

Campo de Conocimiento y Saber del Ocio y la Recreación

Lugares de enunciación de los actores en Colombia

Víctor Alonso Molina Bedoya
Leonardo Andrés Aguirre Cardona
(Compiladores)



Campo de conocimiento y saber del ocio y la recreación.

Lugares de enunciación de los actores en Colombia

Compiladores

Víctor Alonso Molina Bedoya

Leonardo Andrés Aguirre Cardona

Gálvez Valencia, Carolina, autora

Campo de conocimiento y saber del ocio y la recreación : lugares de enunciación de los actores en Colombia / Carolina Gálvez Valencia [y otros nueve] ; compiladores, Víctor Alonso Molina Bedoya, Leonardo Andrés Aguirre Cardona. -- Primera edición. -- Armenia, Quindío : Editorial Kinesis, 2023.

164 páginas.

Incluye referencias bibliográficas al final de cada capítulo y datos de los autores.

ISBN 978-628-7699-07-6

1. Ocio - Investigaciones - Colombia 2. Recreación - Investigaciones - Colombia 3. Lúdica - Investigaciones - Colombia 4. Educación superior - Investigaciones - Colombia I. Rodríguez Mendoza, Gilberto, autor II. Mesa Cobo, Guillermina, autora III. Tovar Torres, Hernán Gilberto, autor IV. Pinillos García, Jesús María, autor V. Aguirre Cardona, Leonardo Andrés, autor, compilador VI. Osorio Linares, Lida Marcela, autora VII. Pachón Villamil, Norman Jairo, autor VIII. Meneses Llanos, Robinson, autor IX. Molina Bedoya, Víctor Alonso, autor, compilador

CDD: 790.09861 ed. 23

CO-BoBN– a1134274

© Víctor Alonso Molina Bedoya
© Leonardo Andrés Aguirre Cardona
(Compiladores)

Campo de conocimiento y saber del ocio y la recreación. Lugares de enunciación de los actores en Colombia.

Primera edición: diciembre de 2023

ISBN: 978-628-7699-07-6

► Editorial Kinesis
atencion@kinesis.com.co
www.kinesis-editorial.com
Carrera 25 # 18-12
Teléfono: (+57) 6067382750
Whatsapp: (+57) 3127672797
Armenia, Quindío - Colombia

Autores:

Carolina Gálvez Valencia
Gilberto Rodríguez Mendoza
Guillermina Mesa Cobo
Hernán Gilberto Tovar Torres
Jesús María Pinillos García
Leonardo Andrés Aguirre Cardona
Lida Marcela Osorio Linares
Norman Jairo Pachón Villamil
Robinson Meneses Llanos
Víctor Alonso Molina Bedoya

Diagramación: Editorial Kinesis

Corrección de estilo: Edgar Alberto Campo S.

Foto carátula: archivo racionalidades otras,
Víctor Molina.

Hecho el Depósito Legal en cumplimiento con la Ley 44 de 1993. Decreto 460 de 1995
No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, la recopilación en un sistema informático, ni la reproducción por cualquier medio o procedimiento, sin el permiso previo y por escrito de sus autores.

Contenido

Prólogo	7
Introducción	17
1. Del ocio a la Racionalidad Lúdica: un camino de resistencia a través de las PLPT.....	25
Carolina Gálvez Valencia • Lida Marcela Osorio Linares • Jesús María Pinillos García	
2. Ocio y recreación emergente. Espacio de diálogo y enunciación en UNIMINUTO.....	45
Leonardo Andrés Aguirre Cardona	
3. Recreación y salud, el escenario de formación en la Universidad Tecnológica de Pereira.....	63
Norman Jairo Pachón Villamil	
4. Perspectiva metodológica investigativa en clave de campo de la recreación en Colombia.....	87
Robinson Meneses Llanos	

5. Breves respuestas a grandes preguntas sobre la recreación 101

Guillermina Mesa Cobo

6 Línea de estudios en ocio y recreación. Paradigma contemporáneo en la Universidad del Tolima 125

Hernán Gilberto Tovar Torres • Gilberto Rodríguez Mendoza

7. Por las sendas de la memoria lúdica..... 149

Víctor Alonso Molina Bedoya

Sobre los autores..... 163

Prólogo

Podríamos acordar que es relativamente reciente la irrupción del ocio, el tiempo libre y la recreación en la academia. En América Latina, quienes abrazamos la temática, podemos dar cuenta de ello desde la propia vivencia profesional. El desarrollo de estos estudios en nuestra región se enfocó inicialmente en el *tiempo libre* como preocupación estrechamente vinculada al trabajo, para evolucionar hacia una valoración del *ocio* y la *recreación* como aportes a la calidad de vida de las personas y las sociedades y en la que se destaca la preocupación por la recreación y el juego en el ámbito educativo. Los relatos de experiencias, investigaciones, ensayos y diversas asignaturas en procesos de formación de institutos y universidades se abocaron a ensayar conceptualizaciones para definir el tiempo libre, el ocio y la recreación y adentrarse en sus beneficios para diferentes ciclos vitales; esclarecer las diferencias con el deporte y la actividad física; diferenciar la perspectiva disciplinar encargada de su estudio, entre otros aspectos.

En la última década nos encontramos estableciendo continuos intercambios en torno a la noción de campo. Las referencias al “campo de la recreación y el ocio” se han tornado una tarea cotidiana. Sin embargo, tenemos que reconocer que el mismo, no deshecha los planteamientos que veníamos haciendo, sino

que los engloba en una clave diferente y a todas luces más compleja. El campo abre las puertas a consideraciones teóricas y a problematizaciones integrales en cuanto permite descubrir los entrelazamientos entre los conocimientos y conceptos, las prácticas y las metodologías, así como posibilita identificar y analizar las trayectorias de los actores involucrados en el mismo.

Partir –cómo hacen los autores/as del libro- reconociendo que estamos ante un campo en construcción nos exige descubrir gradualmente los cambios operados en la percepción, comprensión y utilización de los saberes concebidos con anterioridad, al tiempo que nos mueve a evaluar cómo se asumen esos mismos saberes articulados entre sí, en procura de brindarle identidad y coherencia al campo. Para ello el libro indaga sobre los discursos que operan en el campo de conocimiento de la recreación, y pone a disposición del lector los enunciados de verdad sobre la recreación y el ocio que están presentes en Colombia, buscando penetrar aquellos discursos y lugares de enunciación para comprender las peculiaridades que adquieren la recreación y el ocio en la región.

Desde este marco, la idea central del libro es contundente: pone en evidencia desde dónde se enuncia y se construyen los saberes en recreación y ocio, en relación a qué y con quienes, hacia dónde, en resonancia con qué o con quienes. Se trata de posicionamientos en torno al tema que son –en parte- y pueden serlo aún más, alternativas analíticas para el conjunto de investigadores latinoamericanos. Tales aportes configuran una tarea conceptual, que reflejará la matriz epistémica de esta región del continente americano, en torno a la realidad recreativa.

En términos generales, el libro adhiere a una concepción del conocimiento relacional y situado. Se entiende relacional, porque reconocemos que el conocimiento no existe de una manera aislada, sino que está interconectado con otros conceptos, disciplinas o contextos, es decir que esa relación que funda el fenómeno, es la misma a la que debemos recurrir para conocerlo ya que son esas relaciones las que afectan la comprensión global del mismo. Y situada, como referencia directa a la dimensión espacio-tiempo en la que se produce el conocimiento. Reconocer el conocimiento situado nos advierte de las particularidades que se dan en diferentes contextos, lo que nos lleva a considerar la validez del conocimiento en el mismo contexto en el que se desarrolla.

Pero, antes de continuar, detengámonos un momento en el subtítulo del libro: lugares de enunciación de los actores en Colombia. ¿qué significa y por qué plantearse tal desafío?

Sin recurrir -por las características de este texto- a la mención particular de los pensadores latinoamericanos que han dado origen y forma a tal noción, consideremos al lugar de enunciación como aquel que se asume para fundamentar o concebir un fenómeno en estudio. Es ese lugar de enunciación el que va a indicar las posibilidades que se le otorgan al fenómeno, sus alcances, dinámica, y articulaciones con diversos factores de la realidad en la que emerge. Refiere en términos generales a la posición teórica -con implicancias en lo ideológico-, desde dónde se explican, comprenden y configuran las acciones en torno al ocio y la recreación. La importancia del análisis de las posiciones de enunciación radica por otra parte, en que nos permite aproximarnos tanto a las enunciaciones en sentido positivo,

como identificar las coerciones y limitaciones que se imponen o se han impuesto en la construcción del conocimiento. Aspecto que también es parte constitutivo de la episteme transitada.

Como estamos ante una noción de campo del saber que contiene sus luchas internas, esos lugares de enunciación considerados a un mismo tiempo como posicionamientos epistemológicos, son los que permiten evaluar también la mayor o menor legitimidad del conocimiento, en tanto se constituyen en categorías analíticas propias de un momento del campo. Son esas categorías las que reflejan y se ajustan a las luchas predominantes en el campo en un momento dado por un lado, y que conllevan en sí mismas las características de una época, por otro.

En este caso el lugar de enunciación involucra a profesionales dicentes de la academia colombiana quienes generosamente comparten sus posicionamientos en torno a la recreación y el ocio, a partir de las investigaciones que realizan o han realizado, de los espacios de formación en los que se desempeñan, de las propias prácticas que han transitado, de los autores/as y teorías en las que se referencian como parte de la actividad académica que desarrollan cotidianamente. Aspecto que –a mi entender– conforma el desafío del libro e invita a su lectura.

Como dato inicial, para algunos autores/as subsiste parcialmente la subordinación del conocimiento en recreación y ocio a otros campos y/o saberes de mayor tradición académica, como el del deporte y la actividad física. Se trata de una subordinación que ha permanecido por años acrítica, y profundamente naturalizada. Pero y simultáneamente para el

conjunto de los mismos autores y autoras, se advierte superada la subordinación a las construcciones teóricas provenientes de fuera de nuestras realidades. Las propuestas tanto de investigación como de formación que se analizan en el libro, se muestran constituidas a partir de asumir la diferenciación con la matriz eurocéntrica en torno al ocio, la recreación y el tiempo libre. De allí que se avance en romper con la pretendida universalidad y consecuente transpolación de modelos originados por fuera de la realidad colombiana y latinoamericana en pos de rescatar los saberes que operan en la región, aun cuando en algunos casos, tal formulación sea incipiente.

El lugar de la enunciación desde el que los actores colombianos se posicionan en el campo de conocimiento es -en términos generales- el lugar que tienen los propios sujetos de la recreación. Y es en este sentido, que el texto adquiere características de resistencia. Porque desde ellos el saber se vuelve una trama colectiva que teje lo propio, lo heterogéneo, lo diverso en la experiencia. Por ello, es lógico que se ponga de relevancia en el texto la diversidad geográfica y cultural de Colombia atravesada por las situaciones políticas de violencia y desarraigo, que aqueja tanto a niños/as, como a jóvenes, estudiantes, adultos y ancianos/as a través de distintas generaciones, a comunidades indígenas, afrodescendientes y campesinos, entre el conjunto de la sociedad colombiana. Es incorporando esa realidad como se reafirma que el conocimiento es situado históricamente. La resistencia que intuyo aquí, no batalla criticando directamente los paradigmas epistemológicos dominantes, sino que se apresta a descubrir las lógicas desde dónde se construye conocimiento en recreación en Colombia, definiendo sus propias estrategias, para demostrar

que se camina tomando distancia del pensamiento unívoco y homogenizado. En este sentido se trata de una tarea en un todo propositiva.

No se desconoce el aporte que distintas disciplinas le han brindado al campo de estudios del ocio, la recreación y el tiempo libre. La filosofía, la sociología y psicología hasta la pedagogía han ejercido influencia decisiva a través de los años. Pero la centralidad disciplinar, -y aún la interdisciplina- puede atribuirse a un momento del campo anterior al que presenta este libro. En algunos casos, se observa una intención de superar la mirada interdisciplinar y en otros se reconoce un decidido posicionamiento por fuera de tal estructura. Estas búsquedas se reflejan -aunque no se agotan- en las perspectivas y propuestas metodológicas de investigación adoptadas, que aquí se presentan. Una de ellas sugiere un abordaje transdisciplinar de la recreación. Superados los límites disciplinares y la integración interdisciplinar, la transdisciplina se presenta como una “integración total” de métodos, teorías y conceptos, que desdibuja ya los límites disciplinares que pudieran prevalecer en la interdisciplina. A su vez está presente la pluralidad metodológica que aboga por la apertura a múltiples perspectivas y enfoques de investigación ante problemas que requieren de diferentes enfoques. Tanto el abordaje transdisciplinar como la pluralidad metodológica aportan a la flexibilidad en la integración de perspectivas, y contribuyen a una comprensión más completa del fenómeno estudiado. En nuestro caso vienen en auxilio de la complejidad que plantean el estudio de la recreación y el ocio.

Paralelamente se destaca “lo colectivo” en la construcción del conocimiento en ocio y recreación en tanto se reconoce que el

conocimiento no es lineal, estático y predeterminado, sino que adquiere la dinámica que le otorga la interacción, la competencia y/o la colaboración de los diferentes actores del campo. El pensar colectivo acude a fundar y refundar el objeto en función de las diferentes miradas, perspectivas y partes de la realidad que cada actor aporta. Aquí se apela simultáneamente al rescate de la memoria histórica, instancia tan cara a las sociedades latinoamericanas, por arrasada, desestimada, anulada o ignorada. Y se acude también a la memoria en términos de reconstruir las trayectorias institucionales formadoras y/o de investigación en recreación. Así mismo es en el territorio de la memoria, que aparece en el libro la propuesta de la *memoria lúdica*. Un concepto que, emparentado con lo colectivo, lo social y las trayectorias individuales invita a explorar la creatividad, la imaginación y la gratuidad en las tradiciones orales que auguran al concepto un gran potencial para nuestro campo de conocimientos.

Es posible encaminarnos a afirmar entonces, que en el campo de saber de la recreación y el ocio se privilegia una ontología que postula que son las relaciones y conexiones entre distintas entidades, lo que posibilita conocer la naturaleza de la realidad recreativa. En la ontología relacional aquello que se pretende conocer no aparece aislado pues en tal situación es inexistente. Diríamos aquí: la recreación sólo es posible en su manifestación relacional. Esta perspectiva es consecuente con el surgimiento de categorías como “ocio abigarrado”, “prácticas lúdicas populares y tradicionales”, “subjetividad lúdica”, “racionalidad lúdica”, y la ya mencionada “memoria lúdica”, que son formuladas desde ese carácter relacional que las configura.

A un mismo tiempo, se observa que en la academia colombiana también se mantiene el interés por aportar a los análisis aún vigentes desde la etimología de los términos en la búsqueda de descubrir la sinergia entre ocio y recreación y su articulación con salud, la actividad física, la vida al aire libre o la calidad de vida. Se renueva la preocupación por atender al dimensionamiento de la recreación, recurriendo convenientemente a una dimensión -de trayectoria indiscutida en Latinoamérica- como la que aquí se denomina “recreación guiada” intencionada pedagógicamente. En este último aspecto los análisis proponen reflexiones en torno a los procesos de formación en recreación y su convivencia con otros campos y disciplinas. Aquí adquieren preponderancia conceptos como juego, lúdica, y actitud lúdica en una resignificación constante tanto para atender la acción didáctica en los procesos formativos, como para explicarlos en su articulación con una concepción amplia del ocio y la recreación.

Podemos afirmar que todas estas categorías mencionadas en los últimos dos párrafos, se identifican a partir de las relaciones existentes en el campo de conocimiento y emergen y/o se resignifican como postulados propios de investigaciones transitadas en Colombia. Se entienden -en este momento del campo-, como relaciones de complementariedad entre prácticas, conceptos, métodos y posiciones de los dicentes en el mismo; como herramientas fundamentales que otorgan identidad al campo, van estableciendo sus límites y contribuyen a una comprensión más completa de la realidad estudio.

Partiendo al cierre de estas reflexiones, puedo afirmar que los capítulos del libro en su conjunto, nos devuelven el tratamiento del ocio y la recreación con una complejidad tal que permite

establecer que los mismos no pueden ya ser comprendidos desde enfoques superficiales o conceptos y/o evidencias empíricas acotadas.

No dejo de lado el convencimiento respecto a la poca vida que tienen en el ámbito académico latinoamericano estas temáticas, y que, en aquellos espacios en donde están presentes muchas veces no gozan del reconocimiento que garantice su permanencia. Es por ello que propuestas como la de este libro son las que aportan para que el conocimiento sobre el ocio y la recreación se consolide, desarrolle y fortalezca.

La construcción del campo de conocimientos no es de una vez y para siempre. De allí que detenerse y exponer intencionadamente lo hecho –tal la propuesta de este trabajo- es encomiable en tanto deja expuesto para el análisis y valoración del lector la multiplicidad de voces y relaciones que configuran el conjunto de postulados sobre la recreación que caracterizan su trayectoria en Colombia.

Paralelamente poner en tensión los diferentes lugares desde los que se construyen los enunciados de saber sobre el ocio y la recreación, implica valorar que el conocimiento no es neutro y/o universal, sino que se origina en acuerdos y desacuerdos, decisiones, avances y retrocesos que se producen en busca de la verdad que sólo será en el marco de las relaciones indagadas. A su vez da cuenta de la conciencia crítica desde la cual se constituye el discurso del campo, atravesado por la realidad política, social, cultural e histórica en la que está emplazado.

Si hasta hace unas décadas atrás anhelábamos en Latinoamérica el desarrollo de la investigación en ocio y recreación, los autores

y autoras de este libro muestran que han sido capaces de ponerse a la tarea. Han integrado la diversidad cultural, histórica y social para comprender la recreación; no sin dejar de reconocer que ese camino conlleva en sí una episteme de luchas diversas, de atravesamientos culturales, históricos y geográficos que nos orienta a integrar-integrarnos en el conocimiento de mundos otros, no solo en términos de lo humano sino en interrelación con todo otro ser vivo.

Tal como señalé en los primeros párrafos, el libro es una apuesta en un todo propositiva. Su modo de cuestionar perspectivas hegemónicas en torno al conocimiento en ocio y recreación es lanzarse a rastrear epistemologías alternativas arraigadas en las experiencias, saberes, métodos, memoria e identidades locales, y es el resultado de esas búsquedas lo que nos vienen a contar.

Finalmente, y a modo personal, no puedo dejar de mencionar y reconocer la trayectoria del Dr. Fernando Tabares, quien está presente en cada una de las páginas de este libro.

Dra. *Julia C. Gerlero*
Universidad Nacional del Comahue

Introducción

La Red de Universidades Formadoras en recreación y ocio de Colombia RUFROC, interesada en fortalecer el relacionamiento académico, investigativo y cultural de los actores responsables de la formación del campo del ocio y la recreación en Colombia acordó, en la última asamblea, promover la reflexión sobre las ubicaciones epistémicas y ontológicas de los grupos e investigadores participantes de la organización. Propósito que ha sido fundamental para ampliar la mirada del campo desde las problematizaciones y las opciones teórico-conceptuales y epistémicas de los representantes a la Red, en la perspectiva de reconocer-nos en el carácter diverso y dialéctico participativo que define el ser formativo de la recreación y el ocio en el país.

Este ejercicio académico complementa las indagaciones y reflexiones que ha adelantado la Red, alusivas a la problematización del componente de ocio y recreación en los currículos, así como la identificación de las tendencias en los ámbitos de las prácticas e investigaciones que se delinean a nivel nacional por las instituciones, grupos, investigadores y profesores del campo del saber y el conocimiento.

Esta iniciativa es promovida por el Grupo de Investigación ocio, Expresiones Motrices y Sociedad GOCEMOS de la Universidad de Antioquia, y se encuentra enmarcada en la

investigación curricular que adelanta, con el propósito de cualificar sus procesos curriculares, desde una intención por la construcción colectiva de reflexiones, insumos y procesos que orienten un currículo con pertinencia académica, social, histórica y cultural, a partir de objetivos que se centran en: Identificar las condiciones sociales que definen de manera situada un currículo para el campo en territorio; promover escenarios para que la comunidad académica construya de manera situada, los procesos de curricularización para la formación de los y las profesionales y, propiciar articulaciones entre las instituciones formadoras y la comunidad y desde el reconocimiento de las prácticas, los saberes y las experiencias de la comunidad académica que configuran el currículo.

A partir de estas intenciones, se pretende promover un diálogo, reconocimiento y fortalecimiento del ocio y la recreación a nivel nacional que nos posicione desde la interculturalidad crítica, propositiva y la apertura a los múltiples sentidos que configuran este campo en Colombia.

En línea de lo expuesto, en el primer capítulo del presente libro, se encuentra un escrito que, pretende responder al pertinente llamado que desde los integrantes de la red RUFROC, se hace frente a los lugares de enunciación actual en el campo del ocio, la recreación y el tiempo libre en Colombia; en este caso, desde el reconocimiento y abordaje de apartes del trayecto epistemológico, praxeológico y ontológico de nuestro amigo y colega José Fernando Tabares Fernández, quien con su trabajo continuo y perseverante, nos aporta reflexiones, miradas, posturas y significados del campo desde perspectivas latinoamericanas. A partir de la crítica a la racionalidad de la

modernidad/colonialidad, configura la racionalidad lúdica desde el diálogo entre la ecología de las prácticas y la lógica de la praxis lúdica popular y tradicional, como manifestaciones que responden al contexto de la gente y sus necesidades. Finalmente, se infiere desde su pensamiento, que ni la infraestructura, ni las políticas públicas son suficientes para garantizar el acceso a las PLPT, por tanto, se propone no solo profundizar en la episteme de la racionalidad lúdica, sino en la aplicación de esta propuesta de la mano de una educación desde y para la lúdica.

Desde las experiencias académicas e investigativas en UNIMINUTO Bogotá, se reflexiona frente a la pluralidad metodológica y epistémica que rodea los diálogos en el campo del ocio y la recreación, lo cual ha sido objeto de estudio en diferentes contextos, más aún cuando, desde discursos hegemónicos, su comprensión y vivencia han pasado a un segundo plano y, por ende, el camino para lograr su discernimiento no ha sido fácil. Los tiempos y espacios de ocio, y el conocimiento de los juegos y los juguetes como ejes dinamizadores de la recreación, han marcado la pauta para reconocer diversas realidades y narrativas de la condición humana desde los procesos de la Licenciatura en Educación Física, recreación y Deporte en modalidad a distancia de UNIMINUTO Bogotá, es así que, desde una breve sistematización de lo realizado en el marco de lo formativo e investigativo, se expone una puntual reflexión que, permite indicar que la convergencia entre lo académico e investigativo, los intereses hacia el campo del ocio y la recreación y las manifestaciones emergentes del ocio universitario, los juegos y juguetes, constituyen el punto de referencia para la construcción y deconstrucción del ocio y la recreación emergente como espacio de enunciación.

De parte de la Universidad Tecnológica de Pereira (UTP), se expone un tercer capítulo que presenta una visión integral de la recreación y la salud (Bienestar) en el contexto del Programa de Ciencias del Deporte y la recreación (PCDR) de la mencionada universidad, ubicada en el departamento de Risaralda, República de Colombia. Desde los alcances en la formación y la investigación, se reconoce la importancia de la recreación y el ocio como procesos participativos y dinámicos que contribuyen al desarrollo humano y al bienestar individual y social. El PCDR se enmarca en una perspectiva transdisciplinaria que aborda el movimiento humano, la salud y el bienestar desde diversas áreas del conocimiento. Además, se resalta la importancia de la recreación y el ocio, como experiencias humanas expresivas y libertarias que permiten a los sujetos exponer sus pensamientos, sentimientos y emociones, liberando tensiones acumuladas y promoviendo la conexión consigo mismo y los demás. La recreación se presenta como un medio para fortalecer los lazos emocionales, fomentar la inclusión, la diversidad y la participación activa en la sociedad. El concepto de ocio humanista, desde las ideas de Cuenca (2000), se introduce como una perspectiva que va más allá de simplemente escapar de la rutina, sino como una oportunidad para el crecimiento personal y la reflexión profunda. Se enfatiza en la importancia de dedicar tiempo a actividades que nutren la mente, el cuerpo y el alma, permitiendo a los sujetos descubrir quiénes son y cómo encajan en la vida.

Se destaca la relevancia de la recreación y el ocio como campos fundamentales para el desarrollo humano, el bienestar individual y colectivo, y la formación integral de profesionales

en el campo de la salud y la actividad física, con una visión holística que reconoce la interconexión entre el movimiento humano, la salud, la expresión humana y la participación activa en la sociedad.

Desde los aportes de la Universidad del Cauca, se explora la recreación con una perspectiva metodológica de campo que va más allá de la mera diversión y el entretenimiento, sumergiéndose en un análisis sociológico y empírico inspirado en las ideas de Pierre Bourdieu y Michael Foucault. En esta reflexión epistémica se utiliza el concepto de “campo” como guía, se investigan las complejas interacciones de intereses, culturas, poder, normas, espacios, relaciones e instituciones que convergen en este ámbito. Desde esta perspectiva metodológica, la recreación se desvela como un espacio social donde las fuerzas en juego, determinan las posiciones de individuos y grupos, generando conflictos por mantener una posición privilegiada. Aquí, la recreación se transforma en algo más que mero entretenimiento; se convierte en un tejido de poder y control. El conocimiento se erige como una herramienta para dar forma a emociones y deseos, y el poder se manifiesta no solo como un medio de represión, sino también como una influencia sobre la emocionalidad.

En este contexto, la recreación se convierte en un dispositivo de seguridad, un escenario donde se desarrollan formas indirectas de control que afectan las subjetividades de quienes participan en ella. A lo largo de estas páginas, se desentraña la interconexión entre la recreación, las emociones, deseos, lugares, imágenes y cambios, revelando su verdadero poder como fuerza que moldea la experiencia humana.

Desde las palabras expuestas por la maestra Guillermina Mesa, de la Universidad del Valle, sus aportes al presente libro emergen de una motivación muy sencilla, dar respuestas aproximadas, sin mayores pretensiones epistemológicas, a preguntas sobre la recreación constantemente formuladas por distintos agentes e instituciones interesados en el tema. Algunas preguntas pueden etiquetarse como de “sentido común”, las hacen empresas y organizaciones cuando abren sus puertas a los estudiantes de práctica profesional y a los egresados de los programas académicos; así mismo, los profesionales de otras carreras y padres de familia, no pueden ocultar la sorpresa de contrastar su idea de recreación con un objeto de estudio y formación académica en una universidad pública prestigiosa de alto nivel nacional e internacional. Otras preguntas, planteadas especialmente por los estudiantes junto con las propias, han orientado significativamente la aproximación teórico metodológica a la recreación, que comparto en este libro, derivada de la investigación, docencia y experiencias de intervención compartidas con colegas, docentes, estudiantes y egresados, realizadas durante varias décadas, desde el Programa Académico Profesional en recreación de la Universidad del Valle. Breves respuestas, porque no es fácil sintetizar con claridad todo aquello construido en el camino de la mano de otros -los autores- que concurren a la llamada de un diálogo, donde su voz queda incompleta, además, porque no hay respuestas definitivas ni verdaderas, solo acercamientos, aproximaciones como las que aquí presentaré. Grandes preguntas, porque aun la pregunta más simple, puede ser una puerta de entrada al conocimiento.

En el texto adelantado en el marco de los procesos en la

Universidad del Tolima, manifiestan que, cuando se piensa en ocio y recreación, generalmente la atención se concentra en el activismo, la baja formación académica, el hacer sin mayores reflexiones o simplemente el lugar para salir de la rutina y las tensiones de la vida cotidiana. De ahí que, en las últimas décadas, se viene dando una resignificación de estos conceptos, aportando a las realidades y transformaciones que se vienen dando en las sociedades presentes incluida la región latinoamericana. Estas nuevas visiones, le dan valor a un paradigma contemporáneo como uno de los elementos que contribuyen con suficiente fuerza en el bienestar, calidad de vida y desarrollo humano de las personas, reflejados en la región en forma de pobreza, desigualdad social, exclusión y diversidad cultural. Esta mirada crítico/social encuentra en la unión dicotómica de la línea de estudios de ocio y recreación para la Universidad del Tolima, el potencial teórico/práctico y académico/científico que integra y conecta las realidades y necesidades de Colombia y la región, a través de este campo del saber. Por tanto, la perspectiva que aquí se presenta como lugar de enunciación y argumentación sobre la línea de estudios citada, acoge los lineamientos curriculares del programa de licenciatura en Educación Física, recreación y Deportes de la Universidad del Tolima en sus ejes de formación, investigación científica y extensión social a la comunidad.

Un último capítulo, presenta los resultados de la indagación por las ubicaciones epistémicas, ontológicas y praxiológicas del grupo ocio, Expresiones motrices y Sociedad -GOCEMOS- realizada en el contexto del macro proyecto de investigación: un currículo participado con pertinencia social, histórica y cultural para la formación de los profesionales del campo en el Instituto

Universitario de Educación Física y Deporte de la Universidad de Antioquia, desde el cual, se procura establecer un horizonte interpretativo y comprensivo que sirva como marco de lectura de las prácticas lúdicas populares y tradicionales. Se reconoce en la memoria lúdica, un aporte importante para la lectura local y situada de tradiciones orales y lúdicas; una mirada pertinente para la recuperación de la memoria social de los colectivos.

Del ocio a la Racionalidad Lúdica: Un camino de resistencia a través de las PLPT

Carolina Gálvez Valencia
Lida Marcela Osorio Linares
Jesús María Pinillos García
Universidad de Antioquia

*Si los hombres supiesen
lo que es la muerte,
ya no le tendrían miedo.
Y si ya no le tuvieran miedo,
nadie podría robarles, nunca más,
su tiempo de vida.*
(Ende Michael, 2016, p. 126)

Palabras clave: ocio, prácticas lúdicas populares y tradicionales (PLPT), modernidad, racionalidad lúdica.

Introducción

El ocio y la recreación, históricamente se han asociado prevalentemente al hacer, en este sentido se les relega la posibilidad de un planteamiento teórico y de una raíz epistémica, que permita problematizaciones más abarcales.

En el siguiente texto, se abordarán las prácticas lúdicas, populares y tradicionales como manifestaciones sociales y su paso a la racionalidad lúdica como categoría que parte del hacer y se transforma en ontología marcada por lo social y abigarrado de las comunidades. Este planteamiento se abordará desde una aproximación al pensamiento epistemológico, praxeológico y ontológico de José Fernando Tabares Fernández (2022). Para esto, se ofrecerá desde tres momentos; el primero plantea el recorrido del ocio al ocio abigarrado como categoría que responde a una alternativa del ocio en el territorio latinoamericano; el segundo, devela el tránsito de la categoría de juegos populares y tradicionales a la reivindicación de la noción de prácticas lúdicas, populares y tradicionales (en adelante PLPT), como un concepto situado en el territorio; el tercer momento esbozará la racionalidad lúdica como pensamiento que invita a reflexionar el campo del ocio y la recreación, abriendo alternativas desde las comunidades y los territorios a partir del reconocimiento de sus contextos y necesidades. Finalmente, se presenta una discusión entre las temáticas problematizadoras en los anteriores momentos, que permitan identificar el trasegar del Grupo de Investigación, ocio, Expresiones Motrices y Sociedad - GOCEMOS - desde la mirada de Tabares Fernández (2022).

Del ocio al ocio Abigarrado: realidades latinoamericanas

El ocio ha sido una categoría que se ha construido en el centro, y que se ha querido imponer en otras sociedades. La racionalidad de la modernidad ha implementado el ocio, la recreación y el tiempo libre como contenido universal. Si las sociedades fueran homogéneas, esta idea no tendría una problemática en sí, sin embargo, las sociedades son heterogéneas y pluriversas.

Es por esto, que el ocio deberá ubicarse en lugares divergentes que permitan el acceso al mismo de diferentes comunidades y territorios; por esta razón, la propuesta de Tabares (2020) - ocio abigarrado - se sustenta en lo multifacético, la multisocietalidad (Tapia, 2002). En otras maneras de entender el mundo. “O sea, diversas maneras de definir lo que existe y lo que no, además, de formas relacionales que problematizan las separaciones como formas de comprender” (Tabares, 2020, p. 3).

Así mismo, el ocio es comprendido al interior de las sociedades modernas como un tiempo lineal, un compendio de momentos que se desprenden de los tiempos laborales y de producción. En las sociedades de la periferia, existe una mayor ambigüedad relacionada con el tiempo, porque no se subsume solo a la producción, es un tiempo diferente, es heterogéneo, contiene muchas composiciones de realidades, que no abarcan la totalidad de la población, esto es dado por la precariedad de las realidades del contexto, donde la producción es paralela a la vida, al juego, al ocio, a la creencia, a todo lo que en ellos concibe un entendimiento del mundo, sin que nada sea mayor o más importante que lo otro. En palabras de Tabares (2010):

El ocio como asunto que no corresponde solo al tipo de prácticas, discursos, imaginarios, espacios y artefactos propuestos desde los discursos construidos en las sociedades centrales, sino que se corresponde con las características sociales, culturales, políticas, económicas etc., de las diferentes sociedades del mundo (p. 160).

Este ocio es denominado como abigarrado, este concepto alude a la multiplicidad y heterogeneidad de maneras de comprender el mundo, es decir, “un mundo que está conformado por muchos mundos” (Tabares, 2020, p. 3). Para acercarnos a esta visión, es necesario comprender que América Latina ha sido entendida como un territorio unificado por condiciones políticas y económicas, pero la realidad del territorio es que allí:

(...) cada valle es una patria, en un compuesto en el que cada pueblo viste, canta, come y produce de un modo particular, y todos hablan lenguas y acentos diferentes sin que nos y otros puedan llamarse lengua universal de todos. Todos subsisten en su multiplicidad sin que uno sea mayor que los demás (Zavaleta y Tapia, 2009, p. 214).

En consecuencia, el ocio deriva en una dimensión de la cultura constituida conforme a las peculiaridades del contexto (Gomes & Elizalde, 2009). En esta medida, emergen dos visiones de este; una que posibilita ciertas vivencias, asignadas a grupos de personas como referentes de civilización y sensibilidad, en la lógica de la modernidad que se auto reconoce como superior a las demás formas. La otra, asignada a los habitantes de la periferia, a los que se les atribuyen unas características que los subvaloran bajo denominaciones tales como populares, tradicionales o autóctonos; una forma arraigada y primitiva que se reconoce como menor a la primera en la lógica colonial (Tabares, 2010).

Lo anterior, da cabida al análisis de las prácticas lúdicas, populares y tradicionales, como noción integradora de las manifestaciones de un contexto social determinado que escapa a la lógica de la modernidad.

Manifestaciones de la lúdica: las PLPT

Las PLPT como noción que reivindica la multiplicidad y la heterogeneidad, son la materialización del reconocimiento de la resistencia, la identidad y la alteridad (Tabares, 2022). En esa lógica, este momento pretende mostrar los aportes que estas ofrecen a la reflexión del campo; para ello, es necesario un acercamiento a elementos de discusión y análisis, previos al surgimiento de las mismas; el primero, alude al juego y al ocio desde la perspectiva de la diferencia colonial; el segundo, en relación con la Ociosidad, la vagabundería y el mal-entretenimiento, emergentes en la reflexión de Tabares (2010); el tercero, la relación trabajo - tiempo y la instauración de prácticas que sirven al mercado y al capital; y por último, las PLPT como resistencia al sistema, manifestaciones que responden a las necesidades de la gente, la ecología de las practicas.

Los juegos populares y tradicionales tienen un elemento a diferencia del ocio como diseño global, y es un lugar específico. Es decir, la referencia al ocio se relaciona con un cierto tipo de prácticas y motivaciones que se suponen posibles de leer de la misma forma, en cualquier lugar del mundo. A diferencia del juego popular y tradicional, que hace referencia a un lugar, donde las tensiones entre unas y otras, producen complejas realidades (Tabares, 2010, p. 161).

Teniendo como partida esta premisa, se puede inferir que la historia del ocio para las comunidades latinoamericanas, no es la misma que en Europa, sino que, por el contrario, las condiciones que se presentan en la periferia tienen sus propias formas y lógicas, distanciándose de los imaginarios que, desde la centralidad y la colonialidad del poder, se han querido posesionar como verdaderas.

En este sentido, en el marco de las diferencias coloniales, el ocio, que actúa como diseño global, corresponde a enunciaciones sin espacio ni tiempo, que lo asumen como aquellos lugares que, en diferentes partes del mundo, caracterizan un cierto tipo de población, la civilizada. A su vez, los juegos populares y tradicionales siempre hablarán de lugares concretos, de dinámicas complejas, de orígenes múltiples, de configuraciones y reconfiguraciones, más acordes con la apuesta de este trabajo por la diversidad, la heterogeneidad y la multiplicidad. Así, para Tabares la diferencia colonial:

aparece como un mediador idóneo para comprender la presencia de múltiples expresiones, ninguna subalternizada, y ninguna por encima de las otras. Prácticas que se viven en lo local, unas correspondientes a los diseños globales y otras insertas en las historias locales, en situación, estas últimas, de permanente tensión entre las propias y las foráneas, posibilitando espacios para la participación, el empoderamiento y la identidad (Tabares, 2010, p. 64).

En lo que concuerda con el planteamiento de que no son los campesinos franceses o ingleses, sino los indígenas desarraigados y los africanos importados, expuestos a la esclavitud, la mita y la encomienda, bajo la perspectiva de la diferencia colonial, los

objetos de un proyecto que de ninguna manera permite una lectura única del fenómeno del ocio. (Viqueira, 197, como se citó en Tabares, 2010, p. 164). En este sentido, a partir de dos regularidades fundamentales, lo temporal y lo espacial, las prácticas de ocio propias de la periferia fueron ubicadas desde la primera, como prácticas del pasado, y desde la segunda, en las exterioridades de la modernidad, como lugares donde las prácticas tradicionales no se correspondían con las realizadas en los espacios centrales y modernos (Tabares, 2010).

Es por ello, que la ociosidad, la vagabundería y el mal entretenimiento, “aparecen como un problema social nuevo, sobre el que interviene el modelo dominante para su reconfiguración” (Tabares, 2010, p. 3), y que se convertirán más adelante en dispositivos para la instauración discursiva y práctica del orden, disciplinamiento, vigilancia, castigo y corrección; para de esta manera, contrarrestar cualquier contestación, delito, vicio, pecado o desorden producto de prácticas libertarias.

Esto no se distancia de la mirada activista que se ha impuesto en las últimas décadas al ocio, a la recreación y al uso del tiempo libre en las sociedades modernas, pues es precisamente a partir de la degradación del vago, que se instauran prácticas que sirvan al mercado, al consumo y que permitan la homogeneidad y la competencia del divertimento. Al respecto Araya (1999) advierte que la Ociosidad aparece como un indicador de la población que tenía la obligación de trabajar. Minimizando o peor aun, eliminando de la cotidianidad de las personas otras prácticas, donde el ser humano se cultive, construya y forme como sujeto crítico e histórico (Zemelman, 1992).

La relación trabajo-tiempo, instaurada por el sistema capitalista, se vale del discurso del trabajo como fin, para instaurar en las sociedades, sobre todo en las locales y las de la periferia, en los empobrecidos, un deseo y amor absurdo por este, convirtiéndose casi que, en el peor de los vicios, pero este sí muy bien reconocido por la modernidad, aun más si se trata de un trabajo que consuma todo el tiempo y que no dé cabida a otros tiempos para pensar, imaginar, crear, jugar, divertirse, en suma, que no permita vivir la vida. Esto ya se advertía desde el otro lado del continente americano, por Paul Lafargue (1977), escritor franco-cubano, quien hacía una crítica fuerte al trabajo desmedido y a la falta de ocio y tiempo libre de los obreros y el proletariado francés.

En contraposición a esta instauración ilógica y desmedida de prácticas enajenantes, Tabares (2020) con base en Álvarez (2019); Cruz (2013); De Sousa (2012); Escobar (2015); Stengers (2013) y Tapia (2002) y en el entendido de un mundo con muchos mundos, propone las PLPT como noción pertinente, dado que portan en ellas mismas una serie de valores, pues son situadas en el tiempo y se corresponden a las características reales y vigentes en los territorios y comunidades y no, cómo se han comprendido en el ámbito del ocio, a partir de lo temporal en el pasado y de lo espacial en la periferia.

Es por esto, que las PLPT se albergan en la ecología de las prácticas, porque favorecen la posibilidad de otra lectura, desde la cual, poner en cuestión la hegemonía de los discursos y formas cómo se comprende y gestiona el campo. Estas comprenden las practicas que tienen lugar en el día a día de los colectivos en sus territorios, son las que lo configuran, y no las definiciones ni las

formas que en muchas ocasiones, se adoptan para la generalidad de la población (Tabares, 2022).

Pensar en clave de las ecologías era para Tabares (2020), el cuestionamiento de la mono cultura y el reconocimiento de que esta se superpone a otras ideas de dar sentido al mundo; avanzar en la valoración de estas ideas y propender porque se garantice la multiplicidad en las comunidades, implica reorganizar las formas en que ha sido entendido el ocio, Lo que a la vez, conlleva a modificar las condiciones, en beneficio de las personas y valorar la participación comunitaria para la construcción de propuestas con mirada integradora e incluyente.

Para resistir a la maquinaria aplastante de los modelos hegemónicos, es necesario contar con iniciativas como la producción de conocimiento y la construcción participada de políticas públicas, entre otros ejemplos, y así lograr la reivindicación de las ecologías de las prácticas “(...) en este momento histórico, cuando arrecian las fuerzas retardatarias de un mundo único, en donde los derechos de las mayorías son desconocidos. El cuestionamiento de las certezas es imperativo.” (Tabares, 2022, p. 4).

Finalmente, una ecología desde las PLPT para Tabares (2022) contribuye a la visibilización de aquellas que son vedadas por no coincidir con la lógica imperante, poniendo en una relación dialógica a estas con el ocio abigarrado, con el propósito de aportar a la construcción de una episteme que permita vivir la vida.

La emergencia de una racionalidad para la libertad

La crítica a la modernidad, genera en Tabares la necesidad de configurar una nueva racionalidad desde el diálogo entre la ecología de las prácticas que “hacen visibles tantas prácticas, de tantos seres humanos, en tantos espacios, que bajo la mirada del diseño global quedan inadvertidos” (Tabares, 2022, p. 6) y la lógica de las PLPT, como manifestaciones que responden al contexto de la gente y sus necesidades.

Al respecto, el autor agrega, que este fundamento no da prelación a una perspectiva en particular, sino que permite la coexistencia entre varias miradas, para alimentar su lógica interna que se conforma por “matrices diferentes que interactúan en permanente tensión sin que ninguna sea absorbida por las demás” (Tabares, 2022, p. 6) lo que permite el reconocimiento de la diferencia.

La racionalidad lúdica, por tanto, es una forma de pensar las manifestaciones de las PLPT desde la ecología de las prácticas que, se conjugan en territorios que se definen como diversos y pluriculturales, máxime en nuestro país que con un

(...) prolongado conflicto de más de 50 años que dejó más de siete millones de víctimas del desplazamiento forzado y reconfiguró la distribución de los habitantes en las regiones, generando en su gran mayoría contextos compuestos por muchos mundos, que terminan tratándose como si fuera uno solo (Tabares, 2022, p. 6).

El pensar en clave de la racionalidad lúdica permite la constitución de alternativas en las que se promuevan diálogos

entre discursos y prácticas que favorezcan aprendizajes basados en la experiencia y el pensamiento crítico. Este tipo de fundamentos, contribuyen a los procesos de organización comunitaria que genera la configuración de actores políticos como agentes de presión

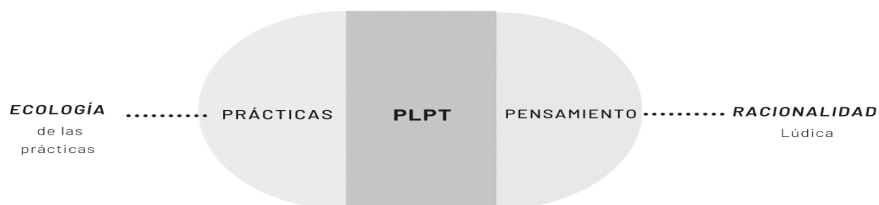
para el acceso a los recursos que generalmente son destinados en su gran mayoría por el garante del derecho, al deporte, específicamente, el orientado a los altos logros, como si ello tuviere relación directa con el derecho de la ciudadanía en general (Tabares, 2022, p. 8).

Esta propuesta no solo se enfoca en el campo del ocio y la recreación, sino que se desborda a los demás ámbitos de la vida para contribuir al establecimiento de relaciones más justas y sostenibles entre lo biofísico, cultural y tecno económico (Alimonada, 2017).

Sin embargo, para proponer un marco de análisis del campo de las PLPT, como categoría que da cuenta del juego, de la misma forma como intenta hacerse desde la racionalidad de la modernidad con el ocio, la recreación y el tiempo libre. En la línea de la mirada de lo múltiple, retoma elementos de la ecología política y de la racionalidad ambiental, que le permiten crear el concepto de “lúdica política” (Tabares, 2022b).

Es decir, una vez que se tiene la racionalidad lúdica como elemento epistémico, se profundiza en la lúdica política como noción para comprender las tensiones albergadas en esta racionalidad o, dicho de otra forma, en los conflictos ocio-lúdicos del campo (Tabares, 2022b).

Figura 1. PLPT, ecología de las prácticas y racionalidad lúdica.



Nota: elaboración propia.

Diálogo y discusión frente al propósito del grupo y la racionalidad lúdica

Una vez realizada la aproximación al pensamiento de Fernando Tabares (2022), con el ánimo de identificar el horizonte conceptual del grupo de investigación GOCEMOS, la racionalidad lúdica emerge como una episteme, fundamentada en el pensamiento crítico latinoamericano, que se convierte en un legado tejido paso a paso, que nos motiva a seguir aportando a esta construcción desde la línea de lo diverso. Lo que se constituye en un aporte muy significativo, que converge con resultados de investigaciones desarrolladas por parte de integrantes de este grupo, que han contribuido a nuestro compromiso como académicos de aportar a la visibilización de la forma cómo se han ido configurando las practicas sociales relacionadas con el campo del ocio, la recreación y el tiempo libre en Colombia y Latinoamérica.

Estas investigaciones muestran otros referentes, que desde posturas hegemónicas no son tenidas en cuenta, para ello, el

pensamiento crítico latinoamericano ha sido el fundamento central para atender esta tarea, lo que exige contribuir a la reivindicación de lo local, manifiesto en trabajos como el de Pinillos (2003); Ossa (2006); Franco et al. (2008) Arboleda (2010). Más concretamente, en preguntas que han orientado las tesis doctorales de Tabares (2011) y Molina (2010) en las que se nota la permanente preocupación por las condiciones de exclusión y vulneración de la población en el contexto latinoamericano:

¿Cómo aprehenderlo [El ocio] conceptualmente en esta región en los momentos actuales?; ¿Qué formas [El ocio] asume en estos contextos?; ¿Desde qué perspectiva se hace posible situarlo como fenómeno fundamental en cualquier proyecto individual o colectivo? (Tabares, 2011, p. 41).

¿Qué sentido confiere la comunidad indígena de Caldonó, en el departamento de Cauca al ocio y cuál es su relación con la cultura del desarrollo sostenible?; ¿Qué significa el ocio para los indígenas de esta comunidad?; ¿Cómo se manifiesta el ocio en el resguardo indígena de Caldonó? (Molina, 2010, p. 63).

Indudablemente, Tabares, tenía claro, que se hacía necesario el no colaborar con la “extinción de las expresiones lúdicas... refiriéndose a las expresiones propias del ámbito del juego, las diversiones, las fiestas, etc...” (2007, p. 43) que sucumben ante el proyecto homogeneizador de la globalización de todas las formas de vida.

Un proyecto homogeneizador en el que continúa diciendo el autor, los temas de la lúdica, el juego, la recreación o el ocio, son “prácticamente inexistentes”, con excepciones como la propuesta de Max-Neef, de Desarrollo a Escala Humana (1994), que incluye el ocio como una necesidad.

La búsqueda de la respuesta a estos interrogantes, a partir de una relectura de los referentes que regulan los discursos y los modelos de conocimiento en el contexto local, le permitió en acuerdo con autores como Mascarenhas (2004) comprender que si bien el ocio es reconocido como un derecho social, es dominado por el mercado y eso genera exclusiones de “millones de personas e innumerables comunidades, imposibilitadas para participar como consumidores, relegadas a un ocio solidario y filantrópico como los llama anclados en ofertas empobrecidas de mercolazer, desconocedoras del valor de las prácticas lúdicas propias” (Tabares, 2011, p. 43).

Así mismo, le permitió empezar a pensar en la importancia de la diferenciación entre los conceptos de ocio y juegos populares y tradicionales, con el apoyo de autores como Gomes y Elizalde, quienes con base en las investigaciones de los etnólogos mencionan que en las sociedades primitivas la vida incluía:

(...) manifestaciones culturales consideradas corrientemente “lúdicas” —tales como los juegos, diversiones, danzas, dramatizaciones— construidas socialmente por la humanidad, constituyen patrimonio cultural y reflejan los valores, reglas, tradiciones y costumbres de un determinado grupo. Por esa razón, constituyen un determinado tipo de manifestación cultural siempre presente en nuestra sociedad (Gomes y Elizalde, 2009, p. 63).

De esta forma, hace visible una diferenciación entre las prácticas de ocio que, desde la perspectiva de la modernidad, hacen parte del modelo civilizador y muestran el rumbo que se debería seguir, mientras que las prácticas relacionadas con “las actividades lúdicas, la cultura, los juegos populares y

tradicionales” (Tabares, 2011, p. 63), como parte del pasado y de las historias locales deberían superarse. Sin embargo, en sus palabras: “circulan discursos y formas de conocimiento que a pesar de todo y de todos, fueron más allá de lo propuesto por el proyecto civilizador y desarrollista” (Tabares, 2011, p. 43).

En este sentido, conviene mencionar que el concepto de lúdica ya había sido considerado en otras investigaciones del grupo ocio, Expresiones Motrices y Sociedad - GOCEMOS - en las que, por ejemplo, se indagaba si en la construcción de las ciudades latinoamericanas existía una concepción de “ciudad lúdica”, entendida como espacio de ocio, desde las disposiciones de los equipamientos culturales, las políticas públicas y las estrategias ocio-educativas (Tabares et al., 2007).

Llama la atención que, si bien en esa época los integrantes del grupo consideraban el “ocio y la recreación como referentes activos y pertinentes para la construcción de una ciudad solidaria” (Tabares et al., 2007, p. 43) esta afirmación se establece en función de lo que se denomina PLPT (Tabares, 2022a), que tiene en cuenta “lugares múltiples y efímeros en los espacios públicos y los barrios, más allá de una infraestructura que condiciona y excluye” (Tabares, 2022a, p. 7); es decir, desde la noción de “Ciudad lúdica” (Tabares et al., 2007) una ciudad es más humana y armónica con la naturaleza. A lo que pueda aportar también, la llamada “Expedición Lúdica”, proyecto que le apuesta a la recuperación, promoción y estímulo de iniciativas en torno a las prácticas lúdicas tradicionales, populares y de la calle, en las regiones de Antioquia (Molina et al., 2023).

Por lo anterior, se puede inferir que ni la infraestructura, ni

las políticas públicas son suficientes para garantizar el acceso a las PLPT, de acuerdo con Viotto (1975), se hace necesario una educación coherente con la racionalidad lúdica, pues los primeros pueden garantizar el derecho, pero solo la educación asegura la vivencia de las mismas, como elemento de resistencia, porque ellas en sí permiten vivir interiormente la libertad.

Finalmente, se propone, entonces no solo profundizar en la episteme planteada por Fernando Tabares (2022), sino, pensar en la aplicación de esta propuesta, de la mano de una educación desde y para la lúdica.

Referencias

- Alimonda, H.-T. C.-M. F. (2017). *La Ecología Política Latinoamericana* (Primera edición). CLACSO. https://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/gt/20171030111951/GT_Ecologia_politica_Tomo_I.pdf
- Álvarez, D. (2019). Caracterización general de la noción de abigarramiento en Raúl Prada. *Ciencia Política*, 14(28), 49–69. <https://doi.org/10.15446/cp.v14n28.80692>
- Araya, E. A. (1999). *Ociosos, Vagabundos y Mal entretenidos en Chile colonial*. Centro de investigaciones Diego Barros Arana. <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-8424.html>
- Arboleda Gómez, R. (2010). LAS EXPRESIONES MOTRICES: UNA ALTERNATIVA DE RECONSTRUCCIÓN DE CULTURA EN MEDELLÍN. *Educación Física y Deporte*, 17(1), 79–89. <https://doi.org/10.17533/udea.efyd.4593>
- Cruz, R. E. (2013). Rivera Cusicanqui Silvia, Ch'ixinakax utxiwa: una reflexión sobre prácticas y discursos descolonizadores,

- Buenos Aires, Retazos-Tinta Limón, 2010, 80 p. *Nuevo Mundo Mundos Nuevos*. <https://doi.org/10.4000/nuevomundo.65917>
- De Sousa, S. B. (2012). *De las dualidades a las ecologías* (E. J. L. Rodríguez, Ed.; 1st ed., Vol. 1). Imprenta punto de encuentro. <https://www.boaventuradesousasantos.pt/media/cuaderno%2018.pdf>
- Ende M. (2016). *Momo* (14th ed.). Santillana del pacifico. <https://gua.org/sites/default/files/portafolio%20docente/Momo.pdf>
- Escobar, A. (2015). Territorios de diferencia: la ontología política de los “derechos al territorio.” *Cuadernos de Sociología*, 41, 25–38. <https://www.redalyc.org/pdf/1809/180942587002.pdf>
- Franco, S.; Duque, H. y Escobar, A. (2008). *Fundamentos conceptuales del ocio crítico desde una perspectiva Latinoamericana* [Tesis para optar al título de Magíster en Motricidad- Desarrollo Humano, Universidad de Antioquía]. <http://viref.udea.edu.co/contenido/pdf/160-fundamentos.pdf>
- Gomes, C. y Elizalde, R. (2009). *Polis Revista Latinoamericana*.
- Mascarenhas, F. (2004). “Lazerania” también é conquista: tendências e desafios na era do mercado. *Movimiento*, 73–90. <https://www.redalyc.org/pdf/1153/115317720005.pdf>
- Max Neef, M. A.; Elizalde, A. y Hopenhayn, M. (1994). *Desarrollo a escala humana: Conceptos, aplicaciones y algunas reflexiones*. Icaria.
- Molina, V. (2010). *Existencia equilibrada, juego-producción, educación y resistencia en la comunidad indígena nasa de Caldono, Cauca, Colombia* [Universidad de Valladolid]. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=247416>
- Molina, V.; Hurtado, A; Osorio, M.; Hurtado, H.; García, D.; Atehortúa, Y. (2023). EXPEDICIÓN LÚDICA.PRÁCTICAS, DISCURSOS, ESPACIOS E INSTITUCIONES EN EL SUROESTE

- Y URABÁ EN ANTIOQUIA. *Lúdica Pedagógica*. <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/LP/article/view/18234/11732>
- Ossa, A. F. (2006). *El dispositivo administrativo de la instrucción pública en la reforma instruccional: el caso del Estado Soberano de Antioquia, 1867-1880: acrecentamiento del sujeto y dominio racional* [Universidad de Antioquia]. <https://bibliotecadigital.udea.edu.co/handle/10495/6933>
- Lafargue, P. (1977). *El derecho a la pereza* (Vol. 116). Editorial Fundamentos. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=aIRIc7kQyAIC&oi=fnd&pg=PA20&dq=El+derecho+a+la+pereza&ots=XIZw2CWz7t&sig=RPe3U37dCb6PJpNSTD-ZPCr9cyo8#v=onepage&q=El%20derecho%20a%20la%20pereza&f=false>
- Pinillos, J. (2003). *La práctica pedagógica de los maestros en el nuevo currículo del Instituto Universitario de Educación Física y Deporte de la Universidad de Antioquia* [Universidad de Antioquia]. <https://bibliotecadigital.udea.edu.co/handle/10495/6417>
- Stengers, I. (2013). Introductory Notes on an Ecology of Practices. *Cultural Studies Review*, 11(1), 183–196. <https://arquitecturacountable.wordpress.com/2018/02/20/ecologia-de-las-practicas-stengers/>
- Tabares, F. (2010). *Juegos populares y tradicionales, ocio y diferencia colonial*. <https://www.researchgate.net/publication/49598614>
- Tabares, F. (2020). El ocio abigarrado: una propuesta para la lectura del campo desde la diferencia. *Motrivivência*, 32(63), 01–16. <https://doi.org/10.5007/2175-8042.2020e72343>
- Tabares, F. J. F. (2011). *El conocimiento del ocio en las sociedades periféricas análisis de la producción científica sobre ocio, recreación y tiempo libre en Colombia* [Universidad de Deusto]. <https://www.educacion.gob.es/teseo/imprimirFicheroTesis.do?idFichero=Eq%2FdMJCG55g%3D>

- Tabares, F. J. F.; Blandón, M. M.; Franco, S. A.; Ossa, M. A. F.; y Molina, B. V. (2007). Ciudad lúdica elementos para construcción de una sociedad solidaria y del bienestar. *Cuadernos de ocio*, 1, 41–51.
- Tabares, J. F. (2022a). Bosquejos para una propuesta del campo del ocio desde la ecología de las prácticas. *Lúdica Pedagógica*, 1(35), 1–10.
- Tabares, J. F. (2022b). Lúdica política Latinoamericana. En *ocio, crisis y futuro. Ideas para mejorar la sociedad* (primera edición). Kinesis.
- Tapia, M. L. (2002). *La condición multisocietal. multiculturalidad, pluralismo, modernidad* (Primera edición). <https://repositorio.umsa.bo/handle/123456789/1530>
- Viotto, P. (1975). Pedagogía del tiempo libre. *Alborada*, 24(18).
- Viqueira, J. P. (1987). *¿Relajados o reprimidos?: diversiones públicas y vida social en la ciudad de México durante el siglo de las luces*. (Vol. 1). Fondo de cultura económica. https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwj_77zZzKqBAxWDnWoFHai2BU4QF-noECBMQAQ&url=https%3A%2F%2Frepositorio.colmex.mx%2Fdownloads%2Fq524jp44s%3Flocale%3Des&usg=AOv-Vaw06T3zOszRTSK_8g07-a5sz&opi=89978449
- Zavaleta Mercado, R. y Tapia Mealla, L. (2009). *La autodeterminación de las masas*. Siglo del Hombre Editores. <https://biblioteca-virtual.clacso.org.ar/ar/libros/coedicion/zavaleta/zavaleta.pdf>
- Zemelman, H. (1992). La educación en la construcción de sujetos sociales. *La Piragua*, 7. <https://es.scribd.com/document/364743023/Zemelman-1992-La-educacion-como-construccion-de-sujetos-sociales-pdf#>

Ocio y recreación emergente. Espacio de diálogo y enunciación en UNIMINUTO

Leonardo Andrés Aguirre Cardona

UNIMINUTO Bogotá

Palabras clave: ocio, recreación, universidad, juego, formación, metodología.

La construcción de un discurso desde y para el campo del ocio y la recreación en el contexto colombiano ha tenido diversos actores, en especial cuando estos se enmarcan desde la Educación Física, el Deporte, la Actividad Física y áreas afines. Los elementos de orden epistémico y vivencial sustentan las ideas que nutren el afán académico e investigativo por conocer y profundizar en un campo del conocimiento que, desde los contextos más tradicionales, siempre ha tenido una connotación negativa derivada del tradicionalismo religioso y el discurso hegemónico, encasillado en apuestas neoliberales y capitalistas que solo apuntan a la productividad y el consumismo, dejando de lado los tiempos y espacios para el descanso, la diversión, el

esparcimiento, el compartir en familia y hasta el tiempo para el cuidado de sí mismo, llevando a que permanentemente, se observen personas que están en un constante tránsito de una sociedad del rendimiento a una sociedad del cansancio (Han, 2022).

Si bien es cierto, son múltiples las miradas frente al ocio en el ámbito académico, no ha sido fácil el camino trasegado hacia un espacio que permita enunciar un posicionamiento metodológico, formativo y de proyección, que emerja de las comprensiones del fenómeno del ocio y la recreación desde diferentes ideas aterrizadas en proyectos de investigación, producción literaria, espacios académicos formativos y proyección social, escenarios que desde la Licenciatura en Educación Física, recreación y Deporte en modalidad a distancia en UNIMINUTO Bogotá, se han convertido en puntos de partida fructíferos para dinamizar acciones colectivas, encaminadas a generar un aporte significativo a esos espacios de enunciación del ocio en los diferentes contextos del país.

Los tiempos y espacios de ocio, y la comprensión de los juegos y los juguetes como ejes dinamizadores de la recreación, han marcado la pauta para reconocer realidades, quizás ocultas, que apuntan a explicar las particularidades de las narrativas de la condición humana, la cual, en palabras de Bauman (2003) está en un estado de permanente fluidez en la modernidad actual; ideas que refuerzan el interés por conocer y posicionar, desde diferentes estrategias, el ocio y la recreación como campo de estudio y discurso emergente en UNIMINUTO.

En este sentido, las palabras que se exponen a continuación,

intentan visibilizar un primer acercamiento a la comprensión del estado actual del ocio y la recreación como campo que ha sido abordado desde diferentes propuestas en la licenciatura antes mencionada, y cuyo trabajo, reflexiones y resultados, se espera permitan comprender ese espacio de enunciación del campo. Es así, que se describe en un primer momento, una apuesta investigativa y formativa propia de la licenciatura en el marco del ocio y la recreación y, posteriormente, se expone un breve acercamiento a los actores que han permitido dinamizar las apuestas formativas e investigativas en ocio y recreación, seguido de los resultados y reflexiones emergentes de dichos procesos, lo que decanta en ese lugar de enunciación propio del ocio y la recreación en UNIMINUTO.

Apuesta formativa e investigativa

La Licenciatura en Educación Física, recreación y Deporte de UNIMINUTO, Bogotá, en modalidad formativa a distancia, es un programa académico que se ha concebido con una meta inicial de ir en contra de los paradigmas en cuanto a la formación de docentes en este campo del conocimiento; así pues, pensarse en una modalidad a distancia tradicional, con apoyo de aulas virtuales dentro de un campo que se ha concebido por tradición como presencial, es el camino trazado y que se ha recorrido (Aguirre-Cardona y Mendoza-Espinel, 2022).

La modalidad formativa a distancia, en cualquier contexto o universidad, aparte de estar pensado para atender a los estudiantes que, por sus condiciones laborales o de residencia, no pueden acceder a una carrera presencial tradicional, facilitan espacios

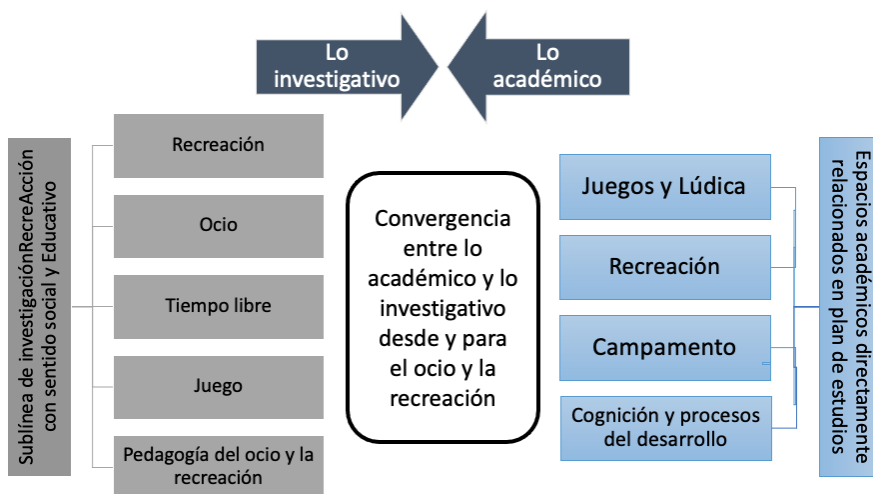
y tiempos educativos con los respectivos docentes, generando una complementariedad entre lo presencial (los encuentros una vez por semana), la virtualidad enmarcada en las aulas y ambientes virtuales de aprendizaje y la contextualización de los contenidos, dinámicas únicas de este programa académico que han sido objeto de divulgación, análisis, crítica y construcción permanente, considerándose un aporte significativo a la construcción de un discurso que emerge de lo atípico, para convertirse en un referente en lo académico e investigativo.

Es desde esta premisa, que se considera clave indicar un punto de partida para comprender cómo se ha venido dialogando y construyendo un discurso frente al ocio y la recreación, desde las particularidades de la educación a distancia, el cual tiene que ver con esos lineamientos que sustentan tanto lo investigativo como lo formativo en la Licenciatura en Educación Física, recreación y Deporte. Si bien todo parte de una estructura y jerarquización institucional, además de unas disposiciones normativas de la universidad, no es propósito de este apartado, hacer una descripción exhaustiva al respecto, pero sí exponer algunos elementos directamente relacionados con el campo del ocio y la recreación, al interior de la licenciatura, que dan la pauta para reflexionar frente al camino recorrido y el estado actual del ocio y la recreación en el programa académico. Adicionalmente, desde los documentos base de la licenciatura, el ocio y la recreación se expresan como un campo de vital importancia para la formación del licenciado, desde lo personal, profesional, social y cultural; utilizando la praxeología y la investigación como herramientas dinamizadoras para su aprendizaje y proyección, así mismo, se busca que se constituyan en un espacio pedagógico y didáctico

que contribuya a su formación profesional y comunitaria.

Es así que, esas apuestas formativas expresadas en un plan de estudios y algunas orientaciones para el desarrollo de una línea investigativa en ocio y recreación, dan la pauta para la comprensión del quehacer del ocio (ver figura 1).

Figura 1. Convergencia entre lo investigativo y lo académico en el marco del ocio y la recreación



Nota: elaboración propia a partir de plan de estudios vigente en la Licenciatura en Educación Física, recreación y Deporte en modalidad Distancia, UNIMINUTO, Bogotá.

Partiendo de lo expuesto, el diálogo entre investigación y academia ha sido la constante en términos de formación universitaria; siempre, los resultados de los proyectos investigativos, nutren las dinámicas académicas al interior de los programas, en este caso particular, siempre habrá un

punto de encuentro, una relación bidireccional que aporta a la construcción de un discurso significativo del ocio y la recreación, que no solamente se queda en el documento escrito, sino que, también apunta, desde lo pedagógico, a la trascendencia de la vivencia del ocio, la recreación, el juego y el juguete.

A partir de las ideas en relación con la generación de conocimiento vinculado a la recreación y su articulación con los procesos académicos y de proyección social, la sub-línea de investigación *RecreAcción con sentido social y educativo*, se articula con aquellos espacios formativos propios de la licenciatura, que han posibilitado un primer acercamiento a la consolidación del ocio y la recreación como campo del conocimiento a partir de la vivencia, investigación y práctica con sentido humano.

Es así que, se ha posibilitado un primer lugar de enunciación significativo de aprendizaje y reflexión crítica frente al quehacer de este campo del conocimiento, exponiendo interrogantes como ¿de qué manera generar un espacio académico de estudio, reflexión y comprensión que permita construir y afianzar las bases epistemológicas, metodológicas e investigativas del ocio y la recreación como un campo de conocimiento teórico y práctico en el contexto pedagógico y de proyección social propios de la Educación Física, la recreación y el Deporte?

En este mismo sentido, es clave dar espacio a cuestionamientos que han permitido complementar y delinear una ruta investigativa y formativa que surge de una fundamentación, la interdisciplinaria y campos de acción en diversos contextos, preguntas como ¿cuáles son esas reflexiones que emergen desde

la vivencia del ocio y la recreación que puedan ser aplicadas en el desarrollo de la Educación Física, la recreación y el Deporte en ámbitos formales y no formales?; ¿de qué manera influye la formación virtual y a distancia en el desarrollo de la investigación, la formación y las vivencias de la recreación, el ocio, el juego y los juguetes?

Estos cuestionamientos, en articulación con los propósitos formativos de la licenciatura, han marcado un derrotero en la investigación y formación propia de este campo del conocimiento, campo que, en el contexto de la educación a distancia ha venido incursionando y busca su consolidación para la generación de un discurso propio y legítimo.

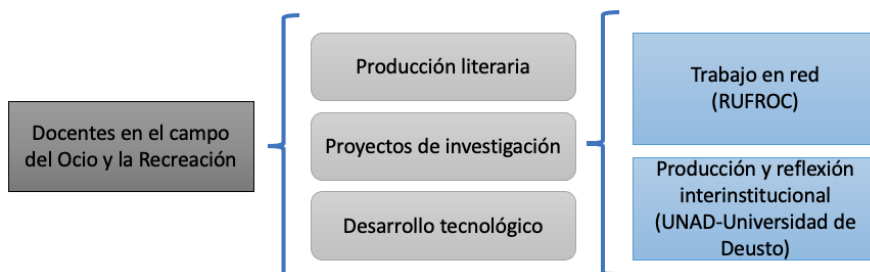
Los actores

Conocer, profundizar y quizás, generar espacios de resignificación del ocio y la recreación como campo del conocimiento no es tarea sencilla, y tampoco se hace de manera solitaria; aquí es clave el trabajo conjunto de profesores, estudiantes y colegas de orden interinstitucional, máxime cuando se tiene especial interés de colaboración desde la red RUFROC (Red de Universidades Formadoras en recreación y ocio de Colombia), en la cual no solo se congrega un logro reflexivo y productivo en torno al ocio y la recreación, también es latente el ánimo por aportar al desarrollo académico e investigativo, de frente a las realidades contextuales que permean el quehacer del ocio y la recreación; en consecuencia, las líneas discursivas no son solitarias, tienen puntos de encuentro no solo documental y académico, sino también vivencial y colaborativo.

Es claro que, son los docentes investigadores de los programas académicos universitarios que brindan espacios formativos en torno a la recreación y el ocio, los primeros en sacar a flote dinámicas dialógicas y de exploración frente al ocio, no obstante, no son los únicos actores del campo; los estudiantes, y en especial aquellos que hacen parte de los semilleros de investigación, se constituyen en agentes fundamentales para el alcance de los propósitos del trabajo articulado desde y para el ocio. Los docentes, investigadores y estudiantes de UNIMINUTO, tienen un estrecho vínculo con la misionalidad social de la universidad, por ende, la producción y reflexión en torno a la recreación y el ocio han estado cimentadas con un alto componente humano y social.

Los docentes investigadores que han indagado en torno al campo del ocio y la recreación, no solo se encuentran vinculados directamente con la Licenciatura en Educación Física, recreación y Deporte en modalidad a distancia en UNIMINUTO Bogotá, también sienten afinidad por el campo y por la productividad que lleve a la resignificación del ocio y la recreación a nivel institucional, inclusive se ha evidenciado el trabajo articulado con otras instituciones afines a este campo del conocimiento (ver figura 2), en este sentido, las reflexiones y producciones emergentes del trabajo articulado, permiten inferir que los discursos del ocio y la recreación, como campo del conocimiento, no surgen de manera solitaria, sino que, su estructuración trasciende las individualidades, más aun cuando las experiencias de ocio permiten pensarse en sí mismo y en los demás (Aguirre-Cardona et al., 2022).

Figura 2. Trabajo articulado de docentes en ocio y recreación.



Nota: elaboración propia.

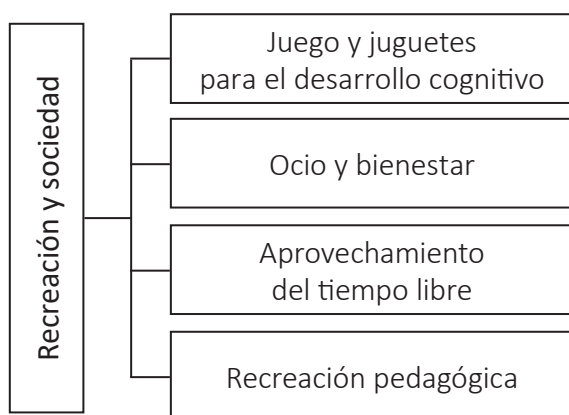
En esta medida, las comprensiones del ocio y la recreación en la licenciatura, surgen de un trabajo mancomunado entre los mismos docentes y la colaboración interinstitucional y en red, validando así, no solo el interés por resignificar y consolidar el campo, sino también por enunciar aquellas apuestas de construcción colectivas que se sustentan en un ocio valioso y más humano (Cuenca, 2000; 2014).

Complementando lo expuesto, los estudiantes de la licenciatura, que sienten afinidad hacia este campo, han logrado espacios de encuentro, reflexión y producción desde un lugar en particular: los semilleros de investigación. Atendiendo a la denominación de la licenciatura, desde los ejercicios de formación para la investigación, los semilleros contribuyen al quehacer académico e investigativo del programa como tal. Desde la recreación y el ocio, el semillero *recreación y Sociedad*, ha venido generando aportes significativos en el marco de lo formativo, claro está; por ende, las acciones en investigación de este semillero están centradas en el estudio y reflexión de las

diferentes manifestaciones de la recreación, el ocio, el tiempo libre, el juego y el juguete, pensando continuamente en la posible solución de problemas y retos académicos y sociales, que desde la recreación y el ocio, tienen un punto de encuentro y estudio, en aras de apuntar a la consolidación de este campo de estudio como un escenario viable de desempeño del futuro licenciado.

Bajo esta generalidad, los estudiantes, desde las dinámicas propias del semillero de investigación, han dado pasos hacia una complementariedad del ocio y la recreación, es decir, no solo se apuesta por un abordaje conceptual y quizás vivencial, sino que también se han abordado aspectos en el marco de otros campos, en los que la recreación y el ocio contribuyen de manera significativa para su comprensión, por ejemplo, el desarrollo cognitivo, el bienestar en las diferentes edades, aprovechamiento del tiempo libre, e inclusive, el ámbito pedagógico (ver figura 3).

Figura 3. Líneas de acción del semillero de investigación recreación y Sociedad.



Nota: elaboración propia

Bajo estas ideas, docentes y estudiantes, como actores que cimentan el interés por brindar una comprensión del ocio y la recreación como campo del conocimiento, han generado espacios de debate, discusión y reflexión como lugares de enunciación, partiendo específicamente de un trabajo colaborativo interinstitucional y en red, donde el quehacer del ocio y su resignificación, son el eje de desarrollo de las realidades permanentemente observadas y dialogadas tanto en lo académico como en lo investigativo.

Manifestaciones emergentes

Como se ha mencionado anteriormente, construir y comprender el quehacer del ocio y la recreación como campo, no es tarea fácil; no obstante, el reto latente desde lo académico e investigativo es permanente, decidido y, sobre todo, colaborativo. Es así que, las dinámicas investigativas han permitido generar aportes significativos a la resignificación del campo a partir de trabajos tanto de docentes como de estudiantes.

En un primer momento, los aportes de los docentes investigadores al campo del ocio y la recreación, se han enmarcado en los proyectos de investigación, producción escritural en colaboración interinstitucional, y la incursión en la solicitud de patentes; por su parte, los estudiantes, desde los procesos formativos en investigación, han dinamizado sus aportes al campo del ocio y la recreación en diferentes eventos académicos e investigativos; la producción escrita reflejada en trabajos de grado y de semillero; y al igual que los docentes, una apuesta significativa por la solicitud de patentes (ver figura

4). Bajo esta mirada, las reflexiones emergentes de los trabajos realizados por ambos estamentos, apuntan a que no solo se puede abordar el ocio y la recreación desde la vivencia, también se ha generado evidencia con relación a esas apuestas importantes para comprender y construir un discurso sustentado desde lo investigativo y académico.

Figura 4. Principales aportes productivos de docentes y estudiantes.



Nota: elaboración propia.

Específicamente desde el ocio, se ha tenido un especial interés por conocer los sentires y vivencias de los estudiantes, en clave de su bienestar, más aun, cuando la población estudiantil de UNIMINUTO, desde sus procesos formativos en modalidad a distancia, tienen la particularidad de trabajar y estudiar simultáneamente, lo cual, ha sido foco de interés desde el punto de vista investigativo; es así que, los diálogos frente al ocio se han venido configurando desde los sentires e imaginarios

de estudiantes cuyas voces manifiestan que, son mínimos los tiempos y espacios de ocio, pero cuando se tienen, se saben aprovechar y son altamente satisfactorios (Aguirre-Cardona et al., 2021), contextualización similar, desde el punto de vista de los estudiantes universitarios, en el trabajo adelantado por Gómez-Mazorra et al. (2023) cuya población particular fueron estudiantes posgraduales; con esto se podría pensar que el ocio, desde la mirada y experiencias de los estudiantes universitarios, es un espacio y contexto de reflexión y aporte a la construcción de un discurso del ocio.

El juego y los juguetes han tenido especial espacio de interés dentro de los procesos de la licenciatura, tanto en lo investigativo como en lo académico. Las aproximaciones para comprender los procesos de desarrollo social y cognitivo en los diferentes segmentos poblacionales y ciclos vitales (Traslaviña y Aguirre-Cardona, 2020), han llevado a confirmar que el ocio y la recreación tienen un potencial significativo para aportar a otros campos del conocimiento, y a su vez, recibir esos aportes para consolidar un propio constructo, es el caso de la incursión en el desarrollo tecnológico como tipología de productos derivados de investigación estipulados por el Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación-MinCiencias, en Colombia. El proceso de aprendizaje encaminado a la solicitud de patentes, ha marcado un hito para la recreación y el ocio en la licenciatura, toda vez que ese tipo de productividad, mayoritariamente es adelantado por campos de las ingenierías o ciencias exactas y naturales, pero desde este campo en particular, ha sido poca o casi nula la evidencia en cuanto a antecedentes al respecto.

El juguete denominado ante la SIC (Superintendencia de

Industria y Comercio) *Dispositivo análogo de disco aplicable como juego de mesa o de aprendizaje*, con número de solicitud de patente de invención nacional NC2022/0006711, es resultado tanto de un proceso formativo dentro de la malla curricular en la licenciatura, como de un ejercicio investigativo interinstitucional, en donde se puso en marcha un trabajo interdisciplinar desde la recreación, la psicología y el diseño industrial, evidenciando así un aporte significativo al ocio y la recreación como campo del conocimiento. Similar situación se observa con el *Dispositivo sonoro-táctil para lectura de números en sistema braille y arábigo*, con número de solicitud de patente de invención nacional NC2022/0003158, dispositivo inventado, en el marco de los procesos del semillero recreación y Sociedad, como contribución desde el juego y la recreación a la generación de ambientes de aprendizaje y de inclusión para personas con discapacidad visual.

Desde esta perspectiva, los productos investigativos en el marco del ocio, contextualizado en el ámbito universitario en clave del bienestar y la satisfacción con los tiempos de ocio, y la incursión en el desarrollo tecnológico que apunta a la solicitud de patentes de invención, derivadas de procesos formativos e investigativos con el sello de la recreación, el juego y los juguetes, dejan entrever un camino recorrido, y por recorrer, en donde se enuncia, en palabras de Peralta (2019) una alternativa, más no una certeza, para resignificar el ocio y la recreación desde las manifestaciones emergentes de docentes y estudiantes interesados por ahondar en este campo.

Una reflexión final como espacio de enunciación

Las aproximaciones desde lo teórico y vivencial en la construcción de un discurso propio del ocio y la recreación como campo, no han surgido de manera improvisada en la Licenciatura en Educación Física, recreación y Deporte en modalidad a distancia de UNIMINUTO. Los lugares de encuentro para el diálogo y la discusión se sustentan desde diferentes ángulos. El primero, tiene que ver con esa *convergencia entre lo académico e investigativo*, lo que decanta, en palabras de Zemelman (2021), en ese pensar epistémico que permite afrontar la realidad sociohistórica del ocio en los diferentes contextos, especialmente en el universitario, escenario en el que, se han adelantado las diferentes tareas formativas e indagatorias desde y para el ocio y la recreación. El segundo, se manifiesta desde *las voces y acciones de docentes y estudiantes* cuyo interés en el ocio y la recreación, han posibilitado la construcción colectiva de productos que reflejan un estado actual del quehacer del ocio. El tercer ángulo, se observa desde los resultados derivados de proyectos y producciones que dejan ver esas *manifestaciones emergentes del ocio universitario, los juegos y juguetes*, como resultados de apuestas investigativas y de aula, para generar esos lugares de encuentro para esa reflexión crítica y significativa del ocio y la recreación en UNIMINUTO (ver figura 5).

Figura 5. ocio y recreación emergente como lugar de enunciación.



Nota: elaboración propia.

Estos tres espacios, se constituyen en encuentros y discursos que apuntan a la reivindicación de los saberes del ocio y la recreación. Este campo de conocimiento en ámbitos tradicionalistas, ha jugado un papel casi que secundario, no obstante, el interés por su resignificación ha posibilitado un trabajo riguroso que permite comprender *un ocio y recreación emergente* como lugar de enunciación del campo en UNIMINUTO. Parafraseando a De Sousa Santos (2009), el conocimiento, en este caso en ocio y recreación, tiene su génesis y soporte en una pluralidad metodológica, planteando permanentemente unas condiciones de posibilidad en una época de un pensamiento occidental moderno y abismal.

Este *ocio y recreación emergente* como espacio de enunciación, obedece también a una construcción y de-construcción permanente de los discursos que ayudan a argumentar las

ideas que posibilitan el quehacer del ocio y la recreación desde la vivencia y la teoría, en consecuencia, los saberes, discursos, escenarios, subjetividades, relaciones, encuentros, y un largo etcétera, posibilitan paso a paso un ocio y recreación con arraigo (Molina, 2022), donde las manifestaciones y los actores de este campo del conocimiento comprenden las realidades para los buenos vivires en sus contextos.

Referencias

- Aguirre-Cardona, L. A. y Mendoza-Espinel, L. E. (2022). Juego, juguete y adulto mayor. Un acercamiento necesario desde una revisión sistemática (Game, toy, and elderly. A necessary approach from a systematic review). *Retos*, 46, 246–253. <https://doi.org/10.47197/retos.v46.92919>
- Aguirre-Cardona, L. A.; Rubio-Florido, I. y Puerto-Rodríguez, E. A. (2022). *ocio, trabajo y estudio. Una revisión académica necesaria*. Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO. <https://doi.org/10.26620uniminuto/978-958-763-566-9>
- Aguirre-Cardona, L. A.; Rubio-Florido, I. y Puerto-Rodríguez, E. A. (2021). ocio, trabajo y estudio simultáneo de estudiantes en modalidad a distancia y virtual (Leisure, work and simultaneous study in distance and virtual students). *Retos*, 42, 375–383. <https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.86425>
- Bauman, Z. (2003). *Modernidad Líquida*. Fondo de Cultura Económica.
- Cuenca, M. (2000). *ocio humanista*, (16). Universidad de Deusto.
- Cuenca, M. (2014). *ocio valioso*, (52). Universidad de Deusto.
- De Sousa Santos, B. (2009). *Una epistemología del sur. La reinención del conocimiento y la emancipación social*. Siglo XXI, CLACSO.

- Gómez-Mazorra, M.; Tovar Torres, H. G. y Ávila Carvajal, N. I. (2023). ocio y tiempo libre desde la perspectiva de género en estudiantes universitarios de posgrado (Leisure and free time from a gender perspective in postgraduate university students). *Retos*, 47, 824–829. <https://doi.org/10.47197/retos.v47.95148>
- Han, B. C. (2022). *La sociedad del cansancio*. Herder Editorial.
- Molina, V. (2022). Por un ocio entrecultural y solidario para los buenos vivieres en tiempos difíciles. En: Molina, V. & Dias, C. (Coord.). *ocio, crisis y futuro ideas para mejorar la sociedad*. Editorial Kinesis.
- Traslaviña, P. y Aguirre-Cardona, L.A. (2020). Juego y juguete para niños y adultos mayores, un proceso investigativo y de diseño. En: Rodríguez, C., et al. *Tecnología Emprendimiento e Innovación*. Editorial Scientometrics E Researching.
- Peralta, R. (2019). Aportes metodológicos de la comunalidad al campo de la recreación comunitaria. En: Molina V., Hurtado, A., Tabares, F. & Franco S. A. (Eds.). *Metodologías otras para el estudio del ocio y la recreación en América Latina*. Casa de las Preguntas, Casa Editorial.
- Zemelman M., H. (2021). Pensar Teórico y Pensar Epistémico: los retos de las Ciencias Sociales latinoamericanas. *Espacio Abierto*, 30(3), 234-244.

Recreación y salud, el escenario de formación en la Universidad Tecnológica de Pereira

Norman Jairo Pachón Villamil

Universidad Tecnológica de Pereira

Palabras clave: recreación, salud, bienestar, ocio humanista, expresión humana

Presentación

El compartir los campos de conocimiento y saber que, desde la recreación y el ocio en Colombia, permite a muchos actores construir y socializar desarrollos propios en y para la vida, contribuye a buscar alianzas estratégicas para los avances en cada región. El proceso de formación en recreación en la Universidad Tecnológica de Pereira (UTP), específicamente en el programa de Profesional en Ciencias del Deporte y la recreación (PCDR), se enmarca en escenarios que no solo desarrollan el conocimiento

en recreación como campo en construcción, sino que incluyen el ocio como el fin último que da sentido a la experiencia en recreación, de una re-creación que trasciende a las diversas expresiones humanas, a la inter y trans-disciplinariedad, implicando miradas innovadoras y campos de acción diferentes, contextualizados en ámbitos y prácticas en el campo de la salud y el bienestar, con la participación y concienciación de sujetos y colectivos, y la protección de la vida y el autocuidado.

El presente capítulo se abordará en cuatro momentos; el primero, de “contexto” para entender los ámbitos académico-administrativos y de sentido curricular, donde se desprenden nuestras posturas acerca de la recreación; el segundo, se centra en la comprensión epistémica y pedagógico-curricular del PCDR desde la visión de movimiento humano, salud y bienestar; el tercero, se orienta al estado epistémico y los lugares de enunciación en recreación y ocio como campo del conocimiento, y cómo se soportan los asuntos y prácticas investigativas y pedagógicas del área de recreación del PCDR; y el cuarto, presentará los desarrollos en términos de investigación, extensión y prácticas.

Contexto institucional y de programa

La Universidad Tecnológica de Pereira (UTP), es una universidad estatal de carácter público, que inicia labores el 4 de marzo de 1961. En 1977, se crea la Facultad de Medicina, hoy Facultad de Ciencias de la Salud, en la cual está inscrito el Programa Ciencias del Deporte y la recreación (PCDR) desde su inicio, en el año de 1990. Actualmente, con acreditación de calidad de acuerdo a la Resolución N° 11555 17 de julio de 2018

por 6 años. La Resolución de registro calificado del Ministerio de Educación Nacional (MEN) es la N° 3605 del 04 de abril del 2019.

En su misión, el PCDR “Forma profesionales con enfoque biopsicosocial y desarrolla el conocimiento científico en el área de la salud y el bienestar para beneficio de los sujetos y las comunidades, desde el deporte, la recreación y la actividad física”. Articulándose con el Proyecto Educativo Institucional (PEI, 2018) y el Plan de Desarrollo Institucional (PDI, 2019).

El propósito del PCDR es

Formar profesionales en CDR con capacidad para la formulación, administración y ejecución de planes, programas, proyectos de actividad física, deporte y recreación, que promuevan la salud y el bienestar individual y colectivo. Dotados de criterio ético, pensamiento crítico y liderazgo, así como de habilidades para el trabajo interdisciplinario, la gestión del conocimiento y la generación de estrategias que permitan el desarrollo del deporte, la recreación y al actividad física en sus ámbitos de actuación como agentes transformadores de la realidad social, la convivencia ciudadana, la sostenibilidad ambiental y la participación democrática en los contextos local, regional y nacional (Proyecto Educativo del Programa, PEP 2023).

El plan de estudios se ha agrupado en cuatro ambientes académico – administrativos, que dan respuesta al propósito de formación, los resultados de aprendizaje y las competencias a desarrollar través de los diferentes cursos. Estos ambientes son:

- ❑ Ciencias Básicas y Aplicadas (46 créditos y un porcentaje de 27.5 %),

- ❑ Investigación y Desarrollo (47 créditos y un porcentaje de 28.2 %),
- ❑ Deportes (39 créditos y un porcentaje de 23.35 %) y
- ❑ Recreación (21 créditos y un porcentaje de 12.6 %).

Los 14 créditos restantes (8.4 %) corresponden a los cursos electivos de flexibilidad curricular y formación integral.

A nivel curricular, el PCDR se enfoca en los siguientes Resultados de Aprendizaje (RA), que responden a una formación profesional integral:

1. Comprende los aspectos físicos, psicológicos y sociales del ser humano, así como los fundamentos de la actividad física, el deporte y la recreación y sus implicaciones para la salud y sus determinantes.
2. Desarrolla planes, programas y proyectos de deporte, recreación y actividad física para la solución de problemáticas que impactan la salud y el bienestar individual y social.
3. Desarrolla la capacidad de trabajo en equipos interdisciplinarios, con liderazgo, responsabilidad personal y compromiso con los principios de la ética, las leyes, los valores y códigos en el desempeño cotidiano y profesional.
4. Desarrolla procesos educativos propios del deporte, la recreación y la actividad física para la salud.
5. Utiliza los métodos científicos explicativos, comprensivos y críticos con el fin de solucionar problemas en contexto del deporte, recreación, actividad física, empleando adecuadamente las TICS.

6. Fomenta el desarrollo sostenible en y a través del deporte, la recreación y la actividad física.

Área de recreación del PCDR

Es un ambiente académico que busca explorar y comprender la fenomenología de la recreación y el ocio, concebidos como un potencial poderoso para transformar las realidades sociales, al involucrarse activamente a las organizaciones familiares, comunitarias y productivas, para fortalecer el bienestar del ser humano en todos los ámbitos de su vida.

Comprensión epistémica y pedagógico-curricular del PCDR

El desarrollo académico y científico del deporte, la recreación y la actividad física en Colombia, se ha enmarcado en la necesidad de dar soluciones desde la formación profesional, a las nuevas complejidades que afectan la salud humana, el movimiento humano, el deporte, la educación física, la recreación, el ocio, la actividad física, entre otras; en donde la gran diversidad de ámbitos teóricos y prácticos, los objetos de estudio, los diálogos inter y trans-disciplinarios, las realidades y los contextos tan variados, y especialmente, la necesidad de consolidar campos de conocimiento sólidos que respalden las prácticas educativas, hacen que los espacios de interacción y socialización sean necesarios para reconocernos.

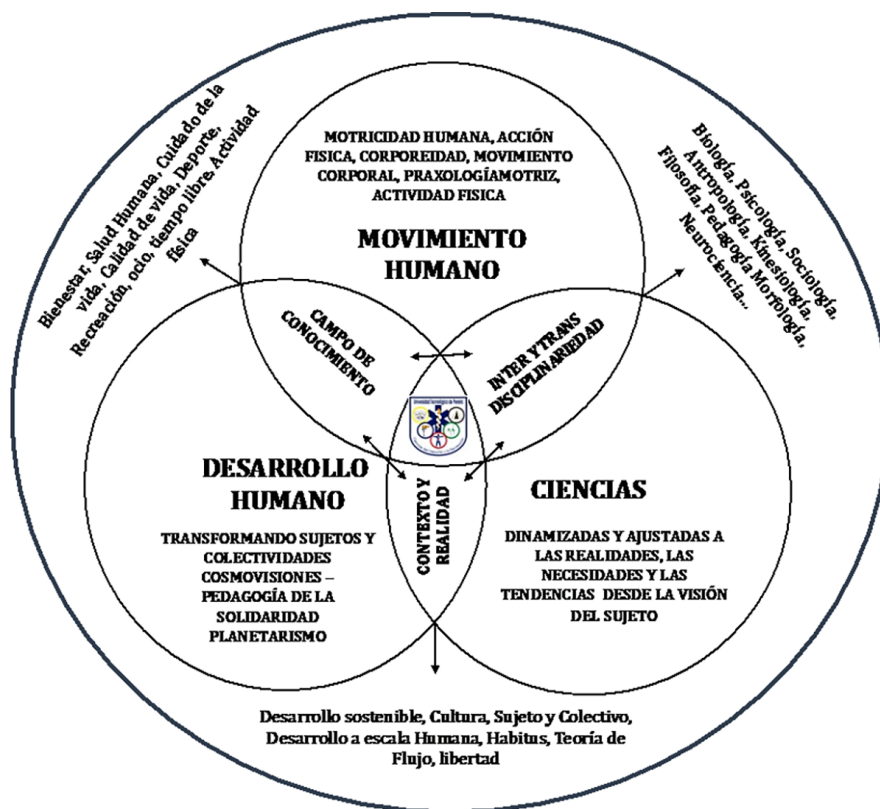
El nombre Ciencias del Deporte y la recreación, se consolida

como un ámbito transdisciplinar por asumir el cuerpo humano como una realidad compleja, que requiere de diferentes áreas del conocimiento para comprenderlo en su estado y dinamismo para prevenir y mantener la salud y el bienestar. Al ser una ciencia o campo del conocimiento en consolidación, se compromete a edificar cimientos para la sociedad de un modo claro, primero, enfocando sus avances sobre la comprensión por la salud humana y segundo, sin perder de vista el primero, comprometerse a la construcción de un conocimiento científico desde áreas como el deporte, la recreación y la actividad física. Sin embargo, otras disciplinas como lo biológico, psicológico, sociológico, antropológico, pedagógico, filosófico, entre otras, le aportan a su construcción, para ampliar el panorama sobre su interés en un entorno cada vez más comprometido ante el cuidado de la salud en la vida. Así pues, esta transdisciplinariedad, como puede verse, surge coherentemente, por asumir la realidad del cuerpo humano desde su complejidad holística, para mantener la salud o prevenir la enfermedad.

La apuesta conceptual, es decir, el supuesto racional al que apunta el PCDR que permita un dinamismo en cada una de los campos de conocimiento que lo componen, entendiendo que para Bourdieu (1989) los campos se definen como: *“Espacios estructurados de posiciones (o de puestos) cuyas propiedades dependen de su posición en dichos espacios y pueden analizarse en forma independiente de las características de sus ocupantes (en parte determinados por ellas)”*. Para el PCDR es el concepto del Movimiento Humano, que en la actualidad no se comprende solo desde una sola disciplina, sino desde las interacciones entre ellas, puesto que el ser humano está compuesto por diferentes dimensiones.

Este concepto sirve de nodo para darle ramificación a otros como el de Ciencia, Desarrollo Humano y Bienestar, puesto que estos guían el perfil del programa y su razón de ser, al estar en la Facultad de Ciencias de la Salud. Con esta base, las disciplinas ayudan a ramificarse y extenderse de acuerdo con las lecturas y hallazgos de la realidad y el contexto en el que el quehacer del profesional CDR se desenvuelve.

Figura 1. Campo de conocimiento programa



Nota: Elaboración propia, 2023

Al hablar del movimiento humano, se está teniendo en cuenta la importancia del cuerpo humano, más allá de una simple exterioridad rígida sin desplazamiento, situaciones y percepciones de sí mismo. Es conveniente referenciar la mirada de sujeto de Zemelman (2011), que la aborda desde una perspectiva crítica y profundamente arraigada en el contexto latinoamericano. El sujeto no puede entenderse de manera aislada, sino que, está intrínsecamente vinculado a su entorno social, cultural y político. Desde esta perspectiva, actuar sobre el cuerpo es actuar sobre el sujeto, quien posee una experiencia personal de su cuerpo, que ayuda a percibir de una forma puntual esta realidad que se expresa en el deporte, la recreación y la actividad física.

La apuesta fenomenológica del movimiento humano de Maurice Merleau-Ponty (1945, como se citó en Battán, 2015), no pone en riesgo la construcción objetiva a la que apunta el PCDR por medio de la investigación científica; todo lo contrario, puesto que, al interesarse sobre la salud humana desde la experiencia del sujeto mismo, el uso de las ciencias aplicadas, cognitivas y sociales, le permiten no reducir la realidad humana, sino tomarla desde su esencia viva y dinámica.

Al pertenecer el PCDR a una facultad de Ciencias de la salud, los procesos de formación y desarrollo se alinean a esta lógica que, sumada al sistema de salud, también incluye la enfermedad. La conceptualización de salud, ha superado el paradigma de enfermedad a uno que implica bienestar y calidad de vida; de igual forma, ha pasado de considerarse como algo que se debe desarrollar a algo que debe conservarse. En consonancia con este enfoque, en 1946, las Naciones Unidas fundaron la Organización

Mundial de la Salud e incluyeron la siguiente definición: “la salud es un estado de completo bienestar físico, mental y social y no meramente la ausencia de dolencias o enfermedad” (OMS, 1947).

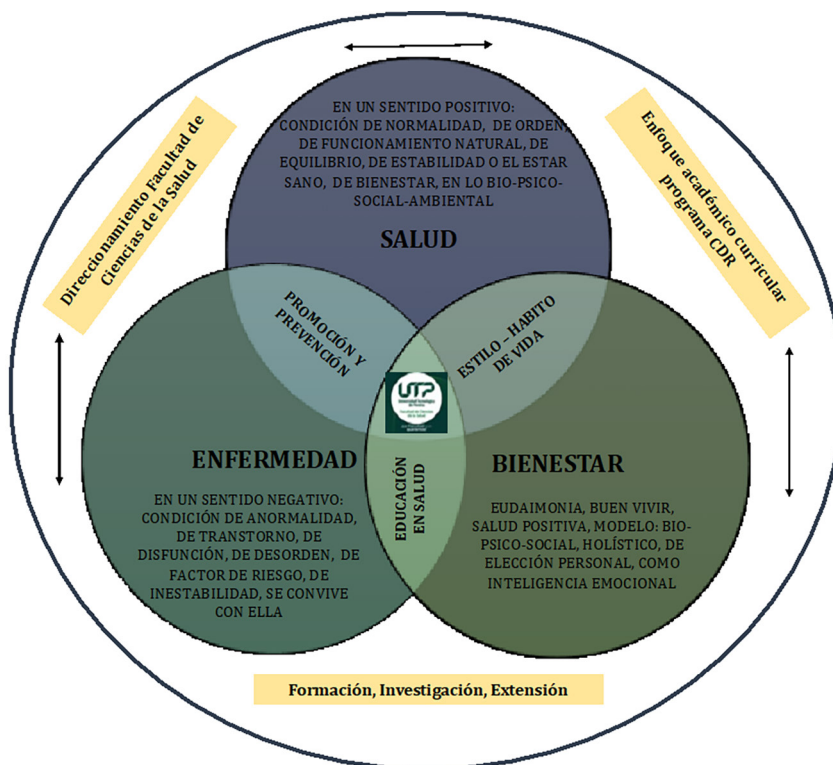
Actualmente, esta definición prevalece en la OMS, con cuestionamientos que desde otras áreas del conocimiento y del desarrollo humano, han permitido dimensionar esta visión, en construcciones conceptuales que coinciden en entender la salud como un concepto multidimensional dinámico y cambiante, que considera aspectos biológicos, sociales, psicológicos, ambientales y espirituales, entre otros. La salud desde un sentido negativo, aún prevaleciente, la relaciona con la enfermedad, la anormalidad, el trastorno, la disfunción, el desorden, el riesgo, la inestabilidad, que se resignifica desde las diversas percepciones individuales y sociales. La salud desde un sentido positivo, promueve el bienestar y el buen vivir, desde la normalidad, el orden, el funcionamiento natural, la estabilidad o estar sano.

En este sentido, es el individuo quién en uso de su libertad, asume procesos de bienestar propios y de lo que le rodea, gracias a la información, los aprendizajes, las experiencias y representaciones (Educación en salud) que haya tenido o que el proceso educativo haya logrado significar en él. En coherencia con este enfoque, es conveniente relacionarlo con los procesos que responden a la misión de nuestra Facultad de Ciencias de la Salud, en la cual, el concepto direccionador de salud (2017), enuncia:

Es un proceso vital que permite a individuos, organizaciones e instituciones, la concienciación y el desarrollo de sus potencialidades biológicas, psicológicas, sociales y ambientales

en función del bienestar humano y el desarrollo sostenible, por medio de acciones multi - contextuales fundamentadas en la equidad y la justicia. Este enfoque sumado al de bienestar y desde la perspectiva del movimiento humano, propone un modelo integral que abarca la salud física, mental, social, ambiental y emocional de los sujetos. Refiriéndose a la capacidad para mantener una condición de equilibrio y armonía en su cuerpo, mente, realidad y contexto, promoviendo así una vida plena y satisfactoria. (p. 16)

Figura 2. Campo de conocimiento de la salud en PCDR



Nota: Elaboración propia, 2023

Otros ámbitos de referencia que suman al bienestar humano, son la eudaimonia y el buen vivir, conceptos interconectados que abordan la búsqueda de la salud holística, la vida plena y significativa. La eudaimonia, un concepto de la filosofía griega antigua, se refiere a la realización de nuestro potencial humano más alto, a través del desarrollo de virtudes y la búsqueda del propósito y la excelencia.

El buen vivir, por otro lado, es una noción cultural que enfatiza la armonía con la naturaleza, las relaciones comunitarias y la satisfacción espiritual. Nuestro enfoque no se desliga de la enfermedad, la misma complejidad del campo de conocimiento de la salud la incluye y hace parte de nuestros procesos académico curriculares desde lo terapéutico, rehabilitador y preventivo.

Ámbito conceptual de la recreación en el PCDR

El PCDR se apoya en el marco normativo institucional para cimentar su enfoque y abordar de manera fundamentada sus diferentes ámbitos de estudio. A partir de esta base legal en Colombia, se exponen varias disciplinas que se entrelazan para conformar su cuerpo teórico. Colombia como nación, centra su mirada en el Desarrollo Humano, proponiendo una política de estado que tiene en cuenta este enfoque, y partiendo del mandato constitucional en el artículo 52 de la Constitución (1991) que promulga:

El ejercicio del deporte, sus manifestaciones recreativas, competitivas y autóctonas tienen como función la formación integral de las personas, preservar y desarrollar una mejor salud en el ser humano. El deporte y la recreación forman parte de la educación y constituyen gasto público social.

Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre. El Estado fomentará estas actividades e inspeccionará, vigilará y controlará las organizaciones deportivas y recreativas cuya estructura y propiedad deberán ser democráticas. (p. 14).

La institucionalidad de la recreación desde el marco normativo y la trayectoria sociohistórica, asume este referente como lineamiento, que establece diversidad de programas y proyectos que se transversalizan con áreas como la educación, el deporte, la salud, la protección social, el trabajo, la cultura, entre otros, ratificando lo planteado por Molina et al., (2019) exponiendo que: “El Estado está involucrado en la recreación en cuanto provisión de oportunidades recreativas, concebidas en función del desarrollo humano y social para toda la ciudadanía”. (p. 77).

La recreación conforme a la Ley General del Deporte – Ley 181 (1995), en su Artículo 5° la define como:

Un proceso de acción participativa y dinámica, que facilita entender la vida como una vivencia de disfrute, creación y libertad, en el pleno desarrollo de las potencialidades del ser humano para su realización y mejoramiento de la calidad de vida individual y social, mediante la práctica de actividades físicas o intelectuales de esparcimiento.

En el Artículo 6°, establece que:

Es función obligatoria de todas las instituciones públicas y privadas de carácter social, patrocinar, promover, ejecutar, dirigir y controlar actividades de recreación, para lo cual elaborarán programas de desarrollo y estímulo de esta actividad,

de conformidad con el Plan Nacional de recreación. La mayor responsabilidad en el campo de la recreación le corresponde al Estado y a las Cajas de Compensación Familiar... (p. 5).

Desde este ámbito, la UTP como institución pública, retoma lo institucional como un elemento direccionador, más no el principal foco de atención en los procesos de formación e investigación que dan sentido a nuestro quehacer académico científico. Motivados por la implicación que representan los diálogos que se han establecido con campos como la salud y el bienestar, lo institucionalizado nos lleva a referenciar más la recreación que el ocio, lo vemos el último Plan Nacional de Recreación 2020 – 2026, así como en la Política Pública DRAEF 2023–2030 “Pereira activa y saludable”, entre otras; focalizando categorías propias que permitan comprender la recreación en el PCDR (Categoría 1: Lo institucionalizado), desde construcciones en las prácticas sociales cotidianas, tal como lo menciona Peralta (2019) al referirse al conocimiento propio (p. 41).

Proponer un concepto (Si es necesario) y trascenderlo a lo social en las prácticas cotidianas, es vincular al sujeto de manera activa y participativa en los alcances, es partir de lo que ellos piensan, reconocen, viven, experimentan y disfrutan en su cotidianidad (Categoría 2: Práctica social), que agregan valor a la vivencia de la recreación, así como sus niveles de vinculación emocional, al participar de una experiencia recreativa, los impactos socioemocionales y culturales que esta les puede ocasionar. Esto se logra en la medida que se re-significa la experiencia misma, las libertades percibidas, la autonomía frente a las búsquedas y sentires, hasta los aprendizajes encontrados en esa expresión de disfrute lograda.

La etimología del término “recreación”, cobra bastantes significados, este viene del latín *recreatio*, que significa “aquello que refresca o restaura”; algunos autores ubican la recreación como actividades realizadas durante un tiempo llamado libre. Para nosotros es algo más que una actividad, ya que la experiencia misma de la recreación, puede provocar estados de contemplación y afirmación del sujeto y el colectivo con el que comparte (Categoría 3: Libertad y Autonomía), encontrando que, la recreación, como menciona Ahualli (2016 p.91), reside en la idea de y para la Libertad.

Al relacionarse con la salud, la recreación encuentra otras lógicas de razonamiento como plantea Osorio (2015, p 91), lo que implicó para nosotros, realizar una transición a otras miradas como el bienestar (Categoría 4: El bienestar), que respondieran a esas subjetividades que, desde la experiencia recreada, hacen del sujeto un protagonista consiente de la transformación de/ para/en su vida (El cuidado de la vida). De ahí que coincidamos con Zemelman (1997), al denotar que, el bienestar no puede ser entendido simplemente como la satisfacción de necesidades materiales básicas, sino que debe incluir una dimensión ética y política, estas deben estar ligadas a la capacidad de los sujetos para participar activamente en la toma de las decisiones que afectan sus vidas. El sujeto no es solo un receptor pasivo de políticas públicas, sino que debe ser un agente capaz de transformar su realidad y contribuir al cambio social (Categoría 5: Es un derecho).

Desde esta perspectiva, el bienestar se convierte en un objetivo colectivo que, requiere de la participación activa de los sujetos en la transformación de su realidad y en la construcción

de una sociedad más justa, equitativa y saludable. Se puede decir que la recreación le aporta a este propósito desde un enfoque instrumentalista, o puede servir como medio para lograrlo. A la vez, entender la recreación no solo como una herramienta, sino como una experiencia expresiva libertaria y participativa, le aporta al mismo acto humano individual y social de ser feliz, en el accionar cotidiano de cada sujeto.

La expresión humana, en todas sus formas, características y manifestaciones, está intrínsecamente relacionada con la recreación y el bienestar de los sujetos y las comunidades. La capacidad de expresarnos, ya sea a través del lenguaje en todas sus manifestaciones: arte, música, recreación, la palabra, el cuerpo, el baile entre otras formas de comunicación creativa, es esencial para nuestro bienestar físico, social, emocional y mental. Cuando nos damos la libertad de expresar nuestros pensamientos, sentimientos y emociones, a través de experiencias mediadas por la recreación y el ocio, liberamos tensiones acumuladas, encontramos un medio para procesar nuestras experiencias y conectamos con nosotros mismos de manera más profunda (Categoría 6: Expresión humana).

Desde el bienestar colectivo, la expresión puede servir como un canal para la comunicación interpersonal y la construcción de relaciones significativas. A través de la expresión humana, compartimos alegrías, tristezas y pensamientos con los demás, lo que fortalece los lazos emocionales y promueve un mayor bienestar. La recreación como vivencia vital, favorece la inclusión, la diversidad, la multiculturalidad y la conexión con el ambiente, reconociéndola como parte de la condición humana.

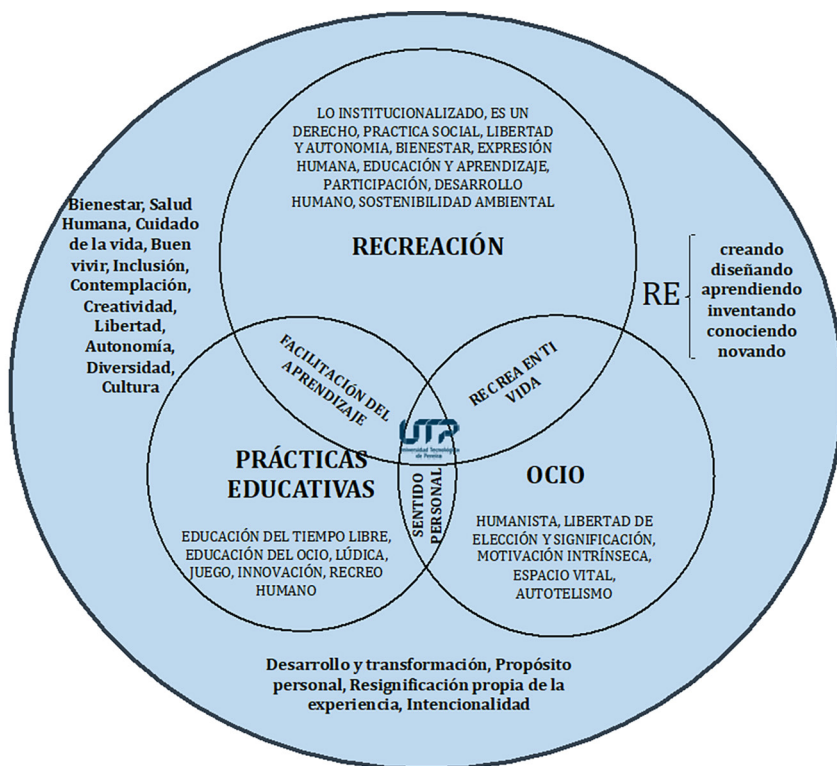
En este sentido, la recreación se intenciona desde múltiples sentidos y propósitos, con el cuidado y re-creación de la “vida”, en todo lo que la compone, es “habitar” desde la concienciación de ser feliz, de auto-expresar y reivindicar nuestro papel protagónico en los diversos cambios sociales y personales. Dentro de estas intencionalidades, la recreación favorece los procesos de aprendizaje y las estrategias educativas y actitudinales, que, desde una perspectiva crítica, creativa y política, la vinculan en la educación para la vida (Categoría 7: Educación y aprendizaje).

Desde estas categorías, comprendemos la recreación en el PCDR como enuncia Pachón (2020):

Una expresión humana cotidiana de vida y un derecho, que es inherente a la condición humana, reconocida como una práctica social que genera experiencias educativas, saludables y transformadoras, facilitando el desarrollo de actitudes y habilidades participativas de convivencia, libertad, creatividad y disfrute, en el respeto a la cultura, la diversidad, el medio ambiente, la inclusión y la equidad, orientadas al bienestar y la calidad de vida en lo individual y social. (p. 9)

A la vez, otros ámbitos se reconocen como parte de la experiencia de recreación y ocio, los que se relacionan con las prácticas educativas, al momento de intencionar y facilitar el aprendizaje que promocióne la salud humana: la educación del tiempo libre (Aspecto que asumimos desde la función temporal), la educación del ocio, la lúdica, el juego, la innovación, el recreo humano, entre otros; que dinamizan la expresión recreada desde las realidades de quien asume la recreación como parte de su cotidianidad.

Figura 3. Ámbito conceptual de la recreación en el PCDR



Nota: Elaboración propia, 2023

Ámbito conceptual del ocio en el PCDR

Reconocer la recreación como una experiencia humana, la identifica con algo más que una actividad, cobrando un valor diferencial, como propone Gerlero (2004, p. 61) en las categorías de placer e institucionalidad. Desde esta perspectiva, no desconocemos el ocio como campo de desarrollo en la formación del PCDR, sino que lo entendemos como el sentido y significado

que asume el sujeto en la experiencia de la recreación o de otras actividades, dicho de otro modo, la experiencia en recreación se da en los espacios de ocio, simbolizados por el sujeto.

Asumimos el ocio humanista, que desde los planteamientos de Cuenca (2000, p. 29), comprende la idea que el ocio no debe ser simplemente un escape de la rutina, sino una oportunidad para el crecimiento personal y la reflexión profunda. Se presenta como un antídoto contra la superficialidad y la fragmentación de la experiencia humana. Nos invita a tomar un tiempo para nosotros, para explorar nuestros intereses, pasiones y conexiones con el mundo y la realidad que nos rodea. A través de este, nos comprometemos en actividades libremente elegidas que nutren nuestra mente, cuerpo y alma, permitiéndonos descubrir quiénes somos y cómo encajamos en la vida.

De allí que, desde la visión holística de salud, el ocio humanista nos lleva a empoderarnos de esta condición (la salud) y resignificar su sentido en el bienestar humano, lo que nos permite ser seres más completos y conscientes, capaces de contribuir de manera significativa a la sociedad y encontrar satisfacción y sentido en nuestras vidas.

Vivencias y Desarrollos de la recreación y el ocio en el PCDR

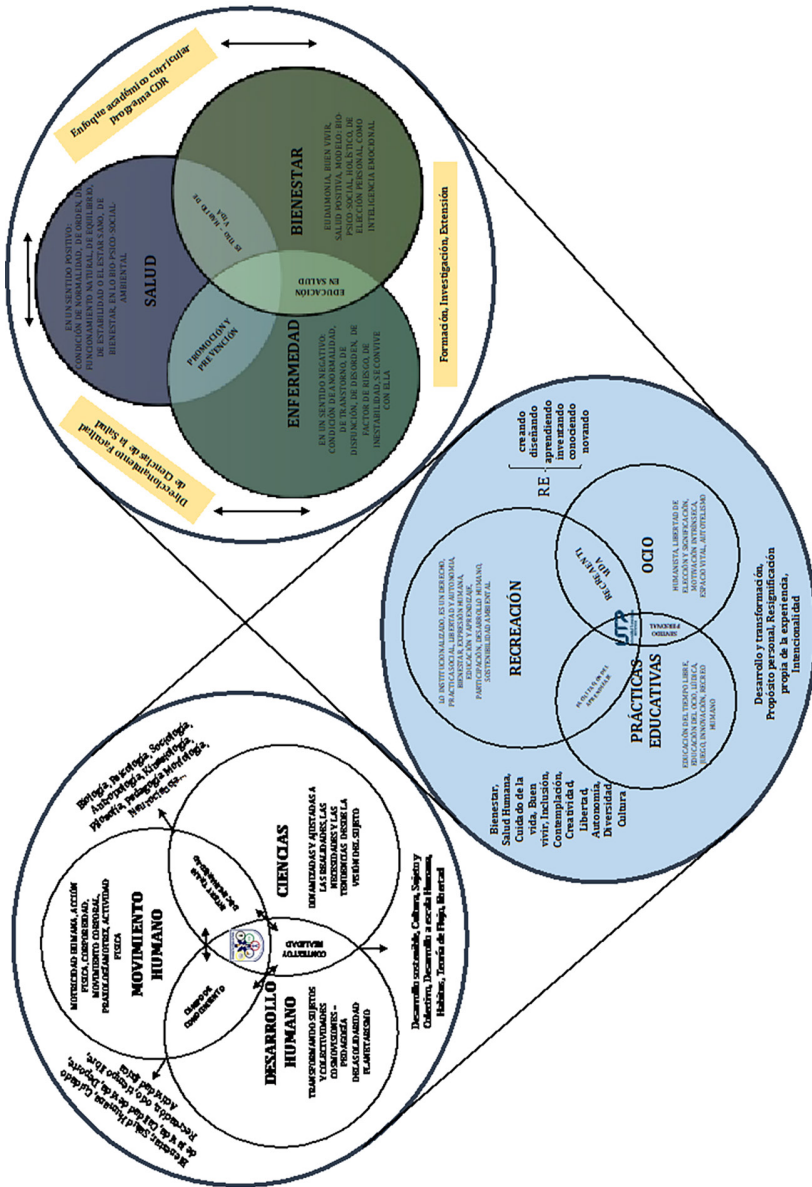
Al hablar de las vivencias en recreación, nos referimos a las diferentes formas cómo las personas disfrutamos de las actividades que nos gustan, cómo compartimos con el otro, aprendemos, mejoramos nuestro ser y transformamos nuestro entorno a partir de una experiencia vivida. No podemos olvidar

que, para que tener bienestar y calidad de vida, necesitamos de los demás, del ambiente, del conocimiento, de saber disfrutar y cuidar de la vida.

Las experiencias y/o prácticas educativas están mediadas por aspectos en la significación y puesta en escena del concepto de recreación y ocio desde el enfoque saludable. El primero de ellos, es el “contexto” donde se pretende operativizar, este le da aplicación y consistencia a la experiencia, implica tener en cuenta la realidad que se refleja en lo social, el grupo humano a intervenir, sus expectativas, necesidades y fortalezas, lo cultural, socioeconómico, comunicativo, los significados, entre otros, facilitando entender las posibilidades que pueden asumirse en lo recreado, la forma como los procesos, estrategias, herramientas y técnicas se deben aplicar, los diálogos y vínculos participativos que estimulan asumir la recreación como necesidad y también como derecho, al igual que se construye conocimiento y se generan espacios de discusión, útiles para convertir estos argumentos, en hechos ajustados a las realidades y necesidades de las comunidades.

Con relación a los ambientes de aprendizaje relacionados con la recreación y el ocio, se orientan varios cursos de manera específica y otros transversalizan la formación integral de nuestros profesionales: Psicología Evolutiva (II), Expresión Creativa (III), Técnicas comunicación (III), Participación Comunitaria (IV), Metodología y didáctica de la recreación y el ocio (VI), recreación y facilitación del desarrollo (VII), Práctica de recreación específica (VIII). Se encuentran cursos relacionados con prácticas educativas mediadas por la recreación en las electivas de formación integral, disciplinar y profesional.

Figura 4. Relaciones de contexto, realidad y sentido



Nota: Elaboración propia, 2023

Desde la Investigación, el PCDR cuenta con semilleros; uno de ellos es el “Semillero de investigación en recreación y desarrollo humano”, inscrito al grupo de investigación en Cultura de la Salud, con líneas de investigación en recreación: 1. Terapéutica, 2. Aprendizaje experiencial, 3. Primera infancia e infancia y juventud, 4. Social comunitaria, 5. Imaginarios en recreación y ocio, 6. Juegos autóctonos, 7. Persona mayor, 8. Prácticas de tiempo libre y ocio, 9. Salud mental y recreación, 10. Diagnóstico social en recreación y ocio. Estas líneas se alimentan por trabajos de grado, algunos de estos, convertidos en macroproyectos de investigación, con acciones lúdicas formativas como: las Olimpiadas de Investigación CDR, el Coloquio de Investigación CDR, los encuentros de semilleros, el CDR investigativo, el laboratorio de investigadores con los personajes *Investigatina e ignoratron*.

Dentro de los procesos de extensión y educación continua, tenemos eventos como: EXPORECREACIÓN, Diplomados en: recreación y Adulto Mayor, Facilitación experiencial y gamificación, recreación y discapacidad. Se cuenta con la Escuela de Liderazgo del PCDR, la Escuela de Facilitadores y Educadores Experienciales. Tenemos las prácticas de recreación Especifica en diversos escenarios: Hogares de primera infancia, población en condición de discapacidad, enfermedad mental, consumo de PSA, en hogares de persona Mayor, personas privadas de la libertad, centros de reeducación, escuelas de liderazgo escolar, entre otras.

Actualmente, construimos la propuesta de formación postgraduada en Pedagogía experiencial y facilitación del desarrollo de habilidades socioemocionales. También, se

desarrollan vivencias como las salidas de campo, apoyos institucionales a eventos de ciudad como la celebración del día del niño y la recreación, el día del disfraz, la semana de la juventud, campañas de promoción y prevención e intercambios académicos nacionales e internacionales con universidades pares.

A manera de conclusión, la recreación y el ocio se asumen como actitudes permanentes, en la busca constante de la felicidad y bienestar del ser humano, soportadas en concepciones humanistas de salud, educación y procesos orientados a la transformación en lo sociocultural, económico, ambiental y sostenible, de hábitos de vida saludables, fomentando la participación democrática y la cultura ciudadana, y el pensamiento crítico y creativo.

Referencias

- Ahualli, R. (2016). *La Recreación como práctica de la Libertad*. Ediciones Laberinto Sur.
- Álvarez, R. y Machado, L. (2015). *La Recreación y el Juego como intervención educativa*. Editorial Grupo Manganga.
- Bourdieu, P. (1989), Prólogo: Estructuras sociales y estructuras mentales en: Bourdieu, Pierre. *La nobleza de Estado*. Grandes Ecoles y espíritu de cuerpo. Minuit, s/n.
- Battán, A. (2015). Percepción y movimiento. El modelo Merleau-pontyano de cognición encarnada. *Contraste, Revista Internacional de Filosofía*, vol. XXI, N°1, 33-50 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5796962>
- Cuenca, C. (2000). *Ocio Humanista. Dimensiones y manifestaciones actuales del Ocio*. Universidad de Deusto.

- Gerlero, J. (2004). ¿Ocio, tiempo libre o recreación? Primera edición. Editorial Educo.
- Merleau-ponty, M. (1945). *Phénoménologie de la Perception*, Paris: Gallimard.
- Molina, V.; Hurtado, A.; Tabares, J.; y Franco. (2019). *Metodologías Otras para el estudio del ocio y la recreación en América Latina*. Editorial Casa de las Preguntas.
- Municipio de Pereira. (2023). *Política pública del Deporte, la Recreación, Actividad Física y Educación Física DRAEF. Por una Pereira Activa, Saludable e Incluyente*.
- Organización Mundial de la Salud (OMS). (2010). *Recomendaciones Mundiales sobre actividad física para la salud*. Documento en línea, tomado de: *Global health risks: mortality and burden of disease attributable to selected major risks*. Geneva. Organización Mundial de la Salud, 2009. http://whqlibdoc.who.int/publications/2010/9789243599977_spa.pdf?ua=1
- Osorio, E. (2009). *La Recreación en Colombia- Un campo en Construcción*. En Gomes, C.; Pinto, L.; y Elizalde, R. *Lazer na América Latina/Tiempo libre, ocio y recreación en Latinoamérica*. Editora UFMG.
- Osorio, E. (2015). *Un continuo repensarnos desde y para la recreación*. En Molado, D.; Rozo, J.; Abondano, I.; y Saldaña, Y. *Recreación: Exigencias Metodológicas para una Vivencia Transformadora*. Editorial Casa de las Preguntas.
- Pachón, N. (2020). *Ensayo: A propósito del objeto de estudio y los objetivos del programa Ciencias del Deporte y la Recreación*.
- Peralta, R. (Coordinador - 2019). *Recreación Comunitaria. Identidades, metodologías y experiencias en América Latina*. Colección Editorial Casa de las Preguntas.
- Peralta, R.; Medina, R.; Osorio, E. y Salazar, C. (2015). *Aproxima-*

- ciones para la construcción del campo de la recreación en Latinoamérica. Editorial Sericolor Diseñadores e Impresores, S.A.
- República de Colombia. (1991). Constitución política.
- República de Colombia. (2020). Ministerio del Deporte. Plan Nacional de Recreación 2020-2026. Estilos de Vida Recreación https://www.mindeporte.gov.co/recursos_user/2023/Fomento_y_Developmento/Recreacion%3%B3n/Documento_Plan_Nacional_de_Recreacion_2020-2021.pdf
- República de Colombia. (1995). Coldeportes. Ley 181 de enero 18 de 1995. Ley general del Deporte.
- Universidad Tecnológica de Pereira. (2023). Proyecto Educativo del Programa. Programa Ciencias del Deporte y la Recreación.
- Universidad Tecnológica de Pereira (2029) PDI. Aquí construimos Futuro Resumen Plan de Desarrollo Universidad Tecnológica de Pereira. 2020 -2028 <https://pdi.utp.edu.co/wp-content/uploads/2020/10/Resumen-PDI-2020-2028-WEB.pdf>
- Universidad Tecnológica de Pereira. (2007). Plan de Desarrollo de la Facultad Ciencias de la Salud 2007 – 2019.
- Universidad Tecnológica de Pereira. (2017). Proyecto Educativo Institucional. Vicerrectoría Académica.
- Zemelman H. (2011). Implicaciones epistémicas del pensar histórico desde la perspectiva del sujeto. *Desacatos*, núm. 37, p33 – 48.
- Zemelman H. (1997). Sujetos y Subjetividad en la construcción metodológica, en subjetividad. Umbrales del pensamiento social.

Perspectiva metodológica investigativa en clave de campo de la recreación en Colombia¹

Robinson Meneses Llanos

Universidad del Cauca

Palabras clave: campo; interés; metodología; plano; recreación.

Lentes teórico – conceptuales en clave problema

El campo de la recreación como objeto de estudio, refiere a las prácticas sociológicas y empíricas (Bourdieu, 2003). El concepto de campo, se propone en clave de metodología investigativa en recreación porque, está vinculado con prácticas que traen consigo: luchas de intereses, cultura, poderes, normas, espacios, relaciones e instituciones. El campo de la recreación se expresa entonces, como las relaciones prácticas (enmarcadas en las emociones y los

1 Este texto fue construido en el marco metodológico de la tesis doctoral denominada *Campo de la recreación en Colombia: 1959 – 2019 Conocimiento, Sujetos e Instituciones*. Universidad de San Buenaventura, Cali, Valle del Cauca.

deseos), relaciones institucionales, de conocimiento y de sujetos que están mediados por un espacio social en el que diferentes fuerzas, establecen las relaciones individuales o grupales que determinan la posición de los agentes, gestores, autores y actores en el campo y las luchas de estos por permanecer en él.

En este sentido, la perspectiva metodológica investigativa en clave de campo, lo que quiere mostrar es que hay otras formas de pensar y comprender que la recreación también es poder y control; y es control, en tanto el saber se establece como función que agencia la emocionalidad, por ello, el poder no necesariamente es represivo. En otras palabras, hay hechos que producen subjetivación con el fin de generar nuevas subjetividades. El poder es control, en tanto el control se convierte en materia, o sea en dispositivo; que, para esta reflexión y otras, no es más que un dispositivo de seguridad, en donde se ubica la recreación, formas indirectas de control que llegan y se relacionan entre las emocionalidades y deseos, lugares, imágenes y cambios, como escenario social reflexivo y crítico.

De esta manera, el problema fundamental, está en analizar cómo la recreación a partir de propuestas activas, lúdicas y de bienestar convierte a los sujetos en pasivos, dominados, controlados y sometidos a reglas y normas. La recreación como estrategia social, agencia interacciones en los capitales simbólicos: corrientes, tendencias o perspectivas teóricas recreativas que promueven el descanso, recuperación, diversión y desarrollo. El problema entonces, es mostrar cómo la recreación desde las propuestas activas, casi siempre jugadas, persiguen producir sujetos tranquilos, pasivos y muy felices, que no cuestionen los sistemas de poder y la norma; de tal manera que se conviertan

en seres distintos. Aquellos que, a partir del uso de lo lúdico (emociones y deseos), articulados a la industria de la recreación y el ocio, el consumo y demás, nos hace más adaptados, controlados, reglados al disciplinamiento; en otras palabras, el divisionismo y espectáculo utilizado para la dominación (Gerlero, 2018).

Cuando se precisa estudiar la recreación en perspectiva metodológica investigativa en clave de campo como (primera categoría conceptual importante); se hace necesario tener claro a nivel general, como antecedentes teóricos y metodológicos que, el campo en la obra de Bourdieu es: habitus, relaciones, poder, interacciones, interrelaciones, capitales. Mientras que para Foucault, el campo es: saber, poder, subjetividad, discurso, práctica, dispositivo. Para el grupo de historia de las prácticas pedagógicas es: paradigma, narración, campo de la pedagogía, concepto pedagógico; para Mario Díaz (1993) es: campo intelectual, campo de poder. A nivel de campo de la recreación en Colombia, hay ya acercamientos investigativos desde la postura de autores como: Quintero (2009); Osorio (2019); Molina (2016, 2010); Tabares (2004, 2011); Gomes (2000, 2014); Gerlero (2007, 2018) entre otros importantes y destacados investigadores. En síntesis, el concepto de campo, junto al de *habitus* e interés, permiten captar el proceso de transformación de las distintas facetas de la singularidad del campo, en el marco de los capitales simbólicos y académicos.

En esta línea de argumentación, y tratando de ampliar la justificación del tipo de estudio y, desarrollando la pertinencia del campo como metodología de investigación, es imperativo indicar que el campo se propone asumirlo desde la postura metodológica como “una herramienta conceptual, un enfoque

que se usa para analizar una situación histórica determinada” (Quiceno, 2015); no es asumido como método. Es un dispositivo de análisis que, trata los objetos discursivos como relaciones entre teorías, conceptos, y técnicas que, articuladas producen las prácticas sociales (Peñaloza y Quiceno, 2017).

La ruta metodológica y de análisis propuesta a continuación, se presenta como un recurso valioso que le permite al investigador, explorar de manera operativa y cohesionada los diferentes niveles concebidos para su estudio. Esta ruta, cuidadosamente articulada con el corpus documental y la unidad de análisis, le brinda al investigador la oportunidad de adoptar una posición analítica y descriptiva, en relación a las categorías conceptuales que subyacen en los enunciados fundamentales, que dan vida al campo de objetividad, el cual es comprendido como la construcción del archivo.

Perspectiva Metodológica Investigativa

Esta perspectiva se revela como una metodología investigativa² sumamente prometedora, para comprender y analizar el campo de la recreación en toda su complejidad. Esta ruta de análisis, se presenta como una herramienta esencial que, permitirá una

2 Gutiérrez (2005) manifiesta, que el rigor metodológico usado por Bourdieu frente al análisis de las prácticas sociales, en un primer momento, tiene que ver con los dos conceptos centrales de su obra: –campo y habitus– los cuales constituyen nudos de relaciones; y, en un segundo momento, destaca la dimensión histórica en el modo de pensamiento relacional que determina las formas que pueden tomar las interacciones y las representaciones que los agentes tienen de esa estructura, de su posición en la misma, de sus posibilidades y de sus prácticas. (p. 23)

exploración profunda y cohesionada de los diferentes aspectos que conforman este campo de estudio. Para llevar a cabo una investigación efectiva en el ámbito de la recreación, es crucial considerar múltiples dimensiones y perspectivas.

En primer lugar, la ruta de análisis facilita la visibilización de los diversos planos que configuran el campo de la recreación. La recreación no se limita simplemente a la diversión y el entretenimiento, sino que abarca una amplia gama de actividades y prácticas que tienen un impacto significativo en la sociedad. Al desglosar estos planos y analizarlos de manera individual, se pueden identificar las interacciones y dinámicas que operan en cada uno de ellos, lo que arrojará luz sobre cómo se construye y se desarrolla el campo de la recreación.

Además, esta ruta de análisis se enlaza de manera integral con el corpus documental y la unidad de análisis. Esto implica que se llevará a cabo una revisión exhaustiva de la literatura existente sobre la recreación y se identificarán las principales fuentes y recursos que servirán como base para la investigación. Así mismo, se establecerá una unidad de análisis que, definirá claramente los límites y los parámetros de la investigación, asegurando así, una metodología rigurosa y enfocada.

La postura analítica y descriptiva que esta metodología promueve, es esencial para comprender las categorías conceptuales que subyacen en el campo de la recreación. Al examinar críticamente los enunciados fundamentales que dan forma a este campo, se podrá identificar cómo se construye la objetividad en relación con la recreación y cómo se manifiestan las dinámicas de poder y conocimiento en este contexto.

En resumen, la ruta de análisis propuesta, se presenta a continuación como un enfoque metodológico sólido y completo para investigar el campo de la recreación, permite una comprensión más profunda de sus múltiples dimensiones y su relación con las categorías conceptuales que lo definen. Esta metodología se apoya en la interconexión entre los planos de estudio, el corpus documental y la unidad de análisis, lo que garantiza una investigación rigurosa y enriquecedora en este campo de estudio.

Ruta de análisis propuesta: Enfoque metodológico

La metodología de campo, como enfoque de análisis dinámico y diverso, desempeña un papel central en la creación y exploración de las matrices, que se han revelado fundamentales, para comprender los diversos niveles de objetividad delineados en este estudio. En la primera etapa, se propone la construcción del archivo documental, también denominado campo de objetividad, que debe ser cuidadosamente situado en consonancia con el objeto de estudio y meticulosamente organizado, de acuerdo con las categorías establecidas para el desarrollo de la investigación.

En la segunda fase, se opta por organizar el archivo, según las recurrencias fundamentales, lo que puede dar lugar a la configuración del campo de búsqueda y a la identificación de períodos estratégicos, que otorgan una secuencia lógica a la formación de los objetos de estudio. Estos períodos, se convierten en hitos cruciales que, desde una perspectiva metodológica, permiten la superposición de los planos discursivos en relación

con los sujetos, conocimientos e instituciones, dando origen a las relaciones subyacentes, que dan sentido y fundamentan las prácticas sociales.

En la tercera fase, se procede a la lectura crítica de los discursos, identificando los planos de emergencia, a partir de las preguntas orientadoras de la investigación y las categorías de análisis previamente definidas. De esta forma, se desvelan las primeras relaciones que, emergen de la repetición de ideas, frases, palabras y preposiciones.

Esta estructura metodológica, define las unidades de análisis generales que, establecen una conexión sólida con la hipótesis de investigación, proporcionando así, una base sólida, desde la cual se abordarán los análisis posteriores en el estudio. Para esta propuesta metodológica, la construcción de la unidad de análisis, se erige como un proceso crucial, que permite la exploración en profundidad de la complejidad de los fenómenos estudiados.

Construcción del archivo

El archivo, en este contexto, se presenta como una herramienta que da lugar a la manifestación de enunciados como eventos, de manera no lineal y disruptiva. Facilita la formación de agrupaciones y múltiples relaciones, lo que permite una comprensión más rica y completa de los fenómenos en estudio. En el análisis de la complejidad de un fenómeno, como es el caso de la recreación, resulta imperativo considerar la interacción y coordinación de tres campos esenciales: el del conocimiento, el institucional y, el normativo. Estos campos, en su intrincada convergencia, desvelan las estructuras y dinámicas

subyacentes que configuran la práctica recreativa en la sociedad contemporánea.

En este contexto, se propone abordar el campo del conocimiento, como el conjunto de discursos de la disciplina y la ciencia que, dan cuenta de los saberes producidos e investigados, y que, están directamente vinculados a las prácticas sociales y culturales. Este campo, abarca la acumulación de conocimientos, teorías y enfoques que fundamentan nuestra comprensión de la recreación como fenómeno humano. Por otro lado, el campo institucional, se concibe como un enfoque de análisis de las organizaciones a nivel internacional, nacional y territorial, incluyendo secretarías gubernamentales, instituciones educativas oficiales y privadas que ofrecen programas de intervención social y planes curriculares en el ámbito de la recreación. Este campo se refiere a las instituciones, organizaciones y actores que ejercen influencia y regulan la recreación en sus diversas manifestaciones.

Finalmente, el campo normativo de la recreación, se entiende como los discursos relacionados directamente con las políticas públicas, normativas jurídicas y regulativas, que se han establecido a lo largo del tiempo. Esto permite analizar y describir, desde una perspectiva normativa, la evolución de la recreación en Colombia desde diversas perspectivas. El campo normativo, establece las pautas y directrices que definen lo aceptable y deseable en el ámbito recreativo, delineando las normas y valores que, guían la participación y el comportamiento de las personas en esta esfera.

La articulación de estos tres campos, brinda una perspectiva holística que, permite analizar la recreación desde múltiples

dimensiones, comprendiendo cómo se construyen conocimientos, cómo se regulan instituciones y cómo se moldean las normas que influyen en nuestra experiencia recreativa y configuran las prácticas. En conjunto, estos campos proporcionan una sólida base para abordar el estudio de la recreación en su totalidad, desentrañando sus complejidades y revelando las conexiones visibles e invisibles que evidencian los posibles quiebres profundos entre el conocimiento, las instituciones y las normas en el ámbito de las relaciones prácticas.

En resumen, este enfoque permite observar, localizar, relacionar y ubicar a los agentes, así como las luchas entre ellos, en un espacio construido de manera especial; tomar posición sobre las categorías conceptuales, es pensar el campo como espacio no geométrico, es pensar de modo topográfico –arqueología y genealogía– el objeto de estudio, el cual se observa, localiza y relaciona, ubicando a los agentes y las luchas entre ellos, en el modo espacial construido. (Peñaloza y Quiceno, 2017)

Lectura del archivo

La adopción de la perspectiva de campo como marco epistemológico y metodológico, conlleva una serie de consideraciones esenciales. Durante el proceso de examen del archivo, se ha implementado una metodología rigurosa, considerada como fundamental entre diversas alternativas disponibles.

En primer lugar, se inicia con el análisis del corpus documental, empleando un enfoque crítico para identificar las categorías pertinentes para la investigación. Se procede entonces

a definir conceptos y asumir posturas conceptuales, en relación con los planos de inmanencia, delineados en las tres matrices de análisis. Estos planos, trascienden las concepciones tradicionales de sujeto, conocimiento e institución, enfocándose en la construcción de sujeto, conocimiento y estructura institucional en el contexto de la recreación.

En una etapa posterior, después de conectar los planos de Sujetos, Conocimientos e Instituciones, se establecen relaciones horizontales con los habitus, intereses y otros conceptos identificados en las matrices. Este proceso revela la estrecha interrelación entre el campo de la recreación y los planos, y niveles delineados en las matrices.

Cada análisis de archivo, se lleva a cabo de forma analítica y se desarrolla un formato específico para cada tipo de documento, ya sean artículos, libros de texto, leyes u otros. Estos formatos se convierten en herramientas fundamentales para garantizar la coherencia y precisión en el análisis de cada documento.

El siguiente paso, implica la superposición de las fichas de trabajo y un análisis específico que, involucra la superposición de los enunciados que desvelan las categorías de análisis. Esto permite desentrañar, a través de los planos propuestos, el objeto de estudio delineado para la investigación. En última instancia, esta metodología de análisis exhaustivo, se erige como una base sólida para el estudio, proporcionando una estructura coherente y rigurosa, para explorar comprensivamente el campo de la recreación.

A modo de conclusión

Desde la perspectiva propuesta basada en la noción de campo, se plantean una serie de reflexiones fundamentales. En primer lugar, se destaca la importancia de examinar en profundidad la obra de Pierre Bourdieu, autor central en esta propuesta, y comprender sus fundamentos teóricos y metodológicos, que están en consonancia con la perspectiva adoptada en este trabajo. En segundo lugar, se hace hincapié en la necesidad de analizar a los autores colombianos, así como a aquellos de diversas áreas del conocimiento, que han empleado la teoría de Bourdieu en la construcción del conocimiento.

El tercer punto, resalta la relevancia de investigar autores en el campo de la recreación, que han adoptado en sus metodologías de investigación y presupuestos teóricos, posturas propias del campo bourdieusiano. Por último, se subraya la importancia de establecer un marco de referencia como campo objetivo, describir claramente el objeto de estudio, consolidar el estado del arte, identificar los problemas fundamentales y construir una matriz de análisis, que constituye un pilar esencial en el desarrollo de la investigación. En el enfoque de campo, la propuesta metodológica de investigación sobre la recreación en Colombia, abre nuevas vías para comprender este campo. En lugar de enfocarse en la validación desde el interior, se adopta una objetividad que se forja desde una mirada externa. Esto permite describir de manera precisa, los eventos sociales que impulsan las prácticas recreativas, el ocio y la gestión del tiempo.

Esta aproximación permitirá ir más allá de las prácticas sociales centradas en las emocionalidades autotélicas, como

el placer, la diversión y el descanso, así como, de las prácticas tradicionales de intervención individual y social dirigida y procesual, como los juegos, deportes, dinámicas de grupo y actividades de esparcimiento. Trascendiendo también las acciones formativas de la universidad, incluyendo discursos, lenguajes, currículo y grupos de investigación.

En este proceso, como propuesta, se logra una comprensión profunda de las estructuras empíricas de dominio, que subyacen en los conocimientos y saberes de formación discursiva relacionados con la recreación. Esta perspectiva enriquece la investigación al revelar y develar las complejas interconexiones e influencias, que operan en el campo de la recreación, yendo más allá de las manifestaciones superficiales.

En resumen, el enfoque epistemológico y metodológico de campo, abrazado en esta propuesta de investigación, desvela una exploración profunda y enriquecedora del fenómeno de la recreación, exponiendo las dimensiones subyacentes, que ejercen influencia sobre las prácticas sociales y la formación discursiva. Esta perspectiva novedosa, despliega un abanico de nuevas oportunidades para investigaciones futuras y brinda una visión integral y holística de la recreación en la sociedad. Al establecer un terreno propio para la recreación, se generará una descripción vívida de cómo el capital simbólico y cultural de cada subcampo, así como la posible trayectoria de los agentes, autores, gestores y actores, interactúan en la estructura de distribución social y de conocimiento que se ha forjado en Colombia.

Referencias

- Bourdieu, P. (2003). *El oficio del científico. Ciencia de la ciencia y reflexividad. Curso del Collège de France 2000–2001*. Traducción de Joaquín Jordá. Editorial Anagrama, S.A.
- Bourdieu, P. (1997a). Razones prácticas. Sobre la teoría de la acción. Traducido por Thomas Kauf. Editorial Anagrama. Letra e.
- Díaz, M. (1993). El campo intelectual de la educación en Colombia. Centro editorial Universidad del Valle.
- Foucault, M. (2010). Arqueología del Saber. Trad. Aurelio Garzón del Camino. 2a. ed. Rev. Siglo XXI.
- Foucault, M. (2016). Seguridad, territorio, población. Curso en el Collège de France (1977–1978). (Trad. H. Pons). (1ª ed., 5ª reimp.). Ed. Fondo de Cultura Económica.
- Gerlero, J. (2018). *recreación y Dictadura. Un caso en América Latina*. 1a. Colectivo Editorial Casa de las preguntas.
- Gomes, C. L. (2000). A constituição do lazer como um campo de estudos científicos no Brasil: implicações do discurso sobre a cientificidade e autonomia deste campo. In: ENCONTRO NACIONAL DE RECREAÇÃO E LAZER, 12, 2000, Balneário Camboriú. Coletânea... Balneário Camboriú: Roca/Universidade do Vale do Itajaí, 2000. p. 77-88. <https://grupootium.files.wordpress.com/2011/06/a-constituic3a7c3a3o-do-lazer-como-um-campo-de-estudos-cientc3adficos-no-brasil.pdf>
- Gutiérrez, A. B. (2005). Las prácticas sociales: una introducción a Pierre Bourdieu. ISBN N° 987-1110-20-0. Ferreyra Editores.
- Molina, V. y Tabares, F. (2019). Homo Vagus. Ubicación epistémica para el abordaje de los estudios de ocio en sociedades de la periferia. Un caso de Colombia. En Molina, V.A.; Hurtado, A.; Tabares, J.F.; y Franco, S. (Coord.), Metodologías otras para el

- estudio del ocio y la recreación en América Latina. (pp. 39 – 70). Editorial Casa de las preguntas.
- Osorio, E. (2019). Asuntos presentes en el campo de la recreación. 1a. Edi. Colección estudios Latinoamericanos de ocio. Colectivo Editorial Casa de las Preguntas.
- Peñaloza, M. y Quiceno, H. (2016). El campo de la evaluación en Colombia. Editorial Universidad de San Buenaventura.
- Quiceno, H. (2015). Sujeto y subjetividad en las ciencias de la educación en Colombia. El Docente, el profesional y el intelectual. En J.A. Echeverri (Editor Académico.). Paradigmas y conceptos en educación y pedagogía. (pp.149 – 200) Siglo del Hombre Editores.
- Quintero, M. (2009). La recreación en Colombia, un campo en construcción. En Gomes, C.; Osorio, E.; Pinto, L.; y Elizalde, R. (Ed.) Tiempo libre, ocio y recreación en América Latina. UFMG ç
- Tabares, J. (2004). Ocio, Recreación y Tiempo Libre en Medellín. (Monografía de grado para optar el título de Historiador). Universidad de Sevilla, España.
- Tabares, J. (2011). El conocimiento del ocio en las sociedades periféricas. Análisis de la producción científica sobre ocio, Recreación y tiempo libre en Colombia (Tesis de Doctorado). Universidad de Deusto, Bilbao, España.

Breves respuestas a grandes preguntas sobre la recreación

Guillermina Mesa Cobo

Universidad del Valle

El Juego no es solo juego infantil. Jugar, para el niño y para el adulto...es una forma de utilizar la mente e, incluso mejor, una actitud sobre cómo utilizar la mente. Es un marco en el que poner a prueba las cosas, un invernadero en el que poder combinar pensamiento, lenguaje y fantasía.

(Bruner, 1989, p. 219)

Palabras clave: recreación, formación profesional en recreación, educación popular.

Entre las preguntas más frecuentes sobre las cuales se esperan definiciones están: ¿Qué es recreación? ¿Desde cuándo es una profesión? ¿Qué estudian en esa carrera? Preguntas que no se pueden responder de inmediato, pues coexisten variedad de definiciones, desde las registradas en los diccionarios, pasando por las que se formulan coloquialmente para “salir del paso”,

hasta las complejas, consignadas en documentos oficiales y publicaciones diversas. Estas preguntas sin respuesta, a mi modo de ver, se originan por dos razones. Por un lado, por la cantidad de enfoques que confluyen en la incipiente formulación de la recreación como “campo”, en el sentido que atribuye al término Bourdieu (1990)³ situación que, da lugar a un sinnúmero de denominaciones (ocio, tiempo libre, animación sociocultural, educación física, arte terapia, pedagogía experiencial, deporte para todos, recreación...) Enfoques con sus respectivas definiciones, propuestas de intervención, publicaciones y modelos de formación que, en algunos casos han logrado posicionamientos sociales y oficiales significativos y, en otros, son considerados solo parte de otro campo constituido y reconocido socialmente.

Por otro lado, casi siempre, las denominaciones antes mencionadas, se utilizan como si se tratara de sinónimos; parece no interesar la historia ni el sentido y significado de estas prácticas, en el contexto sociocultural determinado donde se originan. De este modo, la palabra recreación, ha cobrado socialmente un uso analógico. Veamos solo un ejemplo, que

3 Bourdieu (1990) (...) Un campo-podría tratarse del campo científico- se define, entre otras formas, definiendo aquello que está en juego y los intereses específicos, que son irreductibles a lo que se encuentra en juego en otros campos o a sus intereses propios (no será posible atraer a un filósofo con lo que es motivo de disputa entre geógrafos) y que no percibirá alguien que no haya sido construido para entrar en ese campo (cada categoría de intereses implica indiferencia hacia otros intereses, otras inversiones, que serán percibidos como absurdos, irracionales, o sublimes y desinteresados). Para que funcione un campo es necesario que haya algo en juego y gente dispuesta a jugar, que esté dotada de los hábitos que implican el conocimiento y reconocimiento de las leyes inmanentes al juego, de lo que está en juego, etcétera. (p.85)

aporta la exploración historiográfica, desde la cual, deduzco que los términos ocio y recreación no son sinónimos. Parece lógico, que los europeos continúen pensando en la conservación de la noción de Aristóteles (2018)⁴ de ocio: virtud, contemplación, felicidad, ciencia, término medio -ética en las relaciones y conductas de los exclusivos ciudadanos libres- puesto que, para el eurocentrismo y etnocentrismo, Grecia Antigua es la única civilización originaria, la única con escritura e historia, ideal de la democracia. El término recreación no se origina en el idioma griego: Santo Tomás de Aquino (1225-1274) en la *Summa Theológica* “crea” el significado de las palabras latinas *recreación* y *ludus*, al traducir, reinterpretar y apropiarse especialmente la “Ética a Nicómaco” de Aristóteles (2018) con fines éticos y teológicos de la Iglesia católica. Según Lauand (2013) Tomás de Aquino sostiene que “Dios crea jugando” y “descansa el séptimo día”, de ese modo, establece una semejanza entre creación y recreación divina para referirse a las virtudes humanas que emanan de Dios y su pérdida por el exceso y el pecado; traduce la palabra griega *eutropelio* utilizada por Aristóteles⁵ por *eutrapelia* resignificándola como las virtudes en los comportamientos del jugar.

4 La vida feliz es la que es conforme a la virtud, vida de esfuerzo serio, y no de juego. Y declaramos mejores las cosas serias que las que mueven a risa y están relacionadas con el juego, y más seria la actividad de la parte mejor del hombre, la del mejor es siempre la más excelente y la más feliz. Finalmente, cualquiera, el esclavo tanto como el mejor de los hombres, puede disfrutar de los placeres del cuerpo; pero de la felicidad nadie hace partícipe al esclavo, a no ser que le atribuya también vida humana propiamente dicha. Porque la felicidad no está en tales ocupaciones, sino en las actividades conforme a la virtud. (p.165)

5 Traducida al castellano como “término medio” o “equilibrio entre lo serio y lo divertido”

Tomás de Aquino “permite” el juego y los carnavales a los sectores populares, prohibidos y satanizados por otros jercas de la Iglesia. Según la historiografía sobre la influencia del Barroco y la escolástica durante la Colonia en América Latina, Tomás de Aquino adquiere vigencia en el prolongado Concilio de Trento (1545-1563) en el que no solo se tomaron decisiones de política contra la Reforma Luterana, sino otras muy importantes relacionadas con “permitir” -indudablemente, con todas las restricciones religiosas católicas establecidas- la entrada de las manifestaciones recreativas populares y artísticas vigentes en la Europa del S. XVI como medios de evangelización, como por ejemplo, los carnavales antes de la cuaresma bajo negociaciones con los indígenas y los afrodescendientes esclavizados⁶.

Este tema de la recreación en las tradiciones populares europeas y la permisividad de la iglesia católica, frente a los carnavales durante la transición de la Edad Media al Renacimiento, es ilustrado ampliamente por Bajtín (1987). Esta rápida e incompleta mirada a la historiografía, es solo un paréntesis para pasar a uno de los antecedentes escasamente conocidos de la formación específica en recreación en EEUU y Colombia.

6 Ver historia del carnaval de Oruro Bolivia y otros en América Latina durante la Colonia Española. Red de Investigadores de Estudios de la Fiesta <http://interculturacolombia.com/red-rief/>

La formación profesional en recreación

¿Existe una formación profesional en recreación en Colombia? ¿En qué universidades? ¿Existe algún antecedente? En las primeras décadas del S. XX surge la recreación dirigida como profesión en Chicago, EE. UU. en el marco de un experimento social de acogida a los inmigrantes en la Escuela de trabajo social *Hull House*, fundada por Jean Adams. En ese contexto, Neva Leona Boyd (1876-1963) según, Simon (1971, como se citó en Robson Corrêa de Camargo, 2010) fue una maestra de preescolar, que llegó a Chicago como directora de parques; más tarde, se unió a *Hull House*, donde fundó el primer programa de formación profesional específico en recreación, con un enfoque de educación popular, diferenciado de la formación profesional de la educación física y el deporte, imperantes en la época hasta la actualidad. Aunque su visión no fue acogida por algunos educadores físicos y deportivos, por ejemplo, Butler (1966) no la cita, se reconocen en cambio a Lee J. como el creador del “Movimiento del Juego” y a Luther Gulick directivo de la YMCA como fundador de la recreación en EEUU.

En Colombia, el Centro de Investigaciones y recreación Dirigida CIRDI, fue fundado en 1972 por Amanda Lalinde de Castro; infortunadamente, desapareció como institución. Bajo las orientaciones de Amanda, mi maestra, lideré la fundación del Programa Profesional en recreación de la Universidad del Valle (1989-1991), con la colaboración de docentes de distintas facultades, especialmente con el apoyo del Grupo de Educación Popular y el Departamento de Educación Física de la Universidad del Valle. Participaron también, la Corporación Popular para

la recreación CPR y su invitado especial, representante de Compañeros de las Américas y docente de la Universidad Clemson, Carolina del Sur, EEUU; las Cajas de Compensación Familiar COMFANDI y COMFENALCO entre otras. Por la misma época, se fundó el Programa Académico de Licenciatura en recreación en la Universidad Pedagógica Nacional, en Bogotá. Hoy en día otras entidades, desde sus enfoques, ofrecen formaciones en el nivel de técnico y tecnológico, como el SENA. Casi la mayor parte de los Programas Académicos de Licenciatura en Educación Física, abordan contenidos o énfasis en recreación dentro de sus formaciones.

Aspectos sobre la importancia y pertinencia actual de la formación profesional en recreación

¿Para qué sirve la recreación? La Colombia actual es diversa, no solo por su configuración geográfica y regional, sino culturalmente, por la complejidad de sus realidades locales, territoriales, en las que se ejercen distintas formas de violencia, desde las más sutiles y sofisticadas, como las que se realizan bajo la racionalidad académica, hasta las más atroces, como el desplazamiento forzado hacia las grandes ciudades o al interior de las mismas, con el consecuente desarraigo de las culturas locales ancestrales, en algunos casos hasta el exilio. Estas realidades, contrastadas con acelerados e insospechados cambios políticos, tecnológicos, climáticos, sociales y culturales globales en la actualidad, dirigidos por los países centrales, exigen formar profesionales en recreación con capacidades cognitivas, socioemocionales y comunicativas, responsabilidad

política, creatividad, conciencia ética y estética. Capaces de contribuir con otros, en la creación de nuevas formas simbólicas, organizativas, solidarias y de resistencia pacífica, por la equidad y la vida democrática.

Desde esta mirada, paso a plantear, a grandes rasgos, una aproximación teórica y metodológica a la recreación propuesta por Coll y Mesa (1998), construida bajo la orientación de enfoques, a mi modo de ver, convergentes: la educación popular de tradición freireana, los postulados vygotskyanos y el modelo para el estudio de la influencia educativa de Coll et al (1995). Debo subrayar que, tal aproximación no es la única tendencia que orienta el Programa Académico de Profesional en recreación de la Universidad del Valle, por fortuna, nuevas aproximaciones emergen por parte de las generaciones de egresados que fungen, hoy en día, como docentes y otros que se desempeñan laboralmente en distintos sectores sociales.

Una aproximación teórica y metodológica a la recreación

Empezaré por afirmar que la recreación es un sistema de actividad o práctica social, cultural e histórica tan importante como el trabajo y la educación, complementaria de las mismas. Concebida desde los postulados vygotskyanos de la actividad y el desarrollo cultural humano⁷. He identificado hasta el momento, tres

7 Vygotsky (1995a) En resumen: El desarrollo cultural se refiere a la personalidad y la concepción del mundo. La personalidad, un concepto social abarca lo natural y lo histórico en el ser humano, no es innata surge de la historia cultural. La

dimensiones interrelacionadas e interdependientes: la primera dimensión, como sistema de actividad social general, histórica y cultural; la segunda dimensión, pedagógica, que denomino recreación guiada⁸, influye como una de las actividades culturales mediadoras en la tercera dimensión, interna o psicológica, correspondiente al desarrollo cultural de las personas.

Primera dimensión: La recreación como sistema de actividad general

La recreación se origina y transforma históricamente, en las distintas culturas; queda por explorar sus manifestaciones desde la prehistoria humana como parte de los protolenguajes; los motivos o fines sociales que se le asignan, se apropian e interiorizan, en el proceso del desarrollo cultural de las personas inmersas en una cultura. Esto significa que, como toda actividad humana, es al mismo tiempo, una construcción

concepción del mundo no es un sistema lógico, es una construcción consciente sobre el mundo. (p.328)

- 8 Según Rogoff, B. (1997), Los procesos pedagógicos de enseñanza y aprendizaje son formas de “participación guiada” aun aquellos que se consideran no escolares. El término “dirigida” es sinónimo de “guiada” una opción que disminuye la aparente connotación autoritaria, explicada por (Freire, P. y Macedo, D (1989): Macedo: ¿Podrías ocuparte ahora de la segunda parte de mi pregunta, sobre la falta de dirección de tus propuestas?
Freire: En tanto educador, sólo puedes preservar una postura no directiva si sostienes un discurso engañoso; es decir, un discurso desde la perspectiva de la clase dominante. Sólo desde este discurso engañoso se puede hablar de falta de dirección. ¿Por qué? Creo que es porque no existe la verdadera educación sin unas directrices. En la medida en que toda práctica educativa lleva en sí misma su propia trascendencia, presupone un objetivo que hay que alcanzar. Por lo tanto, la práctica no puede dejar de ser directiva. No existe práctica educativa que no apunte a un objetivo; esto prueba que la naturaleza de la práctica educativa tiene dirección (p.141).

social e individual, Vygotsky (1995)⁹ que se comunica por distintos agentes, agencias, medios y mediaciones. El rastreo historiográfico, puede dar cuenta de su carácter eminentemente popular, arraigado en tradiciones etiquetadas “científicamente” como folklóricas, principalmente desde el Romanticismo y el nacimiento de la antropología en el S.XIX hasta la fecha. El juego, uno de los principales componentes, no exclusivo del sistema de actividad recreativa y el campo, ha sido objeto de estudio principalmente por las corrientes de la psicología interesadas en el desarrollo infantil.

También la filosofía, las artes y las ciencias sociales, han contribuido a la comprensión de lo *lúdico*, en su significación semántica más amplia, al establecer relaciones entre el juego, la estética (comprendida como sensibilidades) las artes, fiestas y carnavales, desde Schiller (S/F); Gadamer (1977); Bajtín (1982) hasta las propuestas más recientes de los latinoamericanos, Mandoky (2008) y Dussel (2021) por nombrar solo algunos. La comunicación de las tradiciones recreativas populares y los sectores dominantes, realizan permanentemente apropiaciones una de la otra. Agrupo tres objetos de estudio o núcleos problemáticos, constitutivos y transversales de la actividad recreativa, tanto en la dimensión general como en la dimensión pedagógica e individual: a) de los juegos y lo lúdico; b) de lo festivo

9 Vygotsky (1995)

Cuando decimos que un proceso es “externo” queremos decir que es social. Toda función psíquica superior fue externa por haber sido social antes que interna; la función psíquica propiamente dicha era antes una relación social de dos personas. El medio de influencia sobre sí mismo es inicialmente el medio de influencia sobre otros, o el medio de influencia de otros sobre el individuo (p. 150) Tomo III

y carnavalesco; y c) de lo contemplativo¹⁰ y las sensibilidades (estética). Estos grupos han sido estudiados en forma aislada en las ciencias sociales, la educación y la pedagogía, la psicología y actualmente, las neurociencias.

La segunda dimensión, la recreación como pedagogía

¿Se enseña y se aprende a recrear y a recrearse? Desde el marco teórico que orienta la identificación de tres dimensiones, la recreación como profesión, se postula como una práctica pedagógica, de ahí la denominación “guiada”, para diferenciarla de otras prácticas, que se realizan en el nivel social general, es decir, de otras formas tradicionales de comunicación cultural, que las motivan y las nombran socialmente como entretenimientos, diversiones, pasatiempos, etc. Esta dimensión es interpersonal, se realiza entre los recreadores, recreandos y pares; en esta interacción, reside la influencia educativa o “ayuda pedagógica” Coll et al (1995), por lo cual es intencionada pedagógicamente. Por ello, se centra en el fortalecimiento y aprendizaje de la participación, el diálogo mediado por diversos lenguajes lúdicos y creativos, saberes y experiencias, privilegiando la colaboración sobre la competitividad, al promover la gestión y autorregulación de las emociones, para lograr la autonomía, reflexión y búsqueda de acciones proactivas, para transformar las subjetividades sociales, familiares y personales.

10 Con el significado que a lo contemplativo le atribuye Bajtín (1982) en la obra *Estética de la creación verbal (...)* Ahora nos interesan las acciones contemplativas (porque la contemplación es activa y productiva), que no rebasan los límites del otro, sino que tan solo unen y ordenan la realidad; son acciones contemplativas que vienen a ser consecuencia del excedente de la visión interna y externa del otro, y su esencia es puramente estética (p.30)

Es incluyente puesto que, se dirige a todas las franjas de edad sin distinción de condiciones, habilidades y destrezas especiales, etnia, género, clase social, etc. Significa que las herramientas culturales, semióticas o psicológicas Vygotsky, (1995b)¹¹ que se apropian de las culturas en los procesos de la recreación guiada, además de las tradiciones recreativas populares y las técnicas popularizadas de las artes,¹² los aportes de las nuevas tecnologías, no apuntan a la formación de artistas o deportistas.

Estos componentes, durante un proceso participativo mediado por la recreación guiada, dan lugar a la construcción conjunta y transitoria de lo que he dado en nombrar *lenguajes lúdico-creativos*, cuya base es la lengua materna¹³, sin la cual, no sería posible la comunicación de las tradiciones y experiencias, en este caso, recreativas. Los lenguajes lúdico-creativos no son las técnicas en sí mismas (algunos les llaman “manualidades”); estos lenguajes son mediaciones para externalizar, individualmente o en grupo, las reflexiones sobre una temática en particular, en el marco de un proceso de intervención mediado por la recreación guiada.

-
- 11 Los instrumentos psicológicos son creaciones artificiales; estructuralmente son dispositivos sociales y no orgánicos o individuales; están dirigidos al dominio de los procesos propios o ajenos, lo mismo que la técnica lo está al dominio de los procesos de la naturaleza. Como ejemplo de instrumentos psicológicos y de sus complejos sistemas pueden servir el lenguaje, las diferentes formas de numeración y cómputo, los dispositivos mnemotécnicos, el simbolismo algebraico, las obras de arte, la escritura, los diagramas, los mapas, los dibujos, todo género de signos convencionales, etc. (p.65).
- 12 Me refiero a los juegos tradicionales o reproductivos, al juego dramático, los títeres y marionetas, los lenguajes no formalizados de la música, las artes visuales -lenguajes gráfico plásticos-, fotografía, etc.
- 13 Vygotsky (1993) El lenguaje es el medio fundamental del pensamiento y está vinculado al desarrollo del gesto, del dibujo, del juego y de la escritura. (p.330)

La recreación guiada desde la perspectiva de la educación popular

En la extensa obra de Paulo Freire (1921-1997+), figura representativa de la educación popular latinoamericana para quien el término recreación tiene sentido metafórico, tal vez, debido a influencia de la Teología de la Liberación. En sus proyectos, opta por la animación sociocultural, práctica que jugó un papel significativo en los movimientos de la resistencia española durante la dictadura franquista. No obstante, es en Paulo Freire en quien encontré pistas para comprender el papel de la recreación en su acción ampliamente alfabetizadora, además de la lectura y escritura, en cuanto construcción de otros lenguajes lúdico creativos para la “lectura del mundo”. Dice Freire (1982):

Las codificaciones son representaciones de aspectos de la realidad; expresan “momentos” del contexto concreto. Por un lado, constituyen en este sentido la mediación entre dicho contexto y el contexto teórico (en nuestro caso, el “círculo de cultura”). Por otro lado, constituyen la mediación entre el educador y los educandos, como sujetos que buscan el conocimiento. En esta visión dinámica la codificación no es, por consiguiente, una simple ayuda de que el educador se sirve para “dar” una clase mejor, sino, por el contrario, un objeto de conocimiento que constituye un desafío para él y para los educandos.

De acuerdo con el canal de comunicación a utilizarse, la codificación puede ser:

a] visual, b] auditiva, c] táctil, d] audiovisual (uso simultáneo

de los canales visual y auditivo). A su vez, la codificación visual puede ser:

1] pictórica (pintura, dibujo, fotografía), 2] gráfica (lenguaje escrito), 3] mímica¹ (expresión del pensamiento por medio de gestos). (p.123-124)

¹ **Cita de Freire:** En forma de simple nota de pie de página me gustaría dejar constancia aquí de una pregunta que me hago y que el futuro podrá tal vez abrimos ciertos filones de estudio. Me refiero al probable potencial que la mímica, como expresión corporal, puede tener en culturas en las que el cuerpo no ha sido sometido a un intelectualismo racionalizante; culturas que las grandes mayorías no se han ejercitado aún en el mayor rigor lógico del lenguaje escrito, de lo cual resulta no pocas veces la mitificación del poder de ese lenguaje (cosa que debemos evitar, por cierto, desde la primera etapa de la alfabetización); culturas en que el cuerpo consciente, encontrándose en una mayor libertad en sus relaciones con naturaleza, se mueve fácilmente de acuerdo con sus ritmos. En este orden de pensamiento, tal vez sea interesante especular sobre la utilización de juegos mímicos en cuanto codificaciones, y, en las codificaciones, en las codificaciones pictóricas, dar énfasis al movimiento. Repito que no se trata más que de preguntas que me hago, meras pistas. (p. 124)

También en “La Pedagogía de la Autonomía” de Paulo Freire (1997), obra centrada en la formación de los maestros y en el sistema educativo escolar para formar personas autónomas, críticas, con sentido democrático, ético y estético, encontré claves para pensar el lugar de la recreación guiada, desde la perspectiva de la educación popular en el sistema educativo en sus distintos niveles (desde la educación inicial hasta la universitaria), sin

desplazar ni a los educadores físicos ni a los docentes en artes. Además, porque la recreación guiada no puede considerarse una asignatura en el currículo escolar, debe ser un eje transversal que entra a fortalecer la interdisciplinariedad y las relaciones interpersonales entre los docentes. El diálogo constructivo entre docentes, estudiantes y pares debe ser una forma de encarar creativamente los tradicionales encuentros docentes y padres de familia; un puente entre las escuelas con las comunidades y sus actores. En otras palabras, la recreación guiada interviene en las escuelas, especialmente en las públicas, para impulsar proyectos de corto, mediano y largo plazo, motivados por el interés general de construir comunidades educativas, en el más amplio sentido de la palabra.

La intervención de la recreación guiada en la escuela, debe ser planificada para que sea viable el aprendizaje de la participación, colaboración, autorregulación emocional y la reciprocidad ética (grupal e individual): garantizar la implicación en los proyectos compartidos para el goce transformador de todos y todas. Me refiero, a la necesidad de diseñar estrategias metodológicas de intervención flexibles y creativas en las que, se integren las vivencias prácticas con la reflexión para configurar experiencias significativas sobre la resolución de problemas cognitivos, comunicativos y afectivo-emocionales. En el marco de la aproximación teórico metodológica que he venido trabajando, encuentro confluencia entre la investigación acción participativa IAP y el modelo para el estudio de la influencia educativa (Coll, et al, 1995; Coll y Mesa, 1998). Cabe subrayar en este punto las coincidencias entre el pensamiento de Freire y Vygotsky identificadas por Mesa (1992) y Rodríguez (2020).

Las estrategias de intervención mediadas por la recreación guiada, puestas a prueba en distintos escenarios con colegas docentes, estudiantes de práctica y egresados del Programa Académico Profesional en recreación de la Universidad del Valle, son hasta el momento la SAR¹⁴ (Mesa, 1998) y la SARI (Mesa, 2008) que, por razones de espacio en este artículo, debo aplazar su descripción para otro momento. Sin abandonar su carácter pedagógico, la recreación guiada puede intervenir en la coordinación de un proyecto, o como parte de un equipo interdisciplinario; también en procesos de prevención en salud y atención hospitalaria, “ayuda” en la intervención interdisciplinaria con personas con capacidades diferentes. En el turismo y en la administración de espacios y, por supuesto en la intervención comunitaria, instituciones de reclusión, entre otros.

Aportes básicos de la psicología para comprender la influencia educativa de la recreación guiada

La influencia educativa “Ayuda pedagógica” de la recreación guiada en el desarrollo cultural humano, alcanza abundante explicación en las teorías psicológicas desde el S. XIX hasta la actualidad, con el auge de las neurociencias. He seleccionado algunos postulados de Jean Piaget (1992) y Lev. S. Vygotsky (1982), con la intención de mostrar la importancia de examinar

14 SAR y SARI significan respectivamente: Secuencia de Actividad Recreativa, de largo plazo y mayor duración encaminada hacia un proyecto participativo con objetivos compartidos y, SARI Secuencia de Actividad Recreativa Intensiva, proceso de corta duración que hace parte de la SAR como reconocimiento participativo, puede realizarse de forma independiente en tres o cuatro sesiones.

en profundidad, dos nociones que, para mí, son constitutivas de la actividad recreativa: el juego y la imaginación creadora en sus relaciones con las funciones psicológicas: pensamiento, lenguaje, emociones, memoria, voluntad, deseo, etc.

Jean Piaget (1994) y Lev. S. Vygotsky (1993 a) hicieron una revisión crítica y exhaustiva de las distintas teorías de su tiempo¹⁵ antes de desarrollar las propias. Aunque no se conocieron personalmente, Vygotsky (1993) considera la obra de Piaget como la inauguración de una nueva era en la teoría del lenguaje y el pensamiento del niño (...) (p. 29). Sin embargo, elabora una minuciosa crítica sobre el dualismo que caracteriza la estructura de la obra de Piaget de quien dice: “está convencido que, para los pedagogos y los maestros (...), es más importante el análisis de los hechos que construir teoría (...)” (p.32).

Traigo estas notas porque, si bien es cierto, ambos autores difieren, también contribuyen, en el caso de la recreación guiada a saber de qué y desde dónde hablamos cuando nos referimos al juego y a la imaginación creadora en sus relaciones con las funciones psíquicas. Vygotsky, fue un apasionado del arte y de la pedagogía; de hecho, ejerció como maestro en las escuelas Normales e investigó en la alfabetización de campesinos adultos, antes de ser reconocido como psicólogo.

Vygotsky(1982) critica los planteamientos tributarios de Piaget

15 Casi todas, incluidas las de Piaget y Vygotsky, inspiradas en el naturalismo darwinista o en sus reinterpretaciones desde las distintas corrientes del “evolucionismo social” (Karl, Groos; Stanley Hall; F.J. Buytendijk, Stern, Eduard, Claparède (maestro de Piaget), Alfred, Adler, Kurt Lewin, Sigmund Freud) por nombrar solo algunas.

(1994) del psicoanálisis de Freud (como se citó en Vygotsky, 1982) que “consideran la imaginación en sus formas primarias como una actividad subconsciente, como una actividad que sirve no al conocimiento de la realidad, sino a la obtención de placer, como una actividad no social, de carácter no comunicable” (p. 430) (Subrayado añadido). También, la réplica de Vygotsky (1993) a otros autores es extensa por ello, puntualmente, resumiré algunos de sus principales argumentos:

(...) al observar las formas de imaginación relacionadas con la creatividad, orientadas hacia la realidad, vemos que la frontera entre el pensamiento realista y la imaginación se borra, que la imaginación es un momento totalmente necesario, inseparable, del pensamiento realista” (p. 431). “La imaginación debe ser considerada como una forma más complicada de actividad psíquica, como la unión real de varias funciones en sus peculiares relaciones. (p. 436)

Vygotsky (1979) frente a las definiciones del juego como “placer” “actividad libre”, “desorganizada, sin objetivos”, “impulso instintivo” “Actividad dominante en la vida del niño” etc., sostiene “(...) el juego no es la actividad más importante del niño, sino un factor básico en su desarrollo” (p. 154) Definir juego infantil como placer es equivocado (pienso lo mismo sobre el juego del adolescente y el adulto) puesto que son innumerables las actividades que producen placer, además hay juegos no placenteros en sí mismos, en los que ganar o perder puede ser frustrante y desencadenar en formas violentas.

Por su parte, Piaget (1994) al clasificar, analizar y caracterizar los juegos con relación al desarrollo infantil como sensorio motrices, simbólicos y de reglas concluye:

Hemos visto como el juego de reglas marca el debilitamiento del juego infantil y el paso al juego propiamente adulto, que no es más que una ficción vital del pensamiento en la medida en que el individuo está socializado (p. 230).

Piaget, Incorpora además la visión del juego deportivo popularizada desde fines del S. XIX hasta nuestros días, a partir de los juegos Olímpicos Modernos acompañada con la resonancia social y académica que asigna al deporte competitivo Huizinga (1972) en el *Homo Ludens*. Continúa diciendo,

Mas el juego de reglas presenta precisamente un equilibrio sutil entre la asimilación al Yo —principio de todo juego— y la vida social. Es también satisfacción sensorio-motora o intelectual y, además tiende a la victoria del individuo sobre los demás. Pero estas satisfacciones son, por decirlo así, “legitimadas” por el código mismo del juego que injerta la comprensión en una disciplina colectiva y en una moral del honor y del “*fair play*”, tercera y última forma del juego: no contradice, pues, la noción de la asimilación de lo real al Yo, conciliando siempre esta asimilación lúdica con las exigencias de la reciprocidad social. (p. 231)

Respecto al juego de reglas, Vygotsky coincide con Piaget (1984) en cuanto a su origen: las normas que ha interiorizado el niño pequeño de su entorno cultural y exterioriza en el juego, y aquellas propias de los juegos tradicionales o que establecen los mismos niños cuando juegan (preadolescentes y adolescentes).

Para Vygotsky (1974) un indicador de la aparición del juego en el niño, es una situación imaginaria inicialmente muy cercana a una situación real (p. 156). Quizá lo más importante para comprender por qué el juego no se extingue en la adolescencia

¿Qué sucede entonces con las tradiciones recreativas populares? El arte y el deporte (de rendimiento) son campos y profesiones que tienen fines, procesos y productos distintos a la actividad recreativa: requieren formaciones específicas (académicas o autodidácticas), desarrollan actividades laborales desde las cuales se generan productos (espectáculos) que al distribuirse pasan a hacer parte de las actividades recreativas -contemplativas y estéticas-. Veamos qué dice Vygotsky (1996) al respecto:

(...) la imaginación en la edad de transición, es la sucesora de juego infantil (p. 213). La fantasía del adolescente es más creativa comparada con la del niño, pero no es productiva si la comparamos con la fantasía del adulto. La fantasía adquiere el carácter creativo sólo en la edad de transición; se comprende, por tanto, que es un fenómeno embrionario, una creatividad no desplegada. (p. 218).

Si analizamos finalmente el vínculo de ambos procesos, imaginación y pensamiento, con la afectividad, la participación de los procesos emocionales en los del pensamiento, veremos que, tanto la imaginación como el pensamiento realista se pueden caracterizar por una elevadísima emocionalidad y que entre ellos no existe contradicción. Y, al contrario: veremos que existen tales esferas de la imaginación que de por sí no están subordinadas en absoluto a la lógica de las emociones, a la lógica de las sensaciones (p. 436)

Desde mi interpretación, Vygotsky (1996) muestra las transformaciones que se producen tanto en el juego, como en la imaginación creadora en el proceso del desarrollo cultural de las personas. Desde mi punto de vista, la transformación del juego en imaginación creadora durante el proceso del desarrollo cultural

de las personas, es clave para comprender por qué la recreación puede ser comprendida en tres dimensiones interdependientes e interrelacionadas.

A modo de conclusiones

Algo que deseo aclarar finalmente es que, el hecho de derivar explicaciones de campos y disciplinas con larga trayectoria histórica y posición social, no nos convierte en psicólogos, historiadores, sociólogos o etnólogos, etc. Si se quiere, estas disciplinas también tributaron de otras durante el proceso de su constitución. En mi opinión, deberán ser consideradas en el proceso de formación de los profesionales en recreación. También quedan por resolver, grandes y complejas preguntas por la vía de la investigación en dos sentidos: por una parte, sobre la construcción teórica e historiográfica y, por otra, sobre los mismos procesos de intervención mediada por la recreación guiada.

He planteado a grandes rasgos, desde la noción de campo, aspectos históricos relacionados con la etimología de los términos en uso, para nombrar la actividad recreativa y las que se le asocian. La aproximación a la recreación que he elaborado con sus tres dimensiones: 1. Social general; 2. Pedagógica -recreación guiada; 3. Interna o psicológica, queda abierta al debate, a las preguntas y respuestas de los lectores.

Finalmente, considero como muy importante, la formación específica en recreación que, de ningún modo, sustituye ni resta importancia a la educación física o a las artes en la educación escolar y comunitaria. En este momento histórico, nuestro

país necesita educadores conscientes y sensibles, capaces de afrontar con imaginación creadora, los embates de los conflictos cotidianos y sociales, en cuya base están, entre otros no menos importantes, el exacerbado individualismo y la competitividad como valores predominantes.

Referencias

- Aristóteles. (2018). *ÉTICA A NICÓMACO*. Centro de Estudios Políticos y Constitucionales
- Bajtín, M. (1982). *Estética de la creación verbal*. Siglo XXI Editores S.A.
- _____ (1987). *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento. El contexto de François Rabelais*. Alianza Editorial, S.A.
- Bourdieu, P. (1990). *Sociología y Cultura*. Editorial Grijalbo, S.A.
- Bruner, J. (1989). *Acción, pensamiento y lenguaje*. Compilador José Luis Linaza. Alianza Editorial S.A.
- Butler, G. (1966). *Principios y métodos de recreación para la Comunidad*. Tomo I y II. Editorial Bibliográfica Argentina
- Coll, C. (1990). *Un marco de referencia psicológico para la educación escolar. La concepción constructivista del aprendizaje y de la enseñanza*. En César Coll, Jesús Palacios, Álvaro Marchesi (Comps.) *Desarrollo psicológico y Educación II. Psicología de la educación*. Alianza.
- _____ (1995a). *La Interacción Social en Contextos Educativos*. Editorial Siglo XXI.
- Coll, C.; Colomina, R.; Onrubia, J.; y Rochera, M.J. (1995). *Actividad conjunta y habla: Una aproximación al estudio de los mecanismos de influencia educativa*. En P. Fernández Berrocal y M.

- Ángeles Melero. (Comps.) La interacción social en contextos educativos. Siglo XXI.
- Coll, C. y Mesa, G. (1998). La recreación Dirigida como proceso educativo. Tesis Doctoral. Universidad de Barcelona, España. Inédita.
- Dussel, E. (2021). HACIA UNA ESTÉTICA DE LA LIBERACIÓN ¿QUÉ ES LA BELLEZA? <https://www.revistadelauniversidad.mx/articulos/c121a620-b47a-46c7-a4dc-9bd111e2736f/hacia-una-estetica-de-la-liberacion#:~:text=La%20belleza%20es%20un%20modo,decir%2C%20que%20se%20presenta%20como>
- Freire, P. (1982) Cartas a Guinea Bissau. Apuntes de una experiencia pedagógica en proceso. Editores Siglo XXI
- _____ (1997). Pedagogía de la Autonomía. Saberes Necesarios para la práctica pedagógica. S. XXI
- Freire, P. y Macedo, D. (1989). Alfabetización. Lectura de la palabra y lectura de la realidad. Paidós/ MEC.
- Gadamer, H. (1977). Verdad y Método. Vol. I. Ediciones Sígueme
- Jean, L. (2013). Tomás de Aquino y el Logos ludens: Dios que crea jugando. <https://www.metodista.br/revistas/revistas-ims/index.php/EL/article/download/4595/3825>
- Mandoky, K. (2006). Estética cotidiana y juegos de la cultura PROSAICA I. Siglo veintiuno editores.
- Mesa, G. (1992). Las Cartas a Guinea Bissau de Pablo Freire: una lectura desde la perspectiva del enfoque socio-histórico de Vygotsky. Maestría en Educación de Adultos, Universidad de Barcelona, España. Trabajo de Grado inédito.
- _____ (2008). Informes de Investigación. Vicerrectoría de Investigaciones. Universidad del Valle. Circulación interna Programa Académico Profesional en recreación

- Piaget, J. (1984). *El Criterio Moral en el Niño*. Ediciones Martínez Roca, S. A.
- _____ (1994). *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de Cultura Económica, Ltda.
- Schiller, F. (S/F). *Cartas sobre la Educación Estética del Hombre*. (Trad. Martín Zubiría) https://bdigital.uncu.edu.ar/objetos_digitales/7709/schiller-con-tapas.pdf
- Rogoff, B. (1997). Los tres planos de la actividad sociocultural: “Apropiación Participativa”, “Participación Guiada” y “Aprendizaje”. (En: *La Mente sociocultural: aproximaciones teóricas y aplicadas*. Cultura y conciencia. (Comps. Wertsch, V.; del Río, P.; Álvarez, A.) Madrid: Fundación. Infancia y Aprendizaje, http://mebmt2.com/moodle/file.php/1/moddata/forum/1/2207/Los_tres_planos_de_la_actividad_sociocultural_-_Rogoff.pdf.
- Rodríguez, W. (2020). *Comprensión de la Conciencia como Objeto de Estudio y de Práctica en la Psicología y la Educación: Aportes de Freire y Vygotski* *Revista de Psicología*. Año 2020. Vol. 16, N° 31, pp. 120-134. <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/10833/1/comprencion-conciencia-objeto-estudio.pdf>
- Simon, P. (1971; en Robson Corrêa de Camargo, 2010). *Neva Leona Boyd y los juegos teatrales: polifonías en el teatro improvisacional de Viola Spolin*. *Fênix – Revista de Historia e Estudos Culturais*. (Traducción libre) <http://www.revistafenix.pro.br>
- Tomás de Aquino. (S/F). *Summa Theológica*. Parte II-IIae -Cuestión 168 <https://hjpg.com.ar/sumat/c/c168.html>
- Vygotski, L. S. (1982). *El método instrumental en psicología*. Obras Escogidas Tomo I. Distribuciones, S.A.
- _____ (1993a) *El problema del lenguaje y el pensamiento del niño en la teoría de Piaget*. Obras Escogidas Tomo II. conferencia 4. *Problemas de Psicología General*. Visor

- _____ (1993b). Las emociones y su desarrollo en la edad infantil. Obras escogidas Tomo II. Conferencia 4. Problemas de Psicología General. Visor
- _____. (1996). Imaginación y creatividad del adolescente. Obras Escogidas IV. Capítulo 12 Psicología Infantil. Distribuciones, S.A.
- _____. (1995a). El problema de la edad cultural. Capítulo 14. Tomo III Obras Escogidas. Visor Distribuciones, S.A.
- _____. (1995b). Análisis de las funciones psíquicas superiores. Capítulo 3. Tomo III Obras Escogidas. Visor Distribuciones, S.A.
- _____. (1982). La imaginación y su desarrollo en la edad infantil. Conferencia, 5. Obras Escogidas. Tomo II. Visor Distribuciones, S.A.
- _____. (2000). El desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores. El juego en el desarrollo del niño. Cap. VII. Editorial, Crítica.

Línea de estudios en ocio y recreación. Paradigma contemporáneo en la Universidad del Tolima

Hernán Gilberto Tovar Torres

Gilberto Rodríguez Mendoza

Universidad del Tolima

Palabras clave: ocio, recreación, tiempo libre, formación universitaria, proyección social e investigación.

Introducción

Este capítulo es el resultado del análisis realizado a la perspectiva epistémico-metodológica de la línea de estudios de ocio y recreación del proyecto educativo del programa en educación física, recreación y deportes de la Universidad del Tolima. Su interés es mostrar los lugares de enunciación y argumentación, que lo llevan a consolidarse como paradigma académico contemporáneo, en el propósito de la formación

profesional de los actuales estudiantes y licenciados(as) del programa en los últimos años. Esta se hace visible desde los tres ejes misionales de la universidad; es decir, la formación, investigación y extensión social. Además de ello, se observa el impacto que ha causado en las restantes carreras profesionales de la universidad, la comunidad de la ciudad y la región en la que se diseminan sus acciones, apuestas y nuevos desafíos de la línea en mención.

El documento se organiza en cuatro apartados: en el primero de ellos, denominado Preliminares de la línea de estudios en ocio y recreación, se realiza un recorrido histórico documental sobre los cambios epistemológicos del ocio, la recreación y el tiempo libre a lo largo del tiempo, pero especialmente en las últimas décadas en Latinoamérica y Colombia. Cuestión que nos permite mirar esta evolución de la línea al interior de los planes de estudio (6 mallas curriculares) del programa de licenciatura en educación física, recreación y deportes de la Universidad del Tolima desde 1994 hasta el 2021. El segundo apartado, ocio/recreación para y en la formación académica e investigación científica, se propone echar un vistazo a esta línea de estudio, desde el actual programa de formación profesional y su articulación con las restantes líneas de la licenciatura, esto es, la educación física y el deporte. También se analizarán las pesquisas realizadas en ocio/recreación al interior de la universidad y el programa de licenciatura en educación física. El tercer apartado, denominado ocio/recreación para y en la transformación y proyección social de la región, dará respuesta a las apuestas y la transformación que empieza a generar la línea de ocio en la Universidad del Tolima, la comunidad ibaguereña

y la región, con las diferentes actividades de extensión que se vienen realizando. El cuarto y último apartado, corresponde a las Consideraciones finales de este estudio, aquí se recogerán las bases epistémico-metodológicas de la postura académica y los puntos de enunciación teóricos de la línea ocio y recreación del programa de licenciatura en educación física de la Universidad del Tolima, Colombia. Dejará ver, a modo de cierre, las conclusiones con respecto al propósito, en sentido de formación, investigación y proyección social.

Preliminares de la línea de estudios en ocio y recreación

La aproximación a los estudios del ocio y la recreación, lleva a detenernos con brevedad durante este epígrafe, en las diversas miradas a partir de la época del siglo XX hasta nuestros días. De la misma forma que lo han hecho las teorías, enfoques e hipótesis con las que se han abordado empírica y científicamente estos conceptos a lo largo del tiempo, se han ido cambiando y avanzando, para concebir la postura de enunciación y argumentación contemporánea de los estudios de ocio, que es acogida en la región a través de la Universidad del Tolima.

En la sociedad latinoamericana, a partir de la revolución industrial, la vida cotidiana se fraccionó en dos elementos temporales, el trabajo y el tiempo libre. Al primero, se le encaminó de categoría importante, dándole responsabilidad en la educación y relevancia económica, política y social, por mencionar algunas. Mientras al segundo, se le atribuyó poco valor, identificándolo como pérdida de tiempo e incluso asociado

con la vagancia y la pereza (la ociosidad). Es decir, trabajar es lo importante, mientras el tiempo libre y la recreación podían ser cualquier cosa, que en ocasiones sería mejor eliminarla o limitarla de la persona.

Es de destacar que, desde los años cincuenta, el derecho al tiempo libre tiene su efecto con la *Declaración Universal de los Derechos Humanos* de 1948 (UNESCO, 2008). La reducción de la jornada laboral, lo transforman en tiempo para el descanso y las actividades en los fines de semana, acelerando las jubilaciones que habrían de ejecutarse entre los 63 y los 67 años. Años más tarde, y una vez diferenciadas las nociones de tiempo libre y ocio, se empieza a considerar como un fenómeno con repercusiones desde lo social, económico y político en nuestra sociedad.

En la actualidad, el ocio se comprende, según la World Leisure and Recreation Association (WLRA, 2006), como un Derecho Humano básico, un recurso para el desarrollo personal, social, económico; un aspecto importante para la calidad de vida, siendo una herramienta para la autorrealización, fomento de la buena salud y bienestar. Independiente de las condiciones individuales de raza, sexo, edad, estrato social, y/o factores culturales, económicos o laborales, todas las personas deben tener acceso a él.

Aunque el ocio en la actualidad es un producto y bien de consumo gracias a las industrias productoras, sigue siendo clave para enfocar el potencial de este, en la persona como eje central de su acción. Por ello, es necesario defender la búsqueda de experiencias con implicación en lo personal y en lo social, es decir, experiencias que propicien el desarrollo humano, que tengan un verdadero significado en quien las realiza.

Es innegable la existencia de cierta controversia entre la recreación y el ocio en Colombia. La mirada crítico social postcolonialista latinoamericana, basada en la teoría de la modernidad/colonialidad de Mignolo (2007), quien fundamenta una postura de resistencia frente al legado de la colonización europea en Latinoamérica, en los países que son o fueron colonias en el siglo XIX, buscando abrir un sendero de organización e identidad propia por fuera de los países conquistadores. De ahí que, algunos autores contemporáneos del campo de la recreación en esta región, se apoyen en argumentos como el de la descontextualización del marco del ocio, justamente porque no es posible aplicar un pensamiento que se creó para otra cultura.

En las últimas dos décadas, en Latinoamérica se ha iniciado la formación profesional en el campo de la recreación especialmente y del ocio, con la apertura de programas a nivel de grado y postgrado, los cuales se ofertan junto con eventos informales, tales como seminarios y congresos. Con esta oferta, se ha logrado discernir un discurso sobre la recreación, el ocio y el tiempo libre como actores de reparto. Esto significa que el fomento del ocio y la recreación, contribuye a la búsqueda de sentido y al desarrollo humano de la población en general, pero especialmente, en aquellas poblaciones en las que, como la latinoamericana, viven en condiciones conflictivas (Max-Neef, 2007).

En Colombia, la constitución política, reconoce a la recreación y el tiempo libre como un derecho tan importante como la salud, el trabajo o la educación, por sus beneficios en el desarrollo humano. Ante las escasas políticas públicas y normatividad en ocio especialmente, los recientes programas de recreación en el

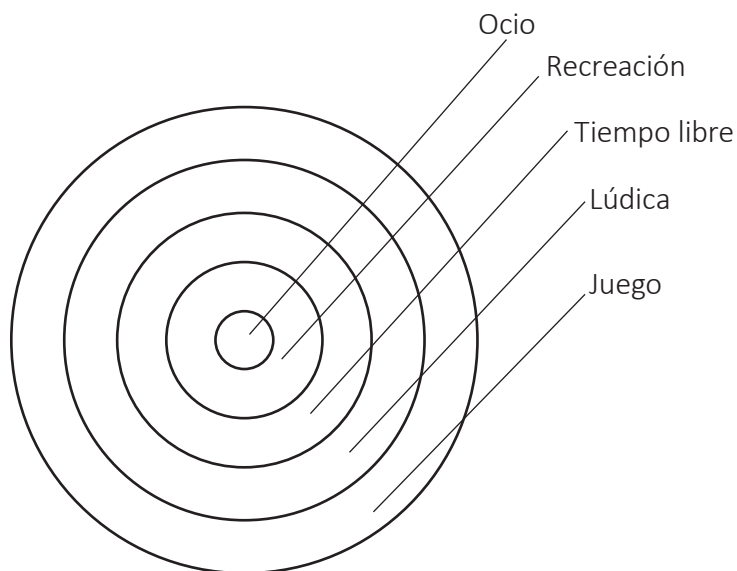
país, proponen con mayor énfasis a la recreación como vivencia o experiencia y al ocio como necesidad humana (Max-Neef, et al., 1986), a partir de allí, ya se plantean cuatro conceptos fundamentales en este campo y articulables entre estos: la recreación, el ocio, el juego, y la lúdica. Otros académicos de la región, destacan por ejemplo que, el reconocimiento del ocio cobra sentido una vez se han cubierto las necesidades básicas de la sociedad en la que se aplica (Tabares, 2001).

Este paradigma del ocio y la recreación reconoce, al momento de su intervención, la necesidad de la adecuación y del ajuste contextual, de acuerdo con el colectivo concreto al que se dirige. Se trata de aprovechar los enormes beneficios que el ocio puede brindar en la geografía latinoamericana presente. Por lo anterior, y sin dudar de las importantes construcciones y reflexiones que los expertos latinoamericanos promueven desde el campo de la recreación para Latinoamérica, se considera que a la par de estos planteamientos, es importante tener en cuenta los aportes que hace el ocio al bienestar y la calidad de vida para esta región del mundo.

Debe destacarse que, la recreación por sí misma, no alcanza a abarcar una organización integral hacia el desarrollo humano, de manera que se muestre como un vehículo del crecimiento personal y social; esto lo incluye el ocio como elemento más complementario e integrador. De ahí, resulta trascendente adoptar para la Universidad del Tolima el paradigma que integra al ocio y la recreación, ya que sintoniza con las necesidades de los marcos de vida latinoamericanos, en los que se percibe una alarmante desigualdad social, con niveles de extrema pobreza y de riqueza, con altos índices de violencia y corrupción, entre otros aspectos (UNESCO, 2010).

Complementando esto, como se refleja en la figura 1, a propósito del análisis sobre estudios del ocio contemporáneo en Latinoamérica, aunque se evidencia que este campo aun es muy escaso en intervención y producción científica, se muestra también, que se ha iniciado un camino promisorio sobre ello en la Universidad del Tolima. La analogía de la cebolla y las diferentes capas que se encuentran hasta llegar a las de adentro, la postura de enunciación que se acoge para la región, Colombia y el mundo, ubica en su interior al ocio, como constructo base y del que se deriva el resto. Es, además, el más profundo y menos evidente en el contexto regional, pero de él se derivan otros visibles como la recreación, el juego, el tiempo libre, la lúdica, el entretenimiento y el consumo cultural entre otros.

Figura 1. La cebolla: analogía representativa del paradigma de estudios en ocio.



Nota: elaboración propia.

Las dimensiones establecidas por el paradigma de los estudios del ocio y la recreación, plantean estudiarlo desde cuatro (4) sectores, propuestos por Enciso y Rico (1988). Estos han estructurado las asignaturas del programa de Licenciatura en Educación Física, así: 1) sociocultural y artística; 2) físico-deportiva y comunitaria; 3) turístico/ambiental (3) y; 4) Terapéutica. Aunque cada una atiende a necesidades concretas, se articulan de una u otra manera simultáneamente.

El paradigma del ocio es la sombrilla que cubre la recreación, al vincularla metodológicamente en ocasiones como fin y/o medio. Por tanto, la recreación se concibe como un campo satisfactor de las necesidades humanas y del derecho al ocio; concretándose como prácticas sociales y culturales destinadas al aprovechamiento del tiempo libre para el esparcimiento físico, mental o espiritual. En este sentido, la actividad recreativa, desde el papel que le corresponde al participante o estudiante, transita entre el nivel bajo que corresponde a la imitación o reproducción de actividades, donde los participantes ejecutan lo que ven, repitiendo a cabalidad lo que el docente realiza o le solicita, por ejemplo, una coreografía musical (mando directo). Un nivel medio, que corresponde al seguimiento de actividades administradas, pero con cierta autonomía, acorde a las necesidades del participante y/o estudiante (mando semidirecto). Y un nivel alto de libertad y autonomía, en el cual se resuelve un reto y se consigue el objetivo señalado a partir del pensamiento crítico, toma de decisiones emancipadas, características de la educación experiencial (resolución de problemas).

El juego y la pedagogía del juego, por su parte, proporciona las herramientas necesarias para satisfacer el paradigma del ocio

y la recreación, siendo necesaria su participación para ámbitos formales y no formales, en el marco del programa de Licenciatura en Educación Física, recreación y Deportes. A su vez, la lúdica, comprendida como dimensión humana y constitutiva a partir del ocio, la recreación, el juego, el entretenimiento y la diversión, entre otras. Así mismo, es necesario mencionar la actitud lúdica como disposición o intención, frente a los momentos de ocio y los procesos recreativos, para el encuentro con elementos emocionales de satisfacción, goce y placer (Abella, 2016).

Ocio/recreación para y en la formación académica e investigación científica

29 años después del nacimiento del programa de Licenciatura en Educación Física, recreación y Deportes de la Universidad del Tolima, los avances en la línea de estudios del ocio y la recreación, luego de 6 modificaciones al plan curricular, son notorios. En este apartado, vamos a analizar dichos progresos desde la formación académica y la investigación científica.

Con respecto a la formación académica, se observa en la malla curricular del Plan 1 del año 1995, solo tres (3) asignaturas obligatorias, correspondientes en ese momento a la línea de estudios en recreación, a saber: 1. Juegos tradicionales; 2. Danzas y folclor; y 3. Campamento y ecología. En la versión del plan N°01 de 2018 con vigencia actual, le corresponde a la línea de estudios de ocio y recreación un aumento a seis (6) asignaturas obligatorias, esto es: 1. Teoría y didáctica del ocio, la recreación y el tiempo libre; 2. Didáctica de la recreación cultural; 3. Didáctica del ocio y recreación físico-deportiva; 4. Didáctica del

ocio turístico, ecológica y campamento 5. Didáctica del ocio y recreación terapéutica y 6. Práctica en ocio y recreación. Esto sin tener en cuenta la asignatura de elección de las optativas 1 y 2 en profundización en ocio, recreación y tiempo libre. A continuación, en la Tabla 1, se muestra la lista comparativa de las asignaturas en la línea de estudios en ocio y recreación del programa de licenciatura en Educación Física, recreación y Deportes de la Universidad del Tolima.

Tabla 1. Lista Comparativa entre el Plan #1 de 1995 y el Plan #01 de 2018.

N°	Plan 1 1995	Plan 01 2018
1	Juegostradicionales	Teoría y didáctica del ocio, recreación y tiempo libre
2	Danzas y folclor	Didáctica de la recreación cultural
3	Campamento.	Didáctica del ocio y recreación físico-deportiva
4		Didáctica del ocio turístico, ecológica y campamento
5		Didáctica del ocio y recreación terapéutica
6		Práctica en ocio y recreación
7		Optativa 1 profundización en ocio y recreación
8		Optativa 2 profundización en ocio y recreación

Nota: elaboración propia.

La estructura curricular, está enfocada en desarrollarse con una orientación procesual (teoría, práctica y profundización), partiendo de una adquisición de conocimientos (asignaturas 1 a 5), desarrollo de los primeros dos años y medio (primero a quinto semestre), para asegurar el buen desarrollo de los resultados de aprendizaje en la línea de estudios del ocio y la recreación. Posteriormente, el campo de las prácticas (asignatura 6), avanzando en el terreno de las vivencias y experiencias en diferentes contextos. Finalmente, se da paso a las profundizaciones (asignaturas 7 y 8), para complementar la formación de calidad en la línea de ocio y recreación.

En cuanto a la investigación científica, destacan dos elementos importantes en la línea de estudios de ocio y recreación. El primero corresponde al diplomado en formación de líderes en actividades de ocio y tiempo libre. Este se realiza como una de las opciones de grado para alcanzar el título de Licenciado(a) en Educación Física, recreación y Deportes. En la actualidad, se han graduado cerca de 110 estudiantes en 5 cohortes ofertadas entre los años 2018 y 2023. Para la finalización de este diplomado, las y los estudiantes deben realizar la defensa del Trabajo Final de Diplomado (TFD), que concierne al documento escrito con la propuesta investigativo-empresarial a sustentar, una vez finiquitados los módulos teórico-prácticos; esta se construye al articular todos los contenidos vistos durante el TFD, con un tema que se mueve en la línea de estudios en cuestión.

Al ser estudios del nivel de pregrado, los TFD se mueven entre un nivel formativo/educativo y de profundización investigativa básica. Sin embargo, destacan propuestas interesantes en las temáticas de la línea de estudios en ocio y recreación, a

partir de las diferentes dimensiones esbozadas anteriormente (sociocultural, turismo, deporte y salud). También desde el juego, la pedagogía del juego, la lúdica, el aprovechamiento del tiempo libre, el entretenimiento y el consumo cultural, por mencionar algunas de las relevantes.

A continuación, se presentan algunos de los trabajos finales de diplomado, presentados por las y los estudiantes como opción de grado.

Tabla 2. Trabajos finales de diplomado. Líderes actividades de ocio y tiempo libre

Año	Título	Año	Título
2021	Ocupaciones y motivaciones de ocio y tiempo libre en cuarentena de estudiantes de sexto (6) y séptimo (7) grado de la institución educativa Mariano Ospina Pérez, vereda Velú,	2019	Ocupaciones y motivaciones de tiempo libre de los trabajadores de la empresa botas agroindustrial
2021	La Educación Física al servicio de las artes escénicas en Ibagué, Tolima.	2019	Promover el ocio y el tiempo libre de los padres de familia del club Roller Skate en Tolima durante el entrenamiento de los niños
2021	Ciclo Turismo: Conoce Ibagué en bici	2019	ocio en personas con discapacidad en los diferentes deportes

Año	Título	Año	Título
2021	Programa de pausas activas en cuarentena para la concentración y motivación de estudiantes de 10 semestre de Licenciatura en Educación Física, Universidad del Tolima.	2019	Contrastando realidades desde la recreación y el ocio en Ibagué.
2021	ocio como mecanismo preventivo de lesiones en futbolistas de la categoría juvenil del club Berlín Atlético Ibagué Fútbol Club.	2019	Ocupaciones y motivaciones de tiempo libre en escolares de la Comuna 7 de la ciudad de Ibagué.
2021	Peteca en tiempo de pandemia: una propuesta de ocio físico deportivo para la mejora de la salud de las familias ibaguereñas	2019	Propuesta de recreación y ocio para mujeres en estados de embarazos vulnerables.
2021	Skateboarding como ocio y aprovechamiento del tiempo libre en la Comuna 2 y 3 de la ciudad de Ibagué.	2019	Promoción para el uso de los parques biosaludables en ocio en la ciudad de Ibagué
2022	Bicicleta: una alternativa de ocio para los estudiantes de Educación Básica Media de la ciudad de Ibagué	2019	Pausas activas como herramienta del ocio en el mejoramiento del rendimiento laboral

Año	Título	Año	Título
2022	eSports para el ocio en la ciudad de Ibagué	2023	Uniendo Frisbee: Fomentando la Unión a través del Ultimate Frisbee en la Comuna 5 y 9 de Ibagué.
2022	El ocio turístico una estrategia intergeneracional en jóvenes y mayores en la población de San Luis, Tolima	2023	ocio digital universitario un evento de interacción social en la Universidad del Tolima
2022	Propuesta para desarrollar un sendero ecoturístico de orquídeas en la vereda El Cural de la ciudad de Ibagué	2023	Baile y Socialización en Jóvenes de 10° Y 11°: Un Estudio en la Institución Educativa La Sagrada Familia, Ibagué, Tolima
2022	Voleibol recreativo, como una herramienta para la salud mental y física de los niños entre los 8 y 18 años.	2023	Senderismo en el Cañón del Combeima como una experiencia de ocio para las familias ibagueñas

Nota: elaboración propia.

La revisión de los trabajos de investigación en pregrado y posgrado, como opción de grado de la línea de estudios del ocio y recreación en los últimos tres (3) años, a través de un juicioso análisis, dejan ver una tendencia al alza y evolución sobre la línea en mención. Destacándose temas como el ocio tecnológico, ocio serio y la construcción de programas de recreación pedagógica, ocio, Deporte formativo y tiempo libre en dirección al rendimiento académico, formación de valores o competencias del ser y convivir.

De esta manera, se observa una articulación con las otras líneas disciplinares del programa de Licenciatura como la Educación Física y los Deportes. Además, se hace visible la articulación con otras carreras profesionales como Psicología, Arquitectura e Ingeniería Forestal y Agronomía entre otras.

A continuación, se muestra la tabla 3 con la lista de trabajos de grado en la línea de los estudios de ocio y recreación.

Tabla 3. Trabajos de grado y posgrado línea de estudios ocio y recreación.

Año	Trabajos de grado y posgrado		
2020	Los videojuegos activos en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la Educación Física. Una propuesta pedagógica	2020	Representaciones sociales de ocio y tiempo libre en relación con la percepción de salud en estudiantes de la Universidad de la Amazonia.
2020	Block pedagógico de ocio y tiempo libre para las y los estudiantes de licenciatura en pedagogía infantil en educación a distancia de la Universidad del Tolima Cread Ibagué, Colombia	2020	Programa de bienestar estudiantil para la convivencia escolar en el recreo de la Institución Educativa Luis Flórez, Líbano Tolima

2023	Beneficios de identidad personal y social a través del fútbol formativo en categoría prejuvenil del club Alianza tolimense, Ibagué.	2020	Programa de intervención pedagógica para la mejora del rendimiento académico y las competencias del ser y convivir, en jugadores(as) de la selección de fútbol sala de la Institución Educativa Santa Ana de Soacha, Compartir
------	---	------	--

Nota: elaboración propia.

Con lo expuesto hasta aquí en este apartado, es visible el progreso que la línea de estudios en ocio y recreación en la Universidad del Tolima ha alcanzado desde sus inicios, hace casi tres (3) décadas, hasta lo que es en la actualidad.

En los últimos diez (10) años, se evidencia una transformación con respecto a su estructura académica (malla curricular) e impacto investigativo (aumento de estudios en dimensiones de ocio y recreación). Es decir, en calidad y cantidad; dándole valor a su capacidad de favorecer el desarrollo personal, social y económico y el logro de una vida digna, como lo menciona la WLRA (World Leisure and Recreation Association), a partir de sus planteamientos en 1994, contenidos en la “Carta sobre la educación del ocio”.

Ocio/recreación para y en la transformación y proyección social regional

Durante el desarrollo de la carrera del programa de Licenciatura en Educación Física, recreación y Deportes, en las diversas asignaturas de la línea de estudios de ocio y recreación, las y los estudiantes realizan salidas de campo, visitas a instituciones educativas y actividades de extensión y proyección social. Sin embargo, es a través de la práctica en ocio y recreación, con previa experiencia, conocimientos y saberes prácticos logrados durante la formación profesional que se debe recorrer para llegar allí, e iniciar con un proceso de participación en actividades sociales y de comunidad. Así, las y los estudiantes, ya tienen las competencias para administrar una actividad recreativa y/o de juego, no solamente con fines emocionales (goce, satisfacción o placer), siendo además capaces de contribuir a la salud física, mental o social y, a la reflexión de aprendizajes en diversos campos de estudio e impactar en la humanización y beneficios a largo plazo acorde a sus necesidades.

La línea de estudios de ocio y recreación como campo de proyección y extensión social en la ciudad y región, ha realizado diversas actividades que se recogen en tres (3) contextos diferentes: universitario, urbano y rural. En el universitario, destacan varios eventos y festivales recreativos y algunos programas en sentido académico. La cátedra Bienestar, por ejemplo, una estrategia formativa, que durante una vez al semestre, realiza encuentros académicos sobre un tema relevante, invitando expertos en áreas del saber. Por ejemplo “Fútbol popular entre la cancha, la

academia y la acción territorial¹⁶” o “la vida va en bicicleta en la UT. Proyectos e historias de vida”.

En cuanto a ferias y festivales recreativos, se registran entre 2021 y 2023, alrededor de 120 eventos relacionados con la línea de estudios en ocio y recreación, algunos endógenos (universidad) y otros fuera de sus muros (externos). Lo infaltable son sus participantes, que pueden variar en cuanto al público asistente, dependiendo del sentido de la planeación y programación semestral, como estudiantes de primaria o colegio, funcionarios, docentes y comunidad en general.

La siguiente lista, permite ver la extensión social más relevante del programa de Licenciatura en Educación Física, recreación y Deportes.

16 Disponible en: <http://medios.ut.edu.co/2022/07/29/se-dio-apertura-a-la-catedra-de-bienestar-en-la-ut/>

Tabla 3. Actividades y eventos de proyección y extensión social.

PROYECCIÓN Y EXTENSIÓN SOCIAL		
UNIVERSITARIAS	URBANA	RURAL
<p>Feria de Juego, proyecto final de inglés 3. Coliseo Universidad del Tolima (9 de mayo 2023): Estudiantes de 4to semestre Licenciatura en Educación Física. Propósito: mostrar las habilidades comunicativas en inglés, con juegos, recreación y ocio.</p>	<p>Institución Educativa Técnica Darío Echandía Olaya de la ciudad de Ibagué (27 de septiembre 2023): (120 niños de primaria y 160 jóvenes y adolescentes de bachillerato).</p>	<p>La Institución. E Guasimal zona rural del Municipio del Espinal (4 de octubre 2023): 250 estudiantes participantes.</p>
<p>Festival de danzas, Didáctica de la recreación Cultural y ocio, Universidad del Tolima (15 de Julio 2023): los estudiantes de II semestre, 14 de Julio auditorio Biblioteca Central, el festival de danzas para el curso Didáctica de la recreación Cultural y ocio.</p> <p>Anímate a vivir la vida, Universidad del Tolima (21 de septiembre 2023).</p>	<p>Institución Educativa Técnica Darío Echandía Olaya de la ciudad de Ibagué (27 de septiembre 2023): se realizó en los polideportivos del Barrio departamental y el parque El Mohán el II Festival de los juegos tradicionales de la Calle 2023; evento en el marco de la XVI Feria Empresarial, Deportiva y cultural, el acompañamiento y coordinación de los estudiantes de segundo y tercer semestre de nuestro programa.</p>	<p>Practica de Didáctica del ocio, Ecología y Turismo, Santander (17 de julio 20023): estudiantes de cuarto semestre, programa Licenciatura en Educación Física, recreación y Deportes, visitan San Gil, Santander, profesores Néstor Aponte y Lucas Pavel. Práctica de Didáctica del ocio Ecología y turismo, actividades extremas de aventura y diversión. .</p>

PROYECCIÓN Y EXTENSIÓN SOCIAL		
UNIVERSITARIAS	URBANA	RURAL
<p>4to Festival del Adulto Mayor. Coliseo cubierto de la Universidad del Tolima (12 de julio 2023): El festival de Juegos Tradicionales, pedagógicos, organizado por los estudiantes de IV semestre de la Licenciatura en Educación física recreación y Deportes. Actividades Cardio rumba (IMDRI) y la entrega de Refrigerios a través de la Vicerrectoría de Desarrollo Humano. Integraron la jornada vivida por cerca de 150 adultos mayores de los barrios El Bosque, Las Delicias y Jordán de Ibagué.</p>	<p>Practica Didáctica y ocio Terapéutico, Bogotá: Los estudiantes de quinto semestre Licenciatura en Educación Física recreación y deportes, visitan Bogotá; profesores Hernán Tovar y Gilberto Rodríguez, en práctica de Didáctica y ocio Terapéutico, visitando diferentes universidades como la UNIMINUTO, además de un recorrido histórico por la ciudad.</p> <p>Celebración día del estudiante. I.E Germán Pardo García (9 de junio 2023): los estudiantes de IV semestre, realizaron actividades de ocio Físico Deportivo, actividad musicalizada, festival de Juegos Tradicionales, juegos cooperativos y recreo-deportivos, los cuales contribuyen al fortalecimiento de valores, trabajo en equipo.</p>	<p>Institución Educativa Técnica La Ceiba, Rovira, Tolima (13 de Julio 2023): Práctica Docente de Básica Primaria del plan V y plan I, en compañía de los docentes Gilberto Rodríguez y Hernán Tovar, Rovira, Tolima, Institución Educativa Técnica la Ceiba, en compañía de los estudiantes del Liceo Rovira. Una jornada lúdico-Pedagógica, juegos tradicionales, juegos cooperativos, juegos pedagógicos.</p> <p>Todos somos iguales, centro de rehabilitación Sophia's (19 de mayo 2023): los estudiantes de IV semestre de Licenciatura en educación Física, recreación y Deportes de la UT, organizaron un evento significativo en la IPS Centro de Rehabilitación Sophia's, bajo el nombre de "TODOS SOMOS IGUALES".</p>

Nota: elaboración propia.

Finalmente, hay que destacar que, las políticas de bienestar universitario de la Universidad del Tolima, en sus dimensiones de fomento de la actividad física, el deporte y la recreación, así como en expresión cultural y artística, buscan estas representaciones y divulgaciones, fomentando el disfrute del ocio y el tiempo libre que dinamice la realidad social, propiciando la buena salud física y mental de la comunidad universitaria (Moreno et, al, 2022).

Consideraciones finales

En este capítulo, buscamos mostrar la línea de estudios del ocio y la recreación de la Universidad del Tolima, como un paradigma contemporáneo. Un campo de estudio, que hace años, viene despertando el interés de formación académica, investigativa y de extensión social en esta región colombiana, a través del programa de Licenciatura en Educación Física, recreación y Deportes.

La transformación, perspectivas y reflexiones realizadas por los académicos de la Universidad del Tolima, llevan a promover el *paradigma del ocio y la recreación*, como una dicotomía necesaria y de comprensión colectiva para entender realidades latinoamericanas como la colombiana, en la que, para avanzar en una educación crítica/creativa se requiere la mezcla de estos dos elementos con el propósito de cubrir las condiciones de vida y las singularidades de la región. Abordarlos de manera aislada o individual, es perder la potencialidad que su sinergia alcanza, de ahí su fundamentación. La recreación no alcanza a generar los reflexiones y aportes en la región que el ocio permite para abarcar y valorizar. Así mismo, el ocio requiere de ser acompañado de la recreación para satisfacer todas sus necesidades.

En Ibagué y la región del Tolima, se evidencia el impacto que está teniendo el paradigma contemporáneo del ocio y la recreación, especialmente en la última década, en la que se adquiere una interesante utilidad y desarrollo en las dinámicas sociales y diversidades culturales, en las que se inserta este paradigma. Vale recordar el pensamiento de Clastres (1978), cuando dice que, cada sociedad marca las leyes en los cuerpos de sus individuos. Es decir, el ocio y la recreación son percibidos de manera positiva y han conseguido generar y expresar una acción a partir de su educación, una realidad en sí misma para quienes lo viven.

Referencias

- Abella, M. (2016). Syllabus de espacio académico educación experiencial. Facultad de Cultura Física y recreación. USTA. Manuscrito no publicado, disponible en archivo comité curricular.
- Clastres, P. (1978). La sociedad contra el estado. Francisco Alves.
- Enciso H., y Rico, C. (1988) Fundamentos de la recreación. Ediciones Cerlibre. Disponible en centro de documentación Funlibre. Bogotá.
- Max-Need, M. A. (2007). Las necesidades humanas según Manfred A. Max-need. Obtenido de Decrecimiento: <http://www.decrecimiento.info/2007/09/lasnecesidades-humanas-segn-max-neef.html>
- Max-Neef; Elizalde y Hopenhayn, (1986). Desarrollo a Escala Humana: una opción para el futuro. In: Development Dialogue (número especial). Uppsala, CEPUR - Fundación Dag Hammarskjöld, 1986

- Mignolo, W. (2007). Biblioteca virtual de ciencias sociales. Obtenido de Herencias coloniales y teorías postcoloniales: <http://www.cholonautas.edu.pe/modulo/upload/Mignolo.pdf>
- Moreno, D; Polo, D; Gutiérrez, J; Aguilar, K y Sánchez, L. (2022). Política integral de bienestar universitario. Vicerrectoría de desarrollo humano. Universidad del Tolima.
- Tabares, J. (2001). Segundo simposio nacional de investigación y formación en recreación. El desarrollo humano como marco de análisis del ocio en la actualidad (pág. 22). Funlibre.
- UNESCO. (2008). Declaración de los derechos humanos del 1948. Recuperado el 02 de 02 de 2015, de Declaración de los derechos humanos del 1948: http://portal.unesco.org/geography/es/ev.phpURL_ID=9354&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html
- UNESCO. (2010). Informe mundial sobre las ciencias sociales. Ediciones Unesco.
- World Leisure and Recreation Association. (1994). International Chapter for leisure education. ELRA (European Leisure and Recreation Association).
- WORLD LEISURE AND RECREATION ASSOCIATION. (WLRA). (2006). Leisure and quality of life: The impact of leisure upon social, economic and cultural development. The Hn-gzhou Communiqué.

Por las sendas de la memoria lúdica¹⁷

Víctor Alonso Molina Bedoya

Universidad de Antioquia

*Recordar es fácil para el que tiene memoria,
olvidar es difícil para el que tiene corazón*

(García-Márquez, como se citó en Vega, 2022, p. 30).

Palabras clave: memoria lúdica, diversidad, subjetividad, tradiciones culturales y populares

Los desafíos de la memoria

Se insiste, con acierto, en la necesidad de recuperar la memoria, hecho que no es menor en una sociedad que olvida

17 Construido en el marco de la investigación: un currículo participado con pertinencia social, histórica y cultural para la formación de los profesionales del campo en el Instituto Universitario de Educación Física y Deporte de la Universidad de Antioquia, debidamente registrada en el Sistema de Investigaciones de la Universidad de Antioquia, a partir de los subproyectos Memorias lúdicas y Expedición lúdica.

fácilmente. Como se advierte popularmente, quien no conoce su historia está condenado a repetirla. Esta consigna adquiere una mayor relevancia en un país marcado por una historia que, a todas luces, es trágica, sobre todo si se consideran las penurias a las que han sido sometidas amplias mayorías de ciudadanos(as) en su trasegar histórico. Basta para ello, detenerse en el discurso del presidente de la Comisión de la Verdad, Francisco de Roux (2022), al hacer entrega del *Informe Final de la Comisión de la Verdad* con ocasión del acuerdo firmado entre el Estado colombiano y la guerrilla de las FARC.

Estamos ante las kilométricas filas de niños y niñas llevados a la guerra; la procesión interminable de buscadoras de compañeros e hijos desaparecidos; la multitud de jóvenes asesinados en ejecuciones extrajudiciales; las fosas comunes y cadáveres de muchachos y muchachas rurales desperdigados en las montañas, muchos de ellos indígenas y afros que fueron llevados como guerrilleros o paramilitares o como soldados y murieron sin saber por quién peleaban; las miles de mujeres abusadas y humilladas; los poblados masacrados y abandonados; resguardos indígenas y comunidades negras devastadas y en confinamiento; millones de hogares desplazados que abandonaron parcelas y ranchos; los miles de soldados, policías, exguerrilleros y exparamilitares que deambulan cojos, mancos y ciegos por los explosivos; miembros de comunidades que tuvieron que sufrir ese mismo destino por cuenta de las minas antipersona; centenares de miles de exiliados que escaparon para sobrevivir; multitudes de familias que llevan el golpe del secuestro y lloran a retenidos que no volvieron; y la naturaleza victimizada en los ríos y el Canal del Dique, convertidos en cementerios y quebradas de aguas negras de petróleo por causa de las voladuras de oleoductos; las selvas quemadas y centenares

de especies nativas desaparecidas, cientos de miles de hectáreas envenenadas con los químicos producto de la elaboración de la pasta base de coca y arruinadas con el glifosato rociadas a diestra y siniestra para marchitar su cultivo. Y las tradiciones, las risas y los afectos de la fiesta del pueblo invadidos por símbolos de tristeza, terror, oscuridad y desconfianzas. (De Roux, 2022, párr. 36).

Esta es una realidad que, para determinadas facciones de la sociedad colombiana no ha existido o no existe. Nótese que, para ello, se ha recurrido con insistencia a sustentar otras narrativas que, en muchos de los casos, han desconocido las historias y trayectorias de la población víctima y sus padecimientos. De esta manera, la historia se convierte en un claro instrumento de dominación, mediante el cual, no solo la realidad sino también los recuerdos y los olvidos como mecanismos propios de la memoria, han sido objeto de uso de determinados sectores, según convenga o no, para el mantenimiento o la pérdida de privilegios en la conducción de la cosa pública.

Por ello, en la memoria y la historia se instalan también, las prácticas de discriminación y exclusión de los regímenes de muerte de las sociedades hegemónicas, para hacer prevalecer su poder e imposibilitar el recuerdo colectivo de los sectores populares, algo que resulta necesario para confrontar las narrativas de la historia dominante, de la historia oficial.

Para contrarrestar esta discriminación se opta por lo popular, en tanto significa la existencia de un mundo hecho de muchos mundos, permite la visibilización de sectores sociales que, históricamente han sido subalternados y excluidos de la historia. En esta perspectiva, se asume la historia popular no

solo como campo temático, sino principalmente como “un lugar metodológico para comprender el conjunto de las sociedades de las que constituyen una mayoría, y un lugar político desde el cual orientar la acción colectiva de los sectores subalternos” (Torres, 2014, p. 94).

Sin embargo, la memoria no solo da cuenta del pasado como realidad dada, sino que, hace referencia al presente y al futuro, en tanto representa un puente que conecta las tramas y los sentidos culturales que son actualizados y recreados en la interacción, siempre dinámica, de las generaciones. Esta ubicación conceptual, encuentra sintonía con la memoria social de Torres (2014), concebida como el “proceso intersubjetivo de construcción de sentido histórico y de identidad colectiva” (p. 105).

Es esto precisamente lo que marca la configuración y reconfiguración de los sujetos colectivos, los sujetos populares. Como lo advierte Torres (2014), los sujetos populares no solo tienen un saber histórico de su pasado, sino que, sobre todo, pueden ser productores de conocimiento histórico a partir de su actuación histórica.

En este marco, la memoria resulta ser una poderosa competencia o un acervo cultural, necesario para afianzar las relaciones y la convivencia social en un entorno determinado. Es de lo que se va dotando la cotidianidad que, en la medida en que se vive, se actualiza y transmite a las nuevas generaciones. De esta forma, se constituye en parte relevante de las dinámicas identitarias de los pueblos, al establecer las características propias del grupo en ese irse haciendo a su manera, como sujeto

y como colectivo. De allí que la memoria y la identidad, tejan una relación estrecha en el dinamismo propio que caracteriza la cotidianidad y las prácticas sociales y culturales de los colectivos.

De paso, en ese relacionamiento juegan un rol importante los lugares de la memoria, entendidos a la manera del *Centro Nacional de Memoria Histórica* (CNMH, 2021), como aquellas zonas donde se da sentido simbólico a los hechos ocurridos, para el caso colombiano, en el marco del conflicto armado. Desde ellos se busca preservar la memoria histórica. De forma expresa por parte de esta entidad, se indica que “los lugares de memoria visibilizan en la esfera pública los hechos de violencia ocurridos en la región y contribuyen a transformar las relaciones de poder, el terror y la estigmatización que impusieron los actores armados sobre la población” (CNMH, 2021, p. 25).

Así, la memoria y su recuperación entrañan un compromiso ético, estético y político en su intención de afectar las estructuras violentas en lo epistemológico, lo praxiológico y lo ontológico. Estas signan nuestras sociedades periféricas, donde impera el silenciamiento de amplias mayorías y la subalternización de lo diferente, lo plural, lo heterogéneo.

¿Desde qué lugar de enunciación se plantea lo lúdico?

La comprensión de lo lúdico que acompaña esta pretensión, se sitúa más en la perspectiva de la racionalidad, en tanto reivindicación de variadas y específicas formas de ubicación frente al mundo y frente a los otros. Esto implica maneras particulares

del ser, de los colectivos y las realidades en la configuración, más que de un mundo, de mundos, de lo pluriverso. Por tanto, como racionalidad lúdica, se cuestiona la idea del mundo como un mundo y, en este sentido, se discute el discurso hegemónico global que exagera —con impacto en todas las dinámicas y los fenómenos de la vida— el individualismo, la propiedad privada, la eficiencia, el mercado, la extracción, la aceleración y la destrucción; rasgos que bien caracterizan la otra racionalidad, la de la redituabilidad, la acumulación basada en la lógica utilitaria de todo, que desprecia y oculta otras formas de relación y de vida, donde el juego, la libertad, la imaginación y la utopía no solo son posibles, sino necesarias.

Desde esta ubicación epistémico-conceptual y metodológica, se establece una fuerte oposición al uso del juego y de todo el arsenal lúdico en la reproducción de los valores, las formas y la organización social de la acumulación y generación de exclusión. Así mismo, desde esta perspectiva, se realiza una crítica a la racionalidad individualista y mercantil de la vida y de todas sus formas. Así, la racionalidad lúdica, se plantea como perspectiva contrahegemónica a la racionalidad utilitaria capitalista, que hace del juego también, un instrumento de su reproducción. A la manera de Tabares (2022),

el juego es un escenario de pugnas entre intereses y racionalidades que condicionan sus formas. Esta situación ha conducido a la preeminencia de algunas miradas desde las cuales se ofrecen variadas ópticas para su tratamiento. Así mismo, afirmar que el juego también es político permite visibilizar sus condiciones, lógicas e intereses. (2022, pp. 115-116)

Es una racionalidad lúdica en el sentido que, reivindica la

multiplicidad y variedad de formas de ser del sujeto y el colectivo lúdico, situado en su contexto, con impacto en los territorios como potencial de la vida. Aquí reside precisamente su carácter relacional, lo que permite apoyar lo dicho en la figura de la ontología relacional, para significar la inextricable articulación de todas las prácticas con el territorio y lo comunal (Escobar, 2018). Se reconoce aquí, un diálogo entre las dimensiones sociales más amplias, como el tipo de formación social del momento y lugar y su incidencia en la determinación, siempre dinámica, en cualquier asunto o práctica social.

De aquí que, esta racionalidad lúdica, a efectos metodológicos, se emparente con la idea de la subjetividad lúdica, por reconocer en ella, la transversalidad a la vida social; y de mayor relevancia resulta el hecho de que, desde la figura de la subjetividad, se reivindica la realidad como algo dinámico e histórico, en tanto comporta la doble condición de producida y productora. También como síntesis de diversas temporalidades: es actualización del pasado, en tanto es memoria; es experiencia, al permitir la apropiación del presente y favorecer la construcción de posibilidades, es futuro (Torres, 2019). Se signa aquí la subjetividad lúdica como campo amplio de problematización que, posibilita pensar la realidad social y el propio pensar, reivindicando así, para el campo de la lúdica, un sujeto y una colectividad comprometida con la explicación-comprensión y la transformación-construcción de nuevas y variadas realidades.

Esta visión que se defiende, reivindica la necesaria referencia a lo lúdico como producto y proceso, como contenido y forma, aspectos que para Marcellino (2009) hacen parte esencial de la cultura históricamente situada. Como bien lo advierte este

autor, en su reflexión sobre la relación de lo lúdico con el ocio y la educación, no se trata solo de un instrumento eficaz para facilitar el proceso de aprendizaje, menos para la adecuación conformista de los sujetos a una determinada sociedad. Por el contrario, tiene que ver con promover y facilitar la participación de los sujetos y los colectivos, en la producción de la cultura como ejercicio propio de la ciudadanía activa.

En la misma dirección crítica, el apoyo en la defensa del juego libre de García-Olivo (2019) es iluminadora:

Entonces, el niño juega con cualquier cosa y juega de cualquier manera. A cubierto del juguete y del juego instituido, históricamente forjado, tampoco puede afectarle la figura del «supervisor» o «conductor» de la actividad lúdica. Ayuno de reglas, de patrones, de instrucciones, sin «asesores» o «ayudantes» que lo distraigan y condicionen, el niño, bajo la mirada complaciente de su propia libertad, no cesa de jugar. (García-Olivo, 2019, p. 8)

Aquí García-Olivo (2019) reclama el juego antipedagógico y desistematizador, juego potencialmente subversivo, desestabilizador y crítico que fundamenta el juego libre, el cual es ocultado por el discurso hegemónico global, bajo el amparo y la promoción de un juego funcional a la lógica reidual como es el juego reglado, adaptativo, planificado, observado y de obediencia. Por el contrario, como se puede apreciar en la cita, el juego libre es más relacional y potenciador de la creatividad y la imaginación al darse sin normas, sin competencia, sin utilidad material o simbólica y sin depender del mercado (García-Olivo, 2019).

Memoria lúdica

De acuerdo con lo que se viene indicando, y para los alcances de este material, debe subrayarse la conexión entre la memoria social y la memoria lúdica, a partir del reconocimiento que hace Torres (2014). Por ello, “la memoria social se alimenta y sobrevive en las tradiciones orales, lúdicas y estéticas” (Torres, 2014, p. 106). Además, se actualiza en la cotidianidad, en las coyunturas memorables y en las luchas sociales.

A partir de una dialéctica de recuerdo y olvido, los pueblos construyen sus propias representaciones del pasado que les permiten darle coherencia a su devenir colectivo, a la vez que alimentan sus sentidos de pertenencia y organizan sus saberes, creencias y prácticas. (Torres, 2014, p. 105)

En efecto, todos los colectivos sociales disponen de un acumulado amplio de prácticas que les permite actualizar su experiencia histórica, lo que se transfiere también, a la memoria lúdica colectiva como posibilitadora de la reconstrucción y activación del pasado. Como se ha reconocido históricamente, los juegos y los juguetes, son portadores de la memoria individual y colectiva, de allí que, evocarlos o traerlos al presente, por uno mismo o por otros, activa el recuerdo y refuerza la memoria de experiencias y hechos del pasado.

De esta forma, desde la memoria lúdica, se trata de recuperar la historia de muchas prácticas ligadas al juego y a las tradiciones culturales y populares que han sido invisibilizadas, opacadas y silenciadas a partir de diversos dispositivos y tecnologías. Entre muchos otros factores, estos están unidos al deporte como

gran organizador y modalidad por excelencia de la cultura hegemónica, en sus versiones más promovidas: el rendimiento y el espectáculo. Dichas modalidades, resultan útiles no solo para las lógicas de extracción y acumulación, sino también para la labor de configuración de la sociedad de la simulación, mediante el arsenal del encubrimiento y la apariencia, tan proclives a muchas de las sociedades actuales.

Con esto se constata que, como ámbito específico, se desarrollan prácticas y actuaciones de discriminación y exclusión que buscan impedir el recuerdo colectivo de los sectores tradicionales y populares, los que, por ello mismo, precisan de potentes herramientas metodológicas y conceptuales para comprender y transformar esa realidad. Aquí es importante entender que, los sectores populares mantienen una relación activa con su pasado, lo que resulta relevante para la memoria lúdica, en tanto dota de mecanismos y estrategias para la activación de la memoria colectiva (Torres, 2014). Por ella, se afianzan las relaciones sociales y se confiere sentido a la cotidianidad, en tanto vivencia y actualización de las prácticas y su transmisión a las nuevas generaciones.

Con memoria lúdica se da lugar a lo propio, a lo popular y a lo tradicional, como elementos necesarios para la emergencia de lo diverso y lo pluricultural del país, como se reconoce en la Constitución Política de Colombia de 1991.

En todo caso, como parte cardinal de la memoria social de los pueblos, la memoria lúdica se halla en los múltiples y variados espacios, los mismos que el historiador Norá (como se citó en Beltrán, 2022) reconoce como los lugares de la memoria,

aqueños donde se da la vida y la muerte, la finitud y la eternidad, lo individual y lo colectivo, lo móvil y lo inmóvil, lo sagrado y lo profano. Por tanto, la memoria lúdica, busca aproximarse a otras formas que, hagan posible la recuperación de la historia popular de los colectivos desde este destacado componente de la vida social y cultural de los pueblos, para entender las formas de vida y las mentalidades ligadas a su utillaje lúdico y creativo. Para ello, los activadores de la memoria o los recursos que propone Torres (2014) a manera de tradiciones orales, rituales colectivos, recuerdos individuales, archivos de baúl, recorridos por el territorio, estudio de los objetos, fotografías y el propio cuerpo, tertulias y museos comunitarios, resultan dispositivos de alto valor para la reconstrucción de la historia social.

La recuperación de esta historia popular desde la ludicidad, se entronca con la perspectiva de la historia desde abajo, en tanto se procura la reconstrucción de la cultura lúdica situada, incluso, en ese trasegar por documentaciones escasas, dispersas y oscuras, como lo indica Ginzburg (como se citó en Sharpe, 2003). Lo anterior, es propio de este tipo de preocupaciones históricas, intentando con ello, una comprensión más profunda de las sociedades.

Lo mencionado implica resituar y actualizar procesos históricos, ligados al encuentro, a la sociabilidad, a la comunalidad, a la diversión, al juego y a la identidad colectiva. Todos estos aspectos son constitutivos de la memoria colectiva que, como cualquier otra práctica social, han sido marcados también por el largo conflicto armado que ha padecido el país. Como lo destaca con acierto el padre Francisco de Roux (2022), las tradiciones y la fiesta han sido invadidos por la tristeza, la oscuridad, la

desconfianza y el terror. Así, como opción metodológica, con la memoria lúdica se ha pretendido, en territorios marcados por las violencias estructurales del país, disponer de rutas, dispositivos para significar historias y experiencias propias de personas y grupos que habitan en estos lugares y que permiten reconocer, visibilizar sus trasegares históricos, sus acaeceres tan necesarios para afianzar los lazos identitarios, de colaboración y comunitariedad.

De aquí el poder transformador que se le asigna a la memoria lúdica como lugar metodológico, ético, estético y político de acción colectiva para el cambio social y cultural. Lo dicho por Florescano (como se citó en Torres, 2014) es ilustrador en este respecto, puesto que “la historia es proveedora de arquetipos que influyen en la memoria y la imaginación de las generaciones posteriores, condicionando los horizontes de lo posible” (p. 109).

Para la construcción de otros horizontes de posibilidad en los territorios, se reivindica la memoria lúdica como un dispositivo que permite potenciar lo comunal y lo relacional en los diferentes lugares, a la manera de un nuevo diseño ontológico (Escobar, 2018), para el beneficio de la sociedad pluriversa y abigarrada. Como bien se puede inferir de lo que se ha planteado, posibilitar el recuerdo colectivo de los sectores populares, desde el juego, la lúdica y la creatividad, es importante para evidenciar los usos de que han sido objeto por parte de la historia oficial y universal, para facilitar determinados intereses, muchos de ellos, al servicio de la racionalidad utilitaria y de la eficiencia, como también, para encubrir la violencia que ha definido parte importante de nuestra historia como sociedad. De aquí la relevancia de lo propuesto por el colega Fernando Tabares (2022), de la lúdica política para

abordar la política de la lúdica y ampliar los estudios, las miradas sobre la conflictividad y los juegos de poder que, como campo, le definen y proyectan en los emergentes horizontes de posibilidad en el país y en la región.

Referencias

- Beltrán, M. (2022). Prólogo. En R. Vega, *Recordar es sobrevivir. Entrelazando los hilos de nuestra memoria con los de la historia* (pp. 7-19). Teoría y Praxis.
- Centro Nacional de Memoria Histórica [CNMH]. (2021). *Centro de Memoria Histórica del Litoral Pacífico. Para vivir con dignidad y en paz en el territorio*. CNMH.
- De Roux, F. (2022) Esta es una invitación a superar el olvido, el miedo y el odio a muerte. En *Diario Criterio*. <https://diariocriterio.com/comision-de-la-verdad-francisco-de-roux/>
- Escobar, A. (2018). *Sentipensar con la tierra. Nuevas lecturas sobre desarrollo, territorio y diferencia*. Ediciones UNAULA.
- García-Olivo, P. (2019). *En defensa de la razón lúdica. Para resignificar el “juego libre”*. <https://pedrogarciaolivo.files.wordpress.com/2019/02/en-defensa-1.pdf>
- Marcellino, N. (2009). *Lúdico, educação e educação física*. Editora Unijui.
- Sharpe, J. (2003). Historia desde abajo. En P. Burke, *Formas de hacer historia* (pp. 39-58). Alianza Editorial.
- Tabares, F. (2022). Lúdica política latinoamericana. En *ocio, crisis y futuro. Ideas para mejorar la sociedad* (pp. 115- 119). Editorial Kinesis.
- Torres, A. (2014). *Hacer historia desde abajo y desde el sur*. Ediciones desde abajo.

Torres, A. (2019). *Pensar epistémico, educación popular e investigación participativa*. Editora Nómada, IPECAL.

Vega, R. (2022). *Recordar es sobrevivir. Entrelazando los hilos de nuestra memoria con los de la historia*. Teoría y Praxis.

Autores

CAROLINA GÁLVEZ VALENCIA

Docente ocasional del Instituto de Educación Física, recreación y Deporte de la Universidad de Antioquia. Magister en Motricidad y Desarrollo Humano de la Universidad de Antioquia. Integrante del Grupo de Investigación ocio, Expresiones Motrices y Sociedad – GOCEMOS.

Correo electrónico: carolina.galvez@udea.edu.co

GILBERTO RODRÍGUEZ MENDOZA

Licenciado en Educación Física Deporte para la Educación Básica, Colombia. Especialista en Pedagogía de la recreación Ecológica, Fundación Universitaria Los Libertadores, Colombia. Magister en Ciencias de la Cultura Física y el Deporte, Universidad del Tolima. Profesor nombrado de Planta, municipio de Alvarado, corregimiento el Guayabo, Tolima (Colombia). Profesor Catedrático Universidad del Magdalena, Colombia. Profesor Catedrático de la Universidad del Tolima, Colombia. Integrante del Grupo de Investigación ocio, Cultura Física y tiempo libre (OCUFYS) y del semillero de Investigación en ocio, recreación y tiempo libre (SIORYTL).

Correo electrónico: grodriguezme@ut.edu.co

GUILLERMINA MESA COBO

Doctora en Psicología Educativa y Magister en Educación de Adultos de la Universidad de Barcelona, España. Licenciada en Educación con especialidad en Literatura e Idiomas de la Universidad Santiago de Cali.

Tecnóloga en Recreación Dirigida del CIRDI Centro de Investigaciones en Recreación Dirigida, Bogotá.

Correo electrónico: mesaguillermina@gmail.com

guillermina.mesa@correounivalle.edu.co

HERNÁN GILBERTO TOVAR TORRES

Licenciado en Educación Física, recreación y Deportes, Universidad del Tolima, Colombia. Especialista en Actividad Física, Escuela Nacional del Deporte (Colombia). Magister en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte de la Universidad de Pamplona, Colombia. Magister y Doctor en ocio y Desarrollo Humano de la Universidad de Deusto, España. Profesor de planta de la Universidad del Tolima. Investigador, integrante del Grupo de Investigación ocio, Cultura Física y Salud (OCUFYS). Director del Semillero de Investigación en ocio, recreación y tiempo libre (SIORYTL).

Correo electrónico: hgtovar@ut.edu.co

JESÚS MARÍA PINILLOS GARCÍA

Docente ocasional de tiempo completo del Instituto de Educación Física, recreación y Deporte de la Universidad de Antioquia. Estudiante de Doctorado en Educación de la Universidad Nacional de Rosario, Argentina. Magíster en Educación con énfasis en Formación de Maestros. Especialista en Teorías, Métodos y Técnicas de Investigación Social: Investigación Educativa y Licenciado en Educación Física de la Universidad de Antioquia. Coordinador e integrante del grupo de investigación ocio, Expresiones Motrices y Sociedad – GOCEMOS

Correo electrónico: jesus.pinillos@udea.edu.co

LEONARDO ANDRÉS AGUIRRE CARDONA

Licenciado en Educación Física y recreación de la Universidad de Caldas, magíster en Educación de la Pontificia Universidad Javeriana. Docente investigador en la Licenciatura en Educación Física, recreación y Deporte en modalidad a distancia de la Corporación

Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO, Bogotá. Integrante del grupo de investigación GICDER.

Correo electrónico: laguirreca1@uniminuto.edu.co

LIDA MARCELA OSORIO LINARES

Docente de cátedra del Programa Recreodeportivo del Instituto de Educación Física, recreación y Deporte de la Universidad de Antioquia. Licenciada en Educación Física de la Universidad de Antioquia. Integrante del Semillero de Investigación ocio, Expresiones Motrices y Sociedad – GOCEMOS.

Correo electrónico: lidam.osorio@udea.edu.co

NORMAN JAIRO PACHÓN VILLAMIL

Director programa Ciencias del Deporte y la recreación en la Universidad Tecnológica de Pereira; Docente de la Facultad de Ciencias de la Salud. Director EXPORECREACION en sus cuatro versiones. Docente tutor en la Escuela de Liderazgo Facultad de Ciencias de la Salud – UTP. Docente tutor del Semillero de investigación en recreación y desarrollo humano CDR–UTP. Docente tutor en la Escuela de Facilitación y Educación Experiencial CDR – UTP. Docente investigador del Grupo de Investigación en Cultura de la salud. Magíster en Pedagogías Activas y Desarrollo Humano de la Universidad de Manizales y CINDE. Especialista en Educación del Arte y el Folclor de la Universidad el Bosque. Licenciado en Educación Física y recreación de la Universidad de Caldas.

Correo electrónico: norpachon@utp.edu.co

ROBINSON MENESES LLANOS

Profesor de la Universidad del Cauca, Departamento de Educación Física, recreación y Deporte en los programas de pregrado y posgrado. Profesor del Doctorado en Educación de la Universidad de San Buenaventura, Cali, Valle del Cauca. Integrante del grupo de investigación Kon-moción y del semillero de investigación HICZO

de la Universidad del Cauca. Doctor en Educación. Magister en Educación y Desarrollo Humano. Especialista en Lúdica. Especialista en Entrenamiento Deportivo.

Correo electrónico: robinsonmeneses@unicauca.edu.co

robinsonm2015doc@gmail.com

VÍCTOR ALONSO MOLINA BEDOYA

Profesor titular de la Universidad de Antioquia. Posdoctorado (Universidad de la Habana, Cuba). Posdoctorado (Universidad Federal de Minas Gerais, Brasil). Doctor por la Universidad de Valladolid (España). Magister por la Universidad de Antioquia. Especialista por la UNAULA. Licenciado en Educación Física por la Universidad de Antioquia. Estudios de Sociología (UNAD). Integrante del grupo de investigación ocio, expresiones motrices y sociedad GOCEMOS.

Correo electrónico: victor.molina@udea.edu.co

Siempre entre nosotros
José Fernando Tabares Fernández



**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**

Instituto Universitario
de Educación Física y Deporte

Ayer se fue; mañana no ha llegado;
hoy se está yendo sin parar un punto:
soy un fue, y un será, y un es cansado.

Francisco de Quevedo

Editorial
Kinesis

ISBN: 978-628-7699-07-6

