La **juegoteca** en el Proyecto Educativo Institucional: abrir la puerta para jugar

Stella Converso

El presente trabajo es una invitación a reflexionar acerca de la función de la escuela como promotora de espacios lúdicos, revalorizando el papel del "jugar por jugar" en la vida de los niños y los adultos significativos que lo acompañan en su formación. Se muestra como dichos espacios pueden ser incorporados en los proyectos institucionales de modo que el juego pase a formar parte de la vida cotidiana de la institución y conviva con las actividades curriculares.

> *"Es verdad que si a los niños los dejasen solos con sus juegos, sin forzarlos, harían maravillas. Usted vió como empiezan a dibujar y a pintar, después los obligan a dibujar la manzana y el ranchito con el árbol y se acabó el pibe. Con la escritura es exactamente igual."*
>
> *Julio Cortazar*[1]

El juego en el desarrollo infantil

La práctica del jugar como una actividad fundante, necesaria y propia del ser humano. El niño se constituye a través del juego, transita a largo de su vida por diferentes experiencias lúdicas en los ámbitos familiares, educativos y recreativos. Todas ellas aportan a su crecimiento, su desarrollo y a sus modos de establecer vínculos con los que lo rodean. Por ello cobra una dimensión como actividad primordial y de fundamental importancia en la infancia.

Las actividades lúdicas se plantean como condición para la socialización, a través de su práctica el niño incorpora normas, valores y costumbres, propios del contexto en el que se desarrolla. Jugar genera sentido, promueve la pertenencia y el desarrollo de la identidad, tanto individual como colectiva. Al jugar, los niños se comprometen, toma una posición activa, imaginan, inventan, crean, conocen y actúan explorando con todos sus sentidos.

Jugando, los niños se pueden acercar a lo desconocido sin temor, transitar situaciones conflictivas y dolorosas, poniendo en acción todas sus capacidades, desplegando habilidades que les permiten pasar del padecimiento a la experimentación de alternativas para el dominio de la situación.

Jugar produce placer y disfrute, transporta a un tiempo y espacio único que el sujeto puede dominar por ser su creador.

El juego acontece a partir de experiencias previas, como manera de aprehender el mundo, posibilitando la construcción de la subjetividad y permitiendo descubrir al otro y re-descrubrirse a uno mismo en nuevos lugares.

---

[1] En Scheines, G., *Juguetes y Jugadores.*

Historia, creación y cultura

Los seres humanos juegan desde épocas remotas. El hombre intentó a través de juegos y rituales dar explicación a fenómenos que no comprendía: la vida, la muerte, las lluvias, el sol. Otras veces fue un modo de prepararse para situaciones que la realidad exigía: juegos de ataque y defensa, de persecución.

Diferentes son las miradas sobre el juego que se fueron construyendo a lo largo de la historia:

- *Kant* (1790) define el juego, como una ocupación placentera por sí misma, por lo que no necesita de otra finalidad en contraposición al trabajo que es "*una ocupación penosa por sí misma y que sólo atrae por el resultado que promete".*
- *Aristóteles* en la Ética Nicomaquea, compara el juego con la felicidad y la virtud; todas ellas son actividades deseables por sí mismas y no son necesarias como el trabajo. Pero el juego no es, como aquéllas, una actividad valiosa por sí misma, sino en la medida en que nos capacita para la actividad seria.

Se han propuesto numerosas teorías para explicar la naturaleza del juego, así como su génesis y sentido. Algunas de ellas son presentadas a modo de reflexión sobre la temática:

- La *teoría teleológica del ejercicio preparatorio*, elaborada por Groos (1899) [2] encuentra una primera formulación en Frobel (1826).[3] Para este último, así como el hombre trabaja y Dios crea, el niño juega, el juego es el medio idóneo para la educación infantil al no ser un mero pasatiempo, sino una actividad necesaria por la que se forman en aquél las disposiciones para llegar a ser hombre.

- Las *teorías de la autoexpresión*, con especial referencia al juego infantil, *Georges H. Mead* (1934)[4] afirmó que el niño al jugar representa amplios roles sociales que le permiten dar sus propias respuestas a situaciones creadas por él mismo.

- En las *teorías de carácter antropológico social y cultural*, los antropólogos han subrayado reiteradamente la dimensión sociocultural del juego. *Malinowski* (1931), xx en sus observaciones etnológicas, subrayó que los juegos arrancan al hombre de la rutina, mitigando la disciplina de la vida diaria y restaurando en él la plena capacidad por el trabajo rutinario.

Johan Huizinga (1938) en su libro Homo Ludens dice que el juego es creador de la cultura, en él manifiestan los pueblos su interpretación de la vida y del mundo. Define al juego como una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente

---

[2] En Munné Frederic, *Psicosociología del Tiempo Libre.*
[3] Ibídem
[4] Ibídem

obligatorias, aunque libremente aceptadas; acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y de alegría, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente.

El juego como objeto de estudio es y ha sido motivo de investigación y debate en cuanto a su utilidad, sus objetivos y sus fines.

Infancia y escuela

Lo que caracteriza a esta época -la globalización, el consumo, la competitividad donde nos domina el imperativo "solo triunfarás si eres fuerte y te capacitas"- hace que el tiempo de la niñez se transforme en un tiempo de preparación para enfrentar las exigencias sociales, y de urgencia por lograr las adquisiciones esperables del desarrollo infantil lo antes posible. *"El niño tiene que sentarse, caminar, hablar, escribir, leer, conocer y saber lo antes posible, y para ello instrumentan todas las técnicas, objetos, objetivos, contenidos y elementos (didácticos-pedagógicos) para que sean los mejores representantes del mercado global".*

El tiempo infantil pasa a ser tiempo de capacitación y búsqueda de logros, en desmedro del tiempo destinado al juego. Si se altera la prioridad otorgada al juego y el lugar del juego en la vida durante la infancia ¿cómo repercutirá esto en el desarrollo de los niños?

Es necesario reposicionar al juego, devolverle un lugar privilegiado en la infancia como valor inapreciable en el desarrollo infantil.

El ámbito donde los niños pasan la mayor parte de su tiempo es la escuela, espacio privilegiado de encuentro y de interacción. Por ello que brinda las mejores oportunidades para abrir sus puertas para jugar. Maestros y chicos desde una actitud espontánea, voluntaria y placentera liberados de los objetivos didácticos, de los resultados, de la producción tienen la posibilidad de recrear un espacio abierto a lo novedoso, a lo imprevisto, a lo cambiante. Dejándose sorprender cuando el aula o el patio se transforma, cuando se descubren de manera diferente que en la vida cotidiana.

¿Placer vs. Producción?

La escuela, que se originó en el siglo XIX con el mandato de sustraer a los niños del juego y la producción continúa aportando al debate acerca de como se reformula el papel de la educación ante la presencia de los procesos de transformación en el campo de la información y el conocimiento.

Su función esencial hoy continua vigente: contribuir al aprendizaje, a la formación y a la sociabilizacion. En la actualidad adquiere relevancia el peso que recae sobre la sistema educativo como dispositivo para formar ciudadanos para la competitividad, el trabajo y la producción.

Desde esta perspectiva, cabe interrogarnos acerca de la presencia, la utilización y los fines del juego en el ámbito escolar. A partir del recorrido por los diversos proyectos, vemos que el juego en la escuela es utilizado como una herramienta valorada por los docentes para lograr objetivos de aprendizaje y/o

terapéuticos, adjudicándole un valor innegable en la formación integral de los niños.

Que se valore el juego aplicado a fines didácticos no invalida que se considere que los niños también jueguen por el placer de jugar.

En la actualidad el juego en el ámbito educativo, alejado de propósitos didácticos carece de espacio para desarrollarse de un modo sistemático. Generalmente aparece asociado al juego libre en los recreos en donde el adulto participa como espectador con escasa o nula participación de esa escena.

Propiciar oportunidades de juego en la escuela permite generar espacios de referencias lúdicas placenteras en donde niños y maestros interactúen relajadamente.

Reposicionar al juego, devolverle un lugar privilegiado en la escuela como valor inapreciable para el desarrollo infantil es fundamental en momentos en donde las exigencias de la vida competitiva también se trasladan al ámbito educativo.

El valor del juego desde esta perspectiva radica en que se puedan fundir el medio y el fin en un mismo objetivo: jugar por jugar. Propuesta que resignifica y refuerza a las anteriores y encuentra su fundamento en recuperar la esencia del juego por el juego en sí. Raimundo Dinello, docente uruguayo sostiene que el juego no tiene esa relación de rendimiento, es un valor en si mismo, la utilidad del juego es jugar, se rige por otros parámetros diferentes a los marcados por la exigencia del rendimiento económico, productivo, formativo. Invierte la lógica utilitaria: su mayor riqueza se despliega cuanto mas se despoja de finalidad alguna. Cuando no se lo utiliza solamente como “medio para” (diagnosticar, enseñar) sino que también se lo considera un fin en si mismo.

La juegoteca como dispositivo

Desde Lekotek -una Asociación Civil que se propone la integración de niños con necesidades especiales y en riesgo social promoviendo la presencia y el valor del juego en la vida de los niños- se utiliza la juegoteca como dispositivo de intervención en la escuela.

La juegotecas se instalan tanto en organizaciones educativas del ámbito formal y no formal y son implementadas a partir de acuerdos entre las instituciones educativas y la asociación, con el apoyo de empresas que subsidian el proyecto.

Lekotek brinda las bases técnicas y pedagógicas a través capacitaciones, los recursos lúdicos, de modo que cada escuela desarrolle su propio proyecto de juegoteca en forma autónoma y creativa, de acuerdo a sus necesidades, realidades y posibilidades. Acompaña al equipo de cada institución durante un período de tiempo operando como soporte teórico y técnico a través de supervisiones periódicas.

Para promover la presencia regular del juego en la escuela se diseña un dispositivo artificial que contempla la definición de un espacio acondicionado para jugar, un tiempo, una planificación, niños y docentes. También cuenta con un Centro de Recursos Lúdicos, espacio físico donde se guardan en forma clasificada los juguetes, con un funcionamiento similar al de una biblioteca.

Con la juegoteca se busca propiciar el juego en un espacio grupal, de referencia a experiencias lúdicas. Se propone que el jugar por jugar se valore, instale en la escuela y adquiera un lugar relevante.

Este dispositivo busca que los alumnos y docentes cuenten con momentos regulares de juego. A su vez promueve que la actitud lúdica traspase las barreras de un tiempo escolar recortado y se transfiera como modalidad de encuentro entre los adultos y niños.

La juegoteca al ser incluida en el Proyecto Educativo Institucional adquiere un carácter estructural convirtiéndose en una propuesta que pasa a formar parte de la vida cotidiana de la institución y convive con las actividades curriculares. Sus acciones son proyectadas a largo plazo, su presencia intenta no ser circunstancial o efímera, la propuesta es que se instale en el corazón de la escuela y logre a lo largo del tiempo ir recreando diferentes posibilidades.

La participación en la misma es abierta a toda la comunidad educativa y es deseable que también tenga apertura a la comunidad en donde está inserta la institución.

Tiempo para el encuentro

El encuentro de juego es una estrategia que se diseña para regularizar la presencia del juego dentro de la escuela.

Es una oportunidad particular para la interacción entre niños, niñas y docentes en un momento diseñado especialmente para dar lugar al juego por el juego mismo.

Las actividades se desarrollan dentro del horario escolar, de acuerdo a la organización de cada institución. Al estar incluidos en el Proyecto Educativo Institucional cuentan con días y horarios destinados a la realización de los mismos. Participan niños agrupados por edades, por grupos pedagógicos o grupos unificados. El espacio donde se realizan puede ser el aula, el patio, el salón de música, la plaza entre otros.

Se ofrece la posibilidad para jugar con el cuerpo, con la plástica, con música, con la palabra, con telas, con material descartable, con juegos y juguetes, con juegos de mesa, con materiales inflables, con masa, con muñecos.

Los encuentros son preparados y conducidos por docentes que han sido capacitados en temas referentes al juego, quienes asumen el rol de coordinador de juego. Pueden ser docentes de grado, de áreas especiales, de gabinete. Trabajan en pareja pedagógica asumiendo roles que permiten organizar la tarea: coordinador y co-coordinador.

Los chicos juegan en grupo, en subgrupos, solos, de a dos, con o sin los coordinadores. Los encuentros de juego tienen una duración entre 40 y 50 minutos con una frecuencia semanal y/o quincenal.

Metodología

Cada encuentro consta de tres momentos:

1- Inicio se caracteriza por la búsqueda de la motivación, es la invitación a jugar por parte del coordinador al grupo, en la cual él queda incluido. El espacio se ambienta con aromas, colores, telas favoreciendo que se pueda ingresar al mundo del juego.
2- Desarrollo donde se da juego propiamente dicho. A partir de una primer selección que realizan los coordinadores de juegos y juguetes, se ofrece al grupo de niños estas alternativas. Ellos serán quienes realizarán la selección definitiva de estos recursos y propondrán diferentes posibilidades de juego. En este momento es deseable dar lugar a lo imprevisto, a lo novedoso, al cambio, a la sorpresa, al asombro.
3) Cierre: es la finalización del encuentro, es el momento para rescatar las sensaciones, para que cada uno pueda contar como le fue, a que le gustaría volver a jugar, y para participar de una despedida grupal que puede ser entre otras una canción.

Los encuentros de juego requieren de una planificación y registro a posterior de su realización. La planificación establece las bases claras de la tarea a la vez que intenta ser lo flexible para permitir la emergencia de lo espontáneo, de lo singular, de lo único, de lo propio de cada niño, de cada grupo.
El encuentro de juego nos enfrenta al desafío y la paradoja de trabajar con la complejidad de lo sencillo, “planificar” una estrategia lúdica para posibilitar el surgimiento del juego.

El docente coordinador

En los encuentros de juego se propicia que aparezca la propia iniciativa de los niños, que sean ellos quienes decidan a que van a jugar, con quién, de que modo. Independientemente del fin para el cual fue creado el juego o el juguete se estimula que le den una significación propia, que propongan formas alternativas de jugar recreando sus propios deseos e intereses.

El lugar del docente como coordinador de juego en esta propuesta adquiere un carácter fundamental. Es quien garantiza que el encuentro se desarrolle disponiendo de un tiempo, un espacio, una actitud. Hay un lugar importante dado por la escuela al juego y el adulto participa de él.

Su función será la de crear las condiciones para que se pueda desplegar el juego, adoptando una posición abierta sin darle un sentido de guión al juego de los niños. Propone, acompaña, estimula a que aparezca el “querer hacer” que reemplaza el “deber hacer”, dando lugar a la creación, la transformación, a las diferentes capacidades y al respeto por las diferencias. Toma los emergentes y adecua y se adecua a las propuestas adoptando una actitud lúdica, poniendo su cuerpo en juego, entrando y saliendo de las escenas, actualizando el niño que una vez fue pero jugando como adulto. Promueve que no haya formas equivocadas ni acertadas de jugar: no se trata de jugar bien o mal sino de transmitir la idea de que el adulto también juega y fundamentalmente en la escuela.

La participación del maestro en el juego del niño es una oportunidad para vincularse desde un lugar diferente en donde el cambio de roles (docente a coordinador, alumnos a jugadores) permite enriquecer las miradas y descubrirse

mutuamente en nuevos lugares. Facilita que el juego se recree en un clima grupal, de intercambio, comunicación, de encuentro con uno mismo y con los otros, descubriendo las propias capacidades y las de los demás.

Estimular que surja lo espontáneo en el juego no implica que aparezca espontáneamente, de allí la necesidad de diseñar una estrategia en tanto promotora y una actitud lúdica que facilite la aparición del juego por el juego en sí.

A la escuela no solo se viene a estudiar

"Esa capacidad poco común (...)
de transformar en terreno de juego
el peor de los desiertos"

Michel Leiris[5]

A partir del recorrido por diversos proyectos de apertura de Juegotecas en escuelas de educación común y especial del interior de la Argentina, vemos que la presencia de un dispositivo de juego en la institución escolar hace lugar a una necesidad fundamental de la infancia: jugar por el valor del juego en sí. Generalmente asociado a la educación no formal, al tiempo de ocio, adquiere una dimensión fundamental al incluirse el Proyecto Educativo Institucional. En la escuela se funda un nuevo orden, se modifican y adaptan funcionamientos, se crea un "tiempo y un espacio para jugar." Tiempo y lugar que no son privativos de los espacios recreativos: también se puede jugar en la escuela, entre chicos y maestros desterrando aquella vieja premisa que "a la escuela solo se va a estudiar". Reconocido como derecho de la infancia, tan valioso como el derecho a la educación, a la salud, a la alimentación, a la identidad, adquiere una mayor significación al ser regularizado en el ámbito educativo, al ser apropiado por toda la institución y recreado en sus diferentes posibilidades.

Revalorizar espacios de juego donde el objetivo sea jugar por jugar, con adultos que asumen el papel de garante, transmite un mensaje esperanzador: para el niño hay posibilidades de continuar jugando cuando siga creciendo. El juego no es solo propiedad de la infancia.

La posibilidad de encontrar espacios regulares de juego en los espacios educativos colabora a la efectivización del derecho al juego en la infancia. Aquellos niños que no tiene la oportunidad de jugar en su casa encuentran en la escuela un lugar para jugar con sus compañeros, con adultos significativos como lo son sus maestros. Esta experiencia deja huellas en la vida de los niños y puede ser trasladada a otros ámbitos: familia, sociedad.

Abrirle la puerta al juego en la escuela es reconocer el valor fundamental que esta actividad con lleva en si misma.

---

[5] En Winnicott, D.W., *Realidad y Juego*

Artículo publicado en: Revista Novedades Educativas No. 180, Dic.05/En 06

INFORMACIÓN ADICIONAL:

Aristólteles, *Etica a Nicómaco*, Madrid, Instituto de Estudios Políticos, 1959
Dinello, Raimundo, *Expresión Lúdico Creativa*, Montevideo, Nordan, 1992
Huizinga Johann, *Homo ludens*, Buenos Aires, Emece, 1968
Kant, Emanuel, *Antropología*, Madrid, Rev.de Occidente, 1935
Lekotek, *"Aspectos teóricos y prácticos para la implementación del Proyecto Apertura de Juegotecas",* Asociación Civil Lekotek, 2005
Munné, Federic, *Psicosociología del tiempo libre*, México, Trillas, 1985
Scheines, Graciela, *Juguetes y Jugadores*, Buenos Aires, Editorial de Belgrano, 1981
Winnicott, D. W., *Realidad y Juego*, Buenos Aires, Gedisa, 1971

Stella Converso
Profesora Nacional de Educación Física
Psicodramatista Grupal.
Finalizó el ciclo de grado de la Licenciatura en Ciencias de la Educación (UBA)
Coordinadora de Educación Física. E.G.B. Instituto Sarmiento – ICUF
Experiencia en conducción de proyectos recreativos-educativos, en capacitación en temas referidos al juego a docentes y agentes comunitarios
Actualmente coordina en la Asociación Civil Lekotek:
El Programa Apertura de Juegotecas en escuelas de Educación común y especial
El Programa de Fortalecimiento de Organizaciones de Base, en temas de trabajo con infancia en situación de riesgo social
E-mail: stella.converso@lekotek.org.ar