



TRANSCRIPCIÓN DE LAS PALABRAS DEL PROF. DAMIÁN CALVO, DIRECTOR EJECUTIVO DEL CENTRO LEKOTEK DURANTE LA PRESENTACIÓN MESA “INFANCIA EN JUEGO” DEL PRIMER ENCUENTRO DE JUEGOTECAS

Buenas tardes, antes que nada quiero agradecer a las autoridades de Gobierno de la Nación, de la Ciudad de Buenos Aires y de la Provincia de Buenos Aires que nos acompañan, a los representantes de las empresas que tanto hacen y han hecho por Lekotek y en especial a las Organizaciones representadas hoy por una serie de mujeres y varones generosos, que llevan adelante sus juegotecas con un fuerte compromiso cotidiano y en general en condiciones complejas, con poblaciones de niños y niñas en algunos casos con necesidades especiales y en situación de pobreza e indigencia.

Expreso asimismo mi reconocimiento a todos los presentes, al equipo del GC, Dirección de niñez y programa de juegotecas barriales y al equipo de Lekotek con quienes hemos creado y organizado este encuentro.

Pero lo más importante hoy es el motivo que nos une: nuestra ocupación y preocupación por hacer posible que todos los niños y niñas puedan jugar. El reconocimiento de cada uno de nosotros de entender la necesidad de garantizarles condiciones saludables para jugar en un espacio protegido. O sea en ámbitos que les brinden la seguridad necesaria para que su principal ocupación sea la de Jugar.

Sabemos siguiendo esta misma línea de pensamiento, que las consecuencias de políticas implementadas en nuestro país nos han dejado como herencia:

- Ruptura de lazos sociales / o sea desmembramiento del cuerpo social
- Profundizando el individualismo, desplazando al sujeto-persona al lugar de objeto de consumo.
- La exclusión como otra expresión del paisaje cotidiano: frente a nuestros rostros, familias enteras viviendo debajo de la autopista, niños en la calle, niños trabajadores, niños explotados sexualmente, caras, gestos, miradas, personas a las que se le naturaliza su precaria existencia, muchas veces invisibles a los ojos de la “otra” comunidad.
- En nuestro país, la desaparición de personas ha sido instrumento del terror y la destrucción. Hoy en este mismo momento esta la marcha por la Aparición con vida de Jorge López. Esa política del terror y la exclusión crea otra figura siniestra vinculada a los sectores excluidos la de **Desaparecidos Sociales**. Percibidos por gran parte de la sociedad como amenaza. Sin duda, podríamos extender esta denominación a personas (niños, jóvenes y adultos) con algún tipo de discapacidad.



- Incluso sabemos de la lamentable relación entre discapacidad y pobreza conformando un círculo vicioso formado en esa relación (visto desde el Bco. Mundial en un espacio de discusión organizados por la Usina/ agosto 2005) “todo apunta a definir que la pobreza genera discapacidad y la discapacidad aumenta los riesgos de caer en la pobreza”. “Según un estudio en los próximos 30 años en número de personas con discapacidad en los países en desarrollo aumentará un 120%, contra un 40% en los países desarrollados. esto genera como consecuencia el empobrecimiento del universo simbólico a través del cual nos representamos

Desde otra perspectiva algo que también se ha tratado de destruir o desvalorizar es la **POSIBILIDAD DE ILUSIONAR, DE FICCIONAR**, de valorizarla como actividad necesaria, como una actividad que enriquece nuestro Universo Simbólico. En definitiva ¿Qué es lo que hacemos nosotros a través del juego sino **ES ENRIQUECER EL UNIVERSO SIMBÓLICO?**

Entonces, es vital recuperar **LA UTOPIÍA**, necesaria, diría indispensable. Como un horizonte al que cada vez que nos acercamos parece alejarse. Marca ese lugar de visión compartida, al que queremos llegar como un país sin pobreza, sin exclusión, con trabajo para todos, en donde en cada rincón existan espacios como las juegotecas que garanticen el juego en los niños y la comunidad.

La **UTOPIÍA** esta ligada a la **ILUSIÓN** y la **FICCION**, “un aparente no lugar” plataforma a través de la cual es posible construir un nuevo lugar, que aunque diferente al imaginado, tiene la posibilidad de dar respuesta a las necesidades planteadas. El paso que hoy estamos dando es un primer movimiento en la concreción de una **UTOPIÍA**, el estar reunidos aquí, producto de un trabajo mentado hace años atrás y hoy concretado. Hoy nos animamos a pensar que concretar La Red Nacional De Juegotecas, multiplicando y uniendo a todas, desde todos los rincones de nuestro país, **ES POSIBLE**.

Vale agregar que en el marco de esta profunda crisis, las Organizaciones de La Sociedad Civil han cobrado una dimensión estratégica fundamental, dando respuesta concreta a temas de salud, educación y trabajo desde la asistencia y el desarrollo. Insertándose además, como una voz creíble, un interlocutor válido y comprometido articulando el sector privado y el estado.

Volviendo al concepto de **UTOPIÍA** se hace necesario pensar respecto a qué afecto la mueve, la motoriza y sostiene. Afecto del cual todos los que estamos acá presentes conocemos íntimamente. Me refiero a la **PASIÓN**.

Por lo tanto, en nuestro caso, ¿Qué es lo que se necesita como primera condición para llevar adelante las juegotecas?



PASIÓN.

Deseo compartir con ustedes fragmentos de lo escrito por Enrique Carpintero, un intelectual Psicoanalista y Director de la Revista TOPIA, entre los cuales intercalé algunas reflexiones e ideas propias:

Él nos dice que:

**“La Pasión no es sólo constitutiva del Ser Humano,
sino principio de toda comunidad y sociedad,
la misma se relaciona con la Creatividad y la acción.”**

(Aunque sabemos que la creatividad no siempre está al servicio de la vida)
(La pasión, la pulsión, la ilusión, el jugar)

LA PASIÓN

Tiene dos componentes indisociables
Siempre presentes

<p>LA ALEGRÍA Por la cual el alma pasa a una mayor perfección expansión de nuestra potencia de vida denominada PLACER el afecto propio de la ALEGRIA muda en AMOR Ternura – Buen Trato</p>	<p>LA TRISTEZA por la cual el alma pasa a una perfección menor es la depresión que se experimenta cuando la potencia de vida se encuentra disminuida Dolor –Melancolía – el afecto propio de la tristeza troca en ODIO</p>
--	---

**El hombre integra a ambas pasiones pero siempre hay una afeción
más poderosa que la otra**

de aquí la importancia de lo que entendemos por Matrices de Aprendizaje
(Donde se funda la persona, el sujeto)
en tanto experiencias significativas que marcan y enmarcan el hacer
de los niños. Experiencias signadas por otras personas que le devuelven
valor, sentido y significado (constructivo o destructivo) a sus producciones.
De ahí la posibilidad de construir con prevalencia del Amor o del Odio,



por lo tanto La Pasión debe estar enmarcada dentro de una concepción ética que reconozca a los niños y niñas como sujetos de derecho plataforma para el despliegue de las capacidades en el ejercicio de la libertad en el juego

**“es así que la libertad no es un dato a priori,
sino el resultado de un proceso de liberación
que lo constituye como ético”**

**“Obrar éticamente consiste en desarrollar el poder del sujeto y
No seguir un deber dictado desde el, exterior.”**

la valoración de lo espontáneo en el jugar implica la posibilidad de reconocer que no hay necesariamente un DEBE o un COMO en el Jugar. Que el Jugar por el Jugar mismo implica el ejercicio mismo de la libertad.

Fortaleciendo la unidad entre la acción, el Sentimiento y el pensamiento

El Jugar por el valor del Jugar en Sí mismo contiene la posibilidad de Empoderamiento. Por parte de los que juegan.

JUGADORES: Constructores de otros mundos desde la FICCIÓN, la ILUSIÓN, la FANTASIA
Experiencias que nos introducen en la posibilidad de construir UTOPIÁS

Construyendo sin mandato y sin condicionamientos
Otra realidad es Posible

Espacio para la ILUSIÓN
No como pura abstracción
Sino como experiencia de aprendizaje, experiencia creativa
Que permite armar Puentes, nuevas formas,
Respuestas a la realidad cotidiana

Obrar éticamente en el Jugar
Es la posibilidad de que el mismo acontezca más allá del resultado
O sea
Entender que su finalidad se encuentra en el mismo Acto del Jugar.

Esto da lugar al reconocimiento del otro
Como sujeto, capaz de una experiencia propia



Nuestra singularidad, la de cada niño y niña
Una mirada que le es particular, un pensamiento
Una concepción y teoría del mundo
Que será permanentemente confrontada con la de los otros
Permitiendo que el conocimiento avance
Construyendo el saber como resultado de experiencias vitales
Posibilidad de generar nuevas respuestas
A viejos y nuevos interrogantes.

En este sentido reconocemos a El jugar como un Universo con nos representa
En un momento histórico, político y económico

Normas, valores, usos y costumbres
Van a ser desplegados en el efímero escenario del jugar

El Juego es Patrimonio Cultural de la Humanidad
Puesto en Acto en el Jugar.

En los juegos, lo que es del orden del contexto en los juegos se hace texto,
Nunca se juega en ausencia de los contextos
El jugador los transforma creando un mundo nuevo

Pavlosky

Ahora les quiero hacer una breve referencia a la génesis de este encuentro: ¿Cómo nace la necesidad de realizar este Encuentro?

Nace de la nuestra experiencia combinada con el conocimiento sobre la importancia que tiene el trabajo articulado con el gobierno y las organizaciones sociales, de la demanda de la construcción de visiones compartidas y reconocimiento del valor del trabajo en red para el desarrollo sostenible de la sociedad.

Lekotek tiene 16 años de historia en nuestro país y hace unos trece años inició acciones en la comunidad, comenzando en un Centro Comunitario del Bajo Flores. Esa experiencia fue marcando un camino que implicó ir abriendo las puertas hacia el afuera de nuestra organización, entendiendo que la acción de Lekotek (que en sus inicios se centraba en la atención de niños y niñas con necesidades especiales y sus familias a través de encuentros de juego en su propia sede) podría extenderse a otras organizaciones. Es así como se pone en marcha, en el año 1996 un programa de apertura de 25 salas de juego subsidiado por el Ministerio de Desarrollo Social de la Nación. Las mismas estaban ubicadas en escuelas



comunes y especiales, centros de estimulación y aprendizajes tempranos y centros de atención familiar.

A partir del año 1999 se iniciaron acciones, de lo que hoy se llama “Responsabilidad social” junto a Empresas y Fundaciones en forma sostenida hasta la actualidad. Este sostenido apoyo del sector privado junto a sectores de gobierno, ha dado como resultado la apertura de un total de 96 juegotecas abarcando los ámbitos de Educación, Salud, Justicia, Desarrollo Social, las organizaciones de la sociedad civil, y generando, a su vez, diferente tipos de alianzas con sectores de gobiernos municipales, provinciales y nacionales.

Esta breve retrospectiva nos habla de cómo Lekotek se fue transformando, articulándose dinámicamente a distintos contextos sociales y redefiniendo su misión hasta hoy, que nos encontramos con la asignatura pendiente, que asumimos conjuntamente con el Programa de Juegotecas Barriales de la Dirección de Niñez de la Ciudad, de implementar un espacio de encuentro, de intercambio (el de hoy) que sienta las bases para la construcción de la Red, poniendo sobre la mesa de discusión la necesidad de constituirla, como así también la función que debe cumplir.

Desde nuestra mirada reconocemos la necesidad inmediata de construir un espacio común que actúe, entre otras cosas como articulador y puente de todas y cada una de las experiencias de juegotecas y ludotecas de nuestro país. La amenaza de encontrarse aislados en contextos de crisis y urgencias permanentes, puede constituirse como un peligro para la continuidad de este tipo de Programas, siendo este un motivo más que suficiente para poner en marcha LA RED NACIONAL DE JUEGOTECAS

Ahora bien, ¿Por qué pensamos las juegotecas como dispositivos de intervención?

A partir de nuestra experiencia fuimos observando los efectos que produce la instalación de una Juegoteca en diferentes organizaciones, generando:

- Cambios en los niños y niñas
- En sus familias
- En los jóvenes y adultos vinculados al proyecto

Cambios todos esperados y deseables, como propósito mismo de la juegoteca.

Pero no solamente en las personas percibimos esos cambios, sino también a nivel organizacional. La presencia de la juegoteca plantea desafíos respecto de sus recursos humanos, tecnológicos, económicos y de infraestructura. Y también abre un abanico de



posibilidades de logro de sostenibilidad, como la aparición de microemprendimientos u otro tipo de alternativas de crecimiento comunitario.

En definitiva la instalación de una juegoteca promueve la reelaboración del Plan de Trabajo de las organizaciones para que el dispositivo pueda insertarse funcionalmente dentro de las mismas evitando así la posibilidad de su aislamiento o escisión respecto de la vida de la institución. Esto un observable directo en la experiencia de abrir juegotecas en los que fuimos testigos de la confrontación generada entre áreas de una misma organización.

Con la experiencia recabada, pensamos la necesidad de plantear la implementación de las mismas sobre dos ejes centrales y la articulación de los mismos:

1. la formación en la especificidad del juego, junto al centro de recursos lúdicos
2. la formación en gestión, con el fin de organizar y optimizar los recursos humanos, tecnológicos y económicos

integrando a ambos al universo de las organizaciones.

Por lo tanto la continuidad, desarrollo y fortalecimiento de las mismas van a estar dados por la integración entre los dos ejes planteados con el fin de constituir un Plan de Trabajo que tenga en cuenta y garantice:

- el alto nivel técnico de los coordinadores de juego durante los encuentros de juego, desde la perspectiva de la Capacitación Permanente, la supervisión y el seguimiento de lo realizado
- la difusión y comunicación de las actividades dando cuenta de la tarea que realiza en el marco de su organización y comunidad
- el desarrollo de alianzas con otras organizaciones / empresas / organismos de gobierno

Aunque la gestión es sin duda una actividad permanente para quienes llevan adelante los proyectos en las organizaciones, la diferencia que hace a una mejora en el desarrollo de la TAREA, va a estar dada por la posibilidad de generar mecanismos estandarizados de:

Planificación, implementación, desarrollo y evaluación

En este sentido la idea de **dispositivo** responde a la construcción de una herramienta de intervención como conjunto de acciones estandarizadas y sistematizadas que permitan que los proyectos de juegotecas puedan ser:

Pertinentes – sustentables - replicables



Aunque el Modelo de dispositivo de juegotecas sea una acción con procedimientos previamente definidos (Plan de Trabajo para la Apertura de Una Juegoteca) sin lugar a dudas, no existen dos juegotecas iguales ya que las mismas son el resultado de una construcción que responde a la idiosincrasia de cada una de las organizaciones en la que se conjugan sus necesidades particulares, personas, recursos,

Entonces concluyo este breve perfil que intenta definir el alcance del término juegoteca, con la visión de que la misma consiste en:

Un instrumento intencionalmente construido, para nada azaroso
Reflejo de una pequeña sociedad caracterizada por:

La presencia de distintas generaciones
Centrada en el intercambio de saberes (entre niños, jóvenes y adultos)

Desde la perspectiva de la **Generatividad**¹:
Es la responsabilidad que tenemos los adultos en transmitir a las generaciones jóvenes el acervo cultural.

Entendiendo a la práctica del Jugar como condición para el ingreso a la cultura y posibilidad de fortalecimiento de los procesos de construcción y desarrollo de la identidad individual, grupal y comunitaria.

Juego Y Cultura son elementos que conforman una unidad indisociable, que nos remite a un punto original de la existencia del hombre.

Es sobre las formas lúdicas locales y su historia donde se fundan las bases para la formación de esta "Identidad Lúdica".
a que?
El como
El cuando
Con quien
Donde
Con que jugamos

¹ El concepto de Generatividad fue desarrollado Por Erik Erikson para desatacar la función social que le corresponde al adulto en la transmisión de valores a las generaciones venideras.



A pesar de las crisis sociales y la “globalización” las organizaciones y los grupos que las componen, recuperan, crean y desarrollan espacios donde el Juego, en sus diferentes manifestaciones, actúe preservando la esencia del mismo, fortaleciendo aspectos que hacen a la identidad, desde el “encuentro”, la “fiesta” y el “placer”.

*"... En los seres humanos , las actividades próximas al juego aparecen cuando existe la necesidad de compartir estados de ánimo extremos o inusuales y sentimientos muy profundos e íntimos. Las manifestaciones sociales compartidas de tales estados de ánimo, están en el origen de las celebraciones (fiestas, dramatizaciones, juegos). A partir de aquí se puede establecer el origen social del juego humano.
(Gerardo Martínez Criado "El Juego y el Desarrollo Infantil").*

Si el juego es patrimonio cultural y formador de identidad
Las juegotecas se constituyen en espacios que establecen garantías para la práctica de
ESE jugar

Para el fortalecimiento del Lazo Social
Con la oportunidad que implica la diversidad respecto a los diferentes ámbitos en los que operan las juegotecas

SALUD – EDUCACIÓN – JUSTICIA – CULTURA – DESARROLLO SOCIAL

Estamos convencidos de que La RED puede ser el reflejo de estos dispositivos, de estas intervenciones,

Como espacio que se propone el despliegue del Pensamiento Crítico
La Capacitación Acción.

Un lugar Fértil para la participación,.

Espacio de valorización e intercambio de experiencias y saberes
Como Herramienta que nos permita dar visibilidad a la importancia sustancial que tiene el Jugar para el desarrollo saludable de la infancia y de la comunidad
agrupados en post de la construcción y desarrollo de proyectos que den respuesta a la necesidad de preservarse, desarrollarse y sostenerse en tiempos de crisis.

Espacio de confluencias entre los diferentes sectores de la comunidad
Empresas – gobierno – organizaciones de la sociedad civil
Con el fuerte compromiso de multiplicar, desarrollar y sostener en el tiempo
Estos espacios de Juego Protegido
Las Juegotecas
Donde la tolerancia y la inclusión son posibles



**Que la red de juegotecas se armen desde la ilusión y la utopía.
Ejercicio para ilusionar cerrar los ojos y recordar.**

Muchas gracias!