad física. Destaca que el rango de edad entre los 21-26 fueron quienes realizaron alguna actividad de ocio y recreación durante la cuarentena, el tiempo más restrictivo de la contención de la pandemia.

Cabe aclarar que debido a la información obtenida por distribución por género en el presente estudio es sesgada por la mayor participación femenina del 73.9%, por lo tanto, los resultados de comparación entre genero no resulta objetiva en el estudio. Sin embargo, un factor detonante en el estudio es relacionado con las perspectivas de las juventudes con respecto a que reporta un 95% haber vivenciado las distintas formas de llevar a cabo sus actividades de ocio y diversión observando modificaciones en los siguientes dinámicas o aspectos:

- Mayores cambios observados en los lugares de diversión: 82.4% limitan el aforo; 96% refuerza la solicitud del uso de cubre boca a los consumidores; 70% asegura que se practique la sana distancia; 75.4% realiza medidas para la sanitización de los consumidores al ingresar a los diferentes sitios; 59.3% observan que hay disposición de desinfectante en mesas; 21.1% reporta que los empleados utilizan careta; y un 36.2% indica la restricción horaria.
- Las medidas de prevención durante la transición de la pandemia COVID-19 representa otro aspecto relevante que las juventudes suelen vivenciar, enfatizando en el uso de cubre boca con un 88.9%; mantener la sana distancia con un 76.9%; así como también, el evitar asistir a lugares concurridos con un 62.8% y evitar eventos masivos con un 68.8%, entre otras medidas (Ver Figura 10).

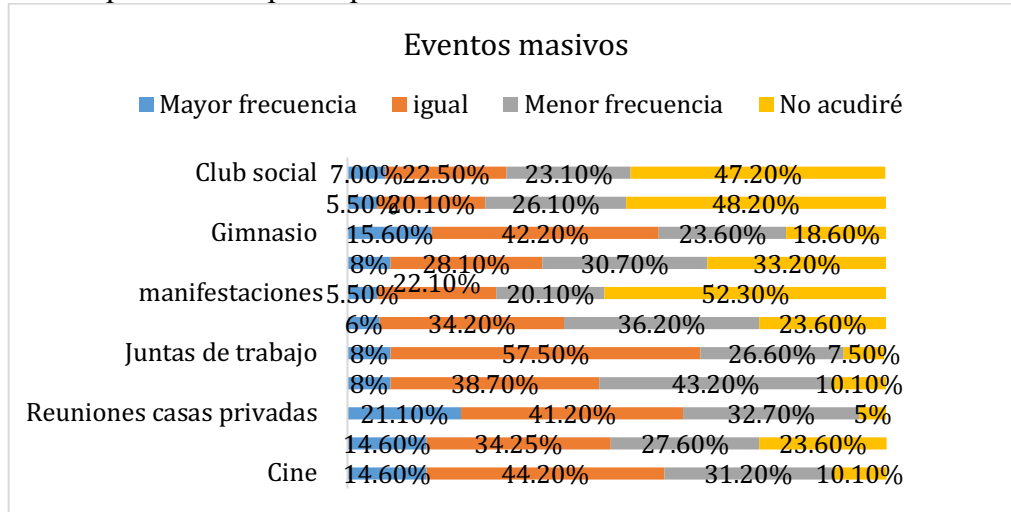


Figura 10. Medidas de seguridad adaptadas por las juventudes en la transición paulatina a las actividades de ocio y recreación



- Adicionalmente, continuarán las modificaciones debido a la expectativa de concurrencia que los jóvenes tienen en perspectiva, al transitar paulatinamente a las actividades en la nueva normalidad, mismos que un 45% prevé la disminución principalmente a concurrir a eventos masivos debido al temor de que se propague la pandemia y la incertidumbre ante futuros contagios de modalidades de mutación del virus. Sin embargo, aunque podríamos considerar que prevalece una influencia adversa por el temor de contagio, los jóvenes declaran que pretenden concurrir a los siguientes lugares similarmente en relación a la práctica que han realizado durante la transición de la pandemia en el 2020-2021: a cinemas, los jóvenes prevén una expectativa de frecuencia de un 44.2%; así como también a conciertos con un 34.25%; reuniones en casas privadas con un 41.2%; reuniones o juntas de trabajo con un 57.2%; acudir al gimnasio con un 42.2%; reuniones en salones de eventos, un 43.2%; actos públicos por un 36.2%; ceremonias religiosas con un 30.7%; a centros comunitarios un 52.8% y centros comunitarios por un 51.8% (Ver Figura 11).

Figura 11. Expectativa de participación en eventos masivos o reuniones concurridas





- Igualmente, los resultados encontrados en el estudio refieren más expectativas del futuro en el ocio y esparcimiento debido a que después de un distanciamiento social por un periodo extenso, los jóvenes manifiestan desear llevar a cabo un mayor número de actividades donde tengan mayor contacto con las personas. Adicional a las actividades de recreación arriba mencionadas, los jóvenes tienen expectativas de aumentar todo tipo de actividades, incluso en las que podrían considerarse menos comunes previamente a la pandemia, por ejemplo, el realizar caminatas al aire libre, con un 52.3% y la asistencia a los parques con un 54.8%. Por una parte, pretenden visitar centros comerciales con un 75.9%, ir a restaurantes con un 74.4%, acudir a bares 55.3%, ir a salones de belleza con un 30.7%. Por otra parte, pretenden aumentar la actividad en los gimnasios con un 50.8%.
- Además, los jóvenes se muestran deseosos de acudir a las actividades culturales, fiestas populares con un 40.2%, conciertos 51.3%, festivales 45.2%, estreno de cine 66.8%, ferias 57.8%.
- La expectativa de regreso a la normalidad en cuanto a actividades en agua. Los jóvenes están a la espera que se retomen las actividades y la apertura de diversos lugares para acudir a las albercas públicas con un 38.7% un aumento en albercas privadas con un 58.6%, pool-party con un 41.7%.
- Los jóvenes consideran que un 45.7% continuarán realizando similarmente como lo han hecho durante la transición de la pandemia, juegos de consola y computador, video llamadas 52.8%, mensaje de texto 61.8%, observar película y documentales 65.8%, series con un 65.8% y escuchar música con un 65.3%.

Aunque los resultados revelan la mayor participación de mujeres en el estudio, este comportamiento de participar en encuestas extensas es de mayor frecuencia obtenido en el género femenino. Asimismo, las actividades de diversión son usuales e identitarias en las juventudes y antes de los tiempos de la pandemia COVID-19 cumplían un rol importante en el grupo etario estudiado y los estudios sustentan que son relevantes para la salud socioemocional de las personas. Además de que el ocio y la recreación representan una parte importante de la derrama económica en México por contar con una población económicamente activa donde los jóvenes en el rango de los 18-29 años ocupan el 24.7% (INEGI, *Ibid.*)

Indudablemente que el aislamiento debido al distanciamiento físico ha puesto la vida en pausa de las juventudes y de la población en general. Eventos importantes como graduaciones, vacaciones y todo tipo de diversión ha quedado en pausa para muchos, aunque algunas personas se aventuran a involucrarse en su vida cotidiana en la nueva normalidad que ha impuesto la pandemia y sus medidas sanitarias. La transición obligada durante el lapso más restrictivo de contención, dan cuenta de una juventud que por una parte parecieran desvinculados de la realidad social, pero a la vez vivencian y muestran empatía ante las medidas sanitarias para evitar contagios. A su vez, muestran reacciones encontradas al enfrentarse con prohibiciones instituidas a nivel macro y en su entorno micro social, especialmente con lo que respecta a las actividades de ocio y recreación.

Concluimos pues que los jóvenes muestran actitudes positivas y expectantes a las propuestas de regreso a lo que podría aproximarse a la cotidianidad que realizaban antes de la pandemia; o al menos a lo que va dictando la nueva normalidad de limitaciones y medidas sanitarias menos restrictivas después de la cuarentena en marzo-abril de 2020. Los distintos momentos analizados en el presente estudio, reflejan



también perspectivas interesantes respecto al cambio que los jóvenes han vivido a partir de eventos y experiencias en las actividades de ocio y recreación debido al contexto social de violencia recurrente en Ciudad Juárez. Asentimos que los efectos que van trazando los tiempos de la pandemia, propicias reconsideraciones importantes sobre el valor de la familia, las reuniones de amigos, la nostalgia de la dinámica cotidiana en la concurrencia a lugares como la escuela, los parques, el vivir la ciudad y principalmente, el revalorar la vida porque definitivamente, cobra otro sentido en el antes y durante la pandemia.

Lo anterior es una cuestión disonante para los jóvenes ya que además de los cambios contundentes en las maneras de diversión, el distanciamiento social ha imposibilitado incluso la convivencia familiar, además de la manera de vivir el duelo por la pérdida de familiares y amistades por lo que queda como materia pendiente el intensificar el cuidado de la salud mental y la atención a esta es ausente. En tanto que solamente resta acudir a las estrategias individuales y colectivas para aumentar la resiliencia de los jóvenes y sus familias para alentar y apoyar la conexión humana desde la distancia durante la transición de la pandemia. Ante el complejo contexto de los tiempos de pandemia en pleno siglo XXI, las instituciones sociales tienen un reto colosal, y sin lugar a duda, también la industria del entretenimiento, la cual habrá de reinventarse para subsistir, al igual que toda actividad económica y social.

Bibliografía

- Aguilar, L. (2017). Prácticas de ocio y tiempo libre en tres generaciones. Un estudio de caso en la Universidad Ymca (México). *Tesis de grado*. España: Universidad de Deusto. Dialnet. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=209067>
- Alcantara, Paola; Heredia, Liatris;. (2021). Manejo del tiempo de ocio como estrategia eficaz de afrontamiento para la ansiedad en jóvenes de 17 y 18 años de la Urbanización Máximo Gómez, relacionado con la pandemia del COVID-19, período agosto-diciembre 2020, Santo Domingo Norte, Rep. Dominicana. *Tesis de grado*. Santo Domingo, República Dominicana: Universidad Nacional Pedro Henríquez Ureña.
- Bárcena, A. (2020, junio 5). *CEPAL*. Recuperado de: Comisión Económica para América Latina y el Caribe : https://www.cepal.org/sites/default/files/presentation/files/200605_final_presentacion_parlameri_casv_alicia_barcelona.pdf
- Barral, B. (2020, abril 09). *Noticias ONU*. Recuperado de: El coronavirus nos muestra los dañinos efectos de la desigualdad en todo tipo de sociedades: <https://news.un.org/es/story/2020/04/1472682>
- Bienestar 180. (2020). Bienestar 180. Recuperado de: <https://www.salud180.com/salud-dia-dia/este/es-el-beneficio-de-un-rato-de-ocio-en-tu-vida>
- Catagua-Meza, & Escobar-Delgado. (2021). Catagua-Meza & Escobar-De Ansiedad en adolescentes durante el confinamiento (Covid 19) del barrio Santa Clara-Canton Manta.
- Cuenca, M. (2019). *Ocio humanista valioso*. Recuperado de: Cuenca, M. (12 de septiembre de 2019). Oci <https://manuelcuenca.es/sobre-la-experiencia-deocio/#:~:text=El%20ocio%2C%20entendido%20como%20experiencia,transforma%20en%20una%20vivencia%20significativa.&text=El%20ocio%2C%20>



- Dumazadier, J., & Guinchat, C. (1968). The sociology of leisure: Present trends of research and bibliography (1945-1965). *Current Sociology*, 16(1), 127.
- Enfemenino, R. (2017, junio 13). Recuperado de cinco actividades de altura con las que atreverte este año: <https://www.enfemenino.com/espectaculos/pb-5-actividades-de-altura-con-las-que-atreverte-este-ano-s2260693.html>
- Escuer, E. F. (2019, marzo 25). *Grandes epidemias de la historia*. Recuperado de: nuevatribuna.es: <https://www.nuevatribuna.es/articulo/cultura---ocio/plagas-plagadejustiniano-historia-cultura-pandemia-imperioromano/20200324161047172561.html>
- Gómez, M. A. (2014, noviembre 08). *Economiahoy.mx*. Recuperado de: La industria del ocio y la diversión en México crece a pesar de la crisis económica: <https://www.economiahoy.mx/economia-eAm-mexico/noticias/6227175/11/14/La-industria-del-ocio-y-la-diversion-en-Mexico-crece-a-pesar-de-la-crisis-economica.html>
- González, M. (2017, junio 23). *BuzzFeed*. Recuperado de: 16 planes que tienes que hacer en tu grupo de amigos al menos una vez: <https://www.buzzfeed.com/mx/mireyagonzalez/planes-con-mis-amiguitos>
- González, P. (2018). 10 cosas que debes hacer solo por lo menos una vez en la vida. *GQ México*.
- Guzman O., M., & Molina R., A. (2021). Una mirada a los jóvenes estudiantes en situación de pandemia. Los desafíos conceptuales y metodológicos por resolver. En R. Chavarria C., & E. Ariadna. (Ed.), *Impactos del covid-19 en proyectos y programas de educación, inclusión y gestión cultural* (Primera ed., pp. 53-76). Colección Gestión Cultural. doi:<https://doi.org/10.26448/ae9789566095408.25>
- Hernández-Sampieri, R. y Mendoza, P. (2018). *Metodología de la Investigación*. Ciudad de México: Editorial Mc GrawHill.
- IBÉRICO, E. (2018, enero 24). *Las mejores actividades online para entretenerse este 2018*. Recuperado de: EL IBÉRICO: <https://www.eliberico.com/las-mejores-actividades-online-entretenerse-este-2018/>
- INEGI. (2019). *La Encuesta Nacional de la Dinámica Demográfica (ENADID) 2018*. Mexico: INEGI.
- Iso-Ahola, S. (1980). Toward a dialectical social psychology of leisure and recreation. *Toward a dialectical social psychology of leisure and recreation*, 19-37.
- Janiu, S., & Salazar, C. (2010). Significados de la palabra "Esparcimiento" para estudiantes de la Universidad de Costa Rica y de Montclair State University. *Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación*, 10(1), 1-28.
- Krauskopf, Dina. (2015). Los marcadores de juventud: La complejidad de las edades. *Ultima década*, 23(42), 115-128. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-22362015000100006>
- Martime. (2019, junio 07). *Martime diversion en el mar*. Recuperado de: diversion en el agua: <https://martime.es/blog/ejercicio-y-diversion-en-el-agua/>
- Martín, J. E. (1997). Psicología del ocio y el turismo. *Psicothema*, 689-691.
- Maya, E. (2014). *Métodos y técnicas de investigación*. Recuperado de: Universidad Nacional Autónoma de México: https://arquitectura.unam.mx/uploads/8/1/1/0/8110907/metodos_y_tecnicas.pdf
- Medina V., R., Andrade S., A., & Ramos C., I. (2020). La recreación en adolescentes mexicanos durante el confinamiento por Covid-19. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 25(271), 22-34. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 25(271), 22-34. doi:<https://doi.org/10.46642/efd.v25i271.2549>



- Moreno Sanchez Francisco, C. R. (2018). Las grandes epidemias que cambiaron al mundo. *Medigraphic*, 151-156. Recuperado de: Asociacion Medica centro medico ABC.
- MSCBS. (2020, julio 03). *Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social*. Recuperado de: fEnfermedad por coronavirus, COVID-19 : <https://www.msbs.gob.es/>
- ONU (2020). Organización de las Naciones Unidas, ONU. <https://www.un.org/es/global-issues/youth>
- OPS. (2020). Alerta Epidemiológica Nuevo Coronavirus (nCoV). *Organización Panamericana de la Salud*, 1-6.
- Pablo, A. Q. (2020). Caída del turismo por el covid-19. Desafío para México y experiencias internacionales. *Mirada Legislativa*, 1-16.
- Plan Estratégico de Juárez, A. (2018, Abril 26). *Informe Así Estamos Juárez 2018*. Ciudad Juárez, México: *Plan Estratégico de Juárez, A.C.* Recuperado de: https://planjuarez.org/wp-content/uploads/2018/12/Informe_así_estamos_juarez_2018.pdf
- RAE, R. (2014). Real Academia Española. Recuperado de: <https://dle.rae.es/oci>
- Redondo, R. B. (2020, agosto 1). *¿Puedo combinar la diversión y la actividad física?* Recupeado de: <https://www.gaes.es/gaestecuida/tu-bienestar/deporte/puedo-combinar-diversion-y-actividad-fisica>
- Reyes Aida Y., & Vera B. Edith (2019). Leisure organization models of young people in the north mexican border. *Research Gate*, 1-20.
- Roselli, Diego (2020). Epidemiología de las pandemias. Recuperado de: <https://revistamedicina.net/ojsanm/index.php/Medicina/article/view/1511/1908>
- Sánchez, J. M. (2020, Diciembre 8). La juventud se ve obligada a adelantar relojes. *Diario de Cádiz*. Recuperado de: <https://www.pressreader.com/spain/diario-de-cadiz/20201208/281496458861615>
- Sousa, A. (2000). Leisure and later life. A forecast for the future. En Manuel Cuenca Cabeza (Ed.). *Leisure and human development. Proposals for the 6th World Leisure Congress*, 135-143.
- Turístico, E. (2020, agosto 13). *Turismo de aventura*. Recuperado de: Entorno turístico: <https://www.entornoturistico.com/turismo-de-aventura-actividades-por-tierra/>
- UNFPA. (2020, Marzo 24). *Los adolescente y los jovenes y la enfermedad del coronavirus (COVID-19) actualizado*. Recuperado de: Fondo de Población de las Naciones Unidas: <https://www.unfpa.org/es/resources/los-adolescentes-y-los-j%C3%B3venes-y-la-enfermedad-del-coronavirus-covid-19>
- Usher, K.; Durkin J. & Bhullar N. (2020). The COVID-19 pandemic and mental health impacts. *Mental Health Nursing*. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/inm.12726>
- Valero , J. C., Velez, M., Duran, A., & Torres, M. (2020). Afrontamiento del COVID-19: estrés, miedo, ansiedad y depresión? *Enfermería Investiga, Investigación, Vinculación, Docencia y Gestión- Vol. 5 No 3 2020 (Julio - Septiembre)*.
- Valle, A. S. (2020, mayo 21). *Global Journey Consulting*. Recuperado de: LA INDUSTRIA TURÍSTICA Y EL IMPACTO DEL COVID-19 : <https://worldshoppingtourism.com/es/la-industria-turistica-y-el-impacto-del-covid-19-escenarios-y-propuestas/>
- Victoria de la Caridad Ribot Reyes, N. C. (2020). Ciencia Clínica y Patológicas . *Revista Habanera de Ciencias Médicas*, 1-11.
- Watson, M., & Bond, C. (2007). Ways of experiencing leisure. *Leisure Sciences*, 29(3), 287-307.