UNIVERSIDAD DE LA REPÚBLICA FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES DEPARTAMENTO DE TRABAJO SOCIAL

Tesis Licenciatura en Trabajo Social

Política pública de recreación en Uruguay: lineamientos para su construcción.

Luciana Noya

Tutor: Blanca Gabín

"Todos nosotros sabemos algo. Todos nosotros ignoramos algo. Por eso, aprendemos siempre."

Paulo Freire

<u>Índice</u>

Introd	lucción	2
1. El juego y la recreación: su valor para la humanización4		
1.1.	El juego y la universalidad del fenómeno lúdico	.4
1.2.	Juego y ontogénesis	6
1.3.	Juego y filogénesis	11
1.4.	Juego y recreación	14
2. Recreación espontánea17		
2.1.	Recreación espontánea en relación al ocio y al tiempo libre	17
2.2.	Recreación espontánea y cuestión social	.22
2.3.	Recreación espontánea y desigualdades sociales	.26
2.4.	Recreación espontánea y vida cotidiana	33
3. Recreación institucionalizada37		
3.1.	Breve recorrido histórico de la recreación institucionalizada en el	
	Uruguay	.38
3.2.	Panorama actual a nivel nacional de la recreación desarrollada desde el	
	ámbito público	43
3.3.	Intervención pública en infraestructura y equipamiento para la recreación:	
	el caso de las Plazas de Deporte	.51
3.4.	Política Pública Departamental en Recreación: secretarías específicas de l	las
	Intendencias Departamentales de Montevideo y Canelones	.56
A modo de conclusión63		
Bibliografía		.69
Anexos		.76

Introducción

La presente Tesina de Grado responde al interés de la estudiante de traer a discusión el fenómeno del juego y la recreación en la vida de los seres humanos y las sociedades, un área de la actividad y por lo tanto del conocimiento humano, de significativa importancia para el desarrollo de cada ser humano individual y por ende, de la especie. Desde esta perspectiva, se pretende contribuir a visualizar la pertinencia de que los Estados desarrollen políticas activas en torno a la recreación, para disminuir las inequidades que resultan del hecho de que el único proveedor al respecto sea, en última instancia, el mercado.

La temática escogida constituye un área de interés para la estudiante, en la cual desde muy joven se ha capacitado, así como trabajado remunerada y voluntariamente. Muchas interrogantes que han surgido a partir de la lectura y la práctica, pretenden encontrar respuesta en el presente trabajo, en la convicción de que la temática abordada resulta sumamente pertinente para las Ciencias Sociales.

El primer capítulo busca desentrañar el valor del juego y la recreación en la ontogénesis y filogénesis humanas, en el entendido de que el ser humano ha desarrollado actividades lúdicas en todas las épocas y culturas, aspecto que refleja la universalidad del fenómeno, y da cuenta de un aspecto fundamental de la condición humana.

Se analiza específicamente la relación que entabla el juego infantil con el desarrollo de las funciones psicológicas superiores, como la simbolización, el lenguaje y el pensamiento, a partir de los aportes realizados por las teorías cognitivas del aprendizaje, algunos de cuyos creadores más eminentes en el siglo XX son Piaget, Vygotsky y Bruner. La ontogénesis se vincula necesariamente a la filogénesis, por lo que la reflexión pasará a tomar dicho rumbo con el objetivo de contribuir a visualizar el valor del juego en el proceso de socialización de la persona.

Posteriormente, se conceptualiza la recreación, como una forma que adquiere el impulso lúdico, la cual se ha generalizado como práctica social. El trabajo continúa refiriéndose a la recreación, en la que se verá incluido el juego, en el entendido de que la recreación abarca una multiplicidad de actividades que incluyen y trascienden al mismo.

El segundo capítulo pretende identificar las determinaciones sociales que impactan sobre la recreación espontánea de las personas, entendida como la que depende de la iniciativa del individuo y tiene como ámbito privilegiado el tiempo libre. El estudio sobre los conceptos ocio, tiempo libre y recreación, contribuye a identificar dichas determinaciones y problematizar la libertad que aparentemente caracteriza la actividad lúdica.

Al analizar las transformaciones en el mundo del trabajo, se visualizan los correspondientes cambios en la vivencia del tiempo libre que impactan sobre las posibilidades de recreación de las personas. Por otra parte, al estudiar el juego y la recreación en relación a las manifestaciones de la cuestión social, resulta que el acceso al juego y la recreación, reproduce el *statu quo* en materia de inequidades sociales, aspecto que constituye un problema en relación al valor que se ha constatado poseen para la humanización.

El tercer y último capítulo aborda la recreación institucionalizada en el Uruguay desde el ámbito público, a fin de conocer las estrategias que desarrolla el Estado para disminuir la desigual capacidad de acceso a la recreación, los objetivos que persiguen y la concepción de la recreación que las sustenta. Incorporar una breve historia de la recreación institucionalizada en el país, contribuye al entendimiento de la situación actual, la cual se encarna en un relevamiento que se realiza de las políticas públicas que se desarrollan a nivel nacional en torno a la recreación de las personas.

A fin de profundizar el análisis en torno a los límites y posibilidades de la intervención del Estado en torno a la recreación de las personas, es que se analiza el Proyecto "Plazas del Siglo XXI" como una estrategia que revitaliza las Plazas de Deporte del país, competencia de la Dirección Nacional de Deporte, del Ministerio de Turismo y Deporte. La misma constituye una intervención pública en infraestructura y equipamiento recreativo, que busca facilitar el acceso de las personas a la recreación, en el territorio en el que viven. A su vez, se busca conocer y contrastar el trabajo que realizan la Secretaría de Educación Física, Deporte y Recreación de la Intendencia de Montevideo y la Unidad de Animación Sociocultural de la Intendencia de Canelones, como divisiones a las que le compete específicamente lo recreativo a nivel departamental.

Para finalizar, se incorporan al trabajo algunas reflexiones que permiten esbozar los posibles beneficios de una política pública de recreación integrada y concebida como tal. Asimismo se plantean algunas interrogantes con el ánimo de que sirvan como puntos de partida para posteriores elaboraciones.

CAPÍTULO I

1. El juego y la recreación: su valor para la humanización

1.1. El juego y la universalidad del fenómeno lúdico1

El ser humano ha jugado en todas las épocas y culturas, realidad que refleja la universalidad del fenómeno lúdico. Todo ser humano tiene la capacidad de jugar, independientemente de su etapa vital. Hüizinga² considera que el jugar es una función humana tan esencial como la de fabricar, por lo que introduce el calificativo *homo ludens* para enriquecer la comprensión del ser humano como sapiens y faber, y así dar cuenta de otro aspecto fundamental de la condición humana (Hüizinga, 1938/1968, p.7).

De acuerdo con Hüizinga (1938/1968):

"El juego es una acción u ocupación libre y voluntaria, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y júbilo y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente" (p.49).

Si bien esta definición de juego es una de las más recurrentes en la bibliografía al respecto, desmenuzar su contenido y puntualizar las salvedades que correspondan a la luz de lo que aportan otros autores, permitirá problematizar algunas características del juego que se han naturalizado.

El juego es una actividad voluntaria, por lo que deja de ser tal en el ámbito de la coacción u obligación. Sin embargo, cuando el juego es propuesto desde afuera y aceptado por el jugador voluntariamente, se está ante una situación de juego. Desde esta perspectiva, el contenido de la acción no es condición suficiente para definir si es juego o no, sino que deberá considerarse la relación que entabla el jugador con el juego desde la perspectiva del actor. En este sentido, un partido de fútbol es juego para quienes voluntariamente deciden su participación en el mismo, y es trabajo para el profesional que debe jugar el partido en el marco de su obligación laboral.

Existe libre albedrío dentro de las posibilidades que el contexto otorga, para elegir el juego que se ha de jugar, el espacio y el momento, así como si se ha de jugar solo o

¹ Deriva del latín *ludus* que significa juego.

² Si bien no se está de acuerdo con la tesis central del libro de Hüizinga que supone que la cultura surge en forma de juego y como él se desarrolla, se entiende en sintonía con el planteo de Umberto Eco, que su obra es pionera en la temática y constituye una referencia ineludible. Ha contribuido a dimensionar la relevancia del fenómeno lúdico en la vida de los seres humanos y las sociedades (Eco, 1988, p.318).

acompañado. La libertad que produce el juego es factible de cuestionarse, en tanto no se accede a la libertad a través del juego, sino que se experimenta un sentimiento de libertad. El juego requiere una libre disposición de la persona para realizar una actividad no utilitaria (Vidart, 1999, p.32).

El desinterés caracteriza al juego en su expresión más pura, ya que no busca otro fin que la propia acción. Sin embargo, Caillois en la crítica que realiza a la definición de Hüizinga, plantea que los juegos de azar, como las apuestas, persiguen un interés de orden económico, y propone calificar al juego como improductivo, porque aún en estos casos no hay producción de bienes, sino traslado de propiedad (Caillois, 1958, p.15).

Resulta pertinente referirse a la gratuidad del juego, por tratarse de una actividad que se "consume y se consuma en sí misma" (Vidart, 1999, p.32), ya que el desinterés no es una constante en cuanto existen jugadores interesados. En los juegos de competencia, existe interés en el triunfo, mientras que en otros juegos como el caso en que los niños representan roles adultos, no se persigue ningún tipo de ganancia o recompensa.

Las reglas son condición para el establecimiento del juego, y la demarcación del mismo en el espacio y el tiempo. En todo juego hay regla, ya sea acordada en el momento, dada por un reglamento rígido, o por la tradición. Hasta el caso del niño que juega a ser un bombero plantea una situación imaginaria, en tanto hay reglas que imponen la sujeción, que le impiden al niño por ejemplo salir volando, porque los bomberos no vuelan. La sujeción que impone la regla, marca los límites de la actuación del jugador. Los juegos de los adultos suelen tener reglas más rígidas que los juegos infantiles, en cuanto están mayoritariamente institucionalizados, y dan menos lugar a la imaginación.

Al aceptar voluntariamente la regla, se entra en un mundo de ficción, el cual según Caillois (1958) se caracteriza por estar

"aislado cuidadosamente del resto de la existencia, y en general realizado en límites determinados de tiempo y lugar. Hay un espacio dentro de cuyos límites se juega: la rayuela, el tablero de ajedrez, el de damas, el estadio, (...) la escena, etc. Nada de lo que pasa en el exterior de la frontera ideal entra en cuenta (...) En todos los casos el dominio del juego es así un universo reservado, cerrado, protegido: un espacio puro" (p.16).

Este universo en el cual se adentra por voluntad y en aceptación a la regla, difiere del habitual, y tiene sentido para quienes están en la situación de juego. A pesar de que hay juegos que van acompañados de la conciencia de ser de otro modo que en la vida

corriente, no es una condición para el establecimiento de la situación de juego. El *como* si fuera otro que en la vida corriente, tal como refiere Vidart (1999),

"funciona en los casos donde los protagonistas lúdicos simulan o fabulan ser el otro, o lo otro (...) Los niños que convienen en convertirse en policías y ladrones asumen los papeles de aquellos como si efectivamente lo fueran. Sin embargo cuando esos mismos niños juegan con trompos o cometas no se convierten ni en trompos ni en cometas (...) Lo mismo sucede con los ajedrecistas: no se piensan en un campo de batalla, no se imaginan como reyes sitiados o torres en guardia" (p.35).

No se es otro diferente al de la vida corriente, sino que se entra en un espacio y tiempo, que presenta para los jugadores la conciencia de realidad segunda, una temporalidad diferente a la habitual.

El sentimiento que acompaña indefectiblemente al juego, es el júbilo, la alegría, el placer, así como también la tensión que tiene relación con la duda respecto al desenlace del juego. El placer deviene del juego, es un resultado de la realización del juego, que no necesariamente es buscado de antemano.

El juego es entonces, voluntario, reglado, incierto en cuanto su desenlace, gratuito, el cual genera un universo cerrado en el tiempo y espacio. El juego del jugador está caracterizado por la libre disposición para el desarrollo del mismo, la aceptación voluntaria de la regla y el placer que deviene de la acción³.

1.2. Juego y ontogénesis

El juego es una actividad humana y humanizadora por excelencia. Si bien el juego resulta una constante en la vida de la persona, es en la infancia donde la actividad lúdica sirve al desarrollo humano de una forma particular. Las teorías cognitivas del aprendizaje, entre las cuales se encuentran las perspectivas de Piaget, Vygotsky y Bruner, permiten visualizar diferentes aspectos de la relación que entabla el juego infantil con el desarrollo⁴.

Jean Piaget centra sus estudios en la génesis del pensamiento humano, especialmente sobre la forma en que el proceso cognitivo se desarrolla en el niño. Sostendrá que en cada etapa del desarrollo, el niño construye un esquema interno por medio del cual comprende el mundo. El sujeto es el propio constructor de sus

³ Existe una diferencia entre el juego como matriz y el juego como actividad, como experiencia del jugador. El inglés los diferencia como GAME y como PLAY respectivamente (Eco., 1998).

⁴ Se utilizarán estos autores por la influencia que han tenido sus teorías en la psicología, la pedagogía, la didáctica, y porque se dedicaron a desentrañar especialmente la relación del juego infantil con el desarrollo y el aprendizaje.

conocimientos en interacción con el objeto externo, interacción a partir de la cual irá construyendo y modelando el esquema interno para adaptarse inteligentemente al medio.

El aprendizaje resulta de esta adaptación, que es necesario que acontezca luego del desequilibrio que causa una nueva situación que no puede interpretarse desde el esquema interno consolidado, por lo que se desencadena un proceso de asimilación de la información externa a los esquemas de conocimiento, que produce una acomodación de dichos conocimientos previos generando otros nuevos. Es así que en el proceso de desarrollo se van construyendo esquemas internos cada vez más complejos a partir de un estadio anterior más simple, por lo que lo nuevo se construye a partir de lo adquirido y lo trasciende (Lejarra, 2004, p.54).

Desde su perspectiva, el juego, manifestación importante del pensamiento infantil, se transforma acompañando los cambios que se dan en el desarrollo a nivel intelectual. De esta forma, el juego permite reconocer la estructura intelectual del niño, a la vez que promueve estructuras mentales más avanzadas que surjan de las precedentes (Aizencang, 2005, p.44). Piaget reconoce tres grandes tipos de estructuras que se suceden, y caracterizan los juegos infantiles: el ejercicio, el símbolo y la regla.

Lev Vygotsky considera que los estados de la conciencia se generan a partir de la experiencia social. La conciencia individual se construye desde afuera, en interacción con los demás, por lo que el contexto resulta relevante (Lejarra, 2004, p.60). El autor sostiene que para el desarrollo cognitivo es fundamental la interacción del niño con el adulto, con el fin de que los conocimientos que se adquieren espontáneamente, abundantes y desorganizados, encuentren su sistematización lógica a lo largo de la relación con los adultos, al apropiarse de las estructuras de éstos. Los significados provienen del medio social externo, por lo deben ser interiorizados por cada niño a través del aprendizaje, por medio del cual acceden a los significados del orden social.

Vygotsky crea un concepto denominado Zona de Desarrollo Próximo para indicar la distancia entre el nivel de desarrollo consumado, que se constata en la capacidad que posee un niño para resolver un problema por sí solo, y el nivel de desarrollo potencial, determinado por la posibilidad de resolución de un problema bajo la guía de un adulto, o en colaboración con otro compañero más capaz. La Zona de Desarrollo Próximo "define las funciones que todavía no han madurado, pero que se hallan en proceso de

maduración, funciones que en un mañana próximo alcanzarán la madurez, y que ahora se encuentran en estado embrionario" (Cole, 1979/1989, p.133)⁵.

El autor sostiene que el juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño, en tanto el juego influye enormemente en el desarrollo infantil, al ser un factor básico del desarrollo.

Jerome Bruner coincide con Vygotsky en la importancia que le otorga al medio social, sobre todo a la interacción entre el niño y el adulto, así como entre el niño y sus pares, en el proceso de desarrollo cognitivo del sujeto. Bruner introduce el concepto de andamiaje para dar cuenta de la importancia del adulto en este proceso, en cuanto andamia, sostiene los esfuerzos y logros del niño. A su vez, le otorga a la imitación un lugar fundamental en el proceso de aprendizaje, y sostendrá que el lenguaje es una manera de ordenar el pensamiento, mientras que el pensamiento es un modo de organizar la percepción y la acción. Desde su perspectiva, el juego configura una situación privilegiada para el aprendizaje, un medio para explorar; y vinculará al juego en su relación con el surgimiento del lenguaje y el pensamiento, es decir con la ontogénesis humana (Bruner, 1984).

Los tres autores estudian el proceso de humanización, la forma en que el sujeto adquiere funciones psicológicas superiores propias del ser humano, como la formación del símbolo, la adquisición del lenguaje y el pensamiento. Coinciden en la relevancia que posee el juego en el proceso de humanización, aspecto del cual dan cuenta sus teorías.

A través del juego, los niños pequeños exploran los objetos de su entorno, del mundo que los rodea. De acuerdo con Piaget, los juegos que realizará el niño pequeño son de acción directa sobre los objetos, porque todavía no se ha desarrollado su capacidad de simbolización. Al jugar ejercita sus esquemas motores, como chupar, agarrar, lanzar, conductas todas que le otorgan un placer funcional (Piaget, 1990, p.163). Todavía no ha adquirido la capacidad de simbolización, aunque la exploración que realiza durante el juego le sirva para el desarrollo de la misma.

Vygotsky coincidirá con Piaget, que jugar en una situación imaginaria para el menor de tres años no es posible, en cuanto carece de toda imaginación, y depende

⁵ Michael Cole (coord.) realiza la edición bajo el pedido de Luria, discípulo de Vygtosky, de una obra que contiene ensayos del mismo Vygotsky. Los capítulos citados en este trabajo integran un ensayo realizado por Vygotsky el cual fue publicado en 1935 "El desarrollo mental de los niños y el proceso de aprendizaje", y una conferencia que pronunció en 1933 en el Instituto Pedagógico de Leningrado.

plenamente de la situación por estar sujeto al poder de las cosas que tiene delante de sí (Vygotsky, 1934/1995, p.346). Aún no puede separar el significado del campo visual, aspecto que se ve reflejado en el desarrollo del lenguaje en los niños, en el entendido de que comienzan nombrando aquello que está dentro de su campo visual.

Luego de los tres años de edad, comienzan a poder separar el campo del significado de la visión, pudiendo por ejemplo, convertir un palo en un caballo, lo que conlleva un cambio radical en cuanto el significado comienza a predominar en la relación entre el significado y el objeto (Cole, 1979/1989, p.150).

Según Piaget la consolidación de un nuevo esquema interno, posibilitado por la acción ritualizada sobre los objetos del estadio anterior, permite que el niño primero cree símbolos que guardan relación directa con el objeto representado, como el ejemplo de convertir un palo en un caballo, por el parecido que guarda el objeto presente que juega el papel de significante y el objeto ausente significado. Al respecto agrega que "para que el ritual lúdico se transforme en símbolo, bastaría con que el niño, en lugar de desarrollar este ciclo de sus movimientos habituales tuviera conciencia de la ficción, es decir haga como que se duerme" (Piaget 1990, p.131).

Con el tiempo el niño desarrolla signos que no guardan relación con el objeto representado, gracias a un progreso decisivo en el sentido de la representación cuya máxima expresión es el lenguaje, un sistema de signos socializados (Piaget, 1990, p.168), el cual permite a su vez que aparezcan paulatinamente una serie de formas nuevas de símbolos lúdicos.

El juego favorece de esta forma, el pasaje de la inteligencia práctica sobre el objeto a la representativa, la cual posibilita la formación de símbolos mentales que representan objetos, personas, sucesos. La imaginación y la ficción, que permiten transferir las propiedades de un objeto a otro, promueven el avance del pensamiento y la razón.

Vygotsky sostendrá que durante el juego, el niño espontáneamente separará el significado del objeto sin saber que lo está haciendo, al explicitar que "la esencia del juego es la nueva relación que crea entre el campo del significado y el campo visual, esto es, entre situaciones imaginarias que sólo existen en el pensamiento y situaciones reales" (Cole, 1979/1989, p.158).

Esta posibilidad de crear situaciones imaginarias de juego, puede considerarse como un medio para el desarrollo del pensamiento abstracto donde prima el significado ante el objeto.

Bruner (1984) por otro lado, plantea que en situaciones de juego se dan los primeros usos complejos del lenguaje y los usos pragmáticos más complicados. En este sentido dicho autor señala que

"El niño no solo está aprendiendo el lenguaje sino que está aprendiendo a utilizarlo como un instrumento del pensamiento y de la acción de un modo combinatorio. Para llegar a ser capaz de hablar sobre el mundo de esta forma combinatoria, el niño necesita haber sido capaz de jugar, con el mundo, y con las palabras de un modo flexible. Exactamente del modo que la actitud lúdica permite" (p.216).

En el marco de la actividad lúdica, tanto la capacidad para separar el significado del objeto sin saber que lo está haciendo como introduce Vygotsky, así como el surgimiento de los primeros usos complejos del lenguaje en el sentido otorgado por Bruner, están en consonancia con el concepto de la Zona de Desarrollo Próximo de Vygotsky, según el cual el juego coloca al niño por encima de sus posibilidades consumadas de desarrollo, en tanto durante el juego "el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria (...) el juego contiene todas las tendencias evolutivas de forma condensada, siendo en sí mismo una considerable fuente de desarrollo" (Cole, 1979/1989, p.156).

Es decir, que el juego se presenta como un factor básico de desarrollo en cuanto propicia este proceso. Por otra parte, el juego promueve la invención, la capacidad combinatoria, y por ende contribuye al proceso de razonamiento. Bruner sostiene que otro aspecto positivo del escenario flexible de aprendizaje que crea el juego, es el hecho de aumentar la capacidad de resolver las tareas y obstáculos, ensayando y combinando diversas acciones para adecuarlas a los propósitos que persiguen, en cuanto el contexto del juego no acarrea las expectativas de éxito que caracterizan las situaciones reales. A su vez, el juego diferencia los fines de los medios, en tanto invita a crear sin tener en cuenta lo utilitario, por lo que el proceso se vuelve central.

De esta forma, aún cuando el jugador tenga que superar obstáculos que se le planteen en el juego, encontrará placer en resolverlos, y esto promoverá modelos más simples de resolución y una menor tendencia a la frustración y el abandono de las actividades ante las dificultades que surjan (Bruner, 1948, p.212)

1.3. Juego y filogénesis

El proceso por el cual el sujeto adquiere la capacidad de simbolización, el lenguaje, y el pensamiento, tiene lugar necesariamente en interacción con otras personas, pares y adultos, aspecto del cual también dan cuenta los autores estudiados. La ontogénesis necesariamente se vincula a la filogénesis, en tanto el ser humano como ser social, no se humaniza aislado sino en relación a otros.

En esta línea, Bruner (1984) sostiene que el lenguaje como símbolo compartido, surge más fácilmente en un juego en el que interactúan dos niños. El juego en solitario plantea muchas dificultades para mantener la concentración, mientras que el juego de a dos se ve enriquecido y es considerado ideal, en cuanto "el pensamiento y la imaginación requieren con frecuencia del diálogo con un interlocutor" (Bruner, 1984, p.218), con el cual intercambiar ideas, negociar significados y resolver problemas.

Piaget por otra parte, considera que cuando surge la capacidad de representación, los niños suelen jugar paralelamente, sin compartir las representaciones en el juego. Es recién más tarde cuando el símbolo es compartido entre los participantes, cuando ya han adquirido el lenguaje, que surgen juegos colectivos que dan cuenta de una forma más compleja de pensamiento e interacción, como el juego de reglas, el cual desplaza paulatinamente al símbolo. Este tipo de juego comienza a verse en el período entre los cuatro y siete años, y se afianza entre los siete y los once, pero subsiste y se desarrolla toda la vida, ya que es la actividad lúdica del ser socializado, la única que permanece en la vida adulta (Piaget, 1990, p.194).

Desde la perspectiva del autor, el juego de reglas, manifestación del desarrollo intelectual del sujeto socializado, requiere haber aprendido los juegos de generaciones anteriores, o tener capacidad de acordar con otros individuos las reglas de juego, intersubjetivamente y en consonancia con las normas y valores de la sociedad que integran. El juego de reglas "presenta un equilibrio sutil entre la asimilación al yo, y a la vida social" (Piaget, 1990, p.230), reflejo del ser humano socializado.

Vygotsky difiere de este planteo, en cuanto concibe que no será el ser humano socializado al que le corresponda el juego de reglas en relación con la incorporación que haya hecho de los juegos de generaciones anteriores, o por la capacidad que demuestre cognitivamente para acordar reglas de juego. Sostiene que todo juego, aún la situación imaginaria del niño que apenas habla, contiene ciertas reglas de conducta que contribuyen al proceso de socialización del niño. "Toda situación imaginaria

contiene reglas (...) y todo juego con reglas encierra en sí una situación imaginaria" (Cole, 1979/1989, p.146). Una niña que imagina ser su madre y la muñeca su hija, está obligada a observar las reglas de conducta maternas, por lo que sólo aquello que esté en consonancia con la regla puede aceptarse. A su vez, un juego de reglas como las damas, crea una situación imaginaria en cuanto las piezas pueden moverse de determinada manera.

Lo que en la vida real pasa inadvertido para el niño, se convierte en una regla de conducta en el juego, lo que hace que el juego sea un marco privilegiado para la adquisición de nuevos comportamientos que suponen cierta toma de conciencia y un mayor control de las acciones. Es así que los niños ensayan distintas formas de ser en sociedad, se apropian de las reglas socialmente establecidas, de lo que es esperable de determinada profesión, oficio, género, etc. En el juego es posible someterse estrictamente a la regla, para lo cual hay que dejar de lado los impulsos que surjan, aspecto que otorga placer en ese marco y que enseña a sujetarse a las reglas.

El juego le permite al niño acceder a los símbolos vigentes en determinada sociedad, así como apropiarse de las reglas vigentes en el orden social, aspecto fundamental en el proceso de socialización en tanto posiciona al individuo en su marco cultural. En sintonía con este planteo, Bruner sostiene que el juego es un "modo de socialización que prepara para la adopción de papeles en la sociedad adulta" (Bruner, 1984, p.213).

En suma, el juego no sólo coadyuva en el proceso de adquisición de las funciones sociales superiores, sino que a su vez, esas funciones son indefectiblemente adquiridas en constante interacción con otros sujetos, aspecto que también es facilitado por la actividad lúdica. De este modo, el juego contribuye al proceso de socialización, en cuanto coloca al individuo en relación con los otros, y con aquellos aspectos objetivados a nivel social, como normas, valores, tradiciones, formas de hacer, sentir y pensar que se encarnan en el juego. Ambos procesos se influyen mutuamente, configurando dos caras de una misma moneda.

En sintonía con el planteo de Vidart es factible sostener que el ser humano, en tanto ser humano, ha jugado siempre, aspecto que no es posible garantizar para el animal, en tanto afirmar que el animal juega es antropologizarlo y desvirtuarlo (Vidart, 1999, p.49). En este sentido el autor ubica al juego en el universo de la cultura y sostiene que el juego es el camino por donde transitan desde el pasado hacia todos los posibles

futuros, las formalidades de lo ritual, las funciones de lo ceremonial, la permanencia de lo mítico, la pulsación de lo sagrado (Vidart, 1999, p.15).

El papel que se le otorga al juego en diferentes momentos históricos y en las distintas sociedades, tiene relación con la cultura. "Existe así un juego con mayúscula, que es universal de la cultura planetariamente considerada, y una serie de juegos que adquieren su pleno significado en las culturas particulares" (Vidart, 1999, p.17)

Los espacios y tiempos lúdicos son secuelas de la interacción social, de las producciones humanas, por lo que el significado del juego en relación a la sociedad varía a lo largo de la historia. El juego, en tanto elemento integrador de la cultura, siempre trasluce otros aspectos de la vida en sociedad.

De esta forma se entiende que la noción y práctica del juego burgués, maduradas a partir del siglo XVII europeo, difieran de las prácticas mágicas y tradicionales que denominamos juegos, considerando lo visible que oculta lo invisible, atendiendo a los datos de su inmediata manifestación fenoménica. Es un error frecuente como apunta Vidart, realizar una lectura presentista de los hechos del pasado, lo que nos lleva a suponer que están jugando, cuando en realidad están haciendo otras cosas, por lo cual recomienda limitarnos a estudiar el juego en nuestra civilización desacralizada (Vidart, 1999, p.25).

En este sentido coloca como ejemplo, que los dados, los trompos, el tatetí, los laberintos, las barajas, las rayuelas, las bolitas, tienen sus antepasados en el 3000 AC, y puntualiza que no poseen hoy el mismo significado que antaño, en tanto configuraban espacios sagrados donde convergían ritos solares, cultos a la fecundidad y ceremoniales para impulsar la renovación del tiempo (Vidart, 1999, 56).

En la actualidad, los mismos juegos o juguetes poseen otra función, ya que se han visto despojados de su significado original. El desencantamiento del mundo al decir de Weber, produce que juegos y juguetes que tienen un significado sacro en el contexto histórico en el cual surgen, pasen a tener un significado profano en la actualidad, y sean según Vidart (1999) "la memoria de los ritos" (p.57).

Un ejemplo en este sentido lo configura el ajedrez, el cual para Vidart pasa del significado sacro-sacerdotal, al profano-cortesano, y de allí al lúdico-profesional. El ajedrez tiene su antecesor en Egipto, 2200 años AC, el cual comenzó teniendo funciones mágicas y rituales, aunque no hay certezas de los significados precisos de tal juego. Luego se visualizan significados en relación a la estrategia guerrera, para terminar en un juego que resume la ordenación pura. El mismo adquiere funciones

diferentes en distintos momentos históricos y culturas, hasta 1270, cuando el rey español Alfonso X, lo sistematiza, por lo que poco a poco se extiende, en su forma en la que prima la estrategia y la previsión. El ajedrez convertido en deporte, contabilizado, cronometrado, tiene sus orígenes en el año 1886. De todas formas, siguen primando los aficionados modestos y las figuras individuales, que proclaman la gratuidad creativa de la persona humana (Vidart, 1999, p.68).

En efecto, el juego como universal de la cultura, ha tenido diversas funciones y características a lo largo de la historia y en distintas culturas, pero ha sido constante su importancia en las sociedades por la contribución que realiza a la misma, al facilitar la socialización, la interacción y la integración social.

1.4. Juego y Recreación

El juego al que se ha estado haciendo referencia desde el comienzo del presente capítulo, tiene lugar con mayor frecuencia en la infancia. Los juegos de los niños instauran más fácilmente la ficción al aceptar la regla voluntariamente, creando un universo cerrado de sentido. No obstante, los adultos también juegan y crean situaciones en las que si bien no suele predominar el sentimiento de *cómo si*, comparte el resto de las características del juego.

Estas prácticas que responden a un mismo impulso lúdico, sin crear un universo cerrado que implanta la ficción, las cuales son realizados por niños y adultos en cualquier sociedad, también responden a la búsqueda de placer, alegría y júbilo que caracteriza al juego. La teoría de los juegos de Caillois (1958) contribuye a esclarecer esta diferencia.

Caillois considera al impulso lúdico como un continuo, en el cual:

"un extremo está caracterizado por un principio común de diversión, de turbulencia, de libre improvisación y despreocupada alegría, por donde se manifiesta una fantasía incontrolada que se puede designar con el nombre de paidia. En el extremo opuesto ésta exuberancia, traviesa y espontánea está casi enteramente absorbida, en todo caso canalizada, en una tendencia complementaria, inversa en algunos de sus aspectos aunque no en todos de su naturaleza anárquica y caprichosa: una creciente necesidad de someterla a convenciones arbitrarias (...) A este último componente lo designo con el nombre de *ludus*" (p.26).

El universo del juego supone un continuo que está dado por extremos caracterizados por el caos y el orden, en el cual el extremo paidia carece de convencionalismos y se trasluce en actividades en las que prima la espontaneidad,

mientras el extremo *ludus* se caracteriza como el control y la organización a ese impulso primitivo.

En consonancia con la interpretación que realiza Gerlero, el extremo *ludus* es el que se corresponde en nuestras sociedades modernas, al ámbito de la recreación, actividades que han desbordado el universo cerrado del juego. Es decir que las actividades que se encuentran en este extremo, no son patrimonio de un grupo exclusivo de jugadores, sino que se han generalizado como práctica social (Gerlero, 2004, p.73). Aunque comúnmente no se identifiquen como juegos, estas actividades se corresponden con el principio organizador de los mismos propuesto por Caillois, y responden al impulso lúdico, patrimonio del ser humano.

Desde la perspectiva de la autora, cuando se abandona el mundo cerrado del juego, pero se mantienen las características, se adentra en el mundo de la recreación, que es la organización y el control sobre los impulsos de alegría, diversión, voluntariedad y ficción presentes en el juego. En las prácticas recreativas prima lo simbólico y no lo ficticio, en tanto como señala Gerlero (2004):

"se configuran a partir de elementos, roles y destrezas que ya han adquirido un significado social que no proviene del acuerdo momentáneo de los participantes, sino que viene dado y a su vez está impregnado de ideología por las condiciones histórico sociales" (p.74).

Es decir, que la recreación está definida por el universo simbólico que el conjunto de la sociedad comparte, al cual adhieren los sujetos con la convicción que por medio de esas actividades satisfacen sus demandas de diversión, placer y libertad de elección.

La recreación es la forma que adquiere principalmente el juego de los adultos en una sociedad concreta. Prácticas recreativas que se encuentran institucionalizadas en cuanto todas las sociedades institucionalizan actividades que facilitan la diversión colectiva.

Roger Caillois caracteriza los juegos al clasificarlos según predomine el papel de la competición (agón), el simulacro (mimicry), el vértigo (ilinx) y el azar (alea). Reconoce dentro de cada categoría clasificatoria extremos que van de la paidia al ludus (Caillois, 1958, p.25).

Si bien "se advierte fácilmente que las posibilidades del *ludus* son casi infinitas" (Caillois, 1958, p.52), se vuelve pertinente reconocer algunas actividades a las cuales se hace referencia como práctica recreativa, para vislumbrar el lugar que ocupan en la vida de los seres humanos y en la sociedad en general. Las prácticas recreativas - cercanas al *ludus* - en las cuales predomiria el papel de la competencia, abarcan la

práctica de deportes, pero también el ajedrez, los juegos de cartas como el truco, así como los juegos en red en los cuales predomina el impulso de la competencia, entre otros.

Dentro de las prácticas recreativas en las cuales prima el simulacro, se encuentran actividades de naturaleza representativa, como el cine, el teatro, la televisión, los espectáculos deportivos y musicales, exposiciones de arte, museos, etc.

Entre aquellas prácticas recreativas en las cuales tiene lugar la búsqueda de emociones como el riesgo, el vértigo y la aventura, se encuentran actividades tales como el esquí, parapente, wind surf, motonáutica, rapel, tirolesa, paracaidismo, skating, así como la montaña rusa y otros juegos que se encuentran en parques de diversiones.

Finalmente las prácticas recreativas en las que prima el azar, son incluso institucionalizadas a través del Estado. Las sociedades modernas han desarrollado espacios altamente tecnificados para el desarrollo de estas prácticas, como es el caso de los casinos y bingos. A su vez se ha creado un mundo particularizado para jóvenes y niños por medio de los juegos electrónicos y juegos de computadora, propuestas que les posibilitan un aparente uso de destrezas frente a obstáculos casi imposibles de superar y que en definitiva los introduce en la pasividad del azar.

Por otro lado, "la civilización industrial ha originado una forma particular de *ludus*: el hobby" (Caillois, 1958, p.56). Los adultos desarrollan una enorme gama de hobbies, como coleccionar diferentes artículos, hacer jardinería, bricolage, tejer, leer, etc. los cuales también son realizados en busca de placer, creatividad, o con el objetivo de compensar el cansancio producido por el trabajo.

Las actividades a las que se ha hecho referencia son sólo algunas de las prácticas recreativas que tienen lugar en nuestras sociedades. El acceso a las mismas no es igual ni uniforme, sino que variará dependiendo de factores como el interés personal, la capacidad de consumo en el mercado, el estatus, el capital personal, entre otros. Resulta pertinente visualizar las condicionantes estructurales que facilitan o limitan la realización de las prácticas recreativas y juegos, en función de la importancia que poseen para la humanización. En definitiva, se considera que la recreación y el juego pueden propiciar condiciones para el desarrollo humano por el valor que poseen para la ontogénesis y filogénesis, y por el potencial que presentan como satisfactores de necesidades humanas.

CAPÍTULO II

2. Recreación espontánea

2.1. Recreación espontánea en relación al ocio y al tiempo libre

El juego y las actividades recreativas que el individuo elige realizar en diferentes momentos del día, de la semana, del mes, o incluso del año, configuran lo que se denomina recreación espontánea. En ocasiones ésta es planificada, como puede ser la ida a un concierto, mientras que en otros casos surge sin planificación, cuando por ejemplo se decide escuchar determinada música, ver un programa de televisión, o jugar a las cartas en un encuentro de amigos. La recreación espontánea difiere de la recreación organizada o institucionalizada en cuanto ésta no depende de la iniciativa del individuo sino de algún agente público o privado que generalmente busca el logro de determinados objetivos a través de actividades recreativas a las que el individuo adhiere.

Tal como sostiene Gerlero (2004), "desde los griegos a la actualidad aparece una temporoespacialidad identificada con acciones destinadas al descanso, la diversión, la contemplación, el placer, la socialidad entre otras similares, denominadas casi indistintamente ocio, tiempo libre o recreación" (p.10).

Si bien estos conceptos se utilizan indiscriminadamente en el lenguaje común, tienen especificidades dadas por su historicidad y por el contexto geográfico donde surgen. Siguiendo a Lema el presente trabajo incorpora el concepto de recreación, por ser el utilizado en Uruguay debido a la influencia anglosajona a principios de siglo XX (Lema, 2009, p.15). El juego y las actividades recreativas que realiza el individuo por iniciativa propia quedan bajo la denominación recreación espontánea, la cual tiene estrecha relación con los conceptos de ocio y tiempo libre, según el contenido de la actividad, la función de la misma y el ámbito en el cual se desarrolla.

El ocio en nuestro contexto tiene una carga peyorativa cuando se lo entiende como ociosidad, así como con la pasividad del *no hacer nada*. Esta carga negativa deriva del sentido otorgado por las rígidas doctrinas del puritanismo inglés y la ética reformista del calvinismo, que le confirieron un sentido al ocio asociado con el vicio, la ausencia de esfuerzo, con lo improductivo en contraposición al trabajo.

Munné (1980) señala al respecto que "el ocio es un ideal a condenarse, tiempo perdido, que hay que eliminar socialmente (...) ideal que arraigó en la burguesía del industrialismo, defensora a ultranza de la laboriosidad, enemiga de placeres y distracciones" (p.47).

La recreación hereda algo de este sentido otorgado al ocio, el cual se refleja en el lugar poco relevante que posee en la sociedad, aspecto que se traduce en la escasa investigación existente al respecto.

Vale la pena destacar que el ocio no posee un significado constante a la largo de la historia, ya que si se desentrañan los primeros usos del concepto en la Grecia Clásica y el Imperio Romano, se constata otra valoración del mismo. En Grecia el ocio era un estado de paz y contemplación creadora, ideal de enriquecimiento y desarrollo personal, posible sólo para quienes no estuviesen sujetos al trabajo, aspecto factible por la existencia de la esclavitud. El juego, en cambio, era una manifestación del ocio popular, fiestas y espectáculos en Grecia tenían la intención de asociar, de unir a los miembros de la ciudad a través de un homenaje colectivo a sus dioses protectores (Gerlero, 2004. p.17). Esta concepción del ocio como ideal de enriquecimiento y desarrollo personal, permeará las perspectivas optimistas con respecto al potencial del ocio en la vida de los seres humanos, que conforman la Sociología del Ocio de la segunda mitad del siglo XX.

Posteriormente, en Roma tiene lugar una nueva acepción del ocio, que al decir de Cicerón permite el descanso del cuerpo y la recreación del espíritu necesaria para una vez recuperados, volver a dedicarse al trabajo, en el entendido que ocio y *nec-otium* (negocio) son parte del hombre completo (Munné, 1980, p.42). El ocio se expresa en actividades concretas, como carreras de carro y caballo, juegos de circo, espectáculos, fiestas, y no constituye un ideal como en Grecia (Gerlero, 2004, p.19). Roma introduce el ocio de masas, popular y masivo, que es utilizado por las élites como un instrumento de dominación y despolitización. La crítica que puede efectuarse al ocio en Roma como mecanismo de control social, puede emparentarse con la crítica al ocio que realizan las perspectivas que se contraponen a la Sociología del Ocio propiamente dicha.

Por otra parte, la recreación espontánea se relaciona con el tiempo libre como ámbito en el cual tiene privilegiadamente lugar. El tiempo libre es un concepto moderno que surge a partir de los cambios que genera la primera industrialización, la cual favorece el paso de un tiempo de trabajo irregular, alternado con tareas de no trabajo como actividades religiosas y de esparcimiento, a la instalación de un tiempo de trabajo que sigue los esquemas del tiempo del reloj y del control del tiempo.

Desde la perspectiva de Thompson (1979),

"una comunidad donde es normal la orientación al quehacer parece mostrar una demarcación menor entre trabajo y vida. Las relaciones sociales y el trabajo están entremezcladas (...) mientras que al hombre acostumbrado al trabajo regulado por el reloj, esta actitud hacia el trabajo le parece antieconómica y carente de apremio" (p. 245) (porque ha sido convertido a la nueva valoración del tiempo impulsada por el) "puritanismo en su matrimonio de conveniencia con el capitalismo industrial (...) que saturó las cabezas de los hombres con el tiempo es oro" (p.290).

Las jornadas laborales en la industrialización se extendieron a su mayor capacidad, y la nueva forma de trabajo produjo una modificación en la vivencia del tiempo. Estas condiciones posibilitaron el surgimiento del tiempo libre, que nació como un tiempo liberado de trabajo, indispensable para volver al mismo. Las paulatinas demandas por una reducción del tiempo de trabajo a través de las incipientes organizaciones gremiales, produjeron esta conquista sobre la explotación capitalista. Por consiguiente, se entiende que el tiempo libre surge como un tiempo libre de trabajo, que lo supone.

Según el planteo de Alfaro, la implantación del modo de producción capitalista requirió un nuevo orden social y cultural para funcionar, caracterizado por la productividad, el trabajo, la moderación, el ascetismo, lo serio. El juego, la diversión y el placer en ese contexto, se oponían al ideal de trabajo, eficiencia y racionalidad económica que regía la mentalidad burguesa. El disciplinamiento cultural que estudia Barrán, caracterizado por estos valores, desencadenó un proceso de domesticación del juego a lo largo del siglo XX, que transformó su lugar en la sociedad, separándolo del trabajo, y restringiéndolo paulatinamente y casi exclusivamente al ámbito privado (Alfaro, 2000, p.21).

A mediados del siglo XX diversos autores comienzan a discutir sobre las condiciones del tiempo de no trabajo. Surge así la Sociología del Ocio que abarca las tesis elaboradas dentro del pensamiento liberal, las cuales coinciden en un acercamiento a la temática desde la dicotomía trabajo-ocio (Lanfant, 1978, p.228).

Autores como Dumazedier, Riesman, De Grazia, Friedman, Stanley R. Parker, entre otros, entienden al ocio como una esfera de la existencia independiente del trabajo, indispensable para compensar la fatiga que provoca el progreso tecnológico en el trabajo industrial. En esta línea Dumazedier (1964) concibe al ocio como

"un conjunto de actividades a las que el individuo puede dedicarse de lleno, ya sea para descansar, ya sea para divertirse, ya sea para desarrollar su información o formación desinteresada, su participación social voluntaria o su libre capacidad creadora, una vez que se ha liberado de sus obligaciones profesionales, familiares y sociales" (p.31).

El ocio es la esfera de la vida en la cual el hombre tendría mayores posibilidades de realización. En consonancia con esta perspectiva, Riesman considera al ocio como fuente de individuación y autonomía (Riesman, 1971, p.338), en tanto el mismo es un tiempo autocondicionado resultante de una elección personal que es expresión de libertad.

Por otro lado, autores como Naville, Lefébvre, Lukács, y pensadores de la Escuela de Frankfurt, entre otros, realizan un análisis del tiempo libre a partir del carácter alienado del trabajo en el modo de producción capitalista. Desde una lectura marxista argumentan que el tiempo libre no es libre en el capitalismo, sino que en el mismo se extiende la alienación que tiene lugar en el trabajo. Sostienen que el tiempo será verdaderamente libre en el comunismo, cuando el trabajador no esté siendo explotado ni el trabajo se encuentre alienado, sino que esté regido por el principio de a cada uno según sus necesidades (Munné, 1980, p.30).

La enajenación del trabajo en el modo de producción capitalista para Marx (1844/1968), consiste en que el trabajo

"es algo externo al obrero, es decir algo que no forma parte de su esencia, en que, por tanto, el obrero no se afirma, sino que se niega en su trabajo, no se siente bien, sino a disgusto (...) Por tanto, el obrero sólo se siente en sí fuera de su trabajo, y en éste se siente fuera de sí. Cuando trabaja no es él, y sólo recobra su personalidad cuando deja de trabajar (...) El carácter extraño del trabajo que realiza se manifiesta en toda su pureza en el hecho de que el trabajador huye del trabajo como de la peste en cuanto cesa la coacción física, o cualquier otra que constriñe a realizarlo" (p.78).

El tiempo libre está encadenado al trabajo, por lo que en una sociedad donde el trabajo está alienado, el tiempo libre también está alienado en cuanto el mismo depende del estado general de la sociedad. Si bien el trabajador puede sentirse libre durante este tiempo, según plantea Adorno (1977),

"hoy igual que antes, ni en su trabajo ni en su consciencia disponen de sí mismos con libertad (...) y aún en los casos en que el hechizo se ha aflojado y creen que actúan de acuerdo con su propia voluntad, esta voluntad está moldeada por aquello de lo que se quieren librar en las horas sin trabajo" (p.573).

Desde esta perspectiva, se considera que el ocio es la contrapartida del trabajo alienado, el cual facilita el descanso y la compensación que asegura la reproducción del sistema. Por cierto, el ocio no está condicionado por la voluntad del individuo, sino que es heterodeterminado, lo que se ve por ejemplo claramente en el *hobby*, que según

Adorno es una ocupación agradable que permite *matar el tiempo*, pero que prosigue con la lógica de beneficio que caracteriza al trabajo, por lo que se cosifica como mercancía al igual que éste (Adorno, 1977, p.574).

A partir de lo expuesto anteriormente, puede entenderse a la recreación espontánea como una función fisiológica o psíquica de compensación, distracción, o satisfacción de deseos personales, y como expresión de placer y libertad humana. Sin embargo, aún cuando la recreación espontánea resulta una actividad individual que tiene estrecha relación con elecciones personales, la misma debe analizarse en su dualidad. El planteo de Naville (1957) resulta esclarecedor, en tanto considera que la recreación o el ocio,

"a escala individual es una simple actividad reparadora de la fuerza de trabajo o conducta orientada por intereses de orden privado, pero a escala social, al igual que el trabajo, el ocio expresa relaciones de producción y distribución (...). El análisis de las formas de ocio solo es comprensible a través del análisis de las condiciones económicas y sociales que las producen" (c.p. Lanfant, 1978, p.217).

La recreación espontánea, está condicionada por la estructura social al igual que el resto de la existencia, por lo que expresa aspectos universales, relaciones de producción y distribución.

El presente trabajo toma distancia de aquellas perspectivas que han predominado en este campo de estudio, las cuales exageran las posibilidades del individuo para acceder a la libertad a través del ocio y consideran que los sujetos actúan autocondicionados en esta esfera que separan del resto de la existencia. Según Gerlero (2004) "en ellas predomina la dicotomía entre el agente y la estructura, y están asociadas a un sistema social estable, con foco en una cultura normativa" (p.63).

De acuerdo con el planteo de Norbert Elías, las actividades recreativas en las sociedades modernas permiten que el individuo encuentre un campo para desarrollar sentimientos de placer, pero sólo en formas aprobadas socialmente, institucionalizadas, por lo que reconoce un campo de constreñimiento (Elías, 1986, c.p. Gerlero, 2004, p.66). El individuo tiene reflexividad y posibilidad de elección, a pesar de que exista una falta objetiva de libertad y sufra la alienación también en el tiempo libre, por lo que la estructura en este sentido, permite y constriñe.

La recreación espontánea genera descanso, diversión y satisface necesidades humanas, pero debe comprenderse en estrecha relación al resto de la existencia y a la inserción del individuo en la estructura social. De esta forma, se concibe un tiempo social integrado, donde trabajo y ocio están heterocondicionados y condicionados mutuamente.

2.2. Recreación espontánea y cuestión social

La recreación espontánea según se desprende de lo expuesto anteriormente, tiene como lugar privilegiado al tiempo libre. Sin embargo, se ha visto que éste tiempo libre, no es realmente libre de determinación, sino que es un tiempo liberado de trabajo. Al analizar la vigencia de la categoría tiempo libre en la vida cotidiana de las personas en relación a los cambios acaecidos en el trabajo que lo supone y a las manifestaciones de la cuestión social, se vuelve pertinente problematizar el hecho de que la recreación espontánea siga teniendo lugar en el tiempo libre.

El sistema de trabajo propio de la sociedad industrial, unificado, organizado fabrilmente a lo largo de toda la vida, el cual permitió el surgimiento del tiempo libre, y dio lugar a las diversas teorías sobre el tiempo libre y el ocio de mediados del siglo XX, ha sufrido cambios importantes. Este sistema permitía trazar claras fronteras entre trabajo y tiempo libre, así como entre trabajo y falta de trabajo (Beck, 1998, p.180).

En el mundo tradicional de trabajo un proceso de industrialización intensivo abría posibilidades de empleo, sin embargo, en la actualidad, no necesariamente éste implica el crecimiento de la oferta de empleo. "El antagonismo insuperable entre capital-trabajo, encuentra hoy una sociedad donde el trabajo es cada vez menos necesario para la reproducción del capital" (Netto, 2000, p.24). En el contexto actual, por lo tanto, hay una mayor exclusión de la fuerza de trabajo, es decir guarismos más altos de desempleo, ante niveles mayores de productividad.

Los avances tecnológicos, sobre todo respecto a la informática que se introduce paulatinamente en todas las ramas de actividad, produce que sean necesarios menos trabajadores para realizar un mismo trabajo. De esta forma, se excluye a trabajadores que antes eran necesarios, por lo que se da un proceso de "desestabilización de los estables" (Castel, 1997, p.413).

La gran diferencia no radica en el desempleo, inherente a la contradicción capital-trabajo inseparable del modo de producción capitalista. La etapa neoliberal del capitalismo, que se caracteriza por la movilidad irrestricta del capital financiero, conlleva una "subproletarización intensificada, presente en la expansión del trabajo parcial, temporario, precario, subcontratado, tercerizado" (Antunes, 1999, p.43). Según el planteo de Antunes, la sociedad dual del capitalismo avanzado produce un proceso contradictorio, ya que por un lado reduce el proletariado industrial y fabril, y por el otro aumenta el subproletariado, el trabajo precario y los asalariados del sector servicios.

La contratación a término, la subcontratación y hasta el trabajo a domicilio (Olesker, 2002, p.5) ejemplifican las nuevas formas flexibles y descentralizadas de subempleo, que denotan un cambio significativo en la organización del trabajo y engendran un escenario de incertidumbre para los trabajadores

La instalación de la precariedad, supone un empleo como señala Castel (1997), "discontinuo y literalmente insignificante, que no puede servir de base para la proyección de un futuro manejable. Esta manera de habitar el mundo social impone estrategias de sobrevida basadas en el presente" (p.415).

Esta situación produce que muchos desempleados o quienes poseen trabajos precarios por necesidad, deban realizar trabajos informales como forma de asegurar su reproducción cotidiana, lo que impacta la dinámica familiar, la cual estará caracterizada por la lucha en pos de la sobrevivencia.

El trabajo es para Castel un soporte privilegiado de inscripción del sujeto en la estructura social, es dador de sentido, por lo que el resquebrajamiento de la sociedad salarial, conlleva crisis del vínculo salarial, desafiliación, lo que produce que la sociedad experimente riesgo de cohesión. Quienes se desafilian generan un sector al que denominará *supernumerarios*, que son considerados por el capitalismo, como inútiles para el mundo (Castel, 1997, p.5). Esta perspectiva permite dimensionar la relevancia de las consecuencias que produce esta situación en la vida cotidiana de las personas y en el conjunto de la sociedad.

En nuestro contexto la crisis económica de los años setenta marca un punto de inflexión, al desencadenar procesos de desempleo masivo y de incremento de la desigualdad social, luego del pleno empleo que caracterizó a los Estados de Bienestar, lo que dio lugar a un nuevo escenario marcado por la fragmentación social. El modelo de pleno empleo se agota, entre otros factores, por la ineficiencia e ineficacia de las políticas implementadas. Un modelo de pleno empleo, políticas sociales universales, y extensión de derechos sociales, da lugar a otro caracterizado por desempleo e inseguridad social creciente (Pereira, 2001, p.74).

El empleo ya no ofrece como antes, una garantía sólida de protección contra la pobreza, incluso para aquellos que acceden a él. Con la flexibilización del empleo, asociado a una disminución de los derechos y la cobertura social, la erosión de la protección sindical y los salarios de miseria, el propio contrato de trabajo se ha transformado en una situación vulnerabilidad (Baráibar, 2009, p.61).

El sistema actual de trabajo se caracteriza por la inseguridad que causa el hecho de que se vean "flexibilizados el derecho laboral, la localización del trabajo y el horario laboral, las fronteras entre trabajo y desocupación se hacen fluidas" (Beck, 1998, p.178). De esta forma, aquellas personas que se encuentran desempleadas, tienen empleos zafrales, trabajos informales, o incluso quienes trabajan desde su casa, además de las importantes dificultades que puedan presentar para asegurar su reproducción cotidiana, no tienen el tiempo dividido claramente en tiempo de trabajo y tiempo libre, esta frontera se vuelve difusa o en ocasiones inexistente.

Estos cambios que experimenta el trabajo en relación a la reorganización del capital, es decir los cambios en la aún vigente contradicción capital-trabajo, desencadenan nuevas expresiones derivadas de la misma cuestión social (Netto, 2001, p.62; Pereira, 2001, p.76) que producen consecuencias evidentes en las condiciones de vida de la población.

La pobreza y la desigualdad, producen entre otras cosas, que muchos niños y niñas en nuestro país además de concurrir a la escuela, lo que constituye un derecho y una obligación para ellos, tengan que trabajar el resto del día informalmente en la calle, o desarrollar tareas domésticas imprescindibles para la reproducción cotidiana de su familia. Además de las dificultades que puedan derivarse de esta realidad, éstos niñas y niñas no tendrán una división precisa de su tiempo, entre tiempo de estudio obligatorio y tiempo libre, sino que en su tiempo libre de estudio desarrollarán primordialmente tareas que viven como obligatorias o necesarias.

Por otro lado, una gran cantidad de adolescentes y jóvenes que se ven excluidos del sistema educativo y del laboral, tampoco tienen esa división dicotómica de su tiempo entre tiempo de estudio obligatorio o de trabajo, y tiempo libre. Las oportunidades ciudadanas que tiene y tuvo un sujeto a la largo de su vida, influyen en sus posibilidades de ingreso al mercado laboral, así como en las posibilidades de estudio secundario completo o terciario. Por ejemplo, el hecho de no tener conocimientos informáticos reduce considerablemente en la actualidad las posibilidades de conseguir un empleo, aspecto que no sólo impacta en las generaciones de más edad, sino también en los jóvenes y adolescentes que no utilizan esas herramientas.

La desigualdad de oportunidades ciudadanas es también una manifestación de la cuestión social. Tonon incorpora la perspectiva de Amartya Sen sobre las human capabilities, y sostiene que las libertades básicas están siendo negadas a un gran número de personas, lo que se visualiza claramente en la magnitud que adquiere la

pobreza, la desigualdad y la escasez de oportunidades económicas, y entiende que "el desarrollo no puede ser medido sin tener en cuenta el estilo de vida que pueden llevar las personas y sus libertades reales" (Tonon, 2008, p.37) para optar y elegir lo que consideran más conveniente para sus vidas.

Las situaciones descriptas se producen o se agravan en situaciones de pobreza, por la que se ven afectados grandes sectores de la población en nuestro continente. La pobreza es un "fenómeno pluricausal que tiene origen en el modelo de desarrollo y en el sistema imperante en nuestra sociedad" (Terra, 1994, p.50), que priva a las personas de la posibilidad de satisfacer sus necesidades humanas. La pobreza implica marginación económica, política y social, e ingresos insuficientes para satisfacer necesidades cotidianas, lo que pone en riesgo su subsistencia. Se deterioran las condiciones de vida al carecerse de insumos que aseguren la alimentación, la salud, la vivienda; limitándose el desarrollo integral del individuo, en el plano físico, psicológico, y social. Esto se ve agravado en situaciones de indigencia, cuando apenas se logra satisfacer la necesidad de alimentación.

Quienes están desempleados, poseen trabajos precarios, informales, trabajan desde sus casas, así como aquellos adolescentes que no estudian ni trabajan, o quienes aún si estudian y/o trabajan destinan el resto de su tiempo a buscar la manera de asegurar su reproducción cotidiana, no poseen esa división dicotómica del tiempo, entre tiempo de trabajo o estudio obligatorio y tiempo libre.

En consonancia con el planteo de Carvalho, y a la luz de las nuevas manifestaciones de la cuestión social, se considera pertinente plantear que el juego y las actividades recreativas tienen lugar en el tiempo disponible (Carvalho, 2000, p.9).

De esta forma, no se supone necesariamente que el sujeto realiza su actividad recreativa en el tiempo libre, el cual implicaría un tiempo libre de trabajo, situación que dista de poder ser generalizable en la actualidad. El tiempo destinado a las actividades recreativas, no se encuentra así en oposición al tiempo de trabajo, sino en relación al tiempo de las obligaciones, entre las que se encuentran obligaciones profesionales, familiares, religiosas, sindicales, etc.

El tiempo disponible que el individuo encuentre para jugar o realizar actividades recreativas, tendrá mayormente lugar fuera del horario de trabajo, o fuera del resto de sus obligaciones, pero no se excluye la posibilidad de que en el marco de su trabajo u otras obligaciones, determinados momentos o actividades sean vividas como recreativos. Seguramente esta posibilidad dependa de la calidad del trabajo y el margen

de creatividad que conlleve, así como el gusto y la satisfacción que el individuo obtenga al desarrollar el mismo, situación poco generalizable en consonancia con la alienación que caracteriza al trabajo en el modo de producción actual.

En este sentido se entiende el planteo de Adorno al establecer que cuando uno tiene la infrecuente posibilidad relativa de elegir y organizar su trabajo de acuerdo a sus propias intenciones, y su trabajo lo ha hecho feliz, además de ser un privilegiado, probablemente no pueda contraponer tan fácilmente su trabajo al tiempo libre (Adorno, 1977, p.574) ya que no ha de vivenciar necesariamente una esfera de la vida como obligatoria en contraposición a otra esfera de la vida libre.

En suma, se vuelve pertinente ante las nuevas manifestaciones de la cuestión social, y especialmente ante los cambios acaecidos en la esfera del trabajo, puntualizar que el juego y las actividades recreativas tienen lugar en el tiempo disponible del individuo, en el entendido que el mismo no es realmente libre de determinación, y no necesariamente está en oposición a un tiempo de trabajo. No obstante, el tiempo disponible se encuentra en relación al tiempo de obligaciones y se distingue de éste, aún cuando puedan superponerse.

2.3. Recreación espontánea y desigualdades sociales

El tiempo libre de trabajo es funcional al sistema en cuanto permite que los trabajadores descansen y recuperen las fuerzas necesarias para volver al trabajo, y asegura un tiempo necesario para el consumo. De esta forma, el tiempo de trabajo es imprescindible para la producción, mientras el tiempo disponible garantiza la reproducción social.

Como expresa Mills (1964) "el hecho mas significativo sobre el trabajo y el juego en los tiempos modernos es que, a medida que las horas organizadas por el trabajo han decrecido, las horas restantes se han organizado intensamente para fines comerciales" (p.273).

Es innegable la estrecha vinculación entre el tiempo libre de trabajo y el consumo. El ocio en la sociedad moderna, es ante todo una actividad de consumo, por lo que se encuentra perfectamente integrada al sistema económico, en tanto el consumo es una condición necesaria para el mantenimiento del orden social y aún más, para el desarrollo del sistema económico.

Aunque el juego o la participación en una actividad recreativa, sea desde la perspectiva del jugador, desinteresada o improductiva, no lo es para el sistema, para el cual esa actividad es productiva. En este sentido Lanfant (1978) manifiesta que si el juego o la actividad recreativa, "es reproducción de la fuerza de trabajo, valoración de cualidades individuales con fines utilitarios, bien de consumo intercambiado con una renta o vendido como producto (...) constituye una reserva de productividad" (p.218).

Incluso el tiempo dedicado a "no hacer nada", el cual podría considerarse improductivo, es productivo desde la perspectiva del sistema en cuanto constituye el descanso necesario para la reproducción de la fuerza de trabajo. No obstante, Lanfant (1978) sostiene que el gran problema de la producción capitalista "ya no es el de encontrar sus productores y doblar sus fuerzas, sino el de descubrir consumidores, explicitar sus apetitos y crear necesidades ficticias" (p.59). De esta forma se completa el círculo entre producción y consumo, imprescindible para asegurar la reproducción del sistema. El ocio en este contexto, no se preocupa por garantizar el goce de los sujetos, sino que busca asegurar el provecho, reduciéndolo a un mero consumo.

En el actual modo de producción, el juego y la recreación se convierten en mercancías que se consumen en el tiempo disponible. Mercancías intercambiables en el mercado, en las que media una apropiación de la plusvalía que excede el trabajo en ellas consumado. Esto se ve en los juguetes industrializados, en los juegos tecnológicos, y aún en la industria de la televisión, del cine, de los espectáculos musicales, de los parques de diversiones, y en la enorme gama de servicios que se ofrecen al respecto en los cuales media un precio. Como cualquier otra mercancía, se compran y se venden en el mercado, el *cliente* debe comprar su placer como todo, el cual es determinado por su rentabilidad. Se compra tanto el instrumental necesario para el desarrollo de la actividad recreativa (computadora, libros, juguetes, bicicleta, televisión, caña de pescar, etc.), así como también se compra la posibilidad de acceso a ciertas actividades recreativas (entrada para el cine o teatro, clases de música, etc.). En esta línea, es factible pensar que el juego y la recreación en tanto se convierten en un producto que a su vez realiza una plusvalía, se confunden con el trabajo, y se vuelven por ende, una industria como cualquier otra.

No obstante, la industrialización del juego y de las actividades recreativas, ha permitido una difusión de ciertos bienes que de otra forma no hubiese sido posible, el libro, el disco, artículos deportivos, etc. se han vuelto accesibles a muchos, gracias a este proceso (Sue, 1980/1992, p.45). Sin embargo, es necesario comprender, que el

capitalismo convierte todos los elementos de la producción en mercancía, los objetos, las experiencias y hasta los propios seres humanos. En este sentido los cosifica al atribuirle valor de cambio, y provoca que el valor de uso sea cada vez más ajeno a las gentes.

Si el juego o la recreación en la vida de una persona se reduce a una acumulación de objetos que nunca o casi nunca se usan, o cuando el placer se encuentra más bien en la adquisición y no en la utilización efectiva del objeto o del equipo de diversión, se transforma en un medio para la enajenación y no para el desarrollo personal (Sue, 1980/1992, p.105).

No es menor el hecho de que todavía existan juegos de ronda, rayuelas, pelotas de trapo, canciones, cuentos y acertijos, que aún no se han convertido en mercancías, aunque sean pocos y aparentemente cada vez menos. A su vez, hay personas que deciden destinar su tiempo disponible para salir a caminar por un parque, ir a pescar, leer un libro, o simplemente juntarse a conversar con amigos, actividades que no requieren de inversiones muy elevadas. Sue (1980/1992) sostiene que en algunas ocasiones como las sugeridas,

"el ocio puede oponerse a la presión de la sociedad de consumo, por lo tanto, la función económica del ocio es ambivalente. Por los gastos que implica, el ocio sirve al sistema productivo, pero se le opone cuando simplemente se disfruta el paso de las horas o cuando se realizan actividades muy poco onerosas. Ambos aspectos coexisten en el ocio" (p.106).

Sin embargo, es innegable que el sector mercantil se introduce cada vez más en todas las actividades recreativas, y como se ha visto, aún cuando las actividades recreativas no implican consumo, no necesariamente se oponen al sistema, y viceversa. Aún cuando implican el pago de una entrada como en un museo o un concierto, o la compra de un libro, pueden constituir actividades que permitan gozar el análisis de un cuadro, la escucha activa de la música, o la lectura activa de un libro, y no reducirse a un mero consumo.

La modernidad líquida según Bauman, se caracteriza por un consumo de vivencias orientadas a calmar el deseo de novedad (Bauman, 2007, p.109). El ejercicio de la elección individual, debe proporcionar satisfacción por sí mismo, en cuanto en la actualidad, se considera central la intensidad de la vivencia que trae satisfacción inmediata. Cuanto más única e irrepetible es la vivencia recreativa, más satisfacción provee (Cuenca, 2008, p.37). En este sentido, tirarse por paracaídas, hacer *rafting*, conocer la nieve, ir de vacaciones a un *glamcamping*, jugar al *Paintball*, terminar la

noche en un afterparty, hacer telas, o concurrir a una obra de teatro ciego, son sólo algunas de las experiencias que se ofrecen en el mercado, que resultan novedosas para muchos, pero accesibles para pocos.

Una de las prácticas de recreación modernas que mas claramente ejemplifica la vinculación entre la recreación y el consumo, es el *ir de compras*, que además de ofrecer una posibilidad de consumo real, también posibilita el consumo simbólico en lugares específicamente preparados para ello, como los *shoppings*. El consumo ha estado vinculado al ocio desde antaño, lo que demuestra el libro de Veblen (1944) el cual refiere a los nuevos burgueses como clase ociosa en relación a su consumo de bienes de ocio como práctica de ostentación, que anuncia su pertenencia a determinada clase social.

La intrínseca relación entre recreación espontánea y consumo, permite exponer que el acceso al juego y la recreación reproduce el *statu quo* en materia de inequidades sociales. Es factible pensar en consonancia con el planteo de Roger Sue (1992), "que el lugar que ocupa una persona en la jerarquía social y sobre todo, el tipo de trabajo que realiza diariamente, condicionan en buen medida las opciones en materia de entretenimiento" (p.40).

Las diferentes opciones en relación a la recreación que realizan las personas, seguramente tengan más que ver con su inscripción en la estructura social y sean consecuencia de la desigualdad de oportunidades existente, que con gustos e inclinaciones personales. C. Wright Mills (1964) sostiene que "lo que un hombre hace con su descanso, está determinado por las experiencias de descanso más accesibles a él, y por sus sensibilidades y gustos" (p.275).

En el consumo se hacen visibles las diferencias entre las clases sociales, en tanto la desigual participación en la estructura productiva condiciona la distribución y apropiación de los bienes. La desigual capacidad de acceso a aquellos juegos y actividades recreativas que se han convertido en mercancías, es consecuencia de las posibilidades diferenciales de consumo en el mercado. Aquellas opciones que se han vuelto mercancía, ante las cuales media la posibilidad de pago, reproducen las inequidades existentes. Hay muchas actividades recreativas como espectáculos de todo tipo, la práctica de algunos deportes, aparatos tecnológicos que sirven para jugar, entre otros varios, a los cuales grandes sectores de la población no tienen acceso.

A su vez, hay actividades recreativas que se asocian con los estratos altos del país, no sólo por el dinero que se requiere para el acceso, sino porque a la vez poseen un determinado signo de clase. El polo, el golf, los deportes náuticos y la equitación por ejemplo, son prohibitivos para la mayor parte de la población, por lo que le devuelven una identidad al individuo, en tanto perteneciente a una determinada clase social. En consonancia con el planteo de Marcuse (1954/1985), es de suponer que "la gente se reconoce en sus mercancías" (p.39).

De todas formas, una cierta uniformización de las diversiones tiene lugar a nivel mundial, a través de la influencia de la industria cultural. Los medios de comunicación, así como la industria del entretenimiento, impactan sobre el gusto de las masas. A medida que han aumentado las horas no dedicadas al trabajo, "los medios de comunicación y de entretenimiento en masa han formado las sensibilidades y gustos (...) porque los niveles de sensibilidad son adquiridos en realidad, en gran medida, a través de la atmósfera y el entretenimiento" (Mills, 1964, p.275).

Los programas de televisión, la radio, el cable, las series y las películas que son fácilmente descargables en Internet o compradas en el mercado negro por precios accesibles, los espectáculos y la música de moda, los juegos en red y las páginas frecuentadas de Internet, influyen en la actualidad en la conformación de gustos, así como en la forma de ver el mundo.

Estas penetran en cada intersticio del tiempo disponible de las personas, lo que produce al decir de Mills (1964), la falta de soledad que motiva la creación, el descubrimiento que fortalece nuestra individualidad. El mencionado autor expresa que,

"es la falta de soledad (...) lo que pone a la mayoría de nuestro tiempo no dedicado al trabajo, a la disposición de esas fuerzas de la sociedad moderna que estereotipan nuestros gustos y rebajan el nivel de nuestro disfrute" (p.275).

De acuerdo con el autor, estas fuerzas tipifican los gustos y los comportamientos, dejando poco lugar para la expresión personal, producto de una auténtica individualidad. Disponer entonces, de más tiempo, no significa necesariamente el desarrollo de una auténtica individualidad, porque esta posibilidad se ve influenciada por el trabajo, por el resto de las obligaciones, y por estos medios masivos.

La tendencia a la homogenización de los comportamientos y gustos, producto también de incitaciones publicitarias y simbólicas, produce una nivelación de clases en el plano simbólico, que no modifica en nada la estructura social.

En este sentido, el ser humano está condicionado también en su tiempo disponible, por los medios masivos de comunicación, que configuran una opción de entretenimiento accesible a la mayoría. El contenido de los mensajes que engendran estas industrias,

es mayormente producido en el centro, y no así en la periferia. Mannheim (1953) menciona al respecto:

"Nuestra época está caracterizada por el esparcimiento comercial. Hollywood y otros centros comerciales dictan el gusto de las masas. Esto es también planificación, incluso planificación en gran escala, y mientas se haga por el negocio y para el negocio, y no por parte de autoridades públicas y en bien de la comunidad, el liberalismo no se opone a ello (...) ha permitido que unos pocos influyan sobre las mayorías y se beneficien de ello" (p.324).

Se subordinan los circuitos nacionales a los sistemas transnacionales de producción, a la vez que se globalizan las actividades recreativas que pueden producir cierta homogenización, que se encuentra lejos de eliminar la desigualdad, sino que por el contrario, las acentúa, ya sea entre centro y periferia, así como entre clases sociales.

Marcuse advierte sobre estas novedosas formas de control que surgen en las sociedades industriales avanzadas, y considera que la mayor parte de las necesidades predominantes de descansar, divertirse, comportarse y consumir, pertenecen a la categoría de falsas necesidades, las cuales son creadas a través de la influencia que ejercen estos medios masivos. Estas falsas necesidades imponen al individuo su represión, ya que están determinadas por poderes externos al mismo, sobre los cuales el sujeto no tiene control, por lo que el desarrollo y satisfacción de estas necesidades es heterónomo. No importa hasta que punto se ha identificado el individuo con ellas, siguen siendo producto de una sociedad cuyos intereses dominantes requieren la represión (Marcuse, 1954/1985, p.35).

La influencia que poseen los medios de comunicación de masas sobre los individuos, se ve facilitada por el hecho de que la posmodernidad privilegia el desarrollo de la vida en el espacio privado. Es en el hogar, en el espacio doméstico, donde las personas pasan la mayor parte de su tiempo disponible y donde realizan la mayor parte de sus actividades recreativas.

El espacio privado es una invención de la burguesía que se consolida sobre todo en el siglo XIX (Moins, 1992, p.132) Sin embargo, como se ha visto, este espacio privado está desde la segunda mitad del siglo XX, abierto al espacio público a través de la televisión, la radio, Internet, lo que produce que se redimensionen los rígidos límites entre lo público y lo privado.

En la actualidad, los procesos de transformación tecnológica promueven el desarrollo de actividades recreativas en el hogar, a la vez que median el contacto con la realidad. Estas actividades recreativas en general, se realizan en contacto con una

máquina y no siempre requieren un interlocutor, y aún cuando demandan otro jugador, éste no necesariamente debe situarse en el mismo lugar, sino que puede estar en otra parte del globo. El predominio del acontecer de la vida en el ámbito doméstico, tiene también relación con la sensación de inseguridad existente en la actualidad.

Las actividades recreativas se privatizan también, al construirse cada vez más áreas privadas de recreación en edificios, barrios privados, clubes, que acotan las posibilidades de interacción con el diferente (Andrade, 2004, p.2). Este proceso es consecuencia de la desigual distribución del ingreso y las condiciones de trabajo ya analizadas, que caracterizan el funcionamiento de la economía actual, que se manifiesta en el territorio al decir de Kaztman (2001), a través de:

"la segmentación de los servicios y polarizaciones en la distribución de las clases en el espacio urbano (...) A medida que se profundizaran las disparidades entre barrios socialmente homogéneos, éstas se irían manifestando en diferencias de calidad en la infraestructura de servicios, educación, salud, transporte, seguridad pública y espacios de esparcimiento y recreación, todo lo cual aumentaría el aislamiento social de los pobres urbanos" (p.182).

Los pobres están más presentes en el territorio donde habitan, ya que si no trabajan, por ejemplo, se desplazan poco y no tienen recursos para desarrollar actividades alternativas al trabajo como paseos o visitas a familiares, lo cual refuerza el asilamiento de estos sectores (Baráibar, 2009, p.62) El territorio ilustra la fragmentación social poniendo al descubierto las consecuencias en la integración social que conlleva este proceso de segmentación territorial, ya que disminuyen considerablemente los espacios de interacción entre clases sociales distintas.

La distribución de los equipamientos recreativos en la ciudad, como parques, plazas, teatros, museos, cines, bibliotecas, etc. acompaña estos procesos de segmentación residencial, lo que también incide en la diferencial capacidad de acceso a los mismos, condición *sine qua non* para la vivencia de los momentos de recreación (Andrade, 2004, p.23). En este sentido es posible plantear que la distribución de los equipamientos recreativos en la ciudad, tanto privados como públicos, también reproduce el *statu quo* en materia de inequidades sociales.

2.4. Recreación espontánea y vida cotidiana

La vida cotidiana es para Ágnes Heller (1972/1985) la vida de todo hombre, sin excepción, y a la vez la vida del hombre entero, porque el hombre participa en ella con todos los aspectos de su personalidad. La autora señala que

"nadie consigue identificarse con su actividad humano específica hasta el punto de poder desprenderse enteramente de la cotidianidad. Y a la inversa, no hay hombre alguno, por insustancial que sea, que viva solo la cotidianidad, aunque sin duda ésta le absorberá principalmente" (p.39).

La vida cotidiana es heterogénea, ya que son parte orgánica de la misma el trabajo, la vida privada, las distracciones, el descanso, entre otros factores, que permiten la reproducción del particular. Es además jerárquica, lo que está en relación con la jerarquía de la estructura económico-social vigente (Heller, 1972/1985, p.40). Nuestra sociedad, paradójicamente, por más que genere que muchas personas estén desempleadas, pone en un lugar central de la jerarquía al trabajo. El individuo es simultáneamente un ser particular y genérico; pero el pensamiento cotidiano hace que el individuo entienda la realidad como análoga a la suya, lo que la autora denomina el antropomorfismo de la vida cotidiana.

Para Heller el trabajo es una actividad genérica consciente, pero distingue entre la ejecución de trabajo como parte orgánica de la vida cotidiana (*labour*), y la actividad de trabajo como objetivación genérica (*work*). El *labour* es sinónimo de trabajo alienado, porque en el trabajo le son sustraídos los objetos de la producción, volviéndose contra el trabajador como si fuese externo a su trabajo. El trabajo en la vida cotidiana está alienado, pero es lo que posibilita la reproducción del particular. En cambio el *work* es el trabajo para la sociedad en su conjunto, es objetivación genérica cuyo fundamento es el proceso de producción, el intercambio orgánico entre la naturaleza y la sociedad, cuyo resultado es la reproducción material y total de la sociedad (Heller, 1977/1991, p.205-213).

Todo hombre singular es particular y por consiguiente genérico en sí, ya que la genericidad en sí caracteriza toda actividad humana del particular. Sin embargo, puede no existir relación consciente con la genericidad. Para que una persona se convierta en individuo, es decir se produzca la homogenización que le permita objetivarse y llegar a lo que Heller denomina la personalidad individual para sí, debe ponerse en contacto con actividades genéricas, ontológicas, de la especie, como son el trabajo, la filosofía, el

arte, lo que implica romper con el antropomorfismo de la vida cotidiana, al establecer una relación consciente con la genericidad en la que media la concepción del mundo.

La concepción de trabajo como *work* y *labour* puede extrapolarse para el juego, si incorporamos la interpretación del juego de Hüizinga. Para el autor, el juego es una actividad ontológica, de la especie, asemejable al *work*, una actividad objetivamente genérica. Sin embargo el juego también puede poseer en la vida cotidiana su carácter alienante, en consonancia con la alienación propia del modo de producción actual, y devenir en ludopatía, o simplemente convertirse en mercancía.

De esta perspectiva, si disminuyese la alienación del juego, o si se estableciera una relación con el juego consciente de ser actividad genérica, se vería facilitada la homogenización. En consonancia con la mirada de Hüizinga, el juego le otorga al individuo la posibilidad de tener conciencia de ser de otro modo que en la vida cotidiana, le permite considerar "ser hombre entero" cuando juega, volcar todos los aspectos de su personalidad; lo que permite establecer una relación conciente con el juego, y así romper con el antropomorfismo de la vida cotidiana. El juego en este sentido podría ser una actividad del singular por fuera del mercado.

En la misma línea, Caillois sostiene que el juego implica el simulacro, la mímica, que posibilita que el individuo se desarrolle o asuma roles distintos a los que le corresponden en la vida cotidiana. Esto podría contribuir con la ruptura con el antropomorfismo de la vida cotidiana al permitirle desempeñar otras actividades que no son constitutivas de su realidad.

Sin embargo, Heller (1977/1991) sostiene que el juego "es por su carácter un fenómeno de la vida cotidiana y no supera nunca esta esfera" (p.617), por lo que desde su perspectiva el juego no es una actividad genérica, sino una actividad meramente cotidiana. Además agrega, que el juego es una actividad que desarrolla capacidades, que está guiada por la fantasía y que no puede ser nunca un deber (Heller, 1977/1991, p.619). Dirá que en el mundo del niño que no ha alcanzado el nivel de la conducta autónoma de la vida cotidiana tiene mucho espacio, es la forma natural de prepararse para la vida, mientras que en la vida adulta, varía el contenido y la función según el grado en que las personas puedan realmente ser libres, lo que se relaciona con la estructura económico-social vigente.

Al respecto Heller (1977/1991) agrega,

"Cuanto mas alienadas son las relaciones sociales, cuanto mas alienada es la actividad de trabajo y la misma vida verdadera, tanto mas clara y unívocamente el juego se convierte en una evasión, en un punto de apoyo, en una pequeña

isla de libertad (...) los adultos juegan la mayoría de las veces para olvidar el mundo, para crear un mundo distinto en el lugar del real, y también para constituirse una pseudoindividualidad en lugar de una individualidad efectiva" (p.620).

La libertad del juego, sostiene Heller, es sólo una libertad subjetiva, que no modifica las condiciones objetivas. De esta perspectiva, es factible pensar que una sociedad alienada en el trabajo y en las relaciones sociales, tiene también un juego alienado, y no sólo porque a través de él se evada el mundo, sino porque está en el marco del consumo, que es un mero consumo al servicio del sistema que produce la alienación, el capitalismo.

El juego, al producir un universo cerrado puede facilitar la evasión de la vida corriente. No obstante, resulta pertinente preguntarse si la recreación, al no constituir un universo cerrado separado del resto de la existencia, sino ser una práctica institucionalizada por la cual se accede al placer, al goce, puede colocar a la persona en contacto con actividades que permitan romper con el antropomorfismo de la vida cotidiana, es decir, facilitar la objetivación. El goce de un bien musical, de una pieza teatral, de una obra de arte, así como la lectura, pueden ponernos en contacto con la genericidad.

No toda actividad recreativa es necesariamente un consumo pasivo, ya que puede darse un goce, un disfrute activo de un espectáculo musical por ejemplo. Todos los niños y niñas bailan, cantan, dibujan, golean los objetos rítmicamente, por lo que si esto se mantuviera vivo y potenciara a través de la familia, la escuela, el liceo, se facilitaría la homogenización. Seguramente esta posibilidad se verá incrementada si hubo contacto temprano en la infancia, en este caso con la música, si fue potenciada, lo cual facilitará que la relación que el sujeto establezca con la misma sea una relación activa, de disfrute, de entendimiento, y no un mero consumo.

En este sentido Mannheim (1953) establece que:

"la apreciación de la música y las otras artes, para no hablar del goce de tocar un instrumento musical y la actividad artística creadora, es resultado de la educación y la preparación, y el llamado sentido musical y artístico, es no obstante la inspiración, producto en gran parte de la tradición y la educación" (p.325).

De esta forma se entiende que algunas actividades recreativas, no así el juego, pueden poner a la persona en contacto con la genericidad, y facilitar la objetivación. Pero no hay que olvidar, que la vida cotidiana, es inmediata, y la misma condiciona las

posibilidades de opción, las alternativas posibles. En esta línea Baráibar (1998) expresa:

"El margen de opciones es siempre limitado, pero para algunos es mucho más que para otros. Esto a su vez dificulta el acceso a la genericidad, y hace que el camino para trascender la mera particularidad, sea mucho más largo, con mayores dificultades" (p.34).

CAPÍTULO III

3. Recreación Institucionalizada

El presente capítulo abordará la recreación institucionalizada que difiere de la espontánea, en tanto la recreación institucionalizada u organizada

"es aquella en la que generalmente se busca el logro de determinados objetivos, con métodos y medios y un espacio físico acordes a la propuesta, (...) en las que los individuos que demandan y los que ofertan prácticas se diferencian" (Martínez y Peri, 1990 c.p. Lema, 2009, p.27).

No obstante, desde la perspectiva del sujeto, estás experiencias se desarrollarán en el marco de su recreación espontánea.

Si bien podrían considerarse una multiplicidad de agentes que desarrollan propuestas recreativas desde diferentes ámbitos, público y privado, el siguiente análisis se restringirá a la recreación institucionalizada desde el ámbito público, ya que el resto resulta inabarcable y excede los límites del presente trabajo. Resulta pertinente concentrar el análisis en el ámbito público, es decir en la intervención del Estado en relación a la recreación de las personas, en función de lo que se ha constatado en el capítulo anterior, que la recreación reproduce el *statu quo* en materia de inequidades sociales.

La intervención del Estado en relación a sus fines secundarios se fue ampliando de modo que comenzaron a regir los derechos civiles establecidos en la Declaración de los Derechos del Hombre durante la Revolución Francesa, y posteriormente los derechos políticos y sociales. Esto permite el surgimiento de la noción de ciudadanía, que está compuesta por tres clases de derechos que en distintos momentos históricos comienzan a universalizarse, "los civiles al siglo XVII, los políticos al siglo XIX y los sociales al siglo XX" (Marshall, 1997, p.26) en el contexto del Estado-Nación inglés, ya que en Latinoamérica los derechos sociales suelen universalizarse antes que los políticos.

La concepción de ciudadanía posibilita las intervenciones del Estado por medio de políticas públicas en relación a los derechos sociales, que son definidos por Marshall como mínimos de bienestar que le permiten a los individuos participar de la vida civilizatoria, "de manera de establecer mecanismos básicos de integración social y simultáneamente crear las condiciones para el ejercicio de los otros derechos" (Midaglia, 2001, p.167). Marshall (1997) no los define claramente ni los especifica, pero

se está refiriendo a los derechos que son la expresión del conflicto distributivo, como la alimentación, educación y salud, entre otros.

A partir de una concepción de ciudadanía que considera la relevancia que poseen los derechos sociales para su real ejercicio, es que a continuación se pretende analizar la intervención pública en el país en relación a la recreación, para lo que se vuelve fundamental conocer su la historia de institucionalización, para visualizar las consecuencias en la actualidad de un Estado Social temprano que intervino en torno a la recreación de los personas. Por otro lado, se busca reconocer las concepciones que hoy sustentan las propuestas que se realizan desde el ámbito público al respecto, así como los límites y las posibilidades que suponen.

3.1. Breve recorrido histórico de la recreación institucionalizada en el Uruguay

La Recreación se consolida como movimiento organizado en Estados Unidos, a partir de la creación de los campos de juego y recreo, a fines del siglo XIX. Este movimiento está abocado a la creación de espacios en entornos urbanos, para la práctica de una recreación saludable. La madurez del movimiento tiene lugar cuando incorpora el desarrollo de programas específicos que apuntan a promover la recreación de las diferentes comunidades (Lema, 2009, p.29).

A principio del siglo XX la Recreación se dispersa por todo Latinoamérica y se introduce en Uruguay en 1909 a través de la Asociación Cristiana de Jóvenes (ACJ), la cual promueve un uso del tiempo libre racional y saludable con su *slogan* "mentes sanas en cuerpos sanos". La propuesta fue bien recibida por el gobierno de la época, por lo que su ideología impregnó la educación física, el deporte y la recreación del país, influyendo en las políticas del gobierno. La influencia anglosajona también impactaba en la época, en la pedagogía y la didáctica uruguaya. En 1911 se crea la Comisión Nacional de Educación Física (CNEF) y su asesor honorario es el Director Ejecutivo de la ACJ, Tess Hopskins. De esta forma comienza a consolidarse en el país, un enfoque recreativo ligado al modelo anglosajón, el cual marcó la primera mitad del siglo XX (Lema, 1998, párr.7).

La CNEF tenía como objetivo organizar los concursos deportivos, formar sociedades de cultura física, fundar campos de juego y plazas de deporte y planear la educación física a nivel de la escuela primaria, buscando complementar la formación intelectual de niños y adolescentes (Nahum, 1975, p.59). Desde la perspectiva de Benjamín Nahum,

esta estrategia se ubica en el marco de la extensión de la educación que lleva adelante el gobierno de Batlle y Ordóñez con el objetivo de ampliarla y enriquecerla, además de asegurar la gratuidad en todos sus niveles, así como la laicidad de la misma.

Esta voluntad política se ve incluso reflejada en la creación de una escuela experimental de arte dramático, y una orquesta que ofrecía conciertos a precios populares y en oportunidades con entrada libre. De acuerdo con Nahum (1975),

"aunque la iniciativa fue modesta, importa destacarla porque ponía de relieve la existencia de un plan de educación de inusual amplitud en la época que contemplaba la enseñanza intelectual, industrial, física y artística. Evidentemente reflejaba la fe ciega que en las virtudes de la educación tenía su principal inspirador, Batlle y Ordóñez" (p.60).

En este sentido es posible cuestionar la atribución que realizan algunos autores (Lema, 2009; Vilas, 2004) al hecho de que el deporte en la época fuera sólo una estrategia de control social, vinculada a prácticas higienistas, ya que como se desprende del planteo de Nahum, el interés por desarrollarlo se debió mas a la voluntad de expandir la educación, considerada por Batlle como pilar para la democracia.

Se puede entender en consonancia con el planteo de Nahum, que Batlle consideraba que el Estado debía acentuar su intervención en aras de la tranquilidad pública y de la justicia social, ya que al actuar como árbitro de los conflictos sociales no debía perder nunca de vista que la justicia debía inclinarlo a contemplar a los miembros más débiles de la sociedad. De esta concepción se desprende en parte la copiosa legislación social y laboral en beneficio de las clases trabajadoras (Nahum, 1975, p.27) lo que también impacta las posibilidades recreativas de las personas.

La ley de ocho horas fue uno de los principales reclamos del movimiento obrero conjuntamente al reclamo salarial que produjo que numerosas huelgas tuvieran lugar, posibilitadas por el hecho de que desde principio de siglo estaba teniendo lugar un crecimiento y diversificación constante de las industrias, y la penetración de la ideología anarquista, que influyó la organización en gremios y sindicatos (Nahum, 1975, p.12). En la época, tenía lugar un ejercicio de ciudadanía que suponía el incorporar el acontecer político nacional e internacional a la vida cotidiana, a través de reuniones de discusión, reflexión y análisis, de las cuales participaban fundamentalmente hombres.

En 1906 el presidente Batlle envió a la Asamblea General un proyecto que proponía reducir la jornada de trabajo en un primer momento a nueve horas y luego a ocho, regulaba el trabajo para menores de 18 años y lo prohibía para menores de 13, a la vez que establecía un día entero de descanso por semana, así como un mes de descanso

para la mujer después del parto (Nahum, 1975, p.12). Sin embargo, estas normas se concretizan durante la segunda presidencia de Batlle, ya que en el gobierno de Williman desaparecen las iniciativas legislativas con este contenido.

La ley de ocho horas definitiva, se votó en 1915 bajo la presidencia de Feliciano Viera, a partir de una segunda versión del proyecto que fue propuesta en 1911 por el presidente Batlle. La ley establecía unas modificaciones, como un día de descanso cada siete y un máximo de 48 horas semanales de trabajo (Nahum, 1975, p.34). Éste es sólo uno de diversos hitos que hicieron del Uruguay un Estado Social temprano.

Es a través de la CNEF durante la segunda presidencia de Batlle que surgen las Plazas de Deporte que concentraban la actividad física, deportiva y recreativa barrial, así como el Prado, el Parque Urbano que hoy es el Parque Rodó, el acondicionamiento de playas, entre otras propuestas relacionadas a la recreación (Ureta, 2006, p.8). Las Plazas de Deporte constituyeron verdaderos centros barriales en la primera mitad del siglo, donde se encarnaron las políticas de recreación y educación física del gobierno Batllista. Nuestro país fue pionero en Latinoamérica en esta experiencia, la cual transmitió a Brasil y Argentina (Vilas, 2004, párr. 15). Este enfoque pudo desarrollarse por encontrarse con un Estado sólido y una coyuntura económica favorable que le permitió financiar los medios y planes necesarios para asegurar la accesibilidad de la población a las propuestas de recreación. El mismo modelo prevé la capacitación de profesionales para el desarrollo de sus propuestas, maestros de educación física y maestros de Plazas de Deporte. Por otro lado la ACJ inicia la formación de sus propios jóvenes voluntarios (Lema, 2009, p.29).

A partir de los años cincuenta, los cambios en el contexto mundial marcan un punto de inflexión en el modelo de recreación, lo que comienza a distanciarlo de su herencia anglosajona, aunque no desaparecen por completo sus resabios. El país comienza a perder estabilidad económica, y la infraestructura que soporta el mismo comienza a verse amenazada, pues no existe capacidad económica para sostenerla (Lema, 1998, párr.8).

Desde la década del sesenta, la recreación comienza a ser influenciada por formas de comprender el fenómeno que cuestionan la subordinación del ocio al trabajo. Modelos europeos de animación sociocultural, la pedagogía del ocio, así como la educación popular y la psicología social de la región, paulatinamente influyen y le otorgan una orientación más cultural y menos deportiva a la recreación. La recreación

comienza a ser mayormente concebida como una herramienta o instrumento para la educación no formal (Vilas, 2004, párr. 16).

En este período se consolida en Uruguay el movimiento Scout el cual ha sido de gran importancia para la recreación en el país, principalmente en relación a las actividades lúdicas y campamentiles al aire libre. A su vez se multiplican los agentes que comienzan a desarrollar actividades recreativas, como colegios privados católicos, clubes deportivos, gremios y asociaciones rurales (Vilas, 2004. párr. 21).

Con el advenimiento de la dictadura a comienzos de los setenta, comenzaron a desarrollarse en muchos colegios mayormente religiosos, diversos programas recreativos como campamentos, actividades lúdicas y deportivas que buscaban ampliar el alcance educativo de dichos centros (Lema, 1998, p.7). El espacio permitido para la militancia eran las capillas, las comisiones vecinales, los colegios, por lo que muchas personas comenzaron a vincularse con la recreación, desarrollando actividades lúdicas y campamentiles. Al monopolio de los estudiantes y profesores de Educación Física se le suman muchos jóvenes voluntarios (Vilas, 2004, párr. 23).

Una vez terminado el régimen, a mediados de la década del ochenta, se fortalece en Uruguay un modelo educativo de la recreación, asociado al perfeccionamiento de ciertas técnicas como los juegos, campamentos, deportes, actividades de expresión y creación, que convierten al país en un punto de referencia en esta alternativa educativa (Lema, 1998, párr.8). Predomina la recreación como un modelo educativo que facilita la promoción de valores de convivencia, de buen trato, de respeto a la naturaleza, etc. Los profesores de educación física le imprimen a la recreación un sentido educativo, a la vez que educadores populares y religiosos, utilizan técnicas recreativas que facilitan el trabajo con grupos y persiguen objetivos educativos.

En 1986 tiene lugar el Primer Encuentro de Recreadores del país en el Colegio Pedro Poveda, y en 1990 se crea la Sociedad Uruguaya de Recreación. En la década del 90 también se funda la entonces denominada Comisión de Educación Física, Deporte y Recreación de la Intendencia Municipal de Montevideo, la cual comienza realizando actividades recreativas en plazas urbanas y en playas de la ciudad. Paralelamente surgen una multiplicidad de organizaciones con misiones y objetivos específicamente referidos al juego y la recreación (Centro La Mancha, Recreándonos, Punto y Raya, La Jarana, etc.). A su vez, aumentan los colegios y clubes que incorporan propuestas recreativas para niños y adolescentes, y brindan formación a los llamados animadores, recreadores, o líderes. A mediados de los noventa comienzan a

realizarse eventos multitudinarios donde confluyen especialistas, estudiantes y profesionales de Uruguay y la región, como la Bienal Internacional del Juego organizada por el Centro La Mancha, así como el Encuentro Nacional de Tiempo Libre y Recreación organizado por el Centro Recreándonos y el Liceo San Francisco de Asís. Este último deviene en la conformación del Foro Permanente de Tiempo Libre y Recreación, que nuclea especialistas, profesores, recreadores, estudiantes y voluntarios en América Latina y posee el apoyo del Ministerio de Educación y Cultura (MEC), la Intendencia de Montevideo (IM) y la CNEF (Vilas, 2004, párr. 29-34).

En la actualidad, la recreación puede concebirse como profesión u oficio, así como puede constituir una herramienta al servicio de diferentes profesiones. Hay una multiplicidad de organizaciones que brindan formación al respecto lo que le otorga un perfil diverso y deviene en un abordaje multidisciplinario de la recreación. A nivel terciario la formación de recreadores se concentra en la Tecnicatura en Educación para la Recreación y el Tiempo Libre de la Universidad Católica del Uruguay y el Instituto Universitario de la ACJ (IUACJ) reconocida por el MEC, la cual forma recreadores para trabajar fundamentalmente en ámbitos educativos formales y no formales. Desde marzo de 2011 se ofrece además la posibilidad de realizar una Licenciatura en Educación con especialización en Recreación. Por otra parte, a nivel público las posibilidades de formación específica se restringen a la Tecnicatura en Tiempo Libre, Animación y Recreación de la Universidad del Trabajo del Uruguay (UTU), la cual funciona desde el 2007, y que requiere para su inscripción ser egresado del Bachillerato Tecnológico en Turismo. En las carreras de Educación Física del Instituto Superior de Educación Física (ISEF) y en el IUACJ, así como en la carrera de Educación Social del Instituto del Niño y Adolescente del Uruguay (INAU), existen materias específicas sobre recreación, en tanto es entendida como una herramienta de trabajo que contribuye a alcanzar otros objetivos.

3.2. Panorama actual a nivel nacional de la recreación desarrollada desde el ámbito público 6

AGENTE	DIVISIÓN RESPONSABLE	ESPECÍFICO	INESPECÍFICO
Ministerio de Turismo y Deporte	Turismo Social	Sistema Nacional de Turismo Social (BPS)	_
	Dirección Nacional de Deporte	Estrategia Recreación y Deporte (INFAMILIA, CODICEN)	
		Plazas de Deporte	
		Gol al futuro	
		Knockout a las drogas (Junta Nacional de Drogas)	
		Valores en Juego (Ceibal)	
Ministerio de	Dirección Nacional de Cultura - Área ciudadanía cultural.	Fiestas Ciudadanas (La noche de los museos, y Boliches en Agosto).	
		Programa de atención a poblaciones vulnerables	
		(área de salud mental, privados de	
		libertad, y adultos mayores, Urbano	
		espacio cultural).	
Educación y Cultura		Formación artística para NNA (MIDES)	
Cultura		Usinas culturales	
		Un pueblo al Solis (Centros Mec – IM)	
		Punto de encuentro	
		Centros MEC	
	Comisión patrimonio cultural de la nación	Dia del patrimonio	
MIDES		Estrategia recreación y deporte (Codicen, DINADE)	Programa aulas comunitarias
			Red de atención para niños con experiencia de vida en calle
	INJU	Programas centros educativos abiertos	Tarjeta joven
		Casa de la Juventud con talleres artistico- culturales	
		Tarjeta abono cultural	
		Encuentros arte y juventud (DINACU, MTD)	
		Arrimate al deporte	
		Arrimate espacio joven	
		Programa la Caja	
		Biblioteca	
		Espacio NET	

⁶ El relevamiento fue realizado en base a la información proporcionada en los Sitios Web de los agentes públicos y a partir de las entrevistas realizadas, por lo que el mismo no resulta exhaustivo pero busca aproximarse lo más fielmente posible al panorama actual, con el objetivo de poder analizar las características que presentan las acciones desarrolladas desde el ámbito público.

	PRONADIS	Programa de paseos y disfrute del tiempo libre	
		Apoyo de actividades culturales	
	INAU	Departamento de supervisión: área recreación y deportes	
			Protección Integral en Contexto Familiar y Comunitario: Centros Diurnos (Clubes de niños, CAIF, Centros de Jóvenes) Programa Calle.
			Protección Integral a la Infancia y Adolescencia: Hogares y unidades familiares. Proyecto "Nos recreamos Juntos"
			Direcciones de coordinación Regional de Montevideo: Casamiga
Ministerio del Interior		Pelota al medio a la esperanza	
		Probá Jugar en tu barrio (Inau, MIDES, MTyD)	
	Departamento de turismo social	Turismo social (MTD)	
	Actividades culturales y recreativas	Programa de educación no formal (convenio con UT3)	
BPS	The state of the s	Concursos artísticos y culturales	
		Reconociendo tu ciudad	
ANEP		Campamentos educativos	Escuelas de Tiempo Completo
	CEIP	Colonias de vacaciones	Programa APENDER
		Estrategia de recreación y deporte (infamilla, DINADE)	
Intendencias departamentales		Secretarias específicas de Educación Física, Deporte y Recreación.	Diversas secretarías tienen como componente de sus proyectos y programas lo recreativo: discapacidad, juventud, adulto mayor, etc.

Fuente: elaboración propia. Ver en ANEXO el detalle de cada programa.

A partir del panorama anterior se constata que el Estado interviene desarrollando o financiando un número significativo de propuestas que pueden considerarse explícitamente como recreativas, o al menos parcialmente recreativas, tomando como criterio el enfoque de la recreación que sustenta el presente trabajo. Si bien en la gran mayoría de los casos estas propuestas no son definidas expresamente como

Constitution of the second

recreativas, se ha optado por considerarlas como tales en tanto cumplen, con excepciones, de las siguientes condiciones: la participación en ellas es voluntaria, la actividad genera placer en quien participa, son realizadas en el tiempo disponible y se relacionan con algún interés artístico, intelectual, físico, manual, turístico o social (Carvalho, 1994, p.14 c.p. Cavalleiro y Salgado, 1996, p.107) en relación a la recreación. Por otro lado se incorporaron otras propuestas como "inespecíficas" cuando presentan como un componente lo recreativo, o utilizan la recreación y el juego como una herramienta entre otras, para alcanzar objetivos diversos.

Se constata que a pesar de la multiplicidad de acciones identificadas, hay una gran dispersión de las estrategias públicas de recreación, lo que refleja la ausencia de una política nacional programática, "ya que muchos ministerios aportan a la definición de estas políticas y no siempre con una necesaria coordinación" (Lema, 2009, p.112). Definitivamente no hay una política pública de recreación concebida como tal, sino que al parecer resultan "meros servicios prestados sin referencia adecuada al entendimiento de la recreación" (De Miranda y Vieira, 2002, párr.1). Sin embargo, en tanto el agente responsable de la implementación de estas acciones es el Estado, estas políticas son parte de su política pública. La política pública es entendida como una estrategia de intervención y regulación del Estado, que busca alcanzar determinados resultados o producir ciertos efectos respecto a un problema o a un sector de la sociedad. Son en definitiva, intervenciones gubernamentales, que incluyen actos y no actos (De Almeida y Strarepravo, 2008, p.4).

De esta forma, se entiende pertinente analizar a grandes rasgos, la política del Estado en torno a la recreación, con el objetivo de conocer los conceptos, límites y posibilidades que derivan de ella. El avance de la academia en el estudio de la recreación así como la implementación de planes nacionales de recreación en países de la región, invita a reflexionar al respecto y a inmiscuirse en un área desvalorizada, pero que presenta un gran potencial para el desarrollo personal y social.

Las acciones identificadas reflejan las características que presenta actualmente nuestra matriz de protección social, que sigue teniendo una fuerte impronta estatista, legado de un Estado Social temprano y sólido, así como por la particularidad de nuestra historia, que en ningún momento desmantela la protección social, ni durante la dictadura cívico militar (Antía y Midaglia, 2007, p.134) En la década del 90, la instalación y profundización de una estrategia de desarrollo de orientación al mercado, produce

⁷ Traducción libre de la autora.

modificaciones en las políticas sociales, que pasan de ser políticas centralizadas a descentralizadas, de carácter sectorial a políticas integrales, con pretensión de universalidad a otras focalizadas, y finalmente de políticas administradas por el Estado a la delegación de funciones en el sector privado (Baráibar, 2003, p.1). Estas políticas sociales de orientación neoliberal "adquieren un carácter residual, porque la agenda social subraya el papel central del mercado en la producción y distribución del bienestar social" (Baráibar, 2007, p.27), y acentúan los niveles de desigualdad.

No obstante, desde la asunción del gobierno de izquierda, se vienen desarrollando en el país, varios cambios en la matriz de protección social, que permiten apreciar transformaciones. En este sentido Antía y Midaglia (2007) consideran:

"que un balance de la gestión social de esta administración indica cierta tendencia a la jerarquización de iniciativas orientadas a mejorar las condiciones de vida de los sectores más vulnerables, al tiempo que se tiende a promover una mayor equidad" (p.131).

Desde esta perspectiva se entiende el desarrollo del Plan de Emergencia, una política focalizada en la pobreza, seguida del Plan de Equidad, en el marco del cual se realizan esfuerzos como el Sistema Nacional Integrado de Cuidados, un ejemplo de construcción de una política a largo plazo que busca constituirse en una política universal.

En el panorama considerado se encarnan características de esta nueva institucionalidad. Se visualizan acciones focalizadas en la pobreza como el programa de atención de poblaciones vulnerables el MEC, así como también se constatan políticas de corte universal, como los campamentos educativos de la Administración Nacional de Enseñanza Pública, o la Estrategia de Deporte y Recreación de INFAMILIA. Por otro lado, son muchos los programas que se ejecutan a través de la sociedad civil, como las Aulas Comunitarias, los Centros Juveniles, las Casamigas, CAIF, etc. A su vez, se constata la tendencia a que las políticas se concentren por grupo que comparten determinados atributos y no por sector como se expresa en el Instituto Nacional de la Juventud (INJU), el INAU, el Programa Nacional de Discapacidad (PRONADIS), etc. promoviendo un abordaje que tenga en cuenta la persona en su totalidad, mientras lo sectorial se vuelve transversal.

Hay una concentración de propuestas de índole recreativo para la infancia, adolescencia y juventud, así como también se visualizan acciones que tienen como población beneficiaria al adulto mayor. Esta realidad refleja la valoración social al respecto, que se traduce en nuestra legislación, la cual garantiza el derecho a la

recreación para la infancia y adolescencia. El Código de Niñez y Adolescencia del 2004, establece en su artículo 9, en el marco de los derechos esenciales, que todo niño y adolescente tiene derecho intrínseco a la recreación. A su vez, la Convención de los Derechos del Niño, en su artículo 31, destaca que el niño tiene derecho al descanso, el esparcimiento, el juego y las actividades recreativas, y establece que los Estados Partes propiciarán oportunidades para que los mismos participen en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento.

La Convención Iberoamericana de los Derechos de los Jóvenes, ratificada por Uruguay en abril de 2008, en el marco de los Derechos Económicos, Sociales y Culturales, establece que

"Los jóvenes tienen derecho a la recreación y al tiempo libre, a viajar y a conocer otras comunidades en los ámbitos nacional, regional e internacional, como mecanismo para promover el intercambio cultural, educativo, vivencial y lúdico, a fin de alcanzar el conocimiento mutuo y el respeto a la diversidad cultural y a la solidaridad" (Convención Iberoamericana de los Derechos de los Jóvenes).

Agrega explícitamente que los Estados Parte se comprometen a implementar políticas y programas que promuevan el ejercicio de estos derechos.

Sin embargo, para el total de la población no se instituye el derecho a la recreación ni al juego expresamente, sino que la Declaración Universal de los Derechos Humanos en su artículo 24 establece el derecho al "disfrute del tiempo libre, al descanso y a una limitación razonable de la duración del trabajo, y a vacaciones periódicas pagas". La Constitución de la República tampoco hace referencia directa al derecho a la recreación sino que establece en su artículo 54, en estrecha relación con el trabajo el derecho a "la justa remuneración; la limitación de la jornada; el descanso semanal y la higiene física y moral".

De la enunciación de estos derechos, es claramente visible la concepción que la sociedad tiene del valor del juego y la recreación en la vida de los seres humanos, la cual es notoriamente diferencial según la etapa vital. En la infancia y adolescencia es innegable su valor por la contribución al desarrollo de las funciones psicológicas superiores y la socialización. Sin embargo, en la vida adulta se valora la centralidad del trabajo y el descanso semanal, la limitación de la jornada laboral y las vacaciones periódicas pagas se asocian al trabajo, no considerándose por su valor en si mismo, sino subsidiariamente.

Vale la pena destacar, que "el derecho a la recreación está explícitamente reconocido en la Constitución de al menos diez países latinoamericanos" (Gerlero,

2009, p.8). En Uruguay no está reconocido como derecho social para el total de la población, aspecto que configura una dificultad para el surgimiento de una política pública de recreación concebida como tal.

La ciudadanía supone la vigencia de derechos civiles, políticos y sociales, pero a diferencia de los otros, "la viabilización de los derechos sociales se hace por la intervención activa del estado de forma positiva, o sea por medio de políticas públicas" (De Almeida y Strarepravo, 2008:5). Estos derechos son la expresión del conflicto distributivo, el resultado de la capacidad de presión y negociación de los sectores subalternos. El derecho social a la recreación no integra la Constitución del Uruguay, "de ahí que el desafío que se coloca es la definición más precisa de la recreación como derecho y consecuentemente la construcción de una política volcada para su efectivización" (Gonçalves, 2006, párr.1).

La fundamentación de las propuestas recreativas identificadas, en los casos en los que se ha tenido acceso, expresa objetivos y formas diversas de entender la recreación. En ningún caso la intervención busca explícitamente garantizar el acceso a la recreación entendida como derecho, sino que se privilegian las consecuencias derivadas de la recreación en tanto contribuyen con otros derechos. Algunos ejemplos bastan para esclarecer la diversidad de posturas y objetivos que encarnan las políticas identificadas.

En reiteradas ocasiones la propuesta recreativa se justifica en relación a las consecuencias que conlleva para la educación, como en el caso de los Campamentos Educativos de ANEP, que "se orientan con fines educativos y de formación de la persona" (ANEP). Ejemplos en este sentido, lo constituyen también el Programa Aprender del Consejo de Educación Inicial y Primaria (CEIP), que incorpora lo corporal, lo recreativo y lo artístico "como puerta de entrada a otras áreas del conocimiento" (CEIP). Aspecto que puede entenderse en sintonía con el siguiente planteo:

"El placer, lo lúdico, el derecho a la pereza, bastarían para que no hubiese otros motivos para afirmar la necesidad de la recreación en las diferentes clases sociales, franjas etáreas, en la vida de los individuos. Pero no podemos dejar de considerar su potencialidad para el desarrollo social y personal de los individuos, porque además de vehículo privilegiado de educación, el mismo representa también, objeto del proceso educativo" (Cavelleiro y Salgado, 1996, p.108).

⁸ Traducción libre de la autora.

⁹ Traducción libre de la autora.

¹⁰ Traducción libre de la autora

De esta forma se explica también, que en muchos programas como CAIF, Centro Juvenil, Aula Comunitaria, entre otros, la recreación sea incorporada en la propuesta, como una herramienta educativa.

Sin embargo, otras propuestas buscan a través de la recreación promover la participación, como el programa Centros Educativos Abiertos del INJU. Establecen que la propuestas "recreativas, deportivas, artísticas y culturales en los centros educativos los fines de semana, contribuyen a posicionarlos como espacio de referencia privilegiado para el ejercicio de la ciudadanía" (INJU), por lo que contribuye a resignificar los espacios en los cuales se realiza la actividad. Por otro lado, diferentes acciones tienen como objetivo fomentar la salud, entre las que se destaca la propuesta recreativa y deportiva de Arrimate al Deporte del INJU.

Desde otra perspectiva, Knockout a las Drogas, programa que se encuentra en la órbita de la Dirección Nacional de Deporte (DINADE) pero que surgió en Presidencia de la República el período de gobierno pasado, recalca la importancia del "deporte y la recreación como herramienta educativa formativa vital en la autoestima y superación permanente, generando (...) individuos que saben convivir, trabajar en equipo, plantearse metas, y sortear obstáculos" (KO a las drogas). Establece que el programa pretende, "al igual que otros vinculados a lo deportivo, disciplinar, orientar, instruir y sobre todo ocupar el tiempo libre de los y las Adolescentes y Jóvenes del país" (KO a las drogas). Está dirigido a los "jóvenes de los estamentos más carenciados de la sociedad, que hoy tienen la frontera del trabajo y los estudios con difícil acceso, (...) el deporte podrá retirarlos de lo espacios del ocio y la calle (...) y alejar a los jóvenes del riesgo del consumo de drogas u otros vicios" (KO a las drogas).

Es fácil encontrar en la región, muchas propuestas que conciben a la recreación como una "vacuna o remedio contra otros problemas serios¹¹" (Bezerra, 2007, p.42). La perspectiva que sustenta este tipo de programas, se desprende en sintonía con el planteo de Carvalho (2008):

"De una visión funcionalista de la recreación (...) que busca el mantenimiento del orden, instrumentalizando a la recreación como factor que ayuda a soportar la disciplina y las imposiciones obligatorias, por la ocupación del tiempo libre en actividades equilibradas socialmente aceptadas y moralmente correctas" (p.33).

¹¹ Traducción libre de la autora.

¹² Traducción libre de la autora.

Sin embargo, otras propuestas buscan explícitamente garantizar la actividad recreativa en sí misma, un ejemplo en este sentido lo constituye el programa de turismo social del Banco de Previsión Social (BPS) que tiene como objetivo "satisfacer las necesidades recreativas de cada persona" (BPS, Turismo Social), o el proyecto Reconociendo Tu Ciudad, que pretende "fomentar el esparcimiento y la recreación, procurando mayor integración social y utilización del tiempo libre" (BPS, Reconociendo tu ciudad). Si bien destacan las consecuencias que entienden derivan de la recreación, el objetivo radica en garantizar el acceso a la vivencia recreativa. En este sentido se coincide con Carvalho cuando señala que "la recreación se basta a sí misma, no se precisa justificativo para intervenir en el área. Son consecuencias y no búsquedas a prior, ya que buscar a priori significa matar sus posibilidades" (Carvalho, 2008, p.23).

Diversas actividades incluidas en el panorama buscan garantizar el ejercicio de los derechos culturales de la población al facilitar la participación en actividades artísticas y culturales, las cuales están focalizadas en situaciones de pobreza, como las Usinas Culturales, y otras propuestas de la Dirección Nacional de Cultura del MEC, dirigidas a personas privadas de libertad, en situación de calle, entre otros.

Se entiende que este tipo de propuestas pueden ser competencia de una política pública de recreación, mientras que la misma necesariamente deberá articular con una política cultural. En tanto una parte de la cultura, la producción cultural, deberá estar abarcada en una política cultural, mientras que ir al cine por ejemplo, tiene lugar en el tiempo de recreación de las personas, por lo que la intervención en pos de facilitar esta situación, debería estar incluido en una política de recreación. Construcción de salas, programación, y programas como el de "Popularización del Teatro" que tiene lugar en diferentes estados de Brasil para facilitar el acceso al goce de ese bien mediante una entrada simbólica y estrategias de difusión, son elementos de una política de recreación, una vez que el trabajo cultural es la realización de la obra de teatro (Carvalho, 2008, p.23).

En suma, al estudiar los fundamentos y orientación que poseen las distintas acciones que desde el ámbito público se desarrollan en relación a la recreación de las personas, se visualiza la coexistencia de disímiles visiones, en ocasiones incompatibles. Se constata la primacía de aquellas propuestas que a través de la recreación buscan otros fines más allá de garantizar el acceso a la misma. En sintonía con el planteo de Bezerra (2007) pareciera que,

50

¹³ Traducción libre de la autora.

"llenas de otras intenciones, las políticas públicas de recreación acaban por huir de su foco, que debería ser proporcionar un contexto de usufructuo de la recreación en tanto derecho social, indicativo de calidad de vida, de creatividad, y de desarrollo individual y colectivo (p.43).

3.3. Intervención pública en infraestructura y equipamiento para la recreación: el caso de las Plazas de Deporte

En el capítulo anterior se introdujo el análisis sobre la diferencial capacidad de acceso de la población a los equipamientos recreativos de la ciudad, en el entendido de que la distribución de los mismos acompaña los procesos de segmentación territorial. Esto produce que la mayoría de los equipamientos recreativos de las ciudades se encuentren en el centro y no en la periferia, a la vez que provoca diferencias de calidad en los espacios de esparcimiento y recreación según su ubicación en la ciudad. Por otro lado se asiste a una privatización de las actividades recreativas, las cuales se realizan mayormente en espacios privados que pueden coincidir con el espacio doméstico, entre otros factores por el predominio de la tecnología, la sensación de inseguridad existente, y el incremento de la oferta de actividades recreativas pagas.

Ante esta situación se considera pertinente analizar la intervención pública en relación a la infraestructura y equipamiento recreativo en las ciudades, por lo que el ejemplo de las Plazas de Deporte resulta el más adecuado por tener alcance nacional y constituir la principal acción realizada por la Dirección Nacional de Deportes (DINADE) del Ministerio de Turismo y Deporte. Para este análisis se tomará como insumo el proyecto "Plazas del Silgo XXI" y las entrevistas realizadas al Sr. Guillermo Fraga 15 asesor de la DINADE, y al Sr. Ramón López 16 Director Profesional responsable por la Asociación Cristiana de Jóvenes (ACJ) del convenio entre ACJ y DINADE para la remodelación de la plaza siete, además de formar parte del equipo redactor del proyecto.

Existen 114 plazas de deporte en el país de las cuales 14 están en Montevideo, mientras el resto se encuentra en capitales, ciudades y pueblos del interior del país. Las mismas son una centralidad absoluta del funcionamiento de la DINADE en cuanto casi el 80% de sus funcionarios trabajan en relación a las mismas.

¹⁴ Traducción libre de la autora.

¹⁵ Ver Anexo I

¹⁶ Ver Anexo II

El proyecto expresa que el diagnóstico de la situación de las plazas en el país constata un panorama heterogéneo, con contrastes marcados en cuanto a criterios de gestión, estado edilicio, recursos disponibles y niveles de impacto alcanzado. En la gran mayoría de los casos las instalaciones están muy deterioradas y los recursos son insuficientes para las necesidades básicas de funcionamiento. Un problema grave es el deterioro intencional de la infraestructura que entorpece el funcionamiento, aunque también existen modelos de gestión exitosos con un gran impacto en relación a la cantidad de personas participantes y la calidad de las propuestas (DINADE, 2008, p.7).

A partir de la década del 90 se fue privilegiando un modelo de autogestión de las plazas que suponía que cada una debía organizarse para obtener los recursos necesarios para el mantenimiento edilicio y los insumos para el desarrollo de los programas, aspecto que está en consonancia con los cambios que experimentan las políticas sociales cuando priman las medidas neoliberales. Dicha situación generó un funcionamiento dispar, incrementado por los recursos insuficientes que la DINADE invierte en las plazas, que en algunos casos se limita al pago de luz y agua, principalmente en el interior del país, donde hay plazas que incluso no cuentan con funcionarios del ente. En 2001 se aprobó la ley 17556 que autoriza al Ministerio a celebrar convenios con los gobiernos departamentales para la gestión de las plazas de deporte, en un intento de transferir la gestión a estos, lo que no se pudo concretar (DINADE, 2008, p.8). Esta iniciativa de transferir responsabilidades a los gobiernos departamentales está en consonancia con el paradigma de políticas sociales que primó en los noventa.

Durante el 2008, en el marco del primer gobierno de izquierda, surge el proyecto piloto Plazas del Siglo XXI, el cual pretende ampliar el trabajo de las plazas de deporte combinando "esfuerzos públicos y privados en torno a lo deportivo, pero también a lo lúdico, lo recreativo y lo cultural" (DINADE, 2008, p.2). Los objetivos del proyecto consisten en generar espacios de práctica de actividad física y deportiva orientada hacia la salud y educación, desarrollar espacios de participación comunitaria en el sentido del ejercicio de la ciudadanía activa, y promover la educación física, la recreación y el deporte como herramienta de inclusión social (DINADE, 2008, p.34).

Este proyecto debe entenderse en relación a la voluntad política expresa en el programa partidario propuesto para las elecciones del 2004, de buscar nuevos parámetros públicos que favorecieran la integración social, lo que hacía presuponer una fuerte preocupación por "reajustar las políticas sociales, imprimiéndoles una cierta

orientación universalista e integral, que a su vez se articulara con algunas acciones focalizadas en la atención de las situaciones sociales más urgentes" (Váquez 2004 c.p. Antía y Midagalia, 2007, p.141).

En este sentido, este proyecto no pretende resolver situaciones urgentes a corto plazo, sino que por el contrario busca contribuir con la salud y la educación de la población a largo plazo. Esto impone una nueva lógica que se distancia de las políticas sociales que tienen lugar en el marco del neoliberalismo, en tanto se pretende trascender, al decir de Baráibar (2007) la "cultura de la emergencia". Según considera la autora.

"la respuesta a la emergencia corre el riesgo de quedar convertida en un fetiche y de desplazar la preocupación por intervenciones orientadas a la integración social, de no conectarse con situaciones de largo plazo, consolidando en cambio la hegemonía del corto plazo" (Baráibar, 2007, p.3).

El proyecto busca resolver problemas a mediano y largo plazo, porque al decir de Fraga,

"gobernar implica resoluciones de problemas urgentes y resoluciones de problemas a mediano y largo plazo, a veces yo podría resolver problemas urgentes si distraigo el dinero que tengo para acciones de mediano y largo plazo, y ese inmediatismo a veces es tentador. Además partimos de un panorama de recursos que no abundan, nunca abundan (....) el Proyecto Plazas del Siglo XXI, está absolutamente consustanciado en la voluntad del Ministerio de Turismo y Deportes (...) y allí donde se presentó este proyecto, causó muy buena impresión".

El proyecto pretende revitalizar en un primer momento la plaza N°11 del Cerro, la N°7 del Paso Molino, y la N°5 de la Unión, en el marco del actual período de gobierno. No obstante, al constituir un modelo modular de gestión e infraestructura pretende servir de orientación para cualquier modificación que se haga en cualquier plaza del país, la cual debe ser siempre contextualizada a cada barrio. La infraestructura a nivel deportivo incorpora piscina, multicancha abierta y cerrada, y trasciende lo deportivo incluyendo propuestas como parrilleros, jardines, anfiteatros, salones multiusos, cancha de bochas, ollas de *skate*, rincones infantiles, locales comerciales, salas de reuniones, policlínica, biblioteca, entre otras propuestas.

Por otra parte, el proyecto busca implementar un programa diverso con diferentes líneas de trabajo como la oferta de actividades deportivas recreativas para personas de todas las edades, proyectos de salud que promuevan estilos de vida saludables, proyectos para discapacitados, el desarrollo y la integración de redes territoriales, y actividades que promuevan el uso creativo del tiempo (paseos, campamentos, juegos,

expresión plástica, música) las cuales se incrementaran durante los períodos de vacaciones escolares.

Las acciones y servicios a desarrollarse deben orientarse a favorecer la inclusión social en términos amplios, privilegiando la participación de la mujer, de todos los grupos de edades particularmente de jóvenes excluidos del sistema educativo y adultos mayores, de discapacitados, y de todos los sectores sociales (DINADE, 2008, p.20). El proyecto, como plantea López, "busca incluir, en tanto puede jugar el que es gordito, el que es flaquito, el que tiene dificultades para trasladarse, el deporte desde esa perspectiva es un factor de socialización e integración".

El proyecto explicita la intención de generar oportunidades para sectores excluidos o para quienes resultan perjudicados por la falta de espacios propios. Las plazas deberán ser espacios plenamente integrados a su entorno, ubicados en los lugares estratégicamente más accesibles a los grupos cuya inclusión se pretende privilegiar y diseñados bajo la normativa de accesibilidad. En este sentido, resulta pertinente preguntarse, si el proyecto así como otras intervenciones territoriales, no contribuyen a consolidar los procesos de segmentación territorial, en tanto la gente queda crecientemente encerrada en un territorio que resulta bastante homogéneo. De todas formas se considera que la gente está en el territorio, y aún más quienes viven en situación de pobreza, por lo que la intervención en relación al equipamiento recreativo en el territorio, facilitará el acceso de la población al goce de ese bien.

Según Guillermo Fraga, "el modelo incrementa mucho el confort y la calidad de las instalaciones (...) porque no debe haber infraestructura deportiva de clase A para gente pudiente, y de última clase para quienes no puedan pagarla".

Desde esta perspectiva, el proyecto busca democratizar las oportunidades de acceso al deporte recreativo, construyendo infraestructura de calidad para aquellos que ven vedadas sus posibilidades de acceder por otros medios al mismo.

Resulta positivo la concepción que hay detrás de este proyecto, que no se contenta con desarrollar "servicios pobres para pobres", por lo que en este sentido se estaría distanciando del peligro que conllevan las políticas focalizadas, de configurar servicios de segunda categoría para pobres (Baráibar, 2003, p.12), y de la idea que en ocasiones subyace las decisiones en materia de políticas sociales, de "mejor es algo que nada" (Baráibar, 2007, p.3).

No obstante, el proyecto no se da por terminado cuando culminan las obras de infraestructura, sino que como sostiene enfáticamente López,

"el proyecto no es sólo una obra (...) hay que trabajar con la comunidad todo el tema del compromiso con el medio ambiente, compromiso con las actividades que desarrollan, que sean partícipes de la toma de decisiones, ese es el proceso que le da sustentabilidad a todo este proyecto".

El énfasis del discurso de la ACJ está puesto en los programas que se realizaran durante y después de la obra con la gente, mientras que el acento de la DINADE a través de Fraga, está puesto en la infraestructura de calidad. En esta línea, Cavalcanti establece que una política urbana de recreación requiere tanto del espacio físico como de la animación sociocultural de ese espacio, que involucra el planeamiento de recursos destinados para construir, mantener, animar, y garantizar su ocupación democrática, (Cavalcanti y cols. 2007, p.13) que en definitiva es la vida del equipamiento.

Las plazas pretenden crear un espacio de participación que permita construir un nuevo modelo, que logre comprometer a la comunidad y todos sus actores, por lo que cada plaza prevé tener una comisión consultiva que establezca los lineamientos generales de cada una, y una comisión de participantes electos por los propios vecinos que se encargará de la gestión de la plaza trabajando con la dirección y el equipo técnico de la misma.

La participación que se propone está en consonancia con el nuevo paradigma de políticas sociales, que considera a la participación como un elemento importante y busca que los beneficiarios se incorporen activamente a la gestión. La participación facilita y promueve el ejercicio ciudadano y en ese sentido contribuye a la democracia, pero la misma puede convertirse en una paradoja como plantea Baráibar, en tanto para participar hay que tener recursos, por lo que posiblemente quienes participen sean los menos pobres (Baráibar, 2003, p.8).

El proyecto establece que se garantiza la viabilidad del modelo cuando participan actores estatales, sociales y privados en el funcionamiento de las plazas con roles de decisión. Si bien es al Estado que le compete su administración, preservación y fortalecimiento, es imprescindible la participación y el involucramiento de toda la comunidad, por lo que se debe establecer una gestión de perfil local. El modelo de gestión que tomará cada plaza puede ser de asociación o convenio de la plaza a una institución pública o privada, de concesión a una institución privada o transformar las comisiones de apoyo actuales en asociaciones civiles.

En relación a los desafíos del proyecto, López identifica que el desafío más importante es la sostenibilidad del proyecto y el compromiso de la gente después de

modificada la plaza. Fraga en cambio sostiene que las principales dificultades radican en el presupuesto, al expresar que

"si todo marcha bien y hay recursos, la sustentás, pero si después se complica, es cuando empiezan los abandonos, atrás de los abandonos viene el vandalismo y la gente desaparece, es lo que ya nos pasó, queremos evitar que se repita el ciclo de esa historia".

Por otra parte entiende que es posible que el proyecto tenga retractores o contradictores en el propio gobierno, pero establece que, "es una batalla ideológica que yo creo que vale la pena dar. Y creo que vale la pena darla en los ámbitos mas abiertos posibles, porque creo que esto se resuelve a partir del involucramiento de la gente".

En este sentido es factible preguntarse acerca de las consecuencias positivas que podría tener un proceso de consulta a la ciudadanía en relación a un posible sistema integrado de recreación, como está sucediendo actualmente con el Sistema Nacional Integrado de Cuidados.

En suma, se considera que el Proyecto resulta una política pública que facilita el acceso de la población a la vivencia de la recreación, a través de una infraestructura de calidad y el desarrollo de programas variados que promueven la elección del individuo, a la vez que fomentan su involucramiento y participación. Surge la interrogante de si un proceso de consulta a la población que habita el territorio próximo a las plazas, no hubiese contribuido a generar una propuesta que se adapte a las demandas de la población, aspecto que facilitaría el involucramiento posterior en la gestión, y el sentimiento de pertenencia a la misma que redunde en un cuidado del espacio.

3.4. Política Pública Departamental en Recreación: Secretarías específicas de las Intendencias Departamentales de Montevideo y Canelones.

Resulta interesante conocer el trabajo que realizan la Secretaría de Educación Física, Deporte y Recreación de la Intendencia de Montevideo y la Unidad de Animación Sociocultural de la Comuna Canaria, a partir de las entrevistas realizadas al Prof. Gonzalo Halty¹⁷ y al Prof. Alejandro Guarnieri¹⁸, directores respectivos de ambos antes. Si bien las mismas no agotan las acciones desarrolladas en relación a la Recreación en ambos gobiernos departamentales del país, son las divisiones específicamente encargadas de su desarrollo, y sus distintas improntas permiten conocer y reflexionar

¹⁷ Ver Anexo III

¹⁸ Ver Anexo IV

sobre las posibilidades y los límites de una política pública de recreación a nivel departamental.

Si bien ambas se inscriben en el Departamento o Dirección General de Cultura respectivamente, la diferencia radica en que en la Comuna Canaria posee dos Unidades, una de Deporte y otra de Animación Sociocultural que funcionan de forma independiente, mientras que en Montevideo es una secretaría a la que le competen ambas áreas de trabajo. En la Comuna Canaria eran una misma unidad hasta el año 2006, cuando en el marco del nuevo gobierno de izquierda fueron separadas.

Esta situación desencadena otra diferencia entre ambos entes en relación a la formación de los funcionarios, ya que en la Secretaría son mayoritariamente profesores de educación física, más algún instructor o entrenador para las escuelas deportivas, mientras que en la Unidad los funcionarios son recreadores, técnicos en recreación o con una formación específica en recreación que puedan demostrar. Por otra parte, la cantidad de funcionarios provee un panorama de la dimensión de la tarea, en tanto la Unidad cuenta con 10 funcionarios y la Secretaría posee unos 85 funcionarios que en verano llegan a ser 300, cuando se incorporan los guardavidas y profesores o recreadores que son contratados específicamente para el programa "Verano". No obstante, la intención no es analizar la magnitud de la tarea, sino la visión que existe detrás de la misma.

Sin lugar a dudas, la formación de los funcionarios le otorga una impronta particular al trabajo, y es de esperar que existan diferencias al planificar y desarrollar la tarea, entre un equipo de trabajo conformado por profesores de educación física para los cuales la recreación es una materia en su plan de estudio, y otro equipo de trabajo conformado por recreadores, los cuales se han formado específicamente en recreación, e incluso algunos poseen otras formaciones diversas que pasan por la psicología, la educación social, la ciencia política. Se acuerda con De Miranda y Vieira (2002) cuando establecen que "del entendimiento que tienen de la recreación, nacen las prioridades en términos de acciones desarrolladas, público atendido, y valor asignado al deporte o a la recreación en cada política" (p.4).

Entre los programas desarrollados por la Secretaría de Educación Física, Deporte y Recreación de la IM, se destacan los programas: Adultos Mayores, Discapacidad, Escuelas de Iniciación Deportiva, Montevideo Ciudad Saludable que actúa a través de la práctica de actividad física en problemáticas como la Obsesidad, Diabetes e

¹⁹ Traducción libre de la autora.

Hipertensión y por otro lado busca intervenir en el equipamiento urbano de la ciudad (ciclovías, circuito aeróbico, etc.), el Programa Barrial que trabaja en el área comunitaria con los CCZ, el Programa Eventos que autoriza y supervisa todos los eventos de la ciudad como las carreras, el Programa de Verano con actividades en playas y parques, y el nuevo Programa de Campamentos que va a comenzar a realizar campamentos en Punta Espinillo para niños y niñas de proyectos sociales. Por otra parte, se encargan de toda la infraestructura deportiva que esté en suelo municipal, como el Estadio Centenario, el Estado Charrúa, la Pista de Atletismo, Velódromo Municipal, Puerto del Buceo, la pista de *skate* y patín de la rambla, el Hipódromo de Maroñas, entre otros, en ocasiones en convenio con privados.

Por otra parte, la Unidad de Animación Sociocultural de la Comuna Canaria, realiza los siguientes proyectos: "Verano Jugado" que son actividades lúdicas en las playas, "Cine bajo las estrellas" en los barrios, "Las Julietas" que son actividades recreativas en vacaciones de julio, "De Regalo Jugar" que es una actividad por el día del niño, "Noviembre por los derechos" que es una gran ludoteca, "Ferias educa" que muestran las distintas experiencias educativas del departamento, "Hacelo tuyo" un campamento para jóvenes, el Día del Voluntariado Juvenil con seminarios y actividades lúdicas, "Ludotecas Permanentes" a las cuales las escuelas y grupos pueden ir a jugar, y varios cursos de animadores en el año. Por otra parte, apoyan una variedad de actividades de la Intendencia y demandas por los vecinos, como el caso de "Las Piedras También Soy Yo", una propuesta que comenzó en el 2006 a partir de la demanda de los vecinos en relación a que los festejos del 18 de mayo se hicieran siempre en el centro de la ciudad. Por ese motivo se realizó un proyecto en conjunto con los vecinos y los SOCAT en los diferentes municipios, que consiste en una gran muestra para compartir lo que los vecinos y las organizaciones del barrio estaban haciendo.

El equipo de la Unidad de Animación Sociocultural, por la inserción en el territorio que posee, tiene mayores posibilidades de recibir las demandas de la población y dar respuesta a las mismas. Posiblemente presente cierta similitud al Programa Barrial de la secretaría, si bien sus formas de trabajar resultan distintas.

Siendo conscientes de las diferencias entre la Secretaría y la Unidad en relación a los funcionarios, presupuesto, trayectoria y posicionamiento en la interna de cada Intendencia, se visualizan de todas formas, distintos énfasis en el trabajo. Las propuestas de la Secretaría se relacionan mayormente con la actividad física y el deporte recreativo, las cuales se desprenden de sus ejes estratégicos que suponen

"promover la práctica regular de actividad física y deporte y propiciar la universalidad del acceso a la práctica deportiva" (Secretaría de Educación Física, Deporte y Recreación, 2011, p.15). Los programas que incorporan otros aspectos recreativos que no se relacionen estrictamente al deporte recreativo, son el de campamento, el de adultos mayores que integra además actividades recreativas como bailes, reuniones sociales, paseos y juegos de salón entre otras, y el programa barrial que desarrolla actividades recreativas en donde el deporte es un aspecto primordial, pero lo trasciende.

Es posible comprender esta situación en relación al planteo de Bezerra (2007) quien señala que

"con más frecuencia se registra, el reduccionismo de las políticas públicas de recreación a la práctica de deportes. Esto sucede porque a pesar de la recreación absorber un cuadro profesional multidisciplinar, todavía predomina la actuación de graduados en educación física. En estas circunstancias, durante las vivencias recreativas son priorizadas actividades físicas y deportivas²⁰" (p.42).

A su vez, puede evidenciar un resabio de las características de la recreación institucionalizada en el país y en la región, que estuvieron vinculadas desde principio de siglo con el deporte y la actividad física.

Por otro lado, las propuestas desarrolladas por la Unidad de Animación Sociocultural, privilegian las actividades lúdicas comunitarias, las actividades culturales, y la capacitación en recreación. A través de las actividades lúdicas se busca llegar a los distintos barrios y localidades con propuestas lúdicas e integradoras, que se desarrollan en espacios públicos y convocan a personas de diferentes edades y condiciones sociales. Por medio de las actividades culturales se pretende democratizar el acceso a los bienes culturales y favorecer las producciones locales en el campo de las artes visuales y escénicas. A través de la capacitación se busca transferir herramientas en el campo de la recreación y la actividad lúdica, para el trabajo comunitario (Unidad de Animación Sociocultural, s.f., p.2) capacitándose jóvenes, inspectores de tránsito, educadores, policías comunitarios, y quienes deseen tener conocimientos sobre técnicas lúdicas para incorporar a su trabajo. El deporte aparece como un componente más en las propuestas recreativas desarrolladas.

No obstante, la recreación es reducida a una herramienta, y no a un derecho social, como lo establece Guarnieri,

"es una herramienta importantísima (...) para el tema de la inclusión social, poder integrar, nosotros hemos visto, hemos podido hacer, que la gente se

²⁰ Traducción libre de la autora.

apropie de los espacios verdes, cuide ese lugar, y que hoy en día tengan un lugar referente donde se encuentran y organizan cosas".

La recreación y el juego se conciben como medios para fomentar la participación, la integración, la inclusión y la formación ciudadana (Unidad de Animación Sociocultural, s.f. p.1). Sin embargo, la Secretaría cuando se propone democratizar la actividad física y el deporte, entiende como explicita Halty,

"tener una vida físicamente activa (...) te beneficia en un montón de otros aspectos, a la inclusión, al relacionamiento, a la convivencia, (...) corremos el riesgo en algunos casos de algunos profesores que anteponen el aspecto social al deportivo específico, y nosotros creemos que es una vinculación de las dos cosas, no hay ninguna de las dos que debería solapar a la otra".

En esa postura se visualiza que el objetivo de garantizar la práctica deportiva, produce consecuencias positivas a nivel social, pero la centralidad está en que es considerada "un derecho social de la población" (Secretaría de Educación Física, Deporte y Recreación, 2011, p.12) y se busca fomentar su acceso. La Secretaría considera que la recreación es una herramienta que utilizan los profesores en los cursos de capacitación que brindan, para facilitar la participación de los involucrados y para que los capacitados puedan ponerlas en práctica en las actividades recreativas que realicen en el territorio. De esta forma, puede pensarse que la recreación es aquí una herramienta entendida como técnica, mientras que a partir del discurso de la secretaría, se entiende que la recreación es una herramienta para lograr otros objetivos, intrínsecos a su ejercicio.

No obstante, cabe destacar, que Hatly específica que el cometido de la Secretaría es "crear políticas públicas vinculadas a la actividad física, deporte y recreación", pero en el Plan Estratégico que elaboran para el 2010-2015, no hay una conceptualización de la recreación ni referencia alguna a la misma, sino que incluso se refieren constantemente a las políticas deportivas departamentales. Esta situación se corresponde con el entendimiento de la recreación de la DINADE, la cual especifica en su página Web que el deporte incluye a las actividades recreativas, postura que no es la del presente trabajo y configura un reduccionismo del concepto recreación.

El hecho de estar en la órbita de cultura, les otorga objetivos comunes y ejes de trabajo similares. Ambos directores entienden que están bien ubicados en cultura, en tanto según Halty "el Deporte es Cultura, es parte de la formación integral de las personas" y como expresa Guarnieri, "debe estar ahí, totalmente (...) que la cultura llegue a todos lados".

Es llamativo que a nivel departamental al menos en el caso de Montevideo y Canelones, la Secretaría y la Unidad estén en el marco de Cultura, mientras a nivel nacional el Deporte está conjuntamente a Turismo y no así en el Ministerio de Educación y Cultura. En nuestro país según Halty "hay varias bibliotecas", no hay una formulación común de dónde se debería inscribir y porqué, por lo que en algunos casos se inscriben en Cultura, en otras situaciones se vincula a Desarrollo Social, en Maldonado es una Dirección General por lo que tiene mayor jerarquía, en otros casos depende directamente del intendente. En este panorama se encarna la imprecisión conceptual que hay al respecto en el país, la falta de definiciones comunes que le den un sentido y unidad a las acciones que se desarrollan.

Resulta interesante visualizar los principios que incorpora la Secretaría para el quinquenio al inscribirse en el Departamento de Cultura. Hatly identifica los dos ejes de trabajo que suponen

"profundizar el proceso de descentralización en el cual estamos como gobierno desde hace veinte años (...) es democratizar el derecho de acceso de la población en el territorio, de políticas de actividad física, deporte y recreación. El segundo eje que es complementario, es democratizar la centralidad (...) ¿Cómo se vincula esto a deportes? En el Plan Director de Infraestructura Deportiva (...) analizando a partir de un diagnóstico y presionando para que de alguna manera el buen equipamiento también llegue a las zonas más carenciadas (...) en esa lógica de planificar la ciudad y mirar donde están los debes y las cuestiones, empezás a empujar para que el mapa se empiece a horizontalizar, y a democratizar el acceso".

En este sentido la política gubernamental de esta Secretaría, busca intervenir para facilitar el acceso de la población en el territorio a la vivencia de la recreación, el deporte y la actividad física, para lo que focaliza sus acciones en los contextos de pobreza, pero con una mirada global de la ciudad. Sin embargo, como clarifica Halty, "cuando hablas de infraestructura de parques, es para todos", ya que esas políticas son pensadas a nivel de la ciudad en coordinación con otras secretarías y departamentos.

Ambos directores consideran como un desafío los recursos económicos y humanos, que son menos de los que necesitan. Sin embargo la Secretaría aclara que a nivel presupuestal está mejor en relación al período pasado y en comparación con otras secretarías de la Intendencia. Resaltan la capacidad de maximizar los recursos que poseen, lógica que impregna a los funcionarios. La Secretaría se refiere a que una fortaleza lo constituye el vínculo público-privado eficiente que han generado, aspecto que es reconocido como un punto fuerte de la administración, así como el vínculo fluido con el resto de las secretarías del país que los ha llevado a por primera vez organizar

una actividad conjunta con etapas departamentales y nacionales como los "Juegos Deportivos Nacionales de la Juventud".

Coinciden en lo que destacan como su principal fortaleza, el trabajo en red, la articulación con otras divisiones de la intendencia, con otras instituciones. Esto resulta imprescindible en una política pública de recreación, que necesariamente debe realizar un trabajo de articulación con otras secretarías y departamentos, ya que por ejemplo, se debe articular con acondicionamiento urbano y secretarías de obra, para la construcción de espacios públicos o para la incorporación de equipamientos recreativos en estos.

"En las secretarías de Deporte y Recreación, se encuentra la cultura de los eventos y la práctica" (Infante y Ramos, 1996, p.85), realidad que se ve reflejada en las propuestas que desarrollan ambas. No obstante, hay propuestas que revelan procesos como las capacitaciones, y el esfuerzo de elaboración de un Plan Director de Infraestructura Deportiva, así como la construcción de una política de actividad física, deporte, y recreación en la Secretaría, las cuales resultan instancias privilegiadas para pensar la práctica y trascenderla.

²¹ Traducción libre de la autora.

A modo de conclusión

A partir de un análisis de la relación que entabla el juego y la recreación con la humanización, es factible concluir que el juego y la recreación poseen un innegable valor para la ontogénesis y filogénesis humanas, y por ende, para el desarrollo individual y social.

El presente trabajo entiende que la recreación y el juego constituyen derechos sociales que expresan necesidades humanas fundamentales. Sin embargo, al estudiar las consecuencias derivadas de las manifestaciones de la cuestión social, se constata que el acceso al juego y a la recreación reproduce el *statu quo* en materia de inequidades sociales, aspecto que interpela la realidad a la cual se asiste.

En este sentido, ante el fenómeno de infantilización de la pobreza, cabe preguntarse por ejemplo, qué repercusiones a nivel del desarrollo pueden derivarse del hecho de que muchos niños y niñas en edad escolar tengan que además de estudiar realizar otras tareas para asegurar su reproducción cotidiana y la de su familia, y no tengan tiempo suficiente para jugar, ni las condiciones materiales y espirituales que promuevan y favorezcan el desarrollo de ciertos juegos. A su vez, es posible preguntarse, sobre las posibilidades reales que encuentran los desempleados para recrearse, así como aquellos trabajadores informales que destinan gran parte del día a su trabajo, o aquellos adolescentes y jóvenes que no estudian ni trabajan. ¿De qué calidad puede ser el tiempo disponible que poseen? ¿A qué vivencias recreativas pueden acceder estas personas? ¿Qué posibilidades presentan las mismas para la objetivación?

Si las personas que viven en situación de pobreza se encuentran, como se ha visto, privilegiadamente en el territorio donde viven, ¿qué posibilidades reales de acceso tienen a los bienes recreativos de la ciudad? ¿Acaso no acompañan estos bienes los procesos de segmentación territorial y se encuentran privilegiadamente en el centro de las ciudades?

Por otra parte, se entiende que si las tareas de cuidado siguen recayendo privilegiadamente sobre las mujeres, garantizando la doble o triple jornada laboral, se acentúa el acceso diferencial a la vivencia recreativa según el género, ya que las mujeres verán mermadas sus posibilidades de acceder a las mismas en relación a los hombres.

Si el acceso a la recreación queda a merced del mercado, se reproduce y acentúa la diferencial capacidad de acceso de los distintos sectores sociales al goce de este bien.

Esta situación demanda la intervención del Estado a través de una política pública, social, que busque afirmativamente contribuir a garantizar el acceso a la vivencia recreativa de calidad, aspecto que tenderá a disminuir la desigualdad y favorecerá el desarrollo individual y social.

Desde esta perspectiva y a partir del análisis realizado en el tercer capítulo, se considera oportuno reflexionar acerca de los beneficios que un Sistema Nacional Integrado de Recreación o un Plan Nacional de Recreación producirían en el país. Es menester articular esfuerzos, recursos, agendas, procedimientos, criterios y mecanismos que ya existen en la actualidad, con el objetivo de darle unidad, coherencia en relación al resto de las políticas sociales, y maximizar los recursos existentes.

De este modo, para hacer referencia a un proceso al cual podría asemejarse la construcción de este sistema en nuestro país, el Sistema Nacional Integrado de Cuidados que se encuentra en proceso de elaboración en la actualidad, podría configurarse como una estrategia viable que permitiera al igual que éste, profundizar el Plan de Equidad que reúne las grandes líneas de políticas que construyen el bienestar de la población.

El Sistema Nacional Integral de Cuidados según establece el Director de Políticas Sociales del MIDES, Lic. Andrés Scagliola, busca construir una política pública, social, que comience respondiendo a las necesidades de los sectores más pobres, pero que los trascienda, ya que el mismo aspira a ser universal con los mecanismos diferenciales que se apliquen a las diferentes realidades. El Sistema integrará a varios actores centrales como el BPS, el MSP, el MEC, y el MIDES para que puedan llegar a diseños conjuntos del sistema, ya que se busca no dar respuestas parciales sino integradas, y trascender la visión fragmentada. Integrará a su vez al Parlamento, ya que se requieren consensos, y para la discusión que devendrá en su configuración incluirá a las redes, organizaciones de la sociedad civil, y centros académicos que vienen trabajando en la temática. El Sistema Integrado de Cuidados busca pensar las políticas desde una perspectiva de derechos, considerando los derechos sociales los cuales requieren el accionar del Estado, de forma progresiva y no regresiva. La respuesta del Estado irá en función de los recursos que tiene, pero deberá hacer el mayor esfuerzo posible en función de sus recursos y el contexto (Rodríguez, 2011).

En esta misma línea, un Sistema Nacional Integrado de Recreación podría generar instancias previas de discusión con la sociedad civil y la ciudadanía, integrando a diversos actores estatales, con el fin de construir una política pública, social, a largo

plazo, que busque también conciliar acciones focalizadas en la pobreza, con acciones que repercutan a nivel de toda la sociedad. De esta forma, como toda política social contribuiría a disminuir las desigualdades existentes y auxiliaría en el pleno ejercicio de la ciudadanía.

Las políticas públicas siempre son elecciones en un cuadro de conflictos de preferencias, por lo que la detección de un estado de situación que demande una intervención gubernamental, se vuelve necesario, para que entre en la agenda gubernamental. Para esto, su legitimación a través de la discusión en espacios públicos resulta fundamental (Gonçalves, 2006, p.3). El primer Plan Nacional de Recreación de Colombia,

"creó conflictos y discusiones de tipo conceptual e ideológico, lo que movilizó sectores en la nación en torno a la importancia de la recreación en la calidad de vida de las personas y en los procesos de desarrollo del país" (Instituto Colombiano del Deporte - COLDEPORTES).

En este sentido, conocer el segundo Plan Nacional de Recreación de Colombia que se desarrolló entre el 2004 y el 2009, permite identificar una posible configuración que el mismo podría tomar en nuestro país y las principales acciones a desarrollar.

El Plan colombiano considera que la recreación,

"es un derecho tan importante como la salud, la educación, la vivienda, por sus beneficios sobre el desarrollo social, educativo, personal, comunitario y ambiental. Como necesidad contribuye a la formación de la autonomía, la autodependencia, la autoestima, y al logro de una vida digna" (COLDEPORTES).

El Plan tiene cuatro áreas de efectividad: Investigación, Formación, Vivencias y Gestión, las cuales apuntan a hacer del sector de la recreación un real aportante al desarrollo del país.

El área de investigación revierte sus resultados sobre las otras áreas, evaluándola y aportando elementos para su mejora constante. Contribuye a consolidar una cultura del conocimiento con un nivel de desarrollo sectorial capaz de producir, validar y gestionar conocimiento desde sus instituciones y actores, para que se cualifiquen las decisiones y se mejoren los servicios, se comprueben los beneficios de la recreación sobre el desarrollo humano y se conozcan realmente las necesidades y recursos de la comunidad (COLDEPORTES). Es imprescindible que se fomente la investigación en el área, y se facilite el vínculo entre los grupos de investigación de universidades del país y la región, así como de organizaciones de la sociedad civil que trabajan e investigan en el área.

En esta línea, la experiencia de Brasil resulta ilustrativa, ya que el área de Deporte, Educación, Recreación e Inclusión Social del Ministerio de Deporte, posee dos programas destinados específicamente a fomentar la investigación. Uno lo constituye el "Premio Brasil de Esporte e Lazer de Inclusão Social", el que destina recursos para premiar iniciativas científicas, tecnológicas, pedagógicas y periodísticas que presenten contribuciones para la calificación de las políticas públicas de deporte y recreación de inclusión social (Ministério do Esporte). Por otra parte, la REDE CEDES (Centro de Desenvolvimento de Esporte Recreativo e de Lazer), es una acción programática que busca fomentar la investigación. La Red reúne instituciones de enseñanza superior, públicas y privadas sin fines de lucro, que se constituyen en Núcleos de la Red, los cuales son estimulados a producir y difundir conocimientos para el perfeccionamiento y cualificación de proyectos, programas y políticas públicas de deporte recreativo y de recreación por medio de la producción y difusión de conocimientos fundamentados en las Ciencias Humanas y Sociales. Se articula también al fomento de eventos científicos y tecnológicos, así como al Centro de Documentación e Información del Ministerio de Deporte (Ministério do Esporte).

El área de formación genera efectos sobre los recursos humanos en tanto los capacita para responder a los retos actuales de la recreación en el diseño y oferta de servicios recreativos públicos y privados (COLDEPORTES). Se debe discutir y analizar los perfiles de quienes trabajan en el sector con el objetivo de elaborar en el Uruguay, una instancia de formación pública específica al respecto, que democratice el acceso a la formación en el área, ya que la recreación puede configurar una opción formativa y laboral y hoy su oferta se restringe al ámbito privado. A su vez, esta discusión puede permear los planes de estudio de diversas carreras que tienen la recreación como materia.

El área de la vivencia busca constituir un sistema de oferta de programas, servicios y alternativas de recreación que lleguen a las personas en lo local, que las conviertan en demandantes activas de recreación y favorezcan su desarrollo humano individual y colectivo a través de los beneficios sociales, educativos, personales, comunitarios, ambientales y económicos que la recreación conlleva. En este sentido se contribuye a la calidad de vida de la población, a través de un acceso equitativo y justo a la vivencia de la recreación por parte de la población (COLDEPORTES).

Una política pública de recreación, deberá trascender la cultura de eventos y de la práctica al desarrollar programas que brinden la posibilidad de que la población acceda

a los diferentes contenidos de la recreación, como los artísticos, manuales, sociales, intelectuales, deportivos y turísticos. Deben contemplarse los distintos intereses, y dar la posibilidad de que la persona elija qué actividad recreativa quiere desarrollar, en tanto la libertad de elección es requisito para el establecimiento de la vivencia recreativa.

A su vez, debe promover el mantenimiento, el diseño y construcción de espacios públicos para la recreación. Por otro lado, también debería incluir la reflexión e intervención en relación a los equipamientos culturales de la ciudad, como cines, museos, centros culturales, parques, bibliotecas, ya que no tiene sentido que la ciudad tenga una infinidad de estos equipamientos, si las personas no son estimuladas a frecuentarlos, o si tienen dificultades para el acceso.

Una política pública de recreación puede buscar diseñar metodologías de programas que promuevan la participación real de las personas en los diferentes momentos y ciclos del mismo, en el diseño, ejecución, evaluación y toma de decisiones (COLDEPORTES). Las evaluaciones de los programas que promuevan el acceso a las vivencias se vuelven fundamentales, en el entendido de que es necesario conocer los impactos que producen las acciones desarrolladas.

El área de la gestión busca alcanzar un desarrollo institucional y sectorial basado en un modelo de gestión intersectorial, descentralizado y sustentado en una gestión donde el derecho a la recreación es protegido y garantizado por un trabajo articulado entre Estado, la sociedad civil y las personas en particular. Por otro lado, es competencia de esta área aumentar la capacidad de gestión y movilización de recursos que aumente la capacidad de gestión y movilización de recursos hacia el sector, así como crear y mantener un sistema de evaluación y control que aumente los niveles de eficiencia y eficacia (COLDEPORTES).

El área de gestión del Plan, podría contribuir a posicionar la recreación como un derecho que el Estado debe garantizar y proteger, para lo cual deberá incidir en la formulación de marcos legales que lo contemplen para el total de la población, como sucede en varios países latinoamericanos, entre los cuales Brasil y Colombia constituyen un ejemplo al respecto. En este sentido, el rol de la sociedad civil organizada que posee una gran experiencia y trayectoria en el área resulta fundamental.

A su vez, deberá procurar articular las acciones existentes en el Plan, ya que las relaciones interinstitucionales e intersectoriales son la clave para garantizar que el Plan

o Sistema realmente funcione y en definitiva, facilite el acceso de la población a la vivencia recreativa.

Tanto el Sistema Nacional de Deporte y Recreación de Brasil, como el Plan Nacional de Recreación de Colombia, se encuentran en el ámbito del Ministerio de Deporte, y en el Instituto Colombiano de Deporte del Ministerio de Cultura respectivamente. En ese sentido se vuelve necesario discutir y decidir cuál es el ámbito que le otorga mayores posibilidades en función de los objetivos que persigue, lo que no significa que el ente no deba coordinar con otros agentes estatales.

En suma, se considera que la creación de un Sistema Nacional Integrado de Recreación o de un Plan Nacional de Recreación, propiciaría el acceso de la población a la recreación, disminuyendo la desigualdad que caracteriza su acceso en la actualidad. En efecto, se considera prioritario continuar problematizado estas cuestiones a fin de acceder a la esencia del fenómeno, para conocerlo, comprenderlo, y desplegar acciones en función de ello. De esta forma, no será posible desconocer un área que presenta un gran valor para el desarrollo individual y social, situación que impulsará actuar en consecuencia.

Bibliografía

- Adorno, T. W. (1977). Tiempo libre. En: Crítica de la cultura y sociedad II. Madrid, España: Akal.
- Alfaro, M. (2000). Del lugar del juego al juego en su lugar. Notas para una aproximación histórica a la cultura lúdica de los uruguayos. En Centro La Mancha. (2000). Origami: Memorias de la III bienal del juego. Montevideo, Uruguay: UNICEF.
- Andrade, V. (2004). Espaço, lazer e política: desigualdades na distribuição de equipamentos culturais na cidade de Rio de Janeiro. Recuperado el 9 de noviembre de 2011, del sitio Web del Grupo de Pesquisa "Anima" Lazer, Animação Cultural e Estudos Culturais – UFRJ:
 - http://www.lazer.eefd.ufrj.br/producoes/idac_livro_colmbia_2004.pdf
- Antía, F. y Midaglia, C. (2007). La izquierda en el gobierno: ¿cambio o continuidad en las políticas de bienestar social? En Revista Uruguaya de Ciencia Política 131-157. Montevideo, Uruguay: ICP.
- Antunes, R. (1999). ¿Adiós al trabajo? Buenos Aires, Argentina: Antídoto.
- Aizancag, N. (2005). Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares. Buenos Aires, Argentina: Manantial.
- Baráibar, X. (1998). Ser particular, ser genérico. A propósito de la vida cotidiana.
 Montevideo, Uruguay: Serie documentos de trabajo. FCS-DTS.
- Baráibar, X. (2003). Las paradojas de la focalización. Recuperado el 9 de noviembre de 2011 de:
 - http://www.rau.edu.uy/fcs/dts/Certiflia/20080707155241.pdf
- Baráibar, X. (2007). Poco, para pocos y por poco tiempo: políticas sociales en tiempo de emergencia. En Revista Escenario Nº 12. Facultad de Trabajo Social-UNLP.
- Baráibar, X. (2009). Tan cerca, tan lejos: Acerca de la relevancia "por defecto" de la dimensión territorial. En Revista Fronteras. Nº 5. 59-71. Montevideo, Uruguay: Facultad de Ciencias Sociales, UDELAR.
- Bauman, Z. (2007) De la vida en un mundo moderno líquido. En Vida líquida.
 Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Beck, U. (1998). La sociedad del riesgo. Buenos Aires, Argentina: Paidós.

- Bezerra, G. (2007). Lazer e políticas públicas: conceito, diálogo e um recorte da realidade. En D. Cavalcanti, L. Dos Santos y M. De Faria (Eds.). Políticas de lazer e suas múltiplas interfaces no cotidiano urbano. Natal, Brasil: CEFT-RN.
- Bruner, J. (1984). Juego, pensamiento y lenguaje. En: Acción, pensamiento y lenguaje. Madrid, España: Alianza.
- Caillois, R. (1958). Teoría de los Juegos. Barcelona, España: Seix Barral.
- Carvalho, N. (2000). Estudos do lazer: Uma introdução. Campinas, Brasil: Autores Associados.
- Carvalho, N. (2008). Políticas de lazer: mercadores o educadores? Los cínicos bobos da corte. En Carvalho, N. (Ed). Políticas públicas de lazer. Campinas, Brasil: Alínea.
- Castel, R. (1997). Las metamorfosis de la cuestión social: crónica del salariado.
 Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Cavalcanti, G., Dos Santos, L. y De Faria, M. (2007). Políticas públicas de lazer: Papel do estado e o cotidiano urbano. En D. Cavalcanti, L. Dos Santos y M. De Faria (Eds.). Políticas de lazer e suas múltiplas interfaces no cotidiano urbano. Natal, Brasil: CEFT-RN.
- Cavalleiro, M. y Salgado, M. (1996). Diadema: Direitos que vamos construindo. En Carvalho, N. (Ed.). Políticas públicas setoriais de lazer: o papel das prefeituras. Campinas, Brasil: Autores Associados.
- Cole, M. (1979). Lev S. Vygtosky. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. (1989). Barcelona, España: Crítica/Grijalbo.
- Cuenca, J. (2008). El ocio líquido. Un nuevo paradigma de experiencia. En: M. Monteagudo (Ed.). La experiencia de ocio: una mirada científica desde los Estudios de ocio. Universidad de Deusto, Bilbao.
- De Almeida, L. y Strareptravo, F. (2008). Políticas públicas para o lazer: pontos de vista de algunos teóricos do lazer no Brasil. Recuperado el 9 de noviembre de 2011, del sitio Web del Grupo de Pesquisa "Anima" Lazer, Animação Cultural e Estudos Culturais – UFRJ:
 - http://www.lazer.eefd.ufrj.br/licere/pdf/licereV11N02_a5.pdf
- De Miranda, M. y Vieira, J. (2002). A política pública estadual de esporte e lazer: Um estudo de casos. Recuperado el 9 de noviembre de 2011, del sitio Web de la Red Latinoamericana de Recreación y Tiempo Libre:
 - http://www.redcreacion.org/documentos/enarel14/Mt_ppp01.html

- Dumazedier, J. (1964). ¿Hacia una civilización del ocio? Barcelona, España: Estela.
- Eco, U. (1988). Hüizinga y el juego. En De los espejos y otros ensayos. Buenos Aires, Argentina: Lumen.
- Gerlero, J. (2004). ¿Ocio, Tiempo libre o Recreación? Neuquén, Argentina: Universidad Nacional de Comahue.
- Gonçalves, T. (2006). Gestão de políticas públicas: Estratégias para construção de uma agenda. Recuperado el 9 de noviembre de 2011, del sitio Web de la Fundación Latinoamericana de Tiempo Libre y Recreación – Colombia: http://www.redcreacion.org./documentos/congreso9/TMenicucci.htlm
- Heller, Á. (1972). Historia y vida cotidiana. (1985). México: Grijalbo.
- Heller, Á. (1977). Sociología de la vida cotidiana. (1991). Barcelona, España: Península.
- Hüizinga, J. (1938). Homo ludens. (1968). Buenos Aires, Argentina: Emcé.
- Infante, R. y Ramos, M. (1996) Formação e reciclagem de quadros para atuação o caso de São José Dos Campos S.P. En Carvalho, N. (Ed.). Políticas públicas setoriais de lazer: o papel das prefeituras. Campinas, Brasil: Autores Associados.
- Kaztman, R. (2001). Seducidos y abandonados, el aislamiento social de los pobres urbanos. En Revista de la Cepal N°75. 171-189.
- Lanfant, M.F. (1978). Sociología Del Ocio. Barcelona, España: Península.
- Lejarraga, H. (2004). Cinco perspectivas para el estudio del desarrollo del niño. En Desarrollo del niño en contexto. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Lema, R. (1998). Recreación, tiempo libre y educación en el Uruguay. Recuperado el 9 de noviembre de 2011, del sitio Web de la Red Latinoamericana de Recreación y Tiempo Libre:
 - http://www.redcreacion.org/relareti/documentos/RLema.html
- Lema, R. (2009). El enfoque educativo de la Recreación como proyecto de formación. Manuscrito no publicado, Instituto de Estudios del Ocio, Universidad de Deusto, Bilbao.
- Midaglia, Carmen (2001). La ciudadanía social en debate. En Gioscia, L. (Eds.):
 Ciudadanía en transito. Montevideo, Uruguay: Banda Oriental / ICP.
- Mannehim, K. (1953). Trabajo y ocio. En Libertad, poder y planificación democrática.
 México: Fondo de Cultura Económica.

- Marcuse, H. (1954). Las nuevas formas de control. En El hombre unidimensional.
 (1985). Barcelona, España: Planeta De Agostini.
- Marshall, T. H. (1997) Ciudadanía y Clase Social. Madrid, España: Alianza.
- Marx, K. (1948). Manuscritos económico-filosóficos de 1844. (1968). México: Grijalbo.
- Mills, W. (1964). Unidad de trabajo y descanso. En Poder, política, pueblo. México: Fondo de Cultura Económica.
- Moins, A. (1992). Territorios Televisivos. En La metáfora social: Imagen, territorio, comunicación. Buenos Aires, Argentina: Nueva Visión.
- Munné, F. (1980). Psicosociología del tiempo libre: Un enfoque crítico. Barcelona, España: Trilas.
- Nahúm, B. (1975). La época Batllista. 1905-1929. Montevideo, Uruguay: Ediciones de la Banda Oriental.
- Netto, J. P. (2000). Reflexiones en torno a la cuestión social. En Netto y otros (Eds.)
 Nuevos escenarios y trabajo social. Una mirada crítica desde el trabajo social.
 Buenos Aires, Argentina: Espacio.
- Netto, J. P. (2001) Cinco notas a propósito de la cuestión social. En E. Borgnianni,
 Y. Guerra, C. Montano (Eds.). (2003). Servicio Social Crítico. Hacia la construcción del nuevo proyecto ético político profesional. Brasil: Cortez.
- Olesker, D. (2002). La precariedad laboral en el sector privado del mercado de trabajo Uruguayo. Montevideo, Uruguay: Instituto Cuesta Duarte.
- Pereira, P. (2001). Cuestión Social, Servicio Social y derechos de ciudadanía. En E. Borgnianni, Y. Guerra, C. Montano (Eds.). (2003). Servicio Social Crítico. Hacia la construcción del nuevo proyecto ético político profesional. Brasil: Cortez.
- Piaget, J. (1990). La explicación del juego. En La formación del símbolo en el niño.
 Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica.
- Rodríguez, L. (2011). Entrevista realizada al Lic. Andrés Scagliola. Director Nacional de Políticas Sociales, MIDES. Recuperado el 9 de noviembre de 2011: http://sanseverino.org.uy/tag/sistema-nacional-de-cuidados/
- Riesman, D. (1971) La muchedumbre solitaria. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Terra, C. (1994). Aportes para la participación democrática: un enfoque desde los Derechos Humanos. En La pobreza: desafío de todos. Montevideo, Uruguay: Servicio de Paz y Justicia.

- Thompson, E. (1979). Tradición, revuelta y consciencia de clase. Barcelona, España: Crítica.
- Tonon, G. (2008). Estudiar las desigualdades sociales en Argentina. En Tonon, G. (Ed.) Desigualdades sociales y oportunidades ciudadanas. Buenos Aires, Argentina: Espacio.
- Sue, R. (1980). El ocio. (1992) México: Fondo de Cultura Económica
- Ureta, X. (2006). Trabajo y Recreación. Una aproximación al estudio de técnicos en Recreación. Tesis de grado no publicada. Licenciatura en Sociología. FCS. UDELAR. Montevideo, Uruguay.
- Veblen, T. (1944). Teoría de la clase ociosa. D.F., México: Fondo de Cultura Económica.
- Vidart, D. (1999). El juego y la condición humana. Montevideo, Uruguay: Banda Oriental.
- Vilas, F. (2004). Panorama de la Recreación y la animación en el Uruguay: sus orígenes y su presente. Recuperado el 9 de noviembre de 2011, del sitio Web del Grupo Plazas de Deportes:
 - http://www.plazadedeportes.com/hnnoticia.cgi?1088,166,0,0,,0
- Vygotsky, L. (1934) Pensamiento y lenguaje. (1995) Buenos Aires, Argentina: Paidós.

Fuentes documentales:

- ANEP. Proyecto de Campamentos Educativos de ANEP. Recuperado el día 17 de noviembre de 2011 del sitio Web de ANEP: http://www.anep.edu.uy/campamentos/
- BPS. Turismo Social. Recuperado el día 17 de noviembre de 2011 del Sitio Web del BPS: http://www.bps.gub.uy/Jubilados/DO/TurismoSocial.aspx?menu=DOJubilados
- BPS, Reconociendo tu ciudad. Recuperado el 17 de noviembre del sitio Web del BPS:
 - www.bps.gub.uy/Jubilados/DO/ActividadesRecreativas.aspx?menu=DOJubilados
- CEIP. Proyecto Del Programa Escuelas Aprender. Recuperado el día 17 de Noviembre de 2011 del sitio Web del CEIP.
- Código de la Niñez y la Adolescencia. Ley N° 17.823 (2004, 7 de Setiembre).
 Recuperado el 16 de noviembre de 2011 del sitio Web del Poder Legislativo.
 http://www0.parlamento.gub.uy/leyes/AccesoTextoLey.asp?Ley=17823&Anchor

- COLDEPORTES. Instituto Colombiano del Deporte. Plan Nacional de Recreación 2004-2009. Recuperado el 20 de noviembre de 2011 del Sitio Web de la Red Nacional de Recreación:
 - http://www.redcreacion.org/documentos/PNR2004/PNR1.html
- Constitución de la República (1967, con modificaciones plebiscitadas en 1989, 1994, 1996, 2004). Recuperado el 16 de noviembre de 2011, del sitio Web del Poder Legislativo. http://www0.parlamento.gub.uy/constituciones/const004.htm#art68
- Convención Iberoamericana de los Derechos de los Jóvenes. Ley N° 18.270 (2008, 19 de Abril). Recuperado el 16 de noviembre de 2011 del sitio Web del Poder Legislativo.
- Convención sobre los Derechos del Niño (1989, 20 de Noviembre) Recuperado el 16 de noviembre de 2011 del sitio Web de Presidencia de la República. http://archivo.presidencia.gub.uy/_web/ddhh/dd_ninio.htm
 http://www0.parlamento.gub.uy/leyes/AccesoTextoLey.asp?Ley=18270&Anchor
- Declaración Universal de Derechos Humanos. Recuperado el 16 de noviembre de 20011 del Sitio Web de la ONU: http://www.un.org/es/documents/udhr/
- Dirección Nacional de Deporte (DINADE). (2008) Proyecto Plazas del Siglo XXI.
 Ministerio de Turismo y Deporte
- Fraga, Guillermo. Asesor de la Dirección Nacional de Deportes (DINADE). Entrevista realizada el día 19 de octubre de 2011. Ver en anexo.
- Guarnieri, Alejandro. Director de la Unidad de Animación Sociocultural de la Comuna Canaria. Entrevista realizada el día 18 de octubre de 2011. Ver en anexo.
- Halty, Gonzalo. Director de la Secretaría de Educación Física, Deporte y Recreación de la Intendencia de Montevideo. Entrevista realizada el día 19 de octubre de 2011.
 Ver en anexo.
- INJU. Programa Centros Educativos Abiertos. Recuperado el día 17 de noviembre de 2011 del sitio Web Del INJU-MIDES: http://www.inju.gub.uy/mides/text.jsp?contentid=10493&site=1&channel=inju
- KO a las Drogas. Recuperado el día 17 de noviembre de 2011 de: http://www.infodrogas.gub.uy/ko/documentos/200508 programa ko.pdf
- López, Ramón. Responsable por la ACJ del Convenio entre DINADE-ACJ para el Proyecto Plazas del Siglo XXI. Entrevista realizada el día 14 de octubre. Ver en anexo.

- Ministério do Esporte. Secretaría Nacional de Esporte, Educação, Lazer e Inclusão Social. Recuperado el 20 de noviembre del 2011 del sitio Web del Ministerio de Deporte de Brasil: http://www.esporte.gov.br/snelis/sobre.jsp
- Secretaría de Educación Física, Recreación y Deporte (2011) Plan Estratégico 2011-2016. Departamento de Cultura. Intendencia de Montevideo.
- Unidad de Animación Sociocultural (UAS). (s.f.). Líneas de trabajo. Dirección Nacional de Cultura. Intendencia de Canelones.