

Proyecto "Meta Diversión". Una experiencia recreativa, educativa y tecnológica en una Colonia de Vacaciones para chicas y chicos con discapacidad

Project "Meta Diversión". A recreational, educational and technological experience in a Vacation Camp for girls and boys with disabilities

Claudio Machín¹

Resumen

Experiencia que pudimos vivenciar en una Colonia de Vacaciones para chicas y chicos con discapacidad, la cual se desarrolló en un Centro Educativo Terapéutico de la ciudad de Mar del Plata, Provincia de Buenos Aires Argentina; donde se desarrollan actividades como en cualquier otra colonia de vacaciones: salidas, campamentos, natación, talleres deportivos y todo tipo de prácticas lúdicas y recreativas. Esto tiene que ver con generar un espacio donde los participantes puedan ejercer el derecho establecido en la Ley 26064/05 protección integral de los derechos de las niñas, niños y adolescentes que promueve "... el derecho de los niños al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.

En este marco se produjo la experiencia que desarrollaremos en el presente artículo. Se trata de un "safari virtual" realizado con medios tecnológicos. El proyecto se denominó "Meta diversión" ya que se utilizaron herramientas que remiten al concepto de "metaverso", "realidad aumentada" y "hologramas" con un fin lúdico y recreativo, en desarrollo de la "Diversión". En este "Safari Virtual" por medio de teléfonos inteligentes tenían que buscar animales, los cuales se encontraban en Realidad Aumentada, para luego cumplir distintas consignas dadas por Guardaparques, los cuales también se encontraban en la virtualidad; todo esto para finalizar con la creación de un dispositivo para ver hologramas.

Palabras claves: inclusión; realidad aumentada; virtualidad; holograma; realidad mixta; discapacidad; diversión; corporeidad aumentada; metaverso

Abstract

Experience that we were able to live in a Vacation Colony for girls and boys with disabilities, which was developed in a Therapeutic Educational Center of the city of Mar del Plata, Province of Buenos Aires, Argentina; where activities are developed as in any other vacation colony: outings, camps, swimming, sports workshops and all kinds of playful and recreational practices. This has to do with creating a space where participants can exercise the right established in Law 26064/05, comprehensive protection of the rights of girls, boys and adolescents, which promotes "... the right of children to rest and recreation, to play and recreational activities appropriate to their age and to participate freely in cultural life and the arts".

The experience that we will develop in this article took place within this framework. It is a "virtual safari" carried out with technological means. The project was called "Meta fun" since tools that refer to the concept of "metaverse", "augmented reality" and "holograms" were used with a playful and recreational purpose, in the development of "Diversión". In this "Virtual Safari" through smartphones they had to look for animals, which were in Augmented Reality, and then fulfill different instructions given by Park Rangers, which were also in virtuality; all this to end with the creation of a device to see holograms.

Keywords: inclusion; augmented reality; virtuality; hologram; mixed reality; disability; diversion; fun; increased body; metaverse.

Contextualización

La Organización No Gubernamental dedicada a personas con discapacidad en la que participábamos, debido a los cambios producidos por la pandemia, la cual afectó a muchas organizaciones, cerró sus puertas; luego nació, de ese proyecto, un Centro Educativo Terapéutico y Recreativo, el cual cuenta con una nueva estructura edilicia, administración, visión y objetivos. Luego del impasse obligado de la temporada 2021, descrito anteriormente, retomamos la propuesta de generar una Colonia de Vacaciones para chicas y chicos con discapacidades, muchas de ellas severas; esta vez, con el desafío de volver a poner en marcha un proyecto en este nuevo espacio, Colonia la cual desde 2017, se constituyó en una propuesta novedosa para la población a la que va dirigida.

Esta temporada, concurren quince niñas y niños, con discapacidades, junto a sus acompañantes terapéuticos. La propuesta, fue proponer las mismas actividades que cualquier Colonia de Vacaciones: salidas, campamentos, natación, talleres deportivos y todo tipo de prácticas lúdicas y recreativas. Esto tiene que ver con generar un espacio donde los participantes puedan ejercer el derecho establecido en la Ley 26064/05 protección integral de los derechos de las niñas, niños y adolescentes que promueve "... *el derecho de los niños al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes*". En este marco se produjo la experiencia que desarrollaremos en el presente artículo.

Marco teórico

Para la planificación y concreción del proyecto lúdico, recreativo y educativo se utilizaron diferentes conceptos que funcionaron de apoyo para la actividad, esto sirvió como marco teórico. A continuación, desarrollaremos aspectos de cada uno de ellos:

Realidad aumentada (RA) es un concepto que se emplea para "*La Realidad Aumentada es una tecnología que complementa la percepción e interacción con el mundo real y permite al usuario estar en un entorno real aumentado con información adicional generada por el ordenador...*" (X. Basogain, 2010, pp. 1), así mismo, "*complementa la percepción e interacción con el mundo real y permite al usuario estar en un entorno real aumentado con información adicional generada por el*

ordenador..." (Redondo, 2014, pp. 1) , esta información nos permite explorar otras formas de vivir actividades, "asistidas" por la tecnología. Utilizamos este concepto al momento de realizar la "proyección" de animales sobre el entorno real, utilizando la herramienta de Google.

Realidad Mixta (RM) muchas veces se utiliza como sinónimo de Realidad Aumentada, pero contiene algunas diferencias sustanciales. La Realidad Mixta, como su nombre lo indica, son sistemas de visualización existentes en los que los objetos reales y los objetos virtuales se muestran juntos; donde la virtualidad y la realidad se mezclan, generalmente cuando la corporeidad se extiende en la virtualidad de manera que, puedo "manipular" el entorno virtual dentro del real; "we take the term to refer to any case in which an otherwise real environment is "augmented" by means of virtual (computer graphic)" (Migran, 1994, p.4). Cuando los participantes tienen que cumplir con la misión de sacarse una fotografía con el animal en RA, "mixando" ésta con la realidad, nos encontramos vivenciado una experiencia en realidad mixta.

La Holografía no es propia de las nuevas tecnologías; Dennis Gabor, premio Nobel de física en 1971 la inventa en 1948 como una técnica fotográfica, que luego en la era digital, potencia sus capacidades de sorprender y de ser un aporte a la disciplina que requiera o se disponga a su utilización. La holografía, es una técnica que registra la fase y la amplitud del campo de luz. Cuando un holograma es iluminado por una fuente de luz adecuada, se reconstruye la amplitud y la fase y se recrea el campo de luz original. Desde el observador se tiene la sensación tridimensional de esa luz original; luz traducida en modelos digitales y utilizando la multimedia como videos. Cuando finalizó el Safari virtual, realizaron un dispositivo utilizando material plástico transparente y vivenciaron un holograma, utilizando como proyector holográfico un video reproducido en el celular.

Otro concepto central es el de corporeidad aumentada. *"Si podemos hablar de una "realidad aumentada" que es producto, creación diseño de una "humanidad (también) aumentada", es necesario plantear que en la corporeidad también se inscribe un fenómeno en este sentido"* (Migliorata y otros, 2014. p. 7); por lo que esa trascendencia de lo real a lo virtual, también en nuestro ser, se transcribe en un nuevo concepto, la Corporeidad Aumentada, la cual extiende nuestra humanidad a otra nueva realidad. Se vivenció, por medio de la virtualidad, la extensión de la corporeidad en esta dimensión, cada participante era alguien en la realidad y su extensión en la virtualidad, nos encontramos en lo virtual, extendiendo nuestro ser.

Con respecto a la noción de diversión, Joffre Dumazedier define en su texto "Sociología empírica del ocio. Crítica y contracrítica de la civilización del ocio", a la Diversión como una de las tres D que conforman la posibilidad de "dedicarse voluntariamente" a parte del descanso y el desarrollo personal; la diversión entendida de forma análoga como la posibilidad de divertirse, la apegamos al juego y la recreación participativa, motores fundamentales del desarrollo humano, adheridos a él como uno de sus derechos en caso de los jóvenes; en este sentido, la Convención Internacional de los Derechos del Niño, la cual adhiere nuestra Carta Magna, sostiene esto en el art. 31. Divertirse, como una necesidad intrínseca humana, fundamental en los niños. La Diversión fue la intención primaria y principal de la Colonia de Vacaciones, y por consiguiente el motor que moviliza la actividad, y que los actores principales (los chicos y chicas de la colonia) la puedan desarrollar es nuestro desafío.

Finalmente, el "metaverso", denominado asimismo como "universo de ficción", Esta palabra aparece por primera vez en la novela Snow Crash, publicada en 1992 por el escritor Neal Stephenson, quien define el metaverso como "*un universo generado informáticamente, que el ordenador dibuja sobre el visor y le lanza a través de los auriculares*", un lugar imaginario que "no existe realmente, sino que es un protocolo infográfico escrito o en papel en algún sitio" y que está formado por "*fragmentos de software, puestos a disposición del público a través de la red mundial de fibra óptica*" (Stephenson, 2005, p. 31-32). En este mundo virtual existe la misma disyuntiva entre lo real y lo virtual, la pregunta recurrente ¿soy yo realmente, es una extensión de mi ser o es otro proyectado por mí?; en definitiva, esa extensión de mi realidad hacia la virtualidad es la que intentamos vivenciar y permitir que vivencien por medio de la recreación participativa, por medio del ludus, de la diversión.

La personificación del grupo y las personas dentro de la virtualidad es parte del modo lúdico, esto convierte una simple rutina esquematizada de acciones que cumplimentar, en un universo mágico donde el juego se convierte en lo real; así también en la virtualidad, cada uno de los participantes no eran simplemente jugadores que cumplían tareas, sino que eran cazadores virtuales en búsqueda de peligrosos animales.

De manera complementaria, consideramos el concepto de inclusión entendida por la UNESCO como "*...una estrategia dinámica para responder en forma proactiva a la diversidad de los estudiantes y concebir las diferencias individuales...*"(UNESCO, 2008, pp. 11), incluir involucra principalmente una actitud, no solo de hacer parte sino de involucrar a la persona, hacerla partícipe en toda su esfera y como tal, más allá de su condición, se presenta como un enfoque filosófico, social, político, económico y especialmente pedagógico, donde se tenga el mismo acceso a las posibilidades, tanto a unos como a otros.

Inclusión es participación activa de todos, chicas, chicos, Acompañantes de Diversión y profesores; de la inclusión hacemos una forma de vida, en este caso una forma de divertirnos; inclusión, para nosotros es posibilitar que personas con discapacidad puedan realizar una actividad como cualquier otra persona que accede a una Colonia de Vacaciones, de participar de una actividad que los sumerja en un mundo plagado de virtualidad.

Desarrollo de la actividad

El eje temático de la Colonia de Vacaciones para 2022 fue un viaje por las distintas zonas de la República Argentina. En este marco se realizaron numerosas actividades referidas a dicha temática. Entre las propuestas planificadas se encontraba la realización de un "Safari virtual". El mismo tendría por objetivo abordar de una manera lúdica y novedosa el tema de la fauna que habita en los distintos lugares del país. Para ello se decidió utilizar recursos tecnológicos que potenciaran aspectos perceptivos de los participantes y asimismo que funcionara como una propuesta experimental y novedosa susceptible de ser analizada y pensada luego de su realización.

La actividad en sí se trató de un juego de búsqueda y realización de tareas. En el mismo debían buscar en el espacio de juego animales que a partir de códigos QR aparecían en forma virtual en las pantallas de los teléfonos celulares de los participantes. Luego recibirían consignas de los guardaparques (profesores). La propuesta finalizó con la realización de un taller donde se construyó un dispositivo que les permitió ver figuras en hologramas a partir de multimedia en sus dispositivos móviles.

La propuesta lúdica comenzó cuando los profesores de la Colonia aparecieron "virtualmente" a partir de una video llamada por la aplicación Skype, la cual se activó automáticamente y se proyectó sobre una pared en pantalla gigante. Se propuso desde allí realizar una canción grupal denominada "Voy en busca de un león". Luego de ello se dieron las primeras indicaciones: buscar distintos animales que se encontraban por el espacio (esos animales estaban en realidad aumentada generados por medio de la función Google 3D, previamente grabados en video y cargados a un disco virtual). Para la búsqueda se ubicaron en distintos espacios códigos QR que al leerlos permitió el acceso a divisar los videos de esos animales en el espacio donde se encuentra el propio código. El primer desafío era encontrar los primeros siete animales y luego la tarjeta de un guardaparque (Guardaparque 1). Al leer esta tarjeta se les propuso enviar por whatsapp un video imitando uno de los animales encontrados. Luego de ello tuvieron que buscar siete animales más y comunicarse con el segundo guarda parque, el cual les solicitó enviar una fotografía con un animal proyectado en Google 3D. Seguido a esto buscaron los últimos siete animales y encontraron al tercer guardaparque que mediante un video explicativo dio inicio a un taller de creación de un dispositivo holográfico, el cual permitió visualizar un holograma utilizando el celular.

Resultados

Una vez aclarados los conceptos aportados por las bases establecidas para realizar la actividad lúdico-recreativa, educativa y tecnológica, expondremos aquellas vicisitudes (alternativa de sucesos prósperos y adversos) que surgieron al momento de la praxis. A estas las dividiremos en: De comunicación, Técnicas, Lúdico-recreativas e Inclusivas.

De Comunicación:

- Ruidos comunicacionales: En la comunicación, propia de la condición humana, sea en su corporeidad convencional, o la aumentada, existen ruidos o distorsiones comunicacionales. En nuestra experiencia, ocurrió que las propias conexiones a internet no eran limpias y esto dificultaba el entendimiento, esas variables que de manera presencial generalmente no ocurren, se ven plasmadas en la virtualidad por el canal comunicativo "la internet".
- Se mezclan voces: Las voces en la virtualidad y la realidad se transmiten por canales distintos, es decir el aire, no es lo mismo que la red, y cuando estos canales se fusionan, los sonidos se mezclan confusamente, las voces se entremezclan haciéndose difusas; la comunicación por medios digitales necesita claridad en los comunicadores.

Asimismo, en ese canal comunicativo, como mencionamos anteriormente, las "voces" se disipan por el ambiente de manera distinta, algunas en la realidad y otras en la virtualidad se mezclan e intentan prevalecer para hacerse oír; es por eso que debemos "re-aprender" a escuchar, dejar hablar y luego transmitir; ese acto comunicacional se exagera la idea de escuchar para ser oído, dejar hablar al otro. De alguna manera volvemos a repensar que: las voces del otro merecen ser escuchadas, para hacerme oír tengo que primero escuchar.

Técnicas:

- Se apagó la computadora y el proyector: Si ocurren surgentes dentro de un juego virtual, una de ellas, la menos esperada es que "se corte la electricidad". Al momento de la falta de ese recurso tan básico como indispensable para las nuevas tecnologías, la electricidad se expone como un "bien necesario", y cuando ésta, por algún motivo, en este caso el trabajo inoportuno de personal de electricidad haciendo reformas en el tendido eléctrico del lugar, falta, no hay más que acudir a la presencialidad para reconectar "sistemas".
- Se mojó un código QR: Para la actividad se imprimieron códigos QR y se ubicaron por el lugar de juego, en ellos, a parte del propio código aparecía la frase "Safari Virtual", lo que distinguía que allí se encontraba un animal en realidad aumentada; cada uno fue ubicado en el lugar exacto donde se había realizado la filmación del animal, uno de ellos en el piso del baño, el cual sufrió la embestida del agua caída en éste lo que ocasionó que no se pudieran leer.

En las actividades lúdico-recreativas surgen imprevistos, variables que no se planifican, contemplan al momento de idear una actividad pero que siempre están y como tal son "parte de juego"; éstas muchas veces se toman como partes de la actividad y la mayoría de las veces cambia las reglas del juego, o dan la posibilidad de enriquecer el mismo; La virtualidad promueve otras variables, que hasta el momento no las tomábamos como posibles, la tarea de las nuevas dinámicas será contemplarlas, amigarse y hacerlas parte.

Lúdico-recreativas:

- No comprenden el juego: En un entorno lúdico recreativo, así como en el juego mismo, si hay algo que debe estar claro y explícito: son las reglas, todo juego las tiene más o menos pormenorizadas, pero ellas están. Esto hace a la comprensión de qué hacer, cuál es el fin del juego, cómo avanzar en él, e incluso lo que consideramos "trampa" dentro del juego. El uso de la tecnología implica "nuevas reglas" propias de las TICs, la comprensión tecnológica, las posibilidades de uso y acceso a ella, y las propias vicisitudes de comunicación planteadas anteriormente; todo esto implica un nuevo desafío al momento de comunicar, nuevos saberes, nuevos desafíos.
- Salir de la realidad: El contexto de pandemia nos acercó a las nuevas tecnologías de manera acelerada, quizá como no lo imaginamos; pero al momento de jugar, para

algunas generaciones todavía no está del todo "familiarizado" lo virtual, como sí para los nativos digitales "*Ahora tenemos una nueva generación con una mezcla de habilidades cognitivas diferentes de las de sus predecesores: los Nativos Digitales*" (Marc Prensky, 2010, p. 17); estas habilidades son propias de las adaptaciones generacionales, educacionales y contextuales que los hacen, en términos informáticos, "amigables" a la tecnología y su mundo digital.

Jugar, con las intenciones de la lúdica y la recreación participativa, promovida por educadores, conlleva desafíos, estamos en el que nos apresura a adaptarnos, a repensar y reestructurar pensamientos, la realidad aumentada, el metaverso, la corporeidad aumentada son parte importante de esos desafíos.

Inclusivas:

- Dificultad de visión: Las pantallas, la multimedia, la holografía son nuevas formas de mirar el mundo, éstas nos llevan a un mundo que dentro de la discapacidad, aquellos que poseen alguna dificultad de visión, y las generaciones migrantes digitales puede ser una frontera a la cual cruzar es un desafío. En particular, las pantallas del celular restringen, por su tamaño y por estar diseñadas para uso personal (de a un espectador), la visión a aquellos que presentan dificultad de visión, o simplemente están "alejados de la escena". Esto fue abordado desde el compartir, el representar al otro y traducir eso que la pantalla me trasmite.
- Dificultad de comprensión: En cuanto a la comprensión, en este caso mencionamos sobre la capacidad cognitiva de los participantes, en el caso de los chicos de la colonia, los cuales la mayoría presenta una discapacidad cognitiva entre otras, la comprensión de los medios digitales se dificulta; es por eso que el rol del acompañante terapéutico, su alcance a los colonos, la personalización en el trato y el conocimiento de sus necesidades, aporta el rol fundamental, el peldaño del escalón para que los chicos puedan vivenciar estas actividades.
- Ayuda entre pares: Como lo sostuvimos anteriormente, la ayuda entre pares es fundamental para el desarrollo de cualquier actividad participativa, y en particular de las mediadas por la tecnología es de vital importancia; el compartir conocimientos, toma de decisiones, experiencias y perspectivas sobre el uso de la tecnología, acorta la brecha tecnológica que surge entre "aquellos que surfean por la web y los que intentan no ahogarse".
- Participación activa: Cuando media la presencialidad, en la recreación, el "ambiente lúdico" el cual con el juego "*...genera un ambiente innato de aprendizaje, el cual puede ser aprovechado como estrategia didáctica, una forma de comunicar, compartir y conceptualizar conocimiento y finalmente de potenciar el desarrollo social, emocional y cognitivo en el individuo;*" (González, 2014, p. 26).

La inclusión es la respuesta a la diferencia, incluir no solo es involucrar sino también hacerlo parte.

Experiencias de los participantes

Se realizó una encuesta con los acompañantes terapéuticos que participaron de la propuesta para que comentaran sus sentires y sensaciones al haber participado de la actividad junto a las niñas y niños de la Colonia:

¿Cree que la realidad aumentada, lo virtual puede de alguna manera beneficiar, ayudar, acompañar o ser utilizado en los vínculos con respecto a las personas? ¿Por qué?

"Si, porque es una forma de interactuar de manera diferente", (Romina y Camila).

"Si, porque es otro tipo de comunicación y de estímulo.", (Agustina y Lautaro).

"Si, por que los dispositivos están a la mano y son lo que hoy x hoy atrapan la atención de todos, chicos y grandes c o sin discapacidad", (Karina y Lautaro).

"Si creo que todo lo que tenga que ver con esta nueva tecnología a los chicos les va ayudar a poder interactuar con sus pares, teniendo en cuenta que les da una motivación extra" (Mauro y Joaquín).

"Si, a los acompañados los lleva un poco más cerca a una realidad, beneficia de cierta manera la aventura del contacto..." (Melisa y Juan).

¿Qué reflexión, en adhesión o disidencia puede expresar con respecto a la siguiente frase?: "Lo corpóreo se extiende, trasciende lo real y se plasma de igual manera en lo virtual, lo humano no deja de ser."

"Concuerdo ya que creo que la evolución de la tecnología está cada vez más integrada en nuestra cotidianidad, y se puede utilizar como recurso para diferentes intervenciones y formas de vincularse." (Agustina y Lautaro).

"Si bien la virtualidad nos hace estar en contacto manteniernos comunicados, estar en presencia. De otra persona físicamente es único e irremplazable" (Romina y Camila).

"Un nuevo paradigma. Una herramienta que hay a usar a nuestro favor." (Karina y Cristian).

"Con lo virtual creo que se abre un mundo de posibilidades de trabajo y de nuevos abordajes con personas de todo tipo de edades" (Mauro y Joaquín).

"Lo humano no deja de ser... Humano..." Adhiero" (Melisa y Juan).

¿Cómo lo vivenció su acompañado?

"Estaba contenta", Romina y Camila.

"Se interesó y disfrutó en todo momento de la actividad propuesta" (Agustina y Lautaro).

"Estimulación, felicidad, aumento de autonomía para caminar...(objetivo)" (Luján y Lautaro).

"De igual manera, aunque con períodos de atención muy cortos" (Karina y Cristian).

"Más allá de lo que pudo aprovechar mi acompañado en si de forma directa con lo virtual, creo que lo que más le gustó fue el trabajo en equipo que posibilitó dicha actividad" (Mauro y Joaquín).

"Fue más atrapante la actividad que de la manera convencional" (Melisa y Juan).

• **Reflexión y comentario final libre**

"Hermosa experiencia emocional y comunicativa para con Lauty." (Luján y Lautaro).

"Fue una buena experiencia para trabajar en grupo" (Romina y Camila).

"Me gusta que se propongan actividades y/o desafíos actuales e innovadores." (Agustina y Lautaro).

"Una linda experiencia para concurrentes y Ats." (Karina y Cristian).

"Para muchas de las personas fue un primer acercamiento con esta forma de jugar, muy recomendable y con ganas de poder realizar más actividades del estilo" (Mauro y Joaquín).

Sobre la tarea de los acompañantes terapéuticos en la Colonia de Vacaciones (Dejar de ser AT para ser AD)

El AT, o Acompañante Terapéutico es definido en el decreto número 1014 del año 2014 el cual regula su formación profesional en la provincia de Buenos Aires, Argentina, como *"...un profesional del campo de la salud mental, que interviene en el abordaje de las personas con padecimientos mentales, en el marco de la indicación del equipo interdisciplinario (o en su defecto, de un profesional tratante)."*; pero el Acompañante Terapéutico es más que eso, es un auxiliar de la salud, quien motiva a la continuidad de tratamientos, favorece el intercambio con el medio social, acompaña no solamente a la persona con discapacidad sino también a la familia en los procesos de terapia e interacción social, facilita y promueve calidad de vida autónoma en el acompañado, es el nexo entre la familia, el acompañado y el otro, y muchas más tareas y funciones relevantes para la persona con discapacidad, las familias que integran y los demás profesionales de la salud.

El mismo decreto 1014 define como funciones principales a destacar que el AT *"Aporta su intervención en estrategias terapéuticas, tendientes a favorecer el arraigo en su hogar o institución y preservar sus actividades laborales, educativas y recreativas usuales, asimismo incentivar la generación de las mismas cuando no están desarrolladas en la persona, respetando sus posibilidades, aptitudes y deseos"*. Pero, ¿Qué ocurre al momento de la Diversión?: Permitiendo analizar la denominación Acompañante **Terapéutico**, encontramos que restringe su accionar al ámbito de terapias, y como distinguimos en las líneas anteriores, "no sólo de terapias vive la persona", sino que a ésta la conforman distintas esferas que la hacen tal... "una persona con discapacidad, pero principalmente persona" y una de estas esferas es la Diversión. Definimos este término citando y revisando la visión de Joffre Dumazedier, y llevamos al entendimiento que la Diversión es recreación participativa, es juego, es derecho, y desarrollo humano, adheridos a la persona e irrenunciables; de tal manera que nos hemos llamado a reflexionar y cuestionar, nos hemos preguntado ¿qué es más placentero para una persona (con o sin discapacidad), concurrir a terapia o a una jornada recreativa?, en las jornadas recreativas ¿solamente se juega?, o intervienen diversos factores humanos, físicos, psicológicos sociales, espirituales y culturales en los que la persona también se desarrolla; en la recreación

participativa ¿se producen hechos azarosos realizados por aventureros del juego o existe una dinámica pensada, sistematizada, intencional, educativa y crítica realizada por profesionales de la recreación?

Entonces, si divertirse "*como una necesidad intrínseca humana, fundamental en los niños*", las personas que producen los actos de diversión son profesionales, con una intención determinada, movilizados en un marco teórico, utilizando la sistematicidad de la disciplina científica que los incumbe, que fundamentalmente el hecho produce en los participantes una serie de beneficios físicos, psíquicos, sociales, espirituales y culturales, rodeados de un ambiente amigable (utilizando términos tecnológicos), que la recreación y diversión es derecho de las personas irrenunciable y como tal debe ser posibilitado. Es necesario repensar el Acompañante Terapéutico (AT) también como un Acompañante de Diversión (AD); porque sus funciones de acuerdo a la ley que los incumbe en su formación lo promueve, porque restringir a Terapia es restringir las posibilidades de la Persona que acompañan, porque aportarían al desarrollo de la persona en todas las esferas que a esta la construyen y constituyen, porque lo harían en un ambiente ameno, de alegría, emoción, imaginación y socialización afectiva; porque lo necesitamos.

Acompañantes de Diversión como mediadores en la vivencia recreativa: En el acto de recreación participativa existen Recreadores que proponen experiencias recreativas, personas a las cuales están dirigidas estas experiencias, que a la vez retroalimentan a los recreadores, y el ambiente lúdico recreativo.

Los AD participan como "Mediadores" en el acto lúdico recreativo: en este sentido, entendemos que ser mediador es "mediar entre dos personas o cosas" y mediar es "hablar ante alguien en favor de otra persona para conseguirle un bien o librarla de un mal.". Por lo que el AD media, entre las personas y los hechos que suceden en la recreación y lo hacen en favor de las personas. Entendiendo que es recreación participativa, su función, a nuestro entender fundamental, posibilita el acercamiento de su acompañado, a favor de ellos "para conseguirle un bien", al disfrute, entendimiento, posibilidad de acción y desarrollo de y en las actividades recreativas. Los AD son mediadores de la actividad recreativa participativa de manera activa, no se restringen mediar (estar en medio) sino que se involucran, se recrean y participan. En sus devoluciones encontramos algunas letras que lo expresan: "*Me encanto... Diversión, práctico*" Luján AD de Lautaro. "*Diversión*" Romina AD de Camila. "*La verdad fue una experiencia de aprendizaje para mí y realmente lo disfrute*" Agustina AD de Lautaro. "*Interés/ curiosidad*" Karina AD de Cristian. "*Me pareció muy divertido y didáctico*" Mauro AD de Joaquín. "*Fue una linda experiencia*" Melissa AD de Juan.

Acompañantes de Diversión, Mediadores activos en la Recreación Participativa, intencionada, planificada y sistematizada que genera desarrollo humano, en sus esferas físicas, psíquicas, sociológicas y espirituales, como posibilitadores de derechos.

A modo de cierre

La experiencia tecnológica que pudieron vivenciar la/os colonas/os, acompañantes terapéuticos/as y profesores del Centro Educativo Terapéutico dejó reflexiones sobre los conceptos que como intención nos propusimos "experimentar". El metaverso como ese universo virtual en el cual somos expresados en nuestra extensión como personas, donde nuestra corporeidad aumenta. En ese universo paralelo todos participamos en un juego de interacción, expresión, manifestación donde las diferencias se acercan, donde a la vez que somos nosotros mismos somos de alguna manera "otro"; donde la otredad es necesaria para acercarnos a la realidad real y virtual. La inclusión en el mundo real no deja de ser en el mundo virtual, esa realidad aumentada también nos obliga a incrementar nuestra mirada sobre la interacción, donde nuevas versiones de la persona se manifiestan, se conjugan en las realidades (realidad, realidad aumentada, realidad mixta), que acaso son una misma prolongada en otras proyecciones del ser humano.

Pierre Lévy (2001) plantea que lo virtual como un fenómeno que se ha extendido a distintos aspectos de la cultura como el cuerpo, la economía y distintos fenómenos cotidianos. Para él la virtualización no es buena ni mala. Expresa que la misma no puede pensarse como opuesta a lo real sino una forma de ser que favorece la creatividad y deja ver asuntos que la presencia física inmediata nos ha llevado a tratar con superficialidad. Afirma que la cultura humana va en dirección de lo virtual y por eso deberíamos asumir el reto de comprender, desde un punto de vista sociopolítico la mutación contemporánea que implica la extensión de lo virtual de modo que podamos ser actores de ella.

En su libro Digital Mosaics Holtzman (1997) propone una descripción de lo que denomina "Mundos Digitales", a los que considera una nueva presencia basada en la virtualidad, la computación y la animación.

El autor propone la necesidad de ir desarrollando acercamientos a una futura cultura basada en mundos digitales. Cree que ha llegado el momento de pasar de los anuncios y las predicciones a las acciones que puedan facilitar ese acercamiento.

Cuando Holtzman se refiere a los mundos digitales los define como mundos que surgen renovando las imágenes mentales de otros mundos, y los caracteriza como aquellos que sólo existen en el ciberespacio, es decir, en ese lugar imaginario localizado completamente en el dominio digital. Los mundos digitales no son los mundos naturales, sino mundos artificiales hechos por seres humanos y computadoras.

Estos mundos tienen el potencial para expresar ideas sorprendentes y emociones profundas de una manera que ningún otro medio de expresión humana puede hacer.

Los mundos digitales no pueden existir sin la computadora y no pueden ni siquiera concebirse fuera de la tecnología digital.

Asimismo, repensar sobre el rol del acompañante terapéutico, donde rompemos con los paradigmas médico-terapistas, y reconocer la necesidad de desarrollarse en su humanidad por medio de la Diversión de las personas con discapacidad (acompañados) ejerciendo el derecho al juego y la recreación; es que nos interpelan a denominar a los Acompañantes de Diversión.

Compartir estas realidades entre personas con y sin discapacidad nos interpela, la tecnología como medio de acceso, como motivadora de encontrarnos en un metaverso (mundo ficticio) de diversión o "**Meta Diversión**", donde la intención es compartir un espacio donde todas, todos, en la realidad de cada subjetividad encuentre su lugar de desarrollo humano por medio la recreación, la cual "*es una necesidad individual, social, psicológica y cultural...*", "a través del cual el ser humano logra e modificaciones en su forma de ser, obrar, pensar y sentir...".

Meta Diversión, un concepto teórico- práctico, un proyecto, una realidad donde nuestra corporeidad se encuentra en un ámbito recreativo situado en distintas realidades, que nos incluye y nos interpela en el ser con los otros.

En este sentido Rodríguez (2004) expresa: "*Desde lo personal pienso que los mundos digitales todavía están en su infancia y que sólo el desarrollo de las herramientas poderosas que están en camino permitirá apreciar toda la riqueza por venir; Sin embargo, los instrumentos digitales extenderán muy pronto la expresión humana hacia cosas que antes no se podían comunicar y permitirán el descubrimiento de mundos espectaculares, inimaginables antes de la invención de la computadora; El descubrimiento de esa 'alma' cultural digital reformará incluso la lógica con la que ahora nosotros pensamos*"; (p. 16)

Concordamos con los autores antes citados sobre la importancia de experimentar, desde nuestros ámbitos de incumbencia, con las posibilidades que nos brindan las tecnologías digitales. Ya habíamos hecho una primera incursión en un proyecto lúdico, recreativo y tecnológico en enero de 2020, en un juego que involucraba lecturas de códigos QR que nos sumergían en la virtualidad posibilitando la interacción en ésta en el marco de un intercambio entre nuestra colonia con personas con discapacidad (la nuestra) y una colonia de nuestra ciudad de la cual participaban chicas y chicos sin discapacidad. Este año nos animamos a más y fuimos en búsqueda de nuevas realidades virtuales y hologramas.

Creemos que se cumplieron los objetivos de la "Meta Diversión" donde se creó un escenario que a través de la tecnología produjo un encuentro placentero, educativo y sobre todo inclusivo, objetivo principal de la Colonia de vacaciones.

Referencias Bibliográficas

Aguilar, L. (2005); Recreación y animación; Armenia: Kinesis.

X Basogain, y otros (2010); "Realidad Aumentada en la Educación: una tecnología emergente; Information and Communications Technology; ESIGELEC – Rouen, France + Electrical and Computer Engineering, CBU (USA) Escuela Superior de Ingeniería de Bilbao, EHU Bilbao, España.

Decreto 1014/14 "Formación de Acompañantes Terapéuticos de la provincia de Buenos Aires y acreditación de competencias laborales".

Dumazedier, J. (1974). "Sociologie empirique du loisir; Critique et contracritique de la civilisation du loisir"; Paris, du Seuil.

Holtzman, S. (1997). The aesthetics of cyberspace; Digital Mosaics, 83-84.

- Janda, M. y otros (2006), "Holography Principles; Technical report"; University of West Bohemia in Pilsen Department of Computer Science and Engineering, Pilsen Czech Republic.
- Ley 26061/05 "Ley de protección integral de los derechos de las niñas, niños y adolescentes" Nacional.
- Lévy, P. (2001); ¿Qué es lo virtual?; Revista iberoamericana de Educación a distancia, 4, 167-170.
- Migliorata, P., Minuchín J., Ayciriet, F., Machín C (2020); Extensión en la formación docente: Prácticas potenciadas con TIC hacia una corporeidad aumentada; Entramados; Educación y Sociedad; Mar del Plata, Buenos Aires, Argentina.
- Migram P. (1994); "A Taxonomy of mixed reality visual displays"; Department of Industrial Engineering University of Toronto Toronto, Ontario, Canadá.
- Posada González, R. (2014); "La lúdica como estrategia didáctica"; Universidad Nacional de Colombia Facultad de Ciencias Humanas, Departamento de Educación; Bogotá, Colombia.
- Redondo D. (2014); "Realidad Aumentada"; Universidad Carlos III de Madrid, Leganés; España.
- Rigueros, C. (2017); La realidad aumentada: lo que debemos conocer; TIA, 5(2), pp; 257-261.
- Rodriguez, J. (2004) Trece motivos para hablar de cibercultura; Pontificia, Universidad Javeriana; Bogotá, Colombia.
- Stepheson, N; (2005); Snow Crash; Barcelona: Gigamesh.
- Prensky, M. (2010); Nativos e Inmigrantes Digitales Adaptación al castellano del texto original "Digital Natives, Digital Immigrants".
- UNESCO (2008); "La Educación inclusiva: El camino hacia el futuro"; La 48ª reunión de la Conferencia Internacional de Educación (CIE).

Notas

¹ Profesor de Educación Física. Técnico Superior en Programación. Profesor de Informática. Profesor de profesorado de nivel inicial. Participo en Instituciones dedicadas a las personas con discapacidad, por cuarto año realizamos una Colonia de Vacaciones para chicas y chicos con discapacidad, y pusimos en práctica una serie de experiencias con la utilización de las TIC con un marco inclusivo, en esta oportunidad contamos una de ellas. claudioandressenna@gmail.com