

<b>PROYECTO MEMORIAS DE UNA PANDEMIA: TESTIMONIOS, REFLEXIONES Y ANÁLISIS DESDE LAS VIVENCIAS DE AMÉRICA LATINA</b>	
<b>PANDEMNESIS: ARCHIVOS TESTIMONIALES, DIARIOS DE LA EXPERIENCIA, CRÓNICAS Y FUENTES DESDE AMÉRICA LATINA</b>	
<b>FICHA PARA ARCHIVO TESTIMONIAL</b>	
<b>Lugar y fecha:</b> Bogotá, 4 de junio de 2020.	<b>Código:</b> AT30JC09
<b>Nombre de quien testimonia:</b> Wendy Nicole Cárdenas.	
<b>Actividad que desempeña:</b> Estudiante de Maestría en Educación (26 años).	
<b>Entrada:</b> Juego.	<b>Ítem:</b> En casa 09.
<p>Mi nombre es Wendy Cárdenas, soy licenciada en recreación de la Universidad Pedagógica Nacional y estudiante de primer semestre de Maestría en Educación de la misma universidad, tengo 26 años, soy habitante de la localidad de Usme, al sur de Bogotá, [...] y autorizo el uso de mi nombre para la investigación. [...] La pregunta es ¿cómo se entablan las relaciones de ocio y juego antes, durante y después de la pandemia? Bueno, primero para empezar como a ahondar el en tema [...]. primero es necesario definir desde donde entiendo yo los conceptos [de ocio y juego]. Entonces entiendo por ocio que se trata de una acción de todo ser humano que es voluntaria, autónoma. Y esas acciones permiten la búsqueda de sensaciones de placer, de manifestación de los gustos, que son acciones que en ultimas conducen al gusto por la vida. Mientras que por juego entiendo que es una actividad importante en todas las etapas de vida, no solamente el niño juega. Generalmente se asocian este tipo de actividades a la diversión, pero importante resaltar que quien juega está entrando en una inmersión completa. Todos los sujetos que entran en esa inmersión, en escenarios que les permiten muchas, muchas cosas, entre ellas la simulación o la representación real de lo que ellos mismos son. Entendiendo esto, [...] pues las relaciones de ocio y juego antes de la pandemia suceden... La primera —ocio—, en espacios íntimos, en donde los sujetos hacen una exploración de si, de las formas de hacer, ser, tener y estar que los definen como individuos en el marco de la expresión de la identidad, que los diferencia de otras personas. Entendiendo que el ocio es una acción individual, las transformaciones de expresión que sufre..., que se sufre en esta línea de abordaje del concepto no son tan serias —si se entiende el concepto de esta manera—. Pero si tenemos en cuenta otras acepciones del concepto, entendiéndolo como actividades que los sujetos desarrollan en sus tiempos libres —que es una connotación sumamente común—, las transformaciones en las vivencias de ocio son más evidentes. Primero porque hay restricción de los</p>	

espacios para el encuentro con el otro: bares, cafeterías, parques, conciertos, museos, bibliotecas —que son lugares en los que se venía manifestando la expresión del ocio antes de la pandemia—. [...] Segundo porque en esta línea de concepción, el cuerpo en relación con el otro adquiere una mayor potencia y, [dejar] alimentar ese contacto, necesariamente [...] modifica la forma en que se vive el ocio. Es importante comprender que el ocio está articulado a las vivencias personales y, por lo tanto, no hay [...] universalidad en las formas de vivir el ocio. Evidentemente las formas de expresión del ocio van a adquirir una forma eminentemente virtual —de los navegantes, de los consumidores de información en web—. En cuanto al juego, bueno son varias cosas porque también el juego tiene sus diferentes expresiones, ¿no? Y hoy lo vemos, [...] es una brecha más amplia entre el juego en virtualidad y el juego de contacto. Entonces, con el uso de la tecnología, hemos visto que muchos de los tipos de juego que implican contacto físico, han sido sustituidos por los videojuegos. [Esto] en regiones, obvio, en donde el acceso a la tecnología no es tan limitado. En..., en regiones donde no hay un acceso tecnológico, el juego de contacto físico, de la imaginación y la invención de historias sigue estando vigente. Y tomando mucha fuerza. Pero, en sociedades como la nuestra o en barrios como el mío, donde la tecnología está, el acceso está —y eso también un poco jugando [...] a romantizar el cómo se desarrolla en mi barrio—, pues es altamente virtual. Sobre todo [los] jóvenes —y en algunos niños—, la vivencia del juego también ha cambiado. El impacto de la pandemia sobre las actividades ha sido el empuje de los jugadores a una absorbente virtualización, y esto no ha recaído solamente sobre los jugadores sino también sobre gran parte de la sociedad, sobre los profesionales con todo esto del teletrabajo.

Algo innegable es que limitar el contacto con el ambiente sobre todo para niñas y niños puede ser altamente perjudicial para sus procesos de desarrollo. [...] Hay que recordar que..., que los procesos de desarrollo en las primeras etapas de la vida..., en esos procesos de desarrollo es indispensable el juego. Y el juego pues implica compartir con otros, con más personas de la misma edad. [...] El aislamiento, en esta medida, resulta altamente cruel para niños y niñas, porque ya no están en los jardines, en las escuelas, en los parques. No están al cuidado de los padres, y si con suerte están [con] otro niño [...] o otra niña de su edad en casa, [...] pues bien, pero si no, pues... Esto no quiere decir, sin embargo, que los niños no inventen, creen sus historias en casa, porque de seguro lo hacen. Pero sí hay una limitante ahí con el tema de la relación con personas de su misma edad. En cuanto a los adultos, bueno esta población también tiene una..., una afectación grande. Y es que bueno partiendo de que esporádicamente juegan, se han visto también inmersos en una situación que resulta aberrante: y es que han tenido que duplicar sus jornadas laborales desde la virtualidad, generando un agotamiento mayor y limitando la vivencia de experiencias de distensión como los son el juego, el ocio y la recreación. Tanto juego como recreación son experiencias culturales y como la cultura cambia en el marco de la pandemia, la vivencia de las mismas también se verá seriamente afectada.

<b>Anexa:</b> Audio Juego – En casa 09. Entrada: Juego. Impreso en Antología.	<b>Código:</b> AT30JC09
<b>Levantamiento:</b> Andrés Felipe Suárez Leuro.	
<b>Revisión:</b> Adrián Serna Dimas y Carlos Reina Rodríguez.	
<b>Citación:</b> Archivo Testimonial DESUD/CLACSO (2020). Testimonio AT30JC09, 3 fls.	
<b>Entradas relacionadas:</b> Distracciones (Juego), Relaciones sociales (Amistad, Familiares).	