



CARTA DE MONTEVIDEO

Presentación.

Esta Carta es el producto de la discusión y el intercambio que se dio en el 1º Congreso Internacional sobre Juego, Recreación y Tiempo Libre realizado del 13 al 17 de mayo del año 2005 organizado por el Foro Permanente de Tiempo Libre y Recreación.

Introducción.

En las últimas décadas el juego, la Recreación y el Tiempo Libre (Lazer, Animación), han cobrado un nuevo impulso tanto para la sociedad civil como para los estados. Eventos de todo tipo, programas y planes públicos como privados se realizan con un mismo propósito: tomando a estos aspectos de la realidad social como ejes importantes para el desarrollo de la vida humana y la plena ciudadanía.

El Juego, la Recreación y el Tiempo Libre como fenómenos sociales, vienen siendo toados en cuenta por diversos campos del conocimiento y la intervención desde mediados de siglo veinte.

Atendiendo a esta coyuntura regional, del Foro Permanente de Tiempo Libre y Recreación hace diez años se crea con la necesidad de intercambiar, conocer, discutir y proponer sobre las distintas corrientes de la región.

Hoy el Congreso es parte del proceso de búsqueda y producción teórica-práctica que el Foro se ha planteado desde el principio. En tanto esto, el presente documento intenta ser un elemento disparador de la discusión, el intercambio y la propuesta y el consiguiente crecimiento de nuestro movimiento.

Desarrollo.

Nuestra región tiene una historia rica y particular en el campo de los juegos y otras formas de cultura popular que debemos resignificar, para no ser presa de consumo imperante proveniente de los países productores de formas culturales para la dominación. Debemos constituirnos en "intelectuales orgánicos" y hacer frete a la oleada de placer compensatorio propugnando el protagonismo en la tarea de recreación.

Los países de América Latina están hoy en la búsqueda concreta y específica de su propio paradigma de Tiempo Libre y Recreación. No nos sirven los modelos que históricamente desarrollaron otros estados. Nuestras realidades

comunes que marcan el desmembramiento, la pérdida de expectativas como de valores, la desocupación y la mortalidad infantil, la pobreza estructural y el analfabetismo, nos marcan un rumbo: no debe ser el juego un mecanismo de control y desaburrimento; no debe ser el Tiempo Libre ese espacio vacío que debe ser controlado; no podemos hacer de la recreación un conjunto de acciones pasatistas.

Entender el juego como dimensión educativa es otorgarle un valor singular ya que nadie aprende lo que no desea. Pero también, validar que el juego debe identificar, dignificar y sostener valores prioritarios para la construcción de una subjetividad democrática y solidaria. Por eso, no puede ser sólo un instrumento sino que, además, debiese constituirse en un objetivo a lograr para que el placer de su práctica no signifique solamente la diversión recuperatoria sino el placer existencial y profundo de "ser feliz" más que de "estar feliz".

Desde esta región, podemos señalar que se han producido un cuerpo de ideas que requieren ser profundizadas y ampliadas, pero que parten de una realidad específica y particular, de un análisis crudo de una realidad cruda. Que la concepción de recreación de los países dominantes no puede ni debe ser implementada por una visión absolutamente compensatoria de la vida laboral y porque su concepción de hombre supone un modelo esquizofrénico: ser uno en el tiempo de trabajo y su opuesto fuera de él. Que negar el acercamiento al pensamiento crítico es una forma perversa de control de los pueblos por parte de los poderosos de turno. Que el juego y la recreación pueden constituirse en enérgicos modelos de educación no- formal tendientes a la construcción de valores que, partiendo de la voluntad de los participantes, modifiquen la realidad que los rodea constituyéndose en protagonistas de su construcción como seres históricos.

Pensar el juego como mero divertimento es una ofensa a la inteligencia. De no entender que las sociedades se construyen desde y a través del juego como modelos de aprendizaje social, es seguir entendiendo que la educación debe mantenerse aburrida y desconectada de lo cotidiano. Y, claro, entonces la recreación no puede ser otra cosa que el opuesto a la escolaridad. Sin embargo, nuevas alternativas existen y han sido probadas. El juego como compromiso colectivo y solidario, la recreación como estructura de aprendizaje social y autogestivo; el tiempo libre como proceso de apropiación del tiempo disponible para transformarlo en tiempo específicamente de humanización de la realidad".

Montevideo 17 de mayo de 2005.