Prólogo

Néstor Daniel Sánchez Londoño[1]

Pensar un número de la Revista Aletheia dedicado a la recreación, al ocio y al juego y su relación con la educación y la sociedad, constituye toda una novedad. Por un lado, es importante comprender que seguimos desplegando prácticas de este orden alejadas de la realidad como lo expresara Huizinga (1972) sobre el juego, y por el otro que seguimos asistiendo a prácticas que requieren una dosis más amplia y profunda de reflexión sobre un campo de saber que comprende los procesos de diversión y entretenimiento de los seres humanos que incluye el juego, el ocio, la contemplación y el disfrute en diversas expresiones y experiencias que constituyen la vida humana misma (Duvignaud, 1982; Fink, 2011; Gadamer, 1991; Han, 2015, 2023).

Constantemente se reclama a quienes investigamos y trabajamos en recreación un vínculo más estrecho entre este campo de saber y el desarrollo de las personas (Osorio y Quintero, 2009); sin embargo, las prácticas recreativas que parecen tener una cierta primacía dejan en evidencia, en varios casos, que seguimos asistiendo a prácticas, muchas veces, poco reflexionadas.

Cobra fuerza la invitación que hace el Plan Nacional de Recreación 2020-2026 (Ministerio del Deporte, 2022)77 años para los hombres y 82 para las mujeres. Esto nos ha generado enormes desafíos, en el contexto que debemos procurar que esos años más de existencia, se vivan con calidad y autonomía, previniendo las enfermedades y tratando de manera activa, efectiva y adecuada las patologías crónicas. En este marco, hemos realizado impor-

1 Tecnólogo en Recreación, Licenciado en Educación Física, Recreación y Deportes, Magíster en Educación y Desarrollo Humano, Magíster en Dirección, Estudiante del Doctorado en Ciencias Sociales, Niñez y Juventud. Profesor investigador de la Universidad Pedagógica Nacional; La Fundación Universitaria los Libertadores y CINDE, en temas de recreación, juego y ocio. Integrante de la red RUFROC: Red de universidades que forman en Recreación y Ocio en Colombia. Correo electrónico: ndanielocio@gmail.com, Orcid: https://orcid.org/0000-0002-9536-7424

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional.

tantes avances. En la actualidad estamos implementando pro-gresivamente garantías explícitas de salud, estamos formando más especialistas junto a la cons-trucción de más establecimientos asistenciales, capacitando a nuestros equipos y especialmente fortaleciendo la atención primaria como principal vía de acceso a la atención. Sabemos que la salud para nuestra población es de suma importancia, por lo que también hemos trabajado en los progra-mas preventivos de salud. Ejemplo de ello son la Ley de Etiquetado de Alimentos, la Prevención del Consumo de Tabaco, el Programa Cardiovascular y el Programa Más Adultos Mayores Autovalentes, entre otros. No obstante lo anterior, sabemos que es necesario trabajar en áreas donde no hemos alcanzado la calidad deseada. Chile es actualmente un país con un envejecimiento acelerado. Si bien el Ministe-rio de Salud ha generado acciones para las personas adultas mayores, diseñando e implementando la primera política específica para este grupo etario el año 1998, a partir de la cual se crearon el Programa de Alimentación Complementaria, las inmunizaciones, el examen de medicina preventiva para el adulto mayor, entre otros, reconocemos que es de vital importancia considerar otras condi-ciones, en específico en el ámbito de la salud mental referido a las demencias.",”author”:[{“dropping-particle”:””,”family”:”MinDeporte;”,”given”:””,”non-dropping-particle”:””,”parse-names”:false,”suffix”:””}],”id”:”ITEM-1”,”issued”:{“date-parts”:[[“2022”]]},”number-of-pages”:”102”,”publisher-place”:”Bogotá, Colombia”,”title”:”Plan Nacional de Recreación 2020-2026”,”type”:”book”},”uris”:[“http://www.mendeley.com/documents/?uuid=70f67293-8867-4ca8-be42-cfa5a4aba784”]}],”mendeley”:{“formattedCitation”:”(MinDeporte;, 2022 desde sus áreas de efectividad: Formación, Investigación, Vivencias y Gestión, de que es necesario propiciar la construcción de un conocimiento situado, desde la investigación en recreación, que fortalezca las posibilidades para dar cuenta de los beneficios de la recreación en la vida humana más allá de la recuperación de la fuerza de trabajo para retornar a este (Pieper, 2023). De la misma manera, se requiere cualificar la formación en recreación que en ocasiones se diluye en el deporte y la actividad física, como si los procesos de diversión y entretenimiento fuesen objeto de comprensión de estas disciplinas, pero no lo son.

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional.

Los procesos de diversión y entretenimiento, si bien no constituyen, propiamente un objeto de estudio, si se convierten en asuntos que requieren ser comprendidos profundamente (Sánchez-Londoño, 2022; Sánchez-Londoño, 2020) en clave de su importancia en la vida de los seres humanos, dado que no son 'simples' expresiones como se mencionan cotidianamente, de manera peyorativa.

Todo lo anterior, ha de fortalecer las propuestas que se despliegan desde la vivencia en recreación, de manera que podamos comprender que no se trata de realizar actividades para los otros como una receta que puede quedarse corta en diferentes latitudes y experiencias, y de otro lado que se trata de "goce y disfrute de vida"[2] como aquel planteamiento de Gadamer (1991) *en La actualidad de lo bello* "de que no se puede pensar en absoluto la cultura humana sin un componente lúdico" (p. 31). La instrumentalización de las prácticas recreativas en acciones que no pueden considerarse más allá de la industria de la distracción se encuentra alejada de un campo de saber que se va pensando así mismo en tensiones y contradicciones propias de un campo como lo plantea Bourdieu (1999).

De la misma manera se fortalece la gestión en recreación que ha de concebirse como una propuesta, ya mencionada, de *goce* y *disfrute de vida* asociada a la salud, la educación, la cultura y la vida humana misma, más allá de una propuesta para la mediación en cualquiera de estos tópicos.

Lo planteado anteriormente puede tensionar algunas de las reflexiones propuestas en este número, lo que no les resta importancia a las propuestas que aquí se comparten como producto, como ya se mencionó, de un campo de saber recreativo que se va pensando así mismo, con producciones investigativas latinoamericanas.

Uno de los primeros artículos que nos encontramos es: *El juego, en el proceso de aprendizaje, un desafío para docentes y estudiantes,* en que las apuestas de una práctica recreativa como el jugar se centra en la mediación para el desarrollo de procesos

2 Esta expresión es del colega mexicano Geovanny Alavez.

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional.

de aprendizaje; coloca esta propuesta un reto importante tanto en los maestros y las maestras como en los y las estudiantes de manera que sea posible por un lado motivar el aprendizaje en quienes estudian, pero también en quienes enseñan, dado que no es menor el despliegue de juegos para los procesos de enseñanza aprendizaje y requiere un compromiso mayor de quienes nos dedicamos a la noble labor de enseñar y aprender permanentemente. Se limita un poco el artículo en la sinonimia juego/lúdica y se puede llegar a caer en la instrumentalización de esta expresión toda vez que se expresan *estrategias lúdicas* que se concretan en actividades jugadas como herramientas didácticas.

El artículo *Manos que cuentan historias de alegría: Un acercamiento a las experiencias lúdicas de los maestros y maestras en formación sordos señantes* se reconoce como una investigación aportante en el macro-proyecto investigativo 'lúdica y escuela' que seguro que articula a otros procesos de los que seguiremos conociendo dada la amplitud de una propuesta potente que busca reconocer la importancia de la lúdica en el entorno escolar.

La propuesta investigativa que conocemos en este momento da cuenta de la importancia del goce y el disfrute desde la experiencia lúdica de maestros y maestras en formación, sordos señantes y el lugar de la dimensión lúdica de los sujetos en este proceso. Reconoce la investigación la instrumentalización de la lúdica como dispositivo en la escuela que se concentra en el juego como en un binomio lúdica/juego que carece, a nuestro juicio, de claridades conceptuales necesarias para establecer relaciones y diferencias. La investigación comprende la lúdica como un territorio que puede habitarse desde otras posibilidades en términos culturales, geográficos, humanos y sensoriales. De igual manera, la lúdica como dimensión antropológica se reconoce como un asunto presente y necesario en la vida humana que supera las miradas instrumentales que se esbozan sobre lo lúdico con pocos o nulos acercamientos conceptuales.

La mirada de lo lúdico como dimensión antropológica amplía las posibilidades de comprender esta categoría más allá de actividades y comprende la importancia de identificar otras experiencias lúdicas en la vida del sujeto que como se ha mencionado, no se ancla al juego, ya que esta mirada puede ser una reducción inadecuada de lo lúdico como dimensión.

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional.

Se propone, en este número, un artículo sobre los aprendizajes significativos de niños y niñas reconocidos con espectro autista a través de la musicoterapia con propuestas terapéuticas que favorecen el aprendizaje.

Aporta este artículo en clave de comprender la musicoterapia como un dispositivo potente que facilita conexiones, aprendizajes y posibilidades para las niñas y niños participantes. Sin embargo, el trabajo realizado comprende el juego como mediación y menciona las lúdicas como un asunto marginal/instrumental en el que no se profundiza sobre la importancia y potencia, al igual que sus diferencias con el juego y otros conceptos articuladores del saber recreativo como el tiempo liberado, las técnicas grupales, las expresiones artísticas y culturales, entre otras.

En el primer artículo, lo lúdico emerge, casi, de manera accidental y el juego se vislumbra como una herramienta potente que acerca a los sujetos a la vida y en este caso a los procesos de aprendizaje; esto da al traste con la concepción que consideramos como clásica, que ubica al juego en la marginalidad de la existencia cuando lo comprende como una actividad separada de la vida o ubicado en zonas inexistentes. El juego no está fuera de la vida, pues solamente lo conocemos en la vida. El segundo artículo profundiza más en la dimensión lúdica y la comprende como una dimensión antropológica; sin embargo, aun el juego sigue considerándose su expresión más potente y ello puede dejar de lado el análisis sobre otras expresiones y otras posibilidades en personas, territorios, grupos sociales y espacios culturales en los que jugar no se constituye en la manifestación lúdica por excelencia.

Y el tercer artículo nos presenta una propuesta sobre musicoterapia en la que el juego y lo lúdico emergen en el proceso, pero con pocos desarrollos en este campo.

En un horizonte, que podemos pensar, un más en perspectiva recreativa se proponen artículos como: *Exploración sobre la implementación de videojuegos e eSports entre las actividades de Bienestar Universitario de cuatro universidades colombianas y El deporte y la comunidad en un barrio de origen comunitario* y finalmente, *Modelos mentales sobre el concepto de lo lúdico: imaginarios y representaciones.*

Este artículo en particular: *Exploración sobre la implementación de videojuegos e eSports entre las actividades de Bienestar Universitario de cuatro universidades colombianas,* nos propone

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional.

una mirada más profunda de la práctica recreativa. Por un lado, presenta un tópico un poco subvalorado como son los *eSport* para ayudarnos a comprender cómo los procesos de diversión y entretenimiento favorecen el bienestar humano, en este caso, de estudiantes universitarios. Cabe resaltar que en las universidades no se implementa este proceso con el interés de generar torneos de tipo profesional o trabajos en los que los estudiantes puedan desempeñarse laboralmente, sino que su horizonte se centra, desde las áreas de bienestar, en el bien-estar de los estudiantes y las estudiantes en la institución, asunto que ha tenido una acogida importante, lo que nos invita a quienes formamos, investigamos y trabajamos en recreación a leer esta práctica recreativa más allá de sus limitaciones y de los intereses políticos que le subyacen.

En este mismo inventario, nos referimos al artículo: *El deporte y la comunidad en un barrio de origen comunitario. El Barrio Ciudad Hunza de Bogotá*. Una propuesta que nos atrevemos a catalogar como deporte social comunitario, en el que las prácticas deportivas y los procesos de diversión y entretenimiento fortalecen el tejido social y logran cuestionar, en experiencias situadas y construidas con las personas de la comunidad, elementos de una cultura de poder patriarcal, que hacen pensar que los procesos de resistencia se construyen a la base, entendida esta como la vida de las comunidades y su entretejido permanente.

La potencia de las relaciones construidas puede que no sea muy bien recogida en estas líneas debido a que la vivencia del deporte social comunitario y las prácticas recreativas que le subyacen (léase procesos de diversión y entretenimiento local) se dan en niveles profundos y amplios al punto que los barrios y sus ofertas se convierten en posibilidad de encuentro de resistencia y de re-existencia para que la vida de la comunidad sea posible.

Por último y no menos importante, presentamos el artículo de una investigación en la que tuve el honor de ser partícipe: *Modelos mentales sobre el concepto de lo lúdico: Imaginarios y representaciones.* En esta investigación, si bien lo lúdico se asocia con más fuerza a la cultura, aun se proponen usos instrumentales que, de acuerdo con los modelos mentales, seguimos creyendo lo lúdico como acción y nos alejamos de su lugar como dimen-

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional.

sión humana; asunto que viene siendo aceptado por las ciencias humanas y sociales como se expresa en el artículo.

Esta investigación, pone de manifiesta las dificultades para ampliar las comprensiones de la lúdica, siempre que la consideremos como sinónimo de juego y la creamos separada de la vida, aunque la investigación da cuenta, como ya se mencionó, de su relación con la cultura.

Desde la revista Aletheia, nos queda un agradecimiento grande a quienes se sumaron a esta tarea de pensar y de pensar… nos en un campo que seguro tiene asuntos importantes que decirle a la vida para que dejemos de creer que el trabajo es nuestra única salvación.

También un agradecimiento a CINDE por esta invitación y por aceptar esta propuesta para que pensemos una recreación que aporta al desarrollo humano y que puede ser vehículo de construcción de vidas humanas más completas y felices desde los procesos de diversión y entretenimiento.

Referencias:

Bourdieu, P. (1999). *Razones prácticas: sobre la teoría de la acción*. http://cataleg.udl.cat/record=b1119979~S11*cat

Duvignaud, J. (1982). El juego del juego. In *Fondo de cultura económica* (Issue 328).

Fink, E. (2011). *Fenómenos fundamentales de la existencia humana*.

Gadamer, H.-G. (1991). *La actualidad de lo bello* (Paidós (ed.); 1era Edici). http://www.fadu.edu.uy/estetica-diseno-i/files/2016/11/gadamerhans-georg-laactualidaddelobello-120921124743-phpapp02.pdf

Han, B.-C. (2015). *El aroma del tiempo. Un ensayo filosófico sobre el arte de demorarse* (Herder).

Han, B.-C. (2023). *Vida contemplativa. Elogio de la inactividad* (1era Edici).

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional.

MinDeporte; (2022). *Plan Nacional de Recreación 2020-2026*.

Osorio-Correa, E., & Quintero, M. (2009). La Recreación en Colombia, un campo en construcción. In *Lazer na América Latina/Tiempo libre, ocio y recreación en Latinoamérica*.

Pieper, J. (2023). *El ocio y la vida intelectual* (Cuarta edi).

Sánchez-Londoño, N. (2022). Una mirada crítica a las nuevas formas de entretenimiento. *Revista Minka*, *4*(Agosto 2022), 23–33.

Sánchez Londoño, N. D. (2020). Recreación, juego y decolonialidad: una aproximación urgente y necesaria. *Cuerpo, Cultura y Movimiento*, *10*(1), 109–126. https://doi.org/10.15332/2422474x/5965

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional.