



UNIVERSIDAD NACIONAL DE RIO CUARTO.

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS.

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.

CARRERA LICENCIATURA EN PSICOPEDAGOGIA.

Trabajo Final de licenciatura en psicopedagogía:

“LA LUDOTECA COMO DISPOSITIVO DE APRENDIZAJE”.

Rodríguez, Natalia Alejandra

MOYETTA, LILIANA

Directora

BARBERO, DANIELA

Co-directora

-2017-

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad Pública por brindarme la posibilidad de aprender y formarme profesionalmente para mi futuro, y a quienes trabajan cotidianamente en ella, en la construcción de una Universidad con compromiso social.

A mi directora y co-directora del Trabajo Final de Licenciatura, por guiarme y acompañarme en este proceso, por su gran dedicación y empatía transmitida en este transcurso de mi trabajo.

A mi gran familia, en especial mi mamá, hermana y marido, quienes con sus palabras, ayudas y mimos han sido mi gran sostén, en este camino de formarme profesionalmente. A mi hijo Fausto, y a mi bebe en camino, por ser el motorcito de mis días y por hacerme ser mejor persona día a día.

A Dios por regalarme la vida y la bendición de poder aprender una profesión.

ÍNDICE

| | |
|--------------------------|----------|
| INTRODUCCIÓN..... | 5 |
|--------------------------|----------|

CAPITULO I: MARCO CONCEPTUAL DE REFERENCIA

| | |
|--|--|
| 1.1 Explorando la emergencia de las ludotecas y los fundamentos que la sustentan...7 | |
| 1.2 Concepto de Ludoteca: “Lo que es y lo que no”.....9 | |
| 1.3 Ampliando y diversificando miradas sobre el origen y los fines de las ludotecas: “Compensar deficiencias”.....11 | |

CAPITULO II

ANTECEDENTES Y CONFIGURACIÓN DE LOS ESPACIOS DE LUDOTECAS

| | |
|--|--|
| 2.1 Experiencias pioneras en ludotecas: En América y Europa.....14 | |
| 2.2 Espacios de juego en Argentina.....18 | |

CAPITULO III

LUDOTECAS, INFANCIAS Y MARCOS LEGALES

| | |
|--|--|
| 3.1 ¿Cómo se concibe a la infancia en el contexto de la ludoteca?.....34 | |
| 3.2 Preocupación por las condiciones de la infancia en la actualidad y las reformas jurídicas.....37 | |

CAPITULO 4

PERSPECTIVA PEDAGÓGICA Y METODOLÓGICA DE LAS LUDOTECAS

| | |
|---|----|
| 4.1 Pedagogía de la expresión y metodología ludocreativa: “Hacer, sentir, pensar e integrar los derechos universales en la posmodernidad” | 43 |
| 4.2 Ludoeducadores: mediadores formados en espacios de juego | 48 |

CAPITULO 5

LA INVESTIGACIÓN

| | |
|---|----|
| 5.1 Enfoque, objetivos, metodología y sujetos de la investigación | 52 |
| 5.2 Análisis e interpretación de los datos: “Escuchando lo que dicen las profesionales” | 56 |

CAPITULO 6

A MODO DE CONSIDERACIONES FINALES

| | |
|--|-----------|
| 6.1 “El juego como experiencia creadora y el papel del psicopedagogo en este ámbito de intervención” | 71 |
| 6.2 Valoración general del trabajo y de los resultados significativos obtenidos | 71 |
| ANEXO: RECOLECCION DE DATOS | 74 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS | 83 |

INTRODUCCIÓN

En el presente Trabajo Final de Licenciatura me propuse, a partir de una investigación empírica, conocer los espacios lúdicos y creativos denominados “Ludotecas” e investigar sobre las propuestas que se desarrollan en ellas, quiénes se involucran en su despliegue, cuáles son sus destinatarios, qué tipo de aprendizajes se promueven, y qué aportes profesionales realizan los responsables de este espacio de juegos.

El interés como futura profesional de la Psicopedagogía me condujo a reflexionar, a partir de los datos obtenidos, sobre el papel que le cabe al psicopedagogo dentro de este espacio llamado ludoteca, el cual es concebido como un espacio educativo no formalizado donde como profesionales podemos intervenir. Considerando que los ámbitos educativos no formales constituyen un campo emergente para la intervención psicopedagógica se pretende, con este trabajo, aportar a la construcción del rol en dicho espacio de trabajo.

Desde estas ideas se llevó a cabo un estudio de casos. Para ello se realizaron entrevistas en profundidad como instrumento para acercarse a las profesionales, recuperando su voz y sus experiencias, guiadas por las intencionalidades que se formulará. A partir de la interpretación de la información aportada por las entrevistadas, y correspondiéndose con estos objetivos planteados, he intentado reflexionar sobre el rol del psicopedagogo dentro de este ámbito de intervención emergente.

El presente trabajo está estructurado en seis capítulos. Ellos son:

Capítulo I: *Marco conceptual de referencia*. Aquí se desarrollan conceptualizaciones teóricas referidas a estos espacios de juego y las necesidades que llevaron al surgimiento de las ludotecas.

Capítulo II: *Antecedentes y configuración de los espacios de ludotecas*. En este capítulo se recuperan experiencias de ludotecas en diferentes países incluyendo Argentina, a los fines de encontrar aspectos esenciales que caracterizan dichos espacios.

Capítulo III: *Ludotecas, infancias y marcos legales*. Considerando que ser niño remite a significados atravesados por diferentes discursos y prácticas epocales, en este capítulo se presentan diferentes concepciones de infancia hasta llegar a la actualidad en la que los marcos legales que resguardan a la infancia, nos plantean la necesidad de considerarlos como sujeto de derechos.

Capítulo IV: *Perspectiva pedagógica y metodológica de las ludotecas*. En este capítulo se despliega la propuesta pedagógica de la Expresión Ludocreativa, desarrollada por Raimundo Dinello, presentado como proyecto pedagógico del siglo XXI. Un apartado importante lo constituye el rol del ludoeducador dentro del espacio de juego denominado ludoteca.

Capítulo V: *Acerca de la investigación*. Aquí se exponen los objetivos que orientaron este trabajo, la metodología adoptada. Asimismo se presentan los datos obtenidos con las indagaciones, y su sistematización a partir de categorías construidas durante su estudio. Además se muestra una síntesis de los hallazgos más significativos de la investigación.

Capítulo VI: *A modo de consideraciones finales*. Como parte de un cierre provisorio se realiza una valoración final del trabajo de investigación y se reflexiona acerca del papel del psicopedagogo en el ámbito de las ludotecas.

CAPÍTULO I

MARCO CONCEPTUAL DE REFERENCIA.

1.1 EXPLORANDO LA EMERGENCIA DE LAS LUDOTECAS Y LOS FUNDAMENTOS QUE LAS SUSTENTAN.

Comenzaremos este apartado definiendo que son las ludotecas. Según la etimología la palabra ludoteca viene del latín “**ludos**” que **significa juego, fiesta**, la cual fue unida a la palabra “**theca**” que **significa caja o local para guardar algo**. Al leer distintos autores, relacionados significativamente con este gran movimiento de desarrollo de las ludotecas, podemos citar las siguientes conceptualizaciones.

“Las ludotecas son un espacio de expresión ludocreativa, para niños, jóvenes y adultos. Tienen como principal finalidad aquella de favorecer el desarrollo de la persona en una dinámica de interacción lúdica. Específicamente estimula el proceso de estructuras afectivo-cognitivas del niño, socializa creativamente al joven y mantiene el espíritu de realización del adulto”. (Dinello 1993). En esta definición podemos visualizar a quienes está dirigido este espacio y cuál es su finalidad, para este autor de origen uruguayo.

El proyecto Ludoniño, que se desarrolla actualmente en la provincia de Mendoza, define a las ludotecas como unidades didácticas-recreativas-culturales que tienen como objetivo el desarrollo de la personalidad del niño a través del juego y el juguete. En esta definición podemos ver que aparece un instrumento mediador implicado en este espacio: el juguete, como así también un único destinatario: los niños. La cual está caracterizando a este proyecto ya que es una propuesta diseñada para los niños y dentro del contexto escolar.¹

Como evolución del concepto, actualmente a la definición de Ludoteca se le sumará también la palabra Integral (Juegoteca Integral); el mismo es un espacio diseñado especialmente para el juego del ser humano desde su más temprana edad hasta que

¹ El origen de este proyecto comienza en el año 1988 por la Profesora Lic. Elia Ana Bianchi Zizzias, convocando a investigar, a docentes y especialistas, las variables que convergen en aprendizajes significativos por medio de la actividad lúdica infantil y producir el marco pedagógico-didáctico que fundamentará la creación y organización de ludotecas escolares.

él mismo lo decida. Es un concepto flexible y abierto por que su base teórica es el Juego que a su vez contiene estas características. En este espacio lo más importante son las personas que participan de la acción de jugar, facilitadores de juego, especialmente capacitados y los participantes o protagonistas del juego. Todos co-educándose en un encuentro lúdico creativo enriquecedor donde la teoría y la práctica se articulan constantemente para dar un equilibrio a la formación del sujeto. Es un espacio socio cultural y educativo donde el juego le da sentido a las relaciones interpersonales e intrapersonales que se generan. En este ámbito se pueden encontrar a disposición diferentes materiales de juego seleccionados y clasificados especialmente para estimular y desarrollar las inteligencias múltiples, las capacidades resilientes y los valores humanos de todos sus participantes. Los ejes que le dan identidad a la juegoteca integral son: la imaginación, el protagonismo y el aprendizaje de todos los que juegan. (Caba2004)².

En esta reseña descriptiva del concepto de Ludoteca o Juegoteca³, encontramos los destinatarios a quienes está dirigido este espacio, que es el individuo desde su más temprana edad hasta que él lo decida, como así también los sujetos implicados en la situación de jugar que son los facilitadores del juego capacitados y protagonistas del juego. También se enuncia que hay diferentes materiales de juego seleccionados y clasificados, para estimular y desarrollar concretamente las inteligencias múltiples, las capacidades resilientes y los valores humanos, conceptos teóricos no manifestados en las conceptualizaciones anteriores sobre estos espacios y que son los ejes centrales de la pedagogía lúdica.

Según Caba (2004) es Integral porque:

- Pueden participar todos los grupos etarios en forma cronológica e intergeneracional;
- Posibilita la integración de todas las necesidades especiales y culturales;
- Se facilitan actividades lúdicas sobre la base de todas las expresiones del hombre;
- Se desarrolla la personalidad integral del ser humano.

²Caba, Beatriz es de nacionalidad argentina, profesora de Psicología y de Ciencias de la Educación, Especialista en Juego, Espacios de Juegos y Juguetes, Formadora de Formadores en Juego y derechos del niño/a, Experta Técnica y Asesora en Seguridad de Juguetes, Presidenta Asociación IPA Argentina.

³Ludoteca y Juegoteca, en este trabajo final, son términos que utilizamos como sinónimos.

Para Borja existe una *diversidad mundial* sobre este concepto. Este autor considera dos definiciones del concepto de ludotecas, que son las representativas de dos modelos fundantes de ludotecas: *el anglosajón y el latino-mediterráneo*.⁴ Para la Asociación Nacional Británica de ludotecas, representante del modelo anglosajón, *las ludotecas promueven el principio de la importancia del juego para el desarrollo infantil; actúan como servicio preventivo para las familias con hijos pequeños y para las personas con necesidades especiales y ofrecen un servicio de soporte a las familias, hacen posible el préstamo de juguetes adecuados que amplía la oportunidad para compartir el juego en el hogar; ofrecen, además del préstamo del juguete, ayuda en la forma de información y enseñanza y son así mismo centros de investigación, para fomentar a través del juego el desarrollo mental a partir de materiales adecuados para los niños y sus familias*. En lo que refiere al modelo Latino-mediterráneo: *“son locales con juguetes para que el niño pueda jugar con lo que más le gusten y en donde pueda tener la ayuda del personal especializado en juegos; son instituciones recreativas culturales diseñadas para niños y adolescentes, que tienen como primera misión desarrollar la personalidad infantil con la oferta de juguetes, materiales lúdicos y espacios de juego y con las orientaciones y compañía que se necesitan para jugar”*. (Borja, 1979).

Para Borja son Instituciones Recreativo Educativas que cuentan, con espacios distribuidos y ambientados para el juego, juguetes y elementos lúdicos, de talleres para diseñar, construir y reparar juguetes y de profesionales especializados.

Para Borja las ludotecas son instituciones que están dentro del ámbito de una educación en y para el ocio. Asimismo coincide con Mauri y Badia (2004) en que las transformaciones que ha tenido nuestra sociedad, en lo económico, social, tecnológico y cultural, han llevado a demandar el actual crecimiento de nuevas formas de acción educativa, que llevó al desarrollo de la educación no formal en donde se manifiestan las ludotecas como institución.

Al igual que Borja podemos analizar que no hay una única forma de conceptualizar o definir las ludotecas, ya que ello depende del lugar donde se insertarán (ámbito), fines, objetivos, destinatarios, etc.

1.2 CONCEPTO DE LUDOTECA: “Lo que es y lo que no”.

⁴Rvta. Interuniversitaria de formación del profesorado, n°19, Enero/Abril 1994, pp 19-41. Las ludotecas como Instituciones Educativas. Enfoque Sincrónico y Diacrónico. MARIA DE BORJA I SOLE.

En los “II Encuentros Nacionales de Ludotecarios” se solicitó que dieran respuestas a un cuestionario sobre definición de ludoteca con el fin de lograr una unanimidad en la definición del concepto. Los profesionales que estaban presentes y que trabajan en este ámbito definieron **que es una ludoteca y que no es**. Se presentan las respuestas a continuación:

| | |
|--|---|
| <p>Una ludoteca es:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lugar de esparcimiento; • Espacio Público cuyo centro de interés es el juego. • Recurso dinamizador del tiempo libre; • Servicio público dedicado a la actividad lúdica con recursos técnicos y humanos; • Espacio especialmente acondicionado para jugar. • Servicio público para el desarrollo del juego, teniendo en cuenta la calidad de juego=calidad de vida; • Lugar de interrelación personal entre niños y jóvenes cuyo medio es el juego; • Equipamiento de intervención en el tiempo libre; • Sitio idóneo para el desarrollo de la libertad donde el niño/a es el protagonista; • Lugar con variedad de rincones que permite el movimiento libre y posibilita la expansión; • Servicio que ofrece al niño/a, joven y familia una gran variedad de estímulos lúdicos y personal | <p>Los mismos profesionales consideran que una ludoteca NO es:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guardería o parking de niños/as; • Espacio sin dotación material o personal; • Colección de juegos o mero almacén de juguetes; • Un centro terapéutico; • Prolongación de la escuela; • Una biblioteca; • Mera actividad extraescolar; • Recurso exclusivamente didáctico o de servicios sociales; • Sala polivalente; • Centro aglutinador de actividades de animación infantil; • Acción puntual por rentabilidad política; • Marco de publicidad de casas comerciales; • Taller; • Actividad aislada del marco socioeducativo del niño/a; • Salón de juegos recreativos; • Sistema marcado por reglas directivas; • Lugar reservado para niños/as con problemáticas especiales; |
|--|---|

| | |
|---|--|
| <p>especializado.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Institución educativa en el marco del tiempo libre cuyo principal objetivo es la educación a través del juego; • Lugar para pasárselo bien; • Espacio de juego con juguetes y materiales lúdicos dinamizado por ludotecarios/as; • Espacio integrador y potenciador del desarrollo integral del niño/a a través del juego; • Equipamiento destinado a la facilitación y potenciación de la actividad lúdica, con dotación variada y asistido por profesionales; • Recurso normalizado de ocio y tiempo libre dirigido a los niños/as en edad escolar; • Centro preparado para desarrollar la actividad lúdica en su sentido más amplio y adaptado a las características del lugar; • Oferta sociocultural que responde a las necesidades del barrio o lugar de anclaje; • Espacio de desarrollo del tiempo libre dedicado al juego, con o sin juguetes. | <ul style="list-style-type: none"> • Servicio sin ningún tipo de normativa. |
|---|--|

Marin (1992) señala que podremos establecer distintos modelos de ludotecas según las prioridades de las funciones que desarrollen y el lugar de ubicación. En el siguiente capítulo se presentarán esos diferentes modelos.

1.3 AMPLIANDO Y DIVERSIFICANDO MIRADAS SOBRE EL ORIGEN Y FINES DE LAS LUDOTECAS: “Compensar deficiencias”.

“El universo formal e informal de la educación se está intensificando y agrandando rápidamente debido a la aparición de nuevos conceptos, tecnologías, hábitos y problemas. En el caso de las ludotecas, la eventualidad de su creación y desarrollo viene de la reconsideración de la necesidad antropológica del juego y de sus valores y posibilidades para el desarrollo integral de la persona, junto a las exigencias de encontrar solución a las crecientes dificultades que nuestra sociedad actual pone al desarrollo natural de esta actividad humana: falta de requisitos tanto personales (grupo de iguales, y de mayores) como materiales (falta de espacios o juguetes como objetos de consumo más que como instrumentos para el juego)”. (Borja, 1994)

Según Borja (1991) en nuestro contexto latino mediterráneo, las ludotecas nacieron con objetivos educativos y socioculturales, además de los recreativos, que han de ser compensatorios, por lo menos en tres tipos de deficiencias: deficiencias socioeconómicas, deficiencias personales a nivel psíquico o físico, deficiencias socioculturales.

En relación a las deficiencias socioeconómicas este autor destaca que la mayoría de las ludotecas se han ubicado y se continúan ubicando en barrios o zonas con un nivel socioeconómico cultural bajo y medio, con el fin de compensar tanto la adecuada selección de juguetes (por falta de criterios adecuados) como la posibilidad de orientaciones en el juego, evitando que los padres tengan que gastar o malgastar dinero del salario familiar. Considera que en estos tiempos que corren, en donde los niños tienen problemas con la gran publicidad de los juguetes que han de ser consumidos, las ludotecas son el lugar idóneo para la educación para el consumo contando así con talleres de construcción y reciclaje de juguetes como una alternativa compensatoria a esta sociedad de mercado. De la misma manera afirma que las ludotecas son espacios y crean situaciones para incidir en la educación para la salud, por la diversidad cultural y racial, y en general en todos los ejes transversales.

En cuanto a las deficiencias personales a nivel físico o psíquico, enfatiza que todas las ludotecas realizan alguna experiencia de integración con niños/as que presentan alguna dificultad y lo hacen a través de: fomentar su actividad educativa a través del juego; disponer de materiales estimuladores y motivantes para la actividad lúdica; crear un ambiente relajado, flexible y con libertad de acción.

En cuanto a las deficiencias socioculturales que nuestra sociedad transmite, diferencias educativas y de ocio específicamente, las mismas se dan entre diferencias de sexos y razas. Las horas de juego varían por el sexo, ya que las niñas y los niños no juegan la misma cantidad de horas, ya que nuestra cultura obliga a las niñas a enfrentar tareas de adultos antes que a los niños; las niñas son las encargadas de cuidar sus hermanos, hacer mandados, poner la mesa, restando así tiempo lúdico a sus vidas. También los niños, desde pequeños, tienen en claro es que tipo de juegos y juguetes pertenecen a cada sexo, colaborando en este conocimiento padres y educadores que les inculcan y recompensan los comportamientos que estén de acuerdo con su rol social. Teniendo en cuenta que el juego prepara para la vida, de acuerdo a los niños/as que se quieran formar va a ser los juegos y juguetes que se utilicen para desarrollar y estimular estas identificaciones sexuales.

CAPITULO II

ANTECEDENTES Y CONFIGURACIÓN DE LOS ESPACIOS DE LUDOTECAS

2.1 EXPERIENCIAS PIONERAS EN LUDOTECAS: En América y Europa

A continuación y a modo de antecedentes, se tratará de ir construyendo y conociendo la emergencia de las ludotecas en Europa, Latinoamérica y más precisamente en Argentina (Bs. As. y Mendoza) lo que nos permitirá ir comprendiendo los fundamentos que las estructuran y sustentan, relacionados a estos fines antes desarrollados.

Las primeras ludotecas registradas de las cuales se tiene conocimiento, surgen inicialmente como proyectos para atender niños deficientes y como un servicio de préstamo de juguetes; se trata de las Toy Loan, en los Angeles EE.UU (1934) y Lekotek en Suecia.

El primer dato que se tiene registro de la historia de las ludotecas, refiere a que surgió en EE.UU en 1934. La ludoteca *Toy Loan* surge de un suceso en particular, en donde durante la Gran Depresión económica, el gerente de una tienda en el suroeste de los Ángeles, notó dos jóvenes vagueando por la tienda, y descubrió que echaron a la bolsa juguetes pequeños y piezas chicas para construir juguetes. Los niños fueron detenidos y entregados al Departamento de correcciones, los cuales se comunicaron con la escuela de los jóvenes y allí descubrieron que sus familias no tenían recursos para comprarles juguetes. Las autoridades decidieron que tenían que tomar medidas para evitar que los jóvenes se convirtieran en delincuentes. Con eso el concepto de juntar juguetes donados y prestarlos a jóvenes fue formulado. Esta ludoteca asemeja el sistema de préstamo de una biblioteca, pero sustituyendo los libros por juguetes, que los niños podían llevar a sus casas.

Lekotek Astrid Lindgrens es la primera ludoteca Sueca y la segunda más antigua de Europa, la cual en la actualidad permanece abierta. Britta Alm Marding, directora de la ludoteca mencionada, responde que esta nació de la necesidad específica de unos padres para atender a su hijo, el cual mostraba un problema en su desarrollo; ellos querían buscar la solución a través de los medios por los que el niño mostraba interés: los juguetes; comenzaron a pensar como poder utilizar todos los beneficios que aportaba a su desarrollo y como podía constituir a con ese mismo planteamiento un apoyo a otras familias en su misma situación.

Esta fue pionera en sus técnicas y modelo de una corriente que fue seguida por los países nórdicos, convirtiéndose en un modelo de ludoteca propio y reconocible frente a otras corrientes de ludotecas como las desarrolladas en España años más tarde. Este modelo de *ludoteca está orientado a los niños y niñas con problemas en su desarrollo* y de ahí radica su importancia, pues desde esta ludoteca se instauró atender a través de terapias basadas exclusivamente en el juego a las niñas y niños que mostrasen un ritmo diferente de desarrollo. Estos espacios de juego en Suecia no se limitan a ceder algunas de sus plazas a niños y niñas con necesidades educativas especiales, si no que se centran en ellas. Las personas al frente de este centro desde el principio, son especialistas en psicología, educación infantil y pedagogía que trabajan desde una perspectiva interdisciplinar. Este espacio de juego abarca las opciones de formación preescolar e integrada en el sistema educativo, es decir la actividad lúdica está reconocida como motor de la formación reglada previa a la escolarización obligatoria.

La misma nace al amparo del impulso de la publicación de la Carta de los Derechos del niño de 1959, donde se recoge en el punto 7c el **derecho al juego**. A partir de este gran hecho, las ludotecas iniciaron un **proceso de expansión como espacios facilitadores de juego** y se promovió el movimiento asociativo. También cabe destacar como motor del nacimiento de esta ludoteca el surgimiento de IPA (International Play Association), la asociación Internacional de Niños y Niñas del Juego; esta asociación reconoce que “jugar es un derecho para la infancia y una necesidad a lo largo de toda la vida y entre sus principios se encuentra la creación de entornos físicos y sociales donde los niños y niñas puedan tener un desarrollo saludable”. Este modelo de ludoteca, centrado en la importancia pedagógica del juego, fue fundado en Suecia y se extendió por el resto de la península escandinava; ofreciendo un espacio donde el niño puede tener la oportunidad de jugar y aprender en su propio nivel de desarrollo.

En *España* la irrupción de estos espacios se hizo necesaria por las *grandes transformaciones sociales* que ha sufrido a lo largo de las últimas décadas. El devenir de la escuela la muestra como ineficiente si la responsabilizamos, en exclusiva, de otorgarle a la infancia las capacidades sociales y cognitivas necesarias para el desarrollo óptimo de niños y niñas. Según Borja (1994:62) esto explica que los adultos se interesen por la formación cada vez más completa y necesaria para integrar a niños y niñas en la sociedad actual. El juego se presenta como algo permanente en la formación continua de las personas y la evolución de nuestra sociedad está eliminando las posibilidades para

que suceda de una manera natural en las calles, con el grupo de iguales, con quienes enseñan por primera vez juegos antiguos o elementos básicos para crear otros nuevos. Estos factores han hecho que proliferasen desde los 80 las ludotecas en el Estado Español, las cuales se orientaron a compensar desigualdades económicas, culturales y sociales, para que la oportunidad de desarrollo que ofrece el juego llegue a todas y a todos.

Los elementos que intervinieron y facilitaron la generación de las Ludotecas en España están en relación a la finalización de la dictadura franquista y comienzo del Estado Democrático, hecho histórico que llevo a profundos cambios políticos, sociales y económicos. La política, la educación, la transformación de las familias, el nuevo rol de las mujeres, y la infancia, fueron factores que determinaron el surgimiento de las ludotecas.

En Latinoamérica, las primeras Ludotecas surgen a partir de la década de los años 70 con proyectos en Brasil, Uruguay, Perú, Argentina, Cuba, Costa Rica. Es con la FLALU (Federación Latinoamericana de Ludotecas), IPA; ABB (Asociación Brasileira de Brinquedotecas), ABRINQ (Asociación de fabricantes de brinquedos), LBV (Legión de la buena voluntad) y OMEP (Organización Mundial de Educación Pre-Escolar), que el movimiento Ludotecario comienza a crecer. A fines de siglo también aparecen en países como Colombia, Ecuador, Paraguay, Bolivia, México, Panamá, Venezuela y Honduras. Estas son ludotecas de carácter público como privado y están destinadas a las poblaciones de alto riesgo, atendiendo diversidad de intereses y necesidades comunitarias.

Se conoce que la *infancia en América Latina* significa crecer en condiciones críticas y desfavorables, en donde este es un continente que la mayoría de la población se caracteriza por ser pobre, comprendiendo todo lo que ello implica. Más allá de sufrir las típicas carencias materiales, también se sufre la carencia de saber y sentirse ciudadanos plenos de derechos y deberes. Los gobiernos latinos al ratificar la convención sobre los derechos de los niños, se han esforzado en realizar diversos programas en las áreas de salud, educación, nutrición, etc.; que atienden paliativamente las necesidades vitales de la población infantil. Pero sabemos que no son suficientes y que necesitan y deben ser respaldadas con más acciones. Acciones que les permitan vivir una infancia plena y digna, sin tener que trabajar, con derecho a una buena educación, a jugar, a ser protegidos de cualquier tipo de violencia, a ser amados y mucho más. Los cuadros estadísticos de varias organizaciones (UNICEF, ONU, etc.) nos muestran millares de

niños en Latinoamérica privados de vivir su infancia, de jugar, perdiendo una etapa fundamental para su personalidad. Son niños obligados a utilizar su tiempo con actividades no lúdicas, con responsabilidades, compromisos y trabajos de adultos. La situación económica y el empobrecimiento de las familias, llevan cada vez más niños pequeños a trabajar, cambiando los juguetes por elementos de trabajo. La violencia familiar, las alteraciones en las relaciones sociales y el urbanismo desenfrenado, reducen cada vez más los espacios físicos disponibles para los niños, especialmente en las grandes ciudades.

De acuerdo a lo descrito anteriormente, IPA (Asociación Internacional por el derecho del Niño a jugar) -profundamente preocupada por todas estas tendencias alarmantes que comprometen el desarrollo saludable de los niños en América Latina- tiene, entre otras, la misión de ratificar el artículo N°7: “El niño tendrá plena oportunidad para el juego y la recreación, la que debería ser dirigida hacia los mismos propósitos que la educación; la sociedad y las autoridades públicas deben procurar promover el goce de este derecho” y el Artículo 31 de la convención sobre los Derechos del Niño, que refiere a que el niño tiene derecho al descanso y esparcimiento, el juego y las actividades recreativas, la cultura y las artes. En cumplimiento a estos, apoya iniciativas y propuestas como las ludotecas que rescatan el tiempo, los espacios y medios para el juego, parte esencial en la vida de la familia y la comunidad.

Frente al problema social de tantos niños latinos sin cobertura educativa, fue fundada la *FLALU (Federación Latinoamericana de Ludotecas)* en Brasil (1986), reuniendo docentes y niños en una gigantesca ludoteca organizada por el “Circo do Povo”. La cual fue una instancia de encuentro y proyección, muy animada con los aportes de experiencias que estaban priorizando el juego como instrumento educativo, citando a: las “Juegotecas de Bucaramanga” (Colombia), al “Circo do Povo” en Uberaba (Brasil), al “Plan de Juegos en los Espacios Públicos” en Rosario (Argentina), y a “Las Ludotecas del Parque Rivera” en Montevideo (Uruguay).

La experiencia del Circo do Povo de Uberaba, en el centro este de Brasil nació con la intención de llevar cultura al pueblo. Luego fueron pensando en hacer cultura buscando talentos, con animaciones artísticas, que se animarán a desplegar un espectáculo. En el desarrollo de este Circo se descubren artistas, sonrisas y aplausos en las noches de sábados y domingos, pero también se van evidenciando “carencias” (faltas de alimentación, cultura y un horizonte de futuro). Esta situación crucial fue planteada por el

creador de este circo, Beethoven Luiz en el seminario “Epistemología de Jogos e Brinquedos” (San Paulo, 1983), lo que dio como respuesta el proyecto educativo: La Ludoteca del circo del pueblo, es una propuesta de educación alternativa en donde se *permite ser a cada uno un sujeto actuante*. La ludoteca es una *oportunidad para reactivar el proceso epistémico de confrontarse con otro universo de expectativas* en la expresión corporal (del sujeto que realiza), de la comunicación social (un ambiente lúdico que entusiasma a todos), del descubrimiento cognitivo (en la creatividad el objeto se transforma en otra cosa) movilizándolo así nuestro entender. El espacio del Circo es ocupado con *cinco o seis actividades diferentes* que se proponen y por lo que cada uno puede elegir su lugar:

- en la mesa de artes plásticas;
- en la mesa de arcilla y modelado en papel;
- en el rincón de guitarra y cantos;
- en la mesa de hacer muñecos para representar una pieza teatral;
- o el espacio abierto de recreación.

Cada una de estas actividades cuenta con un *educador* que anima el proceso y acompaña el interés del participante. Cada uno de estos educadores aún teniendo sus títulos en pedagogía, sintió la necesidad de formarse en la metodología “Expresión Lúdica Creativa”.

Este espacio de la Ludoteca del Circo es comprendido como un *centro de cultura*, en donde se implican una *diversidad de destinatarios*; los jóvenes llegan por curiosidad y luego de recrearse, terminan queriendo hacer cursos profesionales (pintura, manicure, artesanía de madera, música, mecanografía, etc); los adultos traen a los pequeños y quieren experimentar la arcilla que no pudieron amasar cuando eran niños, buscando luego organizar un taller de cerámica o un curso de alfabetización para madres ya muy adultas. Los padres generalmente solicitan espacio para hacer una reunión de la Comisión Pro-mejoras del barrio.

2.2 ESPACIOS DE JUEGO EN ARGENTINA

En Argentina podemos describir la experiencia que se viene desarrollando dentro del *Programa Juegotecas Barriales*, dependientes de la Dirección General de Niñez, de la Secretaría de desarrollo Social de la ciudad de Buenos Aires, a partir de la promulgación

de la Ley 415/2000. El programa surge por los siguientes indicadores diagnósticos de la realidad:

- Las ciudades, especialmente, las grandes ciudades como Buenos Aires, han restringido el desarrollo lúdico de la infancia al ir convirtiendo los espacios públicos en pocos seguros para el despliegue del juego. La calle, los clubes, las plazas, los parques, lentamente han ido perdiendo la imagen de niños jugando y estos lugares son ocupados para construir emprendimientos comerciales. Sumando la inseguridad que se vive todos los días;
- Las casas de familia (espacio privado) se ha ido reduciendo en metros, no contemplando un espacio para que los niños jueguen; los niños terminan jugando solos o con las nuevas tecnologías que los lleva a juegos autónomos y en general silenciosos;
- Aparece en el imaginario social la idea de que el juego es parte del tiempo improductivo, se desvaloriza el juego a nivel social, familiar, escolar ya que se sobrevaloriza “la tarea productiva” por lo que a los niños se los llena de actividades como a los adultos;
- La situación económica y el empobrecimiento de las familias, que llevan cada vez a más niños a trabajar, cambiando juguetes por elementos de trabajo o bien asumiendo responsabilidades, dentro del hogar, propias del adulto. La ciudad de Buenos Aires no escapa a esta *situación de inequidad*, existe un proceso creciente de concentración de la riqueza en el cordón norte y crecimiento asimétrico de la población con NBI (Necesidades Básicas Insatisfechas), esto se revela en el crecimiento de la pobreza en el cordón sur de la ciudad de Bs As.⁵

Por estas causas diagnósticas surgen las ludotecas como así también porque *se considera al juego junto a los requerimientos básicos de nutrición, salud, vivienda y educación como vital para el desarrollo de los niños*, entendidas como espacios desde donde intervenir en la prevención de problemáticas sociales, la promoción de lazos solidarios y la producción de subjetividad.⁶ Es importante destacar que *las experiencias de Ludotecas en América Latina se centran en los sectores populares*. Consideran, al igual que Dinello (1989), las ludotecas como “espacios de libertad lúdico creativa, espacios de

⁵ López, Artemio. Niñez y pobreza en la ciudad de Buenos Aires. Buenos Aires; Consultora Esquis, 1999.

⁶ Documento 34. Centro de documentación en Políticas Sociales. Niñez y Adolescencia en contextos de pobreza; Ciudad de Bs AS.

socialización creativa” donde a través de múltiples actividades los participantes se descubren y estructuran como personas.

Este proyecto de Ludotecas es pensado y *constituye una alternativa en la promoción de la infancia*, abordando estas diversas problemáticas que existen en estos grupos sociales, intentando constituirse en andamiaje de la subjetividad de los chicos y vecinos del barrio.

Se pretenderevalorizar el juego tanto a nivel individual como grupal y desde allí comunitario; es decir el objetivo de las ludotecas es que los niños lleven sus experiencias de juego en este ámbito a los ámbitos familiares, comunitarios y sociales.

Nuestro país adhiere desde su Constitución Nacional a la Convención Internacional por los derechos del niño (CIND).La ciudad de Bs. As., dicta desde su Legislatura la ley 114 de aplicación de la Convención de Derechos del Niño. Es en el marco de esa ley que se reconoce como derecho inalienable el derecho al Juego y a la Recreación.

En este contexto, apoyados en una experiencia de trabajo a través de red de instituciones y organizaciones comunitarias de la zona sur de la ciudad, se redactó y sancionó la ley de Juegotecas Barriales, designada bajo el número 415/2000; la cual regula la apertura y funcionamiento de los proyectos barriales de juegotecas.

Los objetivos planteados por el programa son:

- Contribuir al desarrollo integral de niñas, niños y adolescentes desde el abordaje particular de la actividad lúdica creativa en el marco de un espacio significativo para ellos y la comunidad;
- Potenciar y revalorizar el lugar del niño, niña y adolescente en la comunidad;
- Contribuir a la generación de espacios lúdicos y recreativos;
- Fomentar la construcción de nuevos espacios sociales con participación activa de la comunidad;
- Propiciar a través del juego un espacio que favorezca la construcción de estrategias para abordar la problemática de la vida cotidiana;
- Potenciar los recursos y vínculos de la comunidad en actividades de promoción y prevención;
- Contribuir al fortalecimiento de las relaciones familiares y comunitarias;
- Promover la defensa de los derechos de niños, niñas y adolescentes.

El programa marca lineamientos generales en cuanto a pautas de trabajo, misión, visión, y objetivos, definiendo roles y funciones de cada actor; pero no se deja de considerar que de acuerdo con las necesidades, intereses y características propias de la población que la conforman, cada ludoteca irá definiendo su perfil único.

Las actividades desarrolladas en estas ludotecas se basan en la vivencia de experiencias lúdicas utilizando la diversidad de formas de expresión, corporal, musical, plástica, literaria, dramática, estimulando el pensamiento creador, flexible, autónomo, reflexivo y tolerante; permitiendo que el programa desarrolle potencialidades de distinto tipo: desde talleres de teatro, plástica, macramé, hasta experiencias de radio, historieta o huerta son componentes de las propuestas de los distintos proyectos locales.

Se proponen ofrecer una variedad mucho más amplia de alternativas lúdicas, más allá de los juegos y juguetes, ya que se prefieren aquellos que garanticen la posibilidad de ser recreados y se potencia la construcción de juegos no convencionales; una gran variedad de materiales pueden ser convertidos en objeto de juego si se da libertad a la capacidad creadora.

Por falta de capacitación específica sobre la realidad del trabajo en las ludotecas, se comenzaron desde el programa a *dictar cursos teóricosprácticos semestral*, en el cual se desarrollan los siguientes temas: historia del juego y de la infancia, talleres de juego, dinámica grupal, encuadre de Juegoteca, formularios de proyectos, trabajos en redes, planificación; como cierre del curso se debe presentar un proyecto y puede incorporarse a una red de juegotecas donde se brinde capacitación continua, asistencia técnica y monitoreo de las experiencias a desarrollar por las organizaciones.

En cuanto al impacto en la comunidad se puede observar en el incremento de la demanda de apertura de nuevas juegotecas y en el requerimiento de capacitación. Este impacto es tan distinto como la realidad de cada proyecto en sí. Como ejemplo se puede citar tres casos de juegotecas:

- COMEDOR AMOR-PAZ: Ubicado en el barrio Tres Rosas, en la Villa 24 junto al Riachuelo, asistiendo al mismo 1000 personas de las manzanas circundantes. La Juegoteca tiene un espacio propio que se articula con la actividad principal del lugar que es brindar alimentos a las familias. En esta Juegoteca se ha desarrollado un taller de historietas con la ampliación de la atención a los

“egresados” (adolescentes) del programa ya que los mismos se apropiaron a tal punto del espacio que se conformó un proyecto que los incluyera según sus nuevos intereses.

- CASA DEL ABASTO: surge como espacio comunitario en un barrio de clase media baja del centro geográfico de la ciudad de Bs As. La Juegoteca es una de las primeras actividades que ofrecen a la comunidad, a la que luego se le sumaría apoyo escolar, construcción de tambores, teatro y diversidad de talleres para niños, jóvenes y adultos.
- MUTUAL SENTIMIENTOS: esta Juegoteca funciona en una mutual de ex detenidos políticos de la dictadura militar de los años 70. Concurren actualmente a la misma los dos sectores sociales lindantes en este barrio, los niños del propio barrio de clase media y los instalados en un edificio de los privatizados ferrocarriles, que presentan características de exclusión social. Esto se logró mediante un trabajo de integración social.

En la provincia de Mendoza (Argentina) desde el año 1989 la Prof. Lic. Elia Ana Bianchi Zizzias comenzó a interesarse por conocer a cerca de cómo crear aprendizajes significativos a través de la actividad lúdica infantil y así empezar a esbozar un marco pedagógico-didáctico que fundamentará la posibilidad de diseñar y organizar ludotecas escolares; para llevar a cabo estas investigaciones conformó un equipo interdisciplinario de docentes y especialistas.

Los cambios y la complejidad de nuestro mundo actual es lo que la llevo a crear este proyecto llamado “Ludodiño”. La pobreza, la desnutrición, la agresividad y la violencia, las crecientes patologías sociales, la influencia de la televisión y las ofertas de los ciberespacios, las adicciones, la soledad del niño, la ausencia de motivaciones, la reducción de los espacios vivenciales, son algunos de los indicadores que los impulsa a buscar nuevas estrategias educativas. El marco teórico se basa en los principios de la pedagogía lúdica (Zizzias, 2000) y en una estética de la creatividad (López Quintana, 1966).

Los objetivos del proyecto “Ludodiño” son:⁷

⁷ Ludotecas, Espacios para Jugar de la A a la Z. Elia Ana Bianchi Zizzias. Proyecto Ludodiño. Mendoza. Argentina. 2012.

- Contribuir a mejorar la calidad de vida de los niños, organizando espacios lúdicos, en los que se vivencien aprendizajes significativos a través del juego;
- Investigar y proponer estrategias lúdicas de enseñanza-aprendizaje;
- Capacitar a docentes, familias y especialistas afines;
- Producir recursos y materiales lúdicos;
- Difundir y publicar los resultados de las investigaciones y experiencias.

El proyecto Ludodiño continua cumpliendo con los objetivos que orientaron su acción, especialmente el de crear y organizar espacios lúdicos en Instituciones escolares, vecinales y de salud. Así surgieron programas como “Ludotizar el aula”, “El juego en el patio escolar”, “Ludoteca y Biblioteca” como también se siguió ludotizando en centros de salud, en hogares para niños, en salas pediátricas, en plazas, en el carromovil, y en hogares familiares a través de las cajas lúdicas.

Dentro del proyecto Ludodiño se distinguen los siguientes tipos de proyectos de ludotecas, cada uno de ellos descritos con una fundamentación de por qué fue creado, con objetivos explícitos y particulares, y con una determinada forma de ponerlas en funcionamiento. Ellos son:

- Ludotecas Escolares: a nivel de institución escolar deberá reglamentarse su funcionamiento teniendo en cuenta parámetros definidos. Dentro de su organización en lo que respecta a lo legal, se deberá incluirlo dentro del Proyecto Institucional, como también reglamentar su organización construyendo una normativa sobre los recursos humanos y materiales. Se decidirá el *espacio* donde se desarrollará, como la *población* a la que estará destinada, y se pensará en el *mobiliario* (coordinación de dimensiones, colores, materiales, funcionalidad, equipo didáctico/lúdico). En cuanto a los *recursos humanos* se definirá la especificación de cargos y determinación de roles y funciones, y con respecto a los *recursos materiales*, se analizará el presupuesto y financiamiento que se otorga para desarrollar este proyecto. En lo que refiere a lo *curricular*, se desarrollará un programa de actividades a desarrollar como así también la evaluación de cada una de ellas.
- Ludotecas Comunitarias: en contextos sociales de riesgo y marginalidad, la ludoteca comunitaria se organiza como un espacio en el que convergen múltiples medios expresivos que provocan aprendizajes creativos, la formación de hábitos

de convivencia pacífica, facilita la comunicación, encauza la agresividad y disminuye la violencia” (Zizzias 2008)

- **Aulas Ludotizadas:**se realizó un test a niños de todos los grados escolares pertenecientes a instituciones escolares, incluido el nivel inicial. Con esta prueba se pretendía indagar como se percibía el espacio ludoteca dentro de la escuela y el espacio aula. Como resultados se obtuvo que en jardín es muy poca la diferencia entre estos espacios mientras que a partir de los primeros grados ya se percibe a las aulas como lugares muy estructurados (con banco y pupitres alineados, con la docente en frente de ellos con actitud interrogatoria y con el pizarrón con contenidos matemáticos) el 25% considera al espacio áulico como aburrido. En cuanto a las ludotecas las representaciones gráficas se llenan de colores, juguetes, movimiento, libertad y alegría; con expresiones tales como: divertida, jugamos, compartimos, aprendemos a ser felices, es genial, etc. Estos resultados hicieron que se abordara el programa de Ludotizar el aula.
- **Patios Escolares Ludotizados:**Por lo general los patios son creados con el modelo militar, en donde se observan construcciones angulosas, con superficies asfaltadas y terrenos desnudos (Smith 1999). Al crear las aulas ludotizadas y las ludotecas escolares, se observó que los niños no muestran interés en salir tan deprisa al recreo, considerando que este espacio escolar es añorado por los niños y apreciado como un ámbito de esparcimiento, juego, descanso y comunicación. Transformar el patio en un espacio de recreación y aprendizaje, es decir ludotizarlo, es necesario y posible considerando ciertos aspectos: organización del espacio según el tamaño, forma y condiciones de seguridad, números de niños, edades y géneros, integración curricular, recursos materiales (juegos, bancos, mesas, bebederos, lugar para los residuos, etc.), recursos humanos (docentes y personales de maestranza). El diseño del patio debe contemplar la zonificación del espacio: zona de juegos industrializados (columpios, hamacas, toboganes, etc.), zonas de juegos libres, zona de juegos programados, zona de descanso, zona histórica (mástil de la bandera, etc.) y zona de paisajes (jardines, arboles).
- **Ludotecas o espacios lúdicos en centros de salud:**al visitar y observar el centro de salud n°18, en el departamento de las Heras, Mendoza, Argentina, se encontraron con situaciones que se observan en todos los hospitales y centros asistenciales del país y Latinoamérica; caracterizándose por ser edificios viejos, precarios, con salas de espera desbordante de pacientes en largas esperas, madres con sus

niños enfermos o sanos (que acuden a buscar leche, pañales o remedios), ambiente frío sin motivaciones, gestos de resignación y cansancio tanto en niños como familias/madres; esta situación de carencias, de pobreza, de ineficiencia en políticas de salud, fue lo que los comprometió a solidarizarse con la idea de diseñar y llevarlo a la acción al Programa “Ludotizar la sala de espera del Centro de Salud y Capacitación de Recursos Humanos”.

- Ludotecas y espacios lúdicos especiales: en el proyecto Ludodiño no se ha tenido la oportunidad para organizar y mantener espacios lúdicos para niños con necesidades especiales, pero se tiene siempre el permanente interés por estos espacios, por tantas experiencias personales observadas, por Ana Zizzias, y recogidas en visitas, congresos, jornadas.
- El Ludomóvil: es un vehículo con el fin de visitar escuelas rurales o de frontera, para organizar jornadas lúdicas o espacios de juego, en contextos en los cuales tienen menos oportunidades de recrearse con juegos y juguetes didácticos.
- Las ludos en las bibliotecas: las bibliotecas dentro de las escuelas suelen ser, lamentablemente depósitos de libros, en armarios o estanterías. A partir de un taller que se realizó con docentes y bibliotecarios sobre motivación para la lectura, se concluyó que muy pocos de ellos leen habitualmente libros, quizás acceden con más frecuencia a revistas especializadas, razón por la cual se sintetizó en que: la/el docente que no tiene hábitos de lectura, no puede motivar para que los niños lo hagan. De ahí que contar con una sala de lectura con un espacio de juego resulta muy motivador para los niños.
- Juegos en Espacios Públicos: los contextos urbanos se han tornado inseguros, a veces insalubres. Estas razones generan en los padres actitudes de sobreprotección con sus hijos, que ya no transitan libremente por las calles o juegan en las plazas o baldíos del barrio. Cada vez se acotan más estos espacios tan necesarios para la salud y la convivencia en la vida urbana.
- Cajas Lúdicas: por la extensión de la matrícula de guarderías y los jardines maternales, la obligatoriedad de la sala de cuatro años, los avances en las investigaciones didáctico-pedagógicas para la educación parvularia y por el análisis de la oferta de materiales lúdicos para aplicar en estos niveles y sus costos pocos accesibles a docentes y padres en general, considerando los índices de pobreza estructural y nueva pobreza del contexto, es que a partir de cursos de capacitación dictados por el proyecto Ludodiño (equipo de investigación y

docentes), a docentes de nivel inicial surge la necesidad de crear un centro de investigación y producción de recursos didácticos para niños de 0 a 7 años. El desafío consiste en crear y producir un buen recurso lúdico-didáctico, entendiendo por tal, aquel que es elaborado teniendo en cuenta los intereses y posibilidades del niño de acuerdo a su edad evolutiva, que conduzca a aprendizajes significativos, siendo de diseño atractivo y seguro realizado con materiales nobles, que facilita la interacción niño-adulto en un clima de afectividad y alegría, que tenga claras consignas para su uso y de costo accesible. Dentro de este proyecto se tiene por objetivo formar a docentes y padres en el uso de objetos lúdicos.

Estos proyectos, concretizados como espacios para jugar, surgieron tras el recorrido de dos décadas en donde se les fueron presentando obstáculos y posibilidades; así observaron que no todas las instituciones escolares contaban con espacios y recursos necesarios para organizar una ludoteca, sin embargo solicitaban asesoramiento para tener espacios lúdicos. Fue así como pensaron en hacer germinar el espíritu lúdico en cualquier lugar por más pequeño que este fuera y aun no cumpliendo con toda la normativa que definen para organizar una ludoteca. Por esto el libro, donde se describen estas formas de crear espacios de juego, fue llamado ludotecas “Espacios para jugar desde la A a la Z”, en donde estas categorizaciones de ludotecas tienen que ver solo con las posibilidades de recursos y no con la calidad del espacio lúdico.

Es un proyecto declarado de interés educativo por la dirección General de Escuelas de la provincia de Mendoza, Argentina, por el concejo Deliberante de la Municipalidad de la Capital de Mendoza, por el círculo de Legisladores de la Nación Argentina. Y también distinguido por Proamba y la Comunidad Europea.

También se pueden destacar las experiencias desarrolladas en la colección “Proyectos en juego, Experiencias Infantiles, espacios y lugares para jugar” de la Fundación Navarro Viola. Cuentan sus experiencias en juego numerosos organismos e instituciones (veintiuno en total), las cuales han sido organizadas en tres publicaciones: Juego y educación Infantil por Patricia Sarlé; Juego y Salud por el doctor Jaime Tallis; Juego y políticas comunitarias por María Felicitas Orezza. (Tallis, 2012)

Las experiencias se organizaron en torno a tres relaciones distintas de mostrar estas prácticas: “El juego en la educación Infantil” puede verse reflejado en los proyectos “Implementación de una Juegoteca en el Jardín de Infantes del Colegio Santo Domingo

Savio” (La Cava, Bs As) y “Tiempo de juego y juguetes” del jardín de infantes n°11 (Junín de los Andes, Neuquén) como así también en “Ciudades por la Educación”; “El juego como decisión política” se visualiza en “Una Ludoteca jugada” de la dirección de Nivel Inicial de la provincia de Neuquén y en “Las Ludotecas escolares para el nivel inicial” (Ministerio de la Nación). Finalmente “El juego desde los espacios de formación docente” como ámbitos en donde la construcción de conocimientos práctico sobre la enseñanza resulta fundamental para el cambio pedagógico didáctico, se desarrolla en “Jugar con Ángeles” implementado por el IFD de Nuestra Señora del Socorro (San Pedro, Bs As) como también en “La Guagua: espacio comunitarios para bebés”.

Estos proyectos descriptos en este volumen en particular, ponen de manifiesto la forma de juego y el modo de jugar⁸, que son aspectos que deben considerarse y desarrollarse en proyectos y propuestas áulicas, revelando lo complejo que resulta generar propuestas con intencionalidades educativas en el juego del niño.

Las instituciones que llevan adelante estos proyectos o propuestas son de diversas tipologías y procedencias geográficas; dentro del volumen “Juego y educación infantil” se desarrollan las siguientes experiencias:

- Implementación de una Juegoteca en el Jardín de Infantes del Colegio Santo Domingo Savio: este proyecto tiene por objetivo extender y ampliar la Ludoteca que funciona en la escuela primaria a la sección de jardín de infantes. La mayoría de los niños de esta Institución pertenecen al barrio La Cava (San Isidro, Bs. As) viviendo en condiciones de marginación, hacinamiento y desamparo afectados por la pobreza, la droga, el maltrato y la violencia; se puede observar dificultades en el ejercicio de las funciones parentales, pudiendo generar involuntariamente niveles de déficit o trastornos en el desarrollo de los niños (un alto nivel de estos niños presenta dificultades en el aprendizaje, hiperactividad, atención lábil y sobre todo escaso desarrollo del lenguaje oral). El origen de este proyecto se presenta por la consideración por parte de los docentes, de los beneficios que se observaron, analizaron y produjeron gracias a la ludoteca implementada en la escuela primaria

⁸ La forma de juego alude a la manera en que se definen la imagen, figura o rasgos singulares que identifican a un juego y lo diferencian de otro (Sarle, 2006), permite predecir cómo se juega un determinado juego (Bruner, 1986) considerando las reglas, el modo de organización de los jugadores, la definición de los tiempos, etc. El modo de jugar está relacionado a como los actores asumen el juego, en este aspecto se pone en acción el adulto encargado de proponer y acompañar el juego, destacándose con su saber específico.

de esta misma escuela. En esta propuesta se consideran las necesidades de los niños de esta comunidad educativa como así también las prescripciones del Diseño Curricular para la Educación Inicial de la provincia de Bs As. Esta Juegoteca fue diseñada como un espacio y un tiempo posible que, con la mediación del juego, abra la posibilidad de expresión, creación y relación con los otros, mejorando así la autoestima, ampliando la capacidad de crear, favoreciendo el desarrollo de las potencialidades además de facilitar el aprendizaje, tanto en su dimensión intelectual como afectiva y emocional.

- **Tiempos de juego y juguetes:** Esta experiencia, que comenzó a desarrollarse desde el 2010, apunta a ofrecer tiempos y espacios institucionales regulares que garanticen y efectivicen el derecho del juego en la infancia como así también se busca recuperar y valorar el juego como actividad fundante para la construcción subjetiva del niño que aporta a su crecimiento, desarrollo y modo de establecer vínculos con los que lo rodean. Este proyecto es desarrollado en la provincia de Neuquén, en la localidad de Junín de los Ángeles, Jardín de Infantes n°11 “Dra. María Montessori”. El clima de esta localidad no favorece la realización de actividades y juegos al aire libre, por lo general en la totalidad del año, por lo que los niños pasan muchas horas dentro de sus casas, frente a los televisores, no contando la ciudad con una oferta de actividades de recreación para niños de 3 a 5 años, es por estas condiciones que surgió la idea de realizar una propuesta integradora que tuviera en cuenta los juegos tradicionales y actuales, con niños y sus familias, considerando el aporte de sus experiencias lúdicas. Es una propuesta que considera la defensa de los derechos de los niños sobre el juego. Las actividades desarrolladas fueron: -taller de armado de juguetes con las familias, la generación de juegos de construcción, el libro viajero y la kermesse.
- **Ciudades por la Educación. Desarrollados para el nivel inicial (OEI-UNICEF):** Los principales destinatarios de esta propuesta son los docentes y niños de Nivel Inicial de las escuelas de Aristóbulo del Valle (Misiones), Clorinda (Formosa), Fontana (Chaco) y Tigre (Buenos Aires). Se seleccionaron estas localidades porque el objetivo de este plan de acción es mejorar la calidad educativa, en particular las propuestas de enseñanza de juego, para la población en situación de vulnerabilidad social y de este modo achicar las brechas educativas, considerando que esta región cuenta con los más altos índices de vulnerabilidad económica y social del país. En este proyecto se asumieron compromisos técnico-políticos

basados en diagnósticos sobre la situación de la educación infantil para los niños de 5 y 4 años y sobre el lugar del juego en las propuestas de enseñanza en las instituciones escolares, observándose el importante crecimiento que ha tenido la educación inicial, plasmándose esto en la obligatoriedad de la asistencia a los cinco años, el incremento de cargos docentes y directivos, las políticas de dotación de bibliotecas y ludotecas, las políticas de mejora de la infraestructura, entre otras. Estas políticas resultan una expresión de que la educación inicial es identificada progresivamente como una prioridad en la LEN (Artículo 18); no dejando de reconocer las importantes desigualdades vigentes dentro del sistema educativo, ya sea en el acceso al sistema como la calidad educativa. Con respecto a la *calidad* se hace referencia al particular lugar que se le da al juego en las normas educativas, las concepciones de los docentes y sus prácticas, resultando escasamente contemplado en las prácticas cotidianas en los jardines, tanto en la investigación que realizó Patricia Sarlé, como en la información relevada en el marco de la indagación “Las oportunidades educativas en el nivel inicial” que se llevó a cabo en este proyecto. De una muestra de 129 actividades de sala observadas en las instituciones de las ciudades participantes, el 26% son actividades de juego y de estas el 70% representaron juego libre en el patio o en las salas, sin instancia de planificación de por medio; en las indagaciones sobre las concepciones de los docentes puede deducirse que las mismas expresan ciertas contradicciones con sus prácticas y que son inadecuadas y desactualizadas. Por lo que el principal objetivo de este proyecto es definido de la siguiente manera: lograr que los niños de estas ciudades puedan contar con una oferta educativa que garantice sus derechos a aprender a jugar, y a jugar para aprender así como acceder a los contenidos adecuados, oportunos, actualizados y pertinentes en materia de alfabetización inicial definidos por los NAP fortaleciendo las bases de su escolaridad formal. Una ludoteca jugada: Este proyecto responde a una decisión política, considerando el *contexto macrosocial*, ya que este puede resultar como facilitador o inhibidor del hecho de jugar. Lo que se pretende en este plan de acción es que se lo considere al *juego como contenido*, dejando de lado el lugar utilitario que le otorga la escuela (vehículo para aprender) como así también la inclusión del juego librado al azar o a la actividad espontánea del niño. Detrás de una decisión política de dotar de material, se necesita un educador que dote de sentido los objetos y las experiencias de los niños. El origen de este proyecto

comienza en la provincia de Neuquén capital desde el año 1985, por la Agrupación Taller Didáctico, con la misión de arreglar y confeccionar material didáctico para los jardines de infantes de Neuquén capital y asesorar a los docentes en el uso adecuado de los mismos; este taller está organizado por sectores según la actividad que allí se desarrolla: pintura, barniz, ludoteca, diseño y embolsado. El castillo de la lectura es un lugar para hablar de libros, en donde la fantasía, imaginación y la curiosidad se hacen presentes, partiéndose primeramente de la lectura de un cuento, mirar libros, narrar una historia, para luego jugar con otros elementos lúdicos que brindan como títeres, teatrillos, accesorios para disfrazarse, telas y rompecabezas con los personajes de los libros;

- Los espacios de arte y ciencia es un ámbito que integra juego, movimiento, percepción, descubrimiento, concentración, actividades que permiten incentivar su sensibilidad y curiosidad; en el espacio de artese encuentran los siguientes materiales: -memotest y rompecabezas contruidos combinando juegos conocidos con diseños que pertenecen a obras de arte de distintas épocas, estilos y autores –espacio para realizar esculturas, con diferentes elementos, ensamblando, buscando formas, descubriendo espacios llenos y vacíos –diversas obras de arte que a modo de galería permiten ser observadas a fin de conocer detalles, dar nuestra opinión acerca de lo que imaginamos –atriles donde crear un cuadro recreando las técnicas de collage y puntillismo –un espacio para hacer retratos donde los niños alternan entre ser modelos y dibujar a sus compañeros –otro para jugar con la perspectiva y tener la experiencia de dibujar objetos colocados a diferentes distancias; el espacio de ciencia cuenta con –El Planetario: que permite conocer e imaginar la estructura de nuestro sistema solar y un acercamiento a las proporciones de tamaño –la caja negra: con juegos con efectos lumínicos –Objetos que permiten jugar con ilusiones ópticas (caleidoscopio, periscopio invertido) fabricar esferas, armar historias con secuencias de hechos científicos históricos y sus protagonistas. El taller también creo Cajas de préstamo, para continuar con trabajando en el aula, estas son: cajas de arte que cuentan con captador de imágenes, memotest, rompecabezas, retablo, juego de bocón, armado de rostros a partir de retratos de obras de arte; caja de ciencias que contiene

caleidoscopios, teléfonos, linternas, fichas con ilusiones ópticas, muestrario de texturas, planos inclinados, imanes, historias para armar.

- Ludotecas Escolares para el Nivel Inicial: La implementación de Ludotecas escolares para el nivel inicial es una de las acciones que se realizan desde la dirección Nacional de Educación Inicial en el marco del Plan trienal 2008-20011. Se trata de un equipamiento de juegos⁹ a ser distribuidos en los jardines infantiles (en zonas urbanas y rurales). La diferencia que existe entre estas ludotecas escolares son los objetivos que piensa y plantea la docente de cada jardín, con el envío de estos materiales. Esta ludoteca está formada a partir de tres formatos de juego, considerando que cada uno de ellos implica desafíos y potencialidades para el aprendizaje y el desarrollo, como así también tratándose de tres formatos de juego propios y característicos del Nivel Inicial; ellos son: Dramatizaciones, Construcciones, Juegos con reglas Convencionales. El material de juego se seleccionó visualizando y reflexionando sobre el uso de que cada material u objeto de juego requiere de determinados procesos cognitivos, saberes culturales, habilidades y destrezas como así también las características evolutivas, las necesidades de desarrollo y los contenidos del Nivel Inicial.. “Ludotecas para el nivel inicial” es un nuevo concepto, representa un desafío para las instituciones y uno de los logros de este programa fue el desarrollar videoconferencias y capacitaciones, en distintas provincias, dando lugar a un trayecto de formación que se llamo “Ludotecas múltiples miradas desde la Educación Inicial”.

Estos proyectos surgen como una posibilidad de articular la formación docente con la integración en los juegos de los niños en los jardines de infantes, puesto que cuando se mira los juegos en los jardines de infantes, muchas veces se observa una relativa ausencia o distancia del maestro durante el mismo, pocos maestros juegan o acompañan al jugador en el proceso que se inicia al comenzar a jugar (Sarlé, 2006) como si solo fuera territorio del niño. Para ello algunos expertos proponen que el educador vuelva a conectarse con sus experiencias infantiles, recuerde la pasión puesta en sus juegos y la experiencia como jugador (Aubert y Caba, 2010). Otros señalan la necesidad de dotar a toda la enseñanza de una vuelta a la experiencia lúdica o al menos a la aparición de

⁹ La ludoteca escolar se sustenta en múltiples referentes, cada uno sirve de marco y guía en el proceso de selección y organización de los materiales. Entre estos referentes encontramos: los documentos de la Ley de Educación Nacional 26.206, las orientaciones de los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios, los diseños jurisdiccionales, las características y potencialidades de los alumnos, las perspectivas desde las que se diseña la formación docente.

algunos de sus rasgos como la curiosidad, el humor, la capacidad de elección, y el uso de la imaginación y generar espacios reflexivos sobre el modo de jugar a fin de entender que es lo que los niños deben comprender de un juego para disfrutarlo plenamente (Pavía, 2010). Los siguientes proyectos promueven dos tipos de aprendizajes: -construyen espacios ricos de juego en donde la presencia del adulto resulta potente para la aparición de juegos diversos que nutren su imaginación y dotan de sentido a su experiencia – y para los estudiantes en formación: se proponen como experiencias para el análisis, la participación, la búsqueda de alternativas respecto al juego en el niño y en su “ser docente” y permiten participar de una propuesta novedosa de diseño y práctica de enseñanza y juego. Estos espacios son un punto de partida para el “saber específico a cerca de la transmisión del saber jugar”. (Pavía, 2010, pág. 128)

- Jugar con Ángeles: Este proyecto articuló acciones entre el Instituto de Formación Docente Nuestra Señora del Socorro (San Pedro, Bs. As) y el Centro de Día “Casita de los Ángeles” propiciando así espacios de encuentro entre los estudiantes del profesorado y los niños que asisten como una forma de facilitar, desde el juego, la tarea docente y las oportunidades de juego en ámbitos sociales complejos. Este proyecto surge desde el Instituto Socorro, comprometido con valores cristianos, para colaborar con el Centro de Día. Con esta propuesta no solo se buscaba presentar el juego como la mejor estrategia para llevar a cabo una tarea pedagógica con niños pequeños si no también habilitar experiencias de juegos diversas para niños que no sabían ni podían jugar tal como se esperaba para su momento de desarrollo, y otro de los propósitos de este proyecto es promover en los estudiantes del IFD instancias desde las cuales descubrir el compromiso que supone como futuro educador encontrar alternativas potentes para niños que provienen de contextos sociales diferentes a los propios y que desafían los modos de pensar las prácticas. Dentro de las actividades desarrolladas, el proyecto posibilitó crear una sala de jardín equipada para los niños más pequeños del Centro de día; a esta sala se la preparó, se la pintó, se compraron muebles de guardado, mesas, sillas, y mobiliario para el sector de dramatizaciones, y también materiales, juegos diversos y juguetes; los estudiantes plantearon actividades lúdicas sencillas, juegos reglados simples, en los que pudieran jugar distintas edades, juegos de construcción o de mesa. Se habilitaron distintos y diferentes espacios para la organización del juego en sectores, equipados por los siguientes juguetes, juegos y materiales: -juegos de mesa para

distintas edades –bloques de plástico grandes y pequeños –material de plástica – juegos de patio como: hamacas, tortuga arenera, sube y baja, aro de básquet, pelotas de distintos tamaños, sogas, baldes y palas –confección de juegos: encastres, dominó de piso, de emboque con pelotas y cajas de distintos tamaños, un camino de números, dados grandes y distintos elementos variables estilo juego de la oca.

- La Guagua: Es un espacio comunitario de juego para bebés, niños pequeños y sus familias, que funciona como proyecto de extensión a la comunidad en el Instituto de Formación Docente de Bariloche, desde el año 2008, participando en el profesores y estudiantes del nivel inicial. Surge por la falta de oferta o ausencia de espacios públicos, gratuitos, de juegos para bebés y los más chiquititos en vinculación con los adultos en nuestra ciudad, como así también por la falta de conciencia de la importancia prioritaria del juego, como derechos desde el nacimiento, para el desarrollo sano e integral del niño; sin dejar de considerar también como otro factor de apertura de este proyecto, la hostilidad climática de gran parte del año de este lugar, no favoreciendo la salida de los hogares, los paseos familiares al aire libre, la vida social y comunitaria. Este espacio se arma y se desarma cada semana para dos horas de encuentro, para dos horas de juego, la ilusión, el aprendizaje, la pregunta y la respuesta construida entre todos. Esta ludotecase fue convirtiendo en un área para conocer a los niños en el juego, ya sea por parte de educadores como así también la propia familia del niño, implicado en la actividad lúdica.

CAPITULO III

LUDOTECAS, INFANCIAS Y MARCOS LEGALES

3.1 ¿COMO SE CONCIBE A LA INFANCIA EN EL CONTEXTO DE LA LUDOTECA?

Plantear que es *ser niño actualmente* remite a su significación en los distintos momentos de la historia y a las generaciones que lo preceden.

Se tomará la sistematización teórica de Piedrahita (2001):

Las concepciones de la infancia han cambiado considerablemente a lo largo de los siglos (Ariès, 1987; De Mause, 1991) y también durante el siglo XX (Pachón, 1985; Casas, 1998). Los cambios históricos en la concepción de la infancia tienen que ver con los modos de organización socioeconómica de las sociedades (Ariès, 1987), con las formas o pautas de crianza (De Mause, 1991), con los intereses sociopolíticos (Varela, 1986), con el desarrollo de las teorías pedagógicas (Escolano, 1980) así como con el reconocimiento de los derechos de la infancia en las sociedades occidentales y con el desarrollo de políticas sociales al respecto (García y Carranza, 1999). Por todo ello la infancia, más que una realidad social objetiva y universal, es ante todo un consenso social (Casas, 1998).

Ariès planteaba la emergencia del sentimiento de Infancia en el siglo XVI y XVII, observando ya que la Infancia de los trabajadores no existía de la misma manera para todos y que las concepciones de infancia de los trabajadores no eran las mismas que la de los aristócratas (Ariès, 1960)¹⁰. Este autor fundamenta que la Infancia es una construcción histórica que termina de ser elaborada en la Modernidad, no es natural sino una elaboración histórica; siendo el discurso pedagógico el que diseñó la infancia como un espacio en donde permanecer hasta la adultez. En la edad media la infancia no existía como hoy, no existía una diferenciación y delimitación por parte de los adultos de esta etapa de la vida, con lo cual la infancia no tenía un espacio de vida separado del adulto. Durante el siglo XVII aumenta el interés por la educación de los niños/as, por parte de los pedagogos, moralistas y hombres de la Iglesia; se parte desde la idea que los niños son tabulas rasas y que han de ser educados, así lo planteaba Comenio considerado el

¹⁰Philippe Ariès fue un historiador francés, quien indujo a través de su trabajo llamado “El niño y la vida familiar en el Antiguo Régimen” (publicado en 1960 y reeditado en 1973) a considerar a la infancia como un nuevo campo de indagación y como una construcción histórica, social y cultural. A partir de la publicación de este libro han crecido actualmente los debates e investigaciones sobre esta temática.

padre de la pedagogía moderna, siendo ello una responsabilidad de los adultos. Al lado de la educación familiar (S XVIII) se consolida la educación escolar, ya que la infancia es comprendida como el tiempo para la educación y la formación. El *nacimiento de la infancia*, para Ariés, está dado por la aparición de dos instituciones modernas: la familia y la escuela.

Interiorizándonos sobre el concepto de infancia, se encuentran distintos autores que consideran que “se ha pasado de una concepción de la Infancia, como algo estable y homogéneo, a una visión, llamémosla postmoderna, de la infancia como algo complejo, histórico, cultural y variable”. (Peña, 2008).

El período que abarca desde la postdictadura al año 2000 en la Argentina, ha dejado huellas de cambios globales y locales en la niñez argentina. “La cuestión de la Infancia se constituye, entonces, en un analizador privilegiado de la historia reciente y del tiempo presente que permite indagar los cambios materiales y simbólicos producidos en la sociedad argentina pero a la vez es también un objeto de estudio de singular importancia en tanto la construcción de la niñez como sujeto histórico ha adquirido notoria visibilidad.”(Carli,2010, pg. 351).

Durante la dictadura militar la niñez se concibió en botín de guerra, ya que formó parte de una política de secuestro o apropiación y a la vez fue encerrada en el ambiente familiar como resultado de una política de estado que propagó la peligrosidad del espacio público.

La recuperación e institucionalización de la democracia durante los años 80 se acompañó con un proceso de empobrecimiento del país. En los años 90 se comienza a constatar que la crisis de finales de la década y los procesos de ajuste que la acompañaron han afectado con especial dureza a la Infancia, socavando sus condiciones de salud, nutrición y educación y que la recomposición argentina se producía en el contexto de un país que se empobrece (Minujin, 1995, pg.17). En este contexto comienza a manifestarse una nueva realidad, la visibilidad de los “sectores pauperizados o nuevos pobres”, la cual es una pobreza adquirida no heredada; y en contrapartida comienza a observarse procesos de concentración de la riqueza por determinados sectores de la sociedad, constituyéndose así una realidad de polarización social en Argentina.

Según Caba (2004), en su artículo Juegoteca Integral “hoy hay miles de ludotecas en el mundo y en Argentina comienzan a multiplicarse”. Ella se pregunta si es una moda o si

responde a un interés sociocultural o a una necesidad educativa del contexto globalizado; qué fundamentos tiene y qué ideología la sustenta. Continúa esbozando que la globalización en Latinoamérica trajo aparejado grandes cambios paradigmáticos, acarreado consecuencias muy serias como: la exclusión social, alto desempleo, subempleo, aumento de la pobreza y la inseguridad, desnutrición infantil elevada, alta mortalidad infantil, altos índices de violencia, aumento del analfabetismo, etc. En este artículo analiza la evolución del concepto de infancia dentro de la globalización, concluyendo en que la infancia actual se encuentra polarizada. Por un lado, se encuentra una infancia hiperrealizada con necesidades básicas satisfechas, cantidad de objetos para consumir (videos juegos, internet, tv, etc.) sin restricción alguna, con agendas completas para sumar conocimientos de todo tipo y cubrir el tiempo que el adulto no puede estar presente. En el otro polo, existe hoy *una* infancia desrealizada donde se advierte con preocupación el trabajo infantil, el abuso sexual, el maltrato, el hambre; si le llega comida a través de algún plan social, no puede acceder a una educación integral por lo que sigue siendo consumidor de delincuencia, droga, prostitución, alcohol. La autora hace referencia a un contexto complejo, en crisis, y des-subjetivado, necesitando de un hombre que enfrente esta realidad, que la resista pero también que la transforme, considera a la globalización como una compleja oportunidad para el cambio.

La realidad descrita en el párrafo anterior, nos permite comprender las nuevas figuras de la Infancia argentina: el niño de la calle y el niño consumidor (Carli, 2010 pg. 351), figuras que se relacionan con lo que menciona Caba en su artículo Juegoteca Integral (2004). Estas dos infancias se generan por:

- En el caso del niño de la calle, por el proceso de deterioro económico-social, aumento del desempleo y ajustes que conducen a la explosión de la pobreza infantil como fenómeno estructural durante la década del 90.
- La imagen del niño consumidor, por el proceso de transnacionalización de la economía, la estabilidad monetaria y la convertibilidad que propicia nuevas prácticas económico-culturales de los niños y sus familias.

Distintos testimonios indican que el fenómeno de los chicos en la calle, que comenzó como parte de un proceso de deterioro social de las familias en los 80, se agudizó a partir de la segunda mitad de la década del 90, luego de haberse producido “la transformación

de los niños y las mujeres en la variable de ajuste de las situaciones de empobrecimiento de los hogares” (Liwsky, 1991, pg. 187).

En el mismo sentido, Minujin (1999) plantea que las figuras del niño de la calle y del niño consumidor tradujeron en experiencias vitales y en procesos socio-culturales, la complejización y heterogeneización de la estructura social Argentina.

3.2 PREOCUPACIÓN POR LAS CONDICIONES DE LA INFANCIA EN LA ACTUALIDAD Y LAS REFORMAS JURIDICAS

Paradójicamente en esta época contemporánea se observa que cada vez son más los espacios socio-culturales en los que lo específico para la infancia tiene cabida: desde UNICEF y la preocupación por su calidad de vida, hasta la declaración de los derechos del niño, los productos de consumos y ofertas particularizadas que se ofrecen para este grupo etario. Aquí se advierte que la infancia no desaparece, si no que se convierte en un medio para erosionar lo infantil y expandirse en los ámbitos sociales y culturales. La concepción tradicional de infancia desaparece porque la sociedad interviene y penetra en los espacios en los que anteriormente la infancia se tenía como una presencia diferenciada.

Debido al proceso de empobrecimiento de la sociedad argentina, que afectó dramáticamente al sector de la infancia, es que en los años 90, se comienza a observar el desarrollo de acciones por parte de organismos públicos y no gubernamentales e internacionales, a través de la Convención Internacional de los Derechos del Niño, permitiendo comprender la magnitud del fenómeno y la institucionalización del mismo.

En América Latina se presentaron dos grandes etapas de reformas jurídicas en lo que se refiere al derecho de la Infancia. Una etapa, que se sucedió desde 1919 a 1939, que introduce la especificidad de del derecho de menores creando un nuevo tipo de institucionalidad: la justicia de menores. Una segunda etapa legislativa, a partir de 1990 en adelante, en donde hay un cambio profundo y sustancial, en donde se construye un nuevo derecho para todos los niños.

La respuesta jurídica histórica que se dio a la situación de los niños, hasta llegar a la concepción del niño como sujetos de derecho, fue la de vigilar y castigar todo aquello que se salía de lo establecido, del orden y la norma. El niño joven que actuaba en contra de la norma debía seguir un propio derecho de menores: *la reeducación*. En el siglo XIX, los

niños que no tenían acceso al sistema escolar o eran expulsados del mismo se caratulaban dentro de una categoría difusa, entre mezcla de abandono y transgresión, lo que resultaba preciso de proteger por no llamarlo controlar frente a la amenaza que resultaba, que estos niños se convirtieran en los nuevos delincuentes para la sociedad; siempre ignorándose los derechos elementales de los menores víctimas y dándole así nacimiento y propagación a la construcción de casas, refugios, hogares y reformatorios para desarrollar la finalidad reeducativa de tratamiento para estos niños. En EE.UU la creación del primer Tribunal de Menores fue en el año 1899 inaugurando así la historia de las leyes de *protección de minoridad*.

Los profesionales en el tema manifiestan que Chicago llegó a ser el primer lugar en donde apareciera una legislación para la minoridad por el extraordinario desarrollo industrial y urbano en un ámbito económico liberalista, que produjo la gran riqueza en algunos y la gran miseria de muchos.

El resultado social no se hizo esperar y se comenzó a observar una corriente creciente de niños y jóvenes que desfilaban para los tribunales, apuntándose a su encierro para apartarlos de los influjos corruptores. Lo injusto de esta situación era que los únicos perjudicados eran los hogares, niños y adolescentes de clases desheredadas afectadas por las condiciones socioeconómicas del momento de la historia.

Esto que sucedió primeramente en Chicago comenzó a extenderse también en Europa y en nuestra Latinoamérica también comenzó a analizarse.

En Latinoamérica, instauradas entre la década del 20 y del 30 (en Argentina en 1919) estas leyes entran en vigencia dentro de un contexto de una economía agro-exportadora, insertada en el mercado mundial; observándose que la crisis económica de 1930 puso en evidencia a los destinatarios de estas legislaciones para la infancia, los incluidos se transforman en niños y adolescentes y los excluidos en “menores”, de esto se trata la llamada Doctrina de la “Situación Irregular”. A continuación se desarrollan los rasgos centrales de las legislaciones minoristas de América Latina desarrolladas por García Méndez (2004):

- Estas leyes presuponen la existencia de una profunda división al interior de la categoría infancia: niños, adolescentes y menores (entendiéndose por estos últimos el universo de los excluidos de la escuela, la familia, la salud, etc.). En

consecuencia, estas leyes que son exclusivamente de y para los menores tienden objetivamente a consolidar las divisiones aludidas dentro del universo infancia.

- Centralización del poder de decisión en la figura del juez de menores con competencia omnimoda y discrecional.
- Judicialización de los problemas vinculados a la infancia en situación de riesgo, con la clara tendencia a patologizar situaciones de origen estructural.
- Impunidad (con base en una arbitrariedad normativamente reconocida) para el tratamiento de los conflictos de naturaleza penal. Esta impunidad se traduce en la posibilidad de declarar jurídicamente irrelevante los delitos graves cometidos por adolescentes pertenecientes a los sectores sociales medio y alto.
- Criminalización de la pobreza, disponiendo internaciones que constituyen verdaderas privaciones de libertad, por motivos vinculados a la mera falta o carencia de recursos materiales.
- Consideración de la infancia, en la mejor de las hipótesis, como objeto de la protección.
- Negación explícita y sistemática de los principios básicos y elementales del derecho, incluso de aquellos contemplados en la propia Constitución Nacional como derecho de todos los habitantes.
- Construcción sistemática de una semántica eufemística que condiciona el funcionamiento del sistema a la no verificación empírica de sus consecuencias reales.

En Latinoamérica primero se adoptó la legislación de menores antes mencionada, para luego ser reemplazada por la denominación de “niños de la calle”. Este enfoque surgió, como reacción a las leyes de minoridad, por personas interesadas en alternativas más humanas, simples y eficaces de atención a esos niños expropiados. *La doctrina de la situación irregular*, expresión jurídica del modelo latinoamericano de segregación social, a lo largo de nuestro desarrollo histórico, acabó generando dos infancias: la infancia escuela-familia-comunidad y la infancia trabajo-calle-delito. Para la primera, las políticas sociales básicas (salud, educación, deporte, cultura) funcionaban como propuesta ideal de atención. Para la segunda, una legislación de menores caracterizada por los dispositivo de control social del delito (policía, justicia e institutos de internación) operan como control social de la infancia y adolescencia empobrecida, colocándola a la infancia como objeto pasivo de la intervención del estado, sin derechos a expresar sus necesidades y sentimientos.

En estos párrafos narrados anteriormente se puede ver como en el mundo jurídico se contempla a la infancia, se la delimita y divide, tal como se la describe en el apartado anterior: “la infancia hiperrealizada /infancia desrealizada” o “niños de la calle/niño consumidor”.

La Convención sobre los derechos del niño es aprobada por la Asamblea General de las Naciones Unidas en 1989, *estableciendo así una nueva definición de la Infancia*, basándose en los derechos humanos. La Convención define a la infancia como un espacio separado de la edad adulta, puesto que históricamente, las necesidades de los niños y las niñas nunca habían estado diferenciadas de la de los adultos.

La CIDN (Conferencia Internacional de los derechos del Niño) constituye un conjunto de principios que se desarrollaron como organizadores centrales del vínculo entre Estado e Infancia. El principio por excelencia de la Convención es el interés superior del niño en todos los asuntos que lo conciernan (consagrados por el artículo 3, y repetidos en los artículos 9, 18, 20, 21). El principio de no discriminación es un pilar fundamental de la filosofía de los derechos humanos; el artículo 2 de la Convención exige que los Estados respeten y garanticen los derechos de cada niño sujeto a su jurisdicción “sin distinción alguna de la raza, el color, el sexo, el idioma, la religión, la opinión política o de otra índole, el origen nacional, étnico o social, la posición económica, los impedimentos físicos, el nacimiento o cualquier otra condición del niño, de sus padres o de sus representantes legales”. El derecho a la vida, la supervivencia y el desarrollo, descrito en el artículo 6 de la Convención establece que todo niño tiene el derecho intrínseco a la vida y que los Estados deben garantizar la supervivencia y el desarrollo del niño. La libertad de expresión y derecho a ser escuchado, “es un principio que pone de relieve la función del niño como participante activo en la promoción, la protección y vigilancia de sus derechos” y en consecuencia que sus opiniones se tengan en cuenta en función de la edad y madurez del niño.

El conjunto de principios desarrollados en el apartado anterior, conforman los cimientos del Enfoque Integral. La noción “Protección Integral de los Derechos de la Infancia” constituye un salto cualitativo fundamental en la manera de considerar a los niños. El desarrollo del niño es considerado en una *concepción* holística que abarca su desarrollo físico, mental, espiritual, moral psicológico y social. Este enfoque se instaura como un quiebre radical en el modo de concebir a la infancia.

Los niños, más allá de su realidad económica social, son sujetos de derechos y el respeto de los mismos deben estar garantizados por el Estado. Por esta razón la doctrina de la Protección Integral en el marco de la Convención Internacional apunta a asegurar todos los derechos para todos los niños. La Protección Integral refiere a asegurar a todos los niños y adolescentes, sin excepción alguna, la supervivencia, el desarrollo personal y social, la integridad física, psicológica y moral, además de promover medidas especiales de protección a aquellos que estén en circunstancias difíciles. Las leyes plantean que la verdadera protección de los niños está dada a través de las políticas sociales y los mecanismos de exigibilidad de derechos y define el rol de estado como promotor de políticas de bienestar.

| DERECHOS DE LOS NIÑOS | ARTICULOS |
|---|----------------------------|
| La no discriminación | 2,3 |
| Medidas adoptadas para su interés superior | 3,18 |
| La Supervivencia y el desarrollo | 6 |
| La Identidad | 7,8 |
| Relaciones familiares y orientación paterna | 5, 7, 8, 9, 10, 18, 21, 25 |
| Protección frente al traslado y la adopción ilícitos | 11, 21 |
| Libertad de expresión, de pensamiento, de conciencia, de religión. | 12, 13, 14 |
| Libertad de asociación y de reunión pacífica | 15 |
| Protección estatal de su privacidad, hogar, familia, y correspondencia. | 16 |
| Acceso a una información adecuada | 17 |
| Protección frente al abuso y trato negligente | 18 |

| | |
|---|------------|
| Protección y asistencia especiales si carecen de un entorno familiar | 20,22 |
| Protección frente a los conflictos armados | 22, 38, 39 |
| Cuidados especiales en caso de discapacidad | 23 |
| Salud y acceso a servicios de atención de la salud | 24 |
| acceder a las prestaciones de la seguridad social | 26 |
| Un nivel de vida adecuado | 27 |
| Educación | 28 y 29 |
| <i>El descanso y esparcimiento, el juego y las actividades recreativas, la cultura y las artes</i> | 31 |
| Protección frente al trabajo infantil, la trata, la explotación sexual y de otro tipo, y de abuso de drogas | 32,36,39 |
| Protección frente a la tortura y la privación de la libertad | 37,39 |
| La dignidad y el valor, incluso cuando el niño haya infringido la ley | 40 |
| | |

CAPITULO 4

PERSPECTIVA PEDAGÓGICA Y METODOLÓGICA DE LAS LUDOTECAS

4.1 PEDAGOGIA DE LA EXPRESION Y METODOLOGIA LUDOCREATIVA: “Hacer, Sentir, Pensar e integrar los derechos universales en la posmodernidad”

Dinello propone la pedagogía de la expresión y la metodología ludocreativa para superar la inequidad educativa, el modelo de la “escuela vacía de valores”, para volver a generar las ganas y la alegría en el aprender de los sujetos como el protagonismo en sus aprendizajes; todo esto que para él se perdió con las pedagogías en la modernidad, las cuales ya no responden a las necesidades de la sociedad actual.

Según el autor se ha excluido de la formación docente el aprendizaje de filosofía, a causa del pragmatismo de la revolución industrial, lo que trajo aparejado “fallas importantes” hasta constituirse el extendido fenómeno de la “Escuela vacía de valores”. Entender la perspectiva de orientarnos con escala de valores, de comprender hacia dónde vamos como grupo humano, es una necesidad de entablar el quehacer filosófico, y para la pedagogía específicamente es tener una propuesta sobre el hombre y sobre el tipo de sociedad para la cual se elabora todo un proceso de aprendizajes.

“En el nuevo estilo de vida, donde la memoria y la reproducción tecnológica es muy performante, ya no es interesante aprender re-copiando; en todo aprendizaje el ser inteligente quiere encontrar un desafío a su capacidad de entender y a sus posibilidades de mejorar procesos. Llegó la hora de que todo aprendizaje se asemeje a la obra de arte en la cual se expresa el autor y luego se dialoga sobre la significación de su aplicación. Aprender es operar un grado mayor de entendimiento y organizar una capacidad de realización que pueda satisfacer desafíos actuales, todo lo demás es información que podemos recibir por distintas vías; este aprendizaje es también la actual vía de identidades que se forjan a través de cuanto aprendemos y cuánto creamos.” (Dinello, 2011).

Por lo tanto valores, contenido y metodologías son un conjunto que articulan la enseñanza y la educación con el devenir de una población que necesita aprender a convivir y desarrollar inteligencia de acuerdo a los tiempos. En la actualidad, la incesante reproducción de la TV globalizada ha superado la tradicional sistemática instructiva de los docentes y ello implica buscar nuevos instrumentos de apropiación del lenguaje. Es la

posibilidad de expresarse la que permite hacer la diferencia entre el acto de crear y un producto.

Según Dinello es fundamental la dinámica, en el continuo proceso, de hacer- sentir- pensar ya que es la sinergia del entusiasmo por aprender. El entusiasmo de la lúdica, el placer de transformar creativamente objetos y la dimensión de alegría en la experimentación con la imaginación son confluyentes al confirmar identidad en los aprendizajes. El aprendizaje es un proceso creativo, es un proceso de adquisición de identidad, aprender es transformar al sujeto.

La propuesta pedagógica de la Expresión Ludocreativa se constituye en base al reconocimiento de la naturaleza humana, que se impulsa lúdicamente en los aprendizajes y en nuevas relaciones, que es creativa en la medida que puede expresarse y que desde la interacción con los objetos creados surge la posibilidad de una articulación con los conocimientos, con la propia subjetividad y con la comprensión de valores que se relacionan a la integración social, construyendo así un proyecto pedagógico en este siglo XXI.(Dinello, 2011)

Esta propuesta se organiza abriendo un campo pedagógico donde el sujeto se experimenta creativamente a través de las áreas de expresión, llegando a reconocer el conflicto pedagógico, desde donde inicia un proceso de articulación con conocimientos y valores, es decir formas de evolucionar en su inteligencia cognitiva, emocional y social. Estas actividades de expresión son:

- Área expresión plástica: con trazos y marcas picturales de todo tipo, creaciones de formas tridimensionales a partir de múltiples objetos, realización de esculturas y volúmenes, collages y creación de maquetas, todo ello en básica relación a las estructuras lógico-matemático.
- Área de expresión musical: con exploración de ruidos y sonidos, experiencias de diferenciación auditiva, ensayo de cantos, y armonización sonora, experiencias rítmicas y melódicas, que naturalmente están en relación a las estructuras del lenguaje, es decir de la alfabetización y de la comunicación social, de estrecha relación entre lenguaje y pensamiento;
- Área de expresión escenográfica: con disfraces, juegos de roles, dramatización de cuentos y de leyendas, fantasías, máscaras, y animación de títeres,

representaciones teatrales, todo ciertamente en relación a procesos de maduración de la persona y convivencia;

- Área de juegos y movimientos en el espacio(psicomotor): con evolución del cuerpo en el espacio, juegos de carrera, saltos, y volteretas, juegos de equilibrio, juegos con objetos y circuitos de obstáculos, todo en relación a la armonía corporal y a la coordinación psicomotora;
- Área de iniciación cultural: con rondas y juegos tradicionales, cantos y bailes del folclore, narración de cuentos y leyendas, todo en relación con la identidad de la persona intrínsecamente vinculado a los valores culturales regionales y perspectivas del país.

Estas áreas de expresión le brindan al sujeto la posibilidad de descubrirse como protagonista de sus aprendizajes, y comprender que todo crecimiento se inicia desde el interior.

Menciona Dinello, en su libro “Cuaderno de Lúdica y Sociología de la Educación” (2011), que las actividades de expresión, detalladas en el párrafo anterior, son aplicadas para los diferentes niveles de escolaridad y de la formación profesional, aunque siguiendo una secuencia metodológica que se confirmó a través de las múltiples experiencias realizadas en diversas Instituciones de Latinoamérica y Europa:

- Iniciación Lúdica;
- Actividades de Expresión Creativa;
- Focalización del conflicto pedagógico;
- Experimentación y/o búsqueda de informaciones;
- Articulación en nuevas concepciones.

Esta es una propuesta que reconoce el *valor de las emociones* que nos provocan los procesos de descubrimiento, aprendizajes y crecimiento personal, en el cual se focaliza el protagonismo de quien aprende, dada precisamente su posibilidad de expresarse, todo ellos se corresponde con la afirmación de los derechos de cada individuo, que se explicitan aun en la Convención sobre los Derechos de la Infancia (1989). Como hemos venido desarrollando en capítulos anteriores la posmodernidad se presenta como el período de los derechos del individuo, de los derechos de la mujer y de los derechos del niño.

Este modelo pedagógico considera el contexto del sujeto protagonista de aprendizajes, por lo que parte de lo que sabe la persona, de lo que él es y desde allí avanzar en los aprendizajes. Aceptando incluso una diversidad cultural ya que el grupo de niños llega con sus marcadas diferencias como consecuencia de factores socio-económicos, de migraciones internas y de lejanas inmigraciones.

La figura del docente como animador pedagógico que asegura la participación lúdica y las múltiples posibilidades de expresión creativa de todos y cada uno, es el que asegura la evolución del campo pedagógico¹¹.

La lúdica, que integra la imaginación y la alegría de aprender, es el elemento fundamental al constituir la nueva fórmula metodológica. La lúdica nos aproxima a la esencialidad del ser humano: cada individuo a través de sus aprendizajes se transforma en sujeto de su existencia, afirmando y promoviendo su identidad.

Para Dinello (2011) el juego es una invitación a la alegría compartida, el juguete puede ser una invitación a jugar o puede ser un someterse al objeto, el proyecto pedagógico lo define, la visión de sociedad inspira los fines educativos de las ludotecas. Hay quienes transforman las ludotecas en exposición de juguetes, olvidándose de necesidades infantiles fundamentales; no alcanza con actividades de entretenimiento y merienda, se necesita partir del protagonismo del niño y asumir una variedad de actividades de expresión, ennoblecidas por la tonalidad lúdica y la inspiración creativa.

Estamos rodeados de “objetos-juguetes”¹² en la expresión ludocreativa, como consecuencia de nuestra sociedad productiva. ¿Cuáles son esos objetos que nos ayudan a desarrollar nuestra expresión creativa-lúdica? A continuación serán mencionados:

- Aquellos objetos que son de uso utilitario pero que en algún momento pueden ser simbólicos y no realmente productivos, como el material usado en diversas profesiones (mecánico, músico, cocinero, médico, etc.) en madera o en plástico. También las ropas antiguas o fuera de época en la vida social y que son apreciadas por hacer teatro.

¹¹ Con el término campo pedagógico se refiere al espacio físico y mental donde pueden evolucionar varios sujetos modificando una diversidad de objetos.

¹² Los objetos son preciados instrumentos de aprendizajes propiciando situaciones hermenéuticas consecuentes al interaccionismo simbólico.

- Los objetos que son el factor central de juegos y creación artística como pelota, la cuerda, los instrumentos de música, las canciones, los pinceles, los títeres y caretas;
- Los objetos de artesanías adquieren otra vida en manos de los niños, como las muñecas de trapo, los carritos tirados por una piola, baleros y trompos;
- Los objetos que solicitan un encaje o correspondencias en el armado de piezas y/o sus significados, como los rompecabezas, el domino, el juego de la oca, los trabalenguas, las leyendas y fabulas que nos vinculan a los valores culturales.
- Los objetos que por el hecho de ser fácilmente modificables son factibles de uso múltiple, son los más apropiados para la creatividad o para iniciarse al reconocimiento de la lógica matemática, como lo es el material de descarte, de desecho doméstico.

Concluyendo este apartado, la metodología de expresión ludocreativa, se puede sintetizar (Dinello, 2011) considerando:

- la naturaleza humana: la expresión como vía de afirmación del sujeto, reconociendo el impulso lúdico como forma de descubrir y desarrollar comportamientos inteligentes con alegría, la creatividad como forma de plantearse una realización en el devenir.
- una estrategia de aprendizajes: reconocer la importancia del protagonismo de quien aprende, confirmar que el sujeto emerge a través de los aprendizajes, verificando que la interacción de las diversidades es un instrumento profesional fundamental en la actualidad.
- una secuencia metodológica: con una iniciación lúdica, abriendo un espacio de expresión creativa, focalizar un conflicto pedagógico, buscar información y/o experimentar hipótesis, sistematizar nuevos conceptos.
- los instrumentos metodológicos: abrir un campo pedagógico de expresión, desarrollar una animación pedagógica a través de las áreas de expresión, realizar una articulación del proceso creativo con los conocimientos, los valores humanos y/o los principios de estética. Este transitar por el hacer, la implicación emocional y llegar a la sistematización conceptual es fundamental para la adquisición de aprendizajes que dignifican al ser humano y/o que le permiten resignificar su experiencia. Es de suma importancia reconocer la arte-expresión como vía de afirmación del sujeto.

- la declaración Universal de los Derechos Humanos y la Convención de los derechos del niño: el derecho de cada individuo a ser reconocido en su identidad biológica y cultural, el derecho a ser instruido en su lengua materna, el derecho a respetar la diversidad, véase en la heterogeneidad de los grupos en las aulas, la cual es a relacionar con la biodiversidad y con la democracia. Participación y aprendizajes para todos.

4.2 LUDOEDUCADORES: mediadores formados en espacios de juego.

En este apartado se definirá el concepto de ludo-educador y a partir de ello se ofrecerá la descripción de su perfil profesional y su formación. Dentro del concepto de ludo-educador, se encuentran tres conceptos relevantes que se entrelazan, ellos son: facilitador, construcción de conocimiento conjuntos y matriz lúdica.

Según Caba y Aubert (2010) un ludo-educador es una persona, joven o adulta, que *facilita* el juego abriendo la posibilidad de jugar de otras personas de diversas edades, capacidades y oportunidades sociales, económicas y culturales; sosteniendo una actitud coherente y comprometida enfocada en la construcción de conocimiento conjunto a través de la experiencia vital y enriquecedora que permite el habitar un espacio y tiempo lúdico/educativo¹³. Un educador que recupera su experiencia como jugador, la valora y la pone al servicio de su oficio, descubriendo como el juego puede facilitar situaciones de buena enseñanza potenciando los aprendizajes, aún los espontáneos, de la infancia.

Ser ludo-educador implica considerar los siguientes aspectos:

- Reconocer a la infancia como sujeto de derecho y al niño como ser completo en constante formación. Por esto puede demostrar amor, respeto y ternura por los niños.
- Mantener vivo el impulso lúdico y poder transmitir la capacidad de jugar con normalidad, permitiéndole así proponer situaciones lúdicas sobre la base de la imaginación, el protagonismo y la atención al aprendizaje de los niños;

¹³ Esta definición se encuentra en el libro de Patricia M. Sarlé "Lo importante es jugar". Como entra el juego a la escuela. Ediciones Homo Sapiens. Capítulo 5 por Elsa B. Aubert y Beatriz, Caba.

- Incorporar y transferir contenidos a partir de la experiencia y la vivencia del juego y múltiples lenguajes expresivos para llegar luego a la sistematización y la reflexión crítica de los mismos.
- Estimular a través del juego el desarrollo de los sentidos para abrir los canales de aprendizaje sensoriales en la infancia.
- Identificar procesos grupales y generar la solución de conflictos haciendo lugar a una comunicación flexible y afectuosa;
- Estar atento a la transformación creativa del espacio físico donde se juega y aprende, cuidando las normas de seguridad de los objetos lúdicos y los equipamientos de juego con los que los niños experimentan;
- Poseer dinamismo y optimismo personal que contagia en el diseño de sus planificaciones. Específicamente conoce los juegos que prefiere el grupo de niños, sus reglas, las dadas por el juego original y las inventadas consensuadas por el grupo de jugadores. También acepta las propuestas de juego que proponen los jugadores y les brinda lugar incorporándose como un jugador más.
- Capacitarse en la temática dándole sentido integral a sus saberes: las distintas expresiones del hombre, la teoría y las investigaciones contemporáneas, el conocimiento de necesidades educativas especiales y todo aquello que amplíe la mirada de la infancia en los ámbitos posibles para su desarrollo: educación, salud, comunidad, para constituir a los niños/as a través del juego.

El rol que tiene el ludo-educador es facilitar el juego. Según Brown (1992) facilitar es tener una actitud de empatía, la capacidad de ponernos en el lugar del otro, de escuchar los destinatarios. El concepto facilitar no significa dirigir. Facilitar el juego tiene que ver con una concepción horizontal de la educación, va mas allá de explicar cómo se juega, es una actitud que implica tener en cuenta el grupo y estar dispuesto a modificar. A la hora de facilitar un juego hay varios elementos que se deben considerar:

- El espacio;
- El número de participantes;
- La edad de los participantes;
- Los objetivos: ¿Qué queremos lograr? ;
- La disposición del grupo.

Brown (1992) describe las características de un facilitador de juegos, aclarando que las mismas se corresponden a muchas características de un educador popular. Ellas son:

- *Comunicativo*: Más que explicar el juego, tiene que comunicar el sentido del mismo. Es transmitir valores que ayudan a crear un ambiente;
- *Amable-amigo*: Respondiendo a un contexto de unión y solidaridad, el facilitador también es amigo, compañero, uno más que disfruta del juego;
- *Creativo*: engloba todo pero especialmente se refiere al momento en que propone un juego. El facilitador debe estar pendiente para saber cuándo proponer o no un juego, cual será, que adaptación habrá que hacer.
- *Flexible*: ¿Hay que cambiar algo? Se trata de la capacidad de modificar, iniciar, detener, etc. cuando no estaba previsto.
- *Alegre*: Los juegos son para gozar y el facilitador debe motivar esta alegría;
- *Sensible*: al grupo, a sus necesidades y al proceso que vive;
- *Paciente*: porque a veces hay que esperar, por que las cosas no van al mismo ritmo que quisiéramos;
- *Sensual*: De los sentidos, es decir, estar atento a todos los sentidos.

En relación a la formación del ludoeducador Sánchez (2005) alude que se puede pensar en el juego, reflexionar sobre sus cualidades virtualmente, estudiar sobre él, observarlo, comprenderlo, dedicarle tratados, discutir y discurrir sobre él pero no se puede jugar. *No hay complemento entre lo teórico y lo vivencial, la práctica lúdica no aparece como primordial ni formativa.* La autora sostiene que para poder comprender cabalmente el significado del juego jugado, para analizar y decodificar, se requiere de la instancia que otorga la experiencia, la vivencia.

Según Sánchez (2005) conocer y saber acerca de lo que significan el juego y el jugar, indagar sobre todos los descubrimientos realizados en torno a él, recabar información erudita, estudiar sus procesos y manifestaciones, etc., son algunos de los aspectos que integran un proceso formativo y/o de capacitación pero no se debe prescindir de experimentar la *vivencia lúdica* para obtener resultados significativos y profundos, esclarecedores y de transformación real. Esto que escribe la autora lo encontramos explícito en la definición que se dio más arriba de lo que es un ludo-educador, cuando dice: “Un educador que desde su propia matriz lúdica recupera su experiencia como jugador, la valora y la pone al servicio de su oficio, descubriendo como el juego puede

facilitar situaciones de buena enseñanza potenciando los aprendizajes, aún los espontáneos, de la infancia.”

El ludo- educador propone la construcción conjunta del conocimiento, buscando distintas formas de facilitar el aprendizaje activo, creativo y autónomo, con la posibilidad de la vivencia y satisfacción para cada uno, a través del taller de juego. Se le brinda al participante, a través del juego, oportunidades de combinar, armar y rearmar, estrategias operativas desde la vivencia. Para Sánchez (2005) se trata de “aprender a aprender” orientados por el paradigma de la complejidad y de seleccionar conocimientos conforme a los intereses de cada etapa, tomando en cuenta motivos personales, propios y únicos.

CAPITULO 5

LA INVESTIGACIÓN

5.1 ENFOQUE, OBJETIVOS, METODOLOGÍA Y SUJETOS DE LA INVESTIGACIÓN.

El presente capítulo da cuenta de la investigación desarrollada en este trabajo. La organización del mismo contempla el enfoque asumido, los objetivos estructurantes del estudio, diseño de investigación adoptado, el instrumento de recolección de datos utilizado y, finalmente, el proceso de análisis e interpretación de la información obtenida, considerando para ello el marco conceptual de referencia, expuesto ya en los capítulos anteriores.

Respecto del enfoque, se trata de una investigación empírica de naturaleza cualitativa y de carácter exploratorio. En palabras de Taylor y Bogdan (1987) optar por una investigación cualitativa implica producir datos descriptivos, a partir de las propias palabras de las personas, habladas o escritas y de la conducta observable. Esta perspectiva le impone al investigador tomar con seriedad las palabras y acciones de la gente estudiada (Strauss y Corbin, 1998), buscando una comprensión detallada de las perspectivas de las mismas. Es decir, interpretar las cosas desde el punto de vista de las otras personas.

Según Strauss y Corbin (1998) una investigación de naturaleza cualitativa es *“llevada a cabo con el propósito de descubrir conceptos y relaciones en los datos brutos y luego organizarlos en un esquema explicativo teórico”* (Strauss y Corbin, 1998: 8). En este trabajo solo se aspira a encontrar categorías a partir de las cuales permita comprender mejor lo que se recorta como objeto de estudio.

Objetivos del estudio

El presente Trabajo Final de Licenciatura pretende como objetivos generales:

- Comprender lo que hoy se conoce como espacios de juego denominados “Ludotecas” como dispositivos para promover aprendizajes en los sujetos que allí concurren.
- Significar a los mismos en tanto ámbitos de desempeño del quehacer psicopedagógico.

Algunas preguntas que orientan dicha comprensión se formulan en torno a: ¿cómo y cuándo surgen las ludotecas?, ¿qué finalidades persigue una ludoteca?, ¿qué propósitos u objetivos definen la estructuración de las actividades que allí se promueven?, ¿cuál es la naturaleza de los aprendizajes que allí se pretenden generar?, ¿cómo puede diseñar su intervención el psicopedagogo? ¿Qué espacio y tiempos son necesarios para el desarrollo de las actividades?

En virtud de ello se plantean como objetivos específicos los siguientes:

- Explorar la emergencia de las Ludotecas y las finalidades que la sustentan.
- Conocer las características de las propuestas lúdicas que se ofertan y el funcionamiento de estos espacios de juego.
- Identificar los destinatarios de las mismas.
- Reconocer la posición ante la infancia que asumen las personas responsables de la propuesta y las implicancias para la intervención psicopedagógica.

Diseño de la investigación

Atendiendo a estos rasgos de la investigación cualitativa, en el trabajo realizado se adopta el diseño de un *estudio de casos*. Su característica básica es que focaliza en un número limitado de sujetos abordándolos en profundidad para su comprensión holística y conceptual (Vasilachis, 2006).

Los casos de estudio: Selección y caracterización

Como se nombró anteriormente, se utilizó la estrategia de estudio de casos para lo cual se seleccionaron dos informantes claves; quienes son psicopedagogos que se desempeñaron dentro de Ludotecas, para realizarles entrevistas en profundidad. Como criterio determinante se consideró que se hayan desempeñado en ludotecas, ya que dicho desempeño va a permitir acercarse al quehacer psicopedagógico dentro del espacio lúdico conceptualizado bajo el término “ludoteca”.

Las entrevistadas fueron designadas como Caso A y Caso B a los fines de preservar la identificación de los sujetos de la investigación. A continuación se ofrece una breve caracterización de cada uno de los casos del estudio.

Caso A

Se trata de una Licenciada en Psicopedagogía, recibida en la UNRC. A la misma se la seleccionó teniendo en cuenta que se había desempeñado en una ludoteca como así también considerando que, por trabajar en una Fundación de Río Cuarto, fue una de las organizadoras de un Curso de Ludoeducadores que se dictó por IPA en el año 2011, en la Ciudad de Río Cuarto. En la actualidad no se encuentra trabajando en este espacio profesional debido a que ha elegido formarse en otros ámbitos psicopedagógicos.

Caso B

Es una Licenciada en Psicopedagogía, recibida en la UNRC. La misma decidió emprender su propio proyecto de Ludoteca y también ha trabajado anteriormente en propuestas de ludotecas barriales que brindaban este espacio de juego. De igual forma participó de este Curso de Ludoeducadores que se brindó en el año 2011, en la Ciudad de Río Cuarto.

Metodología

La metodología refiere al modo que se utilizan los problemas y buscar respuestas a lo que se estudia. Para llevar adelante el presente trabajo de investigación se recurrió a la *entrevista en profundidad* como instrumento de recolección de datos. Según Taylor y Bogdan (1992) la misma implica un encuentro entre el investigador y el entrevistado, dirigido hacia la comprensión de las perspectivas del informante a través de lo expresado por sus propias palabras. Este tipo de entrevistas se caracterizan por ser flexibles, dinámicas y abiertas.

A los fines de su implementación se elaboró en un primer momento un guión orientador con las preguntas que interesaban realizar. Se acordó un encuentro cara a cara con cada una de las profesionales, en un espacio pautado por ambas. Antes de comenzar la entrevista y solicitar su colaboración, se les explicó en qué consistiría la misma y se le manifestó el compromiso de resguardar su identidad.

Tales entrevistas, fueron planteadas como una conversación orientada por los objetivos del TFL, son una forma no rígida y directa de obtener información relevante. El análisis progresivo de los datos fue orientando a buscar categorías que permitan dar cuenta de los objetivos que fueron formulados en sus comienzos. Cabe consignar que durante la recolección de los datos se analizaron los mismos y se ajustaron las preguntas de tal modo de acercarse lo más posible a los objetivos planteados.

Proceso de análisis e interpretación: Construcción de categorías a partir de los datos y desde el marco de referencia.

El proceso de *análisis e interpretación de los datos* ha requerido de una ardua tarea, en la búsqueda de organizar toda la información brindada por cada una de las licenciadas entrevistadas, hasta llegar a la conformación de las categorías.

Strauss y Corbin (1998) describen a las categorías como los “*conceptos derivados de los datos, que señalan fenómenos*” (p. 81). Los fenómenos son las ideas que emergen de los datos obtenidos, en nuestro caso, a partir de las entrevistas, y describen cuestiones que le resultan interesantes para quienes las estudian.

Estas categorías de análisis, que a continuación se presentan, fueron construidas durante dicho proceso, considerando los aportes teóricos aquí desarrollados como así también los objetivos elegidos para este trabajo final.

Estas categorías son unidades de análisis que permiten conocer más sobre estas experiencias no escolares, lugares de educación no formal, que son campos de acción también de los psicopedagogos.

En base a la información empírica obtenida y a los referentes conceptuales se elaboraron cuatro categorías de análisis:

Categoría 1: “Surgimiento y finalidad de la ludoteca”:

En esta unidad de análisis, se busca reconocer cómo surgen las ludotecas a las cuales las entrevistadas se refieren y las finalidades que se proponen en los espacios de juego.

Categoría 2: “Características de las propuestas lúdicas y destinatarios”. En esta categoría se pretende conocer como son las propuestas lúdicas desarrolladas en cada encuentro como así también identificar con que edades se trabajan en estos espacios de juego.

Categoría 3: “Contexto de aprendizaje que se desea promover en la ludoteca”:

Esta categoría se refiere a las intencionalidades del ludoeducador al proponer las actividades lúdicas, y cuáles son los rasgos del contexto de aprendizaje que pretende generar.

Categoría 4: “Posición e intervenciones del psicopedagogo”:

Esta categoría alude a la posición frente a la niñez que asume el profesional responsable y las posibles intervenciones en el ámbito de la ludoteca, considerando además que el mismo es un espacio educativo, no formal y emergente en el campo psicopedagógico.

El análisis y los resultados se exponen tomando en consideración lo expresado por ambas entrevistadas en cada categoría construida. Cabe aclarar que las profesionales no han sido exhaustivas en las respuestas en la misma medida, razón por la cual -en algunas de las categorías- se consignan con diferente extensión las voces de las entrevistadas.

5.2 Análisis e interpretación de los resultados: “Escuchando lo que dicen las profesionales”

A continuación se ofrece el análisis de las expresiones de las entrevistadas. Éstas han sido incorporadas a las categorías que se definieron:

Categoría 1: Surgimiento y finalidad de la ludoteca

En esta categoría se recuperan las siguientes expresiones de las entrevistadas:

-La Psicopedagoga que representa al caso A, explicita:

“Este espacio, que fue brindado en su momento como una ludoteca privada, fue creado para que los niños vayan a este lugar y puedan tener la posibilidad de jugar y de aprender, porque también mediante el juego uno aprende pero de un modo libre; libre en el sentido que se le permitía al niño explorar todo lo que él encontraba en ese espacio que estaba organizado por distintos juegos y distintas temáticas, en donde había rincones en ese lugar físico pero que el niño podía transitar de un lugar al otro sin que se le ponga un límite”. (...). En este caso éramos tres psicopedagogas, se dio espontáneamente, después se incorporaron dos personas más que los podríamos llamar como operadores sociales porque uno de los chicos estudiaba informática y la otra chica era asistente social, pero lo de ellos era desde otra óptica. Las que se involucraban en el juego y estaban en el suelo con los niños, que iban y venían, éramos nosotras (...). El fin de la ludoteca (desde el equipo) no fue incorporar disciplinas específicas si no que nosotras

que nos conocíamos y teníamos una (misma) formación, el hecho (era) poder asociar la mirada del psicopedagogo (a las ludotecas) (...).

Hace seis años atrás (una ludoteca) era algo un poco innovador y nuevo, tal vez hoy se escuche un poco más hablar de ludotecas pero bueno en ese momento era así. Hace seis años atrás, (desde el municipio) había seis ludotecas móviles, creo que eran en distintos barrios, pero el proyecto duró muy poco (...). Hasta el día de la fecha, no hay. Ahora, si hay espacios es en alguna vecinal o en alguna copa de leche, pero si llegara a haber algún espacio recreativo no creo que se haya armado como ludoteca específicamente, por lo que aprendimos nosotras lo que era una ludoteca. En la ludoteca que yo participe fue todo privado sin sustento económico desde el gobierno o municipio; por eso se sostuvo en ese tiempo porque también la ludoteca requiere mucho material, material de trabajo, si bien algunos son materiales que uno hace una inversión una vez y después quedan, muchos otros como hojas, pinturas, cartulinas, lápices, crayones todo lo que uno vaya utilizando, es diario. A los niños se les cobraba un valor pero era una cuota mínima, entonces tal vez alcanzaba para sostener algunos de los elementos que comprábamos pero para no tener un sueldo, lo mío fue ad- honorem.”

En estas palabras la psicopedagoga A describe cual era la finalidad que se habían propuesto con este proyecto de ludoteca. La intencionalidad de este espacio de juego es que los niños jugaran y aprendieran; destacándose la intencionalidad educativa que le da la profesional a este espacio de juego. Refiriéndose a la finalidad que tenía esta ludoteca también destaca la importancia del protagonismo del sujeto que juega.

Además en su diálogo detalla características del funcionamiento de estos espacios de juego, que hemos aprendido de la selección de los antecedentes de experiencias de ludotecas en el mundo; estas características que le dan singularidad a esta ludoteca son: espacio de juego privado (sin sustento económico del gobierno de la ciudad), sus destinatarios son niños y los facilitadores de juego son tres profesionales psicopedagogos, los encargados de jugar con los niños. En este párrafo también se enuncian algunos de los materiales que utilizan en esta ludoteca, como pinturas, hojas, crayones, entre otros. Asimismo se detalla que había distintos rincones de juego y distintas temáticas de juego.

En el caso A podemos destacar, como en su relato, se hacen presentes implícitamente definiciones de ludotecas que se ofrecieron en los II Encuentros Nacionales de Ludotecarios:

- Lugar con variedad de rincones que permite el movimiento libre y posibilita la expansión;
- Sitio idóneo para el desarrollo de la libertad donde el niño/a es el protagonista;
- Espacio de juego con juguetes y materiales lúdicos dinamizado por ludotecarios/as.
- Centro preparado para desarrollar la actividad lúdica en su sentido más amplio y adaptado a las características del lugar;

Recordemos que en este párrafo se hace hincapié en el modo libre del jugar, en el protagonismo del sujeto, en el acompañar del adulto en el juego del niño, en la organización del lugar por temáticas o sectores; considerándose elementos que caracteriza a esta ludoteca.

Por su parte, la Psicopedagoga que representa al Caso B enuncia:

“En cuanto a la ludoteca que estoy armando, es poca la experiencia que tengo. Después que terminamos el curso de ludoeducadores, como primera experiencia estuve trabajando con la pastoral universitaria, en un proyecto de ludotecas barriales, habrá sido en el año 2012 por ahí más o menos, y trabajaba con una chica que estaba en la pastoral y ahí me comenta del proyecto que estaban comenzando a trabajar ellos. Ahí yo inicié la primera práctica que tuve, me incorporé en el grupo. Íbamos a un barrio, nos reuníamos una vez a la semana, entre todos los chicos que estábamos trabajando, éramos todos voluntarios. Ellos daban copa de leche hacía varios años y ese año había iniciado la ludoteca, era un día aparte, los viernes a la tarde.

Ahí trabajé un año, al año siguiente no pude(...), me quedó dando vueltas el tema de trabajar en la ludoteca, qué hacer, (...) cómo hacerlo, y ahí fue donde se me ocurrió la idea de que los días que yo tenía libre, hacerla en un espacio pequeño, aunque sea para algunos chicos, un grupito chiquito, porque tampoco me animaba a arrancar con algo tan grande y ahí fue donde empecé pensar en la ludoteca que tengo ahora, como mi proyecto ahora. La idea en realidad se inició con una compañera, habíamos dicho de trabajar con niños desde cuatro hasta once años pero se nos complicó trabajar juntas entonces, yo como estaba sola, pensé en trabajar con niños solo de primaria y bueno me ponía a

pensar en la necesidad, en que es lo que a mí me hacía sentir un poco más segura y pensé en que en la primaria es donde un poco el tema de juego se pierde, porque en el nivel inicial los chicos van a jugar, juegan, entonces hay mucho todavía del juego y desde lo escolar, en cambio en primer grado ahí es donde es la ruptura mas grande, y donde las responsabilidades son otras y a no ser de que sea algo extraescolar un grupo de futbol, danza, actividades de ese tipo, artística, el resto todo lo que es juego es como que ahí empieza el quiebre.”

Esta fundamentación que nos brinda la psicopedagoga B, acerca de por qué comenzar con este proyecto de ludoteca, la podemos ver relacionada a uno de los indicadores diagnósticos que determinó que se desarrolle el “Programa Barrial de ludotecas de Buenos Aires” en el cual se expresa: “Aparece en el imaginario social la idea de que el juego es parte del tiempo improductivo, se desvaloriza el juego a nivel social, familiar, escolar ya que se sobrevaloriza “la tarea productiva” por lo que a los niños se los llena de actividades como a los adultos”. Si tomamos en consideración los cuadros estadísticos de varias organizaciones (UNICEF, ONU, etc.) que nos muestran a millares de niños en Latinoamérica privados de vivir su infancia, de jugar, perdiendo una etapa fundamental para su personalidad porque son niños obligados a utilizar su tiempo con actividades no lúdicas, con responsabilidades, compromisos y trabajos de adultos puede aceptarse como valiosa la idea de incluir el juego o las actividades lúdicas con los niños de escolaridad primaria.

Categoría 2: Características de las propuestas lúdicas y destinatarios de las mismas

En relación a esta categoría, **A** expresa:

“(...) la ludoteca fue pensada en grupos, estos grupos eran heterogéneos pero que presenten tal vez el nivel de edades un poco acorde porque el juego no es el mismo. Pero también era muy rico cuando se vinculaban niños de distintas edades, en lo que se podía ahí observar digamos, la interrelación entre uno y otro. Se generaban propuestas cuando el niño ingresaba al taller que daba la ludoteca, (...) era una vez a la semana, con una mesa en el medio del espacio, llenas de pinturas entonces ese también es un modo de guiar la propuesta que se tenía pensada, si bien se deja al niño que explore, los juegos estaban todos alrededor, también se trataba de brindar una temática. Otro día ingresaban y se encontraba con títeres, (...) también con experimentos que se hacían en su momento

con agua, harina, con distintos objetos y legumbres, todo eso se iba proponiendo semana a semana (...)”

En **B**, las referencias son las siguientes

“Y ahí (refiriéndose a las ludotecas barriales) los destinatarios eran los chicos, los que iban a la copa de leche, había nenes desde cuatro años a once, íbamos dividiendo los grupos y nos organizábamos nosotros según las edades qué tareas, más o menos de dos a cuatro años planteábamos distintas actividades, nos situábamos en un espacio y los más grandes en otro, eran todos niños de primara.”

En cuanto al proyecto propio de ludoteca afirma: *“siempre fue destinado a niños de seis a once, que es lo que en la publicidad figura y cuando empecé este año a hacer publicidad me llamaron mamás de niños de todas las edades y justo coincidían con los nenes de cuatro y cinco años, y dije bueno, si me demandan estas edades organizo para estas edades y veo. Así q bueno, los nenes que tengo ahora son de cuatro años, de las tres mamás dos me confirmaron y por ahora de seis a once no tengo ninguno. Yo iba a ir para otro lado y cuando me inicié era bastante desafío; (...) hay diferencia de todo lo que había preparado e imaginado, (...) me estoy iniciando, hace dos meses recién que estoy trabajando con ello y después me llamaron mamás de nenas de seis, siete años”.*

“La idea mía es siempre trabajar con las inteligencias múltiples, como nos habían formado. Estuve trabajando con otros libros, otros materiales, busco bastante información, por ahí por internet hay mucho; y trato de trabajar todas las habilidades e inteligencias, pero por ahí me ha pasado, de al principio estructuraba hoy vamos a trabajar estos juegos con estas habilidades y la semana que viene, el próximo encuentro tales otros y al final organizaba y ninguno de los dos terminaba haciéndolo, había uno que sí y otro que no, los intereses de ellos son distintos y empecé a notar que lo que yo proponía no les terminaba de interesar y hacían un poco lo que ellos querían, entonces me terminaba frustrando. Y al final era como que dije no, bueno si la idea mía es que ellos vengan a jugar y justamente en el juego tiene que ir esto de hacer lo ellos desean (...).”

A lo dicho anteriormente, por el caso A, lo podemos relacionar con la Pedagogía de la Expresión que propone Dinello y que la desarrollamos en un apartado de este trabajo final. Esta pedagogía propone una metodología ludocreativa que considera la Declaración Universal de los derechos humanos y la Convención de los derechos del niño, respetando

el derecho a la diversidad distinguiéndose en la heterogeneidad de los grupos en las aulas, relacionada con la biodiversidad y con la democracia; la participación y el aprendizaje es para todos, aquí se puede ver que quien no sabe se informa con quien conoce y que el niño pequeño aprende con el mayor, pero profundizando la observación se ve cuanto más aprende quien conociendo algo trata de re-explicar a quién aún sabe poco, valorizando el proceso de apropiación del saber; a esto que último que acabamos de describir lo podemos relacionar con la interrelación entre uno y otro, en niños de distintas edades, que alude la psicopedagoga.

Las edades con las que trabaja la psicopedagoga B, es de cuatro y cinco años, y refiere a que eligió estas edades porque fueron las que se dirigieron a su espacio demandando esta actividad. El objetivo general que se propone la profesional B es estimular y desarrollar las inteligencias múltiples, y para cada encuentro prepara un juego para desarrollar alguna de ellas. Recordemos que Gardner viene a romper con las tradicionales conceptualizaciones de la inteligencia, de considerarse como una habilidad para resolver determinados problemas o pruebas de CI; él pluraliza el concepto y la considera como un potencial biopsicológico, de procesamiento de la información que se puede activar en uno o más marcos culturales para resolver problemas o crear productos que tienen valor para dichos marcos. Al pluralizar el concepto podemos ver que define ocho tipos de inteligencias: inteligencia lingüística, lógico-matemática, espacial o visual, musical, corporal-cenestésica, intrapersonal, interpersonal, inteligencia naturalista. Considerando que esta lista de inteligencias no es excluyente ni definitiva, pueden surgir nuevas inteligencias en el devenir de más investigaciones científicas.

Categoría 3: Contexto de aprendizaje que se desea promover en la ludoteca

A continuación se exponen distintos fragmentos de las entrevistas a las profesionales:

Amanifiesta diciendo: mediante el juego uno aprende, pero de un modo libre; libre en el sentido que se le permitía al niño explorar todo lo que el encontraba en ese espacio que estaba organizado por distintos juegos y distintas temáticas, en donde había rincones en ese lugar físico pero que el niño podía transitar de un lugar al otro sin que se le ponga un límite, entonces el adulto lo que hacía era acompañar al niño en esa experiencia. El poder permitirle que el explore, que vaya, que venga, que saque, que pruebe, que juegue (...). Ese era como la función, en ese momento, de esa ludoteca. Si el permitirle al niño que tenga la posibilidad de explorar ese juego y permitirse conocer hace que también se abra

un campo de preguntas y respuestas y ahí se genera un vínculo de aprendizaje (...). Además cuando comenta las actividades propuestas afirma: pero no de un modo impuesto sino que ellos descubrían eso, a lo mejor ellos abrían un baúl y ese baúl estaba lleno de ropa con disfraces entonces eso lo llevaba a que se disfrazaran y se armaba una obrita de teatro improvisada, entonces bueno, como que uno brindaba el material pero de un modo más pasivo. Eso era lo que en esa ludoteca hacíamos durante un año, nos juntábamos una vez a la semana, el grupo no era grande, eran niños de distintas edades pero por ser un espacio físico no tan grande había que poner un límite de cantidad, así que bueno eso era lo que hacía la ludoteca.”

En tanto en **B**, las siguientes expresiones dan cuenta de esta categoría:

“En el juego tiene que ir esto de hacer lo que ellos desean (...) entonces empecé a pensar que pasaba en uno que no quería dibujar, no quería pintar, entonces empecé a pensarlos desde otro lugar y desde ahí empecé a hacer cosas más libres, a presentar objetos y que ellos directamente entre ellos pudieran ir jugando, yo incluyéndome en el juego de ellos. Más un juego simbólico, utilizan los recursos que yo les doy pero a su tiempo, entonces por ejemplo, al principio hoy vamos a leer un cuento y dibujar para trabajar un poco más lo artístico, lo espacial, y no querían no lo hacían; ahora por ejemplo uno de los nenes que no lo hacía, yo dejo todo más libre en el suelo y van jugando, por lo general tienden a hacer los mismos juegos y el por ejemplo va incorporando el dibujo que es lo que antes no quería hacer, entonces digo los voy a dejar para ver qué es lo que hacen, el otro día les puse aros, sogas y entonces solos van haciendo lo que es las distintas inteligencias, uno me decía bueno hagamos esto, entonces terminan trabajando a su ritmo en función de lo que ellos van necesitando, yo me voy incorporando al juego de ellos, y van trabajando con los materiales. Al principio me costó un montón y ahora es como que puedo ir viendo, y si voy tratando de poner objetivos.”

Aquí se pone en evidencia el objetivo y contenido previsto que se planteaba la profesional y los efectos que causaba en los niños y como cuando ella logra hacer un giro en su posición como profesionalhabilita otros aprendizajes y otras formas de circulación de saberes.

Más adelante agrega: *“En realidad trato de trabajar todo pero también lo voy dejando al ritmo de ellos, de ver que le gusta que no y bueno trabajarlo desde ahí porque me doy cuenta de lo que yo les proponía no les gustaba y terminaban hasta desobedeciendo*

mucho en cuanto al irse, al no querer hacer, al correr, al enojarse y es como una manifestación del enojo ya me daba cuenta y no tiene sentido porque ellos no lo disfrutaban y yo tampoco y ahora me costó pero es como que lo pude sobrellevar (...)

Reafirmando la idea de que los niños vienen a jugar plantea que *“este es un espacio más desestructurado, estoy contenta, me gusta mucho, también es distinto.”*

En las expresiones de la entrevistada B se plantea la función del adulto en ese contexto de aprendizaje y la necesidad de establecer cierto encuadre de trabajo cuando le pone “ciertos límites”. Entre la libertad de elegir y contenerlos aceptando la propuesta de los niños que no es la que ella planificaba.

A partir de la lectura de Minnicelli (1994) y retomando el proceso análisis de datos, se advierte cómo les cuesta a los profesionales de la educación alejarse de las experiencias escolares, ya que son las que marcan la manera de desempeñarse en ámbitos de educación no formal, como lo son los espacios de juego conceptualizados como “ludotecas”. En el mencionado artículo se manifiesta como le costó a los docentes dejar que los niños se desplazaran por cada uno de los rincones de juego sin llegar a elegir uno para sostener el juego ahí únicamente; lo cual también lo manifiesta la entrevistada B, ya que ella comenta como le cuesta dejar ser y hacer a los niños como así también le resulta difícil que no elijan y sostengan un determinado juego, añadiendo que les consigna elegir y desarrollar determinados juegos, o primero esto y luego aquello.

Según Gabriela Diker (2007) las ofertas educativas no escolares se definen, por lo general en contraposición a los formatos escolares, aunque en ocasiones reproduzcan, voluntaria o involuntariamente, mucho de sus rasgos.

Diker (2007) agrega que, si bien la noción de espacios no escolares designa a todos aquellos ámbitos, actividades e instituciones con finalidad educativa que se despliegan fuera de las escuelas o bien dentro de ellas a partir de ofertas extraescolares, ello no los exime de conservar el formato escolar.

Podemos observar como en esta experiencia de ludoteca, desarrollada por la entrevistada B, es definida por modalidades de trabajo que son propias de las experiencias escolares. Por ejemplo:

- Cuando intenta trabajar con edades homogéneas, es decir similares. Por ejemplo: “Íbamos dividiendo los edades, y nos organizábamos nosotros según las edades

que tareas, más o menos de dos a cuatro años planteábamos distintas actividades, nos situábamos en un espacio y los más grandes en otro, eran todos niños de primaria”.

- *En la segmentación de contenidos, ya que es una manera de organizarse en los ámbitos escolares.* Por ejemplo **B** cuenta que estructura para cada encuentro trabajar tales cosas y después resulta que a los niños no les atrae. Entonces comenta lo que le cuesta adaptarse a la situación y cambiar de actividad, ya que por el hecho se siente frustrada, reflexionando que este espacio de juego es un espacio de expresión más libre y espontáneo, por lo que de acuerdo al paso del tiempo se permite hacer más lo que los niños proponen, dejando de lado trabajar el contenido de juego que ella se había propuesto como objetivo para el encuentro. Estas formas de organización de contenidos es la gramática que ordena el acceso al conocimiento en prácticamente todas las instituciones sociales.
- *Vínculos con el saber, con el aprendizaje:* Se aprecia la manera en que los vínculos escolares con el aprendizaje, que construimos en nuestra trayectoria escolar, marcan el desempeño de nuestro rol psicopedagógico; ya que una de las entrevistadas (precisamente la entrevistada B) reflexiona mucho sobre cómo le cuesta ser flexible, abierta a la propuesta de los niños. Siempre se posiciona en el lugar de ofrecer determinados juegos, seleccionando ella los recursos, para trabajar determinadas inteligencias y reflexiona que se estructura en alguna actividad y quizás termina frustrada porque los niños terminan haciendo otro juego.

En la práctica que rememora la profesional **B**, conseguimos reconocer como en estos espacios de juegos, el psicopedagogo puede crear y estimular una *conciencia de aprendizaje*. Dentro de esta conciencia de aprendizaje se crea una percepción positiva del niño acerca de las posibilidades de aprender y producir y se crea una tangible relación con el aprendizaje. Según Gabriela Diker (2007) esta conciencia emerge de la mano de la comprobación, durante el transcurso del taller/formación, de las propias posibilidades del destinatario, y podemos ver como al principio las palabras de un niño eran: “yo no lo hago porque no puedo, porque no me sale, porque no sé hacerlo” para después, con el paso del tiempo y por propia iniciativa, lograr disponerse a dibujar dentro del espacio de la ludoteca que brindaba esta profesional entrevistada. En un texto publicado en Baquero, R; Diker, G ; Frigerio, G. (coomps). *Las formas de lo escolar*, podemos también observar como en estas experiencias de talleres, de producción cultural y científica en distintas

áreas (escritura, plástica, música, fotografía, cine, tecnología, ciencia, historieta, periodismo, comedia musical, teatro, entre otras) se pudo promover otra relación con el aprendizaje y crear esta conciencia de aprendizaje. Es importante resaltar que en este proyecto se parte de la hipótesis de que en la escuela se construyen unas particulares relaciones con el saber que, con su importancia social y subjetiva, condicionan y formatean las posibilidades de acercamiento a otros conocimientos fuera de la escuela; a lo mencionado anteriormente lo podemos relacionar con el hecho que recordaba en la entrevista una de las profesionales "primero no quería dibujar, en la escuela a la mamá del niño le comentaban este hecho, el atribuía que no sabía hacerlo y luego en el espacio de la ludoteca se toma su tiempo comenzando a desarrollar la actividad de dibujar, olvidando lo que pensaba de sí mismo y lanzándose al desafío de aprender".

Categoría 4: "Posición e intervenciones del psicopedagogo"

Para la profesional A, el aporte desde la psicopedagogía a la ludoteca se expresa del siguiente modo: *"... después de haber transitado estos seis años, uno va cambiando la mirada y va teniendo distintos aprendizajes; hoy es fundamental que se puedan crear espacios así bien organizados, el plan de trabajo bien armado, con un equipo que pueda tener sus responsabilidades y su mirada al niño; considero que es fundamental la apertura de un espacio de juego por placer, para poder descubrir todas esas emociones y sensaciones que le producen al niño los distintos juegos y juguetes, las experiencias de vida con el adulto; considero fundamental que para mí hoy que un niño pueda jugar con un adulto y con otros pares obviamente, es muy enriquecedor para el niño en lo que refiere a su aprendizaje en todos los ámbitos como así también la estimulación y el desarrollo cognitivo, sensorial, comunicacional. Creo que el juego es un medio de comunicación muy importante, el niño puede transmitir mediante el juego un montón de sensaciones y emociones que está viviendo y que tal vez no lo pueda poner en palabras, entonces mediante el juego lo canaliza y puede lograr expresarlo y eso es muy sano porque es una forma de tener otra mirada de lo que él está atravesando en ese momento. Creo que desde la psicopedagogía, si bien nuestro rol principal es el aprendizaje, o sea, acompañar, ayudar, guiar a esa persona que esté en un proceso de aprendizaje y el juego es fundamental en cualquier área de la psicopedagogía, ya sea en consultorio, en ámbito privado, en ámbitos públicos, en algún proyecto o en las escuelas o sea brindar ese espacio lo considero como muy enriquecedor".*

En este párrafo seleccionado, de una de las entrevistas realizadas a las profesionales, nos muestra como considera el juego la profesional. Al igual que Winnicott, es considerado como un medio de comunicación y ella explicita que desde esa consideración podemos utilizarlo para desempeñar nuestro rol como psicopedagogos. En el libro "Realidad y Juego" de Winnicott podemos observar como el terapeuta busca la comunicación del niño y sabe que por lo general no posee un dominio tal del lenguaje que le permita transmitir las infinitas sutilezas que pueden hallar en el juego quienes las busquemos. Por lo que vemos que dentro del Psicoanálisis podemos ver al juego como un medio de comunicación consigo mismo y con los demás.

En tanto para la psicopedagoga B, *"el aporte desde la psicopedagogía es un poco desde lo preventivo en relación a lo educativo; el aporte educativo pero desde el juego como una herramienta de aprendizaje. Yo lo veo así y desde ese lugar de la prevención. Trabajar y estimular los aprendizajes ya que por ahí la escuela tienen esto de lo rutinario o los aprendizajes desde lo muy tradicional, para romper un poco con eso y plantear el aprendizaje o el trabajo psicopedagógico desde ahí"*. A continuación agrega: *"yo no me corro de mi lugar como psicopedagoga en el juego y lo analizo todo y está bueno porque cuando yo preparaba las propuestas, al principio me pasaba, veía que (los niños) no se enganchaban, no me escuchaban; entonces plantearme el rol mío dentro del juego y ver qué pasaba en ellos, que uno de los nenes re bien y el otro no y como él se refería a sí mismo en ciertas situaciones: "no, yo esto no lo hago porque no puedo", o "no me sale", o "no sé hacerlo". Entonces bueno, me propuse estar atenta a estas cosas, creo que esto me lo dio la carrera estar atenta a la palabra, a escuchar lo que los chicos dicen, cómo se expresan respecto de sí mismos. En el curso de ludoeducadores vimos el juego pero no sé si esa parte de estar atenta y en función a eso responder las necesidades, eso lo aprendí yo como psicopedagoga y en la carrera, entonces en función de eso poder ponerme en el lugar del niño, escucharlo estar atenta y no forzarlo a que hagan esto que yo propuse"*.

En las palabras de la profesional B, podemos resaltar el carácter preventivo que le otorga a la psicopedagogía desde este ámbito de trabajo, considerando al juego como una herramienta de aprendizaje. Podemos distinguir en sus expresiones la consideración del concepto de aprendizaje, como un aprendizaje activo y creativo puesto que realiza una comparación con el aprendizaje escolar definiéndolo como rutinario y tradicional; este

concepto de aprendizaje como activo, creativo y autónomo es considerado por quienes piensan y se desempeñan en los espacios de juego¹⁴.

En esta párrafo seleccionadocomprendemos como el estar atento a la palabra, al juego, a lo que nos transmiten con cada comportamiento, forman parte de las aptitudes que tenemos que poseer en nuestro rol, de psicopedagogos, dentro de este ámbito particular de trabajo que es la ludoteca. A estas palabras que nos evoca la profesional la podemos vincular con el aporte teórico de Winnicott(1993) en su libro “Realidadyjuego” en donde él en sus terapias, con sus pacientes, siempre hace hincapié en el estar atento a lo que nos quieren transmitir mediante el juego y a la acción creadora que el juego mantiene. Se considera importante este aporte de Winnicottia la hora de desempeñarnos como psicopedagogos en estos espacios de juegos, siempre delimitando nuestro rol profesional ya que no somos terapeutas.

En un momento de la entrevista aclarala profesional **B**: *“yo doy clases como docente también y trato de poner el juego, buscar actividades lúdicas para que ellos (los alumnos) puedan aprender (..), que para ellos sea más interesante y está el aprendizaje, creo que ese es el aporte”.*

“El rol nuestro como psicopedagogos creo que es como mediador de los deseos de los niños y el aprendizaje de lo que ellos van necesitando (...) yo me veo así ahora mediadora de las necesidades de ellos (...) y el poder interpretar esas necesidades; creo que desde ese lugar es nuestro rol no desde la imposición si no desde la mediación, es difícil pero buscando siempre el qué y el cómo y en función de eso que ellos puedan ir trabajando sus necesidades, dándole los materiales y que puedan ir tramitando ellos lo que necesitan en el momento de su niñez. Yo lo veo como un mediador entre lo que el nene necesita y lo que uno puede ir sabiendo y en los recursos que uno da siempre hay algo implícito: el otro día yo puse unos aros, una soga y una pelota, y ya sabía que lo motriz y el juego desde lo corporal iba a estar presente, y después los nenes iban proponiendo cosas distintas, bueno algo así, yo hacia lo que ellos proponían”.

Tomando como ejemplo la situación de uno de los niños que asistía a la ludoteca y que no quería dibujar cuando se lo proponían, esta psicopedagoga afirma: *“Estimulándolo, no trato de analizarlo no? Si no que trato de dejar que solo fluya en él, el tema de sentirse seguro, que le guste hacerlo, sin imponerle. No me lo había planteado nunca, por ahí*

¹⁴ Tema desarrollado en el capítulo 4.2.

cuando trabajé con la ludoteca (barrial) siempre traté de posicionarme desde ludoeducadora, pero no dejo de ser psicopedagoga, desde ese lugar también no? Es interpretar al niño desde otro lugar me parece y tampoco el análisis todo el tiempo, sino interpretar la situación, el entorno y a eso ofrecerles lo que yo creo que ellos necesitan, desde ahí lo veo". Más adelante agrega: *"dentro de lo que es el juego, no como (una intervención) clínica sino como un espacio donde él va a jugando y en el juego va expresando lo que desea. Yo creo que eso me lo dio la psicopedagogía y en el curso no nos enseñaron desde ese lugar."* Al explicitar más la situación que toma como ejemplo afirma: *"observar, (...) estar atenta al que pasa ante esta situación que él no quiere, algo hay, pero no me voy a poner a preguntar ni indagar con la mamá".*

Respecto de la función del adulto: *"te tenés que posicionar en el rol de jugar con el niño, juguemos a que somos soldados que (...) y en ese jugar le voy dando material (...), van trabajando solos, desde otro lugar van aprendiendo, incorporando. Y en el momento van trabajando varias inteligencias, todo junto, por ahí uno dice voy a trabajar esto, el otro... y por ahí trabajamos todo junto. A veces juego, a veces me quedo al costado (...) y después me van incorporando ellos a mí, cuando quieren, ellos van armando juegos, ahora que hago más libre, que ellos puedan ir haciéndolo, igual también voy viendo sus intereses y voy proponiendo cosas, me voy poniendo objetivos".*

En los párrafos anteriores podemos ver como las experiencias que relata la profesional B están relacionadas a lo expuesto en el apartado teórico de este trabajo final, en donde se describe que *el rol que tiene el ludo-educador es facilitar* el juego. Según Brown (1992) facilitar es tener una actitud de empatía, la capacidad de ponernos en el lugar del otro, de escuchar los destinatarios. El concepto facilitar no significa dirigir. Facilitar el juego tiene que ver con una concepción horizontal de la educación, va mas allá de explicar cómo se juega, es una actitud que implica tener en cuenta el grupo y estar dispuesto a modificar.

Según Winnicott cuando los niños juegan tiene que haber personas responsables cerca, pero ello no significa que deban intervenir en el juego. Según Minicelli el rol es definido como "la función docente del no docente", suspendiendo la voracidad de enseñar, lo que implica para nosotros suspender también la actitud de querer dirigir todo y dejar ser mas protagonista al sujeto de juego, para que pueda vivenciar el arte de crear, y así sentirse y percibirse sujeto de aprendizaje empoderado por esta gran conquista.

El rol de psicopedagogo en este ámbito de juego, que describe la profesional B, en la entrevista entablada, también está muy relacionado a la experiencia que se describe en el artículo de Minicelli, "El juego es cosa seria". En este artículo el conflicto de indisciplina de los niños fue abordado desde el juego y los docentes describieron y conceptualizaron su rol como: "la función no docente del docente"; posición de maestro que implica, ni más ni menos, que "suspender la voracidad de enseñar". Esta posibilidad de ocupar una posición diferente se fue construyendo a partir de rescatar la propia experiencia de aprendizaje y de juego en la infancia para resignificarla, y a la vez utilizarla como motor de nuevos procesos. Se dispusieron a pensar como intervenir, y también a estudiar bibliografía sobre el tema para ir construyendo herramientas técnicas con las cuales poder intervenir y también dar cuenta de esta experiencia.

En cierta ocasión uno de ellos definió así su manera de presentarse ante los chicos a una docente que recién integraba al grupo: es como si fueras a una plaza y te pusieras a tocar la guitarra, al poco rato seguro que un grupo de chicos te va a rodear y ahí le preguntarás a que quieren jugar o que les gustaría hacer y entonces según el carrito que tengas ellos se llevan el juguete y se disponen a jugar. Este rol que cumplían los maestros se advierte en una de las profesionales psicopedagogas como su rol dentro de la Ludoteca: *"este es un espacio más desestructurado, estoy contenta, me gusta mucho, también es distinto porque te tenes que posicionar en el rol de jugar con el niño"; "creo que desde ese lugar es nuestro rol no desde la imposición si no desde la mediación"; "A veces juego, a veces me quedo al costado, el otro día me mandaban al baño, me dicen te vas a portar bien vení, me mandaban a la cárcel supuestamente había robado y después me van incorporando ellos a mí, cuando ellos quieren, ellos van armando juegos"*.

En esta experiencia descrita anteriormente (Minicelli, 1994), se organizó una radio, un periódico y otras actividades que tenían como característica común un ciclo corto de vida porque en la medida que seguía el tiempo de juego, éste nacía, se desarrollaba y se transformaba en otra cosa; tolerar esta dinámica brevemente descrita fue un arduo aprendizaje para los adultos. Esta dinámica de tolerar la estructura de los juegos, que realizan los niños, también le costó a una de las entrevistadas en su experiencia de ludoteca, por ejemplo en este párrafo lo podemos ver: *"Por ahí trato de decir voy a incorporar este juego y si pueden persistir en este juego lo trato de hacer, de a poco, por la edad, distinto sería chicos de ocho siete porque tienen otros hábitos, otro tiempos"*.

En la vivencia que describe, la profesional B, podemos observar cómo ha podido de a poco ir modificando su accionar, y ha podido ir perfilando su rol de psicopedagoga dentro de este espacio de juego. Si bien cuenta lo difícil que es dejar que los niños hagan, elijan, desestructurarse de lo que tenía programado y pensado para cada encuentro puesto que a los destinatarios no les interesa o lo prefieren hacer de otra manera a lo propuesta por ella.

CAPITULO 6

A MODO DE CONSIDERACIONES FINALES

6.1 “El juego como experiencia creadora y el papel del psicopedagogo en este ámbito de intervención”.

“Lo que hace que el individuo sienta que la vida vale la pena de vivirse es, más que ninguna otra cosa, la apercepción creadora. En el juego, y solo en él, pueden el niño o el adulto crear y usar toda la personalidad, y el individuo descubre su persona cuando se muestra creador.” (Winnicott, 1993, pág.51). El juego es comunicación consigo mismo y con los demás, una forma básica de vida. “Es bueno recordar siempre que el juego es por sí mismo una terapia” (Winnicott, 1993 pág 49). A lo referido anteriormente lo podemos relacionar con la teoría aquí descrita de Dinello, ya que el sostiene que: “Llegó la hora de que todo aprendizaje se asemeje a la obra de arte en la cual se expresa el autor y luego se dialoga sobre la significación de su aplicación. Aprender es operar un grado mayor de entendimiento y organizar una capacidad de realización que pueda satisfacer desafíos actuales, todo lo demás es información que podemos recibir por distintas vías; este aprendizaje es también la actual vía de identidades que se forjan a través de cuanto aprendemos y cuánto creamos.” (Dinello, 2011). Siempre considerando que el aprendizaje es un proceso creativo, es un proceso de adquisición de identidad, aprender es transformar al sujeto.

Estos dos autores refieren a como la experiencia creadora nos hace descubrirnos como sujetos de aprendizajes, sentirnos realizados y con ganas de continuar creando.

6.2 Valoración general del trabajo y de los resultados significativos obtenidos.

Según Coll (1996, pág. 33) el espacio profesional de la psicopedagogía no está circunscripto a la escuela y a la educación escolar... Todos los procesos educativos, independientemente del contexto institucional en el que tienen lugar (instituciones escolares, familias, empresas, centros de educación de adultos, centros de formación y capacitación, asociaciones laborales y comunitarias, centros recreativos, medios de comunicación) son en principio susceptibles de formar parte del campo de actuación de los profesionales de la psicopedagogía. Pero una de las principales consecuencias que trajo la focalización del asesoramiento psicopedagógico en las instituciones escolares ha

sido que, hasta el momento, se han ido desplegando marcos conceptuales y metodológicos muy circunscriptos a las características de la educación formal.

Las ludotecas configuran un espacio nuevo y emergente de la época en la que vivimos, en donde podemos intervenir como psicopedagogos recreando y reinventando las finalidades de estos ámbitos educativos. Este trabajo final de licenciatura permitió conocer más acerca de cómo son estos espacios, qué actividades se realizan, quiénes son sus destinatarios y lo más importante es haber podido construir conocimientos sobre cómo intervenir como profesionales de psicopedagogía, en estos ámbitos de educación no formal.

Sintetizando podemos decir que, los psicopedagogos, intervienen en los espacios de ludoteca:

- Pensando en una oferta para hacerle a los destinatarios, que es planificada pero no impuesta;
- Acompañando a jugar a sus destinatarios, observando siempre lo que nos demuestran en el juego;
- Creando nuevas relaciones con el saber y también creando conciencia del aprendizaje;
- Siendo mediadores entre el juego ofrecido y el acontecer del juego;
- Siendo empáticos con los destinatarios y tratando siempre de ser flexibles, modificando lo que hemos preparado para una jornada de ludoteca, como así también modificando los recursos que ofrecemos para desarrollar ciertos juegos; es decir estar atentos a las necesidades del grupo.
- Tolerando y respetando la dinámica de los juegos que crean los destinatarios;
- Sin imponer lo que pretendemos lograr, sino dando lugar y protagonismo al sujeto de aprendizaje, que en definitiva es quien desarrolla esta experiencia creadora que le otorga el hecho de jugar;
- Considerando el aprendizaje como un proceso creativo, es un proceso de adquisición de identidad, aprender es transformar al sujeto, y al juego como un medio de comunicación con los demás y consigo mismo.

Para finalizar, se apuesta a la relevancia del rol psicopedagógico para empezar a construir –junto a otros profesionales y actores sociales- nuevos escenarios educativos en ámbitos no formales, que potencien las posibilidades de aprender de los niños a través del juego, que habiliten la recreación de nuevos vínculos con la cultura y de otras modalidades de lazo entre las personas que allí se encuentran.

ANEXO: RECOLECCION DE DATOS.

ENTREVISTA A

Este espacio, que fue brindado en su momento como una ludoteca privada, fue creado para que los niños vayan a este lugar y puedan tener la posibilidad de jugar y de aprender, porque también mediante el juego uno aprende, pero de un modo libre; libre en el sentido que se le permitía al niño explorar todo lo que encontraba en ese espacio que estaba organizado por distintos juegos y distintas temáticas, en donde había rincones en ese lugar físico pero que el niño podía transitar de un lugar al otro sin que se le ponga un límite, entonces el adulto lo que hacía era acompañar al niño en esa experiencia. El poder permitirle que el explore, que vaya, que venga, que saque, que pruebe, que juegue sin la guía del adulto solo acompañarlo. Ese era como la función, en ese momento, de esa ludoteca. Si el permitirle al niño que el tenga la posibilidad de explorar ese juego y permitirse conocer hace que también se abra un campo de preguntas y respuestas y ahí se genera un vínculo de aprendizaje, que la comunicación entre el adulto y los niños, que en realidad no era un niño individual, sino que la ludoteca fue pensada en grupo, estos grupos eran heterogéneos pero que presenten tal vez el nivel de edades un poco acorde porque el juego no es el mismo. Pero también era muy rico cuando se vinculaban niños de distintas edades en lo que se podía ahí observar digamos, la interrelación entre uno y otro. Si se generaban propuestas cuando el niño ingresaba al taller que daba la ludoteca, se encontraba tal vez, era una vez a la semana, con una mesa en el medio del espacio llenas de pinturas entonces ese también es un modo de guiar la propuesta que se tenía pensada, si bien se deja al niño que explore, los juegos estaban todos alrededor, también se trataba de brindar una temática. Otro día ingresaban y se encontraba con títeres, esos objetos que después también con experimentos también se hacían en su momento con agua, harina, con distintos objetos y legumbres, todo eso se iba proponiendo semana a semana pero de un modo impuesto si no que ellos descubrían eso, a lo mejor ellos abrían un baúl y ese baúl estaba lleno de ropa con disfraces entonces eso lo llevaba a que se disfrazaran y se armaba una obrita de teatro improvisada, entonces bueno como que uno brindaba el material pero de un modo más pasivo, eso era lo que en esa ludoteca hacíamos durante un año, nos juntábamos una vez a la semana, si el grupo no era grande, eran niños de distintas edades pero por ser un espacio físico no tan grande había que poner un límite de cantidad, así que bueno eso era lo que hacía la ludoteca.

En este caso éramos las tres psicopedagogas, V. y yo habíamos estudiado acá en la Universidad en la Licenciatura y M. en un instituto de Cba. Y era profesora, se dio espontáneamente, después se incorporaron dos personas más que los podríamos llamar como operadores sociales porque uno de los chicos estudiaba informática y la otra chica es asistente social pero bueno ellos desde otra óptica, los que se involucraban en el juego y estaban en el suelo con los niños que iban y venían éramos nosotras; pero se dio como espontáneamente el fin de la ludoteca no fue incorporar disciplinas específicas si no que nosotras que nos conocíamos y teníamos una formación el hecho de poder asociar la mirada del psicopedagogo pero desde otra área, otra perspectiva, porque bueno como te dije en ese momento hace seis años atrás era como un poco innovador y nuevo, tal vez hoy se escuche un poco más hablar de ludotecas pero bueno en ese momento era así.

En ese momento, hace seis años atrás, que lo coordinaba alguien del el área de niñez, había 6 ludotecas móviles creo que eran en distintos barrios, pero el proyecto duro muy poco, se cerro, se dio de baja y creo que hasta el día de la fecha no, yo ahora estando en la sub secretaria de niñez, que una conoce un poco más lo que es el municipio, no hay. Ahora si hay espacios digamos en alguna vecinal o en alguna copa de leche llegará a haber algún espacio recreativo no creo que se haya armado como ludoteca específicamente, por lo que aprendimos nosotras lo que era una ludoteca. En la ludoteca que yo participe fue todo privado sin sustento económico desde el gobierno o municipio; por eso se sostuvo en ese tiempo, porque también la ludoteca requiere mucho material, material de trabajo, si bien algunos son materiales que uno hace una inversión una vez y después quedan muchos otros como hojas, pinturas, cartulinas, lápices, crayones todo lo que uno vaya utilizando, es diario y también a los niños se les cobraba un valor pero era una cuota mínima, entonces tal vez alcanzaba para sostener algunos de los elementos que comprábamos pero no para tener un sueldo, lo mío fue a honores, como para poder tener un sueldo en su momento no daba.

El aporte desde la psicopedagogía a la ludoteca hoy, después de haber transitado estos seis años, uno va cambiando la mirada y va teniendo distintos aprendizajes, hoy es lo fundamental que se puedan crear espacios así bien organizados, el plan de trabajo bien armado, con un equipo que pueda tener sus responsabilidades y su mirada al niño, considero que es fundamental la apertura a un espacio de juego por placer, por poder descubrir todas esas emociones y sensaciones que le produce al niño los distintos juegos y juguetes, las experiencias de vida con el adulto, considero fundamental que para mi hoy

un niño pueda jugar con un adulto y con otros pares obviamente, es muy enriquecedor para el niño, en lo que refiere a su aprendizaje en todos los ámbitos como así también a la estimulación y al desarrollo cognitivo, sensorial, comunicacional, creo que el juego es un medio de comunicación muy importante, el niño puede transmitir mediante el juego un montón de sensaciones y emociones que está viviendo que tal vez no lo pueda poner en palabras entonces mediante el juego lo canaliza y puede lograr expresarlo y eso es muy sano porque es una forma de tener otra mirada de lo que él está atravesando en ese momento. Creo que desde la psicopedagogía, que si bien nuestro rol principal es el aprendizaje, o sea, acompañar, ayudar, guiar a esa persona que esté en un proceso de aprendizaje, el juego es fundamental en cualquier área de la psicopedagogía, ya sea en consultorio, en ámbito privado, en ámbitos públicos, en algún proyecto o en las escuelas o sea brindar ese espacio lo considero como muy enriquecedor, pero también después en la formación es como que cada uno va eligiendo que es lo considera más apropiado, lo que uno aprende pero bueno eso brindarlo como un instrumento.

ENTREVISTA B:

En cuanto a la ludoteca que estoy armando, es poca la experiencia que tengo. Después que terminamos el curso de ludoeducadores, como primera experiencia estuve trabajando con la pastoral universitaria, en un proyecto de ludotecas barriales, habrá sido en el año 2012 por ahí más o menos, y trabajaba con una chica, con la chica que alquilábamos consultorio, ella estaba en la pastoral y ahí me comenta del proyecto que estaban comenzando a trabajar ellos y ahí yo inicie como la primera práctica que tuve, me incorpore en el grupo. Íbamos a un barrio, no me acuerdo el nombre del barrio, nos reuníamos una vez a la semana, entre todos los chicos que estábamos trabajando, éramos todos voluntarios. Ellos hacían copa de leche hacía varios años y ese año había iniciado la ludoteca, era un día aparte, los viernes a la tarde. Y ahí los destinatarios eran chicos los que iban a la copa de leche, había nenes desde cuatro años a once, íbamos dividiendo los grupos y nos organizábamos nosotros según las edades que tareas, más o menos de dos a cuatro años planteábamos distintas actividades, nos situábamos en un espacio y los más grandes en otro, eran todos niños de primara. Ahí trabaje un año, al año siguiente no pude, tenía mucho trabajo en... así que no pude trabajar en el tema y me quedo dando vueltas el tema de trabajar en la ludoteca, que hacer y ahí mastique durante bastante tiempo el que hacer y cómo hacerlo, y ahí fue donde se me ocurrió la idea de que los días que yo tenía libre hacerla en un espacio pequeño, aunque sea para algunos

chicos, un grupito chiquito, porque tampoco me animaba a arrancar con algo tan grande y ahí fue donde empecé pensar en la ludoteca que tengo ahora, como mi proyecto ahora. La idea en realidad inicio con una compañera, habíamos dicho de trabajar con niños desde cuatro hasta once años pero se nos complico trabajar juntas, entonces yo como estaba sola pensé en trabajar con niños solo de primaria y bueno me ponía a pensar en la necesidad, en que es lo que a mí me hacía sentir un poco más segura, y pensé en que en la primaria es donde un poco el tema de juego se pierde, porque en el nivel inicial los chicos van a jugar, juegan, entonces hay mucho todavía del juego y desde lo escolar, en cambio en primer grado ahí es donde es la ruptura mas grande, y donde las responsabilidades son otras, y a no ser de que sea algo extraescolar un grupo de futbol, danza, actividades de ese tipo, artística, el resto todo lo que es juego es como que ahí empieza el quiebre, entonces yo pensé en chicos de seis a once, entonces el año pasado cuando arme todo lo pensé desde el lugar ese. Cuando arranque empecé a mitad de año, tenía mucha demanda de trabajo, habíamos iniciado con todo el primario e inicial, y lo fui armando al espacio pero nunca lo pude trabajar, entonces este año dije tengo que arrancar si o si. Hice la publicidad, también un poco el tema de los miedos no?, el hecho de que habíamos iniciado con una de las chicas, la idea era trabajar con ella, al final ella no pudo, no nos coincidían los tiempos en realidad; a ella le surgieron otras cosas, es como que se fueron dando situaciones, la realidad es que yo también tengo otros trabajos, entonces fue como de a poco ir ganando confianza, el hecho de ver como el tema de la ludoteca, por ahí algo distinto, en realidad siempre fue destinado a niños de seis a once, que es lo que en la publicidad figura y cuando empecé este año a hacer publicidad me llamaron de todas las edades y me llamaron dos mamás, justo coincidían el mismo día tres mamás de nenes de cuatro y cinco años, y dije bueno si me demandan estas edades organizo para estas edades y veo. Así q bueno los nenes que tengo ahora son de cuatro años, de las tres mamás dos me confirmaron y por ahora de seis a once no tengo ninguno, yo iba a ir para otro lado y entonces bueno a su vez cuando inicie era bastante desafío, por ahí si hay diferencia de todo lo que había preparado e imaginado fue muy distinto a lo que empecé a trabajar y hacer, estoy iniciando hace dos meses recién que estoy trabajando con ello y después me llamaron mamás de nenas de seis, siete, además no concluyeron y me aboque a ellos dos, estoy trabajando con ellos con la idea de a poco, porque para mí también es un rol nuevo porque para mí es algo distinto, y en los inicios soy un poco insegura, así que voy de a poco; y ahora si tengo ganas de más chicos y mas edades. El otro día me paso que vino mi sobrino que tiene ocho y vinieron a

jugar y estaban los nenes que juegan acá, y re bien trabajaron juntos, yo tenía miedo y no re bien porque mi sobrina hacia unas cosas, los otros niños hacían otras, estuvo bueno. Más o menos esas son las edades a las que está destinada.

La idea mía es siempre trabajar con las inteligencias múltiples, como nos habían formado. Estuve trabajando con otros libros, otros materiales, busco bastante información, por ahí por internet hay mucho; y trato de trabajar todas las habilidades e inteligencias, pero por ahí me ha pasado, de al principio estructuraba hoy vamos a trabajar estos juegos con estas habilidades y la semana que viene, el próximo encuentro tales otros y al final organizaba y ninguno de los dos terminaba haciéndolo, había uno que sí y otro que no, los intereses de ellos son distintos y empecé a notar que lo que yo proponía no les terminaba de interesar y hacían un poco lo que ellos querían, entonces me terminaba frustrando. Y al final era como que dije no, bueno si la idea mía es que ellos vengan a jugar y justamente en el juego tienen que ir esto de hacer lo ellos desean, entonces empecé a pensar que pasaba en uno que no quería dibujar, no quería pintar, entonces como que empecé a pensarlos desde otro lugar y desde ahí empecé a hacer cosas más libres, a presentar objetos y que ellos directamente entre ellos pudieran ir jugando, yo incluyéndome en el juego de ellos. Más un juego simbólico pero por ejemplo utilizan los recursos que yo les doy pero a su tiempo, entonces por ejemplo, al principio hoy vamos a leer un cuento y dibujar para trabajar un poco más lo artístico, lo espacial, y no querían no lo hacían; ahora por ejemplo uno de los nenes que no lo hacía, yo dejo todo más libre en el suelo y van jugando, por lo general tienden a hacer los mismos juegos y el por ejemplo va incorporando el dibujo que es lo que antes no quería hacer, entonces digo los voy a dejar para ver qué es lo que hacen, el otro día les puse aros, sogas y entonces solos van haciendo lo que es las distintas inteligencias, uno me decía bueno hagamos esto, entonces terminan trabajando a su ritmo en función de lo que ellos van necesitando, yo me voy incorporando al juego de ellos, y van trabajando con los materiales. Al principio me costó un montón y ahora es como que puedo ir viendo, y si voy tratando de poner objetivos, por ejemplo les cuesta persistir en el juego en algo fijo, entonces el otro día dije no vamos a elegir un juego y vamos a jugar a una cosa y vamos a hacer eso, lo que quieran ustedes pero algo que ustedes deseen. Entonces bueno en realidad trato de trabajar todo pero también lo voy dejando al ritmo de ellos, de ver que le gusta que no y bueno trabajarlo desde ahí porque me doy cuenta de lo que yo les proponía no les gustaba y terminaban hasta desobedeciendo mucho en cuanto al irse, al no querer hacer, al correr, al enojarse y es como una manifestación del enojo ya me daba cuenta y no tiene

sentido porque ellos no lo disfrutaban y yo tampoco y ahora es como que lo pude, me costó pero lo pude sobrellevar.

En cuanto a políticas públicas de ludotecas no conozco, la verdad no conozco. Bueno por ahí lo público a lo mejor este proyecto pero era todo de la Pastoral y no había sustento económico público, yo se que ellos después siguieron había en el otro barrio, y después en el barrio que yo estaba se cerró por una situación del barrio en general, como que se les complicó por la situación del barrio y se continuó acá en Banda Norte. Pero acá en Rio Cuarto no conozco proyectos, tampoco averigüé te digo y a nivel provincial tampoco. Si por ejemplo conozco mucho en Rosario, te acordas que habían contado, ahí si he ido a conocer los lugares que nos habían recomendado, después de que hicimos el taller, el curso, y ahí hay mucho, muchísimo. Pero acá en la provincia no, no te puedo decir no, no hay, no averigüé yo y la verdad que tampoco escuche ni conozco. Vi por internet por ejemplo las chicas que tenían la ludoteca, que habían traído la propuesta el curso de ludoeducadores, ellas tampoco están trabajando pero bueno no salí a buscar a averiguar en la municipalidad, he pensado trabajar algo independiente y después, una vez que yo me sienta como un poco más segura en la práctica, ir a hablar en la municipalidad y proponer en los barrios, lo que pasa que también proponer algo así si no hay tendría que ser un equipo grande y no sé si hay acá, me gustaría pero cuando tenga más experiencia yo y me sienta un poco más segura en el tema digamos, es algo complejo.

El aporte desde la psicopedagogía es un poco desde lo preventivo en relación a lo educativo desde el juego, digamos a mí la educación siempre me encanto, fue la parte que yo seguí la educación dentro de lo que es la escuela y el aporte educativo pero desde el juego como una herramienta de aprendizaje, yo lo veo así y desde ese lugar la prevención, un poco de trabajar y estimular los chicos aprendizajes que por ahí la escuela tienen esto de lo rutinario o los aprendizajes desde lo muy tradicional, para romper un poco con eso y plantear el aprendizaje, o el trabajo psicopedagógico desde ahí. Yo veía que a mí me pasa, yo no me corro de mi lugar como psicopedagoga en el juego y lo analizo todo y lo veo, y esta bueno porque cuando yo preparaba las propuestas al principio me pasaba de que veía que no se enganchaban, no me escuchaban, entonces el rol mío dentro del juego y el plantearme el que pasaba en ellos que no uno de los nenes re bien y el otro no y como él se refería a sí mismo en ciertas situaciones, “no yo esto no lo hago porque no puedo”, “no me sale”, “no sé hacerlo”, entonces bueno me voy a proponer estar atenta a estas cosas, creo que esto me lo dio la carrera estar atenta a la

palabra, a escuchar lo que los chicos dicen, como se expresan de sí mismo, en el curso de ludoeducadores vimos el juego pero no sé si esa parte de estar atenta y en función a eso responder las necesidades, creo q a eso si lo tengo , lo aprendí yo como psicopedagoga y en la carrera, entonces en función de eso poder ponerme en lugar del niño, escucharlo estar atenta y no forzarlo a que hagan esto que yo propuse. Me costó un montón al principio me frustraba, está bien hace dos meses que estoy trabajando, también la edad es distinta, mi ideal era más grandes pero bueno también vas configurando en función de lo que va surgiendo, creo que desde ahí, también lo que yo doy clases como docente también trato de poner el juego y buscar actividades lúdicas para que ellos puedan aprender el juego, que para ellos es más interesante y está el aprendizaje, creo que ese es el aporte.

El rol nuestro como psicopedagogos creo que es como mediador de los deseos de los niños y el aprendizaje de lo que ellos van necesitando, es esto no? Es ese mediador, yo me veo así ahora mediadora de las necesidades de ellos en el venir a jugar, ellos vienen re contentos, las mamas me lo dicen, y el poder interpretar esas necesidades creo que desde ese lugar es nuestro rol no desde la imposición si no desde la mediación, es difícil pero buscando siempre el que el cómo y en función de eso que ellos puedan ir trabajando sus necesidades dándole los materiales que necesitan, y que puedan ir tramitando ellos lo que necesitan en su momento de su niñez no? Yo con el niño me sorprendí, me di cuenta que el de a poco va pudiendo trabajar con el tema del dibujo. Yo le decía a la mama, no quiere dibujar, ¿en casa como es? y ella me decía que tampoco y de a poco va logrando hacer cosas, va pintando con una fibra, todo un mismo color entonces yo le digo: ¡Qué lindo! Estimulándolo, no trato de analizarlo no? Si no que trato de dejar que solo fluya en él, el tema de sentirse seguro, que le guste hacerlo, sin imponerle. No me lo había planteado nunca, por ahí cuando trabajé con la ludoteca siempre trate de posicionarme desde ludoeducadora, pero no dejo de ser psicopedagoga, desde ese lugar también no? Es interpretar al niño desde otro lugar me parece y tampoco el análisis todo el tiempo, sino interpretar la situación y entorno a eso ofrecerles “lo que yo creo que ellos necesitan” desde ahí lo veo, porque yo hace tanto que no veo los materiales teóricos que es como que ya no lo pienso desde ese lugar, porque desde la práctica uno lo va trabajando; yo lo veo como un mediador entre lo que el nene necesita y lo que uno puede ir sabiendo, y en los recursos que uno da siempre hay algo implícito, el otro día yo puse unos aros y una soga, y una pelota, y ya sabía que lo motriz y el juego desde lo corporal iba a estar presente, y después los nenes iban proponiendo cosas

distintas distintas, bueno ponele algo así, yo hacía lo que ellos proponían: tiremos la pelota al aro y yo les decía bueno ahora con movimiento uno se engancha y el otro no, y ahí se puso a pintar y el no pintaba, venia negándose, justamente me gusto porque cuando yo le proponía pintar el corría, corría y corría, entonces observar esas cosas, yo creo que me lo dio la psicopedagogía a eso, al estar atenta al que pasa ante esta situación que él no quiere “algo hay, no me voy a poner a preguntar ni indagar con la mama si indague, a lo mejor, un día porque ella me planteo el tema de que no quería ir al jardín, que pasaba, si le podía preguntar ¿cómo le había ido?, ¿si le gusta ir al jardín? , ¿pintas en el jardín te gusta?, pero digamos dentro de lo que es el juego, entonces a lo mejor decirle: “no, no me dijo nada” pero no como clínica sino como un espacio donde el va a jugando y en el juego va expresando lo que desea, y él me decía no porque no sé pintar, no me sale, no porque no sé y todas cosas así me decía; entonces yo le decía: yo te ayudo si vos quieres y él decía no, no, no; y yo creo que eso me lo dio la psicopedagogía y en el curso no nos enseñaron desde ese lugar, todas teníamos una formación previa, en general las que estábamos en el curso, pero creo que sí eso me lo da la psicopedagogía, pero siempre tratando de no analizar tanto porque la idea es que fluya un poco mas y justamente que los nenes vienen a eso, “hagamos esto y hagamos este otro...”, este es un espacio más desestructurado, estoy contenta, me gusta mucho, también es distinto porque te tenes que posicionar en el rol de jugar con el niño, juguemos a que somos soldados que matamos a los malos y a los buenos y en ese jugar por ahí le voy dando material el otro día les decía: hagamos un escudo con cartones, no, dice uno de los chicos, los almohadones son los escudos, yo quería que hicieran algo con el material que les daba y ellos querían otra cosa. Sí les digo, porque era yo la que quería que hicieran algo con ese material, por ejemplo: hay cubos con letras, esas eran las armas de ellos y el tren arrancaba con la G y terminaba con la carita feliz, y en ese tren reconocían las letras decían ésta es la mía, ésta tiene la mía, sin que yo le tenga que pedir ¿Qué letra es esta? Ven las letras en la pared y dicen ésta es la mía. Ahí van trabajando solos, desde otro lugar lo van aprendiendo, incorporando. Y en el momento van trabajando varias inteligencias, todo junto, por ahí uno dice voy a trabajar esto, el otro... y por ahí trabajamos todo junto. A veces juego, a veces me quedo al costado, el otro día me mandaban al baño, me dicen te vas a portar bien veni, me mandaban a la cárcel supuestamente había robado y después me van incorporando ellos a mí, cuando ellos quieren, ellos van armando juegos, ahora que hago más libre, que ellos puedan ir haciéndolo, igual también voy viendo sus intereses y voy proponiendo cosas, me voy

poniendo objetivos. Por ahí trato de decir voy a incorporar este juego y si pueden persistir en este juego trato de hacerlo, de a poco, por la edad, distinto sería con chicos de ocho siete años porque tienen otros hábitos, otros tiempos.

REFERENCIAS BIBLIOGRFICAS.

- Alzate Piedrahita, M. V. (2001). Concepciones e imágenes de la infancia. Revista de Ciencias Humanas, n. 28, pp. 125-133.
- Badía, A; Mauri, T. y Monereo, C. (2006) La práctica psicopedagógica en contextos de educación no formal. Barcelona. UOC
- Badía, A; Mauri, T. y Monereo, C. (2004) La práctica psicopedagógica en contextos de educación formal. Barcelona. UOC.
- Baquero, R; Diker, G; Frigerio, G (2007). Las formas de lo escolar. Del estante editorial. Buenos Aires.
- Borja Solé, M (1994). Las ludotecas como instituciones educativas: enfoque sincrónico y diacrónico. Revista interuniversitaria de formación del profesorado. Zaragoza.
- Borja Solé, M.; Puigross, N.; Escofet, M. y M. A. Sanmarti (1994). El marco organizativo, material y estructural de las Ludotecas en Cataluña. Revista interuniversitaria de formación del profesorado n°19.
- Caba, B (2004). La Juegoteca Integral. 2do. Congreso para la Niñez. Funda ELIC. Mendoza.
- Caba, B. (2004) "Del arte de jugar al jugar con el arte. Educared.
- Carli, S. (2010). Notas para pensar la infancia en la Argentina (1993-2001): Figuras de la historia reciente. Educaçãoem Revista. Belo Horizonte. V.26.p351-382. Abril 2010.

- Coll, C. (1999) Psicopedagogía: confluencia disciplinar y espacio profesional. En Monereo, C. e I, Solé. (coords.) El asesoramiento psicopedagógico. Una perspectiva profesional y constructivista. Madrid. Alianza.
- Dinello, R. (2011). Cuaderno: Lúdica y sociología de la educación. Montevideo.
- Dinello, R. (1989). Expresión Lúdico Creativa. Temas de Educación Infantil. Montevideo: Nordan.
- Dinello, R. (1993) La expresión lúdica en la educación infantil. Santa Cruz, Universitaria de Apesa.
- Ley Nº 23849 (1990) Convención Internacional de los derechos del niño. Aprobada por Resolución de las Naciones Unidas. Senado y Cámara de Diputados del Congreso de la Nación Argentina.
- Ley Nº 26.061(2005) Protección Integral de los Derechos de los Niñas, Niños y Adolescentes. Congreso de la Nación Argentina.
- Ley Nº: 415 (2000) Programa Juegotecas Barriales. CABA Ciudad de Buenos Aires.
- Marin, I. (1992): "Ámbitos de la ludoteca. Acomodación entre el concepto de ludoteca y su ubicación". // Encuentros estatales de ludotecarios, Vitoria-Gasteiz.
- Minnicelli, M (1994). El juego, cosa seria. Revista Novedades Educativas nº62 pp 86-88.
- Pavía, V. (2010). Formas del juego y modos del jugar. Neuquen: Educo.
- Peña, A. K. R (2008). Heterotopías para la infancia: reflexiones a propósito de su "desaparición" y del "final de su educación". Revista Latinoamericana. Cienc.soc.niñez juv. <http://www.umanizales.edu.co/revistacinde/index.html>

- Sanchez, M (2005). A cerca del juego y el jugar. Artículo distinguido en la Conferencia de Apertura "III Jornada de Educación de la Sierra de Segura: Jugar y Aprender." Jaén, España.
- Sarlé, P (2010) Lo importante es jugar. Homo Sapiens Ediciones. Rosario, Santa Fe, 158 pp.
- Sarlé, P (2012). Proyectos en juego, experiencias infantiles, espacios y lugares para jugar. Juego y Educación Infantil. Buenos Aires, Fundación Navarro Viola.
- Tallis, J. (2012). Proyectos en juego, experiencias infantiles, espacios y lugares para jugar. Juego y Salud. Buenos Aires, Fundación Navarro Viola.
- Winnicott, D. (1993). Realidad y Juego. Editorial Gedisa. Barcelona.
- Zizzias , E A. (1997) Juegos, Ludotecas - Proyecto Ludo niño. Fundación Educar. Mendoza.
- Zizzias E, A (2012). Ludotecas: espacios para jugar de la A a la Z. Guaymallén: Editorial Aguirre. Series proyecto Ludoniño.
- Zizzias, E, A. (2000) Pedagogía Lúdica. Teoría y Praxis. Las ludotecas en la postmodernidad. Uruguay.