



Autores: **Ingratta, Ivana; Palermo, Julieta y Poblete Calderón, Rodrigo**

Artículo de revista

Viejos espléndidos. Experiencia de lo lúdico entre personas viejas en una institución socioeducativa y recreativa

Año: 2021

Ingratta, I., Palermo, J. y Poblete Calderón, R. (2021). Viejos espléndidos. Experiencia de lo lúdico entre personas viejas en una institución socioeducativa y recreativa. *Minka, recreación y lúdica*, (3), 59-64. Repositorio Digital Institucional Universidad Provincial de Córdoba. <https://repositorio.upc.edu.ar/handle/123456789/413>

Viejos espléndidos. Experiencia de lo lúdico entre personas viejas en una institución socioeducativa y recreativa

Ivana INGRATTA¹

Julieta PALERMO²

Rodrigo POBLETE CALDERÓN³

Córdoba, Argentina

¹Profesora y Licenciada en Educación Física (FEF-UPC). Técnica Superior en Recreación (BAC Spinoza). Actualmente se desempeña como profesora de Educación Física en dos centros educativos de la provincia de Córdoba y como tutora de la Diplomatura Universitaria "Introducción a las Políticas Públicas de deportes, juegos indígenas y recreación desde una perspectiva intercultural latinoamericana" (UPC).

Email: ivanaingratta80@gmail.com

²Profesora y Licenciada de Educación Física (FEF-UPC). Profesora de Danza (FAD-UPC). Actualmente se desempeña como tutora de la Diplomatura Universitaria "Introducción a las Políticas Públicas de deportes, juegos indígenas y recreación desde una perspectiva intercultural latinoamericana" (UPC) Forma parte del Espacio Foro Córdoba de Tiempo Libre y Recreación y de la Red de Ludotecas y Juegotecas Córdoba. Adscripta de la cátedra Didáctica de la Danza (FAD-UPC).

Email: juli.palermo.pef@gmail.com

³Profesor y Licenciado en Educación Física. Docente de EF en Nivel primario. Adscripto a las unidades curriculares "Problemáticas del tiempo libre, el Juego, el Deporte y la Recreación", "Juego" en la Facultad de Educación Física (FEF) de la Universidad Provincial de Córdoba (UPC). Actualmente cursando el Posgrado Especialización en Educación Sexual Integral en la UPC.

Email: ro.pobc@gmail.com

Introducción

El siguiente artículo es un resumen de un trabajo de elaboración final de tesis para obtener el título de grado Licenciado en Educación Física, de la Facultad de Educación Física en la Universidad Provincial de Córdoba, Argentina.⁴

En nuestro caso, intentamos indagar sobre las experiencias de las personas viejas, oportunidad para construir conocimientos y realizar aportes sobre la temática desde otra etapa de la vida.

Con la necesidad de posicionarnos ideológica y terminológicamente hemos decidido denominar personas viejas a nuestros sujetos de investigación. Usaremos la palabra personas, dada su condición de sujetos de derechos. Entendemos que la palabra viejo comúnmente es tomada como algo negativa y peyorativa, como ya se ha mencionado, pero nombraremos viejas en primer lugar y en

⁴ El trabajo final de grado fue dirigido por el Lic. Gustavo R. Coppola. El proyecto de investigación en el cual se enmarcó este trabajo, "Lo lúdico, institucionalización(es) y comunidad. Análisis de la relación control-transgresión de lo lúdico en las prácticas de niñas, niños y jóvenes en contextos educativos", fue dirigido por el Dr. Marcos Griffa y co-dirigido por el Esp. Alfredo Olivieri.

relación al género ya que creemos es una manera inclusiva de nombrar. En segundo lugar y con respecto a la etapa de la vida que están transitando, tomamos el uso de la palabra viejo a partir de las dos concepciones ya mencionadas: una del autor Fajn (2000), que, parafraseando, expresa que son personas deseantes, críticas y capaces, y la otra del grupo E.D.A.D.E.S, los “viejos nuevos” como aquellas personas que asumen activamente el proceso de la vejez. Por lo tanto, a partir de ahora nos referiremos a las personas viejas.

Así mismo, indagamos sobre temas que abarcan prácticas corporales con anclajes en el Juego y la Recreación, intentando profundizar acerca de las mismas en las personas viejas, en la búsqueda de lo lúdico y sus manifestaciones.

A partir de la Lic. Susana Maldonado, que nos invita a reflexionar sobre las mismas al definir-las como: Expresiones culturales e históricas de lo humano en búsqueda de procesos creativos, comunicativos, de socialización, de control y reconocimiento que se pronuncian a través de las prácticas deportivas, lúdicas, recreativas, artísticas, de expresión corporal y de ocio” (Galvis Arias, 2009, como se citó en Maldonado, 2014, p.1).

Con esto nos referimos a que existe todo un entramado simbólico en la cultura que permite dar significado a dicha experiencia corporal. La misma autora continúa con esta idea diciendo que estarían ligadas a la “cultura corporal en la medida que establece un vínculo con el repertorio de gestos y expresiones propias de una sociedad, siendo el cuerpo la exteriorización del acervo de las representaciones del mundo” (Mauss, 1979, como se citó en Maldonado, 2014, p.1).

Es elocuente para nosotras coincidir con Maldonado (2014) cuando dice que “a través de las practicas corporales como performance pueden expresarse y observarse muchos hechos omitidos del discurso verbal” (p-1), ya que muchas de las manifestaciones de lo lúdico se reflejan, también, desde lo verbal y lo no verbal.

En relación al campo de la Educación Física, Valter Bracht expresa que la misma se ocupa del movimiento corporal: “Es el movimiento humano con determinado significado/sentido que, a su vez, le

es conferido por el contexto histórico - cultural” (1996, p. 16). Pensando desde una perspectiva histórica, observamos que se han tomado para la realización de clases diversas prácticas corporales: deportes, gimnasia, danzas, juegos, entre otros, respondiendo a diversos momentos y contextos. Y con respecto al campo de la Recreación, Pablo Waichman plantea que es la “Educación en y del (o para el) Tiempo Libre (2005, p. 109), el cual, en la etapa de la vida de las personas participantes en nuestro espacio de investigación, aparece como una problemática a ser reflexionada.

Es por eso que consideramos importante vincular las construcciones teóricas de ambos campos, ponerlas a dialogar en relación a las prácticas corporales, a las personas viejas y, sobre todo, a la información que surge de las acciones realizadas en nuestro espacio de estudio.

Nos preguntamos cómo aparece lo lúdico, desde la perspectiva de las personas participantes, en las prácticas de la institución socioeducativa y recreativa (en adelante SER) de personas viejas de la ciudad de Córdoba. Y para ello nos planteamos el objetivo de comprender lo lúdico, sus modos y manifestaciones. Y más específicamente construir conocimiento acerca de lo lúdico y el Juego en las personas viejas, sus características y sus modos de jugar; identificar qué es el Juego y el jugar para las personas viejas; analizar la posible existencia de prejuicios y creencias sobre esta etapa de la vida (vejez) en algunos talleres la institución, e indagar la relación control-transgresión en las prácticas recreativas de personas participantes en dicho lugar.

Presentamos la temática con sus diferentes abordajes teóricos, para luego introducirnos en las huellas históricas y teóricas que han tratado de una u otra forma desarrollar los temas que atañen a esta investigación, intentando recuperar aquellos que consideramos más relevantes y por lo tanto pertinentes a la misma.

En el primer capítulo, “La vejez (En - vejez - siendo)”, hacemos foco en el dilema de re-pensar la construcción conceptual de las personas a observar, lo cual desde un primer momento consideramos un punto fundamental para afrontar cualquier discusión. Por esto, ponemos en diálogo

diferentes concepciones para luego recién posicionarnos en lo que creemos, al menos por ahora, una forma de referirnos política e ideológicamente a ellas como personas viejas.

Para seguir, nos adentraremos al siguiente capítulo, *¡Que el Juego comience! (Conversaciones teóricas tensionadas desde el Juego)*, el cual desarrolla en su interior un inter juego que pone de manifiesto uno de los campos investigados, esperando generar tensiones conceptuales y analizando punto por punto los objetivos planteados para esta investigación.

En el tercer capítulo *Recreación y Tiempo Libre*, abordamos nociones acerca del Tiempo Libre, el Ocio y la Recreación en una clave histórica que nos permite reconocer posicionamientos políticos y su traducción en diversas prácticas.

En el cuarto capítulo *Rompiendo reglas, creando nuevos mundos*, indagamos sobre aproximaciones teóricas relacionadas al control, la transgresión, sus métodos y dispositivos que tensionan las prácticas y su institucionalización.

Luego exponemos un capítulo sobre el marco metodológico, en el cual se describe el camino realizado, las decisiones tomadas, las técnicas utilizadas y la construcción de los datos en búsqueda de las posibles respuestas (y nuevos interrogantes) a nuestra pregunta de investigación.

Posteriormente se presenta un capítulo de análisis, dedicado a poner en diálogo lo conceptual y los datos (materiales construidos mediante observaciones y particularmente las palabras plasmadas por las participantes), creando relaciones y categorías para dar cuenta de lo sucedido en el campo. Entre ellas, la categoría "Viejos espléndidos", tomada del campo y que da nombre a nuestro trabajo de investigación.

Para finalizar presentamos el capítulo sobre "Reflexiones finales", en el cual nos ponemos a jugar con los conceptos teóricos, invitando a hacerlo y a dejarse atravesar por todas las temáticas abordadas. Nos encontramos con escenarios lúdicos que se convierten en galaxias, universos, mundos y posibilidades, para poder luego constituirse en un gesto o manifestación lúdica.

Reflexiones que invitan a Jugar

Para comenzar con este tramo de nuestra investigación nos gustaría aclarar que creemos pertinente trabajar acerca de reflexiones para nuestra tesis, ya que por ningún motivo sentimos correcto cerrar o poner punto final a nuestro trabajo. En esa línea de pensamiento esperamos, además, sirva de insumo para futuras investigaciones, preguntas o reflexiones, es decir, que abra y así seguir profundizando la temática, la cual compartimos y desarrollamos a lo largo y ancho de nuestro trabajo.

Escenarios lúdicos como motores (somos como galaxias pero más divertidos)

Con respecto a lo lúdico y el Juego en relación a las personas viejas nos pareció interesante la observación sobre comportamientos y formas de manifestación de lo lúdico entre este grupo de personas.

Lo *lúdico* aparece en todo lo que realizaban, desde que entraban al "SER", en las interacciones casuales, con personas más jóvenes, con docentes, talleristas y autoridades del lugar. Es decir, sus maneras de relacionarse, en general, estaban teñidas por la búsqueda de la complicidad para generar momentos de diversión en compañía, una alianza con otras y otros, un modo de vincularse a partir de gestos, mofas, bromas, coqueteos y complots. Pareciese que cada quien propone un escenario lúdico y se van trasladando con él por el lugar, sosteniéndolo o transformándolo e involucrando en éste a toda persona con la que se interactúe.

Para poder distinguir estos escenarios, proponemos pensar un ejercicio. Cuando se habla de lo lúdico suele hacerse referencia al *universo lúdico* (Nakayama, 2016), si pensamos que cada persona es en sí una galaxia, habría quienes han desarrollado dimensiones de formas diferentes, entonces algunas tendrán galaxias más abarcativas y otros con galaxias menos abarcativas, es decir, en relaciones dispares. Cuando estas galaxias se juntan, se rozan o coalicionan, sucede algo maravilloso y comienzan a conformar un universo lúdico que por ese momento pareciera encontrarse en equilibrio, siendo capaz de desarrollarse hacia adentro y hacia afuera. Ahora imagínense que estas galaxias se mueven lenta pero constantemente dentro de un espacio determinado, entonces las

posibilidades de conformación y desarrollo de múltiples galaxias dentro de este universo se tornará fluido y a su vez infinito en posibilidades.

Cada una de las manifestaciones de lo lúdico, entonces, servirá como un conector a una nueva galaxia, donde en su interior cabrían muchos mundos posibles, capaces de desarrollar dentro de cada mundo un lenguaje posible, una forma de decir "hola", o una forma de compartir unos mates, un baile, siempre y cuando exista allí otra galaxia para descifrar, para acordar y así lograr conexiones profundas, tan profundas que con un guiño de ojo te inviten a tomar algo, tan complejas que una sonrisa implique a su vez un "qué bueno que viniste", tan amoroso que un chiste implique un reconocimiento de lo que significas para la otra persona.

Como hemos desarrollado con anterioridad, se reconoce a la lúdica como una dimensión del desarrollo de las personas. Durante las entrevistas y charlas casuales que mantuvimos, pudimos observar que las personas entrevistadas que asisten al "SER" son personas que se han mantenido activas durante todas las etapas de la vida, ya sea realizando deportes institucionalizados o actividades en su vida cotidiana que las invitaban a hacerlo y por lo tanto desarrollando esta dimensión, además de otras, siempre en relación con distintas personas. Este dato nos invitó a realizar una de las primeras preguntas que nos surgió y se mantuvo a lo largo de nuestra investigación, ¿Qué sucede con esas personas viejas que no cultivan y desarrollan su dimensión lúdica? ¿Existen políticas que las contemplen? ¿Qué otras entidades políticas, ya sean públicas estatales o propuestas privadas contemplan el desarrollo de este aspecto y asegura su accesibilidad?

¿Y el Juego dónde está?

En cuanto al *Juego* como derecho, como posibilidad pedagógica en su dimensión propositiva, como parte de las personas o desde cualquier perspectiva que se quiera interpelar, observamos que no hubo propuestas concretas por parte de los talleristas a jugar, con esto no nos referimos que no hayan existido situaciones en donde existiera la presencia de un juego, solo que, si este sucedió, fue de forma espontánea y en momentos particulares.

El juego se reconoce como un derecho de los niños, niñas y adolescentes en el artículo 31 de la convención de las Naciones Unidas desde el año 1989, aprobado por la Nación Argentina (Senado) en septiembre de 1990. Los convenios y comodatos, al ser aprobados se constituyen como norma de rango constitucional, la Asamblea Constituyente de 1994 incluye dentro de la Constitución Nacional Argentina (Artículo 75, inciso 22) la carta de la convención señalada, entre otros. Al revisar la Carta de los Derechos Humanos no existe ningún artículo que haga mención o contemple al juego o acción referida a esto, sosteniendo un enfoque, para nosotros, capitalista de las personas, donde se tiene derecho al esparcimiento y la recreación siempre asociados a las condiciones laborales.

Asimismo, en la Convención Interamericana sobre la Protección de los Derechos Humanos de las Personas Mayores, en su artículo 22, sostiene que "La persona mayor tiene derecho a la recreación, la actividad física, el esparcimiento y el deporte." (Convención Interamericana, OEA, ONU, 2019). Esta es la única referencia que existe en relación a la temática abordada en la convención, las demás abordan la discriminación, accesibilidad al trabajo, marcos jurídicos, acceso a la cultura y promoción científica y accesos a la salud.

Entonces esto nos invita a pensar que el Juego no es considerado un derecho importante para estas otras etapas de la vida según lo evidencian marcos normativos y/o declarativos universales e internacionales y hasta nacionales. Existe un borramiento político e ideológico de este derecho, desconociendo su importancia, destacando y manteniendo a otros sobre éste a lo largo de la vida de las personas.

En consonancia con lo anterior, las personas viejas investigadas pocas veces reconocieron al juego como parte de su comportamiento habitual en la vejez. En vez de esto, siguieron atribuyendo (apreciación desde datos recabados en sus decires) al Juego y la posibilidad del jugar desde una visión instrumentalista o mientras están con niños y niñas pequeñas, nietos y nietas, u otra persona, situaciones en las cuales el jugar se encuentre reconocido y permitido socialmente.

Algunas personas mencionaron no jugar o nunca haberlo hecho, sin embargo, pudimos reconocer en todas ellas, tanto en quienes decían haber jugado o seguir haciéndolo y quienes no, una gran cantidad de manifestaciones de lo lúdico para generar diálogos con otros, montando situaciones que generaron un ambiente de distensión y diversión.

¿Puede ser posible que al haber desarrollado su dimensión lúdica como adultas siempre en espacios institucionalizados y, con la presencia de mitos y prejuicios, no sean capaces de reconocer en ellas mismas sus posibilidades y aptitudes de juego?

En respuesta queremos seguir haciendo hincapié en poder distinguir a la lúdica como una dimensión de las personas (Bolívar Bonilla, 1987, s/d), la cual no se reconoce como tal, lo que hace que haya una imposibilidad de poder diferenciar entre la práctica concreta de un juego y el desarrollo de la lúdica como un derecho, una necesidad humana y una posibilidad, para asegurar un desarrollo integral de las personas en todas sus dimensiones.

Los prejuicios... frenos de mano, pies de impulso

Al profundizar en esta etapa de la vida, nos encontramos con una gran cantidad de *prejuicios* que parecen vivenciar las personas viejas, algunas relacionadas a sus experiencias y bagaje, como por ejemplo las siguientes expresiones recuperadas del taller de *Viejos espléndidos* realizado con estudiantes de la LEF (Anexo 1): *“sabio, con conocimiento, historiador, madurez”*. Muchas tienen que ver con miradas capitalizadas acerca de ellas comparándolas con cosas, así surgieron algunas palabras como *“inútil, obsoleto, desechable, prescindible”*, y otras que hacen alusión a su estado de salud tales como: *“lento, olvidadizo, achacado, enfermo y gasto para el estado”*.

Estas miradas de la sociedad que se encuentran en puja nos hacen pensar que las personas viejas están muy pendientes de lo que se diga de ellas. Como investigadores en el campo, nos sucedió ser interpelados todo el tiempo acerca de nuestras opiniones hacia las mismas. ¿Acaso los prejuicios existentes siguen teniendo tal vigencia en la vejez que no permiten desarrollarse plenamente en todas sus dimensiones?

Observamos que desde la institución se realiza una militancia a favor de una mirada revalorizada sobre la vejez que convive con aquella negativa, presente en los propios prejuicios y las creencias adjudicadas por la sociedad entre otras, con diferentes formas de ser nombrados. Como destacamos anteriormente, siguen apareciendo con más frecuencia la visión estigmatizante ante la que los honra, obturando y marcando el camino de las viejas, en su lucha por la transformación de esta etapa de la vida.

Control-escuela, transgresión-permanencia

Luego de haber observado y analizado nuestro espacio de estudio, y el comportamiento de las personas viejas allí, podemos inferir que las instituciones que tienen alguna oferta de aprendizaje, o al menos ésta, siguen reproduciendo “vicios” de otras instituciones, las cuales históricamente tienen como finalidad el control social de los cuerpos, lo que hace que las personas viejas reconozcan los dispositivos desplegados y se acomodan a las mismos. Sin embargo, las han ido resignificando; por ejemplo, por un lado, a aquellas que son estructurales, es decir los requisitos que permiten permanecer en la institución, las cumplen, no las interpelan, las asumen cabalmente y por otro lado, las que son más del tipo “modo” de transitar la misma, se las han apropiado al punto de *jugar* con ellas.

En este punto nos detendremos un momento ya que cabe una aclaración, nos referimos a jugar en relación a poner sus propias intenciones en eso que sucede, a modificarlo, a transformarlo en ese escenario particular con características de “escolar” donde ellos son “alumnos y alumnas” y quien coordina el taller es “docente”. Podría pensarse que las personas viejas sitúan el escenario en ese lugar y a simple vista pareciera un aula de una escuela más. Sin embargo, no todos los talleristas se dejan atravesar por estas lógicas propuestas y rompen el esquema escolarizante.

Distinguimos el rol de cada tallerista en su clase habilitando en algunas oportunidades y escolarizando en otras. Consideramos que hay una especie de juego planteado por las mismas que las personas viejas deciden jugar y, otro poco, que ellas proponen sobre cómo quieren transcurrir

esos espacios, intentando vivir lo mismo que se vive en los lugares propiamente institucionalizados, no quieren vivir un “como si”, por eso sostienen, proponen y reproducen modos iguales que los lugares de referencia, desde la transgresión lúdica y el respeto a las normas.

Por lo tanto, podemos decir que, a nuestro entender, las personas viejas se convierten en estos espacios en *transgresoras lúdicas*, personas capaces de transgredir sutilmente un espacio, complotando con otros y otras para sumergir a cualquiera en ese nuevo orden, en ese escenario que anhelan, aprendiendo cosas nuevas, teniendo de nuevo una “maestra” en muchos casos que no tuvieron y jugando a tomar diversos roles de “estudiantes”, a partir de charlas, chistes, deberes y desobediencias.

Es importante destacar que estas transgresiones, a nuestro parecer, operan superficialmente sobre los modos de transitar los espacios íntimos de los talleres, no modificando esencialmente la forma, la estructura de la institución que los alberga.

Quizás debido al sentido de pertenencia y el deseo de permanecer en este espacio es que observamos que las personas viejas se acomodan a lo propuesto. Esto nos hace preguntar, ¿Cuál es el alcance de la militancia de las personas viejas que tanto se relata, en referencia a los diversos ámbitos (familiar, social, institucional)? ¿Cuál es el grado de participación de las personas viejas en la institución, más allá de la asistencia a los talleres que el espacio brinda?

Con respecto a las talleristas y al equipo a cargo del “SER”, observamos que son personas de las franjas etaria “joven” y “adultas” confirmando lo reflexionado con respecto al trabajo en el sistema económico en el que vivimos. La gente “activa” en el circuito laboral es la escogida para ocupar esos cargos y nos hace interrogarnos nuevamente sobre el rol otorgado a las personas viejas en esta institución.

Creemos que esta investigación constituye un esfuerzo por aportar desde nuestro lugar como investigadores noveles, una mirada acerca del estado actual de la discusión que abordamos. Discusión que no se agota aquí, si no que puede

abrirse paso a muchos otros caminos, potenciar otras investigaciones, incluso ser negada ante nuevas evidencias.

Sugerimos, como cuestiones que nos quedaron por seguir observando, y puedan seguir siendo pensadas, la cantidad de mujeres que asisten a estos espacios, en contraposición a la cantidad de varones (mucho menor), mucho menos pudimos observar la vejez trans y como aparece lo lúdico en sus prácticas corporales.

Referencias Bibliográficas

- Bolívar Bonilla, C. (1998). Aproximación a los conceptos de lúdica y ludopatía. Congreso Nacional de Recreación Col deportes Caldas. Universidad de Caldas. Manizales, Caldas, Colombia. Disponible en: <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/CBolivar.htm>
- Bracht, Valter. (1996). Educación Física y Aprendizaje Social. Editorial Vélez Sarsfield. Córdoba, Argentina.
- Convención Interamericana, OEA, ONU. (2019, 16 mayo). Convención Interamericana sobre derechos de las Personas Adultas. Recuperado 16 de junio de 2020. Disponible en: <https://www.argentina.gob.ar/derechoshumanos/proteccion/convencion-interamericana-derechos-personas-adultas-mayores>
- Departamento de Información Pública de las Naciones Unidas (2010). La situación de los pueblos indígenas del mundo. Disponible en: <https://www.un.org/esa/socdev/unpfii/documents/SOWIP/press%20package/sowip-press-package-es.pdf>
- Fajn, S. (2000) Jugar no es jugarse la vida. Consideraciones sobre el duelo y el juego en el envejecimiento normal. EN Zarebski, G-Knopoff, R compiladoras -Viejos Nuevos-Nuevos Viejos. Universidad Maimónides de la Argentina. Tekne.
- Maldonado, S. (2014). Acerca del significado de la práctica corporal. EF Deportes, Revista Digital - Año 19 - N°193. Disponible en: <https://www.efdeportes.com/efd193/acerca-del-significado-de-la-practica-corporal.htm>
- Nakayama, L. (2018). El juego como contenido de la Educación Física: Construcción y re significación en la práctica docente. [Tesis de posgrado. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación.] Disponible en: <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.1627/te.1627.pdf>
- Waichman P; (2005). Tiempo libre y recreación. Ediciones Pablo Waichman. Buenos Aires.