

2014-03-31

Análisis crítico de la noción de Juego contemplado en el art. 20 de la Ley de Educación Nacional 26.206

Maiale, Lorena Carla

<http://rpsico.mdp.edu.ar/handle/123456789/120>

Descargado de RPsico, Repositorio de Psicología. Facultad de Psicología - Universidad Nacional de Mar del Plata. Inni

FACULTAD DE PSICOLOGIA

UNIVERSIDAD NACIONAL DE MAR DEL PLATA

PROYECTO DE INVESTIGACION DE PREGRADO

Título:

Análisis crítico de la noción de Juego contemplado en el art. 20 de la Ley de Educación Nacional 26.206

Informe final del trabajo de investigación correspondiente al requisito curricular O.C.S (143/89)

Estudiantes:

Maiale, Lorena Carla. Matricula 7025/05

Marassi, Evangelina Soledad. Matricula 7027/05

Marino, Andrea Vanesa. Matricula 7028/05

Supervisor:

Dra. Mercedes Minnicelli

Cátedra o seminario de radicación:

Residencia en el Área Jurídica.

Fecha de presentación: Julio 2011

“Este informe final correspondiente al requisito curricular de Investigación y como tal es propiedad exclusiva de las alumnas Maiale, Lorena (mat. 7025/05), Marassi, Evangelina (mat. 7027/05) y Marino, Andrea (mat. 7028/05) de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de Mar del Plata y no puede ser publicado en un todo o en sus partes o resumirse, sin el previo consentimiento escrito de los autores.”

Aprobación del Supervisor. En calidad de declaración Jurada:

I. “El que suscribe manifiesta que el presente informe final ha sido elaborado por las alumnas Maiale, Lorena (mat. 7025/05), Marassi, Evangelina (mat. 7027/05) y Marino, Andrea (mat. 7028/05) conforme los objetivos y el plan de trabajo oportunamente pautado, aprobado en consecuencia la totalidad de sus contenidos, a los 11 del mes de julio del año 2011”

II. Firma, aclaración y sello del Supervisor.

INFORME DEL SUPERVISOR

Dejo constancia que el presente trabajo de las alumnas Maiale, Lorena (mat. 7025/05), Marassi, Evangelina (mat. 7027/05) y Marino, Andrea (mat. 7028/05) de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de Mar del Plata, responde a los requisitos de la OCA No. 746 sobre aspectos formales del informe final.

Las alumnas se han desempeñado con un alto compromiso con la tarea emprendida, responsabilidad y capacidad de reflexión crítica, arribando a los objetivos propuestos y siguiendo la metodología de trabajo de manera rigurosa.

Vale destacar el amplio rastreo bibliográfico preliminar y la riqueza de las articulaciones y análisis que fueron promoviendo a través del análisis de las fuentes de datos actualizadas.

La temática es de relevancia contemporánea y presentan líneas de investigación que podrían dar continuidad al abordaje de la temática en futuros proyectos de investigación.

Mar del Plata, 11 de julio de 2011

Dra. Mercedes Minnicelli

Presentación ante la Comisión Asesora

I. “Ante al cumplimiento de los requisitos prescriptos en las normas vigentes, en el día de la fecha se procede a dar la aprobación al Trabajo de Investigación presentado por las alumnas Maiale, Lorena (mat. 7025/05), Marassi, Evangelina (mat. 7027/05) y Marino, Andrea (mat. 7028/05).

II. Firma y aclaración de los miembros integrantes de la comisión Asesora

III. Fecha de aprobación.

**PLAN DE TRABAJO PARA LA INVESTIGACIÓN DE
PREGRADO**

PLAN DE TRABAJO PARA LA INVESTIGACIÓN DE PREGRADO

Apellido y Nombre de los alumnos:

Maiale, Lorena Carla. Matricula 7025/05

Marassi, Evangelina. Matricula 7027/05

Marino, Andrea Vanesa. Matricula 7028/05

Cátedra o seminario de radicación: Residencia en el Área Jurídica.

Título de Proyecto: Análisis crítico de la noción de Juego contemplado en el art. 20 de la Ley de Educación Nacional 26.206

Supervisión: Doctora en Psicología Mercedes S. Minnicelli

Descripción resumida (máximo 150 palabras)

El siguiente estudio propone un análisis crítico de la noción de "juego" contemplada en la Ley de Educación Nacional 26.206.

Se realizará un análisis del modo de contemplar el juego desde el ámbito educativo a partir de la Ley de Educación Nacional 26.206 y Ludotecas Escolares para Nivel Inicial.

Por último se indagará la forma de conceptualizar el juego en el artículo No. 20 de la Ley mencionada anteriormente y, a su vez, cuál es la relación entre el juego y los juguetes sostenida en el proyecto de Ludotecas Escolares para Nivel Inicial formalizado para su aplicación.

La metodología consistirá en un estudio cualitativo de análisis crítico mediante un rastreo bibliográfico, estudio de documento y entrevista a un informante clave.

Palabras Claves: Juego - Juego y Ley de Educación Nacional- Ludoteca.

Descripción detallada

Definición del problema y estado de la cuestión (motivo y antecedentes).

El presente trabajo se encuentra enmarcado en el proyecto mayor denominado Lenguaje, legalidad y juego. Estudio exploratorio, descriptivo cualitativo de las significaciones que niños y adolescentes otorgan a los intercambios virtuales (facilitados por las comunicaciones en red online en internet).

Inicialmente y como tarea preliminar a la definición de esta línea de trabajo, realizamos un recorrido bibliográfico –por demás incompleto- respecto de la noción de juego, indagando en desarrollos provenientes de las Ciencias Sociales (Huizinga (1938); Neri (1963); Agamben (2003); Caillois (1958); Benjamin (1974); Aries (1987), desde la Psicología (Winnicott (1988); Piaget (1986); Freud (1920), y la investigación contemporánea Casas de Pereda (1999); (Minnicelli (2008a, 2008b);

A su vez, nos detuvimos en la Ley de Educación Nacional, objeto de nuestro análisis a fin de identificar su posición respecto del juego. En su art. 20 expresa "Promover el juego como contenido de alto valor cultural, para el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, estético, motor y social." Esta amplia definición, merece ser considerada en a) las diferentes nociones de juego que por ella se intenta definir desde la ley lo cual, nos lleva a interrogarnos ¿Qué implicancias tiene que el juego sea promovido por ley?; b) la concepción implícita de juego correspondiente a definiciones educativas del nivel inicial, más próximas a entender el juego como herramienta de enseñanza o instrumento mediador que, al concepto de juego como operatoria simbólica tal como lo plantea la psicología. En función de lo cual, nos preguntamos si es ésta una contradicción a resolver o presenta diferencias propias a dos ámbitos de trabajo con características particulares: el educativo y el clínico.

Nos proponemos el análisis crítico de las diferencias entre la noción de "juego" restringida al campo epistémico de la psicología, respecto de otras acepciones diferentes que amplían su definición tal el rastreo preliminar bibliográfico realizado.

A fin de focalizar nuestro análisis, nos dedicaremos al Proyecto "Ludoteca Escolar para Nivel Inicial" por ser el mismo una de las propuestas enmarcadas en la línea de acción estratégica de enriquecimiento de la propuesta pedagógica del Nivel Inicial en cumplimiento del propósito de la ley.

La Ludoteca Escolar es definida por la Dirección Nacional de Gestión Curricular y Formación Docente como "una específica organización de juegos, juguetes y materiales para jugar que se focaliza en la promoción del juego" (www.me.gov.ar/curriform)

Según el artículo publicado en la página de Internet del Ministerio de Educación Nacional denominado “Ludotecas escolares: colección ordenada de juegos y juguetes para Nivel Inicial: Esta Ludoteca enmarcada en una propuesta educativa planificada por el docente pueda facilitar procesos de aprendizaje promotores de desarrollo. Se trata de enriquecer a las propuestas de enseñanza, favoreciendo trayectorias escolares más interesantes para los alumnos, acordes a sus características, y a la normativa legal vigente para nuestro nivel.”

A través de la planificación de dicho dispositivo se intenta establecer los puntos básicos, comunes y necesarios para todos los alumnos de Nivel Inicial en todo el país.

En base a tres líneas de actualización han llevado a cabo el análisis de los juegos y juguetes que conforman el “kit” que se entrega a las escuelas de nivel inicial:

- Desarrollo cognitivo y social. Se consideran las características físicas y funcionales de los objetos para jugar referidas a variedad de temáticas las cuales promuevan variedad de procesos, implicando el mismo la posibilidad de desarrollo.
- Pedagógico Institucional considerando a la sala como contexto de juego. Dentro de esta línea se contemplaran las siguientes variables: cantidad y variedad de juegos y juguetes; la familia; y el guardado e higiene de los juguetes.
- Dimensión de orden industrial, donde se tiene presente cuáles son los productos en el mercado nacional.

Los juegos y juguetes que componen la Ludoteca Escolar fueron organizados en tres Kits (Kit Objetos, Kit Construcciones y Kit Juegos con reglas convencionales).

La elección de los materiales que se ofrecen en el marco de la ludoteca merece también un análisis crítico respecto del tipo de elementos seleccionados; las características que presentan; si se trata de objetos definidos que predeterminan el “a qué jugar” (ej. Caja con objetos de médicos; familia, etc. adecuadas a los contenidos curriculares) o, si admite otros objetos no estructurados cuyo valor consistirá en que el propio niño podrá asignarle “a qué jugar” con él. ¿Se presentan diferencias que no deben diluirse entre la concepción del juego en el ámbito Escolar y, la concepción en la Psicología?

Consideramos que a partir del análisis de la concepción de “juego” que subyace en la Ley de Educación Nacional 26.206 Art. 20 podremos realizar un análisis crítico del modo de conceptualizar el juego desde otro ámbito disciplinar, como lo es la Educación para luego, desde allí poder pensar aportes desde la Psicología, entendiendo que la operatoria simbólica como mecanismo de tramitación es indispensable en la etapa por la cual transitan los niños de Nivel Inicial.

Dos lecturas se hacen presentes a partir de esta breve presentación:

- a) La lectura que es posible realizar desde la perspectiva de la psicología respecto del valor del juego en sí como forma de expresión subjetiva de un niño sin intencionalidad presente del adulto ni valores a ser transmitidos por medio de él.
- b) La lectura que desde el ámbito legislativo y educativo se realiza respecto de lo que para el campo significa “juego” y “juguetes”.

Objetivo general: Articular y elaborar un análisis crítico de la noción de “juego” contemplada en la Ley de Educación Nacional 26.206 en relación a las Ludotecas Escolares para Nivel Inicial.

Objetivos particulares:

1. Analizar la noción de juego que se desprende de las dimensiones presentes en la Ley de Educación Nacional 26.206 art. 20 inciso d.
2. Realizar un análisis del modo de conceptualizar el juego desde el ámbito educativo a partir de la Ley de Educación Nacional 26.206 y Ludotecas Escolares para Nivel Inicial.
3. Contemplar la relación entre la noción de juego y los juguetes seleccionados en el marco del Proyecto de Ludotecas Escolares para Nivel Inicial.

Hipótesis de trabajo: La noción de juego-educativo presente en el texto de la Ley de Educación Nacional 26.206 no se corresponde con la noción de juego propia a la clínica con niños, resultando dos escenarios a distinguir y líneas de tratamiento diferentes según se trata de entender al juego en uno y otro sentido.

Métodos y técnica a emplear: La metodología consistirá en un estudio cualitativo y análisis crítico mediante un rastreo bibliográfico, estudio de documento y entrevista a informantes claves.

Cronograma de Actividades y Tareas a Desarrollar

Mes →	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre
↓ Actividades						
Diseño de proyecto						
Revisión Bibliográfica						
Análisis crítico del material						
Informe Final						

Bibliografía

- Agamben, Giorgio. (2003) *Infancia e historia*. Buenos Aires. Ed. Adriana Hidalgo.
- Ariès, Phillipe. (1987) *El niño y la vida familiar en el antiguo régimen*. Madrid. Ed. Taurus.
- Banki, U., Glessi, L. (2010). *Estudio y análisis crítico teórico bibliográfico sobre el concepto de juego en las teorías de Huizinga, J. y Caillois, R.* Trabajo de investigación de pregrado para optar al Título de Lic. en Psicología, Facultad de Psicología, Universidad Nacional de Mar del Plata, Buenos Aires, Argentina.
- Benjamin, Walter (1974) *Reflexiones sobre niños, juguetes, libros infantiles, jóvenes y educación*. Buenos Aires. Ed. Nueva Visión.
- Caillois, R. (1958). *Teoría de los juegos*. Barcelona. Ed. Seix Barral, S.A.
- Casas de Pereda, M. (1999) *En el camino de la simbolización*. Buenos Aires. Ed. Paidós.
- Freud, Sigmund (1920) *Más allá del principio del placer*, en Obras Completas. Buenos Aires. Amorrortu editores. Volúmen XVIII. 1976
- Huizinga, J. (1938) *Homo Ludens*. Buenos Aires – Barcelona. Emecé editores.
- Ley de Educación Nacional N° 26.206, Art. 20, Cap. II, inciso d.
- Minnicelli, M. Comp. (2008 a). *Infancia e institución (es)*. Buenos Aires. Ed. Noveduc
- Minnicelli, M. Comp. (2008 b). *Infancia, legalidad y juego en el trama del Lenguaje*. Buenos Aires. Ed. Noveduc.
- Neri, R. (1963). *Juego y Juguetes*. Buenos Aires. Ed. Universitaria de Buenos Aires.
- Piaget, J. (1986 a). *La formación del símbolo en el niño*. México. Ed. Fondo de cultura económica.
- Piaget, J (1981 b). *Psicología del niño*. Madrid. Ed. Morara.
- Winnicott, D. W. (1988). *Realidad y juego*. Buenos Aires. Ed. Gedisa

Páginas de Internet consultadas

- Dirección Nacional de Gestión Curricular y Formación Docente (2009, Diciembre), Ludotecas escolares, www.me.gov.ar/curriform/ed inicial_ludo.html

Firma del Supervisor

Firmas de los alumnos

P/ Área de investigación

Resultado de la evaluación (aprobado/rehacer)

Fecha

INDICE

Introducción.....	15
Aspectos metodológicos.....	17
Análisis teórico – critico de documento.....	19
Análisis de las dimensiones presentes en la LEN.....	24
De la ley al proyecto ludotecas.....	29
Juegos y juguetes.....	40
Enunciados principales respecto del juego en la LEN.....	43
Noción de juego: controversias.....	54
Cuadros comparativos síntesis.....	60
Consideraciones finales.....	65
Referencias bibliográficas.....	68
Anexo	70

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo se encontró enmarcado inicialmente en el proyecto mayor denominado Lenguaje, legalidad y juego. Estudio exploratorio, descriptivo cualitativo de las significaciones que niños y adolescentes otorgan a los intercambios virtuales (facilitados por las comunicaciones en red online en internet) radicado en la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de Mar del Plata, el cual habiendo finalizado en diciembre de 2010, tiene continuidad en el marco de la investigación denominada “Infancia e Institución(es): Estudio y análisis crítico del dispositivo integral de Protección a la niñez y adolescencia”.

Para el cumplimiento de los objetivos planteados, se aplicó una metodología exploratoria, descriptiva y cualitativa, que permitiera aproximarse al análisis crítico de la noción de “juego” contemplada en la Ley de Educación Nacional 26.206 en relación a las Ludotecas Escolares para Nivel Inicial.

El informe que se presenta, fue realizado siguiendo el siguiente esquema:

- a) Aspectos metodológicos
- b) Marco de referencia y análisis teórico crítico
 - *Análisis teórico-crítico de los documentos
 - *Análisis de las dimensiones del Juego en la LEN
 - *De la ley al proyecto Ludotecas
 - *Juegos y juguetes
 - *Enunciados principales respecto del Juego en la LEN

*Noción de juego: controversias

c) Cuadros comparativos-síntesis

d) Conclusiones para un cierre y aperturas

ASPECTOS METODOLÓGICOS

En la fase previa al inicio de la investigación, fue realizado un Estudio y análisis teórico bibliográfico de autores dedicados de manera directa e indirecta al análisis y definición del *juego* desde diferentes perspectivas. Este marco de referencia inicial, permitió avanzar hacia la definición del proyecto de trabajo y, en la selección de fuentes de información que permitieran el acceso a la recolección de los datos requeridos. Para este fin se aplicaron los siguientes instrumentos:

a) Estudio teórico-bibliográfico: Fuentes primarias desde las Ciencias Sociales: Agamben, G. (2003); Ariès, P. (1987); Benjamin, W. (1974); Caillois, R. (1958); Elkonin, D. (1994); Huizinga, J. (1938); Neri, R. (1963).

Fuentes primarias desde la Psicología: Coll, C. (1993); Freud, S. (1920); Piaget, J. (1972, 1981, 1986); Winnicott, D. W. (1988).

Producciones de investigaciones contemporáneas: Banki, U., Glessi, L. (2010); Casas de Pereda, M. (1999); Minnicelli (1994, 2008a, 2008b); Sarle, P. (2010); Silva, G. (1994).

b) Lectura y análisis crítico de documentos oficiales, particularmente la Ley Nacional de Educación (LEN) No. 26206 Art. 20, Cap. II, inciso d. y el Proyecto Ludotecas del Ministerio de Educación¹.

c) Entrevista a informante clave, integrante activo en el diseño y aplicación del Proyecto Ludotecas mencionado.

¹ Cátedra Abierta Nacional de Juego <http://www.inicialcatedradejuego.educ.ar/>
Dirección Nacional de Gestión Curricular y Formación Docente (2009, Diciembre),
Ludotecas escolares, http://www.me.gov.ar/curriform/edinicial_ludo.html
Cátedra de juego Video conferencias de Ludotecas escolares
<http://inicialcatedradejuego.educ.ar/?p=634>

Dada la fase exploratoria de esta investigación, se incluyen los interrogantes que el avance del análisis fuera promoviendo en el equipo de investigadores, a fin de dejar planteadas posibles líneas de indagación futuras.

Se presentan además cuadros síntesis que permiten ubicar de manera esquemática, los diferentes aspectos desarrollados a lo largo del trabajo, en función de diferencias, semejanzas y/o discordancias entre las diferentes acepciones que la noción de juego presenta según sea la posición de los autores, el marco disciplinar desde el cual sea su procedencia y, a su vez, el ámbito de aplicación (educativo y/o clínico) del cual se trate.

MARCO DE REFERENCIA Y ANÁLISIS TEÓRICO CRÍTICO

ANÁLISIS TEÓRICO-CRÍTICO DE DOCUMENTOS

La Ley de Educación Nacional 26.206 en su artículo N° 20, inciso d. propone: “promover el juego como contenido de alto valor cultural para el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, estético, motor y social.”

De este modo se significa al juego para Nivel Inicial como un contenido producido por la cultura, dejando explicitada la clara relación con el niño en sus distintas dimensiones.

Con anterioridad, la Ley Federal de Educación en su art. 13 inciso b proponía: “Favorecer el proceso del niño/a en lo sensorio motor, la manifestación lúdica y estética, la iniciación deportiva y artística, el crecimiento socio-afectivo y los valores éticos.”

<i>Juego</i>	Ley Federal de Educación 24.195, la cual en su art. 13 inciso b. (1993)	Ley de Educación Nacional 26.206 en su artículo N° 20, inciso d. (2006)
Prescripciones legislativas	Favorecer el proceso del niño/a en lo sensorio motor, la manifestación lúdica y estética, la iniciación deportiva y artística, el crecimiento socio-afectivo y los valores éticos.	Promover el juego como contenido de alto valor cultural para el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, estético, motor y social.

Se observa cómo el eje de transformación que propone la nueva Ley de Educación Nacional está dado por una clara definición

del juego como contenido curricular, otorgándole así un lugar diferente y conllevando modificaciones en lo referido a las estrategias de intervención enmarcadas dentro de las propuestas pedagógicas para Nivel Inicial.

Es posible identificar un cambio de paradigma en la concepción de la educación. Diversos autores han teorizado acerca del reemplazo de la Escuela Tradicional por la Escuela Nueva.

Desde la perspectiva de la Escuela Tradicionalista se conceptualiza el enseñar y el aprender como procesos individuales, sostenidos en el aquietamiento de los cuerpos, la escucha y obediencia, la ejercitación como repetición de formas, la suma de información, la copia. Modalidad de enseñanza que requiere por parte del alumno una fuerte tendencia hacia la adaptación en el sentido de sometimiento al otro como marca de poder. Prácticas que promueven el aprendizaje por asociación e imitación centradas en el logro de un producto idéntico y vacío de sentido, aprendizajes estrictos dependientes de la memoria.

En el interior de dicha concepción el juego está vedado o, en el mejor de los casos, admitido solamente en el horario de recreo.

Frente a esta realidad la Escuela Nueva es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico. Su base está dada por el respeto a la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectividad. El niño es el eje de la acción educativa. La base del proceso educativo no debe ser ni el miedo a un castigo ni el deseo de una recompensa, sino un interés profundo por la materia o contenido que hay que asimilar. La tarea del maestro será estimular los intereses del niño y despertar sus

necesidades intelectivas, afectivas y morales; la educación será individualizada. Dentro de este contexto el juego es considerado uno de los recursos para educar.

Claudia Soto (2008) expresa:

El juego es el espacio de comunicación privilegiado de la infancia. Si nos interrogamos acerca de él podríamos afirmar que es la expresión del niño, su modo de conocer, relacionarse, abrirse al mundo, es uno de sus lenguajes expresivos que "empecinadamente" y saludablemente le permiten al niño ser niño.

Mientras tanto Patricia Sarlé (2010), doctora en educación, comenta con respecto a la ley en vigencia:

En la educación inicial el juego no es solo una actividad necesaria que debe contemplarse sino un contenido de valor cultural. Definirlo de este modo sitúa al juego en el marco de la responsabilidad del educador ya no como medio, estrategia o actividad para presentar o facilitar el aprendizaje de otros contenidos sino como un contenido en sí mismo. Esto significa que la inclusión del juego no puede quedar librada al azar o a la actividad espontánea del mismo. Se precisa del diseño y aplicación de actividades sistemáticas y específicas que garanticen la ampliación de la experiencia lúdica en los niños a partir de la enseñanza de diversidad de juegos más allá de su aparición como facilitador o medio para enseñar contenidos específicos de otros campos de conocimiento como las ciencias sociales, las matemáticas, etc. (pp. 3)

Por su parte, Silva, G (2004, pp. 195) plantea que la relación existente entre juego-desarrollo-aprendizaje no resulta clara para

muchos educadores quienes incorporan el juego en sus prácticas educativas solo como procedimiento auxiliar, soporte de la transmisión de conocimientos o la adquisición de competencias, no llegando a tener valor en sí mismo como herramienta sistemática, y menos aún como metodología básica a favor de la maduración integral del niño.

En ese proceso de planificación las temáticas que se pretendan trabajar (referidas a los saberes y experiencias previas de los niños) darán lugar a la selección de los distintos juegos que serán llevados a cabo, lo cual requiere anticipación y planificación del docente como mediador de la dinámica del juego.

En este proceso, el lugar del profesor es destacado por Coll:

(...) es necesario, además, tener en cuenta las actuaciones del profesor que, encargado de planificar sistemáticamente estos "encuentros", aparece como un verdadero mediador y determina, con sus intervenciones, que las tareas de aprendizaje ofrezcan un mayor o menor margen a la actividad auto-estructurante del alumno. (Coll, C. 1993 pp.137)

Los adultos que desempeñan con mayor eficacia la función de "andamiar" y "sostener" los progresos de los niños realizan intervenciones contingentes a las dificultades que éstos encuentran en la realización de la tarea." (Coll, C., 1993 pp. 143)

El concepto de actividad auto-estructurante refiere a la autonomía del niño para organizar y estructurar sus actuaciones ante nuevas problemáticas a resolver.

Para el Nivel Inicial el juego es considerado fundamental para el desarrollo integral de los niños y niñas. Una de las líneas de acción que se ha diseñado en base a la LEN es el proyecto Ludoteca Escolar para Nivel Inicial. En el mismo se plantea:

La práctica del juego refleja y produce cambios cualitativos y cuantitativos en las diferentes variables de funcionamiento general del niño, entre los cuales podemos mencionar el grado de desarrollo moral y social, la capacidad intelectual, la adaptabilidad, el lenguaje, la respuesta emocional y conductual, los estilos de afrontar y resolver problemas y los modos de percibir e interpretar el mundo circundante.

Mientras la ley enuncia al juego como “contenido curricular”, el proyecto de ludotecas le otorga otro estatuto en tanto “práctica del juego que refleja y produce cambios cualitativos en las diferentes variables de funcionamiento general del niño” Esta no es sólo una diferencia semántica sino, que ubica al juego como concepto y como práctica social.

ANÁLISIS DE LAS DIMENSIONES DEL JUEGO PRESENTES EN LA LEN

En el texto de la ley, es posible identificar diferentes dimensiones de análisis de la noción de juego, entendido como de alto valor cultural para el desarrollo:

- a) Cognitivo
- b) Ético, Estético, Motor, Afectivo y Social

Según los lineamientos de la Ley, el juego significa un contenido producido por la cultura implicando la presencia de otros, señalando así que aún en su desarrollo en solitario daría cuenta de la capacidad subjetiva.

Con respecto al juego como alto valor cultural, los Núcleos de Aprendizaje Prioritarios (N.A.P) para el Nivel Inicial postulan que:

La variación del juego está fuertemente condicionada por la presencia social, por la experiencia y condiciones de vida (a qué y cómo se juega). Si entendemos el juego como un producto de la cultura podemos afirmar que a jugar se aprende y en este sentido se recupera el valor intrínseco que tiene el desarrollo de las posibilidades representativas, de la imaginación, de la comunicación y de la comprensión de la realidad. Desde la perspectiva de la enseñanza es importante su presencia en las actividades del jardín a través de los distintos formatos: juego simbólico o dramático, juegos tradicionales, juegos de construcción, juegos matemáticos y otros, que se desarrollan en el espacio de la sala y en espacios abiertos.

El planteo que se realiza desde los N.A.P parecería estar en correspondencia con lo que se conocía como Juego – Trabajo como dispositivo pedagógico para Nivel Inicial. El mismo consiste en presentar diversas propuestas de juego o trabajo en los distintos sectores y diversos materiales que pueden desarrollar los niños en cada rincón, luego los niños eligen en cuál de ellos desean participar, y hacia el final, luego del período de desarrollo se reúnen nuevamente e intercambian experiencias comentando algunas de las actividades que desarrollaron en cada rincón, cumplimentando los cuatro momentos tradicionales: planificación, desarrollo, evaluación y orden. También se refieren a Juego-Trabajo cuando proponen diferentes alternativas de juego o trabajo a desarrollar en cada rincón en vinculación con el desarrollo de la Unidad Didáctica que se esté llevando a cabo.

Este dispositivo favorece a la creación de condiciones de posibilidades. Lo cual implica que el docente presenta y ordena el material, ofreciendo diversos sectores de juego (de libros, de construcciones, de dramatización, etc.) para que luego el niño pueda imprimir su subjetividad, su manera de operar con ese material en el sector por él elegido.

En palabras de Minnicelli (1994, pp.87) *“El juego presenta como condición necesaria pero no suficiente tiempo y espacio para desplegarse. “La posibilidad de tener la posibilidad”: esta es la condición del juego, que haya Otro que ofrezca la posibilidad de tener la posibilidad de jugar.”*

La similitud que a primera vista podría observarse en el planteo que se realiza en los N.A.P respecto del juego como alto valor cultural con el juego trabajo no sería tal, debido a que es el segundo

momento (en el cual el niño tiene la posibilidad de elegir entre diversos sectores) el que está ausente en la intervención pedagógica, perdiéndose así la posibilidad de poder elegir acorde a la subjetividad del niño, dado que la selección es realizada previamente, ofreciendo un material acotado, modelado por el docente de acuerdo a la planificación curricular que ha elaborado.

A modo de ejemplificación se transcribe uno de los modelos propuesto en el proyecto de ludotecas escolares, enmarcado en la LEN para trabajar el Kit Dramatizaciones:

- § Tema: visita al doctor
- § Contenidos: salud, enfermedades, esquema corporal, la visita al doctor (secuencia), los remedios, la farmacia, el dinero, compra y venta, el sacar turnos, recetas.
- § Roles: médico, enfermero, visitador médico, enfermos (adultos y niños), farmacéutico, secretaria del médico
- § Materiales enviados: para jugar al doctor, muñecos, cochecitos

Se vislumbra así la selección del material llevada a cabo por el docente, de acuerdo a la planificación de la temática y contenidos a trabajar. La presentación de “visita al doctor” como tema de juego, sumado a una planificación de roles a ser desarrollados dentro del juego y materiales seleccionados que predeterminan el “a qué jugar”, acota las condiciones de posibilidad brindadas al niño. Al no admitir otros objetos no estructurados se está inhibiendo el valor que el niño pueda asignarle al “a qué jugar” con él.

Desde la propuesta de “Juego Libre” se entiende que para lograr desarrollar al máximo el potencial lúdico es necesario que haya diversos tipos de materiales. Desde materiales

desestructurados (por ejemplo: telas, almohadones, colchonetas, tubos de cartón, cajas, sogas, canastos, corchos, etc), como también estructurados (por ejemplo: muñecos y muñecas, batería de cocina, libros, juegos de mesa, etc). Los chicos pueden combinarlos a partir del juego que estén desarrollando. El juguete debe estar al servicio del jugador y no determinar el juego.

Silva G (2004) postula que ir al jardín da comienzo a un tiempo y a un lugar que da la oportunidad de jugar, ampliando saberes y permisos. Una experiencia educativa que se orienta a la promoción del desarrollo y a la apropiación de contenidos culturales acordes a las potencialidades y necesidades de esta etapa, sostenida en un contexto grupal de pares y mediada por un docente capacitado.

El análisis permite reflexionar acerca de la relevancia que adquiere la concepción de juego implícita en el docente y su posición como mediador ya que serán estos dos aspectos los que determinaran el brindar o no las condiciones de posibilidad para que el niño pueda imprimir su subjetividad; su manera de operar dentro del juego. Entendiendo al juego según Silva G. (2004) “(...) *como una actividad voluntaria y flexible que supone la participación y dinamización de estados internos del niño, que se orienta al proceso y no a una meta.*” (pp. 201)

Concepción que se corresponde a la noción de juego sustentada desde el ámbito psicológico, según el cual el juego cumple un papel fundamental en la subjetivación del niño. El niño que juega va incorporando el entorno a su psiquismo a la vez que él mismo va insertándose en dicho entorno. A través del juego el niño siente, se expresa, disfruta, elabora situaciones, crea, recrea, se inventa a sí mismo, aprende, aprehende, se alegra, duele, se

entretiene, en fin, vive. Es su modo, por excelencia, de “ser” en el mundo. Un niño saludable juega.

Trabajar sobre estas cuestiones resulta fundamental ya que serán decisivas a la hora de elaborar, cada docente, sus estrategias pedagógicas intentando viabilizar oportunidades para fomentar la creatividad e imaginación que caracteriza a los niños en una de las etapas vitales de mayor riqueza y potencialidad.

DE LA LEY AL PROYECTO LUDOTECAS

Tal lo trabajado anteriormente, la LEN 26.206 significa al juego como un contenido cultural estableciendo relaciones con las distintas dimensiones del desarrollo, lo cual implica considerar al juego como uno de los objetivos dentro de la trayectoria escolar de los alumnos de Nivel Inicial. Para dar cumplimiento a este propósito, una de las líneas de acción que se ha diseñado es el proyecto Ludoteca Escolar para Nivel Inicial, conformando un complemento ajustado a los lineamientos establecidos por la normativa vigente acordada a nivel nacional.

La Ludoteca Escolar ha sido diseñada con el propósito de promover equidad en el acceso y apropiación de saberes, la cual está sostenida en propuestas de juego planificadas con intencionalidad pedagógica, establecidas a través de los materiales y de la organización de los puntos básicos, comunes y necesarios para todos los alumnos del Nivel Inicial en todo el país. El proyecto fue enmarcado en los lineamientos de la Ley Nacional. También se han tomado en consideración las orientaciones de los NAP, las características y potencialidades de los alumnos, la formación de los docentes y la heterogeneidad de infancias que devienen en singulares biografías de juego.

Según el proyecto una Ludoteca es una específica organización de juegos y juguetes que se focaliza en la promoción del juego. La misma implica una definición de juego que orienta la selección, categorización y organización de los materiales.

Se trata de una colección ordenada conforme a criterios seleccionados según los objetivos y contenidos del nivel inicial.

Motivo por el cual la Ludoteca Escolar sería según sus lineamientos un concepto y un objeto.

Desde el Ministerio de Educación Nacional, se entiende que es un “concepto” porque refiere a una idea acerca de cómo organizar materiales para jugar a través de criterios explícitos. Es un “objeto” porque es único, siendo una unidad que se conforma a través de varias cajas de juegos y juguetes.

La Ludoteca Escolar está organizada a través de tres formatos de juego: dramatización, construcciones, juegos con reglas convencionales. Estos tres tipos de juego han ordenado el proceso de selección de los materiales desde el comienzo del diseño, considerando que cada uno de ellos implica desafíos y potencialidades para el aprendizaje y el desarrollo.

Se ha orientado la selección de los juegos y juguetes a partir del análisis de tres dimensiones:

- Desarrollo cognitivo y social. Se consideran las características físicas y funcionales de los objetos para jugar referidas a variedad de temáticas las cuales promuevan variedad de procesos, implicando el mismo la posibilidad de desarrollo.

Se analizan las potencialidades y limitaciones de los juegos y juguetes, sus posibilidades de combinación, los temas a los que hacen referencia, las características físicas que facilitan su asociación o agrupamiento (color, tamaño, tipo de vehículo, tipo de movimientos que toleran, tipo de material, etc.).

Considerando que el uso de cada material u objeto diseñado para jugar requiere de determinados procesos cognitivos, saberes culturales, habilidades y destrezas, se han seleccionado

variedad de ítems que convocan a la puesta en acción de específicos logros y adquisiciones.

- Pedagógico Institucional considerando a la sala como contexto de juego. Dentro de esta línea se contemplan las siguientes variables: cantidad y variedad de juegos y juguetes; la familia; y el guardado e higiene de los juguetes.

Esta dimensión de análisis permite reconocer que el juego en el nivel inicial se despliega en un marco grupal que implica un uso sistemático de juegos y juguetes. Dos atributos específicos del juego en el contexto del nivel inicial: el marco grupal independientemente de la posición cognitivo-social-afectiva de los jugadores, y el uso frecuente de los juegos/juguetes por muchos chicos. Estos dos atributos hacen visibles una serie de puntos a considerar:

1. La cantidad de alumnos por sala. Los materiales deben facilitar que todos los chicos de una sala estén jugando al mismo tiempo, independientemente de las formas de agrupamiento.
2. El orden, la higiene y el guardado.
3. Incluir juguetes y juegos que habiliten procesos de juego tanto en espacios cerrados (aulas) como al aire libre.

- Dimensión de orden industrial, donde se tiene presente cuáles son los productos en el mercado nacional. Ha dado lugar a un proceso de intercambio con empresarios de la industria juguetera. Desde aquí, la selección de los juegos y juguetes ha sido desde el tipo de material, tiempo de producción.

De acuerdo a la Dirección Nacional de Gestión Curricular los juegos y juguetes que componen la Ludoteca Escolar fueron

agrupados siguiendo criterios referidos a características físicas y funcionales de los materiales, conformando así tres Kits: de objetos, de construcciones y, de juego con reglas convencionales.

El kit Objetos incluye juguetes fundamentalmente ligados a la promoción de dramatizaciones. Es un formato de juego que requiere de los alumnos la construcción de guiones propios rescatando saberes y experiencias de su vida social. Formas de juego generalmente ligadas a escenas y escenarios en las que participan personajes. Se incluyen materiales para jugar juegos ligados a la vida cotidiana familiar (muñecos, bebés, carrito para el bebé, carrito para el supermercado); títeres de animales y personajes. Variedad de objetos que hacen posible la puesta en marcha de procesos de juegos distintos en su dinámica y sus temas. Se agrupan diferentes juguetes que remiten desde sus características físicas y funcionales a contenidos de la vida cotidiana y familiar (parejas, bebés, carritos para el supermercado, carritos para el bebé, verduras, utensilios de cocina, animales de campo y de la selva), y juguetes ligados a temáticas de la comunidad (autos, camiones, tren, carretilla para el arenero, tractor, barco, pelotas).

La inclusión de muñecos que representen a adultos de distinto sexo y a bebés remite a las costumbres de nuestras comunidades y a la historia de las prácticas del Nivel Inicial.

El envío de parejas de adultos tiene por intención la inclusión de la figura del padre en los procesos de juego sostenidos en temáticas hogareñas. La presencia de varios bebés por ludoteca puede hacer posible la representación de familias en las que hay más de un hijo. Las parejas presentan distinto color de pelo y tipo de ropa, pauta orientada al cuestionamiento de estereotipos y a la

producción de dramatizaciones que permitan representar características propias de cada comunidad escolar.

Desde su propuesta, el juego dramático integra todos los atributos propios de una narración: personajes, tiempo, espacio, tema, conflicto, resolución de conflicto, cierre. La trama se va construyendo a través del intercambio entre los distintos roles diseñando el territorio (escenario) del juego, seleccionando utensilios, vestimenta y adornos como soporte de los significados.

Estos juegos remiten en su gran mayoría a actividades sociales significativas de la vida cotidiana de los chicos y por lo tanto facilitan la comprensión y aprendizaje social de roles y actividades. En otros casos dan cuenta de saberes más amplios ligados a los cuentos y a los medios de comunicación (dibujitos animados, películas, noticieros). Los materiales que conforman el sector de dramatizaciones enmarcan y guían los temas de los juegos.

El kit Construcciones incluye distintos materiales para promover juego de construcciones, que a través del uso y la experiencia sistemática facilitan a los chicos la identificación de diversas situaciones para resolver. Las características específicas de cada material, sus posibilidades y limitaciones, son el marco propicio para la promoción del desarrollo de habilidades técnicas y la comparación de procesos y productos. Los juegos de construcciones implican la relación entre medios y fines. Los chicos establecen una meta (una idea) a partir de la cual el juego se inicia, y se va organizando con la selección y combinación de materiales. Las características físicas y funcionales de los materiales impactan directamente en la posibilidad de potenciar procesos de combinación, anticipación y resolución de situaciones problemáticas.

Para la Dirección Nacional de Gestión Curricular, estas opciones implican el desarrollo de destrezas motrices específicas en el proceso de juego con cada tipo de material. Los juegos de construcciones ponen en acto saberes acerca del espacio y de los objetos en el espacio. Facilitan secuencias de juego más largas, ricas en combinaciones; prósperas en términos cognitivos por incluir situaciones problemáticas concretas. Las ideas de los chicos remiten a imágenes mentales que les permiten iniciar el proceso de construcción, ofician de ordenador del proceso de juego, orientando el sentido de la acción concreta sobre los materiales y las negociaciones entre compañero.

Este tipo de juego muchas veces se combina o da inicio a dramatizaciones, transformando las construcciones en escenarios y adornos necesarios como soporte de la historia a jugar.

El kit de construcciones incluye los siguientes materiales:

Bloques Smith Hill; elementos de juego para recorridos en el patio; encastre tipo cepillo; ladrillos chicos en balde; ladrillos medianos y grandes; cubos seriados.

Los chicos, mientras están construyendo, evalúan su propio producto recuperando en mente los atributos propios de los objetos de la realidad. Se trata de un proceso cognitivamente muy complejo, que permite a los chicos organizarse de un modo autónomo y focalizado tanto en el proceso de juego como en el de análisis sobre el producto del juego.

El kit Juegos con reglas convencionales ordena los materiales que habilitan procesos de juego grupal con el objetivo de facilitar la

interacción con el contenido, y promover procesos de descentración cognitiva.

Es importante el desarrollo de dicha descentración dado que para muchos chicos, independientemente de la edad, el juego empieza y termina en la tirada o movimiento propio, manifestando aburrimiento o ansiedad al esperar al otro en el proceso de juego. Cuando no les toca hacer en lo concreto, el juego como contexto desaparece. Este comportamiento responde al pensamiento egocéntrico característico de los primeros años.

Los juegos con reglas explícitas y anticipadas requieren de los jugadores la capacidad para coordinar puntos de vista, en relación a los distintos aspectos del juego. Intercambiar ideas, identificar las diferencias y semejanzas entre opiniones, anticipar las consecuencias de sus acciones en el juego. Estos intercambios son necesarios en dicho formato de juego resultando óptimos para la promoción de la descentración cognitiva.

Son juegos que se organizan a través de reglas explícitas y anticipadas, favorecen el reconocimiento de las normas como regulación de la conducta individual y parámetro de los procesos de juego grupal.

Se seleccionaron juegos que implican diversos contenidos disciplinares y procesos cognitivos de progresiva complejidad.

Dicho kit está compuesto por los siguientes materiales: bowling, pelota, dominó y rompecabezas.

Han sido tres las dimensiones de análisis de los juegos y juguetes que de manera relacional orientaron la selección de los

mismos para el proyecto de ludotecas y la organización de los kits de juguetes.

- Desarrollo cognitivo-social
- Pedagógico-institucional
- Industrial

En su fundamentación focalizan tres aspectos a tener en cuenta:

- Características físicas y funcionales: las mismas devienen en posibilidades específicas y limitaciones para la acción de los niños. Son atributos que facilitan el aprendizaje de habilidades y destrezas como así también de procesos cognitivos y emocionales que intervienen en el desarrollo.
- Saberes que demandan: todos los juegos y juguetes implican diversos contenidos culturales de distinto tipo. Es necesario que los jugadores cuenten con alguno de los contenidos implícitos para poder sostener los procesos de juego.
- Posibilidades de combinación: este aspecto permite que los docentes anticipen formas de agrupamiento de los juguetes en los procesos de juego. De acuerdo con las características físicas de los objetos, los chicos van estableciendo criterios para reconocer similitudes y diferencias a partir de las características de los materiales. La combinación de juguetes y de juegos promueve la combinación de ideas para jugar.

Nuestra informante clave con respecto a este último punto comenta:

Lo que nos interesa es la posibilidad combinatoria que ofrecen estos juguetes. No es lo mismo pensar en armar los chicos...qué se yo, que si quieren armar una autopista y que tengan dos autos a que tengan 5 camiones, dos grúas, etc.

De acuerdo a los aspectos que orientan la selección y, si se entiende que juguete es todo aquello que el niño puede transformar, entonces lo que se presenta desde Ludotecas debería ser considerado material didáctico ya que desde allí se determina a través de los materiales que se ofrecen y de las actividades que planifique cada docente, así por ejemplo, en el juego del doctor el estetoscopio debe ser utilizado como herramienta de trabajo del médico y no como gomera o lanza.

Esta concepción de juguete se contrapone con lo planteado por Agamben (2003). El autor habla del rito como aquello que fija y estructura el calendario; en cambio el juego, aun cuando todavía no sepamos cómo ni por qué, lo altera y lo destruye.

Se observa así la relación (arbitraria) que desde la educación se intenta establecer y determinar entre la planificación curricular llevada a cabo por el docente y lo imposible de asir y limitar en el juego.

Esto queda plasmado en la relación que se establece desde Ludotecas Escolares para Nivel Inicial entre juego, juguete y contenido. A continuación se expone un ejemplo correspondiente a cada kit:

Dramatizaciones:

- § Tema: visita al doctor
- § Contenidos: salud, enfermedades, esquema corporal, la visita al doctor (secuencia), los remedios, la farmacia, el dinero, compra y venta, el sacar turnos, recetas.
- § Roles: médico, enfermero, visitador médico, enfermos (adultos y niños), farmacéutico, secretaria del médico
- § Materiales
 - enviados: para jugar al doctor, muñecos, cochecitos
 - para enriquecer: papel y lápices (recetas), talonarios con números para los turnos, delantales, gorros, y otros que den cuenta de la experiencia en cada comunidad escolar; papel- pedacitos de algodón y cinta plástica o de papel para armar los apósitos, tela como vendas, frasquitos – cajas de remedios, sello del doctor, elemento para termómetro, radiografías, teclado y teléfono para la secretaria, elementos para armar una balanza, colchoneta o tela para que el paciente se recueste.

Variaciones: ambulancia, accidentes en la calle, operaciones con muñecos, yesos.

Construcciones:

Los materiales serán seleccionados por el maestro de acuerdo con los temas y situaciones – problema que quiera presentar a la sala. Los temas posibles serán: construcción de viviendas; construcción de vivienda y caminos; construcciones ligadas a temas de cuento, paseos realizados o conversaciones; construcción de puentes y túneles.

Materiales posibles: Camiones de transporte de hacienda; camiones chicos y medianos; ladrillos chicos, medianos; encastre tipo cepillo; ladrillos grandes; carretillas y sus elementos; Bloques Smith Hill, etc.

Juegos con reglas convencionales:

Los juegos con reglas explícitas y anticipadas son contextos de presentación de contenidos culturales que habitualmente se asocian a las distintas disciplinas. Las reglas de los juegos son establecidas por el maestro.

Juego:

- Rompecabezas.

Contenidos implícitos: La relación parte todo, el uso de la imagen como referencia para el armado. La gráfica del reverso de los rompecabezas como fuente de información para su agrupamiento por figura.

Juego:

- Dominó.

Contenidos implícitos: Conteo; relación imagen palabra, lectura; relación cantidad-número.

Juego:

- Bowling

Contenidos implícitos: Recuperación de experiencia social. El aprendizaje del gesto del lanzamiento, relaciones entre distancia de tiro y efectividad, posición corporal y efectividad, movimiento de brazo y velocidad.

El Proyecto de Ludotecas, contemplando lo expuesto, tiene una clara direccionalidad e intencionalidad preliminar dada por la propia planificación del juego, la cual se caracteriza por una estructuración y descripción específica. Cuestión esta que lleva a interrogarnos: ¿qué lugar ocupa la impronta del niño en estas propuestas pedagógicas? Vemos cómo de a poco la determinación del juego por ley se escabulle dejando el libre albedrío propio del juego encerrado en ella, reglando lo in-reglable por esencia.

JUEGOS Y JUGUETES

Si seguimos la perspectiva de los autores trabajados, los juguetes, en tanto materiales didácticos, al poseer una intencionalidad educativa, se alejarían de la posibilidad de ser considerados “juguetes”

Agamben (2003) afirma que:

El país de los juguetes es un país donde los habitantes se dedican a celebrar ritos y a manipular objetos y palabras sagradas, cuyo sentido y cuyo fin sin embargo han olvidado. Y no debe sorprendernos que mediante ese olvido (...) liberen también lo sagrado de su conexión con el calendario y con el ritmo cíclico del tiempo que éste sanciona. (...) Al jugar, el hombre se desprende del tiempo sagrado y lo “olvida” en el tiempo humano.” (Agamben 2003 pp.100 - 101)

Esta mirada está en correspondencia con la perspectiva psicológica sobre el juego. Casas de Pereda (1999), psicoanalista, plantea:

El juego, como parte del discurso infantil, se constituye en verdadero trabajo de organización psíquica que conlleva la producción significativa en una modalidad corporal y lingüística a la vez (...) Producción significativa, entonces, que habilita e instaura, al mismo tiempo, la inscripción psíquica y la circulación del deseo. Producción que también conlleva la posibilidad de que aparezca la singularidad, es decir, un momento de subjetividad (que hace a la historización del sujeto). (pp.63)

Entender la esencia del juego permite comprender la noción de juguete y, a partir de allí proponer situaciones y materiales que posibiliten un genuino desarrollo lúdico.

En este sentido, Walter Benjamin (1974) expresa:

Por un lado, nada se adecua más al niño que la combinación de los materiales más heterogéneos en sus construcciones: piedra, plastilina, madera, papel. Por el otro, nadie más sobrio que el niño frente a los materiales: un trocito de madera, una piña, una piedrita llevan en sí, pese a su unidad, a la simplicidad de su sustancia, un sinnúmero de figuras diversas. (pp 69)

Este aspecto resulta clave si lo que se intenta es incrementar la creatividad de los niños de Nivel Inicial. Resaltar el alto valor que contienen los materiales inespecíficos, es decir materiales lo suficientemente ambiguos para que el niño pueda transformar; y en esta transformación favorecer el proceso de simbolización.

Comprender esto permitirá correr el foco de atención y no preocuparse sólo por garantizar que todas las salas cuenten con la variedad y cantidad de juguetes necesarios. Una eficaz formación de las/os docentes es la base a partir de la cual se obtendrían resultados enriquecedores para el desarrollo. Formación sustentada en la genuina significación del juego para que este no pierda su esencia y deje de serlo.

La siguiente frase expresada por Lee, autor citado en Juegos y Juguetes por Roberto Neri (1963, pp. 99) sintetiza la idea de juguete que sostenemos:

"El juguete es una percha para colgar la imaginación."

La estructura del objeto solo es un aspecto accesorio. Lo que realmente tiene valor es el gesto, el cual tiene el poder de evocar a una situación que traslada al niño al ámbito de la ilusión. La imaginación está presente desde el mundo interno del niño, siendo él quien otorga significación al juguete y a su juego.

Agamben (2003) dirá que los niños, esos ropavejeros de la humanidad, juegan con cualquier antigualla que les caiga en las manos y que el juego conserva así objetos y comportamientos profanos que ya no existen. Todo lo que es viejo es susceptible de convertirse en juguete. Además, la misma apropiación y transformación en juego (la misma *ilusión*, restituyéndole al término su significado etimológico de *in-ludere*) se puede efectuar- por ejemplo, mediante la miniaturización- también con respecto a objetos que todavía pertenecen a la esfera del uso: un auto, una cocina eléctrica se transforman de golpe, gracias a la miniaturización, en juguetes.

El autor afirma que el juguete es aquello que perteneció- *una vez, ya no más* a la esfera de lo sagrado o a la esfera práctico-económica. Lo que el juguete conserva de su modelo sagrado o económico, lo que sobrevive tras el desmembramiento o la miniaturización, no es más que la temporalidad humana que estaba contenida en ellos, su pura esencia histórica.

El juguete es una materialización de la historicidad contenida en los objetos, que el niño logra extraer a través de una particular manipulación.

"La rectificación más eficaz del juguete nunca está a cargo de los adultos (sean pedagogos, fabricantes o literatos) sino de los niños mismos, mientras juegan." (Benjamin, 1974., pp 66)

ENUNCIADOS PRINCIPALES RESPECTO DEL JUEGO EN LA LEN

Analizaremos los dos enunciados principales presentes en la LEN, ubicando sus raíces epistémicas en la noción de juego sustentada y cómo se va presentando el conflicto entre dichos enunciados respecto de:

- a) Los efectos paradójales que presenta el proyecto de ludotecas a partir de las controversias presentes en distintas acepciones del “juego” según autores y disciplinas;
- b) Las diferencias entre los parámetros legislativos, educativos y clínico-psicológicos presentes.

Enunciado 1 -LEN

El juego como contenido de alto valor cultural para el desarrollo cognitivo.

Es posible encontrar en esta dimensión la influencia de las investigaciones de Piaget (1972), especialmente respecto al desarrollo cognitivo y la educación:

(...) las estructuras intelectuales y morales del niño no son las nuestras; por eso los nuevos métodos de educación se esfuerzan en presentar a los niños de diferentes edades las materias de enseñanza en formas asimilables a su estructura y a las diferentes fases de su desarrollo. (pp. 176)

(...) el niño que juega desarrolla sus percepciones, su inteligencia, sus tendencias a la experimentación, sus instintos sociales, etc. Por eso el juego es una palanca del aprendizaje tan potente en los niños, hasta el punto de que siempre que se ha conseguido transformar en juego la iniciación a la lectura, el

cálculo o la ortografía, se ha visto a los niños apasionarse por estas ocupaciones que ordinariamente se presentan como desagradables. (pp. 179)

(...) el juego en sus dos formas más esenciales de ejercicio sensoriomotor y simbolismo es una asimilación de lo real a la actividad propia que proporciona a ésta su alimento necesario y transforma lo real en función de las múltiples necesidades del yo. Por ello los métodos de educación activa de los niños exigen todos que se proporcione a los pequeños un material para que jugando con él puedan llegar a asimilar las realidades intelectuales que, sin ello, siguen siendo externas a la inteligencia infantil. (pp. 180)

La actual postura de la educación inicial Silvia Lafranconi la expresa de la siguiente manera:

En realidad en lo que los ayuda a ellos el juego es a resolver situaciones problemáticas. Les tiene que resultar desafiantes y ellos tienen que tener la necesidad de buscar elementos para resolver los problemas que van surgiendo sino ¿cuál es el sentido de esto?

Diversos autores coinciden en señalar que la interacción con el jugar provocaría una oportunidad interesante para el desarrollo cognitivo. La puesta en marcha del mismo, convoca logros específicos, adquisiciones y aprendizaje creciente y continuo.

Tomando en consideración el desarrollo cognitivo de los niños de nivel inicial, los objetos que se le presenten deben ajustarse a ellos y potenciar el aprendizaje para que logren problematizar el estado actual de su desarrollo, considerando los lineamientos curriculares del jardín de infantes.

La clasificación en las maneras de jugar aportada por Piaget resulta fundamental para evaluar nivel de operatividad cognitiva. Este modelo establece una secuencia constructora, de reorganización cognitiva progresiva esperable: la estructura ejercicio formará parte de la inteligencia sensorio-motor, la estructura símbolo integra la función semiótica, comienzo del período pre-operatorio y la estructura regla es propia del nivel operatorio. Cada estructura de juego permite la construcción y complejización de determinados procesos cognitivos, nociones lógicas y contenidos culturales específicos.

Estudios recientes demuestran que los niños ponen mayor atención a las actividades evolutivamente nuevas que a las que les son relativamente bien conocidas. En consecuencia, las actividades evolutivamente relevantes son definidas como “actividades que representan nuevos aprendizajes”. Son actividades ubicadas en el umbral del aprendizaje, sobre las cuales el niño coloca atención en el esfuerzo de interpretar y dar sentido a los eventos que van sucediéndose.

De este modo se comprende que el desarrollo humano y el desarrollo del juego están íntimamente conectados: el juego evoluciona de la mano del desarrollo general. El desarrollo general permite acceder a los diferentes niveles de juegos, al mismo tiempo, por medio del juego podemos llegar a elevar los niveles de desarrollo.

Según Johnson et al. (1999), autor citado por Silva G. (2004) en “El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial”, postula que existen tres modos de considerar la relación entre las oportunidades de juego y desarrollo infantil:

a) La conducta de juego de un niño puede servirle de "ventana" o "espejo" de su desarrollo, al revelar su estado evolutivo en varias áreas.

b) El juego puede reforzar las nuevas adquisiciones evolutivas. El juego sirve como contexto y medio para la expresión y consolidación de los logros evolutivos.

c) El juego puede servir como un instrumento de cambio evolutivo: puede generar transformaciones cualitativas en el funcionamiento del organismo y la organización estructural." (pp.201)

Si bien el juego es uno de los componentes que mediatiza el progreso evolutivo, no puede ser considerado su único responsable.

Es el principal vehículo para el desarrollo de la imaginación y la inteligencia, el lenguaje, las habilidades sociales, las habilidades perceptivas y motoras en infantes y niños jóvenes. El desarrollo ocurre naturalmente cuando a los niños sanos se les permite explorar ricos entornos. (pp.201)

Enunciado 2 -LEN

El juego como contenido de alto valor cultural para el desarrollo ético, estético, motor, afectivo y social.

El juego en tanto desarrollo ético permitiría que progresivamente se vaya logrando la posibilidad de comparar las acciones y el desempeño de los jugadores entre sí, en correlación a las metas de juego y a las reglas preestablecidas.

En cuanto el desarrollo estético, si bien la ley hace mención a su promoción, no brinda una clara definición acerca del mismo. Por lo cual no se podría afirmar una definición precisa desde la ley.

Sin embargo, luego de un modesto recorrido bibliográfico consideramos que Huizinga permite esclarecer dicha dimensión cuando plantea que dentro del campo de juego existe un orden propio y absoluto. La desviación del mismo rompe con el ritmo y la armonía conllevando así la pérdida del carácter del juego. Esta conexión íntima con el aspecto de orden estético es el motivo de por qué el juego parece radicar en gran parte dentro de su campo.

En relación a la promoción del desarrollo motor, el juego implica, por un lado, el compromiso de todo el cuerpo, en el que se da prioridad a las extremidades como eje de la acción (coordinación motora gruesa) y, por otro, la participación de la coordinación óculo-manual, que lleva al niño a desplegar acciones más finas.

Existen destrezas motoras fundamentales que deben ser desarrolladas durante los años preescolares. Estas no dependen únicamente de la maduración del niño, sino que deben ser estimuladas a través de la instrucción y la práctica regular.

En lo que hace al desarrollo afectivo, diversos autores coinciden en señalar que el despliegue lúdico está más asociado a factores motivacionales que a diferencias en habilidades subyacentes, ya que el juego de un niño supone el compromiso de otras variables que lo afectan y determinan, como las diferencias en la personalidad, el género, la edad y otras variables internas al niño y contextuales.

El juego simbólico es uno de los más importantes en el repertorio de modalidades de juego infantil ya que es un logro evolutivo basado en las interacciones vinculares con los cuidadores primarios y supone una representación mental de la realidad cargada de afecto.

Cada niño lleva consigo distintas biografías de juego elaboradas a partir de sus vínculos tempranos y los permisos otorgados para el juego. Estas biografías al encontrarse con otras en el contexto aprendizaje de nivel inicial potencian el desarrollo individual en tanto habilitan múltiples intercambios, desafíos y preguntas.

En referencia al desarrollo social, el juego tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible.

Diversos autores señalan que la mayoría de los juegos no son actividades solitarias, sino más bien actividades sociales y comunicativas. Esto se observa claramente en los centros educativos; es ahí donde los niños se reúnen con grandes y pequeños grupos, de acuerdo a sus edades, intereses, sexos, para entablar y competir en el juego o, en ciertas ocasiones para discutir asuntos relacionados con su mundo o simplemente realizar pasos tratando confidencialmente asuntos personales.

Por su parte, Jambrina Hernández (2004) plantea que la enorme flexibilidad que permite el juego es ideal para practicar las diferentes posibilidades que surgirán más adelante en su vida. Con el juego el niño interpreta diferentes papeles. De igual modo aprende y practica normas dentro de un contexto de relaciones con iguales, donde tendrá que asumir y convencer, negociar y acatar reglas y deseos ajenos. Así desarrollará la empatía, la solidaridad y la cooperación en convivencia democrática. Aprenderá a ceder y a que se tengan en cuenta sus necesidades y preferencias.

a) Efectos paradójales que presenta el Proyecto Ludotecas

El análisis teórico crítico de la noción de juego presente en la ley, invita a la apertura de ciertas líneas de análisis necesarias respecto de

- * La paradoja que se presenta en la inclusión del juego en y por la ley en sus efectos e implicancias sociales y subjetivas;
- * Los alcances y consecuencias de su reglamentación social;
- * La incidencia de la determinación por parte del Estado de “a qué jugar” y cómo hacerlo;

El proyecto de ludotecas parece mostrar efectos inesperados, aunque previsibles en función del conflicto que su forma de enunciación presenta respecto de a) las diferentes acepciones que los propios docentes tienen y, b) los propósitos que el proyecto se plantea.

Silvia Lafranconi, nuestra informante clave lo detecta cuando expresa:

Las docentes dicen: cuando damos una actividad que nos parece que es divertida pero eso dura hasta que los chicos dicen “señor ¿cuándo vamos a jugar al patio? Cuando ellos están planteando cuándo vamos a jugar quiere decir que no se encuentran en situación de juego. Es difícil que cuando ellos estén jugando te pidan ir a jugar. Entonces hay que replantearse qué es juego para ustedes. Y para ellas es juego cualquier cosa, en general. Creen que todo es juego. Cuando dicen bueno, nos cerramos la boca con un cierre, creen que eso es juego. Creen que cualquier tipo de actitud en la que jugamos “a hacer”. El tema es que para que sea juego tiene que partir de la intención de los chicos.

Dicha situación muestra la importancia de recuperar el valor que tiene la propuesta de Juego Libre dentro de la sala, en la cual se postula una observación activa por parte del docente. Lo cual implica conocer el juego que se genera dentro del grupo, teniendo una mirada reflexiva sobre lo que está sucediendo y, en este punto es importante destacar que la mera observación del adulto de por sí posee una implicancia en los niños. A partir de esta observación activa se analiza para poder intervenir de forma adecuada, principalmente garantizando que la intervención no limite ni corte el juego de los niños/as.

Silvia Laffranconi expone:

El juego libre para las docentes es que los chicos juegan y yo completo el cuaderno, ordeno las cosas, hablo con mi compañera. Nosotros creemos que ese es el momento para estar con los ojos, con las manos en total disponibilidad para lo que ocurre ahí, porque lo que ocurre ahí es increíble. Pero bueno, como está tan naturalizado pierde el valor ¿no?

La naturalización del juego por parte de los docentes obstaculiza una mirada atenta en la lectura de los juegos espontáneos.

En el intento de comprender la complejidad del juego y el status que ocupa en la vida de los niños (lenguaje por excelencia) no puede obviarse el papel que juega el entorno que lo rodea y apuntala. El modo en que el niño exprese su subjetividad mediante el juego también tendrá que ver con las ideas de juego, los espacios, tiempos, actividades y materiales que cada familia posee y habilita.

Es posible identificar aquí la importancia que representa uno de los conceptos fundamentales desarrollados por D. Winnicott: Zona

Transicional. Dentro de dicha zona se desarrollan los *fenómenos transicionales*, en la fase de dependencia relativa entre la madre y el niño. Si bien este fenómeno se da en edades muy tempranas del sujeto (aproximadamente desde los cuatro hasta los doce meses) es considerado un periodo nodal para el posterior desarrollo del niño y en su relación con el juego. Esta zona no pertenece ni a la realidad interna del niño ni al mundo exterior. Si las condiciones son favorables, se dará una superposición entre lo que la madre le proporcionara al niño y lo que este pueda concebir al respecto.

Es en el espacio potencial entre el bebé y la madre donde se ubica el “objeto transicional” que da cuenta de la posibilidad de juego del niño. Este variara según las experiencias vitales de cada bebé con su ambiente, es decir, que serán particulares de cada niño. El juego es universal a todos los seres humanos y es saludable en tanto posibilita el crecimiento y conduce a las relaciones de grupo.

Por su parte Silva, G (2004) expresa:

En tanto el juego es una actividad cultural y social, su presencia en la vida de los chicos remite a los valores y creencias de la comunidad de la que forman parte. Un proceso que se inicia en la familia y la comunidad, sostenido en las representaciones y posibilidades materiales de cada contexto, que implicará distintas formas de mediación y enseñanza orientadas al aprendizaje de los juegos y la interacción con los juguetes. Los chicos llegan al jardín de infantes con distintas biografías de juego, construidas en el contexto de sus vínculos tempranos, el acceso a los juegos y juguetes, y los permisos familiares relativos al juego.

Silvia Laffranconi destaca el lugar del docente como mediador entre lo biográfico, familiar y lo social que aporta el Nivel Inicial:

“Las ludotecas insisten con esta idea de que no todos los chicos juegan, que esto depende del entorno familiar y cultural y que el docente tiene que estar como mediador para generar situaciones de juego.”

El entorno lúdico tal como lo expresa Silva, G. (2004) lo presentan los adultos y refiere a dos dimensiones:

- *Entorno lúdico físico.* condiciones físicas tangibles que contextualizan el juego, como escenarios y materiales con los que el niño cuenta para desplegar su juego.
- *Entorno lúdico actitudinal.* condiciones intangibles que contextualizan el juego, como las representaciones mentales de padres, maestros y otros cuidadores respecto del juego y temas relacionados, que se expresan en actitudes, valores, creencias y conductas derivadas de estas. Esto se expresa finalmente en las oportunidades o restricciones para jugar que estos actores ofrecen al niño.

Las citas anteriores parecen considerar de manera implícita las concepciones sobre el juego plateadas por Huizinga (1938) cuando expresa:

(...) el juego cobra inmediatamente sólida estructura como forma cultural. Una vez que se ha jugado como creación o como tesoro espiritual, es transmitido por tradición y puede ser transmitido en cualquier momento. (...) esta posibilidad de repetición del juego constituye una de sus propiedades esenciales. (pp. 24)

Patricia Sarlé, en la conferencia dictada durante el Encuentro de Asistencia Técnica (2010) en relación al juego en la educación inicial expresa que:

(...) el mismo no sólo sería una actividad necesaria que debe contemplarse sino un contenido de valor cultural. Definirlo de este modo sitúa al juego en el marco de la responsabilidad del educador ya no como medio, estrategia o actividad para presentar o facilitar el aprendizaje de otros contenidos sino como un contenido en sí mismo. Esto significa que la inclusión del juego no puede quedar librada a la actividad espontánea del niño. (pp.3)

Ahora bien, considerar al juego como contenido en sí mismo, dentro del marco de la ley, determina la responsabilidad del educador en cuanto a su enseñanza. Esta definición plantea interrogantes respecto de a) si es posible enseñar a jugar b) en caso de ser así, cuál es el lugar del adulto ante niños jugando y, c) cuál es la noción de juego que por estas afirmaciones se sostiene.

Interrogantes que invitan a pensar en una posible diferenciación entre el discurso que prescribe jugar por ley y diferentes autores estudiosos sobre el juego en sus distintas perspectivas.

NOCIÓN DE JUEGO: CONTROVERSIAS

Piaget entiende al juego como una actividad orientada a sí misma, como una actividad no controlada, espontánea, libre. No puede ser una conducta obligada socialmente. El juego no debe contar con una estructura organizada en oposición a la tendencia al orden lógico del pensamiento. Anuncia así su idea de la falta de organización interna del pensamiento simbólico frente a la organización y desarrollo del pensamiento como representación simbólica de la realidad o pensamiento lógico. El juego para continuar siendo juego debería mantener dichas características.

En tanto Huizinga expresa:

"Nosotros jugamos y sabemos que jugamos; somos, por tanto algo más que meros seres de razón, puesto que el juego es irracional."(pp. 15)

"Todo juego, es antes que nada, una actividad libre. El juego por mandato no es juego, todo lo más una réplica, por encargo, de un juego."(pp.20)

Ambas concepciones permiten señalar las discrepancias que se observan en relación a los argumentos presentes en el discurso de la ley, ya que desde allí se enfatiza el valor que adquiere el juego como instrumento pedagógico.

Al respecto, Silvia Laffranconi plantea:

Los juegos que van a surgir son directamente proporcionales a los materiales que hay en la sala. No va a surgir... quizás puede surgir pero no va a surgir solo con tanta nitidez como a lo mejor el juego del doctor, si no hay algunos elementos que los convoquen a ellos a jugar a eso.

Enriquecer el juego es algo sencillo. Va, yo de tanto verlo me parece que es así de simple pero es favorecer el ambiente, el espacio, y los materiales también son necesarios para.....si bien los chicos pueden representar qué sé yo...que esto puede ser un vaso, un balde, puede ser un sombrero, digo....eh, también es necesario que haya algunos elementos que los ayuden a pensar en otros mundos ¿no? Porque en realidad están en el mundo de los adultos.

En este punto rescatamos la descripción que realiza Huizinga al hablar de ese “mágico” mundo:

La posición de excepción que corresponde al juego se pone bien de manifiesto en la facilidad con que se rodea de misterio. Ya para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto. Es algo para nosotros y no para los demás. Lo que estos hacen “por allí afuera” no nos importa durante algún tiempo. En la esfera del juego las leyes y los usos de la vida ordinaria no tienen validez alguna. (pp.28)

De este modo, el autor señala aquel rasgo que le permite entender al juego como una actividad que sucede en un lugar y tiempo específico, con una duración determinada, planteado – únicamente- por el interés de los jugadores.

Desde una mirada psicológica, Winnicott coincide con Huizinga al plantear que el “jugar” cuenta con un tiempo y lugar determinado. No se encuentra “adentro”, en el mundo interno del niño, y tampoco en el mundo exterior, donde se encuentra el no-yo, en ese mundo que es repudiado por el niño ya que es reconocido por él como fuera del alcance mágico.

En palabras de Winnicott (1988),

“Para dominar lo que está afuera es preciso hacer cosas, no sólo pensar o desear, y hacer cosas lleva tiempo. Jugar es hacer”. (pp. 64)

La controversia se presenta según se entienda la esencia del juego como una actividad libre y con un fin en sí mismo, respecto de la inclusión de la prescripción del juego en el marco de la ley en tanto el enunciado “te ordeno que juegues” se contrapone a la ruptura que el propio jugar implica respecto de las prescripciones.

“El niño transforma lo que se le ha dado o lo que encuentra al darle un sentido, pero esto no sucede sin relación con el sentido de lo que se le ha dado”². (Castoriadis, citado por Casas de Pereda 1999, pp. 10)

De acuerdo a la LEN 26.206, al promoverse el juego como contenido de alto valor cultural para el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, estético, motor y social, se considera al juego como producto cultural y a la escuela como institución responsable de transmitir cultura. Desde esta perspectiva se señala una controversia ya que, el juego pasa a ser un contenido a enseñar, considerándose así básico e indispensable para poder constituirse en sujeto social, partícipe y productor de cultura. Esto representa en sí una paradoja ya que, “enseñar el juego como contenido pedagógico” se aleja de la condición intrínseca a la definición de *juego*. El juego pasa a ser un medio para un fin.

² Interesante frase que quizás posibilite la ampliación del campo desde el cual seguir avanzando en los límites, puntos de articulación y distancia que diversos autores plantean entre la Educación y la Psicología.

Ahora bien, que el juego sea un medio para enseñar contenidos o que se lo defina como un recurso o un método, sólo garantiza en términos prescriptivos el derecho del niño a jugar, no implica de este modo que se logre que el mismo se promueva y produzca.

Este cambio en la concepción del juego conlleva una nueva intencionalidad pedagógica para todos los alumnos de Nivel Inicial de todo el país, la cual quedara plasmada en la organización, planificación y selección de los juegos y juguetes a utilizar. Los juegos serán pensados como estrategia didáctica.

Esta decisión requiere pensar en dos dimensiones. Por un lado en términos de la enseñanza: cómo enseñar, cómo guiar el proceso de aprendizaje. Por otro lado sobre la especificidad del contenido a enseñar. Los juegos son mediadores del contenido en tanto son estructuras que implican determinados saberes y, por lo tanto le permiten a los jugadores construir y apropiarse significativamente de un contenido. El maestro requiere de específicos criterios para organizar y fundamentar el sentido de la selección de este tipo de juegos.

Por consiguiente, el juego es entendido desde el ámbito educativo como herramienta de enseñanza o instrumento mediador. La idea de que a jugar se aprende otorga un lugar en el plan curricular, conllevando modificaciones en las estrategias de intervención enmarcadas dentro de las propuestas pedagógicas para Nivel Inicial.

Desde la Dirección Nacional de Gestión Curricular:

“Es responsabilidad del Nivel Inicial enriquecer las acciones y las ideas a través de los materiales, los compañeros y las propuestas del docente, para ampliar y complejizar la capacidad de juego.”

Nuevamente Laffranconi destaca el lugar del adulto ante el niño, no sólo de los juguetes pero sigue poniendo el énfasis en ellos como medio de ampliar “el conocimiento” de otros universos.

“*Hay* que estar ahí para dar ideas porque es un adulto más experto, que sabe más. Agregarles elementos, enriquecerlos, invitar a jugar a un nene que no juega porque por ahí no se animó. Ayudarlos.”

Si se entiende que el misterio del juego está en posesión del niño, queda la pregunta sobre el hacer del “adulto más experto” al hablar de esa maravillosa capacidad lúdica de los niños y, respecto de la necesidad de “agregarles” más y más elementos sin poner especial énfasis en la calidad de la mediación del adulto que presenta cada uno de los juguetes ofreciendo o bien la posibilidad de jugar; o bien la recreación del término “material didáctico” ahora llamándolo “juguete” desconociéndole la intencionalidad pedagógica y el hecho de ser un objeto que, en miniatura, representa a otros objetos utilizados por los adultos en el ámbito social y económico, como medio de transmisión de contenidos.

“Los juguetes son instrumentos al servicio del juego infantil. Sin juego no existirían los juguetes, pero sin los juguetes los niños seguirían jugando.” (Ricardo Jambrina Hernández, 2004, pp. 7)

Para Winnicott el rasgo distintivo del juego es la “creatividad”. El jugador, sea niño o adulto se encuentra en libertad de crear. Al

crear el sujeto puede utilizar toda la personalidad. De este modo, el individuo sólo descubre su persona cuando se muestra creador.

Michel Leiris lo expresa como:

“Esa capacidad poco común...de transformar en terreno de juego el peor de los desiertos.” (citado por Winnicott, 1988, pp.1)

CUADROS COMPARATIVOS SÍNTESIS

Noción de Juego					
Ley nacional No. 26206	Ludotecas Escolares	Informante clave (Silvia Lafranconi)	Educación (Patricia Sarlé)	Ciencias Sociales (Huizinga)	Psicología (Piaget – Winnicott)
<p>La Ley de Educación Nacional 26.206 en su artículo N° 20, inciso d) propone: “promover el juego como contenido de alto valor cultural para el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, estético, motor y social.”</p> <p>La LEN 26.206 significa al juego como un contenido cultural estableciendo relaciones con las distintas dimensiones del desarrollo, lo cual implica considerar al juego como uno de los objetivos dentro de la trayectoria escolar de los alumnos de Nivel Inicial.</p>	<p>En correspondencia con la noción de juego sustentada en la LEN 26206 promueve propuestas de juego planificadas con intencionalidad pedagógica.</p>	<p>Silvia Lafranconi expresa: “En realidad en lo que los ayuda a ellos el juego es a resolver situaciones problemáticas. Les tiene que resultar desafiantes y ellos tienen que tener la necesidad de buscar elementos para resolver los problemas que van surgiendo sino ¿cuál es el sentido de esto?”</p> <p>“Los juegos que van a surgir son directamente proporcionales a los materiales que hay en la sala. No va a surgir... quizás puede surgir pero no va a surgir solo con tanta nitidez como a lo mejor el juego del doctor, si no hay algunos elementos que los convoquen a ellos a jugar a eso.”</p>	<p>Patricia Sarlé plantea: “En la educación inicial el juego no es solo una actividad necesaria que debe contemplarse sino un contenido de valor cultural. Definirlo de este modo sitúa al juego en el marco de la responsabilidad del educador ya no como medio, estrategia o actividad para presentar o facilitar el aprendizaje de otros contenidos sino como un contenido en sí mismo. Esto significa que la inclusión del juego no puede quedar librada a la actividad espontánea del niño.” (pp. 3)</p>	<p>Huizinga expresa “Todo juego, es antes que nada, una actividad libre. El juego por mandato no es juego, todo lo más una réplica, por encargo, de un juego.”</p> <p>(...) el juego cobra inmediatamente estructura sólida como forma cultural. Una vez que se ha jugado o como creación o como tesoro espiritual, es transmitido por tradición y puede ser transmitido en cualquier momento (...). esta posibilidad de repetición del juego constituye una de sus propiedades esenciales. (pp. 24)</p>	<p>Piaget entiende al juego como una actividad orientada a sí misma, como una actividad no controlada, espontánea, No puede ser una conducta obligada socialmente. El juego no debe contar con una estructura organizada en oposición a la tendencia al orden lógico del pensamiento.</p> <p>Winnicott entiende que el “jugar” cuenta con un tiempo y lugar determinado. No se encuentra “adentro”, en el mundo interno del niño, y tampoco en el mundo exterior, donde se encuentra el no-yo, en ese mundo que es repudiado por el niño ya que es reconocido por él como fuera del alcance mágico. Winnicott considera que el rasgo distintivo del juego es la “creatividad”.</p>

Noción de Jugete		
Ludotecas Escolares	Informante clave (Lic.Silvia Lafranconi)	Ciencias Sociales (Benjamin)
Se analizan las potencialidades y limitaciones de los juguetes, sus posibilidades de combinación, los temas a los que hacen referencia, las características físicas que facilitan su asociación o agrupamiento (color, tamaño, tipo de vehículo, tipo de movimientos que toleran, tipo de material, etc.)	<p>Lic. Silvia Lafranconi plantea: "Los juegos que van a surgir son directamente proporcionales a los materiales que hay en la sala. No va a surgir... quizás puede surgir pero no va a surgir solo con tanta nitidez como a lo mejor el juego del doctor, si no hay algunos elementos que los convoquen a ellos a jugar a eso."</p> <p>"Lo que nos interesa es la posibilidad combinatoria que ofrecen estos juguetes. No es lo mismo pensar en armar los chicos...qué se yo, que si quieren armar una autopista y que tengan dos autos a que tengan 5 camiones, dos grúas, etc."</p>	Según Benjamin "La rectificación más eficaz del juguete nunca está a cargo de los adultos (sean pedagogos, fabricantes o literatos) sino de los niños mismos, mientras juegan."

Ley de Educación Nacional 26.206 en su artículo N° 20, inciso d.		
Enunciado de La LEN Promover el juego como contenido de alto valor cultural	Psicología (Piaget)	Informante clave (Silvia Laffranconi)
<p>Para el desarrollo cognitivo</p>	<p>Es posible encontrar en esta dimensión la influencia de las investigaciones de Piaget (1972), especialmente respecto al desarrollo cognitivo y la educación: <i>(...) las estructuras intelectuales y morales del niño no son las nuestras; por eso los nuevos métodos de educación se esfuerzan en presentar a los niños de diferentes edades las materias de enseñanza en formas asimilables a su estructura y a las diferentes fases de su desarrollo. (pp. 176)</i> <i>(...) el niño que juega desarrolla sus percepciones, su inteligencia, sus tendencias a la experimentación, sus instintos sociales, etc. Por eso el juego es una palanca del aprendizaje tan potente en los niños, hasta el punto de que siempre que se ha conseguido transformar en juego la iniciación a la lectura, el cálculo o la ortografía, se ha visto a los niños apasionarse por estas ocupaciones que ordinariamente se presentan como desagradables. (pp. 179)</i> <i>(...) el juego en sus dos formas más esenciales de ejercicio sensoriomotor y simbolismo es una asimilación de lo real a la actividad propia que proporciona a ésta su alimento necesario y transforma lo real en función de las múltiples necesidades del yo. Por ello los métodos de educación activa de los niños exigen todos que se proporcione a los pequeños un material para que jugando con él puedan llegar a asimilar las realidades intelectuales que, sin ello, siguen siendo externas a la inteligencia infantil. (pp. 180)</i></p>	<p>Silvia Laffranconi la expresa: "En realidad en lo que los ayuda a ellos el juego es a resolver situaciones problemáticas. Les tiene que resultar desafiantes y ellos tienen que tener la necesidad de buscar elementos para resolver los problemas que van surgiendo sino ¿cuál es el sentido de esto?"</p>

Ley de Educación Nacional 26.206 en su artículo N° 20, inciso d.

Enunciado de La LEN Promover el juego como contenido de alto valor cultural	Psicología (Piaget)	Informante clave (Silvia Laffranconi)
<p>Para el desarrollo cognitivo</p>	<p>Es posible encontrar en esta dimensión la influencia de las investigaciones de Piaget (1972), especialmente respecto al desarrollo cognitivo y la educación:</p> <p><i>(...) las estructuras intelectuales y morales del niño no son las nuestras; por eso los nuevos métodos de educación se esfuerzan en presentar a los niños de diferentes edades las materias de enseñanza en formas asimilables a su estructura y a las diferentes fases de su desarrollo. (pp. 176)</i></p> <p><i>(...) el niño que juega desarrolla sus percepciones, su inteligencia, sus tendencias a la experimentación, sus instintos sociales, etc. Por eso el juego es una palanca del aprendizaje tan potente en los niños, hasta el punto de que siempre que se ha conseguido transformar en juego la iniciación a la lectura, el cálculo o la ortografía, se ha visto a los niños apasionarse por estas ocupaciones que ordinariamente se presentan como desagradables. (pp. 179)</i></p> <p><i>(...) el juego en sus dos formas más esenciales de ejercicio sensoriomotor y simbolismo es una asimilación de lo real a la actividad propia que proporciona a ésta su alimento necesario y transforma lo real en función de las múltiples necesidades del yo. Por ello los métodos de educación activa de los niños exigen todos que se proporcione a los pequeños un material para que jugando con él puedan llegar a asimilar las realidades intelectuales que, sin ello, siguen siendo externas a la inteligencia infantil. (pp. 180)</i></p>	<p>Silvia Laffranconi la expresa:</p> <p>"En realidad en lo que los ayuda a ellos el juego es a resolver situaciones problemáticas. Les tiene que resultar desafiantes y ellos tienen que tener la necesidad de buscar elementos para resolver los problemas que van surgiendo sino ¿cuál es el sentido de esto?"</p>

CONSIDERACIONES FINALES

A lo largo de estos capítulos hemos podido analizar las diversas nociones de juego que se contemplan según la disciplina desde la cual se lo aborde.

A partir del análisis de la LEN 26.206, el Proyecto Ludotecas Escolares para Nivel Inicial, los aportes de nuestra informante clave la Lic. Silvia Laffranconi y Patricia Sarlé, nos aproximamos a la noción de juego -entendida desde la educación- como herramienta de enseñanza o instrumento mediador. Los juguetes que permiten dichos juegos son mediadores del contenido en tanto son objetos que implican la transmisión de determinados saberes y, por lo tanto se busca –con intencionalidad pedagógica- que por la vía del juego sea posible construir y apropiarse significativamente de un contenido.

Una de las cuestiones a señalar son los efectos no deseados- pero presentes- en la LEN 26.206 efectos que se visualizan al indagar respecto de la inclusión de la prescripción del juego en el marco de la ley en tanto el enunciado “te ordeno que juegues” se contrapone a la ruptura que el propio jugar implica respecto de las prescripciones. Que se lo defina como un recurso o un método sólo garantiza en términos prescriptivos el derecho del niño a jugar, lo cual no implica que se logre, de este modo, que el mismo se promueva y produzca.

En base a esta concepción se marca el posicionamiento del docente como mediador de un contenido a enseñar, delimitando las condiciones de posibilidad para el desarrollo del juego.

Si concebimos desde las Ciencias Sociales (Huizinga; Benjamin) la esencia del juego reside en ser una actividad libre y con un fin en sí mismo. Actividad que sucede en un lugar y tiempo específico, con una duración determinada, planteado únicamente por el interés de los jugadores.

Por último, desde la Psicología el juego cumple un papel fundamental en la subjetivación del niño. El niño que juega va incorporando el entorno a su psiquismo a la vez que él mismo va insertándose en dicho entorno. A través del juego el niño siente, se expresa, disfruta, elabora situaciones, crea, recrea, se inventa a sí mismo, aprende, aprehende, se alegra, duele, se entretiene, en fin, vive. Es su modo, por excelencia, de “ser” en el mundo. Un niño saludable juega.

A la luz de las consideraciones mencionadas y a modo de cierre, que bien puede ser considerado provisorio dado el enorme campo y aristas que quedan por pensar, analizar y reflexionar sobre la temática trabajada, concluimos que la noción de juego-educativo presente en el texto de la Ley de Educación Nacional 26.206 no se corresponde con la noción de juego propia a la clínica con niños, resultando dos escenarios a distinguir y líneas de tratamiento diferentes según se trata de entender al juego en uno y otro sentido, mereciendo avanzarse en estas distinciones en próximas investigaciones, que exceden los propósitos de la presente,

Luego de transitar este recorrido consideramos enriquecedor incorporar a la propuesta que se plantea desde el ámbito educativo el juego como oportunidad de poner en movimiento la cualidad creativa y potencialidad propia de la infancia, valorando una mirada que promueva al juego como expresión libre y subjetiva. En este aspecto encontramos relevante focalizar en el desarrollo de la capacidad lúdica del docente, para no posicionarlo solo como mediador de contenido a enseñar sino como habilitadores de la capacidad creativa y subjetiva. Considerando que desde allí se podrá proponer situaciones que posibiliten un genuino desarrollo lúdico en los niños.

Al establecerse la distinción de dos escenarios a distinguir, se habilitan otras líneas de tratamiento de la temática como son:

- El lugar del docente como mediador y facilitador de la posibilidad de juego de los niños

- Efectos no deseados de la imposición al docente de los “juguetes” y las formas de usar los materiales didácticos

- La necesidad de destacar a la escuela inicial y al juego forma de expresión, aprendizaje y socialización de los niños y niñas.

Referencias Bibliográficas

- Agamben, Giorgio. (2003) *Infancia e historia*. Buenos Aires. Ed. Adriana Hidalgo.
- Ariès, Phillipe. (1987) *El niño y la vida familiar en el antiguo régimen*. Madrid. Ed. Taurus.
- Banki, U., Glessi, L. (2010). *Estudio y análisis crítico teórico bibliográfico sobre el concepto de juego en las teorías de Huizinga, J. y Caillois, R.* Trabajo de investigación de pregrado para optar al Título de Lic. en Psicología, Facultad de Psicología, Universidad Nacional de Mar del Plata, Buenos Aires, Argentina.
- Benjamin, Walter (1974) *Reflexiones sobre niños, juguetes, libros infantiles, jóvenes y educación*. Buenos Aires. Ed. Nueva Visión.
- Caillois, R. (1958). *Teoría de los juegos*. Barcelona. Ed. Seix Barral, S.A.
- Casas de Pereda, M. (1999) *En el camino de la simbolización*. Buenos Aires. Ed. Paidós.
- Coll, C. (1993) *Aprendizaje escolar y construcción del conocimiento*. Buenos Aires. Ed. Paidós.
- Freud, Sigmund (1920) *Más allá del principio del placer*, en Obras Completas. Buenos Aires. Amorrortu editores. Volumen XVIII. 1976
- Huizinga, J. (1938) *Homo Ludens*. Buenos Aires – Barcelona. Emecé editores.
- Ley de Educación Nacional N° 26.206, Art. 20, Cap. II, inciso d.
- Minnicelli Mercedes (1994 a). *El Juego, Cosa Seria*. Revista Novedades Educativas. N° 62 pp 86- 88
- Minnicelli, M. Comp. (2008 b). *Infancia e institución (es)*. Buenos Aires. Ed. Noveduc
- Minnicelli, M. Comp. (2008 c). *Infancia, legalidad y juego en el trama del Lenguaje*. Buenos Aires. Ed. Noveduc.
- Neri, R. (1963). *Juego y Juguetes*. Buenos Aires. Ed. Universitaria de Buenos Aires.
- Piaget, J. (1986 a). *La formación del símbolo en el niño*. México. Ed. Fondo de cultura económica.
- Piaget, J (1981 b). *Psicología del niño*. Madrid. Ed. Morara.
- Piaget, J (1972c). *Psicología y Pedagogía*. Barcelona. Ed. Ariel
- Winnicott, D. W. (1988). *Realidad y juego*. Buenos Aires. Ed. Gedisa

Páginas de Internet consultadas

- Barriletes en Bandada. Asociación civil pensar

<http://www.pensar.org.ar/barriletes/index.htm>

<http://www.pensar.org.ar/documental.htm>

- Blogs Barriletes en Bandada

<http://www.barriletesenbandada.blogspot.com>

- Blogs juego y desarrollo cognitivo Gabriela Baliño

<http://www.juegoydesarrollocognitivo.blogspot.com/>

- Cátedra Abierta Nacional de Juego

<http://www.inicialcatedradejuego.educ.ar/>

- Dirección Nacional de Gestión Curricular y Formación Docente (2009, Diciembre), Ludotecas escolares,

http://www.me.gov.ar/curriform/edinicial_ludo.html

- Facebook Cátedra de juego

- Jambrina Hernández, Ricardo (2004) artículo, *El juego en la Infancia* disponible en :

http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloU.visualiza&articulo_id=7350

- Sarlé Patricia (2010). *El juego desde la enseñanza: la mediación del maestro*.

Córdoba. Conferencia disponible en <http://www.educared.org.ar/infanciaenred/dilema/index.php?q=node/477>

- Video conferencias de Ludotecas escolares

<http://inicialcatedradejuego.educ.ar/?p=634>

ANEXO

LEY DE EDUCACION NACIONAL

Ley 26.206

Disposiciones Generales. Sistema Educativo Nacional. Educación de Gestión Privada. Docentes y su Formación. Políticas de Promoción de la Igualdad Educativa. Calidad de la Educación. Educación, Nuevas Tecnologías y Medios de Educación. Educación a Distancia y no Formal. Gobierno y Administración. Cumplimiento de los Objetivos de la Ley. Disposiciones Transitorias y Complementarias.

Sancionada: Diciembre 14 de 2006

Promulgada: Diciembre 27 de 2006

CAPITULO II

EDUCACION INICIAL

ARTICULO 18. — La Educación Inicial constituye una unidad pedagógica y comprende a los/as niños/as desde los CUARENTA Y CINCO (45) días hasta los CINCO (5) años de edad inclusive, siendo obligatorio el último año.

ARTICULO 19. — El Estado nacional, las provincias y la Ciudad Autónoma de Buenos Aires tienen la obligación de universalizar los servicios educativos para los/as niños/as de CUATRO (4) años de edad.

ARTICULO 20. — Son objetivos de la Educación Inicial:

- a) Promover el aprendizaje y desarrollo de los/as niños/as de CUARENTA Y CINCO (45) días a CINCO (5) años de edad inclusive, como sujetos de derechos y partícipes activos/as de un proceso de formación integral, miembros de una familia y de una comunidad.
- b) Promover en los/as niños/as la solidaridad, confianza, cuidado, amistad y respeto a sí mismo y a los/as otros/as.
- c) Desarrollar su capacidad creativa y el placer por el conocimiento en las experiencias de aprendizaje.
- d) Promover el juego como contenido de alto valor cultural para el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, estético, motor y social.
- e) Desarrollar la capacidad de expresión y comunicación a través de los distintos lenguajes, verbales y no verbales: el movimiento, la música, la expresión plástica y la literatura.
- f) Favorecer la formación corporal y motriz a través de la educación física.
- g) Propiciar la participación de las familias en el cuidado y la tarea educativa promoviendo la comunicación y el respeto mutuo.
- h) Atender a las desigualdades educativas de origen social y familiar para favorecer una integración plena de todos/as los/as niños/as en el sistema educativo.
- i) Prevenir y atender necesidades especiales y dificultades de aprendizaje.

ARTICULO 21. — El Estado nacional, las provincias y la Ciudad Autónoma de Buenos Aires tienen la responsabilidad de:

- a) Expandir los servicios de Educación Inicial.
- b) Promover y facilitar la participación de las familias en el desarrollo de las acciones destinadas al cuidado y educación de sus hijos/as.
- c) Asegurar el acceso y la permanencia con igualdad de oportunidades, atendiendo especialmente a los sectores menos favorecidos de la población.

d) Regular, controlar y supervisar el funcionamiento de las instituciones con el objetivo de asegurar la atención, el cuidado y la educación integral de los/as niños/as.

ARTICULO 22. — Se crearán en los ámbitos nacional, provinciales y de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires mecanismos para la articulación y/o gestión asociada entre los organismos gubernamentales, especialmente con el área responsable de la niñez y familia del Ministerio de Desarrollo Social y con el Ministerio de Salud, a fin de garantizar el cumplimiento de los derechos de los/as niños/ as establecidos en la Ley Nº 26.061. Tras el mismo objetivo y en función de las particularidades locales o comunitarias, se implementarán otras estrategias de desarrollo infantil, con la articulación y/o gestión asociada de las áreas gubernamentales de desarrollo social, salud y educación, en el ámbito de la educación no formal, para atender integralmente a los/as niños/as entre los CUARENTA Y CINCO (45) días y los DOS (2) años de edad, con participación de las familias y otros actores sociales.

ARTICULO 23. — Están comprendidas en la presente ley las instituciones que brinden Educación Inicial:

- a) De gestión estatal, pertenecientes tanto a los órganos de gobierno de la educación como a otros organismos gubernamentales.
- b) De gestión privada y/o pertenecientes a organizaciones sin fines de lucro, sociedades civiles, gremios, sindicatos, cooperativas, organizaciones no gubernamentales, organizaciones barriales, comunitarias y otros.

ARTICULO 24. — La organización de la Educación Inicial tendrá las siguientes características:

- a) Los Jardines Maternales atenderán a los/as niños/as desde los CUARENTA Y CINCO (45) días a los DOS (2) años de edad inclusive y los Jardines de Infantes a los/as niños/as desde los TRES (3) a los CINCO (5) años de edad inclusive.
- b) En función de las características del contexto se reconocen otras formas organizativas del nivel para la atención educativa de los/as niños/as entre los CUARENTA Y CINCO (45) días y los CINCO, (5) años, como salas multiedades o plurisalas en contextos rurales o urbanos, salas de juego y otras modalidades que pudieran conformarse, según lo establezca la reglamentación de la presente ley.
- c) La cantidad de secciones, cobertura de edades, extensión de la jornada y servicios complementarios de salud y alimentación, serán determinados por las disposiciones reglamentarias, que respondan a las necesidades de los/as niños/as y sus familias.
- d) Las certificaciones de cumplimiento de la Educación Inicial obligatoria en cualesquiera de las formas organizativas reconocidas y supervisadas por las autoridades educativas, tendrán plena validez para la inscripción en la Educación Primaria.

ARTICULO 25. — Las actividades pedagógicas realizadas en el nivel de Educación Inicial estarán a cargo de personal docente titulado, conforme lo establezca la normativa vigente en cada jurisdicción. Dichas actividades pedagógicas serán supervisadas por las autoridades educativas de las provincias y de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.