

JUEGO, EXPERIENCIA Y EDUCACIÓN. REFLEXIONES POSIBLES DESDE LA RECREACIÓN.

Recreólogo Prof. Luciano Mercado¹

Hoy puede ser un gran día, plantéatelo así. Aprovecharlo o que pase de largo depende, en parte, de ti.

Dale el día libre a la experiencia, para comenzar, y recíbelo como si fuera fiesta de guardar.

No consentas que se esfume, asómate y consume la vida a granel.

Hoy puede ser un gran día: duro con él.

Joan Manuel Serrat

RESUMEN

Una educación que no pregunte y se pregunte es una educación mezquina, a medias, carente del valor transformador de su postura crítica ante el aprendizaje, el saber y la vida. El ensayo propone un recorrido experiencial articulado con aportaciones teóricas referenciales al juego y jugar desde una mirada de la Recreación. Una Recreación Educativa, sensible, situada y posible de ser potencia en la construcción de subjetividades. Es en la praxis dialógica donde el juego como lenguaje universal desafía las estructuras, incluso cuestiona una modalidad de abordaje consumista, utilitarista del fenómeno lúdico.

PALABRAS CLAVE

Experiencia – Juego – Recreación – Dialogo – Participación – Reflexión

RESUMO

Uma educação que não pede e pede é uma educação mesquinha, tímida, carente do valor transformador de sua postura crítica em relação à aprendizagem, ao conhecimento e à vida. O ensaio propõe uma jornada vivencial articulada com aportes teóricos referenciais sobre o jogo e o brincar

¹ Docente y responsable de Extensión de Escuela Universitaria de Educación y Educación Física de la Universidad Católica de Salta. Coordinador Pedagógico de la Especialización Superior en Recreación, acción y promoción comunitaria. Concordia. Entre Ríos. Coordinador pedagógico de la Diplomatura Universitaria en Recreación Educativa y Prácticas Comunitarias. Miembro de la Escuela de Recreación Libre Salta y de la Coordinación Provincial de Educación Física Salta. Autor de los libros "Juego y Recreación en Educación" (Brujas, Córdoba 2008) y "Política y Poética de la Recreación" (Brujas, Córdoba 2021).

na perspectiva da Recreação. Uma Recreação Educativa, sensível, situada e possível de ser uma potência na construção de subjetividades. É na práxis dialógica que o jogo como linguagem universal desafia estruturas, questiona até uma abordagem consumista e utilitária do fenômeno lúdico.

PALAVRAS CHAVE

Experiência – Jogo – Recreação – Diálogo – Participação – Reflexão

1. Puntos de partida

¿Es todavía capaz el sujeto moderno de tener una experiencia o debe ya considerarse la destrucción de la experiencia como un hecho consumado? A partir de este interrogante Giorgio Agamben se inicia el ensayo “*Infancia e Historia*” que propone una nueva manera de pensar el problema de la experiencia, abordando motivos aparentemente distantes: la soterrada solidaridad entre racionalismo e irracionalismo en nuestra cultura y el deslizamiento por el cual la fantasía pasó de la esfera del conocimiento al plano de la irrealidad; la escisión entre deseo y necesidad y la aparición del concepto de inconsciente; el rechazo de las razones de la experiencia por parte de los movimientos juveniles y el desplazamiento de la aventura desde lo cotidiano hacia lo extraordinario; el surgimiento del Yo y la reivindicación de lo inefable en la poesía moderna. Finalmente, todos estos motivos convergen en una teoría de la infancia donde encuentran una nueva formulación algunos de los temas cruciales del pensamiento contemporáneo, como la oposición antropológica entre naturaleza y cultura, y la distinción lingüística entre lengua y habla.

En el juego encontramos un escenario de experiencias posibles y potentemente ligadas a la educación en su sentido más amplio y ontológico, sin reducir a la escolaridad, ni a la infancia. Va decir Jorge Luis Borges “*Lo importante no son las experiencias, sino lo que uno hace con ellas*”.

Describamos algunas experiencias; y que reflexiones emergen.

2. Posiciones en el caminar

Es preciso ir teniendo en cuenta la idea de “*juego*” que le pertenece al jugador/a, y otra idea de juego que observamos, analizamos, constituimos con elementos, reglas, lugares y actitudes que ya no sólo le pertenecen al que juega, sino al que “*facilita, propone*” una acción lúdica, que, comúnmente también llamamos “*juego*”.

Comenzaremos este abordaje de los fundamentos de los juegos desde el pensamiento que encuadra a su complejidad y problemática, desde su carácter social, en un complejo entramado de la cultura del hombre de todos los tiempos. Cabe destacar que el hombre ha transitado distintas etapas y siempre ha estado presente el juego.

En esta línea el Lic. Aldo Pérez Sánchez, investigador y educador físico cubano, sostiene que “...*La universalidad del juego lo designa como un elemento fundamental de la condición humana (...) formando parte intrínseca del ser humano desde sus orígenes...*”

Dicha universalidad aparece en el desarrollo humano como dos vías independientes y a la vez estrechamente interdependientes, habiendo sido construidas dentro del marco de la historicidad de la persona. La primera de esas vías es la presencia del juego en todas las manifestaciones culturales del hombre de todas las regiones geográficas. La segunda se ramifica por cada uno de los estadios madurativos, sociales y culturales, es decir, en cada una de las etapas de su ciclo vital.

Es en estos fundamentos que nos basamos para sostener que el juego no puede seguir permaneciendo como una posibilidad negada, en la juventud, en la adultez, en instituciones escolares, en instituciones sociales, el juego ha constituido desde siempre un elemento esencial en el proceso de aprendizaje, de crecimiento y de maduración. “...*el aprender del juego es otro modo de aprender que se relaciona más con lo íntimo del sujeto como ser integral, con lo “emocional” (...) con su acción sentida, pensada, vivida desde sí...*”.

Las propias particularidades del juego (características, funciones) nos permiten valorar y sustentar el papel del mismo en la conformación de la persona como ser integral, por lo que debemos establecer desde qué marco conceptual avalamos estos fundamentos.

En primer término, y en el camino de la dimensión del juego con los diferentes procesos sociales, vamos a partir de la diferenciación que existe entre el significado del juego y la actividad lúdica. La inclusión de una actividad lúdica en la planificación de un recreólogo/a, docente, coordinador/a, y en su posterior instrumentación en el proceso de abordaje de la aplicación, nos habla sólo de una planificación de juego que persigue objetivos propios del coordinador/a. Este se va a concretar como juego cuando los participantes (estudiantes, interlocutores, y otros) decidan jugar, primero sin la presencia del coordinador/a (nombre coordinador como un rol), sin la obligación de un contexto

determinado (clase áulica, patio o gimnasio de Educación Física y otros espacios lúdicos), es decir, decidan apropiarse del mismo, descartando una meta o interés extrínseco y simplemente jueguen de manera autotélica.

En consecuencia, buscaremos en las partículas esenciales del juego y sus respectivas relaciones con el desarrollo humano. La diferenciación de la actividad lúdica como estrategia de acción deviene del paradigma que considera a esta como una acción libre que se irradia desde la libertad de decisión de jugar o de no jugar. En ese pilar debemos garantizar el desarrollo del juego como actividad autotélica para el que juega, aunque los objetivos del coordinador, terapeuta, maestro, u otro profesional sea su actividad lúdica, teniendo presente los fundamentos, propósitos, objetivos, necesarios para su trabajo, planificados para los que deciden jugar.

Este sendero de respeto por parte del profesional nos asegura la presencia y el incremento del placer y del disfrute por la acción de jugar. Ya comenzamos a encontrarnos con diferentes pero indudables características de ambos conceptos. Lo memorable, tiene en cuenta los cimientos, los recuerdos, las enseñanzas adquiridas a través de la acción de jugar. “...*El juego emana sentimientos, recuerdos, placer, encuentro y diversión...*”.

El que consideremos educativa la actividad lúdica no quiere decir que pensemos que todo juego ha de tener una dimensión didáctica clara y explícita. Es el mero hecho de jugar (como lo era el de escuchar un cuento tradicional) el que acompaña la infancia en el niño o a la niña, independientemente de las utilidades concretas como las psicomotoras, cooperativas, de lenguaje, cognitivas y otras; Incluso, si nos obsesionamos con la eficacia pedagógica del juego, podemos llegar a suprimir la esencia lúdica de la actividad, como ocurre con cierto número de juegos didácticos, que tienen mucho de didácticos, pero poco de lúdico.

En último término, lo más importante que aprenden los niños y niñas jugando es que uno puede divertirse en la vida, que puede dedicar su tiempo a actividades no directamente productivas y que puede estar bien con otros. Y esta idea debe ser respetada en toda verdadera actividad lúdica que proponamos.

Similitudes y diferencias entre Juego y Actividad Lúdica²:

| Juego | Actividad Lúdica |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> • EMOCIÓN • LIBRE • AUTOTÉLICO • MEMORABLE • VOLUNTARIO • FICTICIO • PAUTADO • TIEMPO Y ESPACIO INDEFINIDO | <ul style="list-style-type: none"> • EMOCIÓN • CONSTRUCCIÓN SOCIAL • OBJETIVO • MEMORABLE • REGLA INTERNA O EXTERNA • COORDINADOR IMPLÍCITO O EXPLÍCITO • ESPACIO ESPECÍFICO • TIEMPO DETERMINADO |

Es primordial tener en cuenta que el niño/a ensaya, en los escenarios lúdicos, comportamientos y situaciones para los que no está preparado en la vida real, pero que poseen cierto carácter anticipativo o preparatorio, es decir “...La actividad lúdica admite crear, construir, motivar, dentro de parámetros, planificados y con un proyecto profesional y de calidad, no solo permite la maduración del niño, sino el divertimento, la inclusión social y su desarrollo personal (...)”.³

Dice Bonetti (1994) que “...la pérdida de la dimensión lúdica es de alguna forma la cultura antilúdica que se evidencia, en la carencia de espacios libres, en la ausencia de políticas pensando espacios de juego, en la falta de capacitación de profesionales, en el trabajo improvisado, en las actividades que se uniforman...”.

Por otra parte, es necesario tener presente que el sujeto en el juego se atreve a pensar, a hablar y quizás, incluso a ser él mismo.

²Mercado Luciano. “Juego y Recreación en Educación”. Editorial Brujas. Córdoba 2008.

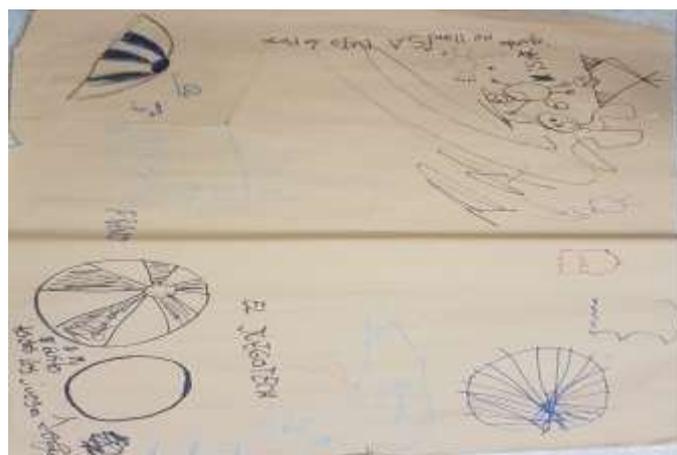
³Mercado Luciano. “Juego y Recreación en Educación”. Editorial Brujas. Córdoba 2008.



Juegoteca “**Parque de la Familia**” en zona sur de la ciudad de Salta. Propuesta en su primer encuentro en el cierre, momento de reflexión, la finalización de la experiencia de Recreación invita a mediante escribir, dibujar, evocar sus sensaciones, sentires y todo lo que vivieron esa tarde. Primer encuentro en la Juegoteca.

En este deambular por la vida, el juego se presenta como uno de los espacios de resistencia de la espontaneidad, del permiso de ser distinto y a la vez uno mismo. El que juega adquiere irremediabilmente un compromiso, el compromiso de jugársela.

El juego se presenta en un escenario mixto. Su relevancia pasa por la intersección de la fantasía (todo lo posible, mágico, aventurero, soñador del juego) y la realidad (lo concreto, el hecho, los conflictos, el resultado, el proceso, las circunstancias, el ambiente).



Mediante afiches, con dibujos, palabras, graficas las y los niños expresan lo que sucedió. En

términos de Jorge Larrosa sobre la Experiencia “**eso que me pasa**” con la simpleza y la profundidad bien referencial del pedagogo catalán.

¿De qué modo la experiencia se relata, y a su vez a quienes facilitamos espacios la experiencia nos permite revisar nuestra modalidad, propuesta y garantía de juego, jugar y de palabra, posible y potente posterior a una propuesta de juego desde la recreación?

La construcción de la experiencia implica vivencias evocadas, registradas, posibles de ser modificables, aunque con la intencionalidad puesta en aquello que se procura. Ahora bien, jugar es un lenguaje que tanto el cuerpo, la percepción, la expresividad, las modalidades de participación cuentan, dicen, “no” callan, entonces dar la oportunidad de compartirlas, de hacerlas cocientes es quizá un bonito terreno de fertilidad de comunicación y confianza, matrices claves de la educación.



Luego de varios encuentros, la propuesta que son participativas, que generan espacios de creatividad, de la propia creatividad de quien juego, son invitaciones, para después poder verbalizar, tomar la palabra y dar testimonio, manifestar sensaciones y emociones posterior al encuentro.

3. La perspectiva de la Recreación Educativa

La Recreación empalabra, no solo en la oralidad, pero constituyente de algún modo la garantía de la oportunidad, de Jugar como Derecho, de educación en calidez, cuidado y calidad; que esas experiencias sean humanizantes.



Taller de Recreación y Vínculo con jóvenes del programa “Protagonismo Juvenil” Escuela Fe y Alegría de Salta.

Taller del “Barrilete” tercer encuentro de un proceso de dos años.

Punto clave en la procuran de experiencias de educación mediadas por el juego es tener presente a los Jugadores/as/es, es decir la disponibilidad lúdica. El sentido de jugante se da de manera conjunta es la autoreferencia, es decir, me considero pieza del juego, como jugador/a, lo cual asume (claro que con diferentes y diferenciados modos, y a su tiempo) y referenciar a los otros/as/es como jugadores presentes, es decir hay un con-sentido mutuo y recíproco en el estar siendo jugadores.

El juego, el jugar/jugando exigirá un tiempo y espacio, habitándolo (incluimos el cuerpo, también) y concertando el mismo. Siguiendo (sin ningún orden preestablecido, o por lo menos categorizados) la regla/acuerdo/pauta que son matices de las normas, y como están más o menos legitimadas por quienes las acuñan o las tienen o no que respetar, rehacer o deshacer.

Con reglas nos referimos más a las actividades lúdicas, y no tanto con las pautas o acuerdos, dado que la libertad de quienes participan en el Juego, pierde márgenes cuando es una actividad lúdica (intencionalidad, encuadres externos). Lo mismo tengamos presente, lo hagamos consiente al recorrido espiralado y de transmutación desde las condiciones externas, a las condiciones internas a las condiciones colectivas, que harán de mayores o menores, injerencias en esa configuración y reconfiguraciones de la “regla, pauta, acuerdo”.-

Subrayemos en Recreación que lo vincular, la co-presencia, el andar singular en colectivo, es la expresividad en la metodología taller, desde esta mirada de política y poética de la recreación, la cual asumimos del sur, cercana, de abajo, finita, humanizante.



A cada técnica le deviene una pregunta... Una invitación a revisar y revisarnos, hay un refuerzo, un sostén en el proceso de juego/jugar con una clara intención de promover dialogo, intercambio.

Dialogo como convite, desde un lugar de permiso, suave, acorde al proceso grupal.

En este caso la propuesta desde lo técnico buscaba hacer “tocar” y evitar ser “tocado/a” por el dedo índice, Actividad lúdica nominada como “pulseada rusa”.

Posterior a la vivencia (corporizante) la invitación es cognosensible; preguntarles *¿Qué intentan hacer y evitar que les hagan?* En este caso hacia lo vincular, la grupalidad, el encuentro.

Procurar un entrevero entre técnica y pregunta, de este modo la propuesta expresada en la actividad lúdica camina hacia una reflexión en este caso de quienes juegan...para luego pasar a un proceso de revisión colectiva.



4. Desde una mirada de la Educación, ¿de qué hablamos cuando hablamos de Educación?

Es bueno dejar en claro que, desde nuestra experiencia, Paulo Freire ha sido el autor con el cual hemos sostenido las disputas políticas, pedagógicas, filosóficas o metódicas en cada propuesta implementada en el campo del Juego, Recreación y Educación Popular. Esto podría deberse, a que otros establecieron con él la controversia y nos permitieron a lo largo de 20 años leer a un Freire que superaba “esas fases, esos momentos, esas travesías por las calles de la historia en que fue picado por el psicologismo o el subjetivismo” o el “*idealismo*”.

También es necesario resaltar que, él mismo, nos alertaba diciéndonos que debíamos, como educadores/as, “reinventar sus caminos de acción en función de la realidad y de las posibilidades históricas de la labor educativa”.⁴

En el texto “Freire: aportaciones para una lectura de la evolución de sus planteamientos pedagógicos” se hace un recorrido por la historia y los cambios operados en las propuestas del pedagogo brasileño, resaltando algunas de sus categorías político-pedagógicas como: diálogo, concientización, cultura, práctica, etc. y haciendo un balance histórico de los efectos pedagógicos de sus propuestas.

La pregunta que nos surge es: ¿qué claves o rasgos de lo planteado por Freire aún conservan vitalidad y nos pueden aportar en la construcción de conceptos, criterios y proyectos pedagógicos

⁴ Freire P. “Pedagogía da esperança” Río Janeiro, De. Paz e Terra, 1992.

alternativos, acordes con las demandas de los sectores excluidos por el sistema económico-político imperante y por las exigencias del nuevo milenio?

Teniendo en cuenta que el Freire de hoy se acerca a la “posmodernidad-progresista”, (como él la denomina para diferenciarla de la posmodernidad conservadora o “neoliberal”), re elaborando elementos de la modernidad, las claves o rasgos que destacamos son:

- *Diálogo o Construcción dialógica*: En el texto que comentamos aparece como una de las ideas centrales de Freire la del diálogo como centro del proceso pedagógico, como la dinámica que, guiada por la razón, permite el encuentro entre las personas y de éstas con el mundo. El diálogo es, así, expresión de la historicidad, condición para el desarrollo de una cultura humanizante y fundamento societal. Un juego/as que este vertido de diálogo, de palabra se hace imprescindible para construir experiencia.

Pero si rastreamos más, encontraremos que, en Freire, el diálogo es el encuentro de los sujetos para la tarea común de saber y actuar, es la fuente de poder desde su carga de criticidad y realidad contenidas en el lenguaje, las palabras y las interacciones. El diálogo es capacidad de reinención, de conocimiento y de reconocimiento.

El diálogo es, también en Freire, una actitud y una praxis que impugna el autoritarismo, la arrogancia, la intolerancia, la masificación. El diálogo aparece como la forma de superar los fundamentalismos, de posibilitar el encuentro entre semejantes y diferentes, ahí hay una potencia clave expresada en el juego como dialogo corporal, sensitivo, oral, lúdico y creativo.

En esta construcción dialógica la pregunta surge como afirmación del sujeto, capaz de correr riesgos, capaz de resolver la tensión entre la palabra y el silencio. De esta manera la pregunta confronta la modalidad pedagógica de la contestación, de la respuesta única y definitiva. Hay que alertar que tampoco se dan preguntas definitivas.

Así entendemos que, en el juego, jugar se gesta un diálogo y un lenguaje es para Freire el terreno en el que se otorgan significado a los deseos, a las aspiraciones, a los sueños y a las esperanzas, al posibilitar el intercambio de discursos y de conversaciones críticas cargadas de realidad y de posibilidad.



Taller de Susurradores en la Puna. Nazareno, Salta. Cuando la creación del juego con la palabra.
“Susurradores” La Palabra propia, cercana, posible.



¿Qué dirán, que no callarán? ¿Como posibilitamos experiencias de educación, desde el juego, en un formato cuidado, respetuoso y posible? ¿Acaso las experiencias en las personas son aquellas que subjetivizan nuestro andar por el mundo, nuestra “estar” en términos de Rodolfo Kusch?

4. Para continuar reflexionando

¿Hasta dónde jugar sin encasillar la experiencia del juego como propuesta de educación? ¿De qué modo evocar la experiencia transformadora, inerte o alienante que la experiencia puede gestarnos, si no la revisamos, si no nos revisamos? ¿Jugando a qué? ¿Jugando contra quien o quienes? ¿Experiencia individual o colectiva?

Si la Recreación, la comprendemos como un modo de construir escenarios, territorios y contextos posibles, inclusivos e igualitarios. Las experiencias gestadas, propuestas tendrían que intencionar, aunque a veces solo sea el deseo, en ese sentido. Tomando al concepto de Recreación de Natalia Serfililipo

“Recreación que elijo es una acción educativa que se desarrolla en el tiempo libre y que a través de recursos lúdicos y expresivos apunta a construir vínculos humanizados y humanizantes, a promover la participación real y el diálogo, como mecanismos para el empoderamiento. Implica concebir al ser humano en todas sus dimensiones e interrelaciones y se apoya fuertemente en la construcción grupal. Busca movilizar el cuerpo, el sentir, las emociones, direccionando energías hacia proyectos colectivos. Se dirige a fortalecer la horizontalidad, la cooperación, la valoración de cada miembro del grupo, el pensamiento crítico y la conciencia del carácter político de nuestras acciones”;

da cuenta de la vital importancia de continuar procurando el sentido colectivo, sentido cercano, situado y político (en su concepción de Cosa común, de bien común) para una experiencia de educación y juego desde esta mirada.

“Planificar como usar una brújula, leyendo mapas que sabemos que distan del territorio, estar con las valijas listas para continuar el viaje y que ese grupo, proyecto, personas continúen su andar.

en las percepciones, percibir desde el instinto, leer entre líneas, buscar las líneas que no sean las rectas, jugar jugando, aunque no sea un juego. Ritualidad en y del encuentro, sin deshacer el hecho extraordinario,”⁵

⁵Mercado L (2021) “Política y Poética de la Recreación”. Editorial. Brujas. Córdoba.

¿Qué sucede con el tiempo? Como la carta de presentación de la experiencia. Aparentemente el tiempo es de alguna manera el “adhesivo” de la propuesta y su transformación en experiencia.

Analicemos la letra de la Canción “**El Tiempo me enseñó**” de Tabaré Cardozo (Cantautor de Uruguay)

El tiempo me enseñó que con los años
Se aprende menos de lo que se ignora
El tiempo, que es un viejo traicionero
Te enseña cuando ya llegó la hora
El tiempo me enseñó como se pudo
En la universidad arrabalera
Con la verdad prendida en una esquina
Igual que un farolito en la vereda
Lai lai la
Lai, lailarai, lailaralai, laila
El tiempo me enseñó que los amigos
Se cuentan con los dedos de una mano
Por eso debe ser que no los cuento
Para pensar que tengo mil hermanos
El tiempo me enseñó que los traidores
Se sientan en la mesa a tu costado
Y el hombre que te da la puñalada
Comparte el pan con esas mismas manos
Lai lai la
Lai, lailarai, lailaralai, laila
Porque no tengo nada que me sobre
Por eso es que yo digo que soy rico
Porque prefiero ser un tipo pobre
A ser alguna vez, un pobre tipo
El tiempo me enseñó que las banderas
Son palos con jirones que flamean

Y el mapa es un papel que se reparten
Los reyes mientras los hombres pelean
El tiempo me enseñó que la miseria
Es culpa de los hombres miserables
Que la justicia tarda y nunca llega
Pero es la pesadilla del culpable
El tiempo me enseñó que la memoria
No es menos poderosa que el olvido
Es solo que el poder de la victoria
Se encarga de olvidar a los vencidos
Lai lai la
Lai, lailarai, lailaralai, laila

El tiempo me enseñó que los valientes
Escribirán la historia con su sangre
Pero la historia escrita de los libros
Se escribe con la pluma del cobarde
El tiempo me enseñó que desconfiara
De lo que el tiempo mismo me ha enseñado
Por eso a veces tengo la esperanza
Que el tiempo pueda estar equivocado
Lai lai la
Lai, lailarai, lailaralai, laila
Lai, lailarai, laila-ai, lailala
Lai lai la

*“Flaco, Tabaré, te hablo yo el Canario
Me queda media hora
Fíjate que tengo unos cuantos ñoquis ya
Quiero vivir feliz*

No ver a gente durmiendo en la calle
Por eso flaco, quiero vivir esta media hora a lo rico
Porque yo soy rico
Porque los carros de basura me saludan
Porque la gente me da la mano” Relato final en la canción

¿Qué expresa el autor con sus letras?

¿Alcanzamos a identificar la dimensión política, contestataria del escrito de la canción ?, difícilmente salimos airosos en la canción, en la letra y su profundidad.

¿En qué lugar pone a la enseñanza del tiempo, y de qué modo eso impacta en su entidad propia, en su relación con los otro/as y en su relación con lo social?

Hay una tensión entre algunos aprendizajes, podríamos decir traídos de experiencias y al mismo tiempo ponerlos en duda.

Una experiencia que cada tanto no la cuestionamos, puede convertirse en un mandato. En términos de Catherine Walsh (2013) “*hay que cuestionar todo el tiempo*”. Es decir, perder “*sentido*” o sentidos... tanto en su intencionalidad, como en la posibilidad de escuchar, observar, oler, palpar.

Hay en el juego, jugar multiplicad de sentidos puestos en manifiesto, expuesto (es cierto que dependerá la Calidad de la Actividad Lúdica, en incertidumbre, en involucramiento...) nos responsabilizan en el modo y forma en que los elaboramos, proponemos.

La Recreación en clave política, con una perspectiva desde la educación, con impulso comunal, desde un enfoque diverso y decolonial, puede convidar vivencias, en este caso actividades lúdicas facilitadoras de experiencias permeables, democráticas en su constitución, dialógicas en términos freiranos, terrenales y humanizantes, con la esperanza concreta, imaginaria y perceptiva de su potencia poética, una Recreación que colectiviza la ternura, desde un deseo hacia una concreción de co-autonomía colectiva.

Bibliografía consultada

- Cusicanqui Rivera Silvia** (2013). “Un Mundo ch’ixi es posible”. Ed. Tinta Limón. Buenos Aires.
- Mercado Luciano** (2008) “Juego y Recreación en Educación” Ed. Brujas. Córdoba.
- Mercado Luciano** (2021) “Política y Poética de la Recreación” Ed. Brujas. Córdoba.
- Freire, P.** (2008) “Pedagogía del Oprimido”. Ed. Siglo XXI. Buenos Aires.
- Fromm E.** (1996) “El Miedo a la Libertad”. Ed. Paidós Buenos Aires
- Larrosa Jorge,** (2003) “Experiencia (y alteridad) en educación”. Ed. Fondo de Cultura Económica. Barcelona
- Sirvent, Ma Teresa.** “Educación, Tiempo libre y realidad argentina”. Rev. Recreación nº 11. 1998, Córdoba.
- Skliar, C y Tellez, M.** “Conmover la educación” Noveduc. Bs. As.
- Tripodi E., Garzón G.** (2013) “El Cuerpo en Juego”. Nueva Edición. Buenos Aires.
- Walsh, C.** (2013). “Pedagogías decoloniales. Prácticas insurgentes de resistir, (re)existir y (re)vivir.” Ed. Abya Yala.” Quito.

Material Audiovisual

Aportaciones Referencias en PRAXIS HUMANIZANTES para con la recreación Luciano Mercado
ERL I

<https://www.youtube.com/watch?v=PEfUu9gr-MM>

.....

Aportaciones Políticas y poéticas HUMANIZANTES hacia y con la Recreación. Luciano Mercado
ERL II

<https://www.youtube.com/watch?v=TxbfDVNIBIM&t=82s>

.....

Aportaciones Poéticas y Políticas de la otra Recreación del Sur Humanizantes. Luciano Mercado
ERL III

<https://www.youtube.com/watch?v=dbwUBII1pKE&t=19s>

SEMILLANDO "Poéticas, Políticas en RECREACIÓN" Aportaciones posibles. Lucho Mercado
ERL IV

<https://www.youtube.com/watch?v=QhSn2ate15M>

Luciano Mercado

recreaciolibre@gmail.com / lhmercado@ucasal.edu.ar

Facebook: recreandolatinoamerica / Luciano Hernando Mercado

COMO CITAR ESTE ARTÍCULO: Mercado, Luciano (2023); **Juego, experiencia y educación. Reflexiones posibles desde la Recreación.**; en <http://quadernsanimacio.net> ; n° 37; **Enero de 2023; ISSN: 1698-4404**