

¿ES POSIBLE JUGAR POR LEY?

Por Mercedes Minnicelli, Lorena Maiale, Evangelina Marassi y Andrea Marino
minnicelli@hotmail.com - maialelorena@gmail.com - evangelina8@hotmail.com - anvama18@hotmail.com
Facultad de Psicología - Universidad Nacional de Mar del Plata

RESUMEN

El presente escrito es producto de avances en una de las líneas del proyecto de investigación "Infancia e Institución(es). Estudio y análisis crítico del Dispositivo Integral de Protección a la Niñez y Adolescencia (INFEIES- DiPro I)", radicado en la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de Mar del Plata. En primer lugar, se presentan puntuaciones respecto del estado del arte de la noción de juego para las ciencias sociales y el psicoanálisis. En segundo lugar, se expone el análisis crítico de la noción de juego que se desprende de las dimensiones presentes en la Ley de Educación Nacional 26.206 art. y uno de sus instrumentos de aplicación: el Proyecto Ludotecas Escolares para Nivel Inicial del Ministerio de Educación de la Nación en el período 2010-2011. El análisis de la LEN y, del proyecto de Ludotecas, nos permite afirmar que la noción de juego presente en su texto, produce en su aplicación efectos paradójales que pueden distanciarla de sus propósitos iniciales.

Palabras clave: Psicoanálisis; Ciencias sociales; Juego; Ley; Proyecto Ludotecas.

IS IT POSSIBLE OR NOT TO PLAY FOR LAW?

ABSTRACT

This paper is product of advances in one of the lines of the investigation project "Childhood and Institution (it is). Study and critical analysis of the Integral Device of Protection to the Childhood and Adolescence. (INFEIES- DiPro I)" Faculty of Psychology of the Universidad Nacional de Mar del Plata, Argentina. In the first place, scores appear respect to the state-of-the-art of the "play" notion for social sciences and the psychoanalysis. Secondly, the critical analysis of the play notion is exposed that comes off the present dimensions in the Law of Education Nacional Argentina 26,206 art. and one of his instruments of application: the Ludotecas Project Scholastic for Initial Level of the Ministry of Education of the Nation in period 2010-2011. The analysis of LEN and, of the Ludotecas's project, allows us to affirm that the play notion present in its text, produces in his application paradójales effects that can distance it of their initial intentions.

Key words: Psychoanalysis; Social Sciences; Play; Law; Ludotecas Project.

Este estudio se escribe en nuestras investigaciones desarrolladas en la Facultad de Psicología, Universidad Nacional del Mar del Plata, en el marco del proyecto denominado "Infancia e Institución(es). Estudio y análisis crítico del Dispositivo integral de Protección a la niñez y adolescencia I. En lo específico de la línea de trabajo, partió de la inquietud de un grupo de estudiantes de la Facultad de Psicología, atentas al impacto de la pregunta que insistentemente se presentaba. ¿Es posible jugar por ley? ¿No representa una paradoja el hecho que justamente lo que ha escapado a cualquier regulación y control, considerándose aquello propio al escenario subjetivo y cultural sea regulado por una ley jurídica? ¿Cuál es el alcance de dicha regulación que lo enuncia como un "derecho" cuando se implementan programas nacionales que intentan instalar dicho derecho?

El tema cobra relevancia no sólo por el interés académico de investigación sino, como protagonistas de tiempos de transformaciones legislativas que impactan en las formas de abordar temas que comprometen las formas de subjetivación de las nuevas generaciones, las formas de lazo social y, especialmente, cómo impacta -por efecto de discurso- el hecho de que los significantes juego y jugar formen parte de la nueva Ley Nacional de Educación.

Los efectos paradójales, no exclusivos de esta ley, tal como hemos publicado con anterioridad (Minnicelli; 2010: 65-98) cuando términos propios a otros campos y tramas epistémicas pasan a formar parte del entramado discursivo que legisla el derecho -y por ende la obligación del Estado para que ese derecho se haga efectivo- de los niños al juego y a jugar.

La novedad que aporta la Ley de Educación Nacional Argentina 26.206 art. 20 Inc. d. captura significaciones provenientes de distintas fuentes y marcos epistémicos, otorgando al juego y al jugar, significaciones que requieren de distinciones respecto de la ley -en los términos que la entiende el psicoanálisis- y, de nuevos interrogantes y esclarecimientos cuando de los enlaces entre lo singular y lo colectivo se trata.

¿QUÉ QUIERE DECIR JUEGO? ¿CÓMO SE SIGNIFICA EL JUGAR?

Una vez que se inicia un estudio sistemático respecto de la noción de juego, rápidamente es posible identificar diferentes significaciones, sentidos y direcciones en cómo se considerarán los dos términos de uso cotidiano ligero: juego y jugar. Si bien su desarrollo exhaustivo excede los propósitos del presente escrito, nos interesa mencionar las fuentes primarias consultadas que han aportado notables investigaciones sobre el tema 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) y, también desde la Psicología (Coll, C., 1993; Freud, S.; 1920; Piaget. J., 1972, 1981, 1986; Winnicott, D. W. 1988). Fueron analizadas también producciones de investigaciones contemporáneas (Casas de Pereda, M., 1999; Minnicelli, 1994, 2008a, 2008b; Sarle, P., 2010; Silva, G., (2004) oportunamente publicadas. Contamos además con las investigaciones preliminares internas al proyecto realizadas por Banki, U. & Glessi, L., 2010; Bakker & Benito, 2011.

Resultado de esta primera fase del trabajo, nos fue posible identificar influencias recíprocas, puntos de proximidad y de distancia entre una y otra perspectiva, con deudas no explícitas de la Psicología respecto de las Ciencias Sociales, marcándose una diferenciación necesaria entre la manera en que el psicoanálisis conceptualiza el juego en la clínica y cómo el mismo es entendido por otras ramas de la psicología y las ciencias sociales.

En este sentido, dicha diferencia que distingue unas perspectivas de otras respecto del tema la hallamos en Freud, quien en su *Más allá del principio del placer* (1920), ubicó al *juego* en el territorio de la configuración subjetiva como una operación psíquica de relevancia en su corpus teórico-clínico permitiendo al niño un cierto saber hacer con la ausencia y con lo real de la experiencia (Minnicelli, 2010). En continuidad con esta postura y, con una explícita intencionalidad de proyectar al juego y al jugar como el enlace sustantivo de lo singular y lo social-cultural - sujeto / cultura- los desarrollos de Winnicott resultan un mojón ineludible a la hora de considerar el tema. Sus nociones centrales: *objeto transicional*; *espacio transicional* y *fenómeno transicional* que, por el juego, el autor analiza otorgan a la actividad del niño respecto de su entorno un lugar de prioridad en la configuración psíquica. Por otra parte, el *juego* (sustantivo), el *jugar* (verbo), el desarrollo de *lo lúdico* y, la configuración de la categoría "juguete" en sus formas de circulación generacional e

intergeneracional, cobran relevancia como productos de la actividad humana que la distinguen de la especie animal.

Los estudios de Levi Strauss, respecto de la íntima relación entre mito, rito y juego - expresiones del lenguaje humano por excelencia- recibiendo el aporte de la lingüística de de Saussure, entran argumentativamente el devenir de la actividad de la imaginación, el pensamiento y el desarrollo cultural, social, científico y religioso (Agamben, 2003) Si bien el desarrollo de estos temas excede los propósitos del presente trabajo, es preciso ubicar las distintas aristas que la noción de juego presenta, como marco preliminar de este análisis crítico que se sostiene en la pregunta ¿Es posible jugar por ley? Éste de el punto de partida, desde el cual se dio comienzo a esta investigación iniciada por la lectura y análisis crítico de documentos oficiales, particularmente la LEN en su Art. 20, Cap. II, inciso d. y, uno de sus instrumentos directos de aplicación: el Proyecto Ludotecas del Ministerio de Educación¹. Contamos a su vez con la posibilidad de realizar una entrevista a informante clave, integrante activo en el diseño y aplicación del Proyecto Ludotecas mencionado, fijando como objetivos: a) Analizar la noción de juego que se desprende de las dimensiones presentes en la Ley de Educación Nacional 26.206 art. 20 inciso d.; b) 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 y c) Contemplar la relación entre la noción de juego y los juguetes seleccionados en el marco del Proyecto de Ludotecas Escolares para Nivel Inicial.

LA NOCIÓN DE *JUEGO* EN EL TEXTO DE LA LEN

El análisis de la LEN, y del proyecto de Ludotecas, nos permite afirmar que la noción de juego presente en su texto, produce en su aplicación efectos paradójales que pueden distanciarla de sus propósitos por distintas vías. Una de ellas refiere a ubicarlo como *contenido* perdiéndose así su significación intrínseca cualquiera sea el campo epistémico de procedencia que consideremos. 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.”

Se significa el juego para nivel inicial como un *contenido* producido por la cultura y se le otorga *alto valor*, dejando explicitada la clara relación con el niño en sus distintas dimensiones.

Con anterioridad, la Ley Federal de Educación (LFE) 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.” Se observa cómo el eje de transformación que propone la nueva LEN 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.

Patricia Sarlé afianza esta perspectiva de la LEN en vigencia desde el punto de vista de la Educación, y comenta:

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

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/currirform/edinitial_ludo.html
Cátedra de juego Video conferencias de Ludotecas escolares <http://inicialcatedradejuego.educ.ar/?p=634>

contenidos específicos de otros campos de conocimiento como las ciencias sociales, las matemáticas, etc. (2010: 3)

En el 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 su dinámica. Entendemos que, desde esta perspectiva, el juego corre el riesgo de quedar capturado por el dispositivo escolar, perdiéndose su valor intrínseco. Queda así entrampado en lo que de la Jonquière (1999) llama "ilusiones psicopedagógicas".

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.

Silva (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, a su vez, 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 determinarán el brindar o no las condiciones de posibilidad para que el niño pueda imprimir su subjetividad; su manera de operar dentro del juego. Se entiende el 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" (p. 201), concepción que se corresponde a la noción de juego sustentada desde el campo psicológico, según el cual 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, por lo tanto sostenemos que deberá diferenciarse la intencionalidad del docente que proponiendo un contenido favorece que el niño juegue con él, respecto de aquella posición que confunde al juego en sí, como contenido curricular.

LA NOCIÓN DE *JUEGO* EN SU PASAJE DE LA LEN AL PROYECTO LUDOTECAS

Si consideramos que, entre la norma y la aplicación es imposible que haya correspondencia (Minnicelli, 2010), debemos centrarnos en los efectos de la aplicación de los enunciados normativos y no sólo en las intenciones de una legislación, en este caso, la LEN en su art. 20 inc. d) en el pasaje de la letra normativa a uno de sus Proyectos de aplicación: Ludotecas Escolares para Nivel Inicial.

Esta consideración es sustantiva cuando:

La disyunción inherente a la lógica intrínseca al derecho -entre la letra de la ley y la aplicación de la misma por parte de los representantes judiciales- exhibe una distancia donde habitan las *decisiones*, las cuales investidas del valor simbólico que se otorga a la figura del juez, oficiarán de hecho como ley más allá de la letra jurídica. Será por las decisiones de los representantes del Tercero social de la palabra que se vehiculiza el marco simbólico donde la ley opera, implicando el análisis de la “fuerza de ley” que de las mismas emanan. (Minnicelli, 2010, pp. 54)

Dicha imposibilidad lógica ha sido poco considerada en el campo educativo, vacancia que requiere de enlaces entre Derecho y Educación que nos encontramos abocados a profundizar².

Para dar cumplimiento a los propósitos de la LEN, 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 enmarcado en los lineamientos de la LEN, también ha tomado en consideración las orientaciones de los Núcleos de Aprendizaje Prioritarios (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.

De acuerdo con 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.

De acuerdo con 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 “kit de juego del doctor” el estetoscopio debe ser utilizado como herramienta de trabajo del médico y no como gomera o lanza. El valor de la propuesta es claramente educativo: apunta a que el niño se sustraiga de la transformación del objeto para apropiarse de un contenido cultural incluido en lo curricular y esto no representa en sí un problema. Si consideramos que lo es, el hecho de confundir el necesario *acto educativo* con el *acto de jugar*. Mientras el primero pretende la transmisión del uso de un instrumento propio a la actividad médica, el otro, representa la actividad que el niño le imprimirá al objeto transformándolo.

El Proyecto de Ludotecas tiene una clara direccionalidad e intencionalidad preliminar dada por la propia planificación del juego, la cual se caracteriza por una estructuración y descripción

² Minnicelli, M. Proyecto inscripto en el Programa de posdoctorado de la Universidad Nacional de Rosario “Escrituras de la ley en la trama social Estudio psicoanalítico e interdisciplinar sobre Infancia e Institución(es)”, 2012

específica. Esta cuestión 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 crear propio de la fantasía que por el juego se despliega, en una confusión nominativa que regula a un término cuya regulación es necesariamente otra, la legalidad del lenguaje será la que la rijan.

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 que, de una manera o de otra, se contrapondrá al acto educativo. Mientras el acto educativo instituye, el juego destituye y, de eso se tratará el intercambio dialéctico promotor de escrituras de la ley.

Por ello consideramos necesario distinguir el material que se ofrece al niño con intencionalidad educativa de aquel que ingresa en la categoría de juguete. En este sentido, Walter Benjamin 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. (1974: 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 imaginación-simbolización. La siguiente frase expresada por Lee, autor citado en *Juegos y Juguetes* por Roberto Neri (1963, pp. 99) sintetiza la idea de juguete que corre riesgo de perderse *“El juguete es una percha para colgar la imaginación”* Comprender esto permitirá correr el foco de atención y diferenciar la preocupación por garantizar que todas las salas cuenten con la variedad y cantidad de elementos necesarios -cuestión sumamente importante que sea provista por parte del Estado- sino que es necesario considerar a la eficaz formación de las/os docentes como la base a partir de la cual se obtendrían resultados enriquecedores para el desarrollo. Formación sustentada en la genuina significación del juego en tiempos de escrituras de la ley, para que este no pierda su esencia y deje de serlo, es decir que es necesario estar atentos a los efectos paradójales de la prescripción de la ley a jugar cuando ella recae en los docentes como mediadores entre los niños y los objetos que se le ofrecen. Tal como expresamos en otro lugar:

Se requiere poder pensar en el lugar que el juego, el despliegue de ficción y el sentido del humor tienen en la institución escolar. Es complejo plantear este tema sin correr riesgos. El primero y el más peligroso es que se intente institucionalizar el juego cuando el mismo no puede ser gobernado. Tampoco se puede instituir el sentido del humor ni la risa. Surgen o no de acuerdo a cómo se siente quien forma parte de la situación de la cual se trate. 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. Este juego de palabras encierra un concepto y una manera de posicionarse ante la enseñanza y el aprendizaje. (Minnicelli, 1994: 87)

ENUNCIADOS PRINCIPALES RESPECTO DEL JUEGO EN LA LEN

Enunciado 1- LEN: Promover el juego como contenido de alto valor cultural para el desarrollo cognitivo.

Enunciado 2-LEN: Promover el juego como contenido de alto valor cultural para el desarrollo ético, estético, motor, afectivo y social.

Por el análisis de 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 es preciso ubicar 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.

Es preciso considerar los alcances y consecuencias de su reglamentación social así como 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.

Nuestra informante clave lo detecta cuando expresa:

Las docentes dicen: cuando damos una actividad que nos parece que es divertida 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 las docentes. Y para ellas el juego es 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.

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 no sólo se expresa sino que se constituye por y a través del juego también se vinculará con las ideas de juego, los espacios, tiempos, actividades y materiales que los mayores les podamos ofrecer y otros que ellos se apropien por sí mismos.

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

NO ES POSIBLE SOSLAYAR QUE LA NOCIÓN DE JUEGO PLANTEA DIVERSAS 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 (1938) expresa: "Nosotros jugamos y sabemos que jugamos; somos, por tanto algo más que meros seres de razón, puesto que el juego es irracional" (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." (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.

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 por programas pedagógicos prediseñados. Un riesgo que advertimos es que el derecho al juego pueda ser interpretado -paradojalmente- como ley positiva en tanto el derecho a jugar se

conviertan en “te ordeno que juegues” contraponiéndose a la ruptura que el propio jugar infantil implica respecto de cualquier prescripción.

ALGUNAS REFLEXIONES FINALES, CONCLUSIONES ABIERTAS

De acuerdo con la LEN, 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. Este cambio en la concepción del juego conlleva una nueva intencionalidad pedagógica para todos los alumnos de Nivel Inicial del 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. Lejos de cuestionar la necesidad de estrategias didácticas, sí nos interesa que puedan establecerse diferencias para que el juego no quede capturado en su sentido intrínseco.

Efectos no deseados -aunque presentes- se visualizan al indagar la inclusión de la prescripción del juego en el marco de la LEN. Si bien se esperaría que el derecho a jugar no se escriba al modo de una obligación ni de un mandato, es importante advertir sobre los efectos paradójales de su incorporación a la LEN. Dichos efectos insisten a pesar de las mejores intenciones y un “te ordeno que juegues” puede alentar la ruptura que el propio acto de jugar implica respecto de cualquier prescripción. El hecho de que la LEN defina el derecho a jugar, sólo garantiza en términos nominativos ese derecho. Es decir que hace falta algo más para que la letra de la LEN no sea letra muerta. Ese “algo más” lo encontramos en crear condiciones de posibilidad para que también los docentes puedan poner en *juego* su propia creatividad y así el *jugar* -como acción subjetiva- acontezca.

Estar atentos a los efectos paradójales de la posible prescripción de la ley a jugar cuando ella recae en los docentes como mediadores entre los niños y los objetos que se le ofrecen, reorienta nuestras investigaciones una vez más hacia la posición de los mayores ante los niños. Más allá de la letra legislativa, consideramos que será la formación y posibilidad subjetiva de cada docente aquella que habilite el *juego* y el *jugar* como tal y que conserven su carácter de expresión simbólico-imaginaria singular en enlace con los significantes sociales y culturales de época.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agamben, Giorgio. *Infancia e historia*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo. 2003.
- Ariès, Phillipe. *El niño y la vida familiar en el antiguo régimen*. Madrid: Taurus. 1987.
- Bakker, Susana & Benito, Laura. *Estudio y Análisis teórico-crítico sobre la noción de juego en Psicología: hasta 1950*. Trabajo de investigación de pregrado Licenciatura en Psicología. Centro de Documentación Facultad de Psicología, UNMDP, 2011.
- Banki, Ursula & Glessi, Leticia. *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 Licenciatura en Psicología. Centro de Documentación Facultad de Psicología. Universidad Nacional de Mar del Plata, Buenos Aires, Argentina. 2010.
- Benjamin, Walter. *Reflexiones sobre niños, juguetes, libros infantiles, jóvenes y educación*. Buenos Aires: Ed. Nueva Visión.1974.
- Caillois, Roger. *Teoría de los juegos*. Barcelona: Ed. Seix Barral, S.A. 1958.
- Casas de Pereda, Mirta. *En el camino de la simbolización*. Buenos Aires: Paidós. 1999.
- Coll, Cesar. *Aprendizaje escolar y construcción del conocimiento*. Buenos Aires: Paidós.1993.
- Freud, Sigmund [1920] "Más allá del principio del placer" en *Obras Completas*. Buenos Aires: Amorrortu editores. Volúmen XVIII. 1976.
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens*. Buenos Aires - Barcelona: Emecé editores. 1938.
- Ley de Educación Nacional N° 26.206, Art. 20, Cap. II, inciso d.
- Minnicelli, Mercedes. "El Juego, Cosa Seria". Revista *Novedades Educactivas*. 1994 a. N° 62 pp. 86-88.
- Minnicelli, Mercedes (Comp.) *Infancia e institución(es)*. Buenos Aires: Ed. Noveduc. 2008 b.
Infancia, legalidad y juego en el trama del Lenguaje. Buenos Aires: Ed. Noveduc.2008 c.
- Neri, Roberto. *Juego y Juguetes*. Buenos Aires: Editorial Universitaria de Buenos Aires.1963.
- Silva, Giselle. "El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial. Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia" en *Educación y procesos pedagógicos y equidad. Cuatro informes de investigación*. Lima: Martín Benavides GRADE, Grupo de Análisis para el Desarrollo. 2004.
- Piaget, Jean. *La formación del símbolo en el niño*. México: Ed. Fondo de Cultura Económica.1986 a.
Psicología del niño. Madrid: Ed. Morara.1981 b.
Psicología y Pedagogía. Barcelona: Ed. Ariel. 1972 c.
- Winnicott, Donald. *Realidad y juego*. Buenos Aires: Ed. Gedisa.1988.

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/curririform/edinicial_ludo.html

Facebook Cátedra de juego

Jambrina Hernández, Ricardo (2004) "El juego en la Infancia disponible" en http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.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>