

V Congreso internacional virtual sobre La Educación en el Siglo XXI (marzo 2020)

EL ORIGEN DEL OCIO EN LA PREHISTORIA

M^a Ángeles Hernández Prados¹
(Universidad de Murcia)
mangeles@um.es

José Santiago Álvarez Muñoz²
(Universidad de Murcia)
Josesantiago.alvarez@um.es

1. M^a Ángeles Hernández Prados Profesora titular en la Universidad de Murcia. Ha participado en proyectos de investigación sobre autoestima, convivencia escolar y resolución de conflictos, seguridad de los menores en la red, educación familiar, arte y valores, formación del profesorado en educación en valores, familia y exclusión social, comunicación familia y escuela, entre otros.

2. José Santiago Álvarez Muñoz. Maestro de Educación Infantil y Primaria de la Consejería de Educación de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia. Doctorando de la Universidad de Murcia. Colaborador en grupos de investigación y organizador de congresos y autor de varios artículos y comunicaciones. Línea de investigación centrada en las nuevas metodologías, ocio familiar y temas educativos transversales.

Resumen:

Desde los inicios de la humanidad, en la Prehistoria, se estaban dibujando los primeros ápices de las formas de ocio que coexisten a día de hoy en la actualidad, postulándose como germen a lo que se enmarca en el presente. De esta forma, se lleva a cabo una revisión bibliográfica y científica sobre las formas de vida que acontece en este periodo de tiempo de millones de años que esclarece los cambios más importantes que han sido experimentados de varios aspectos sociales y culturales como el arte, la gastronomía o la organización social. De la siguiente manera, a través de una lectura longitudinal en el tiempo, cabe remarcar la percepción de una dinámica social de sobreaceleración de los cambios que ayuda a la especificación y diversificación de las actividades de ocio mostrando una oferta con una mayor complejidad y centrada en el ser, cultivando, poco a poco, la idea de derecho del ocio como algo fundamental del ser humano que alimenta el cuerpo y la mente pasando de actividades más rudimentarias, en pro a la supervivencia, a otras que se centran en la libertad y el disfrute, que asientan las bases axiológicas del concepto de ocio actual.

Palabras clave: historia- ocio- sociedad –cultura- civilización.

Summary:

Since the beginning of humanity, in Prehistory, the first apices of the forms of leisure that coexist nowadays were being drawn, postulating themselves as the germ of what is framed in the present. In this way, a bibliographical and scientific review is carried out on the forms of life that occur in this period of time of millions of years that clarifies the most important changes that have been experienced in various social and cultural aspects such as art, gastronomy or social organization. In the following way, through a longitudinal reading in time, it is worth highlighting the perception of a social dynamic of over-acceleration of the changes that helps to specify and diversify the leisure activities, showing an offer with a greater complexity and focused on the being, cultivating, little by little, the idea of the right of leisure as something fundamental of the human being that feeds the body and the mind, passing from more rudimentary activities, in favour of survival, to others that are centred in freedom and enjoyment, which establish the axiological bases of the current concept of leisure.

Keywords: history – leisure – society- culture- civilization

1. INTRODUCCIÓN

La generalización y diversificación de las posibilidades del ocio en el presente ha sido motivo más que suficiente para que el siglo XXI haya sido categorizado como la Sociedad del ocio o del espectáculo en palabras de Debord (1995). Pero esta revalorización del ocio en la actualidad, no es motivo suficiente para obviar la evidencia histórica que justifica su existencia desde prácticamente los inicios de la humanidad. Es por ello que, a la hora de analizar un elemento de nuestra realidad actual, no podemos obviar el recorrido previo que nos avala, puesto que para la definición de nuestro presente, se requiere una visión sobre las huellas del pasado.

Por eso, el estudio del ocio no puede prescindir de una mirada histórica que permita conocer y estudiar sus raíces, así como el concepto y tipologías que imperaban en cada etapa de la historia, y comprender el papel que el ocio ha desempeñado para la ciudadanía dentro de un periodo particular. Esta delimitación temporal resulta esencial en las investigaciones históricas, pues como expone Esteban (1995), se debe tomar en consideración que cada etapa o periodo histórico acota una serie de peculiaridades e intereses que se concretizan en una multitud de problemas y formas específicas de abordarlo, recorrido que, a partir de una exhaustiva documentación, realiza una reconstrucción conceptual. De ahí que investigar el ocio en el tiempo implica necesariamente reconocer los rasgos distintivos, característicos y únicos de cada uno de los marcos históricos, y no solo identificar y describir los tipos de ocio de cada momento.

Es por ello que el ocio no se puede entender como un concepto atemporal o asocial, pues se muestra sensible a todas las alteraciones, cambios o especificaciones que se dan en cada periodo o etapa histórica. Por medio de un análisis documental e histórico se puede reflejar todo lo acontecido en las prácticas de ocio, las cuales han sido definidas desde los diferentes acontecimientos que dibujan el devenir temporal de nuestro tiempo. Por otro lado, no se debe obviar tampoco su connotación social, pues en función del área geográfica varía su conceptualización, e incluso las preferencias de ocio, entrando a escena otros elementos de relevancia como la cultura. Por lo tanto, tiempo, sociedad y cultura se conjugan proyectando una serie de ideales que dan definición y forma al concepto de ocio en toda la extensión territorial y temporal (Primo, 2017).

Dentro del campo de la sociología y, también de la educación, la realización de un recorrido histórico supone una fuente de valor como sustento y justificación de la realidad actual, pues, tal y como señala Díaz (2012), a través de este tipo de análisis se puede contemplar el cambio de la sociedad de la información a la sociedad del conocimiento. Ahora bien, no se debe caer en el fallo de consultar una única fuente puesto que la historia no se entiende como una verdad absoluta, sino como un hecho en concreto que es vivido y expresado de una forma diferente en función del testimonio.

El acercamiento al estudio histórico del ocio se lleva a cabo con la finalidad de delimitar las prácticas y/o perfiles de ocio de cada momento histórico, analizar el pasado para entender nuestro presente y, por último, determinar nuevas líneas de estudio e investigación que marcan las nuevas formas de ocio de nuestra actualidad, aún reconociendo, desde el primer momento, las dificultades metodológicas por las que debemos atravesar como investigadores. La primera de ellas podría referirse a la inexistencia de un documento científico que incluya una línea del tiempo acerca del ocio,

normalmente suele ser estudiado el concepto de ocio detallando una etapa histórica en concreto o una coyuntura histórica específica como puede ser la Guerra Civil (Ruíz, 1994) o el periodo de entreguerras (Egea, 2004). De esa forma, nos limitamos a una mera descripción, en cambio, revisando las prácticas de ocio a lo largo del tiempo, se posibilita dar un paso más pudiendo analizar y comparar, otorgando nuevas aportaciones que serán de utilidad para la investigación de tal fenómeno. Por lo cual, dicha contribución nos servirá de precedente para la extracción de aquellas variables de mayor relevancia, y la determinación de posibles lagunas de investigación que requieren de respuestas para eliminar tal vacío.

En segundo lugar, los estudios analíticos-históricos se caracterizan por la falta de rigor y objetividad, empleando, en ocasiones, los textos históricos para proyectar ideas sesadas de la realidad, de ahí la importancia de la diversidad fuentes. En la historia del ocio, existen épocas de gran esplendor como el Renacimiento o la Edad Moderna, en las que se buscaba, según los historiadores, reflejar una sociedad llena de plenitud sin ningún signo de debilidad, cuando también se han encontrado evidencias de cierta negatividad al ocio (Royo, 2002). Por ello, el estudio de la historia debe crear un argumento rígido y completo bajo un sustento metodológico de búsqueda que dé la mayor validez posible al argumento histórico elaborado.

2. ASPECTOS METODOLÓGICOS

Este estudio analítico histórico queda situado como uno de los procesos iniciales de conceptualización teórica de una tesis sobre las prácticas de ocio familiar de los adolescentes. Se toma como precepto ante la necesidad de enmarcar el recorrido histórico que han llevado las prácticas de ocio a lo largo de la humanidad a fin de encontrar una justificación a lo que se emplaza en nuestro presente. Además, este estudio resulta de gran utilidad para establecer un primer marco por dimensiones de ocio pues ante la sobreinformación actual se toma como referencia los preceptos históricos a fin de darle solidez a la delimitación marcada para la continuación del estudio. Por último, resulta importante detectar los cambios más reseñables a fin de esclarecer los hechos o acontecimientos que resultaron detonantes. El vacío de conocimiento también queda reflejado en la escasez de estudios históricos acerca del ocio en varias de las etapas históricas siendo, y la mayoría de estudios sobre ocio se centran en la etapa contemporánea. Tal situación encuentra su explicación ante la mayor presencia de la historiografía desde el inicio de la etapa de la edad moderna a la actualidad, requiriendo una búsqueda bibliográfica mayor al respecto de la información del ocio en las etapas previas (Bravo, 2019).

Con el propósito de llevar este análisis con el máximo rigor y enriquecimiento, se elaboró una búsqueda de producción científica en las bases de datos de Dialnet, la biblioteca virtual de prensa histórica, Scielo y TDR. En primer lugar se introdujo los elementos de “ocio” e “historia” delimitando aquellos artículos, libros o manuales que eran de utilidad para el estudio pero, posteriormente, de forma específica, se buscó el elemento del ocio en relación a cada etapa histórica estudiada: Prehistoria, Edad Antigua, Edad Media, Edad Moderna y Edad Contemporánea, ampliando el número de elementos encontrados después de una búsqueda genérica y específica en diversas bases de

datos. Toda la información recopilada quedó organizada en una hoja de registro categorizada en relación a las etapas históricas para facilitar la visión transversal y la evolución histórica desarrollada.

3. EL OCIO EN LA PREHISTORIA

Determinar la fecha de origen de las prácticas de ocio en la humanidad, es sin lugar a dudas una tarea complicada. Se supone que el ocio emergió de forma innata en los seres humanos desde sus inicios, aunque no se definió como tal con una práctica más especializada hasta pasados varios siglos. Se asocia el ocio a la vida en comunidad, en sociedad, y encuentra sentido desde la función de relación que definen a todos los seres vivos.

Es necesario retomar los orígenes y realizar una reflexión de los inicios a fin de poder esclarecer lo que se proyecta en el presente. En el análisis de la Historia se centra el estudio sociológico en las etapas propias de la Historia Moderna desviando la atención sobre aquellas etapas iniciales de la Historia que sustentaron la base de lo que ahora nos acontece, encontrando muchas explicaciones acerca de actividades de ocio que coexisten a día de hoy. En el siguiente apartado, tras un análisis documental y bibliográfico, se va a exponer los perfiles y principios de ocio que se identifican con cada una de las principales etapas que conforma la Prehistoria. De esta forma, emergen cuestiones como: ¿Qué formas de ocio eran comunes en la Prehistoria? ¿De qué manera evolucionaron? ¿Qué dimensiones del ocio eran más presentes? ¿Qué relación guardan las prácticas de ocio del pasado con las que se practican actualmente? Cuestiones sobre las que se construye el discurso teórico científico del presente documento.

Cuanto más alejados del presente situemos el punto de partida del análisis histórico, más complejo resultará la localización de fuentes de información. De ahí que se denomine la etapa de la prehistoria como la más oscura e indefinida, siendo la arqueología la principal fuente de conocimiento, a partir de la cual y mediante el método de la experimentación tratan de rescatar algunos aspectos socioculturales, de los cuales en este caso nos centramos en el ocio. Al respecto, Morgado y Baena (2011) señalan que:

Los procedimientos experimentales han supuesto una herramienta fundamental a la hora de transmitir los conocimientos adquiridos mediante el empleo del método científico en Prehistoria (...) dos de ellas, las réplicas y las demostraciones han servido de base a iniciativas que se encuentran al margen del propio proceso de investigación (p.24)

No obstante, aunque la Arqueología encuentre una multitud de variantes en su praxis y análisis, todas guardan el propósito común del estudio del elemento buscando el establecimiento de explicaciones o interpretaciones que posible la construcción del discurso teórico, debiendo un abstraer un objeto de conocimiento del objeto real que está sujeto a un contexto sociocultural que le da sentido. Por lo tanto, tal y como expone Morgado (2002), la construcción del conocimiento histórico de la Prehistoria ha sido producto de una serie de pinceladas que ha ido conformando un lienzo que contempla una multitud de elementos interrelaciones pero que aún guarda muchas curiosidades y secretos por descubrir.

Una vez reconocido los métodos del estudio empleados en la investigación sobre la prehistoria, se hace necesario delimitar las diferentes etapas que se establecen en la temporalidad, ya que abarca casi 2.5 millones de años subdivida en tres grandes etapas siendo, fruto de la sobreaceleración de los cambios, de menor duración conforme transcurría el tiempo. Desde el origen del ser humano hasta el 10.000 a.C se ubica la etapa del Paleolítico, posteriormente, se da comienzo hasta el 4.000 a.C el Neolítico cerrando la Edad de Piedra para, finalmente, como último trance se identifica la Edad de los Metales hasta alrededor del 3.500 a.C, época en la que se pone fin a la Prehistoria con la invención de la escritura humana (Ripoll, Bárcena, Jordá, Maíllo, Muñoz y Quesada, 2011).

a) Paleolítico

Una de las expresiones de ocio más reconocidas en la Prehistoria son las pinturas rupestres, a partir de ellas podemos conocer aspectos de la cotidianidad y de las actividades que desempeñaban. Surgen en el Paleolítico y suelen representar la caza o la pesca como actividades esenciales para su supervivencia que monopolizaban toda su existencia, y evidentemente así quedó plasmado en su expresión artística: la pintura. La cacería era en si misma todo un arte, en torno a esta actividad se llevaban auténticos rituales que trataban de garantizar el éxito de la cacería, de modo que la mayor parte de las cuevas se consideraban santuarios en los que se representaban los animales que deseaban cazar, otorgando de este modo a la pintura un poder mágico de evocación (Bayer, 2014). Según Cuenca Cabeza (2006), estas actividades propias del Paleolítico, la caza y la pesca, se han mantenido a lo largo de la historia vinculadas a la humanidad, aunque con una finalidad distinta, ya que en sus inicios era llevada a cabo para cubrir las necesidades básicas de alimentación y vestimenta, y en la actualidad son consideradas una actividad de ocio.

Siguiendo a Ripoll (1989) el arte en el Paleolítico se encuentra representado de dos formas básicamente: la pintura mural en forma de grabados en las cuevas y el arte mobiliario a través de objetos de decoración o adorno. Respecto a la pintura en el Paleolítico, Bayer (2014), señala que se caracteriza por el *realismo*, ya que el artista es el propio cazador representando la escena de manera instantánea a como ha acontecido durante la cacería, de ahí, que el pintor trata de imitar los gestos; *intelectual*, por que modificaba algunos aspectos y proporciones según su interés; libre y análogo a nuestro arte, pues partiendo de una simple modificación llegaron a una creación de extraordinario realismo.

Dentro del arte en relación al mundo de la decoración se encontraban una serie de objetos, utilitarios o no, de desigual tamaño, naturaleza, complejidad o funcionalidad las cuales eran diferentes según el área pues se fabricaban en base a los recursos naturales al alcance de cada entorno. Dentro del mismo, Montes (2013) esclarece su subdivisión en dos grupos diferenciados: objetos para colgar (colgantes, contornos, recortados, rodetes y bramaderas) y, por otro lado, objetos religiosos (esculturas de animales o seres humanos, cantos decorados y huesos grabados). Los primeros solían ser fabricados con piedra, hueso, marfil, concha o dientes y tenían una asociación geométrica o zoomórfica, además eran signo de ostentación, pertenencia a un grupo y, por consiguiente,

diferenciador del estatus social-económico del portador del objeto como si de un símbolo identificativo se tratara. En el grupo de los decorados religiosos destacan las estatuas, siendo las Venus las más famosas que identificaban el cuerpo de la mujer en estado como símbolo de fertilidad y belleza que daban culto a la fertilidad, también se da la existencia, aunque a un menor rango, las figuras antropomórficas en relación a aquellos chamanes que, a través de un ritual, adquirían forma animal.

La creación de utensilios para la caza era también una de las prácticas habituales en la que invertir el tiempo. Aunque el material predominantemente empleado es el sílex, estudios recientes evidencian que los últimos Neandertales situados en el yacimiento de la Peña Miel, en La Rioja, se asentaron durante tiempo en un entorno montañoso de gran altitud, rompiendo con el estilo de vida nómada y mostraron una menor dependencia a esta materia prima empleando otros materiales como la cuarcita para la construcción de piezas esenciales para la cacería como las puntas pseudo-*levallois* o la *lidita* o caliza para otras producciones más sencillas (Ríos y Eixea, 2019).

Sobre la práctica de la cacería se asienta todo el saber de la gastronomía, la cual se encuentra actualmente asociada al ocio. Si bien las pinturas rupestres reflejan una cacería centrada principalmente en herbívoros de pequeño y medio tamaño como los ciervos, las nuevas evidencias científico-históricas también encuentra en los yacimientos encontrados restos de osos, águilas, cuervos, lobos y lince (tabla 1), incluyendo también en la actividad de la caza a las aves y los animales carnívoros de la zona (Gómez, Sala, Nuñez, Sanchis, Arlegi y Ríos, 2018). No obstante, tal y como apunta Acosta y Loponte (2013), los moluscos además de ser considerada una materia prima también fue considerada una importante fuente de alimentación para el ser humano tanto en entornos costeros como aquellos cercanos a lagunas de agua dulce, encontrando en la pesca otra de las actividades a las que dedicaron su tiempo llegando a crear una serie de artilugios específicos.

Finalmente, en el Paleolítico aparece también, mediante la imitación de los gestos de los animales y la caracterización de los mismos mediante pieles, la danza con máscaras, probablemente como técnica para engañar a la presa y favorecer la cacería y posteriormente, como medio de recreación (Bayer, 2014). Todo este mundo de simbología también quedó transferido a los ritos funerarios, encontrando signos comunes que a día de hoy persisten, en su curiosidad por el mundo post-mortem estos dedicaban un espacio específico a la sepultación de sus familiares dejando en su lecho aquellos objetos o armas propias junto a abalorios

b) El Neolítico

Una vez llegado el Neolítico, ante el fuerte cambio climatológico que produjo el deshielo de las capas, se posibilitó el asentamiento de las aldeas en el exterior modificando gran parte de sus hábitos como la caza o la alimentación. Tal acontecimiento influyó en el mundo del ocio, aumentando su dedicación y

variabilidad de actividades, fruto también de la creación del comercio y la conformación de las primeras aldeas o pueblos, hechos que llevaron a la conversión de una sociedad recolectora y cazadora a otra agrícola y ganadera (Vicent, Rodríguez, Cruz, Montero, Martínez y Chapa, 1999).

El mundo de la gastronomía deja de tener una visión alimenticia únicamente carnívora, gracias a la inclusión de la agricultura y sus técnicas, se incluye en la dieta alimentos como el arroz, maíz, legumbres, calabazas...que convierten al ser humano en un animal omnívoro. El ser humano contempla en esta nueva actividad económica una nueva forma de subsistir, es decir, unas garantías de futuro poniendo en juego la creatividad e inteligencia, detrás de varios intentos de ensayo-error, que consolidaron este arte con la presencia de utensilios como las hoces de madera, hojas de sílex y los molinos de manos. De esta forma, se encuentra en esta actividad económica un complemento a la caza una nueva forma de entender la alimentación y la cocina (López y Larrea, 2003).

Por otro lado, como afirma García (2007), con la conformación de pueblos y aldeas, las casas dejaban de ser un entorno meramente dormitorio para convertirse en nuevo modelo de hogar con varias habitaciones, patio y cocina dando a pie a la configuración de éste como un nuevo entorno en el que compartir momentos y experiencias en el entorno familiar es una constante siendo una de las nuevas piezas que conforma el modelo familiar, todo gracias a este nuevo modelo estructural arquitectónico de las casas. Dentro de las mismas también se incluye la figura del animal doméstico pudiendo ser por la mera compañía o para el desarrollo de la actividad ganadera propia de cara al sustento.

El arte persiste y se muestra de una forma más compleja y significativa que en etapas previas. Por un lado, las pinturas se mantienen, pero con una mayor variedad de temas que la de los animales o figuras irregulares, la figura humana adquiere más importancia, mejor trazo y acercamiento al uso del simbolismo, aplicación de diversos materiales y, por último, inclusión de elementos asociados a la naturaleza en relación a la fertilidad. En cuanto a la escultura no se da un gran cambio pues persisten las figuras referentes a la figura femenina, únicamente se incrementa las figuras de la animales con fines religiosos o espirituales. El cambio más significativo se encuentra en la aparición de la arquitectura megalítica representada bajo grandes construcciones de piedra con uso funerario o astronómico, viéndose representada como el estadio previo a las catedrales o santuarios actuales. Por último, en lo que respecta al arte, cabe remarcar como la otra gran revolución la inclusión de la actividad de la alfarería con la aparición de recipientes como medio utilitario que con el tiempo se fueron convirtiendo en elementos de decoración reconocidas como las ánforas (Molina, García y García, 2012).

Por último, en lo que respecta a los ritos funerarios, los rituales se iban profesionalizando hasta el punto de constituir en los poblados y aldeas ciertas zonas específicas para la sepultación de los fallecidos donde se depositaban los cuerpos en fosa comunes con todo el ajuar que éstos poseían dentro de una cerámica, siendo entornos que contenían gran similitud con los actuales cementerios. Uno de los rituales más conocidos era, una vez exhumados, los familiares del fallecido recogían los cráneos para ponerlos como elemento espiritual en la fachada de sus casas simbolizando la familia y la cohesión o unión que se le asocia (Alonso, 2015).

c) La Edad de los Metales

En lo que al trabajo respecta, la agricultura y la ganadería quedan relegadas como actividades económicas nuevas por el trabajo en la minería para la fabricación de objetos por medio de la fundición llevando una diversificación y perfeccionamiento de las técnicas conforme avanza este periodo histórico, tal es su relevancia que llega a dar nombre a las etapas de este periodo: cobre, bronce y hierro. Tal situación evocó a la creación de una serie de utensilios de gran utilidad para la guerra y otros de menor funcionalidad para la decoración o la muestra de los primeros signos de joyería. Además, a raíz de este desarrollo y más facilidades para el transporte, desde la creación de barcos y la rueda, aparece el comercio como nueva forma de relación por medio de la cual establecer los primeros lazos e intercambios de interés, forjándose como una forma de incentivar el turismo desde el conocimiento de otros entornos de la Tierra. Así, la metalurgia se forja como un nuevo fenómeno que interfiere al resto de disciplinas como la agricultura o la construcción (García, 2017)

En el ámbito artístico, como señala Hernández (2008), en primer lugar se experimentó un perfeccionamiento en las técnicas de elaboración cerámica destacando la figura del vaso cuneiforme, el cual tenía forma de campana invertida y usarse para uso funerario, decorada con cuerdas. No obstante, este material quedó desbancado por el uso de los metales los cuales daban pie a un nuevo rango de posibilidades artísticas. Apareció la música al darse la viabilidad técnica de poder crear más instrumentos y, además, la creación de nuevo vestuario, extendiendo las primeras modas por el territorio. A su vez, por otro lado, se mantiene la expansión del arte megalítica con un carácter ritual y funerario, principalmente destinado al culto a los muertos y la vida de ultratumba, y, también, las esculturas femeninas pero, en esta ocasión, están representadas desde la figura de las damas propias del arte ibero, con fines de religión destacando la introducción del culto como uno de los centros que erigía gran parte de la actividad del ser humano.

La dieta alimenticia deja de estar supeditada por una alimentación basada en la supervivencia y emerge otra más enriquecedora y diversificada en la que en lugar de predominar la comida carnívora resaltan las legumbres o los guisantes como las nuevas comidas de referencia. El proceso de modernización de la agricultura no sólo dio esa consecuencia, sino que también permitió la inclusión de frutas y verduras en el panorama gastronómico, dando como consecuencia, un nuevo sistema de sustentación que el ser humano puede auto gestionarse mejor que aquel basado en la caza, hecho que da pie a un aumento demográfico vertiginoso. Así su perfeccionamiento llegó a tal punto que se estableció uno de los sistemas de trabajo que persiste a día de hoy: el arado.

Con la última etapa de la Prehistoria, aparece, fruto del fuerte incremento de la población, una nueva manera de convivencia: la comunidad. Una forma de estructuración que realza las relaciones, diversifica las actividades y abre paso a nuevas formas de conceptualizar la sociedad, situación que se puede percibir ante el incremento de oficios, fundación de ciudades o una nueva estructuración política. Tal situación quedó reflejada en un fuerte desarrollo sociológico que creó los primeros ápices de la sociedad de clases con la diferenciación de los primeros estamentos, un importante sesgo social que esclarece los primeros perfiles de ocio en función de los poderes de clase (Barandarian,

1998). Por último, destacar la aparición de la escritura como nuevo ámbito de la cultura que además de una importante revolución para el conocimiento y la información, supuso detonante para la Edad Antigua.

Desde una síntesis de dicha etapa, encontramos un ocio que emerge de forma natural e instintiva como respuesta de relación y supervivencia desde actividades básicas y rudimentarias que se van consolidando dando un carácter más complejo y menos asistencial. En todo este desarrollo histórico las relaciones resultan un elemento clave pues demarcaron las formas de ocio que representaban esa etapa desde un componente sociológico. Por lo tanto, la antesala de la historia queda retratada como una semilla del concepto que tenemos acerca del ocio en la actualidad, ante una primera delimitación de aspectos como el tiempo de trabajo y no trabajo con la aparición de los oficios y las obligaciones.

4. A MODO DE CONCLUSIÓN

A pesar de los vacíos de conocimiento, el análisis de este periodo histórico permite vislumbrar la complejidad y sobreaceleración de los cambios conforme avanzamos en el tiempo. De modo que en Paleolítico los cambios son más sencillos y requieren de más tiempo, mientras que en la Edad de los Metales se producen grandes avances en un periodo corto de tiempo. Tal situación se asemeja a la contemporánea, en la que los cambios acontecen vertiginosamente, hasta tal punto que Bauman (2005) considera que el ser humano se muestra inconsciente ante los cambios en lo que él denomina sociedad líquida.

Además, siguiendo a Vela (2019), se muestra un modelo de economía de subsistencia a lo que a día de hoy se postula como el modelo ideal de desarrollo sostenible en el que el ser humano sustenta su vivencia desde el consumo de recursos naturales sin sobrepasar su recuperación. Modelo que se aleja de las formas de vida actuales en la que en las actividades de ocio prima el consumo de recursos de cualquier tipo sobre cualquier cosa, en estas primeras etapas se valían de lo que tenían y de las propias relaciones para el goce y el disfrute mientras que, a día de hoy, no se puede prescindir de intermediadores de consumo para llegar a tal fin recreativo (Hernández y Álvarez, 2019).

También es evidente remarcar la importancia de la organización social como forma de extensión y movilización del ocio pues gracias a tal estructura, se perfilan las condiciones sociales y los medios de relación que posibilitarán una mayor interacción entre los integrantes de la comunidad. Se inicia con una diferenciación básica en función del género determinando unos roles basados en la fuerza, que se reflejaban en la actividad de caza como elemento de dominio, a una microsociedad en la que hay una figura referente con varios niveles de derechos y deberes que se han de asumir y se viven desde un nivel de desempeño diferente, ayudando a determinar lo que es o no es considerado ocio. No obstante, signos sociales de tal época persisten a día de hoy como la diferenciación por género, situación que se originó en la Prehistoria y que aún guardan pequeños gestos que remarcan su necesidad de ser erradicado.

Para finalizar, señalar que el ocio comenzó como una forma de supervivencia más que una elección, pues era la resultante de la actividad impuesta a las personas en tal periodo para cubrir sus

necesidades más básicas. Pero con el transcurso del tiempo empiezan a surgir los primeros signos diferenciadores de lo que supone tiempo de trabajo o no trabajo, vislumbrando los primeros ápices conceptuales de tiempo libre y ocio como actividad elegida libremente en pro de un disfrute personal o colectivo, conformando la semilla de las formas de ocio que predominan en los Imperios Griegos y Romanos y son base de nuestra axiología del ocio actual. Pretexto que sigue la idea marcada por Verdú (2003): “la fiesta y el ocio, tanto como formas de penitencia y oración que de transgresión y locura, expresaban la necesidad de fuga y evasión de una condición humana lamentable y gobernada por la irracionalidad” (p.103-104).

REFERENCIAS

- Acosta, A. y D. Loponte 2013 Complejidad social y estrategias de subsistencia de las poblaciones cazadoras recolectoras del humedal del Paraná inferior. Cuadernos Instituto Nacional de Antropología y Pensamiento Latinoamericano (Series Especiales) 1(4): 60-74.
- Alonso Fernández, C. (2015). La tumba colectiva de El Hundido (Monasterio de Rodilla, Burgos) y su ritual funerario durante el Neolítico Final y el Calcolítico. *Trabajos de Prehistoria*, 72(1), 84-104.
- Barandian Maestu, I. (1998). *Prehistoria de la península Ibérica*. Barcelona: Editorial Ariel.
- Bauman, Z. (2005). *Modernidad líquida*. Buenos Aires: FCE.
- Bayer, R. (2014). *Historia de la estética*. Fondo de cultura económica.
- Bravo, G. (2019). Limitaciones y condicionamientos de la reflexión historiográfica española. *Hispania*, 58(198), 49-64.
- Cuenca Cabeza, M. (2006). *Aproximación multidisciplinar a los estudios de ocio*. País Vasco: Universidad de Deusto.
- Debord, G. (1995). *La sociedad del espectáculo*. Buenos Aires: La marca.
- Egea Bruno, P. M.(2004). Ocio y festividad en el campo de cartagena. su instrumentalización por el franquismo (1 939-1 956). *Revista Murciana de Antropología*, (11), 147-174.
- García, D. (2007). *Historia Universal: XXI Capítulos fundamentales*. Madrid: Sílex ediciones.
- García, M. (2017). *La edad de los metales en el duero medio: la evolución del paisaje y de las sociedades*. Valladolid: Ediciones Universidad de Valladolid.
- Gómez-Olivencia, A., Sala, N., Núñez-Lahuerta, C., Sanchis, A., Arlegi, M., & Rios-Garaizar, J. (2018). First data of Neandertal bird and carnivore exploitation in the Cantabrian Region (Axlor; Barandiaran excavations; Dima, Biscay, Northern Iberian Peninsula). *Scientific Reports*, 8(1), 10551. <http://doi.org/10.1038/s41598-018-28377-y>
- Hernández Pérez, M. S. (2008). Acerca del origen del arte esquemático. *Tabona: Revista de Prehistoria y de Arqueología*, (17), 63-92.

- Hernández Prados, M. Á., y Álvarez Muñoz, J. S. (2019). Family leisure and academic achievement. Perception of the families. *ITALIAN JOURNAL OF EDUCATIONAL RESEARCH*, (23), 86-105.
- López, J. y Larrea, D. (2003). *Atlas Histórico Mundial: Desde el Paleolítico hasta el siglo XX*. Madrid: Síntesis.
- Molina, L., García Puchol, O. y García, M. R. (2012). Apuntes al marco crono-cultural del arte levantino: Neolítico vs neolitización. *SAGVNTVM. Papeles del Laboratorio de Arqueología de Valencia*, 51-67.
- Morgado Rodríguez, A. (2002). Transformación social y producción de hojas de sílex durante la Prehistoria Reciente de Andalucía oriental. La estrategia de la complejidad. Tesis Doctoral, Universidad de Granada.
- Morgado, A., y Baena, J. (2011). Experimentación, Arqueología experimental y experiencia del pasado en la Arqueología actual. *La investigación experimental aplicada a la arqueología. Málaga: Ronda*.
- Primo Tapia, W. J. (2017). Ocio productivo, entretenimiento e industria cultural: del ocio tradicional al ocio digital. *UPGTO management review*, 2(2), 7.
- Ríos Garaizar, J., y Eixea, A. (2019). Tecnología lítica de los últimos Neandertales en el yacimiento de Peña Miel (Nieva de Cameros, La Rioja). Asociación Española para el Estudio del Cuaternario. (AEQUA). En XV Reunión Nacional de Cuaternario (pp. 36-38).
- Ripoll López, S., Bárcena, J. R., Jordá Pardo, J. F., Maíllo Fernández, J. M., Muñoz Ibáñez, F. J. y Quesada López, J. M. (2011): Prehistoria I. Las primeras etapas de la Humanidad. Editorial Universitaria Ramón Areces. Madrid
- Royo Hernández, S. (2002). La sociedad capitalista como negación del ocio: historia de una paradoja actual. *LOGOS. Anales del Seminario de Metafísica*, 35,193-222.
- Ruíz Abellán, M. C. (1994). *Cultura y ocio en una ciudad de retaguardia durante la guerra civil (Murcia 1936-1939)*. Tesis doctoral inédita. Universidad de Murcia.
- Vela Velarde, C.(2019). Complementariedad y sostenibilidad en las sociedades de la prehistoria tardía en el valle de Sama, Tacna, sur del Perú. *La Vida & la Historia*, (10), 49-60.
- Verdú Lorenzo, A. (Ed.). (2003). *Fiesta, juego y ocio en la historia* (Vol. 121). Salamanca: Universidad de Salamanca.
- Vicent García, J. M., Rodríguez Alcalde, A. L., Cruz Berrocal, M., Montero Ruiz, I., Martínez Navarrete, M. I., y Chapa Brunet, T. (1999). Documentación del arte rupestre levantino: actuaciones del Departamento de Prehistoria del CSIC. *Revista de arqueología*, 20(218), 14-22.