

Ocio, recreación y educación escolar

MAURICIO MUÑOZ SÁNCHEZ¹

*Vago... e invito a vagar mi alma.
Vago y me tumbo a mi antojo sobre la tierra
para ver cómo crece la hierba del estío.*
WALT WHITMAN. CANTO A MÍ MISMO

El tiempo libre, el ocio y la recreación, son categorías que cobran mayor relevancia en el ámbito escolar, por su relación con los derechos de niños(as) y adolescentes, por el auge del consumo de sustancias psicoactivas y por los crecientes conflictos en temas de convivencia escolar, entre otros motivos. Para el desarrollo de estos temas y sus relaciones, se proponen dos puntos: el primero, una aproximación conceptual sobre lo que es tiempo libre, ocio y recreación, que permita comprender algunas de sus variaciones y connotaciones; el segundo, a partir del reconocimiento de la recreación como derecho fundamental, se plantea la perspectiva de la recreación educativa como herramienta valiosa para implementar procesos participativos y de construcción de comunidad.

Tiempo libre, ocio y recreación.

Los conceptos de tiempo libre, ocio y recreación, frecuentemente se usan de forma indiscriminada. Sin embargo, cada uno de ellos ha tenido diverso desarrollo y transformaciones en diferentes épocas y contextos

¹ Licenciado en Educación Física y Salud, Universidad del Valle; Magíster en Educación, Pontificia Universidad Javeriana-Cali; Especialista en Prácticas Corporales Chinas, Universidad de Beijing, República Popular China.

culturales, sociales y económicos. La ruta en el tema que nos compete la iniciaremos con una aproximación a estos conceptos, conscientes de las diferentes perspectivas que existen en torno a ellos.

El tiempo libre. El tiempo libre es una categoría cuantitativa que surge en la Revolución Industrial, con la división del trabajo, la racionalización del tiempo productivo y el surgimiento de las luchas sindicales y obreras. De esta forma, el tiempo libre en principio se define en oposición al tiempo de trabajo. En síntesis se puede decir que es el tiempo que queda luego de las horas destinadas a las labores que solventan las necesidades básicas como comer y dormir. Las luchas obreras del siglo XVIII y XIX consiguieron establecer lo que se denominaron los tres ochos: ocho horas de trabajo, ocho horas para comer y dormir y ocho horas para amar y vivir.

A pesar de estas conquistas, que redujeron las largas e inhumanas jornadas de trabajo, el modelo de producción rápidamente incorporó en el sistema esta franja de tiempo libre. Las posiciones críticas plantean que este tiempo rápidamente se articuló a la lógica de la producción y del mercado. En este sentido, la calificación de «libre» no corresponde a un tiempo de libertad, a un tiempo liberador, en tanto que no necesariamente es utilizado para el despliegue de las posibilidades de desarrollo, sino que es un tiempo de renovación de la fuerza de trabajo, y en la sociedad moderna, preponderantemente un tiempo para consumir lo que se produce en bienes y servicios. En esta línea, mayor tiempo libre no garantiza mayor libertad (Gerlero, 2005).

Ocio. El término ocio ha tenido variadas connotaciones a lo largo de la historia. Surge como concepto en la Antigua Grecia, como un derecho del ciudadano que le permitía dedicarse al desarrollo de la contemplación y de las más altas virtudes. Es parte inherente del quehacer y la participación en la política y las artes. El ocio era entendido como una condición de libertad y como un derecho de ser libre, y sólo era posible en tanto que había esclavos para dedicarse a las tareas y oficios (Gerlero, 2005).

En la sociedad romana, el ocio se empieza a oponer a la noción de trabajo *nec-otium* (Gerlero, 2005). Esto ya es una transformación importante. El concepto de negocio aparece como negación del ocio. Igualmente en

esta época, empiezan a aparecer los grandes espectáculos de entretenimiento en lugares y espacios determinados, que convocan a un número importante de personas que se reúnen a divertirse.

Ya en el siglo xvii surge cierta ética religiosa que privilegia el trabajo como valor ético y moral y desconfía del ocio, que se empieza a transformar en ociosidad (Gerlero, 2005). El trabajo adquiere así una categoría moral y el ocio poco a poco va a ser considerado como causa de los pecados.

En la actualidad, algunos de los estudiosos del tema plantean que el ocio es la negación del tiempo, es un estado del ser (Rodríguez, 2004), retomando, en cierta medida, la noción griega. Igualmente, investigadores como Cuenca (2002) reivindican al ocio como un factor de desarrollo humano que puede transformar la realidad de las personas y de las comunidades.

Recreación. En cuanto a la recreación, en un sentido amplio, Mesa (2004) plantea una dimensión de esta como práctica social y cultural, identificando en esta categoría tres elementos: lo contemplativo, lo festivo y lo lúdico. Lo contemplativo se refiere a las actividades internas y externas que alimentan el espíritu, lo festivo a la tradición cultural de la fiesta y el carnaval como aspectos que nutren y transforman la realidad de las comunidades, y lo lúdico al componente de juego inherente al ser humano y a su desarrollo.

De otra parte, aunque se pueden identificar diversas concepciones en torno a la recreación, actualmente se pueden identificar dos tendencias en tanto a sus propósitos e intervención: el recreacionismo y la recreación educativa.

El recreacionismo busca, en especial, una diversión temporal e inmediata a través de la participación en diversas actividades y juegos; es concebido como una forma de salir de la rutina, divertirse y entretenerse. Esta concepción es la que prevalece en algunos centros recreativos, paseos y fiestas en el que el recreador propone una serie de actividades para que las personas se diviertan, se «integren» y la pasen bien.

De otro lado, la recreación educativa plantea la implementación de procesos recreativos que transformen a las personas y a las comunidades a través de la participación activa de los sujetos miembros de una comunidad. Aquí la recreación es entendida como un medio de transformación de la realidad.

La recreación en el contexto escolar

Retomando algunos elementos relacionados anteriormente, y en tanto que la recreación está consagrada como derecho fundamental en el artículo 44 de la Constitución, vamos a referirnos a algunas consideraciones sobre la recreación en el contexto escolar.

La recreación como manifestación espontánea. Los(as) niños(as) y jóvenes tienen diversas formas de jugar y divertirse en la escuela. Especialmente en los descansos se pueden observar diversas manifestaciones lúdicas que van predominando de acuerdo a los tiempos, recursos, espacios, modas y diversas influencias culturales, constituyéndose así en parte fundamental de lo que se ha denominado la vida escolar.

Una primera aproximación al entendimiento de las diversas manifestaciones recreativas presentes en la escuela consideraría un acercamiento de tipo etnográfico para describir a qué se juega, cómo se juega, qué espacios se utilizan, cómo se conforman los grupos de juego, cómo se regulan internamente, qué mecanismos de inclusión y exclusión aparecen, qué tipo de lenguaje se utiliza, qué hacen los que no se adhieren a un grupo, qué implementos o artefactos se utilizan. A partir de esta descripción, se puede hacer un proceso de interpretación de las lógicas internas de dichas manifestaciones, para comprender mejor el sentido o los sentidos que adquieren para niños(as) y jóvenes su participación o no en ellas. Igualmente, este acercamiento, tal vez posibilite identificar diversas necesidades de espacios, recursos e implementos que respondan a las necesidades recreativas de niños(as) y jóvenes y no solamente a la perspectiva que tienen los adultos.

Los proyectos recreativos

Por último, se presentan algunos aspectos relacionados con la recreación educativa, en tanto su valor y aporte en procesos individuales y grupales. Desde esta postura, la recreación es un proceso formativo que utiliza diferentes estrategias y herramientas de carácter lúdico para transformar la realidad. Igualmente, desde esta concepción, un proyecto recreativo contribuye a la construcción de comunidad y pone en juego el despliegue de diversos aspectos del quehacer ciudadano como, entre otros, la participación, la toma de decisiones consensuadas, la resolución creativa de conflictos, la creación de posturas críticas frente a la realidad, la manifestación de las individualidades, el fortalecimiento de los lazos comunitarios y la comunicación a través de diferentes lenguajes y expresiones.

A propósito, Manzano (2004) propone que un proyecto recreativo en el ámbito escolar debe:

- Plantearse con un comienzo y un final.
- Articularse al proyecto educativo institucional y a sus intenciones formativas
- Identificar los motivos y sentidos que los sujetos le asignan a las actividades recreativas.
- Tener una planeación que articule los propósitos, los contenidos y las técnicas recreativas.
- Permitir una participación real de los(as) participantes en todas las fases del proyecto.
- Incluir contenidos de diverso orden: conceptual, procedimental y actitudinal.
- Tener como perspectiva el empoderamiento de los sujetos y los grupos, a través de metodologías que compartan y cedan paulatinamente la responsabilidad sobre las tareas.
- Crear espacios para la negociación y resolución de los conflictos de forma creativa.

En esta línea, un proyecto recreativo no es una clase más, sino un eje transversal que a partir de la identificación de ciertas necesidades puede abordar diferentes temáticas a través de diversas estrategias lúdicas

y festivas que promuevan la participación activa de los sujetos en torno a realidades concretas. Los proyectos recreativos son una oportunidad para la creación, construcción y reconstrucción de los lazos y del tejido social, con sujetos que se unen para moverse, hablar, cantar, celebrar, bailar y festejar a partir del reconocimiento de las diferencias individuales, grupales y culturales.

Referencias

- Cuenca, M. (2002). El ocio de los jóvenes, un ocio que preocupa. En *Letras de Deusto*, 32, No. 95.
- Gerlero, J. (2005). Diferencias entre ocio, tiempo libre y recreación. FUNLIBRE, Centro de Documentación Virtual en Recreación, Tiempo Libre y Ocio. Recuperado de: <http://www.redcreacion.org/documentos/cmeta1/JGerlero.html>
- Gómez, R. & González, J. (2003). Design: designar/diseñar el cuerpo joven y urbano. Universidad del Valle, Instituto de Pedagogía, Colciencias.
- Igarza, R. (2009). *Burbujas de ocio. Nuevas formas de consumo cultural*. 1ª ed. La Crujía
- Manzano, H. (2004). La recreación en el ámbito escolar. FUNLIBRE, Centro de Documentación Virtual en Recreación, Tiempo Libre y Ocio. Recuperado de: <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso8/HManzano.html>
- Mesa, G. (2004). La recreación dirigida: ¿mediación semiótica y práctica pedagógica? Una pregunta para el debate. Instituto de Educación y pedagogía, Universidad del Valle.
- Rodríguez, J. C. (1992). *Tiempo y Ocio. Crítica de la economía del trabajo*. Bogotá: Universidad Externado de Colombia.
- Whitman, W. (1994). *Canto a mí mismo*. Bogotá: Áncora Editores.



SERIE
INVESTIGACIÓN
IDEP

Transformaciones y desafíos de la escuela actual: de subjetividades, ciudadanías, derechos y paisajes

Este libro recoge los principales aportes de proyectos desarrollados por el IDEP, mediante los cuales se consideró la revisión temas como: “los derechos culturales, como derecho a la educación; los paisajes culturales como una mirada distinta al territorio; las subjetividades contemporáneas, como un acercamiento a la producción de subjetividades en el escenario escolar, atravesado por múltiples factores de realidad, y a las ciudadanías contemporáneas como expresiones diversas de ser y estar en la escuela, motor y efecto de nuevas circunstancias existenciales”.

En el primer capítulo Jorge Palacio presenta una serie de elementos para la exploración, que dan pie a la realización de este trabajo. En el segundo capítulo: «Los Fundamentos», se presentan los desarrollos de las nociones: subjetividades contemporáneas, el trabajo de Patricia Dimaté; sobre nuevas ciudadanías, el trabajo de Lina María Vargas; sobre derechos culturales, el trabajo de Liliana Orjuela; y sobre paisajes culturales, el trabajo de Alexandra Mancera. En el tercer capítulo, denominado «Los Complementos», se presentan las nociones principales abordadas en estos dos estudios y en el último las nociones relacionadas.

ISBN-13: 978-956-8780-56-0

9 789588 780580