

LA RECREACIÓN Y EL JUEGO: DISPOSITIVOS GENERADORES DE ENCUENTRO Y CONVIVENCIA

Recreation and game: devices that generate encounter and coexistence

A recreação e o jogo: dispositivos geradores de encontro e convivência

Ingrid Julieth Sánchez Roa¹

Néstor Daniel Sánchez Londoño²

¹Uniminuto, ingrid.sanchezroa@gmail.com

²Independiente, ndanielocio@gmail.com

Resumen

El presente artículo corresponde a una revisión teórica en la que se pretende evidenciar la relevancia del juego y la recreación en el fortalecimiento de propuestas educativas de convivencia y reconciliación. De manera complementaria se evidencian los tópicos expuestos a partir de dos concepciones: dispositivos para el disciplinamiento corporal y cultural (Jiménez, 2007), y dispositivos de transformación del mundo en la creación de espacios colectivos que construyen posibilidades para la vida y la convivencia (Molina & Sánchez, 2017). Para determinar, como juego y la recreación se pueden integrar en la estructuración de dispositivos de encuentro y convivencia.

Palabras clave: *Juego; recreación; convivencia; diversión*

Abstract

The present article corresponds to a theoretical revision in which it is tried to demonstrate the relevance of the game and the recreation in the strengthening of educational proposals of coexistence and reconciliation. In a complementary way, the topics exposed from two conceptions are evidenced: devices for corporal and cultural discipline (Jiménez, 2007) and tools for the transformation

of the world in the creation of collective spaces that build possibilities for life and coexistence (Molina & Sánchez, 2017). To determine, how a game and recreation can be integrated into the structuring of meeting and coexistence devices.

Keywords: *Game; recreation; coexistence; fun*

Resumo

O presente artigo corresponde a uma revisão teórica na qual se busca demonstrar a relevância do jogo e da recreação no fortalecimento de propostas educacionais de convivência e reconciliação. De forma complementar, evidenciam-se os tópicos expostos a partir de duas concepções: dispositivos para a disciplina corporal e cultural (Jiménez, 2007) e dispositivos para a transformação do mundo na criação de espaços coletivos que construam possibilidades para a vida e a convivência (Molina & Sánchez, 2017). Para determinar, como o jogo e a recreação podem ser integrados na estruturação de dispositivos de encontro e convivência.

Palavras-chave: *Jogo; recreação; convivência; diversão*

1. Introducción

El juego y la recreación promueven el encuentro con el otro, que es diferente, partiendo de la valoración de la diversidad en miras a construir sana convivencia; características tan necesarias en nuestro país y especialmente a partir del acuerdo de paz. La coyuntura actual exige tramitar diferencias de manera diferente a la eliminación física del otro. Es entonces en donde el juego y la recreación proponen alternativas que las consolidan como dispositivos que aproximan posibilidades colectivas para vivir de manera armónica, en donde el reconocimiento del otro en la diferencia, es la base para construir la vida escolar, social diversa, integral y trascendente.

2. Desarrollo

La recreación

La recreación es considerada como un derecho, y en el presente artículo se retoma a partir de dos pilares de identificación: el primero, a nivel nacional evidenciada en la constitución política de Colombia, la ley general de educación, la ley del deporte y la recreación, entre otras; y a nivel internacional en la Declaración universal de los derechos humanos, el Pacto internacional de Derechos económicos, sociales, la Declaración Americana de los Derechos y Deberes del Hombre entre otros. Las cuales se pueden articular, y su importancia radica en la posibilidad de construir una vida buena, al favorecer el desarrollo de las personas desde el disfrute; por tanto, promueven el desarrollo humano (Nussbaum, 2012). De esta manera se consolidan como un marco amplio de referencia documental normativa de elementos construidos con el tiempo a partir de las diversas condiciones socio culturales del mundo; y que hoy por hoy constituyen una pieza clave para favorecer acciones articuladas que permitan el mejoramiento de las condiciones de vida de las personas.

El juego

El juego es una práctica reconocida por todos (Fink, 1996) dado que se concibe como un fenómeno innato originado por la experiencia sensible del ser, a partir de la interacción con el mundo, orientado en acciones libres y que configuran la subjetividad del individuo. El jugar no es un ejercicio que pueda ser mirado desde laboratorios que instrumentalizan formas y acciones para describir los resultados de un cúmulo de legos que pueden entrelazarse uno a otro. La práctica misma de esta acción rodea cada existencia de los niños y adultos que se reconocen como capaces de condicionarse al juego.

En el caso del jugar humano se resalta la expresión “jugar no sucede sin más en nuestra vida, es un suceder aclarado significativamente” (Fink, 1996), dado que se considera como una práctica que se vive conscientemente y no como una preparación para el ejercicio de vidas posteriores, en el caso de la infancia,

o como escapes sociales que regulan maneras de comportarse adquiriendo aprendizajes que se hacen necesarios para el futuro. El jugar remonta la realización de prácticas de juego y estas actividades varían de acuerdo a la cultura y al mundo social en el que nos encontramos inmersos. Una acción jugada en una latitud o en otra, puede tener diferentes expresiones, tanto en sus acciones como en sus locuciones; incluso los significados pueden variar de acuerdo a los valores o creencias que logran construirse en el entramado social y cultural que les acoge.

Articulación de dispositivos para la convivencia

El juego, es una acción caracterizada por la libertad del movimiento y se ejerce con conciencia realización; teniendo en cuenta la reflexión que se plantea y a partir de la propuesta de Vera Barros en donde expone que el juego “nos lanza en la dirección del otro” (Barros, 2010, p.102); se constituye la posibilidad de encontrarse con el otro desde la diferencia; la dirección del otro, es la posibilidad de su encuentro que construye y propone alternativas para esculpírnos y construir la subjetividad de nuestro congénere. Ese encuentro con el otro, se torna comunitario cuando es posible que nos construyamos mutuamente.

3. Conclusiones o discusiones pendientes

Se proponen aspectos que pretenden ser abordados posteriormente en futuras disertaciones:

- Se pretende abordar el juego como un fenómeno - dispositivo, esto no significa que no sea una conducta social o que está desprovisto de acuerdos para ser realizado, por el contrario es posible articularlo desde la praxis provista de un conjunto de acuerdos explícitos y/o tácitos por parte de los y las jugadoras que al menor asomo de incumplimiento, los y las mismas están ahí tanto para hacer respetar la regla como para transformarla si es necesario, por tanto la convivencia es construida y no impuesta.

- El juego ha estado inscrito en la vida infantil y pocas miradas apuntan a reconocerlo como una práctica existencial fundamental de vida humana más que a una etapa cronológica. Su presencia en la vida adulta y juvenil tiende a ubicarse, en una actividad marginal que se utiliza como escape de la vida cotidiana y no como una posibilidad de construcción y desarrollo. Se olvida con facilidad que el juego hace parte de la vida y que su práctica, lejos de ser una actividad banal, favorece desarrollo en la medida que posibilita encuentros y la construcción de relaciones que constituyen a las personas como sujetos.
- Es necesario profundizar en propuestas investigativas que evidencian con mayor contundencia la importancia del juego y la recreación en la vida de las personas y especialmente en la convivencia.
- Es posible pensar en la ampliación de acciones recreativas y de juego para que las intervenciones sociales y educativas favorezcan el aprendizaje de la convivencia.

4. Referencias

- Barros, V. (2010). *Brincar Com o Outro*. Petropolis: Vozes.
- Fink, E. (1996). *Oasis de la felicidad*. México: Universidad Nacional Autónoma, Centro de Estudios Filosóficos.
- Jiménez, O. (2007). *El Frenesí del vulgo: fiestas, juego y bailes en la sociedad colonial*. Medellín: Universidad de Antioquia.
- Molina, J., & Sánchez, N. (2017). *El juego la diversión y la fiesta como acciones de transformación con jóvenes de la ciudad de Medellín* (Tesis de maestría). Manizales: Universidad de Manizales – CINDE, Maestría en Educación y Desarrollo Humano.
- Nussbaum, M. (2012). *Crear capacidades*. Barcelona: Paidós.