

Lo que de verdad importa: Juego, naturaleza y tiempo libreen pacientes pediátricos oncológicos

Autores:

Mendez Armando; Instituto superior de Educación física CURE-Udelar. armandomendez269@gmail.com

Soberal Katia; Instituto superior de Educación física CURE-Udelar. katiasoberal@gmail.com

Piriz, Rodrigo; Dpto Educación Física Tiempo Libre y Ocio Udelar. piriz.rod@gmail.com

Resumen

Esta investigación surge en el marco del seminario de investigación: “Estudios socio históricos sobre el juego, lo lúdico y la educación del cuerpo”, del grupo de investigación “Estudios culturales y sociales sobre el juego y lo lúdico”, y se inspira en preocupaciones e intereses profesionales de los investigadores que la desarrollan. Para ello tomamos por objetos los discursos sobre juego y salud a la interna de la fundación Pérez Scremini (Montevideo, Uruguay). A modo de indagación complementaria se toma información proveniente de la organización *Children'sOncology Camps ofAmerica* En consecuencia, se pretende indagar sobre los supuestos efectos de las actividades recreativas en relación con la naturaleza, en donde lo lúdico aparece como un factor externo motivacional en los tratamientos con pacientes pediátricos oncológicos. En consecuencia, ha sido necesario una indagación y análisis de los distintos beneficios que las mismas podrían contribuir a esta población. Es en estos discursos que se pretende aportar elementos empíricos para seguir avanzando a nivel de estudios socio histórico sobre las relaciones de sentido entre el juego, lo lúdico y la educación de cuerpo, relación esta que puede ser una tímida evidencia de nuestra sociedad contemporánea.

Palabras clave: Juego y Lúdico; Naturaleza; Tiempo libre; Educación del cuerpo; Tratamientos oncológicos.

Lo que de verdad importa: Juego, naturaleza y tiempo libre, en pacientes pediátricos oncológicos.

Introducción

Esta investigación surge en el marco del seminario de investigación: “Estudios socio históricos sobre el juego, lo lúdico y la educación del cuerpo”, del grupo de investigación “Estudios culturales y sociales sobre el juego y lo lúdico”, y se inspira en preocupaciones e intereses profesionales de los investigadores que la desarrollan. Para ello tomamos por objetos los discursos sobre juego y salud a la interna de la fundación Pérez Scremini (Montevideo, Uruguay), realizando un análisis de las actividades de distensión y esparcimiento que brinda dicha fundación desde el año 2012 hasta la actualidad. Según una indagación inicial, es posible observar la presencia de prácticas recreativas pensadas para estos pacientes en lugares cerrados, en donde se pretende analizar qué papel juega el juego y lo lúdico en relación a tratamientos y rehabilitación de los pacientes. Es en el cruzamiento

entre los distintos enfoques conceptuales en torno a esta temática, con una pizca de imaginación proporcionada por el arte cinematográfica, por medio de la película norteamericana “Lo que de verdad importa”, referente a pacientes pediátricos oncológicos, que se comienza a elaborar el presente proyecto de investigación. En consecuencia, se pretende indagar sobre los supuestos efectos de las actividades recreativas en relación con la naturaleza, en donde lo lúdico aparece como un factor externo motivacional en los tratamientos con pacientes pediátricos oncológicos. De ahí en adelante, varias preguntas comienzan a dibujarse: ¿Qué es posible aportar desde la Educación Física? ¿Qué aportes se viene haciendo desde la disciplina a dichos tratamientos? ¿Qué lugar ocupan el juego y las prácticas lúdicas en la vida terapéutica de pacientes pediátricos oncológicos? ¿Qué nociones y enfoques sobre el juego, la recreación y las actividades lúdicas circulan en torno a los tratamientos oncológicos pediátricos?

A modo de reflexiones complementarias y tomando información proveniente de la organización *Children'sOncology Camps ofAmerica*, esta investigación también se pregunta por los posibles beneficios que implicarían estas actividades lúdicas, si las practicas se llevaran a cabo en un entorno natural. En consecuencia, ha sido necesario una indagación y análisis de los distintos beneficios que las mismas podrían contribuir a esta población.

Definición del problema de investigación

Si tomamos los antecedentes directos sobre esta temática, se encuentra un enorme y notorio vacío al respecto de las actividades lúdicas en el medio natural de los pacientes pediátricos oncológicos. con un análisis que aportaran las distintas reflexiones y explicaciones discursivas, nos proponemos investigar el vínculo y las significaciones de las actividades al aire libre para esta población. Con vínculos nos referimos a temáticas entorno a campamentos realizados para estos pacientes en su tiempo libre, por otra parte, las significaciones responden a las interpretaciones que pueden sustentarse a partir de los discursos por parte de profesionales idóneos en lo que refiere a la temática y el vínculo anteriormente mencionado, desde saberes científicos que arrojan las distintas limitaciones físicas de estos pacientes. Siendo protagonistas de esta investigación la interna lúdica de la fundación PerezScremini y las distintas actividades lúdicas que proporciona la *Children'sOncology Camps ofAmerica*, por su parte esta última brindando un discurso y una estrategia lúdica un tanto contemporáneo. Por otro lado, este abordaje cobra sentido desde el análisis de las distintas vinculaciones y significaciones ya mencionadas, teniendo en cuenta que dicha estrategia aun no se adapta a nuestra contemporaneidad. Nos cuestionamos el diseño de nuevas estrategias de bienestar subjetivo en la realidad que afrontan estos niños en nuestro país. A raíz de esta

inquietud, nos surgen cuestionamientos acerca de cómo es posible pensar el contexto del tiempo libre para esta población en conexión con la naturaleza.

En este recorrido traeremos temas relevantes para nuestra investigación, tal como, ¿Qué es posible aportar desde la Educación Física? ¿Qué aportes se viene haciendo desde la disciplina a dichos tratamientos? ¿Qué lugar ocupan el juego y las prácticas lúdicas en la vida terapéutica de pacientes pediátricos oncológicos? ¿Qué nociones y enfoques sobre el juego, la recreación y las actividades lúdicas en el medio natural circulan en torno a los tratamientos oncológicos pediátricos?, sumamos lecturas de trabajos anteriores existentes, documentos, testimonios y entrevistas, a su vez profundizaremos en temáticas seleccionadas, buscando visibilizar respuestas a nuestro cuestionamiento.

Entendiendo que nuestro problema se encuentra definido, afirmamos que nuestra investigación no busca dar ninguna respuesta concreta, sino aportar a lo que viene siendo una reconstrucción discursiva entorno a pacientes pediátricos oncológico, tiempo libre y naturaleza. Creemos que a partir de una nueva construcción discursiva es posible diseñar e innovar en estrategias que puedan contribuir al beneficio subjetivos de estos pacientes en particular.

En este sentido intentaremos dar respuesta a algunas preguntas iniciales como: ¿Qué tipo de actividades físicas y lúdicas ofrece este centro a los niños que frecuentan la fundación PerezScremini? ¿Que implica en la actualidad, lo lúdico en el medio natural como terapia emocional para niños que padecen cáncer? En relación a los niños que asisten a centros de tratamientos oncológicos en el Uruguay ¿Cuál es su relación con las diferentes actividades lúdicas o recreativas de las propuestas de la fundación? ¿Dónde se llevan a cabo estas actividades? ¿Cuáles son las limitaciones físicas que pueden presentar posterior al tratamiento y al momento de participar de las actividades recreativas realizadas por la fundación? ¿Qué potencialidades y limitaciones presentan las actividades lúdicas en el medio natural para esta población como abordaje terapéutico?

Dimensión metodológica de la investigación

Parte del análisis y de la metodología a utilizar en la investigación se inspira en el análisis discursivo contenido en “La arqueología del saber” (Foucault, 1970). En este sentido en el análisis de las diferentes discursividades entorno a un objeto existe una expresión transmitida a través de estos discursos, en consecuencia, algunos saberes permanecen en el tiempo y otros desaparecen, pero, ¿cómo se dan esas formaciones discursivas?

Al igual que un arqueólogo, es necesario excavar, para reconstruir una historia a través de los distintos objetos que va encontrando a medida que va excavando, esta analogía es implementada por Foucault para construir su metodología de investigación.

Entorno a la relación juego y salud, cabe preguntarse sobre la construcción de este saber, como se construye y cómo se difunde a través de los distintos discursos, cómo van mutando con el paso del tiempo y cómo algunos se consagran como más significativos que otros, cuáles son las posibilidades de inteligibilidad sobre un objeto que esbozan estos discursos, sus rupturas y reconstrucciones a partir de nuevos discursos. Esto discursos es lo que se pretende analizar en la presente investigación, los distintos saberes, partiendo de las ideas que refieren a una cultura y construyen sus verdades, es decir, el contenido de verdad de un discurso ya plasmado del que surge otro nuevo, y cuales son los saberes no discursivo, entorno a dichas formaciones.

Según Benjamín (1940) constantemente habrá una inclinación, tanto por parte del que escribe, como por parte del que interpreta los distintos relatos de la historia, en la construcción de ésta, siempre habrá cuestiones ocultas, para poder desvelar estas cuestiones deben recurrir a la misma historia, dejando de lado la narrativa evidente, ya que el pasado es el lugar de acontecimientos variados, tal cual el presente, lleno de diferencia y debates. En estos existe una verdad homogénea y dominante que es el relato historicista en mención, para llegar a las cuestiones ocultas de la historia, el autor menciona la recurrencia a los relatos de aquellos que quedaron sin voz a lo largo de esa historia. Es a partir de esta reformulación de estas voces y sus relatos, donde se puede construir un tiempo presente menos heterogéneo y de forma más equitativa. En este sentido es que el trabajo presentado se propone fragmentar una historia de la relación juego, naturaleza y salud, haciendo saltar sus contradicciones como forma de pensar nuestro presente y nuevas posibilidades.

Referencias bibliográficas

- ARANGO, P. (Director). (2017). *“Lo que de verdad importa”* [Film]. <https://www.netflix.com/uy/title/81035785>
- BENJAMIN, W. (2002). *LA DIALÉCTICA EN SUSPENSO. Fragmento sobre la historia. Sobre el concepto de historia.* (ARCIS-LOM ed.). Traducción, introducción y notas: Pablo Oyarzún Robres.

FOUCAULT, M. (1970). LA ARQUEOLOGIA DEL SABER. In *La arqueología del saber* (pag. 180). Siglo veintiuno editores.

file:///C:/Users/Usuario/Downloads/foucault_a_arqueologia_del%20_saber.pdf