

TESIS DE LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
¿QUÉ SE JUEGA CUANDO JUEGAN LOS ADULTOS?:
AUTOBIOGRAFÍAS LÚDICAS EN LA JUEGOTECA “LA OTRA ESQUINA” DE MAR DEL PLATA



Estudiante: Prof. María Laura Galasse

Director: Dr. Francisco Ramallo / Co-director: Dr. Luis Porta

Mar del Plata, abril de 2024

UNIVERSIDAD NACIONAL DE MAR DEL PLATA
FACULTAD DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

TESIS DE LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

**¿QUÉ SE JUEGA CUANDO JUEGAN LOS ADULTOS?:
AUTOBIOGRAFÍAS LÚDICAS EN LA JUEGOTECA “LA OTRA ESQUINA” DE MAR DEL PLATA**

Estudiante: Prof. María Laura Galasse

Director: Dr. Francisco Ramallo

Co-director: Dr. Luis Porta

Mar del Plata, abril de 2024

ÍNDICE

Tierra.....	7
Primer casillero.....	19
Segundo casillero.....	29
Tercer Casillero.....	49
Cielo.....	61
Tizas.....	67
Piedras.....	73
Risas.....	77

A mi vieja, por darnos alas, cuna y sones para vivir esta loca aventura de la vida.

A mi viejo, habilitador de juegos y palabras que casi, casi, casi ... llegó a leerla.

Tierra



Imagen 2. Fotografía del juego rayuela, imagen libre.

“La rayuela se juega con una piedrita que hay que empujar con la punta del zapato. Ingredientes: una acera, una piedrita, un zapato, y un bello dibujo con tiza, preferentemente de colores. En lo alto está el Cielo, abajo está la Tierra, es muy difícil llegar con la piedrita al Cielo, casi siempre se calcula mal y la piedra sale del dibujo”. Julio Cortázar, Rayuela.

Esta investigación está organizada como un juego en el que iremos subiendo (si la piedra no se nos escapa) por los distintos casilleros hasta llegar al cielo, a los hallazgos y a las conclusiones. A esas respuestas que nos inviten a abrir nuevas preguntas, interrogantes que nos den nuevas pistas para ir en busca de otra oportunidad para volver a jugar.

La introducción y la presentación de la rayuela es la puesta en palabras de varios interrogantes y pensares a partir de mi propia biografía lúdica.

El primer casillero responde al marco teórico conceptual, o cómo en estos últimos años la práctica se teorizó y se abrieron nuevos campos de categorización. Un tiempo para sentipensar que el jugar necesita... ¿un cuerpo o una corporeidad? También, como una piedra en el zapato, poder reconocer cómo la modernidad nos dejó sentados en los pupitres. Una reflexión sobre los cuerpos docentes, docentes sin cuerpo.

El segundo casillero, marca las reglas para jugar: cuestiones metodológicas que nos conducen y habilitan para conocer con quiénes y cómo vamos a transitar el juego de la investigación y nos abre la puerta de la Juegoteca "La otra esquina", para adentrarnos en el ideario y en el enfoque de un espacio que se la juega.

El tercer casillero bucea en las biografías de los entrevistados rescatando el juego, los sentires y las ideas de los protagonistas sobre su propia manera de jugar la vida.

Por último, el cielo, donde encontramos conclusiones que no concluyen, algunas respuestas y nuevas preguntas ya que, como todo juego, una vez que llegamos al final siempre se puede volver a empezar.

Lanzando la primera piedra para que el juego inicie, comparto mi posicionamiento: jugar es el hacer propio de la infancia y es educativo per se. Es en sus alas donde somos por primera vez y es en su cobijo que nos construimos, nos expandimos y nos reconocemos como un otro. Jugar implica habilitar un tiempo de experienciación que abre y enlaza nuevas/viejas sensopercepciones, co creando nuevas posibilidades de constitución de los propios sujetos. Podemos decir que se asemeja al poder de la energía de vida del erotismo y su ausencia deja de lado todo su potencial creativo (Barone Zalloco y Diaz,2020).

La educadora Graciela Scheines (1998), fue una de las primeras investigadoras sobre el juego y el Jugar de nuestro país y nadie mejor que ella para resumir su esencia:

El juego no es una actividad como cualquier otra. Es tan mágica como un ritual, ata y desata energías, oculta y revela identidades, teje una trama misteriosa donde entes y fragmentos de entes, hilachas de universos contiguos y distantes, el pasado y el futuro, cosas muertas y otras aún no nacidas se entrelazan armónicamente en un bello y terrible dibujo. Jugar es abrir la puerta prohibida, pasar al otro lado del espejo. Adentro, el sentido común, el buen sentido, la vida "real", no funcionan. La identidad se quiebra, aparece en fragmentos reiterados de uno mismo. La

subjetividad (acostumbrada a estar sujeta, sumergida y subyugada) se expande y se multiplica como conejos saliendo uno tras otro de una galera infinita (Graciela Scheines, 1998; 14).

En lo personal, más de veinte años de recrear, coordinar y generar espacios de juego me llevaron a leer, investigar, vivenciar, experimentar, pero por sobre todas las cosas a jugar. Jugar con chicos/as y grandes de todas las edades y de todas las condiciones sociales. En este andar se me fue haciendo claro que todos los chicos/as juegan... Sí, si tienen tiempo y lugar.

En la sociedad actual esta disponibilidad está absolutamente relacionada con lo que el adulto habilite o permita. El mundo globalizado ha acercado fronteras y al mismo tiempo ha alejado veredas y plazas. Hoy es fácil hablar con un pariente en Europa pero casi imposible para los/las chicos/as juntarse con el vecino a jugar a la pelota, a la escondida o a la rayuela. Tomar conciencia de esto me llevó a cambiar el eje de muchas de las acciones que venía realizando y a enfocar el trabajo en talleres y charlas para adultos en donde visibilizar la importancia del juego y el jugar como ejes fundacionales del desarrollo de la infancia, centrando, de alguna manera, la mirada en la disponibilidad lúdica de los adultos (que conlleva en sí una disponibilidad corporal) que están en relación con la infancia (docentes, profes, acompañantes, padres, madres, abuelazgos y demases).

En este repensar, me planteé como pregunta si nuestra biografía lúdica, lo que hemos jugado, las experiencias vitales de nuestra propia infancia tienen relación con nuestro ser y estar en el presente de hoy. Si de alguna manera, y sobre todo para los que estamos en relación con la niñez, esa memoria lúdica (emocional, motora, empática) nos influye, nos posiciona, o no tiene relación alguna con nuestro presente. Para esta investigación propongo realizar una pesquisa de tipo cualitativa, narrativa y autobiográfica, planteando como objetivo general comprender el valor educativo del juego y el jugar a partir de las biografías lúdicas de los adultos participantes del proyecto Juegoteca “La otra Esquina”, de la ciudad de Mar del Plata. Para alcanzarlo, planteo tres objetivos específicos. El primero implica describir el ideario de la juegoteca, sus objetivos y el rol de los adultos en la misma; el segundo reconocer los des/aprendizajes que se activan en los adultos en relación a sus propias biografías lúdicas a partir de su participación en las distintas actividades de la Juegoteca y por último interpretar cómo se resignifica el valor educativo del juego y el jugar a partir de las experiencias vivenciadas en las actividades del Proyecto “La Juegoteca la otra esquina”.

La juegoteca está radicada en el Centro de Extensión Universitaria del Barrio Coronel Dorrego de la ciudad de Mar del Plata y ofrece espacios de creación, expresión, promoción de salud emancipadora y defensa de derechos e inclusión social a niños/as, jóvenes y adultos de diferentes barrios de la ciudad. La propuesta se destaca por el permanente trabajo en red desde una mirada integral, interdisciplinaria e intersectorial con participación permanente de la comunidad.

Rueda la primera piedra y nos proporciona una idea inicial: el juego es caos. Es incierto, es potencia, es alegría, es carcajada, es un otro con quien jugar, es un otro interno que se despliega y toma vuelo. Jugar rompe límites y desconoce imposibles. Es presente, franco y absoluto. Es estar, aquí y ahora, en un tiempo sin tiempo. Entonces ¿qué se juega cuando jugamos los adultos? ¿Qué se moviliza de nuestras memorias lúdicas? ¿Quiénes somos cuando jugamos? ¿Dónde quedó, en el hoy, el registro de la alegría, de la pasión, de la emoción que nos despertaba jugar?

Preguntas como disparadores que surgen a partir de mi experiencia, ya que siempre me llamó la atención la poca o nula predisposición para jugar y jugarse, para comprometerse y poner el cuerpo de la mayoría de los adultos que están en contacto con la infancia. Un acercamiento a responder(me) estas preguntas es personal, es mi propia investigación-vida hecha praxis. Una parte fundamental de lo que soy es resultado de las posibilidades que el camino me ofreció: espacio, tiempo y libertad para jugar de chica. Espacio, tiempo y libertad para dejar jugar cuando fui madre. Espacio, tiempo y libertad de juego en talleres, encuentros, charlas con adultos y niñeces en mi rol de docente facilitadora y ludotecaria. Espacio, tiempo y libertad de juego para componer saberes en las ciencias de la educación.



Imagen 3. Malala y Javier en la Pelopincho de los Abuelos en La Plata, 1972.

Autobiografía de un camino bastante jugado.

No siempre fui Malala. Reencontrarse y atreverse.

Quizás porque en mi propia historia hay un padre montajista de cine, un habilitador de posibilidades que nos dejaba jugar con retazos de películas, rompecabezas de imágenes sin sonido, es que hoy me imagino este texto un poco como eso: un montaje de frases e ideas, secuencias de vidas personales con textos autorizados. Caleidoscopio de narraciones para dar vida a otro relato, en donde me narro narrando con otros ya que escribir lo propio, coescribe los relatos en común (Barone Zalloco y Diaz,2020).

Mi propia biografía lúdica, mis tiempo de juego, mis trepadas para llegar a lo más alto, correr por los tapiales desafiando gravedades, mi caminar por encima de las hamacas (como si solo alzar vuelo no alcanzara), son parte indiscutible e indisoluble de quien soy hoy. No hay límites gravitatorios que me detengan, el suelo es solo un tiempo-espacio donde tomar carrera para ir en búsqueda del cielo. Soy lo que he jugado (y lo que sigo jugando).

En este andar, ser docente fue una elección casi inconsciente. Espejo de quienes me mostraron una manera de ser y hacer. Estudiar una carrera corporal, habilitó en mí la posibilidad de lanzarme en giros y medialunas sobre vigas finas, metiendo el cuerpo en cada actividad que se me presentaba. Experimentar con distintas técnicas corporales me dio la posibilidad de sumar nuevas herramientas que fueron provocando cierto alejamiento del sistema escolar. Ser y entender la corporalidad desde otro lado, menos mecanicista, menos calisténica, amplió la propia mirada. Sentir, palpar, oler, probar...son sentidos negados en las clases de Educación Física en general.

En otro recodo del camino, conocer el trabajo de Emmi Pikler y su teoría de la libertad me abrió campos de crianza respetuosa e investigación práxica.¹ Gemelas y mellizos, 2x2, una maternidad múltiple multiplicada (gemelas primero y mellizos que se sumaron después) y la vida manifestándose en toda su expresión. Dar espacio, abrigo y posibilidades. Juego multiplicado al infinito. Buscar ser un adulto que habilite pero que no interponga sus propias inseguridades frente a una niñez competente, capaz de conducir su propio proceso de desarrollo. Un nuevo giro del caleidoscopio me propone ir contra la marea, empujando sueños e ideas que no conviven con la mayoría. Los niños se sientan y caminan solos, no hace falta enseñarles nada. Habilitar la propia expresión, el propio tiempo de

¹ Emmi Pikler es una pediatra húngara que desarrolló una teoría revolucionaria sobre el desarrollo motor de los bebés, entendiendo a estos como seres capaces de desarrollarse de manera autónoma, siendo el rol de los adultos respetar y acompañar este proceso natural. La motricidad del ser humano está relacionada con lo más profundo de su ser. Motivada por la necesidad, el deseo y el impulso de conocimiento, pone en acción un repertorio biológico que sólo puede expresarse en función de la relación que establece el sujeto con el medio. Sus investigaciones la llevaron a la conclusión de que el desarrollo de la motricidad libre puede considerarse como fisiológico pero requiere, para manifestarse, de determinadas condiciones afectivas y materiales. Los estudios demostraron que en determinadas condiciones, los bebés desarrollan entre el decúbito dorsal, el ventral, la posición sentado y la de pie, un sinnúmero de posturas y movimientos a los que Pikler denominó "posturas y desplazamientos intermedios".

exploración abre un campo inmenso de nuevas y distintas posibilidades, creando un sinfín de estrategias personales. Nuevas corporeidades. Seres más autónomos. y si... Jugar. Darse tiempo y espacio para jugar. Darles tiempo y espacio para jugar, sabiendo que nuestro sistema sensorial es el instrumento mediante el cual experimentamos las cualidades que construyen el entorno en el que vivimos (Dewey en Eisner, 2015).



Imagen 4. Mellizos por dos o mi familia fotocopiada, 2004.

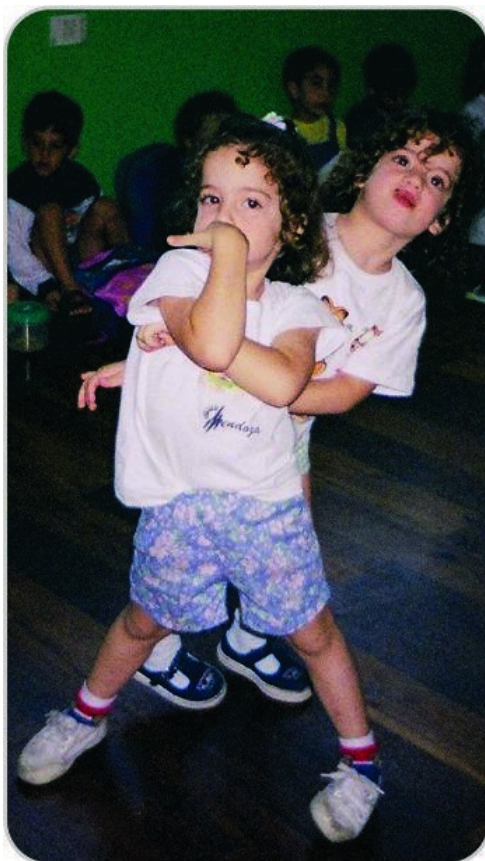


Imagen 6 - Las gemelas Maia y Gala, 1999.



Imagen 5 - Los mellizos Tomas y Lucas, 2006.



Imagen 7 - La vida hecha arte: El cuarteto en la actualidad, 2023.

Ser madre te acerca a nuevos lugares, posibilidades y al surgimiento de constantes preguntas: en los tiempos del hoy qué opciones hay en el presente para una infancia devenida en espacios contenidos, entre paredes, rejas, y siempre bajo la mirada controladora (¿cuidadora?) del adulto. Según Francesco Tonucci (2006) las ciudades se han vuelto un espacio hostil para sus habitantes, ya que su propia organización está pensada principalmente para el adulto productivo. El automóvil se ha consolidado como el dueño de las calles y los espacios públicos se visibilizan como zonas peligrosas. La sociedad, en general, propone como solución un esquema individual que justifica lo anterior en aras del “progreso”, pero a la vez sostiene un discurso de necesidad de atención a los hijos que genera cotidianidades contradictorias entre la vida acelerada y compleja y los tiempos valiosos de dedicación a la infancia. Los chico/as no se pueden manejar solos, dependen permanentemente de la asistencia de los adultos para sus actividades perdiendo autonomía y reales posibilidades de encuentros con un otro, convirtiendo las casas en lugares de encierro y soledad (pero eso sí, ordenadas y pulcras).

En este caminar jugando, se abrió un nuevo espacio de investigación personal acerca del juego como derecho de la infancia. El 27 de septiembre de 1990 argentina ratifica la convención de los derechos del niño, donde el juego y el jugar es considerado uno de los cinco derechos principales, necesarios e imprescindibles para el desarrollo de la infancia. Con estas ideas en mente, en el año 2014 me propuse

generar espacios de charla y debate para repensar la importancia del juego y el jugar, no solo para la infancia sino para toda la comunidad. Redactar un proyecto de ordenanza que estableciera el día del derecho a jugar nació como una provocación, una necesidad de debatir, de hablar, de movilizar estancos de recreos sin juegos, de veredas sin niños, de rayuelas desteñidas que se pierden sin llegar al cielo. A partir de la presentación del proyecto de Derecho a Jugar, en el año 2014, se genera la ordenanza municipal N°21.795 modificada en el año 2020 con el N° 24864. La misma decreta el 27 de septiembre como día del derecho al juego para todo el Partido de General Pueyrredón. Escribirla fue un desafío que llevó a romper varios límites propios y a encontrar nuevos espacios de acción. Como dice Juan Salvador Gaviota: “Nunca te dan un sueño sin concederte también la posibilidad de hacerlo realidad” (Bach, 1970). Hoy siento que fue solo un pequeño paso... pero al mismo tiempo, el comienzo de un nuevo andar dejando huellas para los que quieran caminar y seguir abriendo puertas.



Imágen 8. Collage Material visual del Día del Derecho al juego y encuentro con Francesco Tonucci y Beatriz Caba en el marco de la declaración de la ordenanza, 2014.



Imágen 9 - Malala jugando en un voluntariado en Chaco, 2015.

Jugar con un abanico de edades, improntas socioculturales, tiempos, lugares y propuestas tan diversas se entrama con mi propio devenir en cada una de ellas. Talleres en escuelas y jardines, recreación en balnearios y hoteles, proyectos lúdicos teatrales, coordinar programas para niñeces de zonas críticas de trabajo infantil, aprender el gallo pinto en quom con los peques del chaco impenetrable, viajar, leer, investigar, conocer y conocerme en cada movimiento. Ser. Este territorio de experiencias, estudio, reflexión y juego es el que despertó mi interés por abordar el tema para esta investigación. Asimismo no puedo dejar de nombrar mi preocupación como profesional al observar cómo se acentúa la falta de espacios de juego libre en la ciudad y en las instituciones escolares, muchas veces enmarcados en los nuevos miedos y conductas sociales (inseguridad - juicios - tecnología), pero también en el desconocimiento de la importancia fundacional del desarrollo de las niñeces que este contiene.

El propio camino, un recorrido que deshilvana en cada tirón de memoria reconstructiva un pedacito de mi historia, de mi construcción de lo que soy hoy. Un viaje por otra forma de (re)conocer la dimensión subjetiva, afectiva e íntima (Ramallo, Yedaide y Crego, 2021) del propio caminar. La vida misma... fluir, pulsar, temblar...inventar... crear (se) (Ribero, 2020) y obviamente jugar.

Es mi anhelo contribuir en la construcción de una nueva mirada acerca del valor educativo del juego y el jugar en el mundo adulto, visibilizando y resignificando las biografías lúdicas personales, como así también la generación de espacios de debate y revalorización de la temática en la licenciatura en ciencias de la educación.



Imágen 10 - Actividades en Gloria de la Peregrina -Día del Derecho al juego, 2018.

Primer casillero



Imagen 11 - Pelotero basado en pintura de Xul Solar - Tríptico de la Infancia Rosario, 2012.

“Porque cada uno es lo que es y es el
departamento de ciudad o la granja donde aprendió
a caminar y los dioses en los que creyó, los juegos
que jugó, las comidas que comió, los seres que
amó, los poemas que leyó, los recorridos en su
propia ciudad y estas son cosas que nos han hecho
lo que somos y no se pueden contar de oídas”

Somerset Maugham

¿De qué hablamos cuando hablamos de juego?

Para comenzar voy a hacer propias las palabras del ideario que sustenta el proyecto de la Juegoteca cuando menciona que “el ser humano juega, y es en esa práctica que adquiere sentido (en tanto rumbo y afecto) y se va subjetivando en un proceso de formación”. Es por esto que, hablar del valor educativo del juego implica, en primera instancia, correrlos de la línea de pensarlo como herramienta didáctica en la educación en coincidencia con Sutton-Smith, quien en su investigación, visualiza los juegos educativos ubicándolos dentro de lo que él llama la “retórica del progreso”, donde muchos de estos funcionan como estrategias de disciplinamiento y de sujeción a un modelo meritocrático y de autoexplotación productiva (Sutton-Smith, en Pellegrinelli 2021).² Este trabajo se posiciona, entonces, en la búsqueda de entramar miradas y sentires que acompañen la idea nodal, que afirma que el jugar construye subjetividad, que nos construimos como seres sociales a través de las experiencias lúdicas y cómo la revitalización y la visualización de éstas en el mundo adulto pueden reconfigurar nuestra manera de pensarlas (nos) y vivirlas (nos).

Jugar o pensar en jugar, recordar a qué jugábamos despierta un sin fin de sensaciones, de emociones, de corporeidades presentes que se asientan en un pasado no tan diluido. Somos cuerpo, en el sentido más butleriano posible, construcción cultural y subjetiva desde la cuna (Butler, 2015). Somos y jugamos corporeidad, entramado indivisible que nos define.

El concepto de juego/jugar en el que estará inscripta esta investigación posee una noción abierta, polisémica y muchas veces ambigua del propio término, posibilitando una diversidad de relaciones y representaciones asociadas a él. En este sentido, Brugere propone que toda denominación de la palabra juego supone previamente un marco socio cultural transmitido por el lenguaje y aplicado a lo real (Brugere, 2020). La polisemia del término abre un campo de controversias semánticas que hace necesario la diferenciación terminológica del juego y el jugar (Kac, 2019; Pavía, 2006). Kac (2015) define al juego como un movimiento relacional subjetivo, una dinámica que hace al proceso de subjetivación de los seres humanos, sin importar la edad del jugador promoviendo la relación con uno mismo, con los otros y con la cultura. Jugar, para la misma autora es visualizado como una práctica subjetivante ya que a través de las reglas que los sujetos-jugadores crean y/o acuerdan, incluso jugando solos, el juego funda un nuevo orden (Scheines, 1998 en Kac, 2019) .

Para John Huizinga, (1972), autor de *Homo ludens* y considerado uno de los principales investigadores sobre esta temática, no hay nada más serio que el juego ya que éste es el germen de la cultura y de la civilización. Para este autor el ser humano propende de forma natural al juego, y gracias a él crea, no

² Brian Sutton-Smith analiza en sus trabajos la relación de los juguetes en la familia, los juguetes como tecnología, los juguetes para educar/como medios de educación y los juguetes como mercado, considerando que nada de lo que es importante para la cultura está sobredeterminado, sino que es enseñado de diferentes formas, casi de una manera insistente, reiterativamente, con mucha redundancia, para garantizar que la transmisión se produzca.

sólo las reglas del mismo, sino también las del derecho y las normas básicas de la cultura y la convivencia, normas que configuran el esqueleto invisible de la civilización. No habría civilización y cultura sin normas, sin acuerdos, sin convenciones sociales (Huizinga, 1972). En este sentido, Pellegrinelli, (2021) entiende que al jugar, se conforman una diversidad de relaciones inapresables, cambiantes y puntos de contacto de distinta naturaleza, de tramas, de intersubjetividades diferentes, siempre abiertas al devenir de nuevas maneras de relacionarse y afectarse. Una multitud heterogénea que es más que la suma de individualidades, es un cuerpo colectivo del juego. Éste, no es esta suerte de habitación biológica donde eventualmente reside un sujeto, sino el cuerpo vital formado por todas las personas y todo lo que existe, ese que Suely Rolnik llama el gran cuerpo vivo de la biósfera, un cuerpo hecho de fuerzas vitales, con todos los elementos que la componen incluidos nosotros (Rolnik en Pellegrinelli, 2021).

Ampliando la temática, destacamos que nuestro análisis se enfoca en un tipo determinado de juego (no representa la totalidad del universo lúdico), un juego que implica un cierto grado de compromiso corporal y que asume dar espacio a la libre expresión de cada sujeto, es entonces que tomamos lo manifestado por Víctor Pavía (2006) especialista contemporáneo e investigador, cuando plantea dos variables fundamentales para comprender el juego: por un lado, la forma que los juegos adquieren y por otro, el modo particular de jugar. Esta última es, para mí, una categoría central para comprender cómo el jugar se corporiza y se vivencia desde cada sujeto en particular en base a su propia biografía. Pavía (2006) propone por un lado que la forma pertenece al orden estricto de la actividad en sí misma, a su apariencia singular y a sus requisitos (aquellos que representan el sentido propio del juego y sus reglas). En tanto que el modo es más subjetivo, pertenece al sujeto, a la manera particular que un jugador adopta al ponerse en situación de juego. Parafraseándolo podemos decir que analizar el juego es como intentar estudiar un ovillo de lana: a medida que se lo desenreda para ir en búsqueda de sus secretos el objeto se va desarmando hasta quedarnos solo con la lana, con los jugadores y el sentido que estos le están dando al juego que están desarrollando (Pavía, 2006).

El modo de jugar habla de una perspectiva particular y personal que, sin embargo, no opera aislada de su contexto social e histórico. El modo reproduce matices de un jugar aprehendido. Disposición personal enmarcada en una realidad histórica, explicitada a partir de los habitus corporizados de los sujetos en los contextos sociales que los configuran y del cual emergen en relación con las condiciones de vida (Gerlero en Pavía, 2006). Disposición personal que conlleva implícita una disposición corporal, una forma de hacernos presentes, de ser y estar en el mundo, una corporeidad entretejida en la vida cotidiana y moldeada por el contexto social y cultural (Le Breton, 2002).

Bucear en nuestras propias biografías lúdicas nos conecta con el entramado primario de nuestra configuración subjetivante. Somos cuerpo y en él anidan todas las experiencias, archivos psico corporales a los que volvemos en busca de lo que Val Flores propone como “aquello que se guarda,

que resiste el flujo de la desaparición, que por alguna razón permanece, se atesora, se cultiva, se preserva” (Flores en Saxe, 2021).

Sin embargo, no todas las formas de juego pueden movilizar las fuerzas de creación de una comunidad, el juego también puede ser estratégicamente sometido al mercado y a la sociedad del rendimiento. Según Pellegrinelli (2021) al acotarse a una forma y a una edad determinada pierde su estatus colectivo enmarcándose en una concepción hegemónica ligada a las teorías del desarrollo, delimitando su alcance temporal y modelando a la medida de destrezas y habilidades muy precisas, más ligadas a un modo productivista de entender el mundo que a su esencia portadora de potencia vital creadora.

¿Hay que ser cuerpo para jugar?

Para ser, para movernos, para ponernos a jugar en modo lúdico necesitamos un cuerpo y los cuerpos de la modernidad son corporalidades quebrantadas, en donde la escisión entre razón y cuerpo/naturaleza y la jerarquía del primer término sobre su contraparte marcó la separación entre mente y cuerpo, dejando al mundo y al cuerpo vacío de significado (Quijano, 2000; Lander, 2000).

Hablamos de cuerpos, nuestros cuerpos, cuerpos disociados en recorridos de conocimiento empupitrizado, cuerpos encuadrados y estructurados para no salirse del margen ni pintar fuera del borde, desarrollados en espacios quietos que han dejado mella. En este sentido, Sarah Ahmed (2015) entiende que “Los cuerpos adoptan la forma de las normas que se repiten con fuerza a lo largo del tiempo”, y no podemos negar que nuestras trayectorias las hemos vivido en el marco de una heteronormatividad europeizante hegemónica, que nos impuso cuerpos ordenados, identidades preformateadas, sesgadas y vacías de potenciales deseos de vida (Díaz, 2022).

Con una mirada que entrelaza en su ideario lo poético y lo político, Chiqui Gonzalez (2005) nos habla del cuerpo como alguien arrojado de su casa, como el que perdió la llave de sí mismo. En su texto invita a repensar cómo nos visualizamos y cómo nos posicionamos frente a nosotros mismos y nuestra corporalidad. Según la autora, de alguna manera aprendemos a portar un cuerpo, a poseerlo, a ser sus dueños y propietarios, a cargarlo como valija pesada, o pensarlo como objeto de cuidado. Y profundiza la idea al plantear que:

“La herencia de la escisión fundante occidental de cuerpo/alma, cuerpo/espíritu, cuerpo/razón y hasta la atrevida dupla cuerpo/palabra, coloca al cuerpo como categoría de resto epistemológico, no sólo por su carácter dicotómico e incompleto, sino por su notoria pulverización después de atravesar el racionalismo cartesiano. Si lo que nos hace hombres es el pensar, nuestro cuerpo será carne, sostén, cadáver para investigar la anatomía, conjunto de engranajes o máquina biológica imperfecta, ya que su destino es perecer. Pero no será hombre, mujer o niño” (Gonzalez, 2005; 1).

Para Maurice Merleau Ponty: “Más que hablar de cuerpo es pertinente hablar de la corporeidad que consiste en la experiencia de ser cuerpo” y profundiza en sus textos la idea de que “el mundo no es lo que yo pienso, sino lo que yo vivo” (Ponty 1975). Este autor entiende que el cuerpo se constituye en una unidad significativa (no objeto ni instrumento pasivo) dotado de sentido; la corporeidad es el modo, es el vehículo de ser en el mundo, como centro de las relaciones de existencia con el medio y con los otros (Ponty, 1975; 100). En este sentido, Benjumea Perez (2004) comparte la misma línea, al manifestar que el dualismo cartesiano ha sostenido la idea de “tengo cuerpo”, como si el cuerpo fuera separado del sujeto o correspondiera a una realidad distinta a lo que, en definitiva, constituye la esencia del ser humano. Esta autora considera que el cuerpo no es objeto, sino la conciencia que se tiene de sí como sujeto, entendiéndolo como unidad porque allí se configuran todas las dimensionalidades del ser, y por lo tanto estamos hablando de Corporeidad. (Benjumea Perez, 2004). Sebastian Trueba, profesor del Departamento de Ciencias de la Educación, profundiza más al debate e invita a pensar en la corporeidad como construcción permanente, como simbiosis absoluta en donde ninguno de los aspectos biológicos, psicológicos, sociales, culturales o económicos pueden separarse de los demás (Trueba, 2022).

Enmarcada en los movimientos socio culturales de los últimos tiempos se percibe el surgimiento de “otra imagen del cuerpo, ya no concebido como instrumento al servicio del pensamiento formal, sino como lugar de placer y displacer, como área de representación, como eje del contacto, de la comunicación y de la relación signo-símbolo, de las fantasías que acompañan al ser humano en su desarrollo social e histórico” (Chokler en Porstein 2014). Un cuerpo sensible, capaz de hablar sin palabras y de apoyar a la palabra, dándole sentido. Un cuerpo narrador de su propia historia de huellas tónico-emocionales. Un cuerpo modelado socialmente y, a la vez, desafiantemente personalizado a partir de la vivencia individual de situaciones expresivas (Porstein, 2014). Para Chiqui Gonzalez (2005) el cuerpo es un lenguaje y a su vez es el cruce de todos los lenguajes: espacio, tiempo, materia y energía; forma y significado, color, ritmo, sonoridad, luz, textura, volumen, todo está allí relacionado con el cuerpo en juego. Para Pavlosky Jugar es jugarse, es entrar y salir de la locura, es no repetir, es no estereotipar, es mover el orden de las cosas, inventar caminos, transformar la mirada, simbolizar, movilizar reglas, convenir, crear, que en última instancia, es al fin, la gran operación del sentido (Pavlosky en González 2005). Los niños acceden a través de mundos simbólicos a su propia construcción de sentido. Estos territorios del símbolo no son la naturaleza, los inventamos, son artificiales y arbitrarios. La cultura, para Chiqui Gonzalez (2005) es un entramado de inventos increíbles: el lenguaje del discurso verbal y escrito, el plástico-objetual, el sonoro, el visual, el matemático, el informático, inventos que constituyen la aventura de existir. Son históricos y colectivos. Contienen la memoria y facilitan la tarea de la imaginación. La autora nos propone que los chicos/as son sujetos de cruce donde el universo y los lenguajes dialogan sin cesar, y entiende que jugando es como hacen suyos los lenguajes y con éstos,

construyen pensamiento divergente y sensible; es en el juego que encuentran un modo de hablarle al mundo y apropiarse de la cultura. De alguna manera el cuerpo en verbo es su entorno (González, 2005). Según el investigador Daniel Calmels (2007), el juego en sí es un productor de corporalidad. Una corporalidad vivida y experienciada, siendo que únicamente la tensión emocional de la experiencia, del descubrimiento, con las modulaciones tónicas que las sustentan articulan los conocimientos, ya que nada puede integrarse realmente al ser que no pase primero por su organización tónico emocional (Scheines 1985; Rogers, 1986). Podemos inferir, entonces, que por su potencia creadora vital, el juego estaría dentro de lo que Suely Rolnik (2019) llama dispositivos micro políticos de producción de subjetividad, ya que jugar construye sentido, acerca ajenos y potencia estrategias, modos de ser y estar en el mundo. Jugando se adquiere una conciencia distinta de sí mismo, una conciencia no terminada ni unívoca (Scheines, 1985)

Una idea central, en este desenrollar la lana para ir en busca de las categorías a destacar, es la de que jugar es una experiencia en todas sus dimensiones. Es, en palabras de Larrosa (2011), “algo que me pasa”, un algo que está por fuera (principio de exterioridad/alteridad) pero que me sucede, ya que es en mí donde la experiencia tiene lugar (principio de subjetividad), y como tal entonces, es subjetivante y transformadora (Larrosa, 2011); es esa sensación irreductible de que algo nos ha modificado en nuestra percepción, la de nosotros, (o del entorno social en general), cuando accedemos a la reflexión sobre ellas (Dewey, 2004). Coincidimos entonces con la premisa de que la experiencia me forma y me transforma, por tanto está implícita la relación entre la idea de experiencia y la idea de formación. El resultado de una experiencia es la formación o transformación del sujeto de la experiencia.

Volviendo a la idea central del juego y el jugar, cuando estos se desarrollan en modo lúdico, es decir cuando el jugador está presente y disponible en todos sus sentidos, presto a entregarse a que el juego le suceda, lo atraviese en un modo único particular propio (no hay dos formas de jugar iguales, en tanto no hay dos sujetos iguales), indefectiblemente está abierto a que algo pase y al mismo tiempo está predispuesto a recibir algo externo que LE va a pasar dejando una huella, una marca, un rastro. Por otro lado, *per* (de *ex* -*per*-iencia) deviene de un término radical indoeuropeo para palabras que tienen que ver con travesías, con pasajes, camino o viajes. Podemos decir que, cuando juega, estamos en presencia de un sujeto que va en busca de una nueva aventura, asumiendo los riesgos que ésta le proponga (Larrosa, 2003). En el mismo sentido, el pedagogo italiano Francesco Tonucci, afirma que:

“El niño vive en el juego una experiencia rara en la vida del hombre: la experiencia de enfrentarse por sí solo a la complejidad del mundo; él, con toda su curiosidad, con todo lo que sabe y con todo lo que desea saber, con todo lo que no sabe, frente al mundo, con todos sus estímulos, sus novedades, su atractivo. Y jugar significa recortar para sí mismo cada vez un trocito de este mundo: un trocito que comprenderá a un amigo, a objetos, a reglas, un espacio a ocupar, un tiempo para administrar, un riesgo para correr. (...) Y ningún adulto podrá medir o prever la cantidad de

aprendizaje de un niño que juega, pero esa cantidad será siempre superior a lo que nosotros, adultos, podemos imaginar “(Tonucci,2006).

Cuánto aprendemos, nos formamos o nos transformamos en una experiencia, es algo que no se puede medir y muchas veces es casi imposible expresar sin un tiempo de reflexión, (Dewey, 2004). Obviamente dependerá de la edad y del momento de desarrollo en el que nos encontramos para que ésta se lleve a cabo con mayor o menor profundidad. Muchas veces surge la dificultad de poder poner en palabras lo que nos pasó por el cuerpo, por los sentidos, lo que nos emocionó, nos movilizó y por ende nos transformó. Como dice Contreras: “Paradójicamente necesitamos palabras para darnos cuenta de su imposibilidad de dar cuenta con ellas de la experiencia” (Contreras,2009).

Vuelve a lanzarse al aire la piedra en nuestra rayuela y al caer nos proporciona una nueva idea con la que ir marcando el camino. Jugar es antiproduktivo, políticamente incorrecto, y contiene en sí mismo la fuerza disruptiva de su propia esencia. Para jugar es necesario indisciplinar los cuerpos, desordenar y caotizar el mundo, desarmarlo para poder volver a rearmarlo tantas veces como haga falta. Daniela Pellegrinelli (2021) nos dice que jugar es desobedecer, desobedecer lo primordial: el modo en que está armado el mundo, la desobediencia es lo que da libertad, es la necesaria irreverencia, iconoclasia que hace falta para cambiar el mundo, porque ¿cómo transformar el mundo sin desobedecer? Y para Graciela Scheines (1998) “jugar es disruptivo en esencia, posee características tan mágicas como un ritual, ata y desata energías, oculta y revela identidades, teje una trama misteriosa (...) con hilachas de universos contiguos y distantes, con el pasado y el futuro. Jugar es abrir la puerta prohibida, pasar al otro lado del espejo”

Una piedra en el zapato

La piedra salta a otro casillero para tomar la idea del tiempo de la infancia como el espacio oportuno para la indagación, la transformación y la identificación en relación a la conformación del yo sujeto (Wayar, 2018), ya que la niñez es el tiempo en el que somos por primera vez, y el contacto con y a través del otro nos moldea como sujetos; la propia construcción subjetiva de los niños está impregnada de las opciones de apropiarse del mundo que los rodea y experimentarlo en todas sus posibilidades. Compartimos lo propuesto por Dewey (2004), en relación a que nuestro sistema sensorial es el instrumento mediante el cual experimentamos las cualidades que construyen el entorno en el que vivimos. La niñez y su cuidado necesita entonces adultos presentes, permeables y atentos. Adultos presentes en el presente. Un presente en el tiempo, en el aquí y ahora como medida temporal y a la vez un presente en el ser, abierto a la oportunidad de que algo pase, nos pase. Afectar y ser afectados. Estar disponibles en palabras de Silvia Duschatzsky (2017) implica la disposición

interna de abrirse a lo diverso, a lo no controlado, a lo no pensado. Y se está disponible en la medida en que nuestras propias matrices de aprendizaje nos lo permitan. Desde su propia singularidad, el adulto/docente, toma para sí la responsabilidad de generar nuevos relatos compartidos. Éstos nacen de la convicción de posibilitarles a los niños oportunidades de desarrollo.

Sin embargo, no todos están predispuestos a liberar el potencial vital del juego, ya que animarse es provocar desorden y esta idea colisiona de frente con el estereotipo escolar. Nuestra praxis no está escindida de nuestra manera de ser y de vernos en el mundo. No se puede jugar sin cuerpo. Sin embargo se puede ser cuerpo y no jugar. Si los adultos, y sobre todo los docentes, somos espejo donde la infancia se mira, se proyecta, se encuentra y se construye sería bueno preguntarnos: ¿qué imagen corporal espejamos? y ¿qué potencia vital proyectamos?

Poner el cuerpo implica poner las emociones en juego, es abrir la posibilidad de que el otro (estudiante/alumno/un otro) muestre las propias, y el campo de las emociones no es un campo seguro, ni medido, ni mucho menos controlable. Diría George Vigarello (en González 2005) que el cuerpo es el primer lugar donde la mano del adulto marca el niño, es el primer espacio donde se imponen los límites sociales y psicológicos que se le dan a su conducta, es el emblema en donde la cultura inscribe sus signos como si fueran blasones.



Imagen 12. Malala (primera fila a la derecha) segundo grado, 1977.

La conexión que los adultos/docentes/habilitadores tienen con su propio cuerpo, vehiculiza y plasma opciones y posibilidades en su rol. Un cuerpo docente sin cuerpo fosiliza, desde su propia negación, el cuerpo de los otros. Como planteamos en el capítulo anterior Descartes sigue vivo en nuestros cuerpos actuales, haciendo necesario generar nuevas conexiones de vida para generar nuevas conexiones relacionales con nuestra propia corporalidad, nuestra fuerza de vida y nuestro placer. El problema es que la idea del placer es turbadora en una sociedad mutilada de su sensibilidad y su alegría (salvo en pantallas multicolor y sonidos envolventes). En este sentido, Val Flores (2017) recupera una mirada develadora de la realidad escolar entendida como marco regulatorio y disciplinante de la corporeidad, tanto de los docentes, por ser condicionantes en la creación de identidades, como la de los alumnos, al ser desvalorizada y silenciada cualquier otra construcción subjetiva que salga de la heteronormatividad. La reflexión en torno a la fuerza que tiene el erotismo como energía vital, pone en juego nuestra propia mirada sobre el conocer y el conocernos (Flores, 2017).

Retomando a Víctor Pavía (2006) jugar implica siempre jugar-se, ya que nadie puede hacerlo por mi, y esta opción está en relación directa con el grado de confianza y permiso que cada uno (sujeto/jugador) se habilite. Confianza (nada malo puede suceder) en que este espacio de ilusión es un espacio protegido, confianza en el otro con el que acuerdo el juego y permiso para disfrutar de este momento de “irrealidad” para explorar y equivocarse. La confianza y la libertad o los permisos que nos otorgamos a nosotros mismos se desarrollan progresivamente en la medida en que el contexto acompañe, contenga y propicie. En este sentido, pensando en qué momento de nuestras propias trayectorias dejamos de jugar, dejamos de ponernos en “modo lúdico” me pregunto cuánto de desconfianza, inseguridad y de descrédito de la fantasía y de la propia imaginación en pro de actividades/juegos “serios” fuimos construyendo en nuestro andar por los distintos espacios de nuestra trayectoria de vida.

Vuelve la piedra que se salió del juego y molestaba en el zapato, vuelve con la intención de seguir replanteando roles y posicionamientos para los adultos que estamos en relación con las niñeces ya sea en forma directa o en formación de formadores. Vuelve para que el pasaje por la escuela nos remita a unos de “esos lugares que luego recordaremos, quizás, como uno de esos momentos en que fue posible transformarse uno mismo por la presencia de otros y otras diferentes” (Skliar, 2017). Vuelve invitándonos a (re) conocernos como adultos atentos, amorosos, permeables, habilitadores, presentes y jugados.

Segundo casillero



Imagen 13. Historieta de Liniers, Macanudo (2015).

"La especie humana se constituye alrededor de muchas cosas porque somos el cuerpo también, las manos, la genitalidad, somos todo eso, pero la palabra es un lugar sagrado, que nos constituye como colectivo pensante, que nos constituye como una especie capaz de todo, de las más grandes maravillas y de las grandes atrocidades" (Liliana Bodoc, 2017).

¿Cómo se juega?

Esta investigación se desarrolló desde una perspectiva metodológica cualitativa, lo cual implica tomarla en su escenario natural en función de los significados que las personas le otorgan (Denzin, 2017) visualizándola como multimetódica, naturalista e interpretativa (Denzin y Lincoln, 2011) y estará enmarcada en un enfoque narrativo entendido como un proceso de comprensión de los significados cercanos y urgentes de los propios sujetos (Bolívar, 2002). Asimismo no puedo dejar de destacar, por un lado, la importancia de considerar la subjetividad del investigador como partícipe necesario (Breuer, Mruck & Roth, 2002) y por otro, que tanto el objeto como el sujeto están recíprocamente relacionados y afectados (Gurdian Fernández, 2007). Concordamos con Alicia Gurdian Fernández (2007) que en toda concepción del quehacer científico hay -implícita o explícita- una concepción del otro/a (otredad), y que ésta se enmarca (consciente o inconscientemente) en los paradigmas internalizados (paradigma entendido como modelo o modo de conocer, que incluye tanto una concepción del individuo, sujeto cognoscente o persona, como una concepción del mundo en que vive y de las relaciones entre ambos) por los distintos actores sociales, incluidos nosotros mismos en el rol de investigadores y de investigación.

Asimismo, Alicia Gurdian Fernández (2007) entiende la necesidad de un replanteamiento de la relación sujeto-objeto, otorgándole a esta integración dialéctica la función de principio articulador de todo el andamiaje epistemológico de la investigación cualitativa. En el mismo sentido, compartimos con Mercedes Blanco (2017), su propuesta de que los desafíos son en primer lugar epistemológicos, en tanto se posan en las formas de conocer, y luego ontológicos, ya que arrastran consigo la necesidad de repensar la entidad de aquello que se pretende conocer, su forma de existencia en un territorio impregnado por las emociones cuya naturaleza se presenta más humanamente condicionada de lo que la ciencia considera prudente. El enfoque que asumimos, entonces, entabla un diálogo y una relación con ese otro en un plano de igualdad, aceptando y asumiendo las diferencias y conciliando la posición investigador-investigado desde el giro del lenguaje y el vínculo dialéctico. Darles voz a los protagonistas coloca a los sujetos en un lugar de intérpretes de su propia historia y en este sentido compartimos la mirada de Vasilachis en cuanto a que el núcleo central de la investigación cualitativa es la persona situada y su contexto (Vasilachis, 2006).

Como un primer paso para conocer en profundidad la propuesta del proyecto de la Juegoteca “la otra esquina”, paso inicial que permitió reconocer el espacio otorgado por la misma a la participación de los adultos, realizamos un análisis documental, entendiendo a éste como la estrategia metodológica que nos va a permitir seleccionar ideas informativamente importantes de un documento (texto/foto/video), determinando el significado general del mismo y la consiguiente transformación en material relevante para nuestra investigación (Perelló en Peña Vera y Pirela Morillo, 2007; 9).

En un segundo paso y en concordancia con el objetivo de reconocer qué aprenden y/o desaprenden los adultos participantes, que se activa de sus biografías lúdicas tomaremos como instrumento a la entrevista biográfica ya que, en palabras de Luis Porta y Graciela Flores (2017) “en la construcción narrativa de su biografía, el sujeto “se crea” en un relato de sí mismo, donde la vivencia tiene un lugar privilegiado (Porta y Flores, 2017; 13). Los autores destacan el valor de las entrevistas abiertas o semiestructuradas, que inciten a autotematizar episodios significativos (“incidentes críticos”) de la propia vida o formular el juicio propio sobre situaciones de hecho, ya que el objetivo de una investigación biográfica es la narración de la vida, mediante una reconstrucción retrospectiva principalmente (aunque también las expectativas y perspectivas futuras). El valor biográfico de esa reconstrucción retrospectiva permite rescatar el valor de lo vivido.

Entendemos que la narración autobiográfica permite acercarnos a la “existencia de conocimientos valiosos enraizados en las vivencias personales, situadas y contingentes” (Porta y Yedaide, 2014). Para esta etapa realizaremos una serie de entrevistas enmarcadas en lo que Miguel Valles (1998) propone como entrevista biográfica: “modalidad de entrevista de larga duración y respuesta abierta, en el marco de un proceso de gran intensidad en la relación entrevistador/entrevistado” (Valles, 1999). Tomamos de este autor, su planteo en relación a que “la entrevista es una producción cultural y así debe ser abordada”, y compartimos el sentido de que una escucha atenta y especial de las voces que los sujetos nos brindan, nos permite interpretar y comprender las diversidades en sus formas de vivir, de hacer, y valorar esas realidades que, la mayor parte de las veces, son muy diferentes entre los investigadores y los investigados (Valles en Schettini y Cortazzo, 2016).

Las entrevistas no estructuradas al tener como rasgo significativo el no preestablecer preguntas ni estructurar guiones, nos permite abordar los temas de interés desde un elemento disparador de modo espontáneo y abierto, con el objetivo de generar un espacio donde el entrevistado pueda expresarse libremente y conversar desde sus propios intereses, sin hacerlo sentir ni invadido ni examinado, de manera tal de ir logrando la confianza y el vínculo necesario que toda recolección de información necesariamente demanda (Schettini y Cortazzo, 2016).

En coincidencia con Luis Porta y María Marta Yedaide (2015), resaltamos el valor de la investigación biográfico-narrativa, entendiendo que ésta, abre nuevos caminos de conocimiento, al amplificar otras voces y otros saberes que cuestionan definiciones de verdad y de realidad que permanecían indiscutibles: “hay múltiples formas de conocer, investidas de grados de legitimidad cuya fuente, proponemos, debe rastrearse a los legados culturales que habitamos”. Al destacar las potencialidades que ofrece la narrativa como modo de conocer, ser y saber, pensada como esencia ontológica de la vida social y, a la vez, como método para alcanzar conocimiento. Esta metodología asigna importancia a la palabra que siempre incluye aspectos morales y emotivos, ya que “en la concepción discursiva de la individualidad, el sujeto se muestra en sus dimensiones personales, afectivas, emocionales y

biográficas” (Porta, Sarasa y Álvarez, 2010).

Finalmente, analizamos los datos obtenidos en nuestro trabajo buscando visibilizar e interpretar las reconfiguraciones en relación a sus propias biografías lúdicas y a la manera de entender y vivenciar el juego y el jugar que se hayan puesto en juego en su participación en las actividades de la juegoteca. Por último realizaremos la redacción del informe final y sus conclusiones. Particularmente interesa el enfoque biográfico narrativo, ya que permite otorgar una centralidad a la interpretación de los relatos personales de los distintos actores, dando visibilidad y protagonismo a sus propias historias e interpretaciones desde los diferentes ángulos de la realidad contextualizada.

¿Con quiénes jugamos?

“Ven, Wilkilén, siéntate a mi lado... Voy a contarte de una, que a partir de esta noche, será mi hermana y compañera eterna. No te asustes cuando escuches su nombre ni la culpes por hacer lo necesario. ¿Conoces a alguien a quien le agrade comer manzanas que pendan años y años de los árboles? Tampoco lo conozco yo. Y, dime, ¿cómo nacerían manzanas nuevas si las que ya cumplieron con lo suyo no dejaran sitio en las ramas? ¿Quién le enseñaría a quién? La hermana muerte carga con una tarea que todos comprenden pero pocos perdonan. Sin ella, los hombres no mirarían al cielo en las noches claras. Tampoco cantarían. Sin ella no existirían el suspiro ni el deseo. Sin ella nadie en este mundo se ocuparía de ser feliz. —Vieja Kush.” Liliana Bodoc - La Saga de los Confines

Iniciar este capítulo con el texto de Liliana Bodoc, es de alguna manera buscar un camino para contar lo sucedido sin caer en un narrar melodramático, desde donde se suele hablar de la muerte en nuestra sociedad. Las entrevistas estaban pensadas y acordadas para realizar en la juegoteca en la segunda mitad del año 2023 pero, como la vida misma, los planes no siempre salen como uno los tenía programados. Soledad Alves, alma y corazón de la juegoteca desde sus inicios falleció de manera imprevista una mañana de sábado modificando para siempre el tiempo y los sentires de todos los que formamos parte del Proyecto. Los entrevistados, y la tesista, somos todos partícipes directos del proyecto con experiencias y vivencias compartidas en distintos momentos desde el año 2015, por lo que nos fue imposible no sentirnos atravesados, afectados y movilizados.

En lo personal, el calendario me sorprendió con despedidas familiares y cercanas impensadas. Dejar pasar el tiempo fue imprescindible, hacer espacio a la tristeza y la incertidumbre fue necesario. Hablar de biografías es dar lugar a la existencia misma, con todas sus aristas, sus alegrías y sus dolores. Tiempo sin tiempo hasta que el alma se asienta, las ideas se aclaran y la vida retoma su ritmo.

Cuando el movimiento fue posible retomamos el andar.

Para esta investigación se realizaron cinco entrevistas a adultos participantes de las actividades de la Juegoteca. Tres se realizaron en forma individual y dos en conjunto en la misma juegoteca. Si bien las entrevistas iniciaron en base al guión preestablecido, rápidamente se convirtió en una charla entre conocidos, dando lugar a anécdotas, vivencias y sentires del propio proceso que está viviendo la juegoteca en la actualidad.

Como siempre que uno va en busca del tiempo de infancia por lo general, y esta vez no fue la excepción, el emocional se va apoderando del lugar, el espacio se transforma y los cuerpos se modifican. La corporalidad cambia, lo gestual se intensifica, el pecho se ensancha para dar lugar a un aire que viene de otra instancia, de otra temporalidad. El niño/a que fuimos se asoma, se explora y se vitaliza, dando claras señales de que sigue vivo en cada uno.

Iniciamos las entrevistas partiendo de un guión narrativo y ya en sus primeras preguntas fue entramando momentos, recuerdos y sentires de tiempos añejos: ¿Cómo fue tu infancia? ¿Qué recuerdos podés rescatar de esa etapa? ¿Si tuvieras que describir espacios de disfrute de ese tiempo, cuáles serían?. Ir en busca de esas remembranzas moviliza. Siempre digo que debería tener una cámara de fotos o de video conmigo para poder mostrar cómo cambian las corporalidades cuando el niño/a que fuimos toma cartas en el asunto y se despliega para contar sus propias anécdotas.

¿Me contás algo de tu camino de vida? ¿Qué decisiones fuiste tomando en relación al trabajo/ carrera /profesión y a los hobbies o actividades de tiempo libre? Preguntas que abrieron el espacio para contar trayectorias que fueron y otras que quedaron en el camino, elecciones de vida que marcaron distintos senderos y posibilidades. Por otro lado hablar de la juegoteca, como fue que arrancaron, los distintos procesos personales y grupales que cada uno de los entrevistados vivió, llevó más de un termo de mate en cada encuentro, tiempo sin tiempo para repasar historias, abriendo cada pregunta una nueva cartografía de existencias compartida y experiencias vitales enriquecidas.

¿Qué te llevó a conectarte con la juegoteca? ¿Sentís que existe alguna conexión con tu historia? (pasado/ decisiones), ¿Podrías entramarlo con algo de tu infancia?, ¿En qué rol del juego te sentís más cómodo?, ¿Cómo te sentís cuando participás/ cuando jugás con los chicos?, ¿En qué espacios/ roles te relacionas con chicos además del juego?, Si te pudieras parar afuera a verte en ese espacio/rol, qué imagen podrías contar? (¿Cómo te ves?). Por distintas razones muchas preguntas no llegaron a ser parte de las charlas como estaban pensadas, algunas tomaron formatos distintos, otras derivaron por carriles impensados sumando nuevas perspectivas y miradas. ¿Si yo te digo la frase “ poner el cuerpo”, a qué te resuena? ¿Escribís? ¿pintás? ¿Jugás algún juego de mesa? ¿Hay algún juego que te moviliza más que otro?, ¿Qué te pasa por el cuerpo cuando venís a la juegoteca? y ¿Te vas igual que como viniste?.

Cuando hablamos sobre el tiempo libre y el tipo de juego que tienen los chicos hoy, qué mirada/opinión tenés (comparándolo con tu propio tiempo de juego en la infancia), fue significativa la preocupación general y hubo concordancia grupal en ser un tema que nos ocupa a todos. Como cierre, al pedirles: ¿Si pudieras definir al juego/jugar en un palabra cuál sería?, fue imposible lograr que fuera una sola palabra, la sola mención abría una catarata de emociones y de charlas sobre su ausencia en los tiempos actuales y la importancia que tiene en la vida de todos y cada uno de los participantes.

Cinco fueron los entrevistados: Nestor Horacio Cecchi (Docente, investigador y extensionista, es Licenciado en Terapia Ocupacional y Especialista en Docencia Universitaria, fundador y director de la Juegoteca La Otra Esquina), Karina Erenalz (Bibliotecaria, participante de la misma desde su formación en el año 2015, en sus inicios como estudiante y luego como graduada, Animadora a la lectura y responsable del préstamos de libros, juegos y juguetes); Noemí Benítez (Licenciada en servicio social, participa de la Juegoteca desde sus inicios, en principio como estudiante, luego como graduada y en la última etapa como asesora de la misma), Fabiana Duarte (participó en sus inicios como acompañante de los grupos de niños de Aldeas Infantiles para integrarse a partir del año 2022 como parte del equipo de la juegoteca) y Damián Pons (Licenciado en Educación Física y estudiante avanzado de Ciencias de la Educación quien participa en la Juegoteca desde el año 2016 como recreador y como Profesor de cátedra del Instituto de Ed Física Pinos de Anchorena en actividades integradas)



Imágenes 15. Collage de fotografías de los entrevistados en acción , 2024.

Todos los entrevistados coincidieron en aclarar, que más allá de su aporte disciplinar específico, en cada jornada, encuentro o reunión los distintos roles se vivenciaban y cumplimentaban en forma

compartida, colaborativa y dialógica entre todo el equipo. Una de las características destacables de la juegoteca es el real trabajo interdisciplinario y colectivo de todo el grupo.

¿Dónde jugamos?

En concordancia con nuestro primer objetivo específico fuimos en búsqueda de información que nos permita conocer el mundo de la juegoteca, su ideario y el rol de los adultos en la misma. Para esto tomamos, por una parte, el ideario planteado por la Juegoteca en la presentación del Proyecto de extensión y la evaluación final del primer año de trabajo y por otra, fotografías y videos de distintos momentos de la vida de la juegoteca. En relación al material visual tomamos de Ortega Olivares (2009) la idea de que el investigador emplea las imágenes como fuente de datos y al análisis de las mismas, como la interpretación de otra interpretación, ya que la mirada del fotógrafo/filmador es de por sí un primer recorte de la realidad tamizado por su propia mirada.

Mi propio paso por las actividades del juego, como recreadora en un principio y luego como becaria de extensión permite posicionarme como observadora participante de las actividades de la misma. Prestar atención y registrar el lenguaje corporal, las pequeñas señales surgidas de lo gestual y percibir algunos detalles que aparecen en el transcurso de los encuentros complementan la información obtenida a través de las fotos y los videos. Ser parte implica un doble compromiso, un interjuego entre el participar y el observar que está sucediendo, partiendo de la idea de que, por el simple hecho de estar presentes, somos partícipes y parte del mismo campo afectándolo/nos y conmoviéndolo/nos. (Porta y Ramallo 2018).

En relación a su ideario la juegoteca se reconoce como un dispositivo de inserción territorial de la zona oeste del Partido de General Pueyrredon, interdisciplinario e intersectorial, que se sustenta en los pilares de la promoción de la salud emancipadora, derechos humanos, derecho al juego e inclusión social. El Proyecto se propone como objetivo posibilitar espacios de juego a través de variadas situaciones, en la interpretación de que es jugando que se desarrollan procesos esenciales para la constitución de la subjetividad. Por lo tanto, habilitar espacios que permitan su despliegue contribuye al desarrollo armonioso en los niños, niñas, adolescentes y adultos/as/es.

Una característica que se destaca es la interdisciplinariedad como eje de todo el proyecto. Para hablar de ella encontramos en primera instancia una propuesta elaborada y fundamentada a partir de un trabajo colaborativo con la participación de estudiantes y docentes universitarios de diversas carreras. Asimismo se visualiza la implicación de directivos y docentes de las distintas instituciones educativas quienes formaron parte de las diferentes jornadas, así como familiares, madres y cuidadoras.

- La fundamentación y redacción del proyecto, fue realizada de manera participativa, interdisciplinaria confluyendo en ella la mirada de todos los integrantes del proyecto: docentes,

graduados y estudiantes. Se efectivizó la presentación en mayo del 2015 (Evaluación Final Proyecto, 2016).

En este mismo documento se visualiza un trabajo en equipo de inserción territorial como dispositivo de juego basado en un diagnóstico elaborado previamente para generar una propuesta acorde a las necesidades del barrio:

- A modo de inserción territorial como dispositivo de juego, se ingresa al campo habilitando el espacio a encuentros de juegos planificados con las instituciones del barrio contactadas durante la etapa diagnóstica. Esta modalidad también permite al equipo planificar y reorientar las acciones y las estrategias utilizadas teniendo en cuenta el número de concurrentes, el rol de los adultos acompañantes, las propuestas de juego, la organización del espacio, el tiempo utilizado, entre otros aspectos (Evaluación Final Proyecto, 2016).

Cabe destacar que en concordancia con su ideario, la juegoteca como espacio, no solo de juego, sino principalmente de cuidado, está pensado desde una perspectiva de protección integral de las niñeces, considerando como prioritario el interés superior del niño y la niña, reconociéndolos como sujetos de derecho, merecedores de respeto, de una protección especial y de cuidados para el logro de su desarrollo pleno. (Proyecto Extensión, 2015)

En relación al rol del adulto, no se especifica en el proyecto, por lo que tomamos parte de lo expuesto por Noe Benítez (E4 - V3), para dar cuenta del propio proceso del grupo original y que dio pie a un manera de mirar, de ser y hacer en la juegoteca:

“Fue como un rol de acompañar ese proceso más que de proponer una estrategia de juego, nosotros aprendimos a los ponchazos, pero creo que eso a nosotros nos fortaleció también en propuestas abiertas, no tan normadas, (...) era un rol de acompañamiento de las familias en un espacio lúdico, fue lindo porque fue deconstruyendo miradas hegemónicas que obviamente uno lleva sin querer queriendo, no? Y me parece que ahí también se dio esto de la interdisciplina, que podíamos aportar cada uno desde una mirada, ver que íbamos fortaleciendo como estudiantes pero sin avasallar la subjetividad con la que llega una familia o un niño con ganas de jugar.” (Noe Benítez - E4)

El Juego como camino a la Promoción de la Salud

La Juegoteca La Otra Esquina es un Proyecto de Extensión Universitaria que busca contribuir al desarrollo integral de la promoción de la salud e inclusión social; desde el abordaje de la actividad lúdica, creativa y expresiva con niñ@s, jóvenes y adultos del Barrio Coronel Dorrego, de la Ciudad de Mar del Plata.



La Otra Esquina considera que jugar es indicio de salud, constituyendo una actividad imprescindible, no solo en niñ@s sino también en adultos. La salud se relaciona con factores como el placer, la creatividad y la vitalidad, el juego promueve estos aspectos. Por lo tanto estimular la capacidad de juego, implica siempre una acción a favor de la misma.

Acciones Implementadas Juegos

Dramáticos (disfraces, desfiles, maquillaje)
Cooperativos (sillas, esquies, gusano, pizzas, tateti humano)
Didácticos (rompecabezas, memotest gigante)
Construcción (jenga, bloques)
Exploratorio-simbólico (titeres, tuneles)
Motricidad (encastre, enhebrado, bijouterie)
Tradicionales (balero, soga, elástico, tesoro escondido)
Espacios Culinarios (tostas, pochoclos, galletitas, pancitos)



Todos estos juegos permiten una dialéctica intergeneracional, que no restringe lo lúdico a ninguna franja etaria.



Extensión. "La Otra Esquina"



El Juego es disfrutar, expresarse, compartir vivencias, ejercer derechos, cooperar

Imagen 16. Flyer de una de las actividades de la Juegoteca, 2023

A partir del análisis de las fotografías y videos conservadas en el acervo de la Juegoteca, cuatro aspectos cobran relevancia: el espacio de juego es el territorio donde el jugar transcurre (1), ternura en diferentes alturas (2), a jugar se juega....jugando con otros (también) (3) y disponibilidad corporal (4).

(1) El espacio de juego es el territorio donde el jugar transcurre.

El espacio y el tiempo están estrechamente ligados a la experiencia vital del juego y el jugar.

La juegoteca presenta un espacio pensado y organizado en relación a su mirada de la infancia y del juego mismo. En el collage de la imagen 17 se puede observar la transformación del lugar en escenarios lúdicos propiamente dichos. Su construcción da cuenta de los conceptos de juego, cultura,

sociedad, educación y persona que están presentes en su diseño (Miguel Roldán, 2014). En concordancia con el autor entendemos que los espacios no pueden disociarse de las prácticas e intercambios que en ellos suceden; que son estos usos los que los convierten en lugares de pertenencia para quienes los habitan y que a partir de sus actividades es como adquieren identidad y cobran significado. En este sentido, en la juegoteca, el espacio denota la mirada de la infancia que sustenta, generando acciones que invitan al desarrollo de la imaginación y la creatividad en la invención del propio juego. Sin olvidarnos que el verdadero motor del juego está dado por los aspectos personales del jugador, la disponibilidad de materiales neutros (cajas de cartón, telas, etc) funcionan como disparadores de múltiples alternativas y habilitan el juego libre y espontáneo de las niñeces involucradas. Por ejemplo, el simple hecho de colocar unas telas por encima de unas mesas, genera sectores de escondite y misterio. Según el especialista Miguel Roldán “Los espacios lúdicos poseen características físicas propias (elementos que pueden observarse a simple vista) y también emocionales (lo que proyecta el jugador), esta combinación es la que los hace únicos y diferenciados”. (Roldán, 2014).



Imagen 17 - Collage de fotos Juegoteca - 2024

Desde el punto de vista fenomenológico el espacio cobra interés por dos razones: el espacio vivido es, por una parte, el del propio cuerpo, como extensión de los órganos, experimentando las posturas, los gestos, los desplazamientos, pero también en la profundidad corporal de la alegría o del sufrimiento; es, por otra parte, el espacio del entorno que se despliega hasta el horizonte (...) ese espacio (el exterior) está orientado, explorado activamente, surcado de caminos practicables y de obstáculos más o menos superables. Podemos decir que es el espacio habitable que Paul Ricoeur (1999) enuncia

como derecho a contar una vida. Asimismo destacamos que el despliegue de elementos y recursos no garantiza que el espacio se transforme en un espacio de juego, deben concordar por un lado la habilitación por parte del adulto pero principalmente la predisposición real del jugador a jugar. Si ésta está, no importa si existe o no un material específico, es el espacio interno el que se proyecta para que la magia del jugar suceda.

(2) Ternura en diferentes alturas.

En las siguientes imágenes (18 a la 21) podemos observar en los adultos participantes de las distintas actividades lúdicas una disposición corporal significativa. En postura acucillada, sentados o acostados en el piso se encuentran posicionados en “altura niño”. Ésta les permite establecer una mirada y un contacto más genuino con las niñeces a partir de la “horizontalidad del cuerpo y el espacio” (Caba, 2013). Esta disponibilidad corporal abre un abanico de posibilidades, un mayor acercamiento y una comunicación más humana lo que permite a los niños/as jugar sin sentir presiones, juzgamientos o censuras, generando un juego libre más espontáneo. Beatriz Caba amplía el concepto proponiendo, como otros elementos imprescindibles a la escucha (no el oír) y al observar (no el mirar) en la relación que establece el adulto habilitador con el niño/a. Estos permiten establecer una comunicación más real y permiten decodificar, si estamos atentos, lo que los cuerpos “dicen”, las acciones corporales sin palabras de las niñeces en juego.(Caba, 2013).

Asimismo podemos destacar en los adultos una postura que nos permite evidenciar que no participa solo en rol de coordinador por fuera de las actividades, sino que se lo ve involucrado corporal y afectivamente en las acciones. Según Vygotski (1988) en toda actividad desarrollada con niños existe una relación asimétrica de poder a favor de los adultos. Entonces es imprescindible y necesario estar atentos para poder permitir el despliegue real de libertad del sujeto (niño-niña) en las prácticas lúdicas, dando lugar a la experimentación del juego y no caer en determinar una forma única de jugar.



Imágenes 18 y 19 - Archivo juegoteca, 2023





Imágenes 20 y 21. Archivo juegoteca, 2023



(3) A jugar se juega....jugando con otros (también).

A partir de lo observado en las fotografías 22, 23 y 24 destacamos la interacción intergeneracional y la vivencia del juego colaborativo. Como planteamos en el primer casillero, el juego es un canal que activa lo subjetivo y lo social en simultáneo. Uno es y es con el otro, o los otros que están dentro de la situación y al mismo tiempo uno se construye atravesando la experiencia de ser, siendo con los otros (Moreno, 2005). En esta línea, toma pertinencia lo expresado por Nestor Cecchi (V1 min 3:20) cuando expresa que: “el juego es una herramienta básica para la interacción y el vínculo”. Algo que se visualiza en los distintos encuentros es la valorización del juego como espacio de transmisión cultural intergeneracional. La Lic. Alves (V2 min 0:50), en una nota periodística, refiere la importancia de la “resignificación de los espacios y la importancia del juego en todas las edades, ya que en la juego hay chicos, hay grandes, hay mamás y todos están jugando”.





Imágenes 22, 23 y 24. Archivo juegoteca, 2023

(4) Disponibilidad corporal.

Al observar las fotos de los adultos de la juegoteca (25, 26 y 27) hacemos foco en su disposición corporal hacia el juego, el otro, y lo que está sucediendo. Podemos decir que son cuerpos que están “disponibles”. Retomamos lo planteado por Silvia Duschatzky (2017) en el marco teórico, en relación a que la disponibilidad implica la disposición interna de abrirse a lo diverso, a lo no controlado, a lo no pensado. Adultos que le están dando paso a la experiencia, a que lo que está sucediendo LES pase

por el cuerpo y los sorprenda. Adultos afectantes y afectados. Jugar en modo lúdico me/compromete a soltar los estereotipos y reconectar con el niño interno. Cuando dejo de lado la mirada social (me) pasan cosas... muy divertidas.



Imágen 25. Archivo juegoteca, 2023



Imágen 26. Archivo juegoteca, 2023



Imágen 27. Archivo juegoteca, 2023



Imagen 28 . Equipo de la Juegoteca, 2015



Imagen 29. Soledad Alves en la Juegoteca

Este capítulo está dedicado a la memoria de Sole Alves, alma y motor del Proyecto que nos impulsó a todos a jugar y jugarnos por las niñeces de nuestra ciudad.
Gracias - Siempre en nuestro corazón.

Tercer Casillero



Imagen 30 - Archivo juegoteca, 2023

“Al niño nada lo hace más feliz que el otra vez”

Walter Benjamin.

Historias lúdicas en primera persona

Como “El hombre ilustrado” de Ray Bradbury, cada uno de nosotros contiene en sí mismo todas y cada una de las historias que han moldeado nuestra vida. Narrativas distintas que nos han dado forma. Imágenes superpuestas y policromáticas que nos colocan en un presente particular. Desde esta matriz geocultural, desde este presente biográfico, es que cada uno actúa, consciente o inconscientemente en su relación con el mundo (Yedaide, 2016).

La piedra cae en el tercer casillero de nuestra rayuela para analizar las entrevistas y puntos en común de las biografías lúdicas. Este análisis no se aleja de mi experiencia como coordinadora de talleres o actividades especiales con adultos. Al conversar sobre el juego en sus infancias siempre me llama la atención (y me encanta) que la risa, la ternura y la niñez, terminan asomándose por el rabillo de los ojos logrando cruzar el puente de sus propias biografías. Éstas, enmarcadas en contextos sociohistóricos que las contienen y co-componen, se ponen en juego con la idea de bricolaje (Denzin y Lincoln, 2011) que permite abordar la complejidad identitaria de cada participante, en una búsqueda artesanal para potenciar sus saberes y modos particulares de hacer y ser mundos.

La co-composición de las biografías lúdicas de los participantes de esta investigación trazó un mapa provisional y exhaustivo, que en su recursividad gira como un caleidoscopio de siete colores, texturas, líneas, significados y voces. Cada uno de ellos, reconocidos aquí como saltos, constituyen epistemes del juego de la vida.

Primer salto: El recuerdo del juego como tiempo de disfrute y placer

A partir de lo analizado podemos resaltar que el añoramiento de un tiempo y un espacio de disfrute toma una presencia importante en la vida de los entrevistados: “Nosotros vivíamos en clave de juego, claro en clave de disfrute. Entonces no importaba a qué jugábamos, pero jugábamos todo el día (...). Entonces yo digo, jugar era un estado, no era un momento, nosotros vivíamos en clave de juego y construíamos. Claro, construíamos relaciones humanas a través del juego, por eso a mí el juego me marcó mucho” (E1 - Néstor). Noe por su lado amplía la idea: “Un espacio de disfrute en mi infancia era el fondo del patio de mi abuela, había todo un mundo ahí, se podían imaginar muchos escenarios y con mi primo pasábamos horas jugando. También la plaza cerca de mi casa; había unos juegos de cemento muy toscos pero que usábamos para escondernos, que aún recuerdo” (E 4- Noe).

Podemos decir que se destaca la palabra disfrutar como algo ajeno a la vida actual, algo que se añora porque ya no está presente. En este sentido Germán Magrassi (1985) en su trabajo plantea que la palabra juego proviene del latín *Jocum*, que significa broma/burla, es entonces diferente y hasta opuesto a lo establecido como cotidiano en una sociedad que impone lo productivo como norte y como

estado. Según este autor, en las lenguas indígenas americanas no existía una palabra que se pudiera traducir como “trabajo” en el sentido que tiene para nuestra sociedad actual. Para nuestros antecesores las actividades cotidianas eran placenteras y estaban en relación con la naturaleza, con las expresiones y con el juego. La vida era un juego y los niños aprendían por imitación en experimentación permanente (Magrassi en Scheines, 1985).

Sin irnos tan atrás en la línea temporal, hubo un tiempo no tan lejano en donde la niñez era dueña de las veredas, las plazas, los terrenos y los potreros. Grupos intergeneracionales deambulaban, jugaban, crecían y se desarrollaban en experiencias vitales transformadoras. Las experiencias lúdicas transformaban y formaban niñeces, las plazas y las veredas eran territorio permanente de experimentación: “Lo que yo creo es que a mí el juego me constituyó en gran medida y yo creo que todo lo que hice y lo que hago, lo hago también de modo tal que en un rincóncito mío, aparece siempre el jugador, en clave de juego” (E1 - Néstor).

En la infancia se experimenta el mundo y según Dewey (2004) “Aprender por la experiencia es establecer una conexión hacia atrás y hacia adelante entre lo que nosotros hacemos a las cosas y lo que gozamos o sufrimos de las cosas, como consecuencia. En tales condiciones, el hacer se convierte en un ensayar, un experimento con el mundo para averiguar cómo es; y el sufrir se convierte en instrucción, en el descubrimiento de la conexión de las cosas” (Dewey, 2004; 32).



imagen 31 - Espacio A Jugar - Archivo Derecho a Jugar 2024

Segundo salto: Los otros, el grupo, la banda y los amigos

Una segunda característica particular que se evidenció en todas las entrevistas, enlazada al añoramiento de ese tiempo de disfrute, es la presencia de un otro. Si bien el juego puede ser particular y como ya hemos visto, el modo en que uno se predispone a cruzar “el espejo” y jugar es personal, la presencia de un otro amplía la posibilidades subjetivantes del juego y el jugar. Víctor Pavía destaca una frase de Huizinga en la que el autor plantea: “uno de los encantos del jugar es ese sentimiento de hallarse entre pares, en una situación de excepción” (Huizinga en Pavía, 2021). Estar con un otro, estar juntos es, “estar en el afecto, es afectar y ser afectado” (Le Nancy en Skliar 2017). Es también, en palabras de los entrevistados, poder darnos la habilitación a “la travesura”, a “las achurias” en “banda”:

Con mis primos lejanos jugábamos, de más grande en realidad, no de tan chica, ponele a partir de los 10, íbamos en conjunto, íbamos caminando en patota y jugábamos al ring raje. ¡La adrenalina que te daba salir corriendo, antes de que saliera la vecina! ¡O la escondida de noche! Lo bueno, era estar con los chicos, en la calle en realidad, o sea, si vos me preguntás, yo tengo más recuerdo en la calle con la banda, haciendo achurias. Era así con la bandita, así, bien de travesura. (E2 - Karina)

Fabi amplía: “Hermoso sí, jugar a la escondida. Eran las nueve, las 10 de la noche. Teníamos una quinta, una casa quinta en la esquina que no vivía nadie y ahí nos escondíamos. No había en ese momento el peligro que hay hoy, aparte éramos una banda, éramos como diez, diez fáciles escondiéndonos, así que era fantástico, fantástico (E3 - Fabiana).

Esta relación con los amigos, con la banda, con un otro, se daba en un espacio determinado y conocido. Aparece entonces el barrio como espacio de pertenencia, de seguridad y de posibilidad: “Mirando en relación a mis juegos de la infancia y los de hoy, es verdad que antes había más contacto cara a cara, más presencialidad, más libertad en el barrio, más tiempo junto a otros. Cuestiones que hoy han cambiado, era el territorio compartido por más horas” (E4 - Noe). “Yo siento un profundo aprecio por el barrio como construcción de sentido, como lo comunitario, como los amigos, la familia, el lugar de pertenencia. Mi barrio es la casa de mis abuelos, esa plaza donde jugué, donde crecieron las amistades que todavía conservo, que son tan queridas. Para mí esa es la clave, viste lo barrial” (E5 - Damián).

En el mismo sentido Néstor nos contaba:

“Yo jugaba todo el tiempo en todos lados, en todos los escenarios en los cuales yo circulaba tenía interés siempre por el juego. Porque yo soy de una generación donde teníamos espacios diferentes, amplios. Entonces la calle era un ámbito muy amigable para nosotros, estábamos todo el día en la calle y además jugábamos a la pelota en el club, jugábamos en la escuela y además

jugábamos, jugábamos y jugábamos. O sea que en mi infancia, y yo tengo 73 ya, en la infancia y en la de la gente de mi generación el juego tenía que ver con diferentes lugares, diferentes espacios, diferentes formas, con diferentes personas, era una cuestión común, era una cuestión muy amigable que a mí me acompañó durante toda mi infancia. Ya te digo yo, además tenía una infancia de club, en el club iba a jugar a los deportes que yo hacía.” (E1 -Néstor).

Un punto a destacar es la habilitación del juego nocturno. La noche, la oscuridad también eran tiempos de juego. Espacios habilitados para conocer y conocernos desafiando miedos e inseguridades. Retomando a Scheines, la autora nos dice que el “juego es el lugar de los ensayos y los conjuros. Es un ámbito simbólico y mágico a la vez”, en donde poder resolver los miedos elementales a la deriva, al vacío y al caos (Scheines, 1998).



imagen 32 - Espacio de Juego Feria del Libro Infantil -Archivo Derecho a Jugar 2024

Tercer salto: El riesgo como parte del juego

Siguiendo la idea anterior, aparece la idea de autoconocimiento a partir del riesgo, del probarse hasta dónde puedo o me animo, de superación y satisfacción personal: “Nosotros jugamos con un escenario mucho más amplio y quizá más riesgoso. Yo todas las semanas tenía una cicatriz nueva, para nosotros el juego era riesgo también. Uno se conoce hasta dónde puede, también arriesgándose (E1 -Néstor). Karina y Fabiana se suman a esta idea: “Yo tengo recuerdos viendo cómo la banda corría con los

Kartings, esos que se hacían con rulemanes. ¡Eran más salvajes!” (E2 - Kari); “(...) ¿quién, en alguna oportunidad no se ha tirado con un karting?”. (E3 - Fabiana).

Esta idea, creo, conlleva además la idea de un trabajo personal sobre la frustración, la aceptación de las posibilidades y la necesidad de repetición para lograr un objetivo: “La sogá, saltar, entrar y meterse cuando pasaba, el desafío era lograr meterte, esa satisfacción cuando lo lográs, es esa cosa, de lo que es eso, que para mí tiene el proceso” (E3 -Fabiana).

Cabe destacar, cómo la falta de juego impacta directamente en las realidades cotidianas del hoy donde la tecnología ha desplazado los tiempos de juego libre y por ende el aprendizaje del manejo de la frustración, sobre todo en niños/as pequeños: “Yo soy una apasionada del juego, cómo poder transmitir esa cosa de cuando vos lográs, eh? Ésto, la satisfacción personal, el auto crecimiento ... no hay forma de medirlo , de satisfacción por el logro. Si eso no está...de dónde lo sacan los chicos ahora?” (E3 -Fabiana).

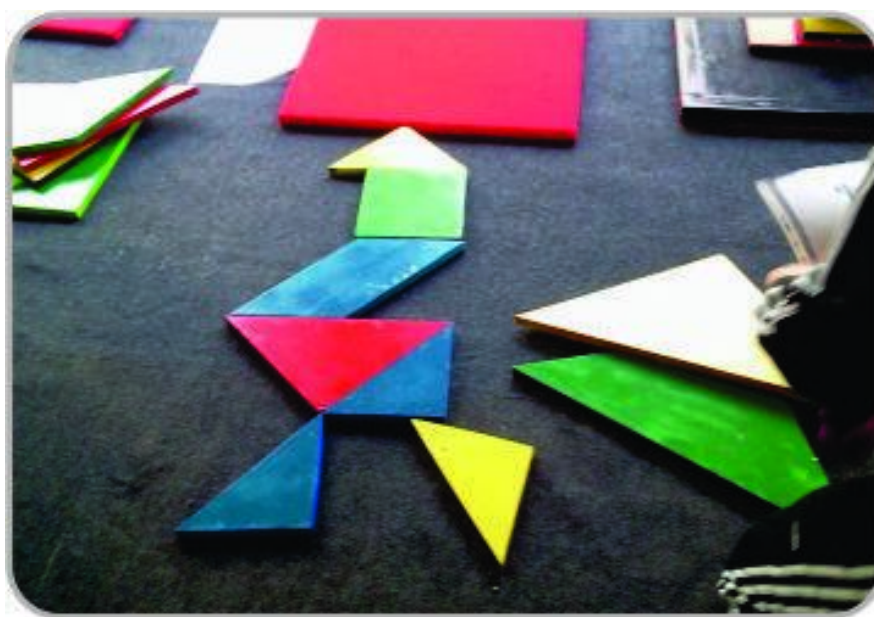


imagen 33 - Espacio de Juego Feria del Libro Infantil - Archivo Derecho a Jugar 2024

Cuarto salto: La escuela como espacio de juego

Otra característica que surgió en casi todas las entrevistas, es la visualización de la escuela como un espacio-tiempo de juego compartido: “La escuela era más el espacio, eso sí, de jugar, me acuerdo de cuando jugábamos al elástico, a la rayuela” (E2 -Karina) y Néstor amplía:

“La escuela donde yo iba era una escuela que había sido construida por los papás del Club San

Isidro, es la actual escuela 27, entonces esa escuela fue construida con los albañiles del barrio, que eran del Club San Isidro y que hicieron la escuela para sus hijos. Eso es toda una cultura que tenía que ver sinérgicamente con muchas cosas, pero la escuela era también un espacio de juego donde jugamos a millones de cosas. A lo que se te ocurra, como decimos algunas veces. Como dicen algunos autores jugar por jugar. Estábamos todo el día jugando a millones de cosas, a la pelota, la payana, la bolita, la rayuela, todo lo que jugamos era una excusa, porque el tema es que nosotros vivíamos en clave de juego, en clave de disfrute (E1 - Néstor).



imagen 34- Fábrica de Alegrías -Archivo Derecho a Jugar 2024

Quinto salto: Aprendizajes lúdicos en contextos

Un punto interesante para acentuar que surge de los entrevistados es la significación del trabajo colectivo, del sentido de pertenencia, de compromiso social frente a las problemáticas e intereses de la comunidad. Freire diría que este re escribir permanente, dialógico, les permitió transgredir sus propios límites y plantear la realidad como pasible de ser transformada (Freire, 2002): “Lo que me conectó con la juegoteca fue la necesidad de explorar durante mi formación de grado, otros abordajes y otras formas de trabajo. El juego siempre está presente a lo largo de mi vida, nunca pierdo el contacto con el disfrute de lo lúdico y estaba convencida que la juegoteca era un espacio de promoción de ese valor tan grande como lo es el jugar”(E4 - Noe). Karina por su parte nos relata:

“Siempre la parte de la comunidad me tiró. Me interesa aportar a la comunidad, desde lo que yo estudié, de la formación lectora, la animación y el juego. En terapia ocupacional te dan para elegir, te da un panorama de los físicos o los mentales y en ese momento estaba lo de la comunidad. Se

empezaba a hablar de promoción y prevención en comunidad. Yo formo parte desde el primer día, o sea, desde el diagnóstico, más o menos porque empezamos en 2015 en las prácticas y Néstor nos fue diciendo que estaban formando el juego y nos enganchamos como para el segundo cuatrimestre, ahí hicimos nuestras prácticas porque era un grupito de cinco y ahí supe que lo que a mí me gustaba era la comunidad, y encima de todo ese barrio, porque mi madre se hizo una casa acá en el barrio cerca de 180 y dije, bueno, está bueno veo a la comunidad, le apporto algo a la comunidad y por eso me quedo” (E2 - Karina).

Damián amplía desde un enfoque que incluye a la Universidad: “La juegoteca tiene lo barrial . Esto de brindarnos desde la formación docente o de la Universidad a colaborar con otros como una práctica educativa, pero muy política, muy crítica emancipatoria” (E5 - Damián).

Creo que es importante destacar lo expresado por Néstor en relación al proceso de construcción del ideario de la juegoteca:

“La idea de generar estos espacios de juego en los barrios nace a partir de estar en medios terapéuticos, yo tenía un enfoque bien preventivo, bien comunitario donde se conjugaban cuatro o cinco cosas, el juego como un instrumento de salud en términos de prevención y promoción, también la idea del aprendizaje en contexto, un poco la idea de derechos y nosotros veíamos que había chicos en algunos barrios que no tenían demasiadas oportunidades de jugar como uno hubiera deseado, por distintas cuestiones que tienen que ver con la lógica de este mundo actual. Se conjugaron en un conjunto de cosas, entonces le dimos un marco teórico conceptual, trabajamos teoría, estudiamos, leímos, nos formamos, discutimos mucho y construimos. Hay una conceptualización que tiene que sostener todos estos procesos porque si no con las mejores intenciones podemos hacer grandes macanas; si no, es una trampa; solamente pensar nuestro quehacer en clave de buena voluntad es una trampa. Entonces me parece que permanentemente hay que discutir lo que pasa, construir sentido, trabajar con los emergentes, ponerle teoría teoría teoría y discutir. Yo digo, me parece que hay que encontrar esa conjunción entre poner el cuerpito que es indispensable, pero también ponerle teoría, ponerle sentido, discutir, trabajar con las cuestiones que van apareciendo”. (E1 - Néstor).



imagen 35 - Espacio de juego - Archivo Derecho a Jugar 2024

Sexto salto: Ponerse en Juego

En este hilvanar historias y momentos, los entrevistados reconocieron la validez de ponerse en juego permitiendo el surgimiento de su naturaleza lúdica como potencial de energía viva. Recuperar, aunque sea por un momento esa sensación, esas vivencias: “Es como volver un poco a mi juego, los otros días cuando nos pusimos a jugar al yenga entre todos nosotros, yo veo la satisfacción de la gente grande que se engancha tanto como los chicos, porque es como volver a jugar y es importante seguir jugando toda la vida . Yo con la pelota también. Yo veo una pelota. hemos ido a la plaza y ahora cuando voy con mis nietos qué sé yo, si hay un equipito de chicos jugando ahí y se les escapa la pelota. Ah, ya me pongo a jugar... ahí voy derecho pateando , así que, no no, es algo que me gusta, jugar me gusta”. (E3 - Fabi). Néstor por su parte relata:

“Sí, yo no me puedo desprender del jugador, de lo lúdico, porque lo hago permanentemente y lo hago naturalmente y lo hago así porque me resulta muy amigable. Está muy a mano. En los teóricos que daba, durante muchos años para 100 o 120 estudiantes, me ponía a hacer cosas lúdicas, que a la vista de algún adulto muy formal, sonarían ridículas. Pero a mí no me molestaba eso porque me parecía que el juego también era un modo de comunicarme de otra manera. A mí me marcó mucho eso y ya te digo, me dio confianza, no tiene que ver con el concepto de utilidad, sino para saber que el juego me servía para algunas cosas, entre otras para comunicarme, para comunicar o conocer otras cosas” (E1 - Nestor).



imagen 36 - Espacio A Jugar - Archivo Derecho a Jugar 2024

Séptimo salto: El juego como investigación

Para Noe, hablar del juego “es habitar un espacio desde el deseo; el juego es el espacio donde me comprometo a desconectar con la rutina y conectar con la plenitud. Hoy el juego sigue siendo para mí, parte de mis momentos innegociables. Juegos de mesa, juegos en la playa, juego con amigas o niños de mis amigas, siento que es bienestar” (E4 Noe). Para Fabiana el juego “Es eso que está bien, yo creo que seguiremos jugando eternamente, a nosotros nos van a encontrar jugando. Cuando el cuerpo no de, agarraremos las fichitas y jugaremos en tableros”. Al respecto Néstor afirma que para él el juego es:

“Un espacio de encuentro, donde de alguna manera el juego deseado para mí es el que te constituye, ese que te arma, que te arma para la vida, es un espacio desprovisto de la idea de utilidad, porque es cierto que también jugar a la pelota y ganar 5 a 0 tiene sentido,. Yo eso lo rescato y lo valoro, pero me parece que el juego, el que te marca, el que te deja buenas marcas es el espacio de encuentro de conversación, de construcción fundamentalmente, no exclusivamente, pero fundamentalmente desprovisto de utilidad. Por ahí es donde me parece a mí qué va la cosa, son espacios muy amplios donde el juego entra en millones de cosas. Pero si yo tuviera que rescatar lo que me dejó buena marca, las mejores marcas, es ese espacio de juego en clave de boludeo, en clave de disfrute, en clave de ni siquiera pensar quién ganó y quién perdió, nada, jugar por jugar, buscar un palito y tirarlo en el cordón de la vereda, donde el agua circula para algún lugar y seguirlo hasta donde va. Poniendo una hormiga arriba de una hoja y ver qué pasa” (E1 - Néstor).

Y para Karina: “El juego me parece fantástico porque te permite descontracturar, porque vos por ahí en otra actividad lo vivís más formal, y a través del juego podés adquirir un montón de cosas, de

conocimientos, de autoestima tuya, de reconocimiento del otro, te podés reconocer vos, te podés reconocer en el otro, podés compartir un montón de cosas sin conocerte. Esa es la magia del juego. Vas a formar grupos para estudiar y primero analizás y en el juego no, claro que no. Se dan otras cuestiones. Muchas veces me pregunto: ¿por qué sigo en la juegoteca? Porque yo veo que se necesita cada vez más. La situación social es como que el contexto te aparta ¿por qué? Porque tenés miedo de que éste, que el otro, y con el juego no. Creo que hay que sostenerlo porque descontractura bastante esa parte, porque es lo que vos sos” (E2 - Karina).

Cielo



Imagen 37. Historieta de Liniers, Macanudo (2015).

El verbo ser...
toda la esencia del lenguaje se recoge en esta palabra singular.
Sin ella, todo hubiera permanecido silencioso y los hombres,
como ciertos animales, habrían podido hacer uso de su voz,
pero ninguno de esos gritos lanzados en la espesura,
hubieran elaborado jamás la gran cadena del lenguaje.

Michel Foucault

Llegar al cielo es todo un desafío. Hay que sortear los nueve números anteriores, sostenerse en un pie equilibrando pesos y ansiedades para tomar la piedra, saltar y aterrizar abriendo los brazos en señal de triunfo. ¡Hemos llegado! ¡Si! Logramos alcanzar de alguna manera el final. Como en todo juego, éste es siempre el comienzo de una nueva experiencia. Así volvemos al primer casillero para iniciar otra ronda con la ilusión y las ganas de que nos lleve a una nueva aventura. La maravilla del juego y el jugar recae en que es infinito, con las rodillas sucias o con trajes de estación, cada vez que lo intentemos la magia del juego nos vuelve a invitar.

Iniciamos nuestra rayuela preguntándonos si las autobiografías lúdicas, lo que hemos jugado, las experiencias vitales de nuestra propia infancia tienen relación con nuestro ser y estar en el hoy y si de alguna manera, para los que estamos en relación con la niñez, esa memoria lúdica (emocional, motora, empática) nos influye, nos posiciona, o no tiene relación alguna con nuestro presente. Entre los ecos de estas conclusiones que no concluyen emergen tres gritos que, una y otra vez, abren nuevas preguntas para volver a empezar, ¿jugamos de nuevo?

Primer grito: ¡Piedra libre para todos mis compas!

Una frase que escucho recurrentemente, es que quien pasó por la juegoteca no sale indemne. Algo cambia, algo se transforma, algo nos cambia y nos transforma. La conjunción del juego espontáneo, el encuentro con el otro, el posibilitar nuevas herramientas emancipatorias en lugares desfavorables hacen de la experiencia un punto de inflexión. Podemos decir que cada encuentro tomó forma y sentido transformándose en una experiencia poderosa, en términos de Mariana Maggio (2008) ya que los mismos han sido modificadores de la realidad cotidiana de los distintos actores que participamos.

Del análisis de las fotos, los videos y principalmente de las charlas que surgieron en las entrevistas podemos inferir que: si el corset socio cultural, pero principalmente interno, no fue tan fuerte, si nos permitieron/mos experimentar temporalidades jugadas, nuestras huellas biográficas lúdicas permanecen vivas en nuestro presente. Basta sólo con tocar la puerta, invitarlas a jugar para que se desplieguen en memorias sensitivas, en ojos húmedos, en sonrisas que se asoman. Memorias que se expresan en narrativas personales: “Si hay un equipo de chicos jugando ahí y se les escapa la pelota. Ah, ya me pongo a jugar... ahí voy derecho pateando, así que, si, es algo que me gusta jugar” (E3-Fabiana). En un instante somos niños otra vez dándonos permiso, rompiendo los estereotipos sociales para volver a entrar en ese estado, que como planteaba Néstor, no era un momento, sino un estado de juego. Volver a “ser y estar en clave de juego”. Otro de los hallazgos interesantes de las entrevistas fue encontrar en el relato de Fabiana la posibilidad de, como lo llamé, romper el círculo para cambiar la historia. Y creo que es una idea muy potente y esperanzadora. En sus palabras:

“Yo fui al centro comunitario “Los peques”, porque me encantan los chicos y me encantaba jugar, contar cuentos. Igual no me contaban cuentos cuando era chica, pero porque no era muy de mi papá ni de mi mamá, no eran muy de los libros. Cuando fui a la escuela sí, ahí aprendí, pero en casa yo tampoco repetí eso de contarle cuentos a mis hijos, como que fue una repetición. A veces por falta de tiempo, porque trabajaba, el que más le contaba cuentos a mis hijos, que le inventaba mucho era mi marido, o sea que ellos venían cuando yo llegaba, mi papá me contó un cuento que era así y así, me hacían las señas y yo ahí digo: no me tomé el tiempo para eso, para contarles cuentos a mis hijos. Entonces quise volcarlo cuando fui a los peques, tirarme en el piso, contarles un cuento y que ellos se tiraran encima mío. Sí lo repetí con mis nietas, les compré cuentos. Les conté un cuento, me tiré y jugué con ellas en el suelo, cosa que no lo hice con mis hijos” (E 2 - Fabiana).

Es innegable que un abanico de opciones motrices, artísticas, de juego, de contacto con la naturaleza más amplio en la infancia nos da más herramientas y posibilidades para la vida. Sin embargo no haber jugado, no haber tenido la posibilidad de chico de experimentar un tiempo de cuento, de acercamiento a la literatura, a la música, o al juego no implica que no lo podamos vivenciar de grandes como padres, abuelos o cuidadores. Hacernos conscientes de la importancia y poder vivenciar nuevas experiencias en distintos roles como dijimos, nos afecta y moviliza.

En los encuentros, una característica que es importante destacar, es la convivencia de edades. El juego intergeneracional toma posesión y reivindica un tiempo de juego colectivo. La separación etaria y gradual tanto de los espacios escolares, como así también de las actividades extraescolares (talleres/clases/etc) ha roto lo invaluable de las experiencias de la vida compartida. Una de las características más importantes del juego intergeneracional es la revalorización de la pluralidad de conocimientos e interroga cómo incluir, en esta pluralidad, las voces de las niñeces³. Permitir y sostener un diálogo real con lo que podríamos llamar, las epistemologías infantiles: sus saberes, su mirada del mundo, no sólo es posible, sino que es deseable y urgente.

³ Va como una pequeña muestra el inicio del Manifiesto de los Chicos surgido en el encuentro por los 10 años del Tríptico de Rosario (2009).

Nosotros, los chicos de Rosario, que nacimos hace poco, aunque parezca muchísimo tiempo, reunidos en La Granja de la Infancia el día 30 de mayo de 2009, juntamos nuestras palabras, frases y definiciones.

Son palabras de chico, las regalamos, las ponemos en banderas para que no se olviden, son palabras levantadas en el aire para que sean libres, dichas bajito para compartirlas y escritas en la tela para que no desaparezcan.

Son nuestro Manifiesto.

Lo bueno que tiene es que somos muchos y hablamos por mucho tiempo: como diez años, que es toda una infancia, que es toda una patria, que es todo nuestro corazón flameando. No es un manifiesto serio y terminado, más bien es una canción, una lista de cosas para hacer o recordar, o un regalo para que todos estemos mejor. Somos los chicos. Estamos más cerca de la tierra, somos nuevitos en la vida, tenemos las ideas sueltas. Los invitamos a jugar con nuestra proclama y a lo mejor jugando y jugando, puedan ver el mundo de otro modo. Somos los chicos gente grande. Si supieran cuánto los queremos, ahora mismo, se estarían poniendo muy felices.

La juegoteca se arma en el SUM de la sociedad de fomento, un espacio vacío y silencioso que se transforma en un escenario lúdico. No hay propuestas cerradas, no hay actividades rígidas, hay un tiempo y un espacio para encontrarse y jugar. Una caja de cartón se transforma en tren, en casa, en cuna, en atril de pintor dando pie a que inicie la magia del juego. Los más grandes espejando motricidades y posibilidades o sencillamente desparramados en el piso contándoles un cuento a los más chicos. Los más peques regalando mundos de ternura pegoteada a todos los que se les cruzan. Entramado de sentires que se vivencian en cada carcajada, cada abrazo, cada mirada. ¿Cuánto de este pequeño acercamiento los/nos moldeará en un nuevo paisaje interior? ¿Cuánto de lo intangible se nos hará visible? Quizás no lo sepamos nunca, pero sí nos queda la certeza de haber “vivido”, haber escrito, haber narrado una nueva página en la vida de todos, entre todos.

Algo que me llamó poderosamente la atención (abriendo posibles futuras investigaciones) es la atención y las movilizaciones que produce compartir experiencias sobre el juego y el jugar, en definitiva el poder del juego. Hablar del tema, comentar la temática de la tesis despertaba una catarata de ...Yo! ¡Yo quiero participar! No me pasó solamente con los entrevistados, es una característica que vengo viendo en cada uno de los talleres, encuentros o charlas sobre juego. Hay una necesidad de reconectar con esa fuerza, con la energía vital que tiene el jugar que es claramente intensa. Entiendo que la pérdida de ese estado de vivencias personales en clave lúdica, tiene varias aristas que exceden esta investigación. Sin embargo, propiciar la existencia de este tipo de experiencias en la formación universitaria y en los ámbitos académicos es la intención que entrama esta tesina. Toda práctica social, en su intencionalidad política, tiene vocación pedagógica. Queda entonces pendiente la pregunta respecto de la investigación educativa como pedagogía, y las intenciones con las que colabora (Yedaide, Porta y Ramallo, 2021). El Derecho a Jugar es constitucional, es uno de los principios rectores de la Convención de los derechos del Niño, ratificada por nuestro país en 1990 y es uno de los grandes ausentes en la realidad cotidiana de las infancias. Pensando freireamente el valor del juego y el jugar, podemos reconocer que los procesos de empoderamiento están en el potencial transformador que como sujetos poseemos (Freire, 2002), y estos procesos nacen y se acunan en el poder vital del jugar. Nuestros primeros aprendizajes sociales fueron y son a través del juego y estas experiencias están marcadas como huellas en nuestra propia corporeidad.

Con Néstor (E1) conversamos sobre la necesidad de generar políticas públicas que favorezcan la existencia de más ludotecas y más espacios de juego y coincidimos en que las ludotecas son espacios marginales, en el sentido que no están ni pensados ni garantizados como deberían. Es importante que el tiempo y el espacio de juego sean reconocidos, ya que al no estar institucionalizados, dependen de extensionistas, voluntariados o agrupaciones que entienden el juego como un momento de esparcimiento y muchas veces, por su propia estructura, las acciones quedan relegadas en jornadas fuera del almanaque.

Creo que como sociedad, necesitamos recuperar el juego social comunitario, las ferias y las fiestas populares (devenidas hoy, simplemente en meros shows deportivos donde sólo juegan pocos), así como las veredas con vecinos charlando donde la infancia, con su juego, era garante de espacios de comunicación y encuentro que ampliaban el sentido de existencia.

Segundo grito: ¡Piedra libre a Malala!

Conocí a la juegoteca durante las actividades de la Feria del Libro Infantil del 2017, en donde coordino el espacio de Juego y literatura desde la primera edición de la misma. Ese año nos acompañaron generando un rincón de juego y cuentos para los más peques de la feria. Desde ese momento nuestros caminos se cruzaron en varias oportunidades y comenzamos a realizar en conjunto actividades de promoción del Día del derecho a Jugar (ordenanza municipal) entre otras actividades. Mi ingreso a la Universidad y a la Licenciatura me dio el pie para colaborar de forma más directa, sumándome en 2022 al equipo y en 2023 a participar como becaria de extensión, un nuevo rol que si bien no modificó mi compromiso con la misma, sí me permitió vivenciar y generar una mirada distinta sobre la extensión universitaria y su acercamiento al territorio.

Contar mi experiencia en la Juegoteca tiene, como dice Contreras, “algo de inasible, de impronunciable, de incapacidad para expresar los matices, o los efectos íntimos con que fue vivida” (Contreras, 2009). Se puede contar algo de los procesos que se dieron, a qué jugamos, con quién, pero como dice el autor, a veces las palabras son insuficientes para transmitir miradas, sentires, abrazos, expresiones, risas asomadas en los rabillos de los ojos de adultos/madres/abuelas/padres que se animan a tirarse al piso o simplemente observan a la niñez disfrutando su tiempo de juego.

A la vez, ¿cómo se transmite lo que sucede en el interior de cada niño que juega? A la juegoteca se acercan niñeces muchas veces vulneradas en sus derechos más esenciales, por lo que el espacio/tiempo de juego adquiere una importancia mayor. Volviendo a Scheines (1998) ,y su amorosa mirada, retomo la idea de que el juego se transforma, por un rato en el lugar de los ensayos y los conjuros, un ámbito simbólico y mágico a la vez, donde expresar y dominar los propios fantasmas y pesares. Para la infancia, el tiempo espacio del juego, es el lugar que permite re vivenciar, transmutar y transformar situaciones a veces demasiado dolorosas o complejas. Es quizás, una pequeña pausa para reconectar con su propia niñez, con la alegría y con el afecto. Un espaciotiempo de ternura. Y ahí, creo, es entonces cuando los “gestos mínimos” que propone Carlos Skliar (2017) tienen un valor incalculable. Un gesto, una mirada, un mimo, una sonrisa, una aprobación acuna y transmite primordialmente una aseveración de existencia. Sos, sos alguien para quien te mira, sos alguien importante para ese otro. Sos importante porque todos y cada uno, tienen función y esencia en el universo. Y entonces el mundo cambia, es más vivible, más cercano, menos doloroso o complejo.

En conjunto a esta investigación compuse un taller, devenido en laboratorio, que compartí en el marco del proyecto de extensión “Maestría en Plastilina e investigaciones-vidas en educación” (2022-2023) de la Facultad de Humanidades de la Universidad Nacional de Mar del Plata. Bajo el título “¿Te animás a jugar? Taller de juego para adultos”. Así como la idea central de este trabajo, ese espacio me permitió acercarme a la idea de investigar jugando, y me propuse reconocer al juego como una alternativa en la investigación o una posible investigación en educación a partir del juego.

En el marco de esta licenciatura, y por todo lo expuesto, entiendo que jugar es educativo per se ya que es a partir de las experiencias que este nos aporta que nos formamos y transformamos. Darle espacio en la educación es revalorizar su potencia vital creadora, y en este sentido comparto el sentir y el sentido de las palabras de Arendt en relación a que “Si educar no tendría que ver con una cierta forma de amar al mundo lo suficiente como para no dejar que acabe y abrir, así, el paso a lo nuevo en tanto nacimiento; y si, educar no tendría que ver con una cierta forma de amar a los demás lo suficiente como para no librarlos a su propia suerte, a su propio destino en apariencia inmovible e inmodificable” (Arendt en Skliar 2017).

Con Daniela Pellegrinelli (2021) me alío en concebir al juego como una práctica emparentada con ciertas expresiones del arte, “el juego vendría a ser esa partícula de tiempo y de espacio que nos da la chance, como si fuésemos arquitectos improvisados pero asertivos, de abrir boquetes en la realidad y redefinir la perspectiva desde donde mirar de nuevo todo. Estamos en el mundo, pero de otra forma” (Pellegrinelli, 2021; 36).

Anhelo que como educadores e investigadores podamos abrir boquetes en la realidad para mirar caleidoscópicamente el mundo, generando experiencias de vida en clave lúdica ya que es lo que nos permitirá, como dijimos previamente, indisciplinar los cuerpos, desordenar y caotizar el mundo, desarmarlo para poder volver a rearmarlo tantas veces como haga falta.

Tercer grito: ¿Llegamos al cielo?

Sí llegamos, la piedra anduvo sin salirse de las rayas. Lo bueno de todos los juegos es que su fin es ilusorio, porque la piedra ya volvió al inicio.

Tizas

- Ahmed, S. (2015). La política cultural de las emociones. México: Programa Universitario de Estudios de Género, Universidad Nacional Autónoma de México.
- Barone Zallocco, O y Díaz, S (2021) “Devenir mujer menstrual. Escrituras entre género, cuerpos y performance en la obra de Effy Beth”. Revista Interinstitucional Artes de Educar- RIAE. Artículo en estado de publicación
- Bach, R (1970). Juan Salvador Gaviota. México, FCE.
- Benjumea Pérez, Margarita María- (2004) La Motricidad, Corporeidad Y Pedagogía Del Movimiento En Educación Física Un asunto que invita a la transdisciplinariedad Ponencia presentada en el III Congreso Científico Latino Americano – I Simposio Latino Americano de Motricidad Humana. Universidad Metodista de Piracicaba UNIMEP. Brasil,
- Blanco, M. (2017). “Investigación Narrativa y Autoetnografía: Semejanzas y Diferencias”. Investigación cualitativa, 2(1) pp. 66-80
- Bolívar, A (2002) “¿De nobis ipsis silemus?”: Epistemología de la investigación biográfico-narrativa en educación”. Revista Electrónica de Investigación Educativa.
- Breuer, F., Mruck, K., & Roth, W. (2002). Subjetividad y reflexividad: una introducción. In Forum Qualitative sozialforschung/forum: Investigación social cualitativa.
- Brugere, G (2020) Juego y Educación - Prometeo Libros - Bs As Argentina. Butler, J. Cuerpos aliados y lucha política. Hacia una teoría performativa de la asamblea. Bs As Paidós.
- Denzin, N. (2017) “Autoetnografía Interpretativa. Investigación cualitativa”, 2(1), pp. 81-90. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.23935/2016/01036>.
- Denzin, N. & Lincoln, Y (2011). El campo de la investigación cualitativa. Manual de investigación cualitativa. Vol. I. Barcelona: Gedisa.
- Denzin, N & Lincoln, Y (2012) Paradigmas y perspectivas en disputa. Manual de investigación educativa. Vol. II Barcelona: Gedisa.
- Dewey, J (2004). Experiencia y educación Editorial Biblioteca Nueva, S. L.
- Duschatzsky, L (2017). De la elección a la decisión de ser docente. Conferencia en las Jornadas de Formación Docente “Entre Trayectorias”. Mar del Plata, Instituto Superior de Formación Docente 19.
- Eisner, E (2015). El ojo ilustrado: Indagación cualitativa y mejora de la práctica educativa. Buenos Aires, Paidós.

- Freire, P (2002). *Pedagogía Del Oprimido*. Buenos Aires, Siglo XXI (Introducción / Capítulo IV).
- Imen, P (2014). *Las Expediciones Pedagógicas: Construyendo Una Educación Emancipadora Desde Y Para Nuestra América*. Revista Idelcoop, 115-133
- Luhmann, S (2018). ¿Cuirizar /cuestionar la pedagogía? O, la pedagogía es una cosa bastante cuir. Herczeg, G y Adelstein, G (traductoras). *Pedagogías transgresoras*. Santa Fé: Bocavulvaria.
- Flores, G , Porta, L y Martín Sánchez, M (2014). *Hermenéutica y narratividad en el discurso cualitativo de la Educación*, en Revista Entramados. Educación y Sociedad, de la Facultad de Humanidades de la UNMdP, Argentina, 69-81.
- Foucault, M. (2002). *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.
- González, Chiqui (2003) Conferencia “Cuerpo, juego y lenguajes” -«El mundo en juego. Encuentro de educación y cultura sobre el porvenir de la infancia» Secretaría de Cultura y Educación de la Municipalidad de Rosario. Centro de Expresiones Contemporáneas, 30 de junio de 2003. - [Cuerpo, juego y lenguajes | Chiqui Gonzalez](#)
- González, Chiqui (2005) Clase “Los niños: soñadores de palabras ” (Un trabajo sobre la actuación verbal) [Los niños: soñadores de palabras | Chiqui Gonzalez](#)
- Guba, E. G., & Lincoln, Y. (2012). Controversias paradigmáticas, contradicciones y confluencias emergentes. En N. K.
- Gurdian Fernández, A. (2007). *El paradigma cualitativo en la investigación socio-educativa*. Costa Rica: CECC y AECL.
- Huizinga, J (1972) *Homo Ludens*. Madrid, Editorial Alianza.
- Kac, Monica (2019) Volumen 2: *El juego y el Jugar en el Jardín Maternal*. Buenos Aires, Novedades Educativas.
- Lander, E. (Julio de 2000). *Ciencias Sociales: saberes coloniales y eurocentrico*. En la Colonialidad del Saber: eurocentrismo y ciencias sociales. Perspectivas Latinoamericanas (pág. 246). CLACSO
- Larrosa, J y Skliar, C (2011) *Experiencia y alteridad en educación - Homo sapiens* Ediciones Santa Fe Argentina
- Le Breton, D. (2018). *La sociología del cuerpo* (Vol. 99). Siruela
- Maggio, M. (2018). *Reinventar la clase en la universidad*. Buenos Aires: Paidós.
- Manifiesto de los chicos - [Manifiesto de los chicos | Chiqui Gonzalez](#)
- Merleau-Ponty, M., & Cabanes, J. (1975). *Fenomenología de la percepción* (pp. 219-222). Barcelona: Península.
- Moreno, Ines (2005) *El juego y los juegos*. Buenos Aires, Editorial Lumen-Humanitas

- Pavía, V (2006) Jugar de un modo lúdico -EL juego desde la perspectiva del jugador -Edición Novedades Educativas -Bs As Argentina
- Pavía, V (2021) Con-vivir en modo lúdico - Cuando la escuela entra en el juego - Editorial Espiritu Guerrero
- Pellegrinelli, D (2021) Jugar es desobedecer. Algunas ideas para discutir la relación entre literatura, juego y escuela. Material Curso "Juguetes, artistas y territorios lúdicos".
- Pellegrinelli, D (2021) Jugar en el mundo ancho y ajeno. Apuntes para liberar al juego de la jaula de la utilidad. Conferencia Museo de Arte E Minicelli Santa Cruz /20 de mayo 2021.
- Peña Vera, T; Pirela Morillo, J. (2007) La complejidad del análisis documental Información, cultura y sociedad: Revista del Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas, Num. 16 Universidad de Buenos Aires.
- Porta, L. y Aguirre, J. (2018) "Autoetnografía como modo de habitar sensibilidades e sentidos da investigação narrativa" en Guedes, A y Ribeiro, T. Pesquisa, alteridade e experiência: metodologias minúsculas. São Paulo: Papirus
- Porta, L. y Yedaide, M. M. (2015) "La investigación biográfico-narrativa. Desafíos ontológicos para la investigación y la enseñanza en la formación de formadores". Revista Sophia. Vol (2)1. Pp. 177-191.
- Porta, L y Flores, G (2017) Investigación narrativa en educación: la expansión del valor biográfico - Revista del IIICE /41 (Enero-junio, 2017) DOSSIER 35
- Portal, L, Alvarez Z. y Sarasa C -(2010)La investigación narrativa en la enseñanza: las buenas prácticas y las biografías de los profesores memorables - Revista de Educación es una revista de la Facultad de Humanidades de la Universidad Nacional de Mar del Plata.
- Porstein, Ana (2014) Cuerpo juego y movimiento en el nivel inicial - propuestas de educación física y expresión corporal. Ediciones Homo Sapiens
- Quijano, Anibal. (Julio 2000). La colonialidad del saber: eurocentrismo y ciencias sociales. Perspectivas Latinoamericanas. Buenos Aires, Argentina: CLACSO - Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales.
- Ramallo, F (2019) "Paulo Freire con glitter y pañuelo verde: Notas cuir para educadores" Série-Estudos, Campo Grande, MS, v. 24, n. 52, p. 101-122.
- Ramallo, F (2023) Sin-tesis: Flujos sensoriales de la investigación en Educación. Revista Debates Insubmissos Ano 6, v.6. Pp. 306-328.
- Ribeiro, T (2022) Carta mínima para investigadores minúsculos. Revista de Educación N°21, pp. 97-110.
- Ribeiro, T; Souza, R y Sances, C (2018) Conversa como metodologia de pesquisa, por que nao?. Rio de Janeiro, Ayvu.

- Ricoeur, P (1983) Temps et recit. Paris, Editions du Seuil.
- Rockwell, E. (2009). La experiencia etnográfica. Historia y cultura en los procesos educativos. Buenos Aires: Paidós.
- Rolnik,S (2019) Esferas de la insurrección Apuntes para descolonizar el inconsciente. Buenos Aires, Tinta Limón.
- Sautu, P. (2005) Manual de Metodología. Construcción del marco teórico, formulación de los objetivos y elección de la metodología. Buenos Aires: Clacso
- Saxe, F (2021) Disidencias sexuales - Un sistema geoplanetario de disturbios sexo-subversivos-anales-contra-vitales. Buenos Aires, Ediciones UNGS.
- Scheines, Graciela (1998) Juegos inocentes, juegos terribles - Eudeba
- Schettini P. y Cortazzo I. (2016) Técnicas y estrategias en la investigación cualitativa -Edulp - Facultad de trabajo social - Universidad Nac de La Plata
- Skliar, C (2017) Pedagogías de las diferencias - Editorial Noveduc
- Souza Santos, B. (2010). Capítulo 2: Más allá del pensamiento abismal:de las líneas globales a una ecología de saberes. Montevideo: Trilce
- Taylor, & Bogdan. (1986). Introducción a los métodos cualitativos de investigación. La búsqueda de significados. Buenos Aires, Editorial Paidós.
- Tonucci, F.(2006). La Ciudad de los Niños . Unicef Argentina - Losada.
- Trueba, S (2022) I multiverso corpóreo (o basta de poner el cuerpo -segunda parte). Entramados, Vol. 9, Nº11, enero - junio 2022, ISSN 2422-6459 "EValles,M (1999) Técnicas Cualitativas de Investigación social Reflexión Metodológica y síntesis profesional Editorial Síntesis
- Vasilachis de Gialdino I, (2006) Estrategias de Investigación educativa - Biblioteca de Educación Gedisa Editorial
- Wayar, M (2018). Palabras de fuego: Teoría travesti-trans sudamericana. Travesti/ Una teoría lo suficientemente buena. Buenos Aires, Muchas Nueces.
- Yedaide, Porta & Ramallo (2021) Alter(N)Ando Las Condiciones De Autoridad De La Investigación Narrativa Contemporánea: Amarres, Enredos Y Desgarros
- Yedaide, M. M. (2016). Condiciones para una investigación narrativa por demanda. III Jornadas de Investigadorxs, Grupos y Proyectos en Educación en Educación. Mar del Plata, 27 y 28 de junio.

Anexo y materiales de investigación:

Entrevistas Tesis - Galasse

Video 1 - [Cátedra de Medios Terapéuticos - Facultad de Ciencias de la Salud y Servicio Social - UNMdP \(youtube.com\)](#)

Video 2 -  Telediario: La Juegoteca en los medios de comunicación.

Video 3 - <https://youtu.be/RFcNb9xic0A>

Piedras

(casi un epílogo)

“A su manera este libro es muchos libros pero sobre todo es dos libros”. Julio Cortázar, Rayuela.

La piedra vuelve al inicio, tesis que es punto de partida de varios juegos nuevos. De las entrevistas, las conversaciones, los mensajes de whatsapp, las lecturas, los momentos de rumia mirando el atardecer o preparando el mate fueron surgiendo ideas, inquietudes y deseos.

Ideas como brotes:

Jugar esta misma tesis de forma cortaziana, invitando a los lectores a leerla en órdenes cambiantes. Empezar por las conclusiones o conocer la juegoteca y los entrevistados para ir luego en búsqueda de las matrices teóricas que la sostienen. Desarmar el orden en búsqueda de nuevos órdenes.

Brotes:

La participación en un capítulo del libro que compilará el Dr. Sebastian Trueba, a partir de una conversación en los pasillos de nuestra facultad sobre esta tesis.

Posibles nuevas investigaciones que se enlazan:

(Algunas ya empezando a caminar)

¿A qué juegan las muñecas en los patios hoy? ¿Cuál es el tiempo y el espacio real de juego en los recreos escolares? ¿Qué habilitaciones de juego hay en los recreos actuales?

En la convención de los derechos del niño se determinan como prioritarios cinco derechos esenciales (educación, salud, alimentación, cuidado y juego). De los cuatro primeros, existen organismos, lugares y adultos que se responsabilizan para que esos derechos estén cubiertos.

Del quinto y protagonista de esta investigación ¿cuál es el organismo superior?, ¿Qué lugares y adultos se responsabilizan para que éste se cumpla?, ¿Quién, en la escuela, es el encargado de garantizar este derecho?

Frases que quedaron afuera (pero que están dentro)

“Vivimos en el capitalismo. Su poder parece ineludible pero también lo parecía el derecho divino de los Reyes. Cualquier poder humano puede ser resistido y cambiado por seres humanos. La resistencia y el cambio a menudo comienzan en el arte, y muy a menudo en nuestro arte, el arte de las palabras”

Ursula K.Lewin

Un mundo de rayuelas pintadas



Imagen 37 - Rayuela pintada en el Patio de Escuela Primaria N° 31
Proyecto “Una Línea de juego” Archivo derecho a Jugar(2012)



imagen 38 - Jornada por el Día del Derecho a Jugar previa a la promulgación de la
Ordenanza Municipal- Archivo a Jugar (2013)



imagen 39 - Primer festejo en Plaza Mitre por del Día del Derecho a Jugar
Archivo A Jugar (2014)



imagen 40 - Rayuela pintada en el patio del Jardín
Municipal Nº 18 - Archivo A Jugar (2018)



Imagen 41 - Rayuelas EMDER en el marco del
Día del Derecho a Jugar - Archivo Derecho a jugar (2021)



Imagen 42 - Flyer Actividad conjunta previa
Día del Derecho a Jugar - Archivo Derecho a jugar (2021)

Risas

"Un Brujo de los Confines no es más ni es menos que un nogal; un nacimiento humano no es más ni es menos que una floración, un Astrónomo escrutando las estrellas no es más ni es menos que un pez desovando; un hombre no es más ni es menos que el maíz que lo alimenta (...) La Creación es una urdimbre perfecta. Todo en ella tiene su proporción y su correspondencia. Todo está hilado con todo en una trama infinita que no podrían reproducir ni mis amadas tejedoras del sur. Pobres de nosotros si olvidamos que somos un telar". (Kupuka- Los días del fuego – Liliana Bodoc)

¡Gracias, gracias, gracias !

Este trabajo no hubiera sido posible sin la colaboración y el acompañamiento de muchos hilanderos que sumaron sus colores y texturas a este entramado de saberes. Me siento afortunada de ser parte de una tribu, que abraza, que empuja, que sueña y que se juega fuerte por un mundo más humano.

A mis 4 maestros, Maia, Gala, Tomás y Lucas por los juegos, la música, las risas cotidianas y sobre todo por elegirme como mamá para compartir esta loca aventura de ser familia. A Esteban por bancarme en todas y en cada una de mis locuras, como ésta de ser licenciada (a esta altura de la vida).

A la tribu, hermanos de la vida, que abren la puerta y siguen poniendo la pava para charlar un rato. En especial a "las brujitas" y a los "planeando lo implaneable", compañeros que se transformaron en amigos imprescindibles en este caminar compartido y a las colaboradoras larga distancia por acercar afecto y mirada en este andar investigativo.

A mis directores: Luis Porta y en especial a Francisco Ramallo, por la mirada, el afecto y el respeto en el acompañamiento de este trabajo.

Al equipo docente de la Licenciatura, por darle textura a mis ideas, abrir hendijas donde no había luces y regalarme nuevos colores para seguir hilando. En especial a Ma. Marta Yedaide, Ma. Marta Ulzurum, Emilia Garmendia y Claudia De Laurentis por mostrarme otras maneras de ver y entender la educación.

Al grupo de investigación en Escenarios y Subjetividades Educativas (GIESE) y al Grupo Pedagorgía por hacerme partícipe de un aprender permanente.

A Julio Cortázar, Graciela Scheines, Liliana Bodoc, Ray Bradbury, Ursula K Lewin y en ellos a todos los que transformaron mi mundo a través de las palabras.

y por último un Gracias! especial al Juego y el jugar por su magia transformadora de realidades.



imagen 43 - Fotografía del juego rayuela, imagen libre.

