

minka

Recreación y lúdica

Revista semestral
N°1
Octubre 2020

La portada ha sido diseñada usando imágenes de www.gettyimages.com



Revista semestral
Nº1
Octubre 2020
Córdoba, Argentina.



Su ma rio



•04

Presentación

MINKA, una perspectiva crítica y plural en Recreación.

Gustavo R. COPPOLA (*Córdoba*)

Espacio Foro Córdoba – Foro Permanente de
Tiempo Libre y Recreación

•06

Presentación

Una aparición necesaria.

Fabian VILAS SERNA (*Uruguay*)

•09

Artículos

El juego y nuestro tiempo. Percepciones en cuarentena.

Rubén SINDONI (*Mendoza*)

•13

Artículos

Con espíritu de travesura.

Víctor PAVÍA (*Neuquén*)

•16

Artículo

Recreación en la playa, ¿una oportunidad?

Paul DANI (*Buenos Aires*)

•20

Artículos

La recreación en algunas de sus tensiones.

Ramiro GONZÁLEZ GAÍNZA (*Buenos Aires*)

•23

Artículos

La formación profesional en Recreación, Córdoba, 1995-2005.

Marcos GRIFFA (*Córdoba*)

•26

Artículos

Recreación, Libertad y Educación.

Pablo WAICHMAN (*Buenos Aires*)

•30

Artículos

Sí, existen los juegos de mesa.

Fabian MARTÍNEZ TORRES (*Buenos Aires*)

•33

Artículos

Perfume y olor pedagógico.

Laura BARRACCHINI (*San Luis*)

•34

Artículos

Vida en la naturaleza en la virtualidad: el desafío de reivindicar los vínculos con el ambiente.

Mario ACEBAL (*Córdoba*) y

Joaquín DÍAZ RABELLINO (*Santa Fe*)



foto: Aylén Noldin

•38

Proyectos y experiencias

Prácticas recreativas circenses en Punilla, provincia de Córdoba, Argentina.

Ernesto SORIN (*Córdoba*)

•43

Proyectos y experiencias

Yuguets: el arte de jugar que no se detuvo en la pandemia.

Nancy FERNÁNDEZ PARRA (*Buenos Aires*)

•46

Proyectos y experiencias

Juegoteca: una oportunidad para reinventarnos.

Gianina DELLA GASPERA y Emanuel SÁNCHEZ (*Mendoza*)

•49

Proyectos y experiencias

Cómo crear juegos nuevos: aprender a enseñar.

Adrián BLEJMAN (*Mendoza*)

•51

Proyectos y experiencias

Crónicas de cuarentena.

ASOCIACIÓN CIVIL LA CANTERA (*Buenos Aires*)

•53

Investigaciones

Recreación, políticas públicas y derechos.

EQUIPO DE INVESTIGACIÓN RECREACIÓN Y POLÍTICAS PÚBLICAS (*Córdoba*)

MINKA, una perspectiva crítica y plural en recreación

Gustavo R. COPPOLA
Espacio Foro Córdoba

Esta primera edición de la **Revista MINKA** busca desde Córdoba retomar la idea de una publicación que nutra al campo de la Recreación, dirigida a trabajadores, a investigadores, a lectores diversos, y, fundamentalmente, a quienes somos responsables de este material.

Cuando mencionamos que también nos dirigimos a nosotros mismos, es porque la mayoría de este grupo fue creciendo en los últimos 20 años, ya sea en el campo de la Recreación, en campos afines, así como en la formación académica y como profesionales, mientras que otros constituyentes con sus vivencias, producciones, estudios, construidas con anterioridad, continuaron un camino constructivo y definitorio.

En agosto de 2019 un grupo de compañeras/os asisten a Montevideo a una reunión del Foro Permanente de Tiempo Libre y Recreación, sede Uruguay, y allí se comprometen a reunir a personas relacionadas con el campo desde diversos lugares, con la intención de rearmar la sede Córdoba de dicho Foro, de organizar los encuentros internacionales que hasta mediados de la primer década de este siglo se organizaban en nuestro medio, y de lograr una publicación que favorezca a un nuevo crecimiento de todas/os en lo individual y como colectivo.

Entre toda esta intención, las/os compañeras/os uruguayos nos confirman que estaban organizando para este mes de octubre un nuevo congreso de Montevideo con la participación de representantes de diferentes países, lo que aceleró allá por febrero la organización del **Foro Córdoba**.

Con la llegada del aislamiento obligatorio en la mayoría de los países latinoamericanos, y el cierre de fronteras, nos puso en una encrucijada que debíamos resolver, ya que no queríamos interrumpir con la decisión de reconstruir el/los colectivos que componemos el campo local de la Recreación.

Por un lado el Foro Córdoba se reconstituye, por otro lado se conforma un colectivo de recreólogos e idóneos de la Recreación, y en ese marco se decide trabajar para que la publicación que hoy se hace pública, pueda aparecer. El equipo de esta revista tiene una heterogeneidad ideológica, etaria, de formación profesional, entre otros aspectos, pero todas/os convergen en considerar a la Recreación como un campo de conocimiento, donde teoría y praxis se amalgaman, dentro de un paradigma que entiende a la Recreación en un sentido crítico, no utilitario, pensada en el desarrollo individual y colectivo, y que coadyuva a la construcción de

espacios democráticos, creativos y responsables, nunca perdiendo de vista los aspectos lúdicos que también se involucran a dicho campo.

Desde la diversidad que constituye este colectivo es donde se fundamenta la multiplicidad de autores que tienen la posibilidad de manifestarse a través de nuestra publicación.

¿Cómo intentamos que se produzca esa diversidad y esa multiplicidad?

En primer lugar, abriendo espacios de publicación a:

Autoras/es que deseen publicar trabajos de investigación finalizados y/o en curso.

Ensayistas que quieran divulgar experiencias y reflexiones.

Productoras/es noveles que puedan tener un espacio que colabore con su crecimiento y que aporte a nuestro campo.

En segundo lugar, la diversidad de referentes y especialistas de varias provincias argentinas y de países hermanos, que conforman el Comité Editorial y que nos garantizan

calidad y pluralidad de pensamientos, y que puedan expresarse desde diversas ópticas.

Por último, nuestra publicación seguramente ocupará el espacio que intentamos cubrir, esperando que tantas/os amigas/os que celebraron la iniciativa, puedan difundir sapiencias, actividades realizadas y propuestas.

Desde todo lo expuesto no rehuiremos a la posibilidad que se generen debates, discusiones, aportes a los autores, análisis críticos, y todo aquello que aparezca en el marco del respeto que entre todas/os deberíamos de cuidar.

El año 2020 está transcurriendo en un reaprendizaje generalizado para la vida, y en ese contexto nosotros apostamos a que esta construcción colectiva no sea sólo del equipo del Foro Córdoba, sino del colectivo profesional y/o idóneo que intentamos que el campo de la **R e c r e a c i ó n** se instale definitivamente en la academia y en las prácticas, en la dimensión que al mismo le corresponde.



foto: Rubén Sindoni

Una aparición necesaria

Fabián VILAS SERNA
Equipo de animación del
Foro Permanente

Viene naciendo una nueva iniciativa a un universo constituido por la Recreación, el Juego, el Tiempo Libre y la Cultura, aparece la Revista Minka. Esta es una idea del Espacio Foro Córdoba pieza integrante del mosaico **Foro Permanente de Tiempo Libre y Recreación**. Al Foro Permanente lo entendemos estéticamente de esa manera dado que es una obra elaborada a partir de espacios colectivos que devienen cual fragmentos- de piedra, cerámica- que tuvieron, tienen y tendrán diferentes formas, distintas dinámicas y que a su vez colaboran para dar forma a una construcción superadora que hace posibles la interacción, los crecimientos, los debates, los acuerdos, las diferencias, la consciencia de que somos muchas y muchos ocupadas y ocupados por la otredad.

El Foro Córdoba, pieza vital y fermental de este mosaico, nos presenta una obra que abre puertas de participación y exposición para aquellas y aquellos que realizan recorridos por senderos donde los temas que nos son comunes aparecen como posibilitantes de novedad, creatividad, sorpresa, aprendizajes, alegría, de cambios.

La Revista Minka nace como un instrumento que vehiculizará decires, pensares y haceres instituyentes en una coyuntura

extraña que inquieta, desespera y donde al parecer la novedad y la esperanza aparecen como escenarios poco posibles. Estamos convencidas y convencidos que hará punta en la tarea de deconstruir un relato que plantea el porvenir como un escenario suspendido, paralizado donde lo común no sería concebido como una realidad posible.

Este nacimiento de la Revista Minka viene de la mano de un festejo por una existencia colectiva, añosa y rica de producciones, acciones, historias y vivencias. El próximo 20 de octubre del presente año el Foro Permanente cumple veinticinco años en los cuales ha hecho historia y realizado un recorrido en los que sucedieron un gran número de hitos, sucesos que colaboraron con dar vida a una realidad de la Recreación, el Juego y el Tiempo Libre en el continente latinoamericano de manera fundamental. Este nace con el convencimiento que era necesario constituir en ese momento histórico un espacio y un colectivo que diera lugar a la interacción e intercambio entre personas que coincidían en visiones, concepciones y enfoques y que a la vez eran capaces de plantear y sostener divergencias y posturas distintas. La colaboración a la construcción de un campo en lo que

respecta a la Recreación el Foro ha mantenido un protagonismo y permanencia hasta el día de hoy. Un campo que creemos que ha sido más que fértil y en el que se han ido plantando semillas diversas que germinaron y crearon un ecosistema particular.

Durante estos años han sucedido un gran número de hechos de los cuales nos interesa resaltar algunos, solo como forma de poder dar cuenta de la potencia que el Foro como colectivo latinoamericano ha conseguido en el continente. A destacar son los diversos eventos de la agenda Foro realizados en las ciudades de Buenos Aires, Córdoba y Mendoza, República Argentina y en las ciudades de Montevideo y Durazno, República Oriental del Uruguay. Por dichos eventos pasaron más de tres mil participantes diferentes que le dieron a cada instancia dinamos de gran nivel y generaron espacios de alta transversalidad.

A su vez es importante hacer el destaque de la publicación Revista Recreación que fuera el órgano oficial de comunicación del Foro Permanente, publicada por el Grupo Recreando de Córdoba, Argentina, siendo dirigida por el Profesor Pablo Ziperovich, también fundador del Foro. Esta publicación marcó un antes y un después en el ecosistema de la Recreación regional y

continental.

Por último, como hecho de alto destaque es la concreción del 1º Congreso Internacional sobre Juego, Recreación y Tiempo Libre organizado por el Foro Permanente en el año 2005 que congregó un gran número de disertantes internacionales y cerca de mil participantes provenientes de variados lugares del planeta. Este congreso fue uno de los más grandes realizados en los últimos 40 años a nivel latinoamericano y aportó a la generación del campo de la Recreación de manera importante. Dicho evento nos dejó como producto la Carta Montevideo la cual hoy sigue siendo nuestro respaldo y plataforma ideológica de la cual rescatamos los siguientes párrafos ya que los consideramos pertinentes ante la necesaria aparición de la Revista Minka:

Desde esta región, podemos señalar que se han producido un cuerpo de ideas que requieren ser profundizadas y ampliadas, pero que parten de una realidad específica y particular, de un análisis crudo de una realidad cruda. Que la concepción de recreación de los países dominantes no puede ni debe ser implementada por una visión absolutamente compensatoria de la vida laboral y porque su concepción de hombre supone un modelo esquizofrénico: ser uno en el tiempo de trabajo y su opuesto fuera de él.

Que negar el acercamiento al pensamiento crítico es una forma perversa de control de los pueblos por parte de los poderosos de turno.

Pensar el juego como mero divertimento es una ofensa a la inteligencia. De no entender que las sociedades se construyen desde y a través del juego como modelos de aprendizaje social, es seguir entendiendo que la educación debe mantenerse aburrida y desconectada de lo cotidiano. Y, claro, entonces la recreación no puede ser otra cosa que el opuesto a la escolaridad. Sin embargo, nuevas alternativas existen y han sido probadas. El juego como compromiso colectivo y solidario, la recreación como estructura de aprendizaje social y autogestivo; el tiempo libre como proceso de apropiación del tiempo disponible para transformarlo en tiempo específicamente de humanización de la realidad...

En este momento histórico que nos toca vivir con crisis sanitaria, a partir de una pandemia que nos obliga al distanciamiento y nos genera el temor a contagiarnos de cualquiera en cualquier momento, la aparición de esta publicación es una oportunidad de respirar nuevos aires, aprovechémosla y colaboremos en su construcción y continuidad.

Para culminar compartimos una frase que compone un relato mayor, de un integrante veterano del Foro Permanente, nuestro amigo fraterno **Robert Rossella** la cual plantea lo siguiente:

“La transformación del mundo es una utopía, no una quimera, debemos redoblar el paso cuando las sombras acechan...”

¡Salute!



foto: Rubén Sindoni

El juego y nuestro tiempo. Percepciones en cuarentena

“SOMOS LO QUE HACEMOS
PARA CAMBIAR LO QUE
SOMOS



EDUARDO GALEANO

Las medidas y decisiones políticas, tomadas a nivel nacional para hacer frente a la pandemia, llegaron a Mendoza en un contexto de inicio de actividades laborales, entre las cuales están los proyectos recreativos que llevamos adelante con la Asociación Laberinto Sur y aquellos proyectos que planifiqué como docente de la escuela de guías de montaña y de la carrera de educación física y también con el proyecto de recreación en la naturaleza de Ecoandinia.

Mencionar esto es importante si agregó que todas implicaban aire libre, comunidad, contacto, vivencias colectivas, viajes y salidas. Desde el 20 de marzo no sólo se vio afectada la actividad económica sino la percepción del tiempo y nuestro sentido de libertad en una nueva obligatoriedad al confinamiento, que pasados los meses, tal vez permita reflexionar sobre tensiones, resistencias y transformaciones en nuestra percepción sobre lo que hacemos, quiénes somos, para qué hacemos, la idea de placer y felicidad y la influencia del sistema de relaciones productivas en nuestro vínculos.

EN LA QUIETUD

En estos tiempos de "estar quietos", reclusos o aislados socialmente, me surgen algunos interrogantes que pienso como docente y desde la psicología social. ¿Te imaginás esta cuarentena sin internet, sin redes sociales, sin celulares? ¿Podes determinar tres consecuencias a favor y tres consecuencias en contra de estos medios actuales? ¿Cuán heterocondicionados estamos en nuestra concepción del mundo hoy? ¿Te sentís alienado en el nivel de conectividad y el bombardeo de información y consejos?

Cuando escribo o intento plasmar en un papel lo que me está sucediendo en estos tiempos, lo asemejo a cuando saco una foto, porque una foto la saco con los libros que he leído, con los viajes que he hecho, los amores que tengo y he tenido, las charlas y los asados con amigos, las películas que he visto, los conciertos que he oído, la música que me atraviesa. Imagino que al escribir pasa algo similar.

Me parece relevante en este contexto, recuperar el concepto de holograma de Edgard Morin (2006) quien dice:

“No sólo cada parte del mundo forma parte del mundo cada vez más, sino que el mundo está cada vez más presente en cada una de sus partes. Esto se verifica no sólo para las naciones y los pueblos, sino también

Rubén SINDONI

Profesor y Licenciado en Educación Física. Psicólogo Social. Universidad Nacional de Cuyo. Mendoza. Integrante de la Asociación Laberinto Sur.

para los individuos. Así como cada punto de un holograma contiene la información del todo al que forma parte, así, de aquí en más, cada individuo recibe información del todo del que forma parte, así, de aquí en más, cada individuo recibe o consume informaciones y sustancias de todo el universo".(p32).

En el nivel de conectividad en el que vivimos, podemos palpar esta idea en diferentes dimensiones de nuestras vidas cotidianas, podemos sentirnos parte del mundo pero a la vez sentimos la influencia del mundo y las rutinas de las que se espera seamos parte y ¡exitosamente! Recibimos información de cada parte del planeta, vale aclarar que siempre y cuando el medio de información considere que es importante para que nosotros escuchemos o leamos, entonces hay una intencionalidad marcada por parte del emisor, y luego nos dirán qué tenemos que escuchar. En parte es una de las tantas formas en que influyen en nuestras acciones los medios masivos de información y las redes sociales.

Actualmente la comunicación es monotemática: estadísticas sobre el avance del virus, la vigilancia, el castigo e indignación contra quien no cumple la cuarentena (no importa por qué), ¿Cómo vivís esto en tu individualidad? ¿Cómo vivimos esto como sociedad?

Además parece que debemos mostrar, contar, por las redes qué hacemos, cómo lo hacemos, a qué jugamos, cómo nos llevamos con la virtualidad, que comemos, nos sacamos fotos, ¿Necesitamos muchas veces de estar y ser en las redes para poder existir?

En otro orden, no menos importante, se me ocurre preguntar si este "bichito", ¿no habrá venido a indicar dónde poner justicia en la injusticia de las desigualdades en este mundo?

Uno de los impactos sociales del virus, es la incertidumbre sobre las posibilidades que tenemos de sobrevivir como también certeza de lo vulnerables que somos como civilización, como humanidad, sobre todo a un sector social que creía tener todo controlado o casi todo. Hay sectores más acostumbrados, con mejor training para sobrellevar esta situación y lastimosamente el entrenamiento viene dado por el padecimiento de la desocupación, hambre, injusticias, que además sufre otras enfermedades virales. El virus de no saber qué voy a comer esta noche o mañana resulta más duro o tan igual que el Covid-19.

Para quienes no tenemos ese entrenamiento, el cuestionamiento y el desafío pasa por muchos aspectos de la vida, por ejemplo el "sentido del tiempo". ¿Estamos educados en el tiempo libre?

¿Sabemos movernos en estos tiempos permitidos o disponibles? ¿Hacemos lo que hacemos en nuestras casas porque estamos convencidos o sólo porque debemos “pasar el tiempo”?

Alguna vez alguien dijo que nuestra civilización occidental está preparada más para “el tiempo que hace y no para el tiempo que pasa”. Debemos hacer, hacer, hacer y mostrar, mostrar. Frases como “no tengo tiempo”, “no quiero perder tiempo”, son muy comunes de escuchar en lo cotidiano por muchas personas. Recuerdo que mi hijo, hace un tiempo, me dijo: “soy rico, tengo tiempo”. En otro contexto, parece trillada, pero muy bienvenida en la actualidad.

Munne (1980) en Psicología del Tiempo Libre hace un aporte respecto a la percepción del tiempo:

**“EL PÚBLICO NO SE DIVERTIRÁ
MIENTRAS NO ESTÉ EN PLENA
LIBERTAD DE DIVERTIRSE**

” (P.5)

Teniendo en cuenta que la cuarentena y el aislamiento social obligatorio pueden haber influido en nuestra percepción del tiempo, invito a reflexionar ¿jugamos porque nos obliga la situación o porque elegimos jugar? ¿En nuestra vida cotidiana jugamos siempre o sólo es

ahora en esta situación obligatoria o heterocondicionada por el contexto? ¿Somos sujetos lúdicos o jugantes? ¿Tenemos necesidad de jugar en libertad o nos vemos jugamos para pasar el tiempo?

Nos pasan permanentemente kits para jugar y pasar el tiempo, y esto nos tranquiliza, calma nuestra ansiedad, pero ¿somos libres realmente o esta situación de excepción pone en tensión esa condición?

Para acompañar estas reflexiones comparto el posicionamiento de Graciela Scheines (2017) en su libro “Juegos inocentes juegos terribles” dice que “El orden es inherente al juego, no hay juego sin reglas” (p. 61), que consiste en afirmar que los humanos necesitamos fundar un orden dentro del caos. Aparece un elemento que también está interpelado y controlado en este contexto que es la Libertad. Dice la autora (Scheines, 2017) que Aristóteles jugaba al ajedrez con un esclavo, que era muy buen jugador de hecho. Cuenta que cuando se iniciaba la partida éste dejaba de ser esclavo y Aristóteles de ser amo, durante el juego eran iguales, eran necesarios participantes respetando las reglas, el esclavo hacía uso de su libertad plena o permitida mientras durara la partida, todo terminaba cuando era el jaque mate final, todo volvía a la normalidad, se terminó el

juego, se terminó el acuerdo y el orden fundado.

Qué puede pasar cuando este "juego", si se permite llamarlo así a este aislamiento, vuelva a la normalidad, ¿volveremos todos y todas a ser amos y esclavos? Salvando las diferencias que se puedan encontrar en esta analogía, la invitación es a reflexionar acerca de dónde nos volveremos a ubicar en este tablero del trabajo, vida cotidiana, tiempo libre, recreación, juego,

Familia, amigos. ¿Volveremos a ser las mismas personas? ¿En cuánto me ha modificado este virus en lo social y en lo personal?

Es un desafío ir del tiempo liberado al tiempo liberador, de cómo llegar a ser verdaderos sujetos libres en el tiempo, acercándonos a estar autocondicionados, a ser verdaderos gestores de nuestro propio tiempo y para ello es importante lograr que nuestro aspecto lúdico no se pierda, no se minimice, que sea transformador de la realidad y de la cultura.

El juego y la lúdica encierran lo imprevisto, la incertidumbre, lo desconocido, pasar de lo permitido a lo no permitido, como jugadores de nuestra propia historia somos protagonistas reales.

¿Cómo somos frente a las reglas que vienen dadas desde el poder dominante? ¿Aceptamos pasivamente que los ganadores sean muchas veces los mismos? En este sentido ¿aceptamos las reglas o intentamos transformarlas?

Todo juego es político, y éste que se está librando ahora parece o da la posibilidad histórica de poder plantear las reglas desde otro lugar, donde pueda respetarse a todos los jugadores, donde el que gana no siempre sea el poderoso, que sean reglas justas, solidarias, equitativas. Que se pueda dar en este juego lo que marca la teoría, que esté presente la competencia, que aparezca el azar entendido como la suerte del mismo juego, que esté lo simbólico, lo narrativo, lo poético y que vivenciamos lo vertiginoso que representa el jugar y jugarse por el otro, por una sociedad renovada. En esta renovación proponernos que los trabajos sean espacios de placer, que el juego sea disfrutar, que ese desafío de transformación de la realidad y de la propia transformación sea posible, que las reglas nazcan de un nuevo contrato social y que en éste el mercado sea un espacio de juego más justo socialmente.

Referencias bibliográficas

- Auge, M. (1995) *Los no lugares*. Gedisa. Barcelona
- Morin, E., y Kern, B. (2006). *Tierra patria. Nueva Visión*. Buenos Aires.
- Munne, F. (1980) *Psicosociología del tiempo libre*. Trillas. México
- Quiroga, Ana P. de (1981) *Matrices de aprendizaje*. Cinco. Buenos Aires.
- Scheines, G. (2017) *Juegos inocentes juegos terribles*. Espíritu Guerrero. Buenos Aires.

Con espíritu de travesura

Practico el oficio artesanal de proponer juegos en ambientes educativos formales e informales; cuando de mí depende, prefiero el ritual intimista al evento extraordinario. Este texto es un fragmento de una publicación más extensa sobre detalles aprendidos en esa práctica. Por respeto a los límites espaciales propia de una revista, seleccioné sólo uno de los tantos posibles que, en mi opinión, hacen a un modo, digámoslo así, más lúdico de jugar.¹

Precisamente, una pregunta que solemos hacernos quienes nos interesamos por propiciar el juego en la escuela no sólo como un recurso eficaz de enseñanza, sino como una actividad social y cultural a la que tenemos derecho, es la siguiente: ¿cuán lúdico es el modo de interpretar las acciones que resultan de las invitaciones a jugar que hacemos habitualmente como parte de nuestro trabajo?

En la pregunta laten dos palabras clave: “interpretar” (en sus dos acepciones: comprender y ejecutar) y “lúdico”. Por si acaso fuera necesario, aclaro una vez más que el interrogante no remite a “lúdico” como sustantivo, sino como adjetivo que permite cualificar el modo de jugar que nos interesa desde la perspectiva señalada; un adjetivo que, poco a poco, hemos ido cargando de significado.

Si digo que nuestro principal anhelo es aprender a “jugar de un modo más lúdico, puede que a usted le suene trivial, un propósito educativo inconsistente. Pero como categoría analítica va adquiriendo valor, en la medida que alienta la revisión de, por un lado, el tipo de invitaciones que hacemos y sus cualidades en relación con las expectativas que despertamos y, por otro lado, de cierto -permítame que lo llame así- ethos de la convivencia en juego, según el modo de interpretar las acciones discurra entre lo más lúdico y lo menos lúdico.

TRAS ALGUNOS INDICIOS

Quienes nos interesamos por propiciar el juego en la escuela no sólo como un recurso eficaz de enseñanza, sino como una actividad social y cultural a la que tenemos derecho y no preguntamos

sobre cuán lúdico es el modo de interpretar las acciones que resultan de las invitaciones a jugar que hacemos habitualmente, hemos tenido que acordar algunos indicios. En un riesgoso gesto de imprudencia se los resumo: si se habilita la posibilidad de disfrutar de una ‘simulación auténtica’, en una ‘situación claramente identificada como aparente’, desplegada siguiendo un ‘guion’ y regulada por ‘reglas que se negocian’; si, además,

Víctor PAVÍA

Profesor de Educación Física. Técnico Nacional de Voleibol. Licenciado en Actividad Física y Deporte. Magister en Teorías y Políticas de la Recreación con orientación en Educación. Ex Profesor Titular de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional del Comahue y de la Universidad de Flores. Profesor Emérito de la Universidad de Flores. Profesor Honorario de la Universidad Provincial de Córdoba. Huésped de Honor Extraordinario de la Universidad Nacional de La Plata.

¹ Guión imaginativo, Efectos especiales invisibles, Ruptura transitoria, Morosidad oficiosa, Oportunas transmutaciones, Negociación de las reglas, El deber de prodigarse, son otros detalles que integran el capítulo correspondiente; un adelanto del primero y el sexto fue publicado como Furlán y Pavía: Con-vivir de un modo lúdico, cuando la escuela entra en el juego (En Ramos, et. alt. (2020). La Construcción de la Paz en la Escuela. Guadalajara. Ed. Fundación Vivir en Armonía)

se observa altos niveles de 'permiso' (para probar, para arriesgar, para experimentar, total, siempre se puede decir: ¡pero si estamos jugando!), y 'confianza' (de que nada perjudicial va a pasar o, mejor aún, que algo bueno va a pasar ya que se trata, precisamente, de un juego), manifestaciones de permiso y confianza que son recíprocas a partir de un sentimiento de 'empatía' y 'complicidad', tendríamos indicios para convenir que se está jugando - en nuestra interpretación- del modo más genuinamente lúdico y que nuestras propuestas ayudaron a aprender a jugar de ese modo, aunque como propósito educativo suene inconsistente en algunos oídos.

Sobre este anhelo nuestro vengo hablando y escribiendo desde hace años, por lo tanto, no abrumaré aquí con más de lo mismo. Sólo insistir que ese modo de jugar, como toda propuesta artesanal, puede ser potenciado si se atienden algunos detalles. Volvamos entonces al seleccionado para esta entrega. Uno, dijimos, entre tantos.

LO LÚDICO COMO TRAVESURA

Exaltar el sabor de las travesuras para potenciar el modo de jugar que nos interesa, es una apuesta riesgosa. Quizá usted piense que ese tipo de propuesta no nació en y para la escuela. No obstante, celebro que

en muchas escuelas se le esté dando cobijo y que infinidad de docentes de áreas diversas incursionen por los bordes de una frontera tan indómita como la que pintó Montes (2001), donde hay un maestro, una maestra, una alumna, un alumno, un conocimiento, pero la relación es de otro tipo, más cercana a la travesura, sin que esto comporte ofertas laxas, in-significantes. Se percibe un marco teórico, una planificación incluso, pero el espíritu de travesura es (dudo que logre transmitirlo como lo siento) un accidente en lo planificado, un destello que sorprende al mismo planificador o planificadora. Ahora bien, cómo decirle a quien no siente ni piensa lo mismo: ¡mirá lo que hicimos hoy! Cómo compartir el sentimiento de haber participado de un modesto prodigio sin descuidar las responsabilidades propias del oficio, sintiendo que se trata de una experiencia valiosa por algo, aunque ese 'algo', coincido acá con Rivero (2012), no cotice en ambientes educativos inflexibles, ni se haya podido todavía traducir a palabras conocidas como contenido, objetivo, propósito, etc..

Digo travesura y pienso en un hálito de emoción cómplice, un permiso inocuo que rompe con lo habitual, no en una acción peligrosa que puede producir daño, 'maligna', 'digna de represión y castigo', como

apunta el diccionario que tengo a mano. Alguna vez tendremos que reflexionar cómo fue que llegamos a construir sentido respecto de que toda travesura, en tanto transgresión transitoria y gratuita, es siempre maligna y se debe reprimir. Más allá de tendenciosas definiciones, lo cierto es que las instituciones educativas, incluidas las superiores donde nos formamos para trabajar con niños, niñas y adolescentes, no saben bien qué hacer con ese refinado guiño a la travesura que incita a explorar, descubrir, experimentar, con desfachatez y candor, ingenio y creatividad.

Y esto es todo por ahora, ya me extendí demasiado. Llega el momento de poner puntos suspensivos a este asunto en el que debe seguir pensando. Antes, un subrayado: al espíritu de travesura, tanto como a un guion imaginativo, los efectos especiales invisibles, la sensación de ruptura transitoria y el resto de los otros detalles de esta saga, le otorgo valor pedagógico en la medida que no opere como evasión del mundo, sino como exploración del mundo y sus posibilidades, como práctica compartida desde la construcción de lo mutuo en el respeto mutuo (todo un capítulo en Senett, 2003) y no como acto individualista enajenante. Es probable que usted opte por

otros detalles, por modificar estos o, lisa y llanamente, por imaginar otro rumbo para reflexión sobre la convivencia en modo lúdico, si es que la escuela decide entrar en el juego.



Referencias bibliográficas

- Montes, G.** (2001). *La Frontera Indómita*. México. Fondo de Cultura Económica.
- Pavía, V.** (2008). *Qué queremos decir cuando decimos ¡vamos a jugar!* En *Revista Educación Física y Deportes* 27(1). Medellín: Universidad de Antioquía.
- Pavía, V.** (2011). *Formas del Juego y Modos de Jugar. Secuencias de actividades lúdicas*. Santa Fe: Editorial AMSAFE. 1° Ed. Neuquén: Educo/Fundación Arcor.
- Pavía, V.** (2012). *Jugar de un Modo Lúdico. El juego desde la perspectiva del jugador*. Buenos Aires: Noveduc.
- Pavía, V.** (2019). *Tres preguntas sobre el juego desde la formación docente (y viceversa)*. En *Revista Novedades Educativas*. N° 343. Buenos Aires. Noveduc. Jul/19.
- Rivero, I.** (2012). *El juego desde la perspectiva de los jugadores, una investigación para la didáctica del jugar en educación física*. Tesis doctoral. Universidad Nacional de la Plata.
- Senett, R.** (2003). *El respeto. Sobre la dignidad del hombre en un mundo de desigualdad*. Barcelona. Anagrama



Recreación en la playa, ¿una oportunidad?

Paul DANI

Director de Grupo Eco `s – Recreación Ambiental. Programa Verano en Movimiento (Recreación en Playa desde 1989 a la fecha). Profesor de Educación Física. Rector de Escuela Media y Supervisor de Educación Física en MEGCABA. Docente Universitario (UTN Avellaneda).

En la Argentina, las vacaciones de verano son el momento esperado para ir a la playa. Según el estudio sobre las preferencias de destinos turísticos durante el período de verano 2019/20, más del 58% decidió veranear en la Argentina¹, un total de 31,6 millones de personas vacacionaron en nuestro país justo antes de la cuarentena.

El paisaje más elegido (63,6%) fue la playa. Por otra parte, las actividades más realizadas durante la estadía vacacional fueron: recorrer la ciudad (61%), "hacer playa" (55%), relax (51%), sacar fotos (50%), entre otras.²

Entonces, "hacer playa", en el contexto de movimiento masivo que esto implica, incluye trasladar a los lugares de turismo todo el acervo cultural que cada visitante porta y que entra en diálogo principalmente con la impronta cultural receptora. El Sistema Turístico, la dinámica global del turismo como actividad humana, es un sistema abierto que sufre constantes modificaciones si alguno de los elementos que lo componen (superestructura, demanda, atractivos, equipamiento, infraestructura y comunidad local) se altera. No podemos negar que la

¹ CAT. Cámara Argentina de Turismo.

² TrialPanel, Consultora (realizado sobre una base de 600 casos, hombres y mujeres, mayores, de todos los niveles socioeconómicos, residentes en CABA, GBA y principales plazas del país, entre diciembre de 2017 y enero de 2018)

“Industria sin chimeneas” genera impacto ambiental, que estará directamente relacionado con la capacidad del sistema turístico local de resolver la demanda mediante la planificación.

En esa capacidad de resolución, se deben gestionar los aspectos negativos (elevados consumos de agua potable, energía, la pérdida de la biodiversidad, la generación de residuos) y los aspectos positivos que deberían estar presentes (conciencia sobre la calidad ambiental, creación de empleo, desarrollo local, valorización de los recursos culturales y naturales). Cada uno de estos aspectos que hacen al impacto del turismo, deben ser parte de la agenda de desarrollo en la planificación que permitirá evolucionar hacia un destino sustentable.

No son pocos los casos, donde el desequilibrio es producido al momento de priorizar solo el crecimiento económico, dando respuesta a la “coyuntura” socio-económica en detrimento del propio patrimonio cultural y natural. El dicho, “Pan para hoy, hambre para mañana” cobra real sentido condenando el accionar de generaciones futuras en el caso que decidieran subsanar la ausencia de planificación o la mala planificación, siempre y cuando exista posibilidad de revertir la situación.

El rol de los operadores y animadores turísticos, es claramente primordial para sostener en actos concreto una forma de conexión con el ambiente y la propia comunidad. En el caso de los espacios de recreación que los turistas buscan en destino, consideramos, deben estar atravesados siempre por la misma lógica ambiental (para nosotros también social) que debería ser eje central de la planificación turística. La calidad de los servicios no debería prescindir de la pretensión de educar al turista, aspirando de esta forma al desarrollo de un perfil deseado. Todo animador turístico que tiene la oportunidad de comunicar e interactuar con el turista, resulta un referente cultural local y ese solo hecho lo transforma en un Educador Turístico Ambiental o mejor dicho **Socioambiental**.

El estar de “vacaciones” es un momento altamente esperado, produce alegría, genera receptividad y permeabilidad, emociona, genera disponibilidad para descubrir y aprender. Esto lo sabe el “Marketing” hace rato. Poder aportar desde la Recreación al desarrollo del turismo responsable, sustentable ambiental y socialmente, resulta una tarea altamente sinérgica al momento de contar con un plan local de gestión participativa que permita involucrar a diferentes actores.

Situados inicialmente en el Balneario Las Grutas de la provincia de Río Negro, la experiencia de Grupo Eco`s - Recreación Ambiental, con más de 30 años de, literalmente, jugar en la playa, nos ha permitido vivenciar la necesidad de sostener una propuesta que permita a los turistas, alegrarse, disfrutar, emocionarse, moverse, resolver tensiones lúdicas pero intentando impactar más allá de la clásica "lógica pasatista" que suele regir en las acciones comerciales de verano e incluso intentando trascender las clasificaciones provenientes del ámbito académico que definen ciertos tipos de turistas según diversidad de indicadores que aportan insumos a la hora de la planificación. Pero, una vez en la arena, la pretensión de nuestra intervención, es trasgredir aquellas lecturas que indican que "el turista" solo busca entretenerse, que no debe pensar en problemas y vivir sus vacaciones sin cuestionar nada. Ser considerados exclusivamente consumidores de la alegría impartida por otros, sin asumir responsabilidades de ningún tipo, consideraciones que hablan de una "cosificación" del turista. Si estas lógicas comunicacionales y de relación con el otro son las que prevalecen, nos estaremos perdiendo una oportunidad inmensa y única, la de colaborar activamente en la construcción de una cultura de la sustentabilidad, la de promover los cambios de comportamientos y conductas considerando que, los turistas son, finalmente, sujetos diversos ejerciendo su derecho al descanso y

finalmente, sujetos diversos ejerciendo su derecho al descanso y al ocio, en pleno estado de "hiperconectividad", pensada como la apertura comunicacional social ejercida corporal y subjetivamente. Desde cualquier terreno que se lo mire, toda una oportunidad. Seguramente, retornar a la playa en la post pandemia, traerá aparejada nuevos comportamientos, nuevas formas de "hacer playa", la sostenibilidad ambiental y comunitaria, la circulación local, el abandono de la masividad. Un nuevo paradigma que propicia cambios, hoy acelerados por la pandemia, "un modelo de convivencia socioecológica, basado en el cuidado mutuo entre las comunidades humanas y el ambiente. El viaje" / el turismo "dejaría de ahondar en una cultura de exotización, colonialismo cultural y explotación para convertirse en una actividad vinculada al mantenimiento de redes de afectos y de colaboraciones laborales, culturales y de activismo ciudadano a largo plazo". En la línea que vislumbra Andrés Jacques, sostener actividades y programas de animación y, ahora más que nunca, educación turística, será indispensable para acompañar la evolución deseada. Nuestro programa "Verano en Movimiento" implementado desde el año 1992 en el Balneario Las Grutas, ejerce la pretensión de educar. Sin imaginar que el hecho educativo deba replicar los formatos escolares, hoy en plena reconfiguración, pero sí esgrimir una intencionalidad pedagógica ejercida por educadores en tiempo más o





menos liberado, en un espacio que da lugar a las biografías y se potencia desde la permeabilidad comunicacional para que cada instante o momento de encuentro sea una oportunidad para:

Incentivar la participación y acción en la resolución de problemas ambientales locales relacionadas con el comportamiento y conductas de los turistas.

Vivenciar actividades de carácter recreativo, que propicien una relación de sustentabilidad.

Promover la equidad de género e interpelar la división sexogenérica mediante la práctica comunitaria de los deportes de arena mixtos.

No se trata de aplicar el modelo escolar en la playa, nada de eso, solo basta con reconocer que las escuelas, ONGs en ámbitos de

procedencia, están aportando a esas "biografías" citadas más arriba y a la evolución de la Educación Ambiental y otros ejes sustanciales como la ESI. Lo que buscamos es dar continuidad a esas intervenciones en el momento de "vacaciones". Continuidades o rupturas, experiencias lúdicas inéditas, eso dependerá de la "mochila" repleta de experiencias previas con la que el "turista" llegue.

Encontramos en la playa, y que a partir de allí se abra un diálogo lúdico inmediato donde cada actividad pueda aportar al proceso de cambio. Por eso una construcción de un castillo de arena se enriquece si pedimos que cada grupo comunique al resto cómo hacen para que la basura no contamine; un concurso de autos en la arena será

de autos ecológicos, las familias podrán concursar también en la creación del "Monstruo Come Basuras" de la Playa para ello habrán rastreado la arena sumándose al programa de "Playas Limpias" local. Una clase de aeróbica recreativa tendrá la regla de no admitir a nadie con su cigarrillo encendido y consumiendo alcohol en su entorno, conoceremos lúdicamente los ecosistemas locales, se invitará a las familias a disfrutar de un taller de huertas hogareñas y siembra de árboles nativos, experimentaremos la influencia de la marea en la zona, los eventos deportivos gestionan sus residuos y promueven la autogestión de las reglas, el juego mixto e intergénero. El mayor evento de trote aeróbico realizado en el Balneario ("Yo Corro") propone la modalidad Eco Run, no competitiva (todos reciben medalla) y promueve la limpieza de playas mientras se trote. Y muchas otras alternativas que, cada profe e incluso turista, propongan en esas líneas de acción. La gestión del destino Sol y Playa demanda actores comprometidos para resistir las tendencias pre-pandemia caracterizadas, las más de las veces, por los procesos de degradación del ambiente, la informalidad en el trabajo, la aculturización y la priorización de la utilidad económica, en ese nuevo escenario el posicionamiento de quienes decidimos ejercer la recreación en la playa, debe promover un enfoque socioambiental y ser sinérgicos con la construcción de una cultura de la sustentabilidad.

La recreación en algunas de sus tensiones (1993-2005)

Ramiro GONZÁLEZ GAÍNZA

Educador y psicólogo social. Docente del ISTLYR y de la Universidad Nacional de Luján.

Escribir un artículo implica intentar pensar y reflexionar situado.

Hace muchos años, casi en otra vida, fui joven. Era una época en que el futuro era todo lo que vendría, y que uno, o sea yo, consideraba infinito. De proyectos, de ilusiones, de cumbres, de transformaciones. De esperanza. Andaba con la mochila liviana, recorría tramas probando, aun pispeando que haría con mi vida, la profesional, la personal, los mandatos, la militancia.

Los '90 son sinónimo de menemato¹ para nosotros, a tanta distancia, y a la vez, a tan poca. La pizza con champagne se mezclaba con las luchas y la organización. El zapatismo² se cruzaba fumando en pipa para frenar un neoliberalismo que parecía eternamente invencible. Trabajé en una escuela, viví en Cuba un año, volví recorriendo y observando, conocí a Alejandra, fui feliz y, de alguna manera, maduramos sin perder esa impronta juvenil.

Así llegue a las primeras Jornadas de Tiempo Libre y Recreación por el pedido de Pablo Waichman³ que relate la recreación en Cuba. El **ISTLYR**⁴ recién creado.

Trabajaba en educación ambiental, así que decidí presentar, además, otra experiencia que titulé (pomposamente) "Campamento autogestivo". Corría el año '94.

Leía vorazmente, todo lo que me llegaba, estudiaba psicología social, se mezclaban Ana Quiroga⁵, Martínez Heredia⁶ y Rosa Luxemburgo⁷. En ese fértil camino las Jornadas nos fueron abriendo el encuentro de otras experiencias significativas. Así me encontré con una revista surgida en 1993, que se llamaba Recreación. *Cuaderno de divulgación de "Recreando"*. Córdoba. Unía referencias bibliográficas, notas del mismo director, Pablo Ziperovich⁸, Gustavo Coppola que era coordinador de la revista, con textos diversos, de Saraví Riviere, información de actividades de la organización "Recreando", Lalo Soto, Sergio Fajn, Tonucci, Alfredo Furlán, cursos...

Planteaba debates que hoy, a casi treinta años, persisten. Un campo particular, la recreación, sus perspectivas, el contexto de crónicas crisis.

El número 10 se publicó en agosto de 1997. Habíamos coordinado campamentos desde Eco's con Paul Dani⁹ y Mariano Algava¹⁰ en Patagonia en los veranos, y ese enero del '97 juntamente con Mariel López habíamos realizado el primer "Cuba en profundidad", que fuera un proyecto de recreación de una potencia y sinergia inolvidable. Vivía en el viejo departamento de Rivadavia.

¹ "Menemato" remite al gobierno democrático y neoliberal de Carlos Saúl Menem que gobernó Argentina en dos mandatos consecutivos entre 1989 y 1999.

² Movimiento político y armado, inspirado en las ideas de Emiliano Zapata, que surgió a finales del siglo XX en el estado mexicano de Chiapas para defender los derechos políticos y sociales de los indígenas; su nombre completo es Ejército Zapatista de Liberación Nacional (EZLN). Su vigencia fue sostenida y logró un uso de la comunicación que llevó a que sea el primer movimiento social de alcance global por el uso de las nuevas tecnologías.

³ Pablo Waichman es un educador argentino de reconocida trayectoria en el campo de la recreación, que fuera rector del ISTLYR (Bs. As.) entre 2002 y 2010. Autor de *Tiempo libre y recreación. Un desafío pedagógico* (1990), varias ediciones en diversos países.

Ese número 10 tenía un artículo de Gogó Sardou que cruza recreación con escuela, algunas tramas del segundo encuentro internacional realizado en Córdoba como las palabras de Norman Briski¹¹, un artículo sobre el juego en la televisión de Víctor Pavía¹², otro de Fabián Vilas¹³ y en un cuadrito muy significativo se saludaba a los primeros catorce egresados de la carrera de recreación del BAC cordobés, entre quienes estaba Lilia Nakayama¹⁴.

Para ubicar los tiempos dos cosas eran muy incipientes, el celular y el correo electrónico. Algo acababa de aparecer y empezábamos a encontrarle la vuelta mientras nos ocupaba el teléfono de línea: **internet**.

Pablo Ziperovich me pidió si podía usar aquel texto de campamentos que le había pasado en una impresión de punto (de aquellas impresoras que nos dejaban sordos). Estaba sorprendido y entusiasmado. Sería la primera vez que un texto mío fuera publicado. Me ganaba la ansiedad. Un poco sin reflexionar le dije que sí. Ocupa cuatro hojas de una revista de veintiséis. Lo publicó completo. Agregó cinco imágenes para amenizarlo, pero fue un impacto grande cuando llegaron a las Jornadas de aquel año, que se realizaron en Ciudad Universitaria, con los ejemplares. Recuerdo ese momento como si fuera ayer. Agosto de 1997. Miraba el artículo que había pensado y dialogado mil veces en el papel, con Mariano y las sensaciones me invadían.

El entramado se daba en un marco en el cual, en dichas Jornadas, pública. Décadas después a cofundar una cooperativa editorial para resignificar autores malditos y empujar a noveles.

Los procesos de estos últimos treinta años llevaron a la recreación a ocupar otros lugares, a que se dieran cruces y tensiones como corresponde a todo campo. Hubo un tiempo de crisis donde se apagaron las voces y los encuentros que habían llevado en los '90 a construir un recorrido que articulaba Jornadas de recreación cada agosto, encuentros en toda Argentina y Montevideo, publicaciones diversas con foco en los *Cuadernos de Recreación* como revista vertebradora, la creación del Foro como grupo organizado.

Fue una década donde se impuso el concepto de tiempo libre por sobre el ocio; donde las bienales de La Mancha desbordaban creatividad en Montevideo; donde se desguazaron las políticas públicas, los programas y los espacios estatales en la recreación en Argentina. Se cerraron Embalse y Chapadmalal, se institucionalizaron y estandarizaron los viajes de egresados de séptimo grado, se aletargó una rebeldía de la mano de una precarización de los trabajos y de una crisis que llevó a las mayorías a la pobreza y la indignancia. También a las resistencias.

Luego empezó un proceso turbulento. Un Congreso organizado por el Foro Permanente de Tiempo libre y Recreación en 2005 parió la Carta de Montevideo¹⁵ que aún mantiene su vigencia.

⁴ Instituto Superior de Tiempo Libre y Recreación: institución formadora de técnicos en recreación en el ámbito del Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. Fue fundada en el año 1988, originalmente el título era nacional por ello el nombre original era INTLYR pero en la transferencia del menemismo a las provincias del sistema educativo nacional cada provincia o jurisdicción quedó a cargo de las instituciones transferidas. Es importante recordar que este proceso se hizo compulsivamente y sin agregar los recursos correspondientes.

⁵ Ana Pampliega de Quiroga (1937) es una intelectual argentina de renombrada trayectoria en la psicología social. Ha publicado libros en coautoría con Paulo Freire y Enrique Pichón-Rivière, de quien fuera su compañera. Fundó y dirige la Primera Escuela Privada de Psicología Social.

⁶ Fernando Martínez Heredia (1939-2017) investigador, filósofo, político e intelectual cubano de prolífica obra.

⁷ Rosa Luxemburgo (1871-1919) teórica marxista polaca de coherencia revolucionaria y ejemplo. Para profundizar sugiero Nestor Kohan: La flora más roja del socialismo Rosa Luxemburgo, 2012, Ocean sur, Bs. As.

⁸ Pablo Ziperovich (1936-2014) fue un arquitecto y educador cordobés de gran desarrollo en el campo de la recreación. Participó activamente en el desarrollo de dicho campo en diversas organizaciones e instituciones, y en el diseño, realización y participación en eventos académicos.

Pero las tramas de la recreación se desperdigaron, surge otro espacio, yuxtapuesto, con origen en las organizaciones populares y, sobre todo, el equipo de educación popular de la Universidad Popular Madres de Plaza de Mayo (fundada el 6/4/2000), los Cabildos de Juego y Cultura. De alguna manera era algo complejo, pero la escena de dicha ruptura se había dado justamente en Córdoba, entre expositores y participantes, tensiones que los eventos a veces no explicitan con claridad. Los Cabildos irían rotando por provincias y barrios, federales, organizados de manera autogestiva, populares. El nombre del primero da cuenta de ese sentido: "El juego y el arte en la construcción de la nueva sociedad o ¿cómo jugar un mundo nuevo?".

La Universidad de las Madres entramaban equipos y discursos, como un faro íbamos y veníamos, entre Bayer¹⁶, Claudia Korol¹⁷, Néstor Kohan¹⁸, las cátedras del Che, la masacre del Puente Pueyrredón¹⁹. Nacían mis dos hijos mientras creía firmemente que podíamos abrir un Club de Chicos y un Club de Jóvenes²⁰ en cada villa de la ciudad.

Quedaban, por un lado, las instituciones y los actores más

específicos del campo de la recreación, por otro, aquellos que entramaban con la educación popular, y que articularían desde los Cabildos²¹ una construcción potente fruto de otras experiencias y potencialidades, donde era indispensable poner el cuerpo en una organización de base, además. O, sobre todo. La praxis. Lo que en otros campos se tensaría entre academicistas y activistas. Por supuesto muchos actores iban y venían, podían estar en ambas tramas, pero eran los menos²².

Christianne Gomes y Rodrigo Elizalde²³ son claros en su análisis sobre una gran cuenta pendiente.

"Paradójicamente, en muchos casos los discursos sobre la recreación son más elaborados que sus prácticas, ya que frecuentemente las implementaciones concretas no consiguen escapar del activismo, de un hacer por hacer, carente de los postulados que definen"²⁴.

Ya no alcanzaba con la remanida antítesis recreacionismo – recreación educativa. Las experiencias y los relatos iban exigiendo mayor rigor, justo en el marco de una paulatina despolitización del campo. Justo ahí crecían los discursos. **Continuará...**

⁹ Paul Dani es profesor de educación física nacido en Las Grutas, Río Negro. Allí lleva adelante una experiencia de recreación en playa desde inicios de los '90. Actualmente es supervisor de EF en la ciudad de Bs.As. Fundador y director del grupo docente Eco's.

¹⁰ Mariano Algava es un educador, técnico en tiempo libre & recreación y psicólogo social argentino con una obra prolífica donde se destaca el libro Jugar y jugarse, con participación y protagonismo en diversos campos, centralmente la educación popular (destacándose los Cabildos de Juego y Cultura, y ser parte 18 años del colectivo Pañuelos en rebeldía). Actualmente es docente en la Universidad Nacional de Luján y en el ISTLYR.

¹¹ Norman Briski (1938) es un reconocido actor, director y dramaturgo argentino.

¹² Víctor Pavia (1952) es un intelectual argentino de reconocida obra en el campo del Juego. Desarrolló el grueso de su vida académica en la Universidad Nacional del Comahue.

¹³ Fabián Vilas es un socioanalista uruguayo que ha publicado y trabajado desde la década del '90 en variados espacios de la recreación, la animación sociocultural y la psicología social.

¹⁴ Lilia Nakayama es una educadora argentina dedicada a las temáticas del campo del Juego. Actualmente docente de la Universidad Provincial de Córdoba y doctoranda. Su tesis (2018) El juego como contenido de la Educación Física: Construcción y resignificación en la práctica docente es un aporte inmenso a los estudios particulares, de los más originales de la última década.

¹⁵ Texto puede encontrarse en: <https://forotiempolibre.blogspot.com/2015/09/carta-de-montevideo-presentacion-esta.html> y <http://worldleisure.org/wp-content/uploads/2017/08/CARTA-DE-MONTEVIDEO.pdf>

¹⁶ Osvaldo Bayer (1927-2018) fue un reconocido escritor, historiador y periodista anarquista argentino.

¹⁷ Claudia Korol es una educadora popular, militante, feminista, periodista argentina que ha publicado en varios libros y fue la responsable de la Revista América Libre.

¹⁸ Néstor Kohan (1967) es un filósofo, intelectual y militante marxista argentino. Investigador CONICET y docente de la UBA. Su obra es muy amplia y de una profundidad central para comprender teoría social e historia reciente.

¹⁹ Se conoce como Masacre del Puente Pueyrredón a los hechos ocurridos el 26 de junio de 2002 en que Maximiliano Kosteki y Darío Santillán, de 22 y 21 años, son asesinados por las fuerzas policiales del gobierno de Eduardo Duhalde. Este hecho implicó el llamado anticipado a elecciones y punto de inflexión en la lucha del campo popular que hizo de esa fecha y ese lugar un hito que se renueva cada aniversario.

²⁰ El Programa Club de Jóvenes y Club de Chicos es una política pública de la ciudad Bs. As. que tuvo su origen en el 2003 en la confluencia de cuatro programas anteriores. El autor fue coordinador general del mismo en el período 2006-2011.

²¹ Por ejemplo, vale hoy recuperar participantes del Cabildo de 2005 en la UPMPM, cito a Centro de Estudiantes ISTLYR, Caravanabasto (Con la Casona de Humahuaca), GIC, Cristian Yunes (Pido Gancho-Mendoza), Universidad Transhumante, MST Brasil, Marcos Griffa, Colectivos La Oruga, El Abrojo (Uruguay), Murga Cachengue y Sudor, entre otros. Ver: <https://www.anred.org/2005/09/14/17-y-18-09-cabildo-abierto-de-juegos-y-cultura-en-la-universidad-de-las-madres-2/>

²² No pretendo en esta cita generar una polémica, frecuente forma de diálogo que caemos sin evitar. Es una mirada particular la que tengo de estos procesos complejos.

²³ Gomes, Elizalde: Horizontes latinoamericanos del ocio. Editora UFMG, Belo Horizonte, 2012. Hay versión on line disponible en https://grupootium.files.wordpress.com/2012/06/horiz_latino_american_lazer_junho_2012.pdf

²⁴ Op. cit. Pág. 238.

La formación profesional en recreación

Córdoba, 1995-2005

LOS ANTECEDENTES FORMATIVOS EN EL CAMPO

En Córdoba, hasta 1995, la formación de especialistas en Recreación estuvo subordinada a la Educación Física, y presente en algunas experiencias de educación en el tiempo libre como los scouts, grupos juveniles cristianos, la Colonia Zumerland "del interior" y el Kinder Club de la Asociación Cultural Israelita Córdoba (ACIC), quienes desarrollaron procesos de formación de sus propios líderes, maestrxs y dirigentes, bajo la consigna "aprender para enseñar". Otro antecedente formativo relevante es el Curso de Monitores Deportivos-Recreativos de la Municipalidad de Córdoba.

Este curso se inició en 1981 desde la Escuela Municipal de Deportes, con la intención de ofrecer una formación básica en recreación y deporte social a jóvenes y referentes barriales. Llegaron a participar más de 300 jóvenes por año, muchos de los cuales luego eran becados para seguir desarrollando actividades recreativas barriales, y formando parte de los equipos municipales junto a profesores de Educación Física.

Este curso continúa hasta la actualidad, cobrando relevancia al tratarse de una política pública de formación vinculada al campo, que se ha sostenido

ininterrumpidamente a lo largo del tiempo.

En 1987 por iniciativa del Arq. y Prof. Pablo Ziperovich¹, junto a los profesores de Educación Física Alejandro Beltramino y Jorge Speroni, se crea el grupo Recreando. La conformación y actividad de este grupo fue decisiva en el desarrollo, crecimiento y profesionalización de la Recreación.

Por aquel entonces en Córdoba, hablar del tiempo libre como derecho y del "hombre nuevo", era toda una osadía.

"COMO PENSAMOS LA RECREACION...RE-CREAR. Volver a crear un hombre nuevo, dinámico, creativo y transformador permanente. No contrapone recreación con trabajo. Creemos que no sólo existe el tiempo libre de trabajo, sino también el tiempo de trabajo libre o placentero. Planteamos que el **TIEMPO LIBRE** es el que cada uno dispone para gozar y dentro del cual queda abierto un espacio para la libre actividad y el desarrollo de sus aptitudes individual y grupalmente. Los ubicamos en el marco de la **EDUCACION PERMANENTE**, interpretándola como un proceso integral y continuo, que abarca toda la vida y se vincula con la realidad. Los consideramos como un DERECHO de cada persona, grupo y comunidad. Valioso instrumento

Marcos GRIFFA

Técnico y Licenciado en Recreación. Magister en Antropología y Doctor en Ciencias Sociales. Docente e investigador de la Universidad Provincial de Córdoba. Docente de la Tecnicatura en Animación Sociocultural (INESCER, Villa María). Miembro del Foro Permanente de Tiempo Libre y Recreación.

¹ Arquitecto y profesor de Educación Física, fue director de la Colonia Zumerland "del interior" y participó activamente de las actividades del Kinder Club, experiencias de la Asociación Cultural Israelita Córdoba (ACIC) que se iniciaron en la década del 60'. Pablo Ziperovich fue uno de los docentes cesanteados en el IPEF en 1976 por el gobierno de facto, estando a cargo de la cátedra Vida en la Naturaleza. Cuando su cargo fue repuesto en 1984, asumió también la cátedra Recreación en dicha institución.

para el desarrollo sano del hombre en los distintos momentos, situaciones, expresiones y ámbitos de su vida. Los abordamos **INTERDISCIPLINARIAMENTE** (educación, comunicación, urbanismo, salud mental, psicología, artística, ecología, arquitectura, sociología, salud, etc.)" (Folleto del Grupo Recreando, 1987)²

La realización del Encuentro Nacional de Tiempo Libre y Recreación "Recrearse 93", marca un antes y un después en el campo de la Recreación, no sólo en Córdoba sino en toda la región.

Este encuentro, realizado en la Vieja Usina, fue organizado por el Grupo Recreando, que ya no contaba en sus filas con Beltramino y Speroni, pero sí con una figura que tendrá una actuación destacada a partir de aquel entonces: Gustavo R. Coppola, un bonaerense recién llegado a la capital cordobesa proveniente de Tierra del Fuego. El encuentro contó con el auspicio de Tarjeta Naranja y el apoyo de su titular, David Ruda.³

En este encuentro participaron como invitados los uruguayos Fabián Vilas y Gabriel Rodríguez, y un destacado referente del campo, Pablo Waichman, por aquel entonces docente del Instituto Superior de Tiempo Libre y Recreación de Buenos Aires. Un dato poco conocido, según testimonios recogidos, es que también participó de este encuentro la filósofa Graciela Scheines, especialista en el campo de estudios del juego.

En este mismo año, el grupo Recreando publicó el primer número de los Cuadernos de

Divulgación Recreación.

Dos años más tarde, en 1995, y con activa participación de Ziperovich y Coppola, se conforma en la ciudad de Montevideo el Foro Permanente de Tiempo Libre y Recreación, espacio de intercambio de referentes de Argentina y Uruguay, fundamentalmente, lo que significó de alguna manera el resultado del "Recrearse 93" y de la profusa actividad, entre otros, del grupo Recreando.

Ziperovich y Coppola serán parte de los 11 fundadores de este espacio que conformarán

el Comité Organizador. En 1998 este Foro reconocerá a los Cuadernos de Divulgación Recreación, como un "órgano" de difusión del espacio.

En 1996, y hasta 1999, el Grupo Recreando organizó anualmente en la ciudad de Córdoba el Encuentro Internacional de Estudio e Intercambio sobre Tiempo Libre y Recreación.

En pleno neoliberalismo, este encuentro movilizó a cientos de jóvenes, referentes y especialistas de las más diversas disciplinas y experiencias. Bajo el lema "Hacia una identidad latinoamericana", estos encuentros marcaron un claro posicionamiento dentro y fuera del campo.

En el año 2000 se realizó en Santa María de Punilla el Primer Congreso Internacional de Estudio e Intercambio sobre Tiempo Libre y Recreación, lo que significó el cierre de una etapa de encuentros de nutrida concurrencia.

En el transcurso de este período se realizaron también cursos y

² Cuaderno de Divulgación Recreación N° 10. Agosto 1997. Córdoba.

³ David Ruda fue otro de los docentes cesanteados en 1976 en el IPEF, estando a cargo de la cátedra Práctica Docente. Las relaciones entre Ruda y Ziperovich vienen de larga data. En 1962 ambos habían participado en la publicación de una revista editada por la Asociación de Profesores de Educación Física.

jornadas de menor envergadura, promovidas también por el grupo *Recreando*, en la ciudad de Córdoba y en el interior provincial.

LA FORMACIÓN DE RECREÓLOGXS

La formación profesional en Recreación surge en Córdoba a partir de la creación de la carrera de nivel superior “Técnico en Recreación” en 1995, y fue otra de las iniciativas, y de las más relevantes, del grupo *Recreando*.

La sede donde se desarrolló la carrera fue el Instituto BAC (luego tomó la denominación “Colegio Universitario BAC”), siendo esta tecnicatura la primera carrera superior de la institución. La formación tenía una duración de 2 años y medio, inicialmente en cursado presencial de tres días a la semana. Contó con el reconocimiento de la Dirección General de Institutos Privados de Enseñanza (DIPE) como carrera oficial y tomó como modelo el plan de estudios de la Tecnicatura en Recreación del Instituto Superior de Tiempo Libre y Recreación de la Ciudad de Buenos Aires.

Paralelamente a la tecnicatura se desarrollaba en el Instituto BAC, un curso de Coordinador de Actividades Recreativas, con puntaje docente, los días sábados cada 15 días.

Los técnicos o recreólogos⁴ egresados en 1997, se constituirán en los primeros profesionales de la Recreación en Córdoba⁵. En sus 10 años de existencia egresaron del Instituto BAC casi un centenar de profesionales.

En 1999 la Universidad de Morón abrió en la ciudad serrana de La Falda la Licenciatura de Tiempo Libre y Recreación, funcionando en esta sede hasta el 2002. Allí egresan en el año 2000 los primeros profesionales con el título de Licenciados en Tiempo Libre y Recreación.

En el 2002, coordinada por Pablo Ziperovich, también se abre una tecnicatura en Recreación en el Instituto Quality, en la ciudad de Córdoba.

En ese mismo año se crea la Asociación Civil La Payana, reuniendo a recientes egresados, docentes, “viejos” y nuevos referentes del campo. Esta Asociación, en su corta existencia, tomó a su cargo la coordinación de la carrera en el Instituto BAC y promovió la organización de los Cabildos de Juego del 2002 al 2005, realizados en Alta Gracia, Córdoba (en dos oportunidades) y Capilla del Monte.

Es de destacar que La Payana fue la primera Asociación Civil en Córdoba que reunió a profesionales de Recreación.

En los institutos BAC y Quality las tecnicaturas en Recreación se dictaron hasta el año 2005.

Con ello se cierra una etapa muy importante en la profesionalización del campo. Las diversas iniciativas de formación (cursos, jornadas, etc.) que se fueron desarrollando a partir de entonces, cubrieron sólo en parte esta vacancia.

⁴ Recreólogo es un término que presenta y conceptualiza Pablo Waichman en su clásico libro “Tiempo Libre y Recreación. Un desafío pedagógico”.

⁵ La primera camada de egresados fueron Laura Saez, Claudia Taneda, Irma Ferrarese, Ana Areco, Marta Lamelas, Elva Patricia Heredia, Claudia Goletti, Lilia Nakayama, Gustavo Villa, Mario Alejandro Gómez, Mario Acebal, María Inés Rodríguez, Emma Herrada y María Maffei.

Recreación, Libertad y Educación

parte I¹

Pablo WAICHMAN

Profesor y Licenciado en Ciencias de la Educación por la Universidad de Buenos Aires. Rector Emérito del Instituto Superior de Tiempo Libre y Recreación del Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires.

¿TIEMPO LIBRE O TIEMPO DISPONIBLE?

¿Qué es “recreación”? Para poder entender las visiones es menester aproximarnos a una línea de conceptualización que nos permita explicar ciertos fenómenos psicosociales y entender el sentido y la ideología subyacente en muchas prácticas denominadas de ocio, recreativas o acciones en el tiempo libre.

La pretensión es generar ideas y líneas de proyectos en el territorio de las actividades voluntarias y placenteras que es nuestra tarea. De este modo, no colaboraremos en ratificar la actual situación latinoamericana de fascistización y derechización sino que propenderemos a colocar a los pueblos y a las personas que los componen en capacidad creciente de generar cambios cualitativos desde sí y para sus comunidades. Nuestro territorio de intervención, las prácticas sociales no obligatorias, se sitúa en derredor del tiempo libre, entendido desde el sentido común² de los modelos económicos vigentes como el espacio temporal disponible para ser consumido en acciones

pasatistas, de olvido y negación de la realidad pero que puede, sin embargo –y es nuestra intención–, ser transformado en tiempo específicamente humano.

Esta transformación cualitativa es factible en tanto seamos capaces de formular y poner en acción modelos de intervención educativa que generen la praxis y apropiación del pensamiento crítico: no sólo hacer lo



¹ Conferencia inaugural del Congreso AFIDE de La Habana (Cuba), noviembre de 2019. Este artículo es la primera parte de la misma, en los números siguientes publicaremos el resto de la conferencia.

² Recordemos que Gramsci oponía el sentido común a la filosofía y es en este sentido que se utiliza aquí.

que se nos muestra e indica sino tomar posición en lo que hace a poder decidir por qué se hace aquello que se practica. Llamaremos a tal enfoque, en el campo del ocio, recreación educativa.

Para iniciar el análisis del llamado tiempo libre ponemos en análisis la línea conceptual del autor catalán Frederick Munné³ quien entiende que no pueden separarse ambos términos sin perder la esencia del fenómeno que se intenta analizar. Que la temporalidad como categoría objetiva y de carácter social –no hacemos referencia al tiempo como

variable física exclusivamente- existe y en ella intervienen los sujetos desde su subjetividad como construcción histórica, esto es, el grado de libertad.

Partimos del concepto marxista que la necesidad se opone a la libertad y que a ambos términos dialécticos no son sino modos de condicionamiento. Toda sociedad (y dentro de ella cada grupo social), incluso para su propia subsistencia o ratificación de sus modelos ideológico-políticos, genera en los sujetos “heterocondicionamientos”, condiciones dadas por variables biológicas, por la práctica cotidiana, por el sistema educativo, por los medios de comunicación masiva, que hacen que una persona hable en tal idioma, acepte tal nacionalidad, participe de tal o cual forma en la concepción esperable de familia, etc. La libertad estaría expresada en los “autocondicionamientos”, las condiciones que el sujeto coloca desde sí, desde su pensamiento crítico y desde su posición política frente a la realidad.

Tal proceso dialéctico es una constante temporal en cada uno de los individuos como de los grupos en los que participa. Los heterocondicionamientos, muchos de ellos aprendizajes no electivos, pueden ser superados para convertirse en prácticas de la libertad en tanto el sujeto autocondicione su conducta. Ejemplificando, podemos mostrar que no tiene el mismo significado el respeto a la ley de tránsito porque es una exigencia social que castiga a quien infringe sus códigos que



³ Munné, Frederick. "Psicosociología del tiempo libre. Un enfoque crítico". México, Trillas, 1980.

actuar de acuerdo con esos códigos porque se asume que esa forma de participación como ciudadano avala una forma respetuosa de manejo para con los miembros de su sociedad. En el primer caso, la conducta es eminentemente "necesaria", heterocondicionada; en el segundo, en cambio, prima la "libertad" por sobre la necesidad; el autocondicionamiento aparece con fuerza pudiendo dar la persona razón de sus acciones desde sí y no sólo desde la obligación externa.

Debemos destacar, siguiendo la dialéctica, que toda conducta libre -y todo tiempo libre- es consecuencia de su opuesto: nadie puede o está en condiciones de asumir o criticar y modificar una norma si ella le es desconocida. Desde nuestra práctica cotidiana podemos decir que ninguna persona puede modificar un juego si no lo conoce.

También debe quedar claro que no todo heterocondicionamiento se transforma automáticamente en libertad. Más aún, los modelos educativos tradicionales lo que suelen hacer es ratificar que no es necesario pensar y criticar los hechos y los procesos sino dedicarse meramente a reproducirlos. Extrapolando algunos elementos podemos citar que la modificación de algunas reglas del voleibol fueron cambiadas por los medios de televisión y no justamente por sus protagonistas, los jugadores.

La libertad es un aprendizaje de participación existencial que requiere de intervenciones externas para su gestación y desarrollo. Como ejemplo, difícilmente alguien desee

leer, o producir algún elemento material, o jugar un deporte, o vincularse con alguien, si desconoce la existencia de tales posibilidades o realidades, o lo ha aprendido displacenteramente. La ignorancia sólo conduce al no acceso a la libertad más allá del discurso -heterocondicionamiento- que se utilice. Por ello planteamos en este trabajo un modelo de intervención -animación, mediación- de carácter centralmente educativo entendido esto como un proceso intencional de cambios actitudinales e ideológicos. De no haber acciones de concientización⁴, el vacío que se produce condena al humano a la mera condición de repetidor de aquello que le dijeron que era valioso, placentero o importantes.⁵

El objetivo central es construir, desde los saberes poseídos de todo tipo, en un grupo, nuevos modos de lectura de la realidad, de entender a los demás desde otra visión, de participar protagónicamente en el análisis y toma de decisiones grupales, de desarrollar la práctica conciente de la democracia. En síntesis, propender a líneas de trabajo autogestivas partiendo de actividades voluntarias, en grupo y coordinadas exteriormente -por ello hablaremos de educación no formal, educación permanente o educación popular aunque sin entrar a discutir cada una de ellas- que tienen lugar en el tiempo liberado de obligaciones exteriores de los sujetos participantes y a través de estrategias lúdicas⁶.

El eje teórico consiste en iniciar un proceso que, partiendo de la libertad

⁴ Freire, Paulo. "La educación como práctica de la libertad". Buenos Aires, Siglo XXI, 1985.

⁵ Sin duda, el modelo hegemónico y la globalización que conlleva produce y homogeneiza formas de mirar, de sentir, pensar y hacer, absolutamente alienadas y provenientes de los países dominantes.

⁶ Ocio dirigido, prácticas de animación, recreación dirigida son los títulos que pueden encontrarse en nuestros países.

del tiempo alcance la libertad en el tiempo. Se inicia en un tiempo disponible para el sujeto intentando convertirse en la práctica de la libertad en el sujeto: pasar del mayor grado de heterocondicionamiento al mayor desarrollo del autocondicionamiento. Y destacamos que lo que aquí intentamos definir como tiempo libre no es sinónimo de tiempo desocupado o disponible sino la construcción histórico-social a la que se puede llegar a partir de ellos.

Entendemos que la libertad no es otra cosa que la práctica de las obligaciones interiores, concientes, comprometidas, que, obviamente, debieron ser construidas desde sus opuestas. Y, también, entendemos la libertad como la práctica concreta y su sentido (praxis), no la "posibilidad" de ella.

Para las concepciones hegemónicas la libertad es entendida como la posibilidad de hacer o no hacer⁷. Pero, debemos interrogarnos acerca de cómo se aprende –si admitimos que es un aprendizaje- la decisión de ejercicio de la posibilidad. Ejemplificando esto podemos decir que cualquier mortal es libre de trabajar, comer diariamente, poseer su vivienda, sólo que la realidad muestra que no es así: no basta con la posibilidad.

Si aceptamos que la libertad –y el tiempo de su ejercicio, el tiempo libre- es un aprendizaje constante de

modificación interna y externa deberemos entender que, como construcción histórica de cada individuo, se inicia en la experiencia de toma de decisiones autónomas –que deben ser estimuladas desde todos las áreas de la sociedad- y que se va ratificando en la medida que las condiciones exteriores (necesidad) se van transformando en condiciones internas (libertad).

Desde el discurso hegemónico, por ejemplo, la solidaridad implica un valor social importante. Existe como aspecto a tener en cuenta en las currículas escolares, participa de los discursos de los dirigentes políticos de turno y hasta se hacen "experiencias" solidarias recolectando alimentos para los que menos tienen, etc. Desde el pensamiento crítico y contrahegemónico, en cambio entendemos que ser solidario no consiste en mostrarse dando algo que nos sobra cuando nos están mirando o por conveniencias personales; es serlo en cada momento de la existencia pudiendo dar razones del por qué de tal actitud. A ser solidario se aprende y se asume y no podemos los educadores como representantes sociales, dejar de generar las condiciones para que ello ocurra.

⁷ En el campo de la filosofía suele denominarse este enfoque libertad contingente o libertad de permiso y está concebido desde el principio cristiano del libre albedrío con el cual todo sujeto nace y, por lo tanto, sería libre en sus acciones. Esta posición niega la libertad como proceso histórico e iguala como "libres" a todos los hombres.



Si, existen los juegos de mesa

Fabián MARTÍNEZ TORRE

Ludólogo, ludotecario, difusor y capacitador. Desarrollador, diseñador y tester de juegos de mesa. Miembro fundador de Lúdicamente, organización dedicada al juego de mesa para jóvenes adolescentes y adultos.

Coordinador general y fundador de la Zapada Lúdica Latinoamericana. Profesor del Image Campus, de la Universidad Nacional de José C. Paz y del Instituto Superior Yuguets, en cátedras de Game Design, Diseño Lúdico, Historia de los Juegos y Prácticas Lúdicas desde hace 15 años.

Estos momentos que vivimos sin poder salir, ayudaron a que algunos recordarán que existían los juegos de mesa. Un entretenimiento analógico, plenamente social y divertido, que se puede practicar fácilmente en cualquier casa.

Pero esos "jueguitos" de siempre ¿Otra vez? Noooo!!!

Todos hemos jugado algún juego de mesa cuando éramos chicos, pero de grandes....

¿Por qué no jugar? ¿Será que no tenemos tiempo para el ocio?

¿Será que ya no se juega? ¿Será que los juegos de mesa son solo para niños?

Me encantaría poder intentar algunas respuestas para estos interrogantes.

En la actualidad la gran mayoría de nosotros ya no juega a juegos de mesa, esos que nos acompañaron durante tantas horas de diversión; ¿Realmente no tenemos tiempo, o simplemente no se lo damos a los juegos?

Creo que la respuesta a esa duda pasa por la segunda opción, la mayoría de nosotros no les da a los juegos de mesa el lugar que se merecen.

Pensemos que históricamente los juegos eran realizados por hombres adultos para hombres adultos, y así, durante muchos siglos, fueron utilizados por los adultos casi exclusivamente, pero, cuando nos alcanzó la revolución industrial, nos convencieron que debíamos utilizar

nuestro tiempo exclusivamente para producir, de esta forma los adultos dejamos de jugar (particularmente por estos rincones del mundo), pues el juego no produce económicamente nada. Justamente esa es una de las partes centrales del juego, jugamos por jugar, para entretenernos, para divertirnos, para socializar, no para producir, sino simplemente para ser. Algunos de esos juegos de mesa que se crearon hace tantos siglos, aún hoy son jugados, pero aunque no sea de público conocimiento los juegos de mesa han evolucionado y mucho. En la actualidad existe un circuito lúdico mundial, en el que la Argentina está tratando de insertarse y de a poco lo vamos logrando. Estos últimos años ha habido grandes avances y de a poco nos estamos acercando a ese primer mundo lúdico actual.

El mundo de los juegos de mesa modernos vive en estos momentos una época dorada que se viene incrementando muy notoriamente desde hace más de veinte años y particularmente este 2020 nos encontró teniendo que permanecer en nuestros hogares, lo que incentivó aún más este pasatiempo. Este nuevo movimiento lúdico se vio incentivado por la fuerza que tomarán en el mundo una nueva clase de juegos de mesa (Eurogames) que salieron al mundo

en los 90 teniendo su epicentro en Alemania-Europa. Los juegos modernos tienen como característica el respeto por su autor, de esta forma los mismos pueden generar seguidores a tal punto como los escritores, pues algunos de nosotros esperamos a que salga el último juego de fulano o compramos todos los de mengano. Por supuesto que también sobreviven los de la vieja escuela ahora reconocida como americana (Ameritrash).

Estos nuevos juegos tienen muchas mecánicas (reglas y formas de jugar) muy novedosas y existen juegos que duran menos de 15 minutos, juegos cooperativos (donde todos ganan o todos pierden), juegos para jugar solo, juegos de escape, juegos para jugar con mucha gente y un sin fin de formas lúdicas y de casi todos los temas que se te puedan ocurrir. Los juegos en la actualidad son tan importantes y reconocidos que existen muchas entregas de premios en diferentes países y algunos son tan reconocidos como el "Oscar" de los juegos de mesa, el Spiel des Jahres (premio al juego del año de Alemania) se entrega desde 1979. Mientras tanto en nuestro país tenemos en estos momentos dos premios que se entregan anualmente desde hace unos años, los "Alfonso X" y los "Premios Ponchos", ambos con la intención de

favorecer a la cultura y a la industria lúdica argentina.

Existe también una cantidad de clubes y grupos de juego y canales en diferentes redes que colaboran con la difusión y divulgación de este hobby distribuidos por todo el país, algunos desde hace muchos años, ellos son de alguna forma los que han ido generando que nuestra industria se acerque a lo que sucede en el resto del mundo. En estos momentos también existen en Argentina algunas jugueterías especializadas, donde poder adquirir algunos de estos juegos modernos. Y mayor oferta aún existe online donde las tiendas virtuales son un número considerable para nuestro incipiente mercado. No quisiera dejar de mencionar la intención de profesionalización existente aquí donde ya existen eventos de creación y capacitación constante y carreras terciarias de Diseño de juegos de mesa y Game Design y ni hablar de los Videojuegos, los primos más jóvenes de la familia lúdica.

Los diseñadores de juegos argentinos tienen un enorme desafío por delante. Capacitarse, generar, producir, vender y exportar. No será fácil pues desde estas latitudes no existe aún una conciencia social lúdica ni una cultura que lo avale. Y si le parece poco ese desafío, consideren que en el mundo actual se generan más de 5000 juegos nuevos cada año. Por ello definitivamente debemos trabajar seriamente en nuestra industria lúdico-cultural. Piense que algunos de estos miles de juegos de mesa que se generan cada año, vendieron varios millones de unidades en muy poco tiempo. Esto tiene que ver con la conciencia y el concepto de calidad de producción en general.

Ya arrancamos, vamos que se puede Argentina, ¡juguemos!



Perfume y olor pedagógico. Una forma de recrear el vínculo¹

Laura BARRACCHINI

Técnica en Recreación. Técnica en Artes. Profesora en Ciencias de la Educación.

Posiblemente este texto surge desde el cansancio de escuchar, leer y analizar propuestas pedagógicas durante este período de educación virtual; sumado a las infinitas dificultades que el contexto nos ha generado, acarreado, planteado y reformulado nuestro bello acto de educar

Han pasado ya seis meses que izamos una mañana de marzo, junto a nuestros alumnos, la bandera de la escuela. Ahí quedó, sin poder ser arriada. No volvimos más, no nos vimos las caritas, quedaron las aulas y talleres con la luz encendida, no le dimos siquiera forma a nuestro año lectivo, casi ni abrimos los cuadernos... No nos volvimos a Oler. Nuestra tarea pedagógica continuó, y continúa, bajo diferentes formatos; entre malabares y aprendizajes docentes, manejando diversos dispositivos y plataformas, haciendo lo imposible para aferrarnos a la pantalla logrando que los estudiantes no dejen de conectarse... Es verdad que algunos se perdieron en el camino, tema para otro desafío.

Si pensamos, como ilustra Elena Santacruz², que "el aula es un picnic no un restaurante", entenderemos que a ese vínculo pedagógico todos llevamos algo. Los docentes, alumnos y alumnas que hoy

construimos esta relación si bien priorizamos comunicarnos bajo la excusa de un contenido, lo que buscamos sobre todo es no perder este vínculo.

¿Y por qué no me sale esta palabra "vínculo" en mayúscula? A quienes responden que el encuentro corporal es indispensable dentro del vínculo pedagógico. Sí... claro está, esa puede ser una de las razones. Sin embargo, me pregunto: ¿Qué es lo que estamos necesitando? ¿Qué extrañamos?

Es la necesidad de Oler. Sí, eso que nos sucede cuando nos encontramos dentro del escenario en el acto de educar. Donde hay aciertos que tienen ese perfume que inunda el aula, que contagia, que nos traemos a casa para poder redoblar el desafío a la mañana siguiente. Es un perfume de enseñanza y aprendizaje que casi huele a primavera, que nos hace recordar por qué elegimos esta profesión. Es ese perfume que va acompañado de un gesto en los rostros de quien aprende y varias veces de alguna sonrisa.

Pero de la misma manera es la necesidad de percibir otro olor que también inunda el aula en el acto de educar. Donde no hay aciertos, donde el enseñar no acompaña el aprender. Este otro olor va en

conjunto con gestos en sus caritas, y una que otra lágrima escondida, más de una vez. Olor que seguramente nos acompañe a casa y es el que nos dé un poco de frustración

No obstante, para los que somos desafiantes, implica re-pensar, darle la vuelta, volver a intentar. Y si no nos sale, algunos tenemos la fortuna de encontrar un equipo que nos ayuda a convertir ese olor en perfume.

Por eso, quisiera detenerme aquí para decir que lejos de hacer de este texto una metáfora, realmente deseo manifestar que hoy dentro de esta cuarentena extraño: el olor y el perfume que implican el vínculo pedagógico.

¹ Texto presentado en el concurso "Escritura en pandemia", de la Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional de San Luis. Septiembre 2020.

² En conferencia (virtual), Trashumante de la historia, el 6 de agosto de 2020.

Vida en la naturaleza en la virtualidad: el desafío de reivindicar los vínculos con el ambiente

Mario ACEBAL

Técnico en Recreación y Profesor de Educación Física. Docente de cátedras "Vida en la Naturaleza I y II" y "Juego y Recreación" de la carrera Profesorado en Educación Física (FEF-UPC). Coordinador del área Vida en la Naturaleza de la FEF. Facultad de Educación Física (Universidad Provincial de Córdoba).

Joaquín DÍAZ RABELLI

Profesor de Educación Física. Docente de cátedra "Desarrollo Motor". Universidad Nacional de Rafaela. Adscripto de cátedra de "Vida en la Naturaleza I y II" de la carrera Profesorado en Educación Física (FEF-UPC). Entrenador deportivo en ámbitos extraescolares.

INTRODUCCIÓN AL DESORDEN

El ser humano vive (o lucha por ello) en un estado de equilibrio con su ambiente, es decir, un estado de orden. Ante la aparición de un estímulo, sufre una suerte de descompensación, un desequilibrio. De esta forma, salen a la luz distintas reacciones de alarma que ponen a todos los mecanismos corporales en alerta, con afán de buscar un nuevo equilibrio que nos posicione en un nivel más elevado frente al ambiente.

En las nociones de aprendizaje, las teorías de la información nos aportan el concepto de Entropía, que viene a representar la incertidumbre o, en otros términos, un cierto grado de desorden. En la naturaleza, la termodinámica explica que la entropía siempre tiende al aumento. Al transcurrir nuestro día a día, el devenir del ciclo vital tiende a desordenarnos. Al comer y descansar, al encontrar respuestas, al organizar nuestras rutinas, procesos de restitución compensatoria, nos ordenamos, posicionándonos en un mejor nivel para volver a enfrentar el desorden.

EDUCACIÓN Y DESORDEN

Los cambios que se producen en los distintos fenómenos sociales no son lineales. Las modificaciones

aparecen rápidamente, se detienen, regresan, avanzan muy lento, se superan y se vuelven a detener. De esta manera los sucesos se tornan no solamente incontrollables, sino imprevisibles. Sin embargo, nos desarrollamos en un sistema de conocimientos que no contempla la incertidumbre y que no puede salirse de las perspectivas lineales que calculan, especulan, hipotetizan y proyectan sus acciones en función de ello.

La educación ha sido a lo largo del tiempo uno de los sucesos sociales que menos cambios interpretó en sus formatos, sus estructuras, sus métodos. Basta con solo preguntar a alguien por la calle cómo definiría un aula de clases para darnos cuenta que el imaginario social sigue siendo el mismo que el de hace 50 años: sillas, bancos, cuadernos y lápices, un escritorio más grande puesto en sentido inverso, un profesor frente a un grupo, un pizarrón, etc.

Nuestras estrategias de enseñanza están planteadas para un formato de trabajo detallado, segmentado, calculado, clasificado, ordenado. Esta situación no es un problema en sí mismo, de hecho, resulta una opción necesaria cuando de la complejidad se intenta obtener fragmentos para ser transmitidos a una población con objetivos puntillosos. Sin embargo, cuando

ampliamos nuestra mirada, el problema radica entonces en no contemplar dentro de nuestras propuestas al cambio, la incertidumbre y a la estimulación ambiental que siempre tenderá a desordenarnos.

El contexto actual de pandemia ha sido una estimulación desequilibrante que afectó a cada uno de los sistemas que se ponen en juego en las sociedades del mundo. El sistema educativo hoy se enfrenta a los efectos de la ruptura de una homeostasis global producida por los efectos de un virus que nos golpea y nos desordena. Los planes, las metodologías, los proyectos se nos vienen abajo cuando intentamos sacar adelante una formación académica pensada para el equilibrio constante, incapaz de hacerle frente a la entropía, que, como dijimos, siempre aumenta.

VIRTUALIDAD Y EL DESAFÍO DE ORDENAR

Continuar con el dictado de clases en el período de distanciamiento social implica necesariamente un proceso clave: adaptación. Con esto nos referimos a buscar nuevamente un equilibrio nos permita llegar a ese nivel de superioridad, mejor preparados que hace unos meses cuando estas situaciones eran cosa de allá afuera.

Este proceso supone entender que los y las docentes nos somos los únicos alterados/as, sino toda la población, de la que los y las estudiantes forman parte. En este sentido, proveer las condiciones máximas para que ellos/as accedan al orden será de vital importancia

para continuar con el proceso educativo.

El desafío aquí se torna en pensar: ¿Qué quieren lograr? ¿Qué dudas tienen? ¿Qué incertidumbres? ¿Qué conocen? ¿Qué les es más fácil y simple? ¿Pueden? ¿Quieren? Solo pensando en lo que a cada grupo le convenga es que nuestra propuesta podrá ayudarles a alcanzar el nuevo equilibrio. Ésta no debe ser una búsqueda de creatividad, de innovación, de estudios avanzados en informática y neurociencias. Este período debe convertirse en un proceso de reconfiguración de una estructura educativa que contemplaba solamente aquellos factores estimulantes conocidos y que nunca nos preparó para el “no sé qué”.

IDEAS PARA CONFIGURAR PROPUESTAS

En primer lugar, nos parece oportuna la idea de construir clases. Con esto nos referimos no solamente a diagramar objetivos, contenidos, actividades y evaluaciones. Sino también a estar presentes en cada día de cursado, en el horario establecido, ya sea mediante videoconferencia o plataforma virtual. Entendemos que parte del proceso de reordenamiento del estudiante estará dado por saber que los martes a las 08:00 am tiene clases (y habrá encuentro).

Hoy tenemos que repensar los órdenes, los sentidos, las intervenciones, en función de la situación presente. Vivimos un tiempo en que parece que estamos muy desocupados, pero sin

embargo no nos alcanzan 24 horas para todas las obligaciones. El tiempo liberado se configura como un trayecto que debe ser ocupado con algo que nos entretenga y nos haga pasar más rápido esta situación.

Creemos que proveer y respetar el y los tiempos serán una base desde la que podamos promulgar un estado de calma. Elaborar clases y propuestas con sentido y significado para quienes se deben sumergir en ellas, considerando el momento histórico en que se desarrollan y entendiendo empáticamente las realidades sociales que se hacen más que visibles, permitirán que los/as estudiantes puedan afrontar un período de aprendizaje con una mayor sensación de tranquilidad, consecuencia del orden creado por los espacios curriculares.

En el marco de estas fundamentaciones se aplican las herramientas del mundo digital. Las plataformas de las instituciones educativas ofrecen al educador capacitado un sinnúmero de opciones para que las clases se tornen interactivas, motivantes, novedosas, desafiantes. Sin embargo, ¿Cuántos/as estudiantes saben utilizarlas? ¿Cuántos/as pueden?

Estamos acostumbrados a la idea de que los jóvenes conocen el mundo de la informática como la palma de su mano. Pues nosotros consideramos que esto no es del todo cierto. Si en nuestras propuestas presenciales nos preocupamos porque cada juego, cada actividad, ejercicio, tarea, sea

igualmente accesible para todos y todas ¿no es de igual importancia pensarlo en esta situación?

Opinamos que es necesario pensar en herramientas cercanas, conocidas, manejables y, progresivamente, aumentar el nivel de dificultad. ¿Enseñaríamos a un inexperimentado en gimnasia un salto mortal como primera habilidad? De la misma forma el mundo digital debe proponerse con un acceso facilitado, desde lo conocido a lo incierto, de lo poco a lo mucho.

Por último, planteamos que más que nunca debemos fomentar que nuestro/as estudiantes se levanten de la silla. Los objetivos de la educación física siempre incluyen procesos relacionados con el vivenciar, experimentar, sentir, hacer. Debemos reconfigurar nuestras propuestas, pero no por eso debemos dejar de lado nuestros objetivos macro. Nos desafiamos a construir propuestas didácticas que fomenten los procesos por los cuales los/as estudiantes eligieron a la educación física como carrera.

VIDA EN LA NATURALEZA Y DESAFÍOS ACTUALES

Desde el momento inicial de su vida, los seres humanos interactuaron con el ambiente para sobrevivir a las adversidades que este le proponía. A lo largo de toda su historia fue construyendo formas de relación con aquel, fundamentadas en objetivos e intereses diversos. Los últimos 300 años de historia constituyeron un vínculo entre sujetos y naturaleza que produjo

cambios irreparables sobre el producto de la evolución de millones de años.

La pandemia a la que nos enfrentamos actualmente nos ha mostrado esta situación. La naturaleza afloró en vegetación y fauna en lugares donde hacía mucho no tenía presencia. Nuestros cuerpos nos demuestran a diario que no solo nos gusta, sino que necesitamos el contacto con el ambiente. Caminar, trotar, ciclismo, deportes de aventura, paseos en plazas y parques se tornaron un requerimiento de la sociedad ante una sensación de escasez, de falta, de inconclusión.

Los desequilibrios de hoy colocan a la Vida en la Naturaleza en Educación Física con un desafío complejo, pero no por eso utópico: se nos propone enseñar el contacto con el ambiente natural a través de las pantallas. Sin embargo, creemos que hoy los objetivos radican principalmente en reestablecer la conciencia sobre los vínculos establecidos históricamente con el ambiente natural, los actuales y los futuros. Porque la naturaleza no está allá, a lo lejos, la naturaleza es y nosotros somos parte.

PALABRAS FINALES

Méjico, Gutiérrez y Storani (en Ziperoovich, 1994) exponen sobre la Vida con la Naturaleza (en lugar de en) dando cuenta que esta manifestación refiere a estar físicamente en ella pero a la vez con ella, obteniendo el sentido de pertenencia, la concientización y participación activa y propiciando por ello nuevas actitudes entre el sujeto y el ambiente. Esta perspectiva nos propone un desafío sumamente interesante del cual pretendemos hacernos cargo.

Las propuestas y las herramientas son insuficientes, inacabadas y sobre todo obsoletas cuando se piensan de forma aislada y sin un fundamento coherente. La búsqueda del orden, la empatía y el conocimiento del otro/a serán los pilares desde los cuales podamos reconfigurar nuestro estado de equilibrio, con nosotros, con la sociedad y con el ambiente.



Referencias bibliográficas

Ziperoovich, P. C. (1994). *Vida con la naturaleza: instrumento educativo y social. Jornada de Tiempo Libre y Recreación*. 6, págs. 6-7. Buenos Aires: Revista Recreación (Córdoba).



Prácticas circenses recreativas en Capilla del Monte y La Falda, departamento Punilla, provincia de Córdoba

Ernesto Sorin

Profesor Nacional de Educación Física egresado en 1989 del Instituto Nacional de Educación Física Dr. Enrique Romero Brest. Estudiante de la Escuela de Circo Criollo de los Hermanos Videla en la Asociación Argentina de Actores en los años 1991 y 1992. Estudiante de la Licenciatura de Educación Física en la Universidad Provincial de Córdoba.

“EL CIRCO ES EL MAYOR DESAFÍO CON UNO MISMO (...) UNA INVITACIÓN DIRECTA A TODOS AQUELLOS QUE QUERIENDO CONCRETAR SUS SUEÑOS, ESTÉN DISPUESTOS A LA TRANSFORMACIÓN NECESARIA.

” **MARIANA RUFOLO**¹

El objetivo principal de este artículo es el de poner en valor al circo como práctica recreativa promoviendo la inclusión, la participación y la integración social.

Pensar cómo se constituyen los nuevos contextos que nos impone la pandemia del Covid-19 es una tarea clave para integrarnos como sociedad, cuidando al otro no sólo en sus capacidades físicas sino desde una amplia dimensión corporal y social. Podemos crear una nueva **“normalidad”** que a pesar de la distancia obligada, nos permita acortar aquello que nos hace ser sujetos sociales capaces de darnos un futuro.

La Comisión Interamericana de Derechos Humanos (CIDH) le recomienda a los estados una serie

de medidas donde la contención de la pandemia **“debe tener como centro el pleno respeto de los derechos humanos”** y entre ellos, los derechos sociales y culturales².

En estos sentidos desarrollamos el tema de las prácticas circenses recreativas en cuatro apartados breves. En el primer apartado pensamos al circo como práctica recreativa desde nuestra perspectiva, luego recuperamos la experiencia de la Sala de teatro independiente **“Viva Falucho”**³ en la ciudad de Capilla del Monte, en el tercer apartado contamos la idea del proyecto **“Juegos de circo”** como evento recreativo y en el cuarto, hacemos un breve relato del evento recreativo en el programa de verano **“Cultura itinerante”** del municipio de La Falda.

Por último realizamos algunas consideraciones finales sobre lo desarrollado, destacando el rol del recreador como transformador social señalado por Pablo Ziperovich (2002).

EL CIRCO COMO PRÁCTICA RECREATIVA

El circo en sus diversidades puede ser una práctica artística, educativa, social, y de recreación. En este

¹ Recuperado de www.circodelsur.org.ar. Mariana Rufolo es una de las directoras de la Organización no gubernamental “Circo del Sur” que desde hace más de 20 años promueve el circo social en la Argentina.

² “Garantizar que las medidas adoptadas para enfrentar las pandemias y sus consecuencias incorporen de manera prioritaria el contenido del derecho humano a la salud y sus determinantes básicos y sociales” (p.9) CIDH. Resolución 1/2020

³ Sala de Teatro Independiente es la denominación con que se asigna en la Ley Nacional de Teatro Nro. 24800/97 a las salas de teatro no oficiales.



apartado nos ocuparemos del circo como práctica recreativa. Como decíamos en la introducción el objetivo principal del presente artículo es el de poner en valor al circo como práctica recreativa desde sus posibilidades inclusivas, participativas y de integración social. Sostenemos esto porque existe una representación social muy extendida que entiende a la recreación como una actividad de divertimento pasajero. Muy por el contrario, desde nuestra perspectiva todas las prácticas recreativas, entre ellas las prácticas circenses, deben tener en cuenta lo que les pasa a las personas, sus sentires, sus intereses y posibilidades corporales y desde allí atravesar una experiencia participativa de disfrute,



foto: Aylén Noldín



En este sentido coincidimos con Alixon Reyes (2014) cuando expresa que:

“SE HACE NECESARIO PENSAR Y CUESTIONAR ALGUNAS IDEAS CLAVES EN TANTO SE OFRECE LA RECREACIÓN, MÁS COMO EXPERIENCIA Y POSIBILIDAD HUMANA, QUE COMO UN MERO ASUNTO DEL HACER. EN EL ENTRAMADO DE LA POSIBILIDAD RECREATIVA, PENSAMOS QUE LA ACTIVIDAD ES IMPORTANTE, PERO NO ES, NI PUEDE SER LO DETERMINANTE, PORQUE LO QUE HABRÁ DE SER FINALMENTE DETERMINANTE EN REALIDAD SERÁ LA ACTITUD, LA DISPOSICIÓN LÚDICA DE QUIEN VIVE LA EXPERIENCIA.



Otra representación social extendida con la que disentimos es la que entiende al circo como una práctica individual, de desafío extremo, donde las personas se encuentran solas frente a “pruebas” habilitadas sólo para unos pocos talentosos. Desde nuestro enfoque las prácticas circenses son a la vez una práctica individual y colectiva, y

habilitan en las personas que las practican, la posibilidad de encontrarse con otros para compartir sus experiencias y construir saberes de circo en forma grupal.

En este sentido Alixon Reyes (2014) “reivindica la experiencia y la autonomía, la práctica y el ejercicio de la libertad, la responsabilidad y el ejercicio permanente de la democracia” (p.99). Por lo tanto la experiencia del circo como práctica recreativa, de acuerdo a nuestra perspectiva, debería dar lugar al protagonismo, la participación y el compromiso de las personas que la realizan.

A su vez creemos que las prácticas circenses son inclusivas ya que en la diversidad de disciplinas que ellas contienen, tiene lugar una multiplicidad de roles a ser ocupados.

Proponemos así una práctica que incluya malabaristas, equilibristas, acróbatas, payasos, clowns, músicos pero también sonidistas, escenógrafos, directores de escena, directores de números, vestuaristas, etc.

En el apartado “Juegos de circo como práctica recreativa”, planteamos una forma de proponer dicha práctica para niñas, niños, jóvenes y adultos.

CIRCO EN LA SALA DE TEATRO

INDEPENDIENTE “VIVA FALUCHO”

Desde la Sala de Teatro Independiente Viva Falucho, un grupo de artistas y profes⁴ de circo, teatro y títeres impulsamos entre 2012 y 2019 una experiencia distintiva en Capilla del Monte,

⁴ El término “profes” en el presente texto es utilizado para referirse a los artistas e idóneos que dan clases y no necesariamente poseen titulación oficial, ya que así son denominados por sus estudiantes. Artistas: Julieta Liwski, Pablo Cardón, Marcela Vallejo, Aylén Noldín, Lucas Juárez, , Maya Simonetti, Alejandra Mayor, Melisa Kelly, José Ubeira Ponce, Alejandra Errecaborde.



Departamento Punilla.

Además de ser un espacio que acogió espectáculos de teatro, circo, títeres y conciertos musicales, llevamos adelante distintas propuestas que marcaron la escena artística de Punilla. En dicho espacio funcionó también una Escuela de Circo que llegó a contar con siete grupos de niñas y niños de 4 a 12 años organizados en grupos por edades y con dos docentes de circo por grupo. Viva Falucho ofrecía así una formación artística en diferentes disciplinas a través de talleres destinados a niñas y niños, jóvenes y adultos, con acrobacia en suelo, acrobacia aérea, cama elástica, clown, teatro, música, teatro de objetos y títeres.

El evento **“Juegos de Circo”** surge desde el grupo de profes de circo de Viva Falucho.

“JUEGOS DE CIRCO” COMO PRÁCTICA

RECREATIVA

La idea de esta propuesta consiste en habilitar algunas de las disciplinas del circo para su práctica corporal por niñas, niños, jóvenes o adultos con o sin experiencia y que puedan realizarla de manera simple, con un grado mínimo de dificultad inicial y que estén en relación a sus posibilidades corporales y experiencias previas.

En este sentido es muy importante el acompañamiento de los profes de circo que intervienen en las prácticas proponiendo pruebas, retos y desafíos en cada una de las disciplinas. Para ello se organizan atendiendo al contexto del espacio y cantidad de participantes, cuatro

espacios circenses señalizados como “acrobacias”, “malabares”, “equilibrios” y “acrobacia aérea”. Luego de una presentación inicial, los participantes elijen el espacio en el que quisieran practicar. Los profes acompañamos sus prácticas en cada uno de los espacios circenses y luego de 20 minutos aproximadamente, los volvemos a convocar para contarnos lo practicado y sugerir nuevos juegos. De esta manera se desarrollan varios momentos de juegos intercalados por encuentros para compartir o incentivar la práctica con la presentación de algún número circense a cargo de los profes de circo o la realización de algún juego teatral con las y los participantes.

De la primera realización de la actividad realizamos una presentación fotográfica disponible en <https://youtu.be/F6wOkC9j4Vk>

“JUEGOS DE CIRCO” EN EL PROGRAMA

CULTURA ITINERANTE DEL MUNICIPIO DE LA FALDA

Durante el verano del 2018 realizamos desde el grupo de profes de circo de Viva Falucho, tres eventos con “Juegos de circo” dentro del marco del programa municipal “Cultura itinerante” que complementa a los talleres anuales propuestos desde el municipio.

Lara Russo, activa promotora cultural e integrante del equipo coordinador de la Dirección de Cultura y Educación, nos cuenta que dicha Dirección ofrece una amplia variedad de talleres anuales⁵ en forma gratuita y tiene la intención de

⁵ Algunos de los talleres anuales son: apoyo escolar en matemáticas, lectura, escritura, “cocineritos”, artesanías, danzas latinas, dibujo y expresión plástica, murga, reciclado, ajedrez, arte terapia, inglés, pintura, tango, coro, italiano, teatro, portugués, orquesta de tango, orquesta infanto juvenil, costura, folclore, tejido, manualidades, ritmos latinos y porcelana fría.



acercarse a los vecinos y a los barrios, articulando con los centros vecinales, merenderos y referentes barriales. Los mismos cubren una amplia franja etaria de niñas y niños de 4 años hasta adultos mayores de más de 80. A su vez señala que las propuestas son “de y para” los vecinos, elegidas por ellos mismos, e incluso algunas se realizan en sus propias casas.

Para la realización de “Juegos de Circo” y de uno de los espectáculos circenses de la sala de teatro, Lara Russo coordinó con los referentes de los barrios Villa Caprichosa, Altos del Gigante y el Hogar de día municipal “Casa San Jorge”. La respuesta de los vecinos fue importante: más de cincuenta niñas y niños participaron jugando durante casi dos horas con entusiasmo y en muchos casos acompañados por sus familias.

CONSIDERACIONES FINALES:

Para finalizar retomamos la idea del epígrafe donde Mariana Rufolo invita de alguna manera a la práctica circense a aquellos que “estén dispuestos a la transformación necesaria”.

En este sentido consideramos que el circo como práctica recreativa tiene

potencialidad para la transformación y la vivencia significativa de la experiencia en aquellas personas y grupos que se comprometan con su práctica.

Por esto mismo destacamos uno de los aportes que Pablo Ziperovich (2002), realiza en su ponencia “El recreador como transformador social”, en el VII Congreso Nacional de Recreación de Colombia.

Transformar es aportar, apoyar y apuntalar interviniendo sin imponer, pero sin perder la brújula que nos conduzca a solidificar lo bien realizado y cambiar con espíritu renovador lo que adolece y reclama el Estado, la escuela, el club, el campo, la plaza, la calle, la villa de emergencia o la favela, el jardín familiar, el ámbito y patrimonio urbano y rural, la naturaleza. (p.4)

Creemos que sostener en el tiempo prácticas recreativas fortalece el vínculo entre los vecinos, en sus barrios y contextos sociales.

Los municipios de Punilla tienen en estas prácticas circenses recreativas otra posibilidad para integrar sus comunidades, escuchando los intereses y necesidades de niñas, niños, jóvenes y adultos, abriendo oportunidades que hagan posibles el derecho al juego y la recreación.

Referencias bibliográficas

Reyes, A. (2014). *Cultura de la recreación, democracia y conciencia política*. Educación, 23(44), 88-111. <http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/educacion/article/view/8942>

Ziperovich, P. (2002) *El papel del recreador como transformador social*. VII Congreso Nacional de Recreación. Colombia. <http://www.redrecreacion.org/documentos/congreso7/PZiperovich.html> Comisión Interamericana de Derechos Humanos. Resolución 1/2020. Pandemia y Derechos Humanos en las Américas. <https://www.oas.org/es/cidh/decisiones/pdf/Resolucion-1-20-es.pdf>



foto: Aylén Noldín



YUGUETS, el Arte de Jugar que no se detuvo en la Pandemia

Con toda la pasión por jugar nos encontramos con la creadora de la Tecnicatura de Ludotecarios en Argentina, Rosa Planas Bartrina, psicóloga, psicopedagoga y maestra:

“YO ESTUDIÉ SIEMPRE SOBRE EL JUEGO, CON MIS HIJOS SIEMPRE JUGUÉ DESDE LA PANZA, PORQUE PARA MÍ, EL JUEGO ES VIDA.

”

Comprendemos hablando con ella que el juego es una parte importante del desarrollo de las capacidades motoras, sociales y mentales. Que no es tarea de niños, sino para todos y en toda edad.

En la Tecnicatura que forma Ludotecarios y especialistas en Juegos y Juguetes, se propone un

camino con sólidos conocimientos, filosóficos, antropológicos, sociales, educativos e históricos, acerca del proceso del juego y el arte del jugar.

“Nuestros egresados podrán realizar propuestas pedagógicas y creativas con actividades lúdicas para toda edad, distintos objetivos, y diferentes ámbitos. Y crear juegos y juguetes únicos”, nos subraya Rosa. La capacitación incluye el juego desde el hombre primitivo, las distintas liturgias, el origen de los juegos del mundo y su trayectoria hasta llegar a la Argentina actual.

Es hermoso ver cómo en este espacio se investiga, se diseña, se construye, se ríe, se brindan herramientas para el control de calidad, para el diseño innovador, con identidad nacional. También para atender la diversidad y el

Nancy FERNÁNDEZ PARRA

*Directora de Yuguets.
www.institutoyuguets.com.ar*

descubrimiento de valores, a través del juego, en un marco de creatividad, mejor calidad de vida y según una cultura de paz.

Nos encontramos también con una de las primeras egresadas, Eva Arguello:

“QUERÍA DISEÑAR JUGUETES PARA MIS HIJOS, Y CUANDO VI LA CARRERA ME ENCANTÓ, PERO EN EL RECORRIDO APRENDÍ MUCHO MÁS DE LO QUE IMAGINABA, YA QUE ME DIO VARIADAS HERRAMIENTAS, TANTO DE MATERIALES CUANTO DEL JUEGO EN SÍ.



Entendemos hablando con ella que el juego es una actividad cuyo valor va más allá de sus aplicaciones en el ámbito social, educativo o terapéutico.

“Me anoté pensando en expandir mi creatividad y encontré todo un mundo de juegos. Una experiencia muy rica fue afrontar el estudio, con una diversidad de compañeros: arquitectos, docentes, diseñadores, maestras jardineras, titiriteros, gente que quería dedicarse”.

Hoy Eva se ha dedicado al trabajo con niños que presentan signos del trastorno del espectro autista y está terminando otra carrera como fonoaudióloga. “Lo que aprendí en Yuguets me abrió para mirar lo que sucede en el acto de jugar con cada

niño que acompaño”, nos cuenta Eva.

Otro de los tantos profesionales graduados, Silvia Torres Luyo, fue parte del grupo de jóvenes diseñadores que idearon y diseñaron un nuevo juego de mesa que recrea la lucha en el siglo XV entre un pueblo originario de América Latina contra los conquistadores españoles. El trabajo obtuvo el 2° premio del Concurso Nacional de Diseño CAI Juguete (categoría profesional), pero además logró el cometido planteado desde el principio: que tenga una finalidad educativa y pedagógica.

El juego se llama “Iwoká, la tierra sin fin”. Se juega sobre el espacio de un tablero, entre dos jugadores. Pero mientras el juego se desarrolla, los competidores estarán invitados a transitar por el camino del conocimiento histórico: podrán conocer las circunstancias de época, los rituales, leyendas y cosmogonías, podrán adentrarse en la iconografía bélica de la época, las armas y barcos de los conquistadores, sus tácticas de guerra, etc. Y también, algo de geografía continental.

Hablando con uno de los profesores, Fabián Martínez Torre, que dirige las prácticas de juego, comprendemos que el juego

estimula el ánimo, enseña a compartir, y a competir respetando al otro. Aprender a ganar y a perder
 “Esta carrera tiene tanto un perfil teórico como práctico. Siempre jugamos. Jugando aprendemos. Jugando se abre también nuestra creatividad. Son fundamentales las prácticas que hacemos en distintos lugares públicos porque tenés un idea y vuelta con la gente que se acerca, pregunta, juega y se sorprende.”

Nos despedimos casi jugando y riendo.

“Acá nos divertimos mucho, es una carrera juguetona y risueña”, dice

Rosa Bartrina.

En un formato ágil, adaptado a los tiempos que vivimos, nos espera esta Tecnicatura Superior en Ludotecas, con diseño de Juegos y Juguetes, para abrir en nosotros y en los que nos rodean, risas y juegos
 En las circunstancias de cuarentena que se sumió nuestro país y el mundo, YUGUETS se volvió virtual, abriendo así sus puertas a tantos estudiantes en toda la República Argentina y en Latinoamérica.

Jugar es un acto creativo frente a la realidad, es como el agua, que busca siempre caminos.



Juegoteca: una experiencia para reinventarnos

Gianina DELLA GASPERA

Profesora de Grado Universitario en Música, UNCuyo. Especialista de nivel superior en educación y TIC- Ministerio de Educación de la Nación. Profesora de la Diplomatura de Recreación y Educación para el tiempo Libre Instituto E.Q.S. Neuquén. Estudió en la Licenciatura en Música Popular en la UNCuyo. Actualmente profesora de nivel primario, secundario y superior. Integrante de Tiempos de Rondas, Mendoza.

Emanuel SANCHEZ

Profesor de Educación Física (Umaza). Diplomado en Juego y Educación Física de la Universidad Nacional de Río Cuarto. Licenciado en Educación. Profesor de la Diplomatura de Recreación y Educación para el tiempo Libre Instituto E.Q.S. Neuquén. Educador vinculado a la recreación y campamentos educativos. Integrante del grupo de investigación sobre juego "El Embrollo de juegos". Integrante de Tiempos de Rondas, Mendoza.

Muchos de nuestros contextos profesionales, a raíz de la pandemia, se están reinventando. Por supuesto que los ámbitos socio-recreativo y educativos no son la excepción. Desde Tiempo de Rondas nos animamos a repensarnos en éste, ajustar lo que puede continuar, complementar y re-crear la educación.

Es por ello que en este momento histórico mundial decidimos potenciar uno de nuestros pilares fundamentales: **la juegoteca**.

¿QUÉ ES UNA JUEGOTECA?

En su concepto más general, una juegoteca es un espacio pensado con una organización intencionada, donde, a partir de juegos, juguetes y materiales expresivos, los niños, niñas, adolescentes y adultos (familias, docentes, facilitadores) se encuentran, disfrutan de su tiempo libre, desarrollan su creatividad, crean vínculos y ponen en juego valores para la convivencia.

Además, la juegoteca ofrece una oportunidad para desarrollar la autonomía y la participación, constituyendo un ámbito propicio para el ejercicio de los derechos.

JUEGOTECA BARRIAL

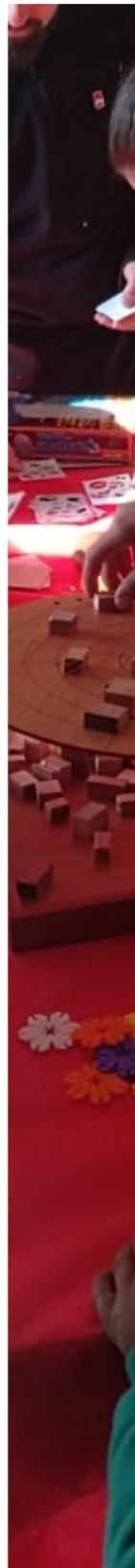
Desde hace tiempo vemos el potencial de esta propuesta en barrios del oeste de nuestro municipio (Godoy Cruz, Mendoza),

donde existe una gran necesidad de ampliar y recuperar derechos de niñas, niños y adolescentes. La juegoteca barrial ha sido una valiosa oportunidad para garantizar el derecho al juego, como así también ofrecer un espacio de encuentro y desarrollo de valores para la convivencia.

En cuanto a la experiencia en barrios, podemos decir que el equipo ha sido fundamental. Al llegar al barrio, cada facilitador ofrece juegos del “bolsó”¹, seleccionados previamente a partir de una secuencia elaborada para lograr los objetivos principales, que tienen que ver con el conocimiento y ejercicio de derechos y valores. Los chicos y chicas se acercan al espacio muchas veces invitados personalmente por los facilitadores. El cuidado del espacio, el respeto y conservación del material, son parte de los primeros acuerdos de convivencia. A medida que transcurren los encuentros, ellos mismos van tomando decisiones, eligiendo juegos, grupos y actividades, y apropiándose de su espacio.

La situación de pandemia hizo que estos espacios de encuentro se vieran interrumpidos. Los motivos son varios: distanciamiento social, cuestiones sanitarias, programas o financiamientos municipales que deben ser detenidos y re-

¹ El bolsó de la juegoteca es literalmente un bolsó de grandes dimensiones. En él viajan juegos de mesa de todo tipo, colores y tamaños. Para disfrutar según las edades y los gustos. Se incluyen afiches y carteles de la juegoteca, valores y derechos que se intencionan en cada encuentro. Incluso hay manteles de distintos colores, para ambientar el lugar y esperar a sus participantes con un espacio preparado y que invite a jugar.





direccionados hacia otros emergentes.

En este punto, comenzamos a recorrer otras posibilidades para sostener el alcance del proyecto y continuar ofreciendo una oportunidad de encuentro, juego, ejercicio de derechos y desarrollo de valores, en esos sectores que ya bastante se han visto perjudicados. De cierto modo, la juegoteca es una forma de achicar brechas.

Entonces, a través del aporte de otras fundaciones, logramos sostener una propuesta de juegoteca en casa, a través del desarrollo de materiales, cuadernillos y juegos de mesa, para que lleguen a las familias a través de nuestros facilitadores, con ayuda de uno de los centros de apoyo escolar barrial donde hemos venido trabajando.

JUEGOTECA – CLUB DE JUEGOS

Otra variable importante de este proyecto, ha sido la juegoteca social-educativa, como espacio recreativo y de encuentro familiar. Nuestra juegoteca, antes de la pandemia, funcionaba como oportunidad de juego para niños y niñas con sus familias. Si bien no implicaba un proceso continuo en todos los casos, cada oportunidad de juego estaba planteada desde una base secuenciada de participación como proceso, haciendo especial hincapié en el encuentro.

Por último, en contexto de pandemia, hemos desarrollado un proyecto de juegoteca virtual, que abarca un rango 5 a 12 años, y ofrece un espacio de encuentro,

trascendiendo los límites de lugar y tiempo, donde personas de distintos lugares del mundo, con distintas culturas, pueden compartir las actividades. Con esta propuesta, intencionamos valores para la convivencia, generamos un momento de encuentro e interacción, y promovemos el desarrollo vincular afectivo y emocional.

¿CÓMO TRABAJAMOS EN LA JUEGOTECA VIRTUAL?

Tenemos claro que todo lo que aprendemos real y significativamente, es aquello que está cargado de contenido emocional. Y también, que son las emociones positivas (como la alegría, la sorpresa, la diversión) las que nos impulsan a repetir las experiencias que las generaron, y, por consiguiente, a recordarlas. El aprendizaje entonces, es más significativo y poderoso cuando involucra al ser humano en todos sus aspectos, incluido el emocional. En este sentido, la juegoteca (en cualquiera de sus versiones) es ese lugar donde predomina un clima distendido, cálido, que propicia el ejercicio de la libertad, los derechos, el diálogo y la convivencia sana.

Proponemos, a través de un encuentro semanal, un espacio de juego y aprendizaje, pero con especial cuidado de los vínculos, el desarrollo afectivo y la confianza grupal. Entendiendo que este aspecto del desarrollo humano es el más vulnerado en el contexto actual, deseamos y buscamos “humanizar” la virtualidad.

Juegos de mesa adaptados a una sala de conferencias, sub-salas de juego dentro de la reunión, juegos que invitan a moverse, a dialogar, a tomar decisiones, salas de escape, música en vivo, intervenciones colectivas, son algunas de las actividades que conforman un encuentro de juegoteca virtual.

Desde esta perspectiva, intentamos reinventar un espacio presencial, tratado de conservar la esencia de la juegoteca, para que la oportunidad de encuentro, placer y aprendizaje no se pierdan en medio de la pandemia.

Y en estos espacios (ya sean virtuales o presenciales), el rol de los facilitadores es fundamental. Ellos son quienes invitan a jugar, ofrecen juegos y están al servicio del grupo. También se involucran y juegan con los participantes, sin perder de vista los objetivos de aprendizaje, pero dando lugar a la creatividad y expresión.

Neurociencias, educación disruptiva, enseñanza poderosa, son algunas de las teorías e ideas que fundamentan las prácticas de Tiempo de Rondas.

Las experiencias que verdaderamente nos conmueven, generan transformaciones internas (aprendizajes) que nos permiten mirar nuestro entorno desde una

nueva perspectiva, para intervenir en él y transformarlo.

Con estos proyectos, buscamos ofrecer experiencias emocionantes que deriven en aprendizajes transformadores, para poder impactar en este contexto excepcional.

Tiempo de repensarnos, mirando el pasado y las huellas del camino. Caminando lento, pero firme el presente, para no paralizarnos. Y proyectando un futuro mejor.

Sin duda, y esperanzados en ello, creemos que el futuro se construye de manera participativa y colectiva. Tejiendo redes y enriqueciéndonos de quienes comparten el camino con nosotros.

En ese sentido, la tecnología es una oportunidad, no podemos negarlo. Del mismo modo que sostenemos y añoramos el profundo impacto de la presencia, el vínculo humano y el contacto presencial. Aunque estamos seguros de que no hay recetas, recursos o herramientas milagrosas, que puedan superar el valor de la reflexión y acción pedagógica. El desafío será cómo integrar estas perspectivas, para construir ese mundo mejor que tanto deseamos: más inclusivo, participativo, colaborativo, creativo y creador.

Referencias bibliográficas

Ibarrola, B. (2015) *Aprendizaje emocionante*. Ediciones SM.

Bonetti, J. P. (1993) *Juego, cultura y... Eppal*. Montevideo.

Dewey J. (1938) *El Arte como experiencia*. Fondo de Cultura Económica. México

Dinello, R. (1993) *La expresión lúdica en la educación infantil*. Universitaria de Apesa.

Maggio, M. (2012) *Enriquecer la enseñanza: los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad*. Paidós. Buenos Aires:

Programa Juegotecas Barriales Ciudad de Buenos Aires. <https://www.buenosaires.gob.ar/desarrollohumanoyhabitat/libro-juegotecas>

Sánchez, E (2011) *Tiempo de Rondas*. Laberinto Sur Ediciones. Mendoza

Scheines, G. (1998) *Juegos inocentes, juegos terribles*. EUDEBA. Buenos Aires, Argentina



Cómo crear juegos nuevos: aprender a enseñar

¿Qué hace divertido un juego? ¿Qué es lo que hace que un juego te enganche? ¿Por qué jugar a un juego? ¿Qué hace un buen coordinador? ¿Cómo se inventa un juego? ¿Qué elementos lo componen? Son algunas de las preguntas que se responden en el Curso Internacional “Laboratorio de Juegos”.

El “Laboratorio de Juegos” nació en junio en formato taller y comenzó siendo un “Experimento Lúdico Virtual” de carácter formativo. Luego devino en curso de formación debido a que el tiempo para transmitir el Manual Práctico para inventar juegos que escribí en éstos últimos años y sigo aumentando y corrigiendo, no era suficiente. Mientras se iban desarrollando los más de 4 encuentros para adultos, y los dos para familias, fueron creciendo la cantidad de juegos inventados para hacer en esta era virtual.

El “Labo”, pretende ser un espacio de experimentación, creación e investigación en el mundo de la lúdica y la innovación en educación. En dicho espacio, (por el momento sucede en la red) serán abordados distintas dinámicas y popularmente conocidas como juegos originales y de innovación. Se brindará espacios tanto de

experimentación lúdica como de creación de juegos. Es una instancia formativa para docentes y estudiantes y, conducente a la creación de un libro colectivo de juego que se le entregará a cada participante luego de sistematizado el proceso en formato digital.

Para poder llevar a cabo la tarea de inventar una dinámica es importante entender cuáles son las formas o mecánicas de un juego per se, qué reglas o leyes son necesarias descifrar para que el propio participante proponga una nueva metodología lúdica a aplicar.

Para llevar a cabo lo anteriormente dicho como bien decía más arriba, transmito el **Manual Práctico para aprender a inventar Juegos**, que consta de herramientas claves para desarrollar y concretar las ideas generadas. En ese manual podemos ver por ejemplo la importancia de los siguientes elementos, conceptos o ideas a la hora de crear juegos:

Hacer un juego a partir de un objeto
Modificar lugares, escenarios y horarios

Uso creativo de la vestimenta
Dinamismo al aplicar el factor “tiempo”

El poder de los “Objetos Mágicos”.
También en los laboratorios nos preguntamos: ¿Qué hace divertido un juego? ¿Qué es lo que hace que te “enganches”? ¿Por qué voy a querer

Adrián BLEJMAN

Profesor de Creatividad y Juególogo, tal como se define. Profesor de Ajedrez. Inventor del Encuentro de Escaleras de Jacob y Músico. Ex director y Codirector del Kinder Club Córdoba (del 2009 al 2011) y Mendoza (2017). Coordinador del Semillero de Maestros 2020 (Kinder Club I.L. Peretz-Lanús), “En Red Dados” y el “Laboratorio de Juegos”, del cual es creador.



jugarlo? ¿Qué hace bueno a un facilitador?

Para agregar, existen juegos que están compuestos por ejemplo por una “actividad” o un “verbo” que se realiza en un “lugar” determinado y en el cual se dispone un “material determinado”.

Supongamos ese juego es bailar y el lugar dónde se realiza es un diario en el piso. Esa mecánica puede ser también; “saltar” sobre un piso de plastiquitos aireados de esos que hacen ruido. Puede ser correr en un piso de nilón mojado y enjabonado.

¿Qué otras se te ocurren a vos?

Además, el Manual contiene alrededor de 50 juegos propios que fueron adaptados para la virtualidad a partir del comienzo de la Pandemia Mundial desde junio a la fecha.

Por los experimentos lúdicos virtuales en el marco de talleres del “Laboratorio de Juegos” han jugado, aprendido y formado más de 150 personas y sigue creciendo con propuestas de espacios, institutos, escuelas y colectivos de recreación que la toman como propia y la comparten entre sus equipos de trabajo.

Por el espacio han participado referentes de la recreación de varios países: México, Uruguay y Argentina y en el mismo se estudian en profundidad las diferentes tipologías de juego que existen.

La propuesta que comenzó como un taller se transformó en un curso. Ha sido avalada e impulsada por referentes como Pablo Waichman, ex Rector del Instituto Superior de Tiempo Libre y Recreación (ISTLyR) creado en 1987 y dependiente de la Dirección de Formación Técnica Superior del Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad; referentes del Foro Permanente de Tiempo Libre y Recreación, colectivo latinoamericano dedicado al aprendizaje, intercambio, difusión y realización de propuestas sobre Recreación, Juego, Tiempo Libre y Cultura; Diego Dolengiewich, director en Argentina de la Red Internacional de Recreación; José Pablo Velázquez, docente en el Instituto Superior de Educación Física (Universidad de la República del Uruguay) y varios referentes más. También acompañan la propuesta Kinder Clubes pertenecientes al ICUF (CCI Mendoza, I.L. Peretz Lanús, ACIC Córdoba) espacios pioneros en América Latina en Recreación Educativa, el Centro de Educación Emocional de San Luis, el colectivo “Laberinto Sur” (Mendoza), la Biblioteca Popular de Chacras de Coria (Mendoza) y Desafiarse Recreación (Córdoba), también han apoyado con fuerza para que esta propuesta se expanda y llegue a

todo el mundo.

Gloria María Abarca, una de las “constructoras de paz” de México, ha participado colaborando en esta sinergia educativa y han tenido su espacio en “el labo”; la antropóloga Noemí Pymal, fundadora de Pedagogía 3000, una corriente innovadora y transformadora en educación, ha compartido jugando en un laboratorio de juegos “piloto” que se realizó en formato- taller virtual durante junio, que significó un gran impulso por parte de su equipo. Tanto los talleres como los cursos no solo plantean juegos durante su dictado sino que también combinan y potencian la tecnología. Se hace uso de dicha tecnología para enseñar a utilizar proactivamente. Esta propuesta de innovación lúdica y creatividad en tiempos de virtualidad y de Pandemia Mundial, hace que no nos quede “otra opción” que reinventarnos y usar todos los recursos disponibles que tenemos a nuestro alrededor sin salir de casa.

Crónicas de cuarentena

Desde la Asociación Civil "La Cantera. Proyectos en el campo de la Recreación" de la Ciudad de Buenos Aires, venimos llevando adelante proyectos desde 2007. Lo que nos mueve es el juego como espacio de encuentro, de interacción, entre personas que se conocen y otras que no. Nuestras principales actividades son:

"Pica. La calle hecha juego" un corte de calle lúdico, armado con los vecinos, y con otras organizaciones del ámbito de la recreación para tomar el espacio público para jugar.

Noche de juegos de mesa para adultos, que se hace de manera mensual en centros culturales.

Encuentro Nacional de Juegos de Mesa, espacio de encuentro y formación sobre juegos de mesa, para dar lugar a pequeñas editoriales, compartir experiencias, charlas y talleres.

Awale. Sembrando el Juego. Revista sobre juego y juegos de mesa, con 10 números editados hasta la fecha.

Centro de Especialización en Juego. En nuestra sede realizamos asesorías, capacitaciones, charlas.

La mayoría de estos proyectos tienen un formato eventual, lo cual resulta disruptivo, innovador, de encuentro con desconocidos, pero que a su vez son cíclicas, evolucionan y se sostienen regularmente.

A partir de marzo, al declararse la pandemia y luego la cuarentena, se suspendieron todas las actividades en su formato habitual.

Se vivenciaba mucha angustia al perder las rutinas, los espacios y tiempos personales y familiares cambiaron, y en ese contexto, sabemos que crear un orden, brinda contención. Era necesario promover espacios de juego compartido y momentos personales, no perder esas actividades que nos hacen bien. Y laboralmente, quienes trabajamos en recreación, sabíamos que teníamos la responsabilidad de sostener esos espacios recreativos que hacen bien a otros.

Decidimos no pelearnos con la internet, la pantalla, la tecnología. Entendimos que podía ser nuestra aliada. Pero no para ser sólo espectador, sino protagonista, usarla para jugar, vincularse con otros, aprender, etc.

Si bien hoy no podemos estar corporalmente cerca de quienes no conviven con nosotros, sí de nuestros convivientes, entonces habría que darle especial importancia al contacto corporal, al juego corporal, a la danza juntas, etc.

Asociación Civil La Cantera

Proyectos en el Campo de la Recreación.

Email: lacantera.recreacionyjuego@gmail.com

Instagram: [@LaCantera.Recreacion](https://www.instagram.com/LaCantera.Recreacion)

Facebook: [@LaCanteraRecreacion](https://www.facebook.com/LaCanteraRecreacion)

Twitter: [@LaCanteraJuegos](https://twitter.com/LaCanteraJuegos).

Por otro lado, podemos estar cerca con la palabra, las miradas, la intención de las personas que no viven con nosotres, buscando aquellas herramientas que estén disponibles para la mayoría.

Desde siempre pensamos en la importancia del juego, pero en este contexto vimos una oportunidad de difundir aún más el juego, ya que en algunos casos hay más tiempo disponible para jugar pero a la vez, un mayor desafío a nuestra creatividad.

Paralelamente nos apareció la responsabilidad de dar respuestas a demandas de instituciones por actividades posibles. Pusimos a disposición nuestros saberes, socializando cuadernillos de juegos de lápiz y papel, de juegos de mesa para fabricar en casa y las revistas *Awalé* en formato digital. Y además lanzamos dos proyectos nuevos con la idea de seguir militando el encuentro y sostener la conexión con quienes participan de nuestras actividades, invitando a jugar desde el compartir y desde el desafiar.

Desde el desafiar con *Satapodúl* un juego en 10 entregas con consignas de lógica, creación, deducción y azar, con un ranking acumulado y un jurado de notables que evaluaba cada consigna.

Desde el compartir lanzamos "*La Canterentena*", una serie de videos con explicaciones de juegos y

actividades lúdicas para compartir con familia o amigos. La intención es compartir juegos, brindar recursos, entendiendo que todos sabemos jugar pero a veces se nos acaban las ideas.

Está destinado a público en general, y ha tenido mayor impacto en las familias que buscan actividades para hacer en casa, en docentes o técnicxs en recreación que buscan actividades para hacer con grupos y adultxs que buscan qué jugar con amigxs. Los videos tienen algunas características que vale la pena resaltar:

-Han sido filmados por lxs integrantes de *La Cantera* y eso incluye a nuestros hijos que también explican los juegos, tomando la palabra.

-Además se sumaron personas y organizaciones del campo del juego y la recreación. Porque entendemos que el trabajo en red implica fortalecer a todos sus actores y así nos gusta trabajar.

-Durante muchos videos se agregó la sección de *Ecos Canterentenos* en donde compartimos las repercusiones que nos mandaban quienes jugaban.

-Manejamos un criterio de inclusión en general: las actividades seleccionadas no implicaban material o algún material muy cotidiano, para que cualquiera pudiera jugar; la mayoría de las

la vida familiar y a la labor docente.

Desde el 19 de marzo al 31 de agosto se han subido a Youtube 79 videos de una duración promedio de 4 minutos y con un promedio de 500 vistas, con 1075 suscriptores en el canal.

Además ya está en marcha la organización del 9no Encuentro Nacional de juegos de mesa que sucederá de manera virtual en noviembre y estamos buscando las maneras de que el *Pica* pueda suceder de alguna manera.

¡Nos vemos por las redes hasta que podamos estar juntos de nuevo!



Recreación, políticas públicas y derechos

Equipo de Investigación
 Proyecto: "Políticas Públicas de Recreación en la Provincia de Córdoba"
 Facultad de Educación Física. Universidad Provincial de Córdoba

El proyecto de investigación "Políticas Públicas de Recreación en la Provincia de Córdoba", surge de la cátedra Gestión y Planeamiento de Políticas en Educación Física, Deporte y Recreación de la Licenciatura en Educación Física de la Universidad Provincial de Córdoba.

Ante las escasas investigaciones sobre la temática, hemos conformado recientemente un equipo de investigación que reúne hasta el momento tres indagaciones exploratorias (trabajos finales de grado) en el campo de las políticas públicas recreativas en la provincia de Córdoba.

El trabajo de Chemes y Farjatt, indaga sobre los aportes del campo de la recreación al programa Centro de Actividades Juveniles, en tres instituciones educativas de nivel medio de la ciudad de Córdoba. A partir de este estudio, los autores se proponen analizar los fundamentos que refieren a la Recreación expresados en los proyectos institucionales del programa, identificar el tipo de actividades que se proponen como "recreativas", y describir los procesos de participación juvenil y su incidencia en la elección y desarrollo de estas propuestas.

Otro de los trabajos es el de Alcázar, Asis Agüero y O´Sullivan, quienes se

proponen indagar en las concepciones y prácticas recreativas de los docentes de educación física que se desempeñan en el programa Jornada Extendida. Esta investigación procurará acercarse al desarrollo de esta política socioeducativa en dos escuelas públicas de nivel primario, una de ellas localizada en la Ciudad de Santa Cruz del Lago de la provincia de Córdoba, y la otra institución localizada en la Ciudad de Córdoba.

Un tercer trabajo es el de Rodríguez, Corzo y Sorin, quienes indagan sobre las políticas públicas recreativas y deportivas en las ciudades de Anisacate, Capilla del Monte y la Falda, del interior de la provincia de Córdoba. La problemática que impulsa esta investigación se vincula a la suposición de que los tres estados municipales, según un análisis apriorístico, no estarían respondiendo a demandas y problemas de sus comunidades en cuanto a sus derechos recreativos.

En este sentido surge la pregunta sobre cuáles son las características de las políticas públicas recreativas y deportivas destinadas a niñez y juventudes en dichas ciudades.

A partir de los tres proyectos en curso, nos proponemos realizar indagaciones exploratorias, a través de entrevistas semiestructuradas a

Integrantes

Dr. Marcos **GRIFFA**
 Lic. Gustavo **COPPOLA**
 Prof. Luciana **ASIS AGÜERO**
 Prof. Andrea **ALCÁZAR**
 Prof. Lucas **CHEMES**
 Prof. Cristina **CORZO**
 Prof. Verónica **FARJATT**
 Prof. Raquel **O´SULLIVAN**
 Prof. María Soledad **RODRÍGUEZ**
 Prof. Ernesto **SORIN**

Referencias bibliográficas

- Aucilino, C., Gerenni, F., Acuña, M.** 2015. *Primera infancia en Argentina: políticas a nivel nacional. Documento de trabajo N° 143. Serie Primera Infancia.* Buenos Aires.
- Bracht, V.** 1996. *Educación Física y Aprendizaje Social.* Editorial Velez Sarsfield. Córdoba (Argentina)
- Gerlero, J.** 2005. "Diferencias entre Ocio, Tiempo Libre y Recreación". Recuperado de: <http://www.redcreacion.org/documentos/cmota1/JGerlero.html>
- Mesa, G.** 1999. *La Recreación. Algo más que volver a hacer. I Simposio de Investigación y Formación en Recreación.* Pereira, Colombia. Recuperado de: <http://www.redcreacion.org/documentos/simposio1if/GMesa.html>
- Osorio, E. y Rico, C.** 2011. *Diseño y evaluación de programas de Recreación.* Fundación Colombiana de Tiempo Libre y Recreación. Colombia.
- Rico, C.** 2008. *Tendencias contemporáneas y políticas públicas de recreación.* Funlibre. Medellín (Colombia).
- Vilas, F.** 2002. *Conferencia Central 5° Encuentro Internacional de Tiempo Libre y Recreación.* Uruguay. Recuperado de: <http://www.redcreacion.org/relareti/documentos/fvilas.html>
- Waichman, P.** (1993). *Tiempo libre y recreación, un desafío pedagógico.* Ediciones PW, Buenos Aires, Argentina.

funcionarios, referentes y destinatarios, y observaciones no participantes en algunas instancias y prácticas en la implementación de los proyectos y programas que conforman las políticas. Utilizaremos como fuentes secundarias informes y documentos de gestión, normativas y presupuestos.

En una primera etapa, acercaremos nuestra mirada a programas socioeducativos y políticas recreativas y deportivas que se desarrollan en diversos contextos y localidades de la Provincia de Córdoba.

Tal como sostiene Rico (2008), "el análisis de la política pública de recreación debería poder describir y explicar las causas y consecuencias de la actividad o inactividad en materia de recreación de los gobiernos", así como también las relaciones conflictivas que se establecen entre la Recreación, sus interdependencias con otros campos, con el Estado y con el mercado.

Siguiendo a Osorio (2011) sostenemos que:

El campo de la recreación debe asumir la responsabilidad política y ética que le compete de cara a la legitimación política e integración social de las democracias. Esto demanda un reposicionamiento de la misma, más si se cuestiona su desempeño en el marco de la sociedad y al lugar de subalternidad en el que se le ubica desde una perspectiva de derechos (p.10).

En la actualidad ya no es posible afirmar que la Recreación es un "agente" o "medio" de la Educación

Física, sino que es necesario comprenderlos como campos interdependientes, que deben ser pensados y problematizados en sus relaciones de hegemonía-subordinación, así como también en sus especificidades y procesos de autonomía (Bracht, 1996).

La tendencia a considerar al campo de la Recreación como un simple "agente" o "medio", se traslada a las políticas públicas designando habitualmente a secretarías de estado, a direcciones, y/u otros organismos como Dirección de Deportes y Recreación.

Partiremos entonces entendiendo a la Recreación desde tres aspectos: antropológico, institucional y constitucional.

En su aspecto antropológico la recreación es una práctica social y cultural que refiere a la satisfacción de la necesidad de disfrute, diversión y socialización. En su aspecto institucional, la Recreación es un conjunto de prácticas organizadas, dirigidas, con determinados objetivos, métodos y propuestas (Waichman, 1993, Mesa, 1999, Vilas, 2002, Gerlero, 2005).

Un tercer aspecto, vinculado a los anteriores, es la recreación como derecho.

Entender a la recreación como derecho implica reconocer el rol del Estado en la garantía del mismo, y de su satisfacción a través de las políticas públicas.

En la Argentina, aun reconociendo que a partir del 2003 se evidenció un importante avance en términos de inclusión social, no podemos desconocer que existe una amplia brecha entre las normas que



foto: Paula Oyarzabal



foto: Paula Oyarzabal



foto: Paula Oyarzabal

garantizan derechos y su efectivo ejercicio (Aulicino y otros, 2015).

Los derechos vinculados al juego, a la recreación y a las prácticas corporales, aparecen contemplados en las políticas socioeducativas, que bajo distintas modalidades y orientados a diversos sujetos, ámbitos y contextos, han cobrado gran protagonismo en nuestro país y en nuestra provincia en las dos últimas décadas.

En este contexto, es importante destacar que el carácter deportivista, pedagógico, "contenedor" o compensador, así como sus usos y subordinaciones a otros campos o propósitos, plantean nuevos interrogantes, tensiones y dilemas a las políticas recreativas.

Es por ello que reivindicar hoy el derecho a la recreación (y no sólo al deporte, a la actividad física, a la educación y a la cultura) supone un reclamo de autonomía, y se impone como una necesidad imperiosa para el crecimiento y consolidación del campo.

Por último queremos destacar que la participación de los sujetos y comunidades en las políticas públicas ha construido modelos diferenciales de gestión en la promoción del derecho a la recreación, permitiendo mayores niveles de articulación territorial y mayor grado de integralidad en el abordaje de necesidades y demandas sociales.

Sospechamos que allí reside una de las claves para pensar la integralidad y universalización de las políticas recreativas como políticas de Estado.

Escriben:

ACEBAL, Mario (*Córdoba*)
BARRACCHINI, Laura (*San Luis*)
BLEJMAN, Adrián (*Mendoza*)
COPPOLA, Gustavo R. (*Córdoba*)
DANI, Paul (*Buenos Aires*)
DELLA GASPERA, Gianina (*Mendoza*)
DÍAZ RABELLINO, Joaquín (*Santa Fe*)
FERNÁNDEZ PARRA, Nancy (*Buenos Aires*)
GONZÁLEZ GAINZA, Ramiro (*Buenos Aires*)
GRIFFA, Marcos (*Córdoba*)
MARTÍNEZ TORRES, Fabián (*Buenos Aires*)
PAVIA, Víctor (*Neuquén*)
SÁNCHEZ, Emanuel (*Mendoza*)
SAUA, Ana (*Mendoza*)
SINDONI, Rubén (*Mendoza*)
SORIN, Ernesto (*Córdoba*)
VILAS, Fabián (*Uruguay*)
WAICHMAN, Pablo (*Buenos Aires*)
Asociación Civil La Cantera (*Buenos Aires*)
Equipo de Investigación Recreación y Políticas
Públicas (*Córdoba*)

EQUIPO COORDINADOR

Patricia HEREDIA
Pablo GOMEZ
Marcos GRIFFA
Mario ACEBAL

FOTOGRAFÍA

Rubén SINDONI
(de tapa y contratapa)

DISEÑO

Rocío VAEZ

Comité Editorial:

Mariano ALGAVA (Instituto Superior de
Tiempo Libre y Recreación, Buenos Aires)
Laura BARRACHINI (Universidad Nacional de
los Comechingones, San Luis)
Natalia BAZAN (Scouts de Argentina, Sede
Córdoba)
Mauricio BOROMEI (Instituto de Educación
Física "Jorge E. Coll", Mendoza)
Georgina CITTADINI (Instituto de Educación
Superior del Centro de la República, Villa
María, Córdoba)
Óscar COLQUE (Universidad Nacional Mayor
de San Marcos, Perú)
Mariana ETCHEGORRI (Universidad Provincial
de Córdoba)
Rodrigo GARCÍA (Universidad de la Asociación
Cristiana de Jóvenes, Uruguay)
Andrea GOÑI (Profesorado de Educación
Física, Deán Funes, Córdoba)
Soledad HERNÁNDEZ (Universidad Provincial
de Córdoba)
Gustavo KUNZEVICH (Universidad Nacional
de Río Cuarto, Córdoba)
Renato MENDES DE OLIVEIRA (Universidad
Federal de Goiás, Brasil)
Lilia NAKAYAMA (Universidad Provincial de
Córdoba)
Alfredo OLIVIERI (Universidad Provincial de
Córdoba)
Paula PAVCOVICH (CEPIA-Universidad
Nacional de Villa María, Córdoba)
Ricardo PERALTA (Centro Intradisciplinar para
la Investigación del Ocio, México)
Ana Luz PIETRARELLI (Universidad Provincial
de Córdoba)
Alixon REYES (Universidad Adventista de
Chile)
Evelyn RIVAS DE UMAÑA (Coordinadora de
CCIAL para Sudamérica)
Angie VANKEIRSBILCK (Universidad Provincial
de Córdoba)