

Congreso de Educación Física y Ciencias

14º Argentino, 9º Latinoamericano, 1º Internacional

18 al 23 de octubre y del 1 al 4 de diciembre 2021

Departamento
de Educación Física

FaHCE



Retratos de Juego en Río Cuarto

Verónica Cristina Picco -UNRC- veronicapicco481@hotmail.com

Jesús Olguin- UNRC- jolguin@hum.unrc.edu.ar

Elena Demo - UNRC- ele_demo@hotmail.com

Resumen

Atendiendo a la convocatoria a presentación de iniciativas de intervención en el medio en el marco de la emergencia sanitaria y social por Covid-19- 2021-2022 de las Secretarías de Investigación, Vinculación Social e Institucional y Posgrado de la Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional de Río Cuarto (en adelante UNRC).

El propósito de esta convocatoria es promover acciones institucionales integradas frente a demandas emergentes por la pandemia Covid-19. Estaba dirigida a docentes-investigadores de la FCH y sus equipos de trabajo (docentes, no-docentes, estudiantes y graduados), quienes a través de procesos de formación, desarrollo e intervención directa y específica en el medio generen iniciativas de interacción con las necesidades de este contexto y con ciudadanos portavoces o canalizadores de demandas de capacitación, asesoramiento, acompañamiento, comunicación, etc.

La actual situación de crisis sanitaria y social por Covid-19 nos ubica en un momento de desafíos a asumir. Ciertamente, las restricciones de Aislamiento y Distanciamiento imponen nuevas condiciones para el trabajo de conocer, escuchar, orientar, gestionar o intentar resolver problemas o conflictos que se presentan hoy como expresión de la pandemia.

En este contexto observamos que se ha cambiado la fisonomía del juego en la sociedad de Río

Cuarto, ganando matices de individualidad y virtualidad.

El proyecto al que remite este escrito pretende identificar cómo se territorializan las iniciativas de juego en la ciudad de Río Cuarto, mapear el juego en tiempo de pandemia y compilar registros de juego en la ciudad (relatos, carteles y noticias), ofrecer talleres de formación, socialización y/o co-revisión de la información recolectada en juego, en la virtualidad a diferentes instituciones del medio (clubes, vecinales, escuelas, etc

Palabras claves:

Intervención, juego, Contexto de pandemia

Introducción

Este escrito socializa un proyecto de intervención en el medio en el marco de la emergencia sanitaria y social por Covid-19 que estamos transitando.

Es llevado adelante por el equipo de cátedra a cargo de las asignaturas Conocimiento y Juego, Sociología de la Educación, Actividad Física y Sociedad, Seminario de Práctica Profesional docente y Juego del Profesorado de Educación Inicial de la Universidad Nacional de Río Cuarto, desde 2005 y de modo ininterrumpido, involucrando la participación de distintas instituciones de la ciudad de Río Cuarto

El tiempo de pandemia ha cambiado la fisonomía del juego en la sociedad de Río Cuarto, ganando matices de individualidad y virtualidad. Antes, numerosas expresiones de juego acontecían en escenarios públicos (como plazas, parques, campitos); incluso en distintas organizaciones sociales, políticas y territoriales (como clubes, vecinales, agrupaciones, fundaciones). El Aislamiento Social Preventivo y Obligatorio como primera vacuna para la pandemia COVID-19, encerró las distintas expresiones de juego al interior de las viviendas, algunas de ellas ampliamente socializadas y viralizadas por los medios de comunicación.

Escuelas, clubes, polideportivos, casinos, peloteros, vecinales, plazas, parques han cambiado prácticas habituales de juego. Algunos docentes multiplicaron propuestas de juegos virtuales como recurso innovador para la enseñanza de distintos saberes. Los docentes que enseñan saberes vinculados a prácticas corporales como bailar, danzar, jugar, deportear buscan

distintas estrategias para hacerlo a la distancia.

Los docentes se reinventaron, buscaron estrategias, aprendieron en días sobre las plataformas que les permitieran llegar a sus estudiantes, cómo sea, dónde estén, pero la educación tenía y debía estar presente.

El valor del juego radica en la experiencia de jugar. Porque el jugar comienza en el instante mismo en que un jugador descubre que está siendo invitado a jugar por otro, que la mayoría de las veces elige diferentes estrategias para hacerlo, se dedica el apartado siguiente a descubrir cómo empiezan a jugar. (Rivero, 2009)

El proyecto en cuestión se inspira en el objetivo general de identificar cómo se territorializan las iniciativas de juego en la ciudad de Río Cuarto. Para conseguirlo se trazaron tres objetivos específicos; el primero de ellos, mapear el juego en tiempo de pandemia. El segundo objetivo específico refiere a compilar registros de juego en la ciudad (relatos, carteles y noticias). Y por último ofrecer talleres de formación, socialización y/o co-revisión de la información recolectada en juego, en la virtualidad a diferentes instituciones del medio (clubes, vecinales, escuelas, etc

Para ello, las acciones específicas serán: fotografiar situaciones de juego en distintos escenarios de Río Cuarto (mapeo de la ciudad en puntos cardinales: plazas, escuelas, clubes y vecinales; recuperar relatos de experiencia de juegos en tiempos de pandemia; compilar registros de juego en la ciudad (notas en diario local, carteles); ofrecer espacios de formación en juego en la virtualidad a diferentes instituciones del medio (clubes, vecinales, escuelas, etc)

La oportunidad de darse el permiso necesario para jugar con otros se presenta como un momento de recreo, en que los sujetos participantes devenidos jugadores (personas de distintas edades que viven diferentes realidades sociales) recuperan aquellas sensaciones de gusto y diversión, de tensión agradable, asociadas al estar jugando, que hacen al bienestar individual y social.

Tiempos de cambios, de otros rumbos, de otros puertos. De silencios y reencuentros. De encontrar en las miradas los abrazos, los recuerdos. ¿Y qué hacemos con los juegos? ¿Con el otro como encuentro?

Jugar con Derecho

En todas las sociedades y en todos los tiempos el hombre ha jugado y a través del juego se ha probado a sí mismo, ha representado algo, se ha movido y “el movimiento se designa a sí mismo juego” (Huizinga, 1968:243).

En los considerandos de la Convención de los Derechos del Niño, se puede advertir que la necesidad de proporcionarles una protección especial ha sido enunciada desde 1924 en distintos documentos internacionales, en estatutos y escritos de organismos especializados y organizaciones internacionales que se interesan en el *bienestar* del niño.

Una mirada cómplice, los gritos, las risas, un rose que eleva la tensión para seguir jugando, fueron acciones prohibidas, sentenciadas, perseguidas por diversas decisiones políticas que llevaron a la persecución de lo lúdico con otros. Las cintas de clausura llevaron inclusive a la persecución de aquellos que de manera individual querían sentir un cosquilleo en la panza al hamacarse o tirarse de un tobogán.

El virus tomó la centralidad y anuló todos los derechos adquiridos, despojando de cualquier posibilidad de disfrute de la vida fuera del hogar y con otros:

“...se determinó la obligación de abstenerse de concurrir al lugar de trabajo y de circular, así como la obligación de permanecer en la residencia en que se realizaría el aislamiento, autorizándose desplazamientos mínimos e indispensables para adquirir artículos de limpieza, medicamentos y alimentos. También se detallaron en el artículo 6° del Decreto N° 297/20 quiénes eran las personas exceptuadas de cumplir dicho aislamiento por hallarse afectadas al desempeño de actividades consideradas esenciales, tales como las prestaciones de salud afectadas a la emergencia y tareas de seguridad. Del mismo modo, se garantizó el abastecimiento de alimentos y elementos de higiene y limpieza, entre otros productos indispensables.” (Decreto Nacional 355/2020)

La esencialidad quedó dada por la salud física y dejó atrás la salud mental y derechos ganados como los que se muestran en la Ley Nacional 26.061, la cual manifiesta en su artículo 20 que los organismos del estados tienen la obligación a garantizar el derecho de todas las niñas,

niños y adolescentes a la recreación, esparcimiento, juegos recreativos y deportes, debiendo asegurar programas específicos para aquellos con capacidades especiales

Así mismo, podría decirse que se ha desoído la voz de la infancia y de los jugadores

ARTÍCULO 24. — DERECHO A OPINAR Y A SER OÍDO. Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a: a) Participar y expresar libremente su opinión en los asuntos que les conciernan y en aquellos que tengan interés; b) Que sus opiniones sean tenidas en cuenta conforme a su madurez y desarrollo.” (Ley Nacional 26.061). La pandemia enmudeció los placeres de las personas y los despojó de cualquier derecho al disfrute. Si se dice que la justicia es ciega, los decretos nacionales fueron como una píldora que hicieron la pérdida de memoria de muchos de los derechos que el pueblo argentino ha adquirido.

No se debe negar que en el marco del artículo 20 se intentaron diversas acciones para garantizar de cierta manera el derecho a jugar, esto lo demuestra el programa desarrollado por la Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia (SENAF) por medio de la Resolución Ministerial 714/2020, se crea el programa “JUGar”, programa que por medio de convenios con municipios, buscó garantizar el derecho de los niños, niñas y adolescentes a jugar por medio de la institucionalización de esas prácticas. Pero qué tanto garantiza el derecho estos tipos de acciones gubernamentales en momentos de encierro, encierro que obliga a compartir con familiares o a estar en soledad, contando simplemente con el acervo cultural propio y el de los demás.

Juego y Movimiento.

“El espacio y el cuerpo mantienen una relación de reciprocidad respecto a la organización de uno y otro. El espacio define actitudes y acciones, prohíbe y obliga, habilita y clasifica” (Sere Quintero y Fernández Vaz, 2017:6). También define las posibilidades de moverse, de encontrarse, de expresar acciones, la posibilidad de movimiento está regulada por ese espacio. Antes de la pandemia, numerosas expresiones de juego acontecían en escenarios públicos (como plazas, parques, campitos); incluso en distintas organizaciones sociales, políticas y territoriales (como clubes, vecinales, agrupaciones, fundaciones), en el contexto actual

observamos que se ha cambiado la fisonomía del juego en la sociedad de Río Cuarto, ganando matices de individualidad y virtualidad.

Desde la Educación Física, las preguntas obligadas que sobrevienen a nuestra mente una y otra vez es ¿qué consecuencias tuvo la pandemia del Covid-19 en nuestras posibilidades de movimiento? ¿Cómo cambió nuestra manera de relacionarnos y de jugar durante este tiempo? ¿Estuvo presente realmente el juego en el interior de nuestros hogares? ¿Qué representaciones encontramos en la realidad antes, durante y después de la pandemia que evidencian la actitud de los jugadores? ¿Hubo un antes y un después de dicha experiencia en nuestra manera de ser y estar en relación al juego?.

Consideramos que, si bien la experiencia del aislamiento social preventivo y obligatorio irrumpió en nuestras vidas casi sin pedir permiso, sin avisar, fueron muchos y muy valiosos los intentos de las personas por descubrir dentro de las cuatro paredes de su hogar formas de moverse, de jugar. Por supuesto que, nada fue “lo mismo” durante ese periodo, sin embargo, las propuestas que los propios niños, adolescentes, adultos y adultos mayores fueron planteando para “seguir conectados” aún sin vernos personalmente, para continuar disfrutando del tiempo y del espacio, para conectarnos con nuestra creatividad, para “abstraernos de la realidad” fueron muchos, variados, novedosos, esperanzadores.

Sin lugar a dudas, moverse dentro de casa se volvió un “desafío viral”. Es que no nos dábamos cuenta de lo importante que era, para todos y cada uno de nosotros, salir de casa, caminar, correr, saltar, hacer deporte, realizar prácticas corporales, bailar...jugar La gran mayoría de las personas siguió conectada a los medios masivos de comunicación que parecían “dar recetas” para transitar este período haciendo actividad física y jugando en casa.

Y entonces volvemos a preguntarnos ¿cuál fue nuestro rol como profesionales de la Educación Física en ese momento?,¿qué posibilidades reales tuvieron los estudiantes/profesores de EF de proponer juegos? ¿Qué juegos?

El juego al que estamos acostumbrados, es al juego motor con otros, el juego se presenta como lugar de encuentro, de contacto, de risas, es una práctica corporal. “... permite la creación de ambientes lúdicos propicios para descubrir una multiplicidad de posibilidades de

movimientos, de conexiones entre sujetos, reforzando lo existente y ensayando nuevas opciones, inventos, creaciones” (Rivero, Picco, Ledesma.2018)

Ideas finales

Antes de la pandemia, numerosas expresiones de juego acontecían en escenarios públicos (como plazas, parques, campitos); incluso en distintas organizaciones sociales, políticas y territoriales (como clubes, vecinales, agrupaciones, fundaciones). El Aislamiento Social Preventivo y Obligatorio como primera vacuna para la pandemia COVID-19, encerró las distintas expresiones de juego al interior de las viviendas, algunas de ellas ampliamente socializadas y viralizadas por los medios de comunicación.

Si el juego es una acción que radica en la experiencia de jugar, y que existe con la presencia de otros jugadores, siendo además un derecho de los niños y niñas extensible a los sujetos de derecho, de modo que, debe ser garantizado y asegurado. Es que, en este contexto nos preguntamos: ¿cómo se garantiza el derecho al juego en tiempos de cuarentena?, ¿quiénes son los jugadores y en qué contextos?, ¿cómo se invita a jugar?, ¿cómo acontece el juego en espacios públicos en tiempos de pandemia?, ¿qué instituciones invitan a jugar y cómo lo hacen?

Y aquí la idea de destruir para luego construir, como profesores de Educación Física tenemos el deber de ejercitar a los jugadores en recorrer caminos no conocidos, en desestructurar modos estereotipados de sentir y conducirse.

Referencias

Huizinga, J, (2000) *Homo Ludens*. Alianza Editorial. Madrid. España.

Moreno, J. (2009) La territorialidad hoy. En *En cursiva*. Revista temática sobre infancia y educación. Año 3, Nro 5, 2009. Recorridos de la infancia Posibilidades educativas del lugar. Pp. 6-9. Disponible en:<https://www.fundacionarcor.org/es/biblioteca/detalle/81>

Pavía, V. (2006) El juego que aquí interesa. En Pavía, V. 2006 (Coord). Jugar de un modo lúdico. El juego desde la perspectiva del jugador. Edicial. Buenos Aires.

Rivero, I. (2009) El juego en las planificaciones de Educación Física. En Revista digital EF Deportes. Buenos Aires - Año 14 - Nº 131 - Abril de 2009.

<https://www.efdeportes.com/efd131/el-juego-en-las-planificaciones-de-educacion-fisica.htm>

Rivero I., Picco V., Ledesma, A. (2018) El juego en propuestas pedagógicas de Educación Física. Discusiones sobre la inclusión educativa. VII Jornadas de Investigación; VI Jornadas de Extensión y V Encuentro de Egresados y Estudiantes de Posgrado. Universidad de La República- Uruguay.

Sere Quinteiro, C. y Fernández Vaz, A. (2017) Políticas del cuerpo, gobierno de la ciudad: el retorno a la democracia en Uruguay. CSIC. Universidad de la República Uruguay. Pág. 23-26 (Cuerpo y ciudad: lo urbano en la política moderna)

Decreto Nacional 355/2020

<https://www.boletinoficial.gob.ar/detalleAviso/primera/227694/20200411>

Resolución Ministerio de Desarrollo Social 714/2020

<https://www.boletinoficial.gob.ar/detalleAviso/primera/230013/20200601>