



UNIVERSIDAD CATÓLICA ARGENTINA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

El niño y el juego: Estudio de caso de los niños participantes en la juegoteca de la Fundación Abrir la Puerta

Autor:
Graciela S. Villahoz

18 de julio de 2017



UNIVERSIDAD CATÓLICA ARGENTINA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**El niño y el juego: Estudio de caso de los niños
participantes en la juegoteca de la Fundación Abrir la
Puerta**

***Tesis para optar al título de
"MAGISTER en SOCIOLOGÍA"***

**Autor:
Graciela S. Villahoz**

**Directora de Tesis:
Dra. María Raquel Macri**

Firma de conformidad del Director

**Aprobada en nombre de la Pontificia Universidad Católica Argentina, por
el siguiente jurado examinador:**

Nombre y apellido	Firma
1) _____	_____
2) _____	_____
3) _____	_____
4) _____	_____
5) _____	_____

Calificación: (.....)

Ciudad Autónoma de Buenos Aires, de de 2017

Resumen

El presente trabajo tiene como objetivo conocer, describir y analizar la influencia que tiene el juego en los niños, a través de la observación de las actividades lúdicas realizadas en una de las juegotecas de la Fundación Abrir la Puerta. Se utilizaron como marco analítico conceptos provenientes de la sociología de la infancia y de la teoría de la socialización, como así también definiciones de juego y sus funciones. Para la presente investigación se eligió el estudio de caso intrínseco. Se pudo describir la forma de trabajo en la que la Fundación Abrir la Puerta lleva a cabo sus actividades para una mejor comprensión del análisis de los datos. Además, se conocieron las características y datos sociodemográficos de la zona en donde funciona la juegoteca.

El análisis de los datos recolectados se realizó a través de observaciones, evaluaciones de los ludoeducadores a cargo del grupo y entrevistas en profundidad. Se crearon tres dimensiones en el proceso del jugar: actitudes, relaciones sociales y habilidades sociales en donde se incluyeron diferentes temáticas como la aceptación de reglas, el interés por las actividades presentadas, el poder escuchar al otro, el trabajo en equipo, la tolerancia a la frustración entre otras. Como cierre del análisis de los datos, se presentaron ejemplos de casos específicos en los que se pueden observar los cambios paulatinos que se produjeron en los niños desde el primer encuentro al último, como proceso de socialización que abarcan y sintetizan las dimensiones presentadas en el proceso del jugar.

Como resultado se pudo observar la incidencia que tiene el juego en los niños en el desarrollo de actitudes, relaciones y habilidades sociales, es decir, el proceso que realizan los niños cuando se los enfrenta al juego y el desarrollo que paulatinamente se efectúa en pos de la adquisición y desarrollo de las habilidades sociales.

Abstract

The objective of this research is to know, describe and analyze the influence that play has in children through the observation of the recreational activities carried out in one of the toy libraries of Fundación Abrir la Puerta. As an analytical framework, concepts about childhood sociology and socialization theory were used as well as definitions about play and its functions.

As regards methodology, the case study method was chosen in the present study. There is a description of the way that Fundación Abrir la Puerta carried on its activities in order to have a better understanding of the data analysis. Also, there is a description of the area as well as sociodemographic data of the area where the toy library was set up.

Data analysis was based on observations, evaluations done by the coordinators in charge of the group and personal interviews. Three dimensions of the process of play were created: attitudes, social relations and social skills. Different themes were included in these dimensions. Some of them are: accepting rules and accepting the activities proposed by the coordinators, being able to listen to others, team work and tolerance to frustration. As a closure of the data analysis, some examples were presented and specially analyzed where changes in the children attending the toy library were detected from the first day to the last one.

As a result, it could be observed the incidence and importance that play has in children as regards the development of attitudes, social relations and skills, that is to say, the process that children carry on when they are playing and the development that gradually is achieved in the acquisition and development of attitudes, social relationships and skills.

Índice

El niño y el juego: Estudio de caso de los niños participantes en	1
la Juegoteca de la Fundación Abrir la Puerta	1
Introducción	1
i.- Organización de la Tesis	2
Capítulo 1: Estado del arte de la investigación.....	5
1.1 Los Derechos de niños y niñas, su situación actual.....	5
1.2 El derecho del niño a jugar.....	6
1.3 El juego en la infancia	9
1.4 Objetivo general y objetivos específicos	11
1.5 Metodología.....	12
Capítulo 2: Marco Teórico	19
2.1 Infancia.....	19
2.2 Sociología de la infancia	21
2.3 Socialización	24
2.4 El juego	30
2.4.1.- Juegoteca, definición.....	37
2.4.2.- El ludoeducador	43
2.4.3. Juguete.....	44
2.4.4. Juegos tradicionales y juegos contemporáneos	46
2.4.5. Juego libre y juego coordinado.....	47
2.4.6. Las reglas.....	49
Capítulo 3: El estudio de caso.....	51
3.1. Sobre la Fundación Abrir la Puerta y la sociedad civil	53
3.1.1. La Juegoteca Centro Cultural los Bohemios Osvaldo Miranda.- Club Atlanta.....	61
3.1.2. Sobre el trabajo anterior realizado por voluntarias	59
3.1.3.- El trabajo en la Fundación.....	65
3.1.3.1. Planificación de las actividades.....	67
3.1.3.2. El equipo de trabajo.....	69
3.1.3.3 Los Voluntarios	71

Capítulo 4: Análisis de los datos	73
4.1.- Datos sociodemográficos	73
4.1.1. El espacio social	73
4.1.2. Descripción de la zona en donde funciona la Juegoteca y su población.	76
4.2 El juego y la adquisición de habilidades sociales.....	76
4.2.1. Dimensiones observadas en el proceso de jugar	79
4.2.1.1. Actitudes.....	81
4.2.1.2 Relaciones Sociales	87
4.2.1.3. Habilidades Sociales.....	91
Conclusiones	101
Bibliografía	106
Bibliografía citada:	106
Bibliografía leída:.....	111
ANEXOS	112
ANEXO 1: Cuestionario Ludoeducadores	113
ANEXO 2: Entrevistas en profundidad.-Guía de preguntas.....	114

El niño y el juego: Estudio de caso de los niños participantes en la Juegoteca de la Fundación Abrir la Puerta

Introducción

El mejoramiento de la calidad de vida del ser humano no depende únicamente de su satisfacción material sino también del crecimiento espiritual, de las relaciones socio-afectivas y del acceso a diversas oportunidades que favorezcan el desarrollo integral de su personalidad.

En el mundo existe una preocupación por proteger y fomentar el desarrollo de las personas desde que nacen sin tener en cuenta su origen socio-económico ni cultural. La estabilidad y el progreso de las naciones y de la humanidad dependen del tipo y calidad de infancia que tengan los niños y niñas a nivel mundial.

La Convención sobre los Derechos del Niño, adoptada por la Asamblea General de las Naciones Unidas en noviembre de 1989, se encuentra basada en la Declaración Universal de Derechos Humanos y vela por el respeto a la dignidad y el valor de cada persona en su minoría de edad. De los 193 países miembro de la Organización de las Naciones Unidas, sólo dos no han ratificado este documento (Estados Unidos de Norteamérica y Sudán del Sur), por lo que se considera y se muestra la importancia que existe sobre el tema de los Derechos del Niño a nivel mundial.

El tema del presente trabajo es el niño¹ y el juego, poder describir y analizar la influencia que puede tener el juego en el desarrollo o la práctica de habilidades sociales tales como la socialización, el trabajo en equipo, la escucha y aceptación de reglas de juego entre otras.

La temática elegida se basa y justifica en nueve años de trayectoria de la investigadora en una fundación que trabaja por el derecho del niño a jugar, la Fundación Abrir la Puerta² y en los resultados de un estudio iniciado en 2008 y realizado por voluntarias sociólogas y psicólogas, sobre la temática en una de las juegotecas que tenía la Fundación. Los resultados de este estudio se encuentran en el capítulo 3, sección 3.1.2.

¹ Cuando se utiliza la palabra niño en el presente trabajo se refiere a los niños y niñas.

² La investigadora es además la fundadora de dicha organización.

Para la investigadora, el hecho de entrar en el mundo del niño y en el mundo de juego es una tarea fascinante y placentera, como lo es el juego para los niños. El poder observar sus actitudes cuando juegan es entrar en el mundo del “como si”, un mundo que para ellos es tan real como el verdadero.

En todo trabajo de investigación, existen preguntas a responder. El tema del juego y los niños se puede considerar y analizar de tantas maneras y perspectivas diferentes que serían imposibles de desarrollar en el presente trabajo, por lo que se elige como pregunta general la siguiente:

¿Cómo influye el juego en el desarrollo o práctica de las habilidades sociales en los niños de menores recursos que participan de las actividades lúdicas de la Fundación Abrir la Puerta?

Ya acotado el tema en la pregunta general, surgen las siguientes preguntas específicas:

1. ¿Cuáles son las características del barrio y habitacionales de los niños que asisten a la juegoteca de la Fundación Abrir la Puerta?
2. ¿Cómo es el proceso de planificación y ejecución de las actividades lúdicas que se realizan en la juegoteca de la Fundación Abrir la Puerta y cuáles son sus objetivos?
3. Los niños, ¿adquieren o ponen en práctica habilidades sociales?

i.- Organización de la Tesis

El presente trabajo comprende una introducción en la cual se tratan los temas referentes a los motivos de la selección del tema, además de presentar la pregunta general y las preguntas específicas a responder y la manera en que se organizó la tesis. Es importante destacar que se desarrollaron cuatro capítulos con sus secciones y subsecciones correspondientes de acuerdo a los temas que se tratan. En el primer capítulo se presenta el estado de arte de la investigación, los datos del contexto en los cuales se lleva a cabo la investigación, siendo los

mismos los derechos de los niños, niñas y adolescentes y la situación actual. Además específicamente se abordará el tema del derecho del niño a jugar que se encuentra en el artículo 31 de la Convención de los Derechos del Niño, conocida como la Convención de Costa Rica que fue ratificada por la Asamblea Constituyente e incorporada al artículo 75 de la Constitución de la Nación Argentina en agosto de 1994.

Asimismo, en el Capítulo 1, se exponen los objetivos que se desean alcanzar con este trabajo, por un lado, el objetivo general y luego los objetivos específicos que se irán desarrollando en los diferentes capítulos. Es importante además conocer la metodología que se utilizará que se expone también en el mismo capítulo.

Se considera que no se puede desarrollar un tema si no existe un marco de teórico adecuado y es el que se desarrolla en el capítulo 2. Los temas principales que se tratan en este capítulo son los referentes a la infancia, a la sociología de la infancia y teoría de socialización para luego describir temas más específicos que hacen al presente proyecto como son los referentes al juego y sus características, la definición de juegoteca, y el rol de ludoeducador, como así también clases de juego y las reglas.

Ya en el capítulo 3 es el estudio de caso, se comienza a exponer los antecedentes, es decir, la historia de la Fundación Abrir la Puerta y su forma de trabajo. Asimismo, se incluyen datos sociodemográficos para poder situar al lector en la realidad con la que se trabaja con la población objeto de este estudio.

Una vez descripto los antecedentes de la organización y los datos sociodemográficos en el capítulo 4, se realiza el análisis de los datos y exponen las diferentes dimensiones del proceso del jugar observadas y analizadas que son las *actitudes*, las *relaciones sociales*, las *habilidades sociales* y el *proceso de socialización*.

Dentro de la dimensión *actitudes* se desarrolla el tema de la aceptación de las actividades lúdicas propuestas por parte de los ludoeducadores de la Fundación y la escucha, es decir si los niños escuchan a sus pares y a los adultos cuando hablan y si se sienten escuchados por los demás. En la dimensión *relaciones sociales* se analiza la manera en que los niños comparten no sólo el material lúdico sino también sus pensamientos, actividades y sucesos fuera del

ámbito de la juegoteca. Asimismo, dentro de esta dimensión se analiza el tema de la aceptación de las reglas, ya sean reglas de juego o las normas que se proponen en referencia a la convivencia dentro del espacio lúdico. En la dimensión *habilidades sociales*, se indaga y analiza si los niños que participan de las actividades lúdicas en la juegoteca de la Fundación Abrir la Puerta proponen juegos, y si tienen tolerancia a la frustración cuando pierden en un juego o alguna situación no resulta como lo esperado. El tema del trabajo en equipo también se analiza en esta dimensión ya que se incentiva en las actividades lúdicas propuestas.

Por último, como cierre del capítulo 4, se presenta, observa y analiza el *proceso de socialización* que se produce en los niños que participan de las actividades lúdicas de la juegoteca de la Fundación Abrir la Puerta desde el inicio del año en adelante, presentando tres ejemplos concretos.

Y ya llegando al final, se desarrollan las conclusiones. Es el cierre a un trabajo que llevó dos años realizarlo pero que se espera pueda llegar a ser un aporte más al tema sobre el niño y el juego basado en una experiencia concreta y real.

Al final del documento se adjunta la bibliografía citada y analizada como así también la bibliografía consultada. Además se encuentran los anexos sobre las preguntas realizadas en las entrevistas en profundidad.

Capítulo 1: Estado del arte de la investigación

1.1 Los Derechos de niños y niñas, su situación actual.

Como ya se ha mencionado en la introducción, la Convención sobre los Derechos del Niño, adoptada por la Asamblea General de las Naciones Unidas en noviembre de 1989 y firmada en Costa Rica, se encuentra basada en la Declaración Universal de Derechos Humanos y vela por el respeto a la dignidad y el valor de cada persona en su minoría de edad. De los 193 países miembro de la Organización Mundial de Naciones Unidas, sólo dos no han ratificado dicha Convención, siendo los mismos Estados Unidos de Norteamérica y Sudán del Sur.

El Congreso de la Nación de la República Argentina ratificó la Convención sobre los Derechos del Niño en septiembre de 1990 mediante la ley 23.849. Luego la Asamblea Constituyente la incorporó al artículo 75 de la Constitución de la Nación Argentina en agosto de 1994. Con ello se comienza a cambiar la mirada del niño que se tenía hasta el momento.

El niño ya no es considerado como un objeto de protección sino como un sujeto de derecho con garantías y derechos específicos para ellos. El Estado debe realizar todos los esfuerzos posibles para asegurar el acceso a todos los derechos que figuran en la Convención a todo niño, niña y adolescente.

UNICEF, la organización que más trabaja por los niños a nivel mundial, en su sitio describe todos los derechos del niño y los clasifica en *derechos generales* que tienen relación con las medidas que el Estado debe tener y hacer cumplir y garantizar que se cumplan; *a la salud*, para que puedan tener acceso a la vida y el desarrollo, al descanso y esparcimiento; *derechos de familia*, a no ser separado de sus padres salvo que sea imperioso hacerlo, a tener relación personal con ambos padres y que ambos padres asuman su responsabilidad primordial en cuanto a la crianza y desarrollo del niño; *derecho a la educación*, para que desarrolle su personalidad, aptitudes y capacidad física y mental hasta su máximo potencial, a que la disciplina escolar sea compatible con la dignidad del niño; *derechos de participación* para que pueda formar su propio juicio y expresarse libremente y a que se lo tenga en cuenta, a la libertad de pensamiento, conciencia y religión siempre que respete los derechos de las personas, a la libertad de asociación y a tener reuniones pacíficas; *derechos de identidad* para

que pueda tener un nombre, una nacionalidad y conocer a ambos padres, no sufrir discriminación alguna, a no ser trasladado ni retenido ilícitamente fuera de su país, a que se le respete su vida privada así como su honra y reputación y a tener una propia vida cultural, religión, idioma, sea cual fuere su comunidad étnica, religiosa o lingüística.

En resumen, tanto la Convención Internacional sobre los Derechos del Niño como la Ley 26.061 / 2005 de Protección Integral de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes (Artículo 7) plantean el derecho de todo niño a un nivel de vida adecuado para el desarrollo físico, mental, espiritual, moral y social. Asimismo, establecen que la familia es la responsable prioritaria de asegurar a las niñas, niños y adolescentes el disfrute pleno y el efectivo ejercicio de sus derechos. Al mismo tiempo, indican que los organismos del Estado deben asegurar políticas, programas y asistencia apropiada para que la familia pueda asumir adecuadamente esta responsabilidad. Estas mismas ideas se explicitan en la declaración de las Naciones Unidas “Un mundo apropiado para los niños y las niñas” (Año 2002).

A partir de esta Convención y de su aprobación y ratificación por los diferentes países del mundo incluyendo Argentina, se produce un cambio de paradigma. El niño como objeto de protección pasa a ser concebido como sujeto social, como sujeto de derecho. Se reconoce jurídicamente a los niños como sujetos de derechos, son titulares de derechos reales que no pueden ser negociados. Este cambio marca una gran diferencia de los enfoques jurídicos con anterioridad a la Convención en donde solo se reconocían a los niños derechos de protección y cuidado.

1.2 El derecho del niño a jugar

El derecho a jugar figura en el artículo 31 de la Declaración de los Derechos del Niño de la Organización de las Naciones Unidas y desde 1994 forma parte del cuerpo constitucional, de instrumentos internacionales referidos a los derechos humanos de la Constitución Argentina y dice:

1. Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.

2. Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento.

A través de este artículo, el juego es expresamente reconocido en los tratados internacionales de derechos humanos y obliga al Estado a garantizarlo.

Existen innumerables beneficios que puede traer el juego a los niños, ya que es el medio por el que aprehenden el mundo y se integran en él. Con el juego el niño descubre, observa, explora y comprende el universo que lo rodea, y toma conciencia de sí mismo. Permite un crecimiento equilibrado del cuerpo, inteligencia, afectividad y sociabilidad, lo que es imprescindible para el desarrollo de la personalidad de los individuos. La promoción del juego como deber del Estado no solo favorece el crecimiento de los niños sino que también mejora la convivencia familiar y social.

A través de este artículo, los Estados se encuentran obligados a respetar y promover este derecho propiciando las oportunidades apropiadas, en igualdad de condiciones, para participar en la vida recreativa y de esparcimiento.

A pesar que es un derecho reconocido, no siempre los niños tienen acceso al juego ya que existe un conflicto entre el derecho reconocido y su efectivo ejercicio que se podría llegar a demostrar a través del estudio de las políticas públicas que se implementan.

Lo que no puede negarse es su importancia en el proceso de socialización y desarrollo integral del niño.

La realidad con respecto al juego en los niños en la República Argentina es que por un lado existe un gran porcentaje de niños con sus necesidades básicas más que cubiertas que,

pudiendo jugar, es decir, pudiendo ejercer su derecho al juego, tienen sus “agendas” cargadas de actividades que se consideran más útiles que el juego y desde edad muy temprana se los ve tomando cursos o asistiendo a talleres de diferente tipo y se relega el espacio y el tiempo al juego tan necesario para el desarrollo de la personalidad de los niños.

Sus padres, preocupados para que no “pierda el tiempo” jugando, cargan las agendas de los niños con demasiadas actividades sin dejar espacio para el juego. Igualmente sus posibilidades y acceso al juego no se ven impedidas sino disminuidas por el alto grado de actividad que despliegan.

Si se los compara con otros grupos dentro de la sociedad, se puede decir que sus oportunidades y su poder de acceso al juego es mucho mayor que en otros grupos, privilegiando desde muy temprana edad sólo los juegos electrónicos y en la computadora sin dejar mucho tiempo para el juego en grupo, la sociabilidad, el compartir con otro un juego, en parte perdiendo la interacción con el otro o sólo relacionándose con el otro por estar en red. Niños que invitan a sus amigos del colegio a jugar y cuando se los observa, se los ve sentados en grupo pero cada uno tiene su Tablet o Ipad y está jugando su juego con poca interacción con el otro. Es decir que este grupo tiene acceso total al juego y tiene la posibilidad de elegir el tipo de juego que quiera jugar.

Además existe otro grupo de niños en nuestro país que viven en situaciones muy difíciles, sin siquiera tener sus necesidades básicas satisfechas; un grupo en donde el acceso al juego es muy limitado ya que a menudo se ven obligados a cumplir roles de adultos desde edad muy temprana, lo que les quita tiempo para dedicarse al juego y limita que puedan desarrollar o practicar habilidades sociales.

Datos que nos brinda el Barómetro de la Deuda Social (2013) sobre el déficit de oportunidades de socialización extra-escolar refuerzan lo anteriormente mencionado.

En efecto, dentro del estrato social de menores ingresos, el 71,5% realiza actividad física menos de tres días por semana, el 90,9% no realiza actividad artística y el 45% no llevan a cabo juegos al aire libre. Estos números reflejan el poco valor que se le da al tema de la socialización y el juego en algunos sectores ya sea por falta de conocimiento sobre la importancia que tiene en los niños o por falta de acceso a dichas actividades.

El presente trabajo se refiere a los niños y niñas de 3 a 11 años de edad, de la ciudad de Buenos Aires que provienen de familias en situación de riesgo, sin sus necesidades básicas satisfechas. Viven en un medio ambiente que no favorece el poder ejercer el derecho al juego, con limitado acceso al mismo, siendo éste un derecho constitucional aprobado en la Constitución de 1994.

Son chicos que habitan en casas tomadas o muy precarias, hoteles o inquilinatos en donde toda la familia vive en una sola habitación y comparten baños, cocinas y lavaderos con otras familias por lo que no tienen espacio para el juego. Muchos de ellos, niños de 8 o 10 años de edad, deben hacerse cargo de sus hermanos menores, por lo tanto, comienzan a cumplir roles de adultos desde temprana edad, una edad en donde el juego debería ser la actividad más importante a realizar. Por otro lado, las calles y algunas plazas de la ciudad de Buenos Aires se han vuelto peligrosas como para poder dejar que los chicos jueguen en ellas por ser inseguras. Esto no significa que sean niños que no sepan jugar, de alguna manera ellos buscan sus formas para poder hacerlo, pero, como se mencionó anteriormente, su acceso al juego es muy limitado.

La situación general de nuestro país, Argentina, el aumento de los niveles de pobreza y la inmigración ilegal desde los países limítrofes hace que esta población deje de ser niños a edades tempranas y tengan su acceso al juego de forma muy limitada; no condice con la manera que otros grupos con otras características sociales lo tienen.

1.3 El juego en la infancia

El juego en la infancia según Duek (2014) y Lora (2011) entre otros autores, impacta en el desarrollo armonioso de la personalidad de los niños ya que:

- Es el medio por el que los niños apprehenden el mundo y se integran en él. Con el juego el niño descubre, observa, explora y comprende el mundo que lo rodea, y toma conciencia de sí mismo.

- El juego imaginativo y creativo de la infancia constituye el fundamento para la aparición posterior del pensamiento abstracto y de facultades racionales más complejas.
- Es la base sobre la que se despliegan capacidades superiores como la imaginación, la creatividad, la perseverancia en el esfuerzo que pueden resultar menoscabadas si se impide su ejercicio.
- Jugando los niños desarrollan sus aptitudes físicas, conocen su cuerpo y sus posibilidades. El juego favorece la destreza, la coordinación, el equilibrio y estimula el desarrollo de los sentidos.
- Desarrolla su capacidad intelectual: jugando los niños toman una actitud positiva hacia el aprendizaje, prueban y aprenden nuevas habilidades, conceptos y experiencias, su creatividad y su imaginación, creando símbolos e historias.
- Desarrolla sus habilidades sociales: ayuda al niño a salir de sí mismo, facilita el encuentro con los otros, aprende a respetar reglas, a negociar, y a asumir roles.
- Desarrolla su costado afectivo-emocional: el juego es una actividad placentera que estimula la satisfacción, confianza y seguridad, aporta autoestima y permite descargar tensiones para lograr un sano equilibrio emocional y afectivo.

Conceptos elaborados por pensadores tales como Durkheim (1974), como así también por otros del campo de la sociología de la infancia como Gaitán Muñoz (2006) y sobre juego tales como Huizinga (1968), Öfele (2004), Duek (2014) entre otros, son los utilizados como marco teórico para el desarrollo del objetivo general del proyecto consistente en conocer, observar y analizar la forma en que influye el juego en el desarrollo y/o práctica de las habilidades sociales en el niño.

En cuanto al estado de la investigación sobre el tema de interés, se observa que existe cuantiosa información escrita sobre el juego pero pocos casos documentados de experiencias concretas de juegotecas sobre todo en la República Argentina.

La presente investigación se realizó con metodología cualitativa y de acuerdo al objetivo se seleccionó el estilo de estudio de caso intrínseco. Se analizó el proceso de adquisición de habilidades de diverso tipo que se produce en un grupo de niños y niñas de 3 a 11 años desde el momento cero en el cual comienzan a participar en las actividades lúdicas que realiza la Fundación Abrir la Puerta, por el término de 7 meses, durante 2014.

1.4 Objetivo general y objetivos específicos

Tanto el objetivo general como los objetivos específicos fueron desarrollados a partir de las preguntas que se realiza la investigadora sobre el niño y el juego, sobre las posibilidades que se abren y pueden presentarse a un niño expuesto al juego en pos del desarrollo y/o práctica de habilidades sociales.

La temática sobre el niño y el juego es tan amplia y los enfoques que pueden darse tan variados, que se debe poder determinar los límites y la amplitud del presente estudio. Entre las numerosas funciones que cumple el juego en el desarrollo de la personalidad de los niños y en la práctica o adquisición de habilidades sociales, descriptas en este proyecto, en esta investigación se optó por desarrollar como objetivo general el siguiente:

Conocer, describir y analizar la manera en que el juego influye en el desarrollo o práctica de habilidades sociales³ de los niños y niñas que asisten a la juegoteca de la Fundación Abrir la Puerta.

Los objetivos específicos elegidos se encuentran focalizados con el objeto que pueda llevarse a cabo el cumplimiento del objetivo general. Es esencial poder tener objetivos específicos claros, que aporten la información necesaria en pos del cumplimiento del objetivo general.

³ Dichas prácticas consisten a grandes rasgos en: salir de sí mismo, facilitar el encuentro con los otros, aprender a respetar reglas, a negociar, y a trabajar en equipo.

Por todo lo expuesto, se eligieron los siguientes objetivos específicos:

- a) Describir las características del barrio y hábitat de la zona en donde viven los niños que concurren a la Fundación Abrir la Puerta.
- b) Describir y conocer el proceso de planificación y ejecución de las actividades lúdicas que se llevan a cabo en la juegoteca de la Fundación Abrir la Puerta y sus objetivos.
- c) Observar, analizar y describir las habilidades sociales y/o prácticas adquiridas (actitudes, relaciones sociales) a través del tiempo en que asisten a la juegoteca.

1.5 Metodología

Como se ha mencionado con anterioridad, el presente trabajo consiste en una investigación que responde a la pregunta principal de este estudio que es:

¿Cómo influye el juego en el desarrollo o práctica de las habilidades sociales en los niños de menores recursos que participan de las actividades lúdicas de la Fundación Abrir la Puerta?

Para ello, a continuación se explica el método que se utilizó para poder llevar a cabo el presente trabajo, el cual se considera el más adecuado para poder cumplir con los objetivos propuestos.

Para cumplir con los objetivos propuestos en el presente estudio, se seleccionó un estilo de investigación cualitativo denominado estudio de caso intrínseco (Stake 1999). Acorde con la descripción de Stake (1999), un estudio de caso intrínseco es aquel en el cual la intención es poder tener una mejor comprensión de aspectos intrínsecos de un niño, de un paciente, o de una organización en particular. Para Stake (1999), el caso es algo específico, complejo y en funcionamiento. Es un sistema integrado, el interés se basa en el estudio de algo en particular,

existe un interés intrínseco en el objeto de estudio. El autor distingue la investigación cuantitativa de la cualitativa y hace hincapié en el tipo de conocimiento que se pretende investigar o adquirir en cada clase de investigación. Para él, en las investigaciones cualitativas se destacan la comprensión de las complejas relaciones entre todo lo que existe, los investigadores perciben lo que ocurre en una clase de episodios o testimonios. Se trata de comprender el caso a través del uso de relatos.

En el presente trabajo se estudió y analizó el caso de 16 niños y niñas de 3 a 11 años de edad, de la ciudad de Buenos Aires, específicamente del barrio de Villa Crespo, que asistieron a una juegoteca instalada por la Fundación Abrir la Puerta en el Centro Cultural Los Bohemios-Osvaldo Miranda, sito en el Club Atlanta, en el barrio de Villa Crespo. Se trató de observar, conocer y analizar la manera en que a través del juego, los niños pueden desarrollar, adquirir o practicar habilidades sociales, socializar e interactuar con otros, su manera de socializar. Estos niños provienen de familias en situación de riesgo, sin sus necesidades básicas satisfechas. Viven en un medio ambiente que no favorece el poder ejercer el derecho al juego, con limitado acceso al mismo.

Se coincide con Gaitán Muñoz (2006) que comenta que el poder realizar investigaciones en las que estén implicados los niños es realmente es una tarea atractiva. Sin embargo, se tiene en cuenta el respeto del derecho del niño a su privacidad y a la confidencialidad ya que, al tratarse de niños, es la responsabilidad del adulto protegerlos, por lo que los nombres y edades que se mencionaron en el trabajo son verdaderos pero en ningún momento se darán más datos de ellos.

En referencia al trabajo de campo, se buscaron las herramientas más adecuadas para poder obtener la información necesaria y así poder llevar a cabo el presente trabajo. Se eligieron las *observaciones* a los niños que participan en las actividades lúdicas en la juegoteca de la Fundación Abrir la Puerta, lectura y análisis de las *evaluaciones de los ludoeducadores* que realizan luego de cada jornada lúdica y por último dos *entrevistas en profundidad* a ludoeducadoras de la Fundación.

Stake (1999) comenta que las observaciones conducen al investigador hacia una mejor comprensión del caso. Es el observador el que directamente reconoce los datos cualitativos o interpretativos. Además, considera que..

“Durante la observación, el investigador cualitativo en estudio de caso registra bien los acontecimientos para ofrecer una descripción relativamente incuestionable para posteriores análisis y el informe final”. (Stake, 1999, p.61)

Las *observaciones* se llevaron a cabo a los 16 niños y niñas de 3 a 11 años, que participaron en las actividades lúdicas en la juegoteca de la Fundación Abrir la Puerta durante siete meses, de abril a noviembre de 2014 para registrar las actitudes, comentarios, identificando aquellas que den cuenta de la adquisición o no de habilidades sociales. Como ya se ha mencionado, este grupo de niños son de diferentes edades y asisten a diferentes escuelas. Ello ha dificultado el poder tener un grupo de control o solicitar al docente a cargo que informe si se producen cambios o no en los niños participantes. La realidad de las escuelas públicas hace que los docentes no solo traten de cubrir la parte académica sino que también cumplan otros roles como el de asistentes sociales y se ocupan de temas y situaciones que van más allá de lo mero académico, lo que imposibilita pedirles que además colaboren con un estudio como el presente a pesar de su importancia. Por lo tanto, se decidió observar y ver la evolución o no de los niños participantes solamente en el espacio de la juegoteca y a través del tiempo, desde el inicio en el mes de abril de 2014, momento en que se abrió la juegoteca, hasta noviembre del mismo año.

En principio se trató de realizar observaciones no participantes pero se sabe que al observar niños, a menudo los mismos invitan al juego por lo que también se hicieron observaciones participantes.

Se tomó un momento cero, desde el inicio del año, en el momento en que se abre la juegoteca y desde ese momento en adelante, se llevaron a cabo estas observaciones. Se tomó registro una vez por semana.

Se considera que el hecho de observar a los niños jugar es una de las claves para poder comprender su comportamiento lúdico. Se debe tener cuidado en la observación ya que a menudo sucede que cuando los niños se sienten observados por un adulto no actúan de la misma manera como si estuvieran solos, pueden llegar a modificar el juego o su manera de actuar en cuanto al lenguaje y gestos entre otras cosas.

En este caso la observación fue bastante natural en cuanto a la reacción de los niños dado que conocen a la investigadora desde el primer día en que se abrió la juegoteca y jugaba con ellos algunos días lo que hizo una integración rápida al grupo.

Vasilachis de Gialdino (2006) considera que la observación participante es una de las formas de producir conocimiento,

“.....en la que el compromiso del investigador supone enfrentar la tensión entre el involucramiento y el distanciamiento en las situaciones sociales en las que se encuentra. En la que el despliegue de relaciones e interacciones «cara a cara», compartiendo actividades y sentimientos durante un período prolongado de tiempo, se constituye en un soporte imprescindible de la investigación. De esta forma se explicita con claridad que «la técnica de la OP no es solo una herramienta de obtención de información sino, además, de producción de datos en virtud de la presencia de un proceso reflexivo entre los sujetos estudiados y el sujeto cognoscente.” (Guber, 1991: 179 en Vasilachis de Gialdino, 2006).

Dentro de los métodos de observación que existen, se utilizó método de observación directa Öfele (2004) con un registro narrativo escrito, por el cual se describieron los comportamientos de los niños en las situaciones de juego presentadas dentro de la juegoteca.

Cuando Öfele (2004) hace referencia a la observación, comenta que algunos autores diferencian la *observación del juego* que se entiende como un esquema o estructura, en donde se estudia el nombre del juego, las reglas y cantidad de jugadores entre otros temas, con la *observación del jugar*, que se refiere a la puesta en acción del juego como tal. Por lo que la observación de uno u otro son totalmente diferentes.

En este trabajo se decidió llevar a cabo la *observación del jugar*, es decir, la observación en donde se establece una relación simbólica entre el espacio, tiempo, objetos y los jugadores además de considerar que el jugar también se encuentra relacionado con acciones de no juego. Por consiguiente, se puede comenzar a entender que la tarea de observar el jugar comprende cierta dificultad ya que se tiene que distinguir que es jugar de lo que no es.

Lo que para una persona puede significar la acción de jugar, para otra no lo es, por lo que no se puede comenzar a observar un grupo con un esquema preestablecido de lo que va a suceder. Es una realidad más subjetiva o grupal que la realidad del juego como estructura o esquema.

Además se debe tener en cuenta que en la acción de jugar, el observador debe “sumergirse” en el juego ya que los objetos adoptan otras funciones que en la vida real por lo que también exigen otra mirada. Es poder entrar y salir del juego para poder comprender la escena y no perderse la acción lúdica que se está viviendo.

Es por esta razón que se consideró al registro narrativo el mejor método de observación para llevar a cabo en esta investigación.

En cuanto a las *evaluaciones de los ludoeducadores*, es importante saber que dichas evaluaciones son parte de la metodología en la operación que se utilizaba en la Fundación. Los ludoeducadores llevan registro de cada jornada que se lleva a cabo, en este caso en la juegoteca y se realiza una autoevaluación grupal de ese día. Se evalúa la coordinación, la reacción del grupo a la propuesta del día durante el inicio, desarrollo y cierre de la actividad; si el material llevado fue adecuado o no; la relación de los niños participantes con los ludoeducadores, entre otros temas. Esta información tiene como objetivo poder realizar cambios a tiempo o notar si existen actividades que no tienen aceptación por parte del grupo, y sus causas. Se tomó información sobre la evaluación que realizan los ludoeducadores con respecto a este grupo y se comparó con la planificación del día.

Otra de las herramientas elegidas para poder llevar a cabo la presente investigación fueron las *entrevistas en profundidad*. Stake (1999) sostiene que en muy raras ocasiones en el estudio de caso cualitativo se utiliza una encuesta con idénticas preguntas para todos los entrevistados ya que se espera que cada entrevistado haya tenido experiencias o historias únicas que contar.

Se efectuaron entrevistas en profundidad a dos ludoeducadoras. Una de ellas, la lic. Carina Palladino, quien estuvo a cargo del grupo de julio a diciembre 2014. Además, la lic. Palladino estuvo trabajando en la organización desde que se iniciaron las actividades de la Fundación Abrir la Puerta en junio de 2005.

La otra persona entrevistada es la lic. María Emilia Silva Nieto, quien había trabajado en la Fundación y específicamente en la juegoteca en la cual se llevó a cabo un trabajo de investigación anterior realizado por voluntarias que se menciona en el capítulo 3.

Antes de efectuar la entrevista, se les envió un cuestionario con preguntas disparadoras para luego seguir con la entrevista en profundidad. Se tomó como guía, las preguntas disparadoras que se enviaron con anterioridad a la entrevista, para luego incluir otras preguntas a medida que las entrevistadas respondían. Se trataron temas referentes al juego y sus opiniones sobre si el niño, a través del juego puede desarrollar habilidades sociales tales como poder trabajar en equipo, compartir material, si acepta las normas, entre otras. Se realizaron preguntas abiertas para facilitar la exposición de las entrevistadas. Tanto el cuestionario de preguntas disparadoras sobre el juego como las preguntas de las entrevistas en profundidad se encuentran en los anexos 1 y 2. Ambas entrevistas fueron grabadas y se encuentran a disposición del jurado en caso que lo consideren necesario. La entrevista a la lic. Palladino se realizó el 13 de septiembre de 2016, con una duración de aproximadamente 40 minutos y la entrevista realizada a la lic. Silva Nieto se llevó a cabo el día 21 de septiembre de 2016 con una duración de aproximadamente 20 minutos.

Las razones por las cuales se eligieron a estas dos personas fueron las siguientes: En el caso de la lic. Palladino por sus conocimientos y experiencia en la temática del juego como así también porque ella comenzó a trabajar en la fundación desde sus inicios y conocía la cultura organizacional y los objetivos de la fundación y por último porque estuvo a cargo del grupo objeto de este estudio en el segundo semestre del año 2014.

En cuanto a la lic. Silva Nieto, ella era una de las ludoeducadoras a cargo de la juegoteca Tía Jacinta, lugar en donde se realizó un estudio previo al presente estudio el cual se desarrolla en el capítulo 3. Asimismo, la lic. Silva Nieto supervisaba las otras juegotecas que poseía la Fundación por lo que su experiencia en el tema no sólo abarca el hecho de ser ludoeducadora

de una de las juegotecas sino también tener una visión más abarcativa de lo que sucedía con los niños y el juego en otras juegotecas de la fundación

Con estas herramientas se pudo llevar a cabo el análisis correspondiente pudiendo relacionar las actividades que se planifican, las observaciones efectuadas en la juegoteca y la evaluación que realizan los ludoeducadores que han estado a cargo de las actividades.

Además, los datos que se obtuvieron en las entrevistas en profundidad sumaron información al caso, no sólo sobre los niños y niñas que participan en las actividades lúdicas de la juegoteca que son objeto de este estudio sino también sobre la temática en general.

Una vez finalizada la recolección y el análisis de los datos, se presentó la información del caso ordenada en función de los datos sociodemográficos de la zona en donde habitan las familias de los niños participantes, las características de las relaciones sociales y la descripción y adquisición por parte de los niños de las diferentes habilidades sociales a través del juego.

Capítulo 2: Marco Teórico

El presente trabajo tiene como objetivo conocer, describir y analizar la influencia que tiene el juego en los niños por lo que es de vital importancia considerar en esta investigación conceptos sobre algunos temas para luego realizar un profundo análisis en base a la temática a desarrollar. Conceptos sobre la infancia, sociología de la infancia a través de autores como Gaitán Muñoz (2006) y la teoría de la socialización de Durkheim (1974), y del proceso social de Mead (1998), no pueden faltar en el presente trabajo como así también definiciones sobre el juego y sus funciones, o de juguete elaboradas por diferentes pensadores tales como Huzinga (1968) y Duek (2014); es decir, investigar definiciones que existen sobre juego, juguete, normas y poder relacionarlas con actitudes y habilidades que la Fundación propone transmitir a través de actividades lúdicas.

Ante todo cabe aclarar que se utilizará el término niño o niños cuando se haga referencia tanto a los niños como a las niñas por una cuestión de practicidad y claridad a la lectura y también para respetar en muchos casos las definiciones o citas expuestas en el presente trabajo tal cual fueron escritas.

2.1 Infancia

Para comenzar, se considera ineludible poder describir qué es la infancia ya que el presente trabajo y el objeto de este estudio son los niños. En este sentido desde la sociología, Durkheim (1974) considera a la infancia como “*un período de crecimiento en sentido físico y moral, el período en el que la persona se prepara para entrar a vivir la verdadera vida social que es la adulta*” (Gaitán Muñoz, 2006, p. 47). Esta preparación se concreta a través del proceso de socialización y consecuente aprendizaje de normas y roles sociales.

La palabra infancia viene del latín *infantia* y se refiere a la etapa de la existencia de un ser humano desde su nacimiento hasta su pubertad. Se considera a la infancia un momento de suma importancia en la vida del ser humano ya que es allí donde se forman los soportes afectivos e intelectuales de la persona.

Esta definición se asemeja a la de niñez y en algunos casos se utiliza una u otra palabra de manera indistinta. Las definiciones de ambas palabras que brinda el diccionario de la Real Academia Española son exactamente las mismas.

Con respecto a la sociología de la infancia, se identifica el pensamiento pre sociológico de la infancia desde el siglo XIV para llegar al siglo XX con un concepto del niño como sujeto de derechos. Una muestra de ello es la Convención de los Derechos del Niño, ya mencionada en 1.1 que define infancia como un espacio separado de la edad adulta y reconoce que lo que resulta apropiado para los adultos puede no ser adecuado para la infancia.

Lara (2011) relata los cambios que se van produciendo con el concepto de niñez a través de la historia y considera que deviene de un largo proceso histórico que se fue configurando ya que en la Antigüedad, la palabra niñez no estaba dentro del concepto de persona por lo que tanto los niños y niñas como las mujeres y esclavos no eran considerados personas. En Roma el infanticidio era una práctica frecuente y en Grecia se los exponía e inmolaba. Afortunadamente, en la Edad Media con el advenimiento del cristianismo, estas prácticas se prohibieron y es a partir del siglo XIV donde se comienza a dar cierta importancia a la infancia.

El concepto de infancia tuvo su origen recién a fines del siglo XIX. Principalmente en Francia e Inglaterra se observaron y estudiaron sus diferentes etapas y se llegaron a obtener algunas definiciones como por ejemplo la de Donzelot (1979) que considera a la infancia una realidad social que no es solamente una etapa biológica de la persona sino que se encuentra en estrecha relación con su tiempo, espacio y cultura. Ya en la Edad Moderna se comienza a valorar socialmente a los niños pues se los considera los portadores del futuro. Y es el Estado que comienza a desarrollar y llevar a cabo acciones en cuanto a la educación.

En el siglo XX se produce un cambio rotundo en la mirada hacia la infancia. Surge la preocupación en las agendas internacionales por proporcionar a los niños y niñas mejores condiciones en cuanto a educación, salud, alimentación y protección jurídica. Se produce un significativo avance en la protección internacional de la niñez.

En la infancia se adquieren las representaciones e imágenes que ayudan al desenvolvimiento y formación de identidad del niño a partir de la realidad y experiencia vividas.

Duek (2014) considera que se han descartado las definiciones de infancia como una categoría atemporal o abstracta. Define a la infancia como una construcción cultural, política y social en donde se cristalizan las estructuras significativas y los discursos que rodean a los niños.

Se considera a la infancia como una realidad que va más allá de una etapa biológica tal como menciona Donzelot (1979), es el tiempo en donde se incorporan representaciones e imágenes, se fijan estructuras significativas que aportan al desarrollo y formación de la identidad del niño.

2.2 Sociología de la infancia

En esta sección se podrán conocer diferentes pensadores que tratan el tema sociología de la infancia. Se podrá comprender la evolución en el pensamiento que se realizó desde que se tomó al niño como sujeto de derecho. Se necesitaba conocer sobre este tema en particular para poder llevar a cabo el presente trabajo.

Aproximadamente a mediados del siglo XX se inicia el estudio de la infancia dentro de la sociología como un nuevo campo, desde que el niño es considerado verdadero sujeto de derecho.

Existen, según Gaitán Muñoz (2006), enfoques predominantes en el estudio de la infancia que para Mayall (2002) o Alanen (2003) son por un lado, la *Sociología de los Niños*, en donde se toma como punto de partida la idea que los niños merecen ser estudiados por sí mismos y desde sus propias perspectivas porque son actores sociales en los mundos que participan. De esta manera, la investigación debe enfocarse en ellos, en sus condiciones de vida y actividades. El niño es un agente que participa en la construcción de conocimiento y experiencia diaria y se tienen en consideración las visiones propias de los niños.

Otro enfoque es la *Sociología deconstructiva de la infancia*. Esta perspectiva se basa en metodologías post-positivistas y sus implicaciones (construccionistas) para la investigación social, siendo Foucault la principal fuente de inspiración. Se trata las nociones de niño o infancia como formaciones discursivas, socialmente construidas. Las ideas, imágenes y conocimientos de los niños y la infancia se comunican por medio de la vida social. Los niños son agentes sociales activos, modelan las estructuras y los procesos sociales que suceden a su alrededor.

Por último, en la *Sociología estructural de la infancia*, se observa al niño como un elemento permanente y como parte de la estructura social, es una “estructura” en sí misma y se la puede comparar con la clase o el género. Es una categoría social permanente en la sociedad, sus miembros pueden cambiar pero la infancia y sus relaciones con los adultos continúan siendo una parte esencial del orden social. Se transforma en una categoría social definida como infancia.

Para Gaitán Muñoz (2006) en estos enfoques son más los aspectos que se asemejan que los que los distinguen. Las clasificaciones ayudan a distinguir las características específicas de algún tema pero corren el peligro de encasillar o simplificar discursos. Es importante notar que a pesar de las diferentes corrientes de pensamiento se toma a la infancia como una categoría social a ser estudiada bajo la visión del niño y no del adulto, y de esta manera se pueden comparar por un lado a generaciones de niños en donde quizá existan similitudes o patrones cambiantes y por el otro, a los adultos.

La autora termina expresando que la nueva sociología de la infancia introduce el estudio de los niños en el ámbito de los objetos de interés sociológico dándoles entidad totalmente independiente de sus familias. Para ella, es imposible explicar la vida social si no se puede contar con todos sus componentes ya que las conductas de los niños residen en el presente y no son un anticipo de la vida que vendrá, sino que tienen sus propias características ahora.

Otros pensadores como Castorina y Horn (2012) coinciden en algunos conceptos con Gaitán Muñoz (2006) ya que consideran que el surgimiento de una nueva sociología de la infancia contribuye a romper con algunas creencias básicas de los estudios sociológicos anteriores donde todo se veía desde el punto de vista adulto sin reconocer prácticas propias de la infancia.

Como antecedentes a la nueva sociología de la infancia, los autores comentan que ya en el siglo XVII existe un pensamiento pre sociológico de la infancia. Pero desde Rousseau y la idea del niño inocente a la interpretación standard de la teoría de Piaget, tienen algunos puntos en común como que apelan a sus carencias haciendo hincapié en lo que les falta desarrollar para ser un ser social, un adulto. No tienen en cuenta al niño como un actor social y se elude el estudio de las particularidades de las prácticas sociales infantiles de esta manera contribuyendo a la invisibilización de sus atribuciones civiles.

Seguidamente, la sociología tradicional rompe con los conceptos pre-sociológicos pues se centra en el proceso de socialización y explica la adquisición de la cultura desde el punto de vista del adulto, sin dar participación en el proceso al niño ni a sus prácticas sociales. Pareciera que el niño no renegocia los significados de la cultura ni los construye y se desnaturaliza el modo de entender la infancia. Se continúa sin poder dar cuenta de la actividad infantil en las prácticas sociales.

Para Castorina y Horn (2012) la llamada sociología de la infancia se encuentra dirigida a superar el desconocimiento que existe de la especificidad infantil dentro de las ciencias sociales.

Asimismo indican que Prout (1998 y 2010) presenta tres pilares teóricos desde donde se construye la nueva sociología de la infancia. El primero es la *sociología interaccionista* que cuestiona el concepto de socialización de la sociología clásica al concebir al niño como sujeto pasivo en los procesos de apropiación cultural. El segundo pilar teórico es la *sociología estructural* que define a la infancia como un fenómeno permanente en la estructura social. Y el tercero es el *constructivismo social* que pone en relieve las delimitaciones sociales e históricas de las infancias.

Con esta nueva perspectiva, se crea un espacio para la infancia dentro de la sociología que permite estudiarla como un fenómeno social complejo e inestable.

Existen rasgos comunes en la nueva sociología. Se considera a la infancia como una construcción social y no un producto de una maduración natural o universal; también depende de condiciones estructurales y culturales propias de las sociedades. El niño es un actor social y no alguien que devendrá en actor social. Se focaliza en que lo que el niño genera por participar en las diferentes instancias sociales. La infancia se analiza como una variable de análisis sociológico que se considera en conjunto con la clase, el género o la pertenencia étnica y no en forma separada como se hacían anteriormente. Se intenta rescatar la voz de los niños para comprender el fenómeno social de la infancia, es decir, se reconoce la actividad de los niños y son miembros de una categoría social definida.

Esta nueva sociología de la infancia que se inició en los años sesenta del siglo XX, reconoce al niño como un agente social, el niño pasa a ser sujeto de derechos tutelares y también civiles.

Castorina y Horn (2012) comentan que en la sociología de la infancia el niño es un agente social activo en sentido pleno con prácticas culturales y sociales que le son propias y que son diferentes a las de los adultos.

En síntesis, se coincide con Gaitán Muñoz (2006) y Castorina y Horn (2012) en que el niño es un actor social en el hoy. No es un anticipo de lo que vendrá sino que sus conductas residen en el presente. Los niños tienen prácticas sociales y culturales propias y completamente diferentes a los adultos, por lo que se muestra la importancia que tiene que sean sujetos de estudio en forma totalmente separada de los adultos.

2.3 Socialización

Un aspecto importante que se estudia en el presente trabajo es la socialización, la manera en que se socializa, se interactúa en la juegoteca de la Fundación Abrir la Puerta, poder observar y describir la relación entre los niños y los adultos y la relación entre pares. Se toman varios autores en este tema, entre ellos, Durkheim (1974), Berger y Luckman (2001), como así también Tedesco (1995) que se refieren a la teoría de la socialización.

Del mismo modo se expone la visión de Lora (2011) y otros, que relacionan la socialización con el juego. Además se incluye la visión de Mead (1998) en referencia al acto social y el “self”.

Con respecto a la socialización, Agulla (1974) comenta que para Durkheim los hechos sociales son externos al individuo, es decir que cuando el individuo nace estos hechos ya existen. La socialización primaria que se produce en los hogares y luego la secundaria son las que permiten al individuo integrarse a la sociedad acorde a pautas de comportamiento comunes que se asimilan y se apropian para convertirse en reglas personales de vida. Son hechos pre-existentes que el hombre ejecuta y son exteriores al mismo. Se le imponen al hombre un conjunto de hechos relacionados con la manera de actuar, pensar y sentir de una manera coercitiva. Estos hechos sociales no tienen por sustrato al individuo sino a la sociedad en su totalidad o a un grupo perteneciente a la ella. Es por ello que resulta tan importante la educación tomada como formación ya que la función que tiene este proceso es construir al ser social.

El niño sufre la presión del medio social que trata de hacerlo a su imagen siendo los padres y los maestros representantes e intermediarios. Un hecho social se reconoce por el poder de coerción externa que ejerce sobre los individuos. Este poder se reconoce en las sanciones que se aplican o en la resistencia por cumplir que tratan de imponer los individuos. Estos hechos sociales no sólo son maneras de actuar, sentir o pensar sino que también son maneras de ser consolidadas que se imponen al individuo, hábitos, formas de organización obligatorias en el individuo que lo conforman, y ejercen una coacción exterior sobre él. Esta coacción exterior son las instituciones. Para Durkheim (1974) existen dos reglas en el hecho social siendo la primera la regla que se debe considerar a los hechos sociales como cosas, en calidad de data que son el punto de partida de la ciencia. Como segunda regla, el autor propone tomar como objeto de investigación sólo un grupo de fenómenos que sean definidos con anterioridad y que tengan caracteres exteriores comunes y poder incluir u observar y estudiar en la misma investigación a todos los que respondan a estas características. Se realiza una distinción entre el “*etre social*” (ser social) que es el resultado de la convivencia social y el “*etre individual*” (ser individual), el individuo.

En una escuela, por ejemplo, el niño sufre la misma presión del medio social que trata de hacerlo a imagen de los que son los representantes e intermediarios, en este caso, sus padres y maestros. Con ello,

“el fin educativo es la adaptación social, la estructura educativa es el grupo social, el contenido educativo son los hábitos, sentimientos y saberes del grupo, el educador es la generación adulta y el educando es la generación inmadura. El mecanismo mediante el cual se forma (con-forma y trans-forma) el individuo es la participación social metódicamente conducida”. (Argulla, 1974, p.15 sobre Durkheim).

Como Durkheim (1974) observa la socialización desde el punto de vista educativo, Lora (2011) analiza la forma en que el juego constituye un campo fértil para la socialización en la infancia ya que abre las puertas a la comunicación y también al aprendizaje pues estimula el desarrollo de vínculos interpersonales. La autora considera que la ausencia de juego puede relacionarse con la violencia en ámbitos escolares y familiares. Los niños, cuando participan de actividades lúdicas pueden relacionarse entre sí, aceptar reglas y pueden resolver conflictos como así también tener participación social, política y cultural. Lora (2011) piensa que el juego se convierte en un espacio anticipatorio de entrenamiento para la vida social. Considera que una sociedad en la cual existe espacio para el juego es una sociedad menos violenta y más integrada.

Lora (2011) también menciona a Brougère (1998) quien considera que en toda socialización existe una apropiación de la cultura, una cultura que es compartida por la sociedad en su totalidad o por parte de ella, adquirida por la confrontación de imágenes, a través del universo de lo imaginario, de los juguetes que proporcionan los juegos infantiles. Se considera a la infancia el ámbito privilegiado para la socialización. Y es el juego una herramienta que tiene un papel fundamental en la construcción de las relaciones sociales ya que contribuye al desenvolvimiento saludable de los seres humanos.

Además, Lora (2011) también indica que se retoma la clasificación de juego que desarrolla Piaget (1990) tanto los juegos simbólicos como las reglas contribuyen a la socialización del niño ya que ayudan en la construcción de las relaciones sociales. La construcción simbólica es una reproducción imitativa de la realidad que le sirve al niño para luego adaptarlo a la vida real.

Mead (1998) indica que en el acto social intervienen dos o más individuos respecto a un objeto social. Considera que los animales y los hombres pueden mantener actos sociales a través de una conversación de gestos en donde la acción-gesto de uno, produce un estímulo o una reacción adaptativa del otro. A través de la comunicación simbólica, los participantes son capaces de ver su propia acción desde la perspectiva de los otros poniéndose mentalmente en el lugar del otro. Esta autopercepción facilita la adaptación y cooperación que la vida social requiere al verse uno a sí mismo como objeto social. El poder verse a uno mismo como objeto social define a la persona o al “sí mismo” (self). Describe al self como un proceso social que comprende el “mi” y el “yo”. Para Mead (1998) el “mi” es un *“conjunto organizado de actitudes de los demás que uno consciente y responsablemente asume”* (Mead en Beriain 1998, p.140), y el “yo” es un aspecto creativo que hace surgir al “mi” y al mismo tiempo da una respuesta imprevisible del organismo a ese “mi”, a las actitudes internalizadas de los demás.

Resumiendo, la descripción de Mead (1998) sobre el “yo” y el “mi” es la siguiente:

“El yo es la reacción del organismo a las actitudes de los otros; el “mi” es la serie de actitudes organizadas de los otros que adopta uno mismo. Las actitudes de los otros constituyen el “mi” organizado y luego uno reacciona hacia ella como un “yo””. (Mead en Beriain, 1998, p.145).

“El “yo” provoca al “mi” y al mismo tiempo reacciona a él. Tomados juntos, constituyen una personalidad, tal como ella aparece en la experiencia social. La persona es esencialmente un proceso social que se lleva a cabo con esas dos fases distinguibles. Si no se tuviese dicha fase, no podría existir la responsabilidad consciente y no habría nada nuevo en la experiencia”. (Mead en Beriain, 1998, p.146)

Mead (1998) para el desarrollo de su teoría de self realiza una comparación con el juego y se desarrolla en el punto 2.4

Gaitán Muñoz (2006) considera que la infancia es el período apropiado para el inicio de la vida social. Un momento para introducir valores sociales en donde el juego es uno de los medios de socialización. También se introducen valores y conductas socialmente aceptadas que ayudan a la formación de su identidad. La autora piensa que la infancia es un ámbito privilegiado para la socialización, es una etapa en donde se pueden introducir valores y formas de conducta socialmente aceptadas para que luego den lugar a que los individuos se integren a la sociedad de manera correcta. Es un tiempo vital que se debe aprovechar para la iniciación en la vida social para que con el transcurso del tiempo se transformen en verdaderos actores sociales.

Esta iniciación en la vida social se produce de diferentes maneras siendo una de ellas a través de los juegos infantiles. Ya que con el juego, los niños aprenden a establecer relaciones sociales con otras personas, se les presentan problemas propios de la edad que tratan de resolver, y en consecuencia, estas situaciones los ayudan a prepararse para la vida adulta.

Duek (2014) sostiene que para Lescano (1999), la socialización

“es un proceso continuo en el que los individuos transmiten, aprenden e incorporan aspectos sustantivos y simbólicos del mundo social que los involucra en un espacio y un tiempo específicos (político, social cultural e histórico).” (Duek 2014, p. 14).

Es un proceso que incluye la transmisión social e intergeneracional de experiencias, prácticas y conocimientos. Es continuo porque es un proceso dinámico cambiante y que no se detiene, de esta manera, al vincular la socialización con la continuidad se jerarquiza a los sujetos que se encuentran en dicho proceso. Son sujetos activos que buscan formas de vincularse con otros de manera permanente. Existe una transmisión ya que se comunica para perdurar, para construir un legado o resignificar el pasado, presente y futuro de un grupo social que se dan en un momento espacial y temporal específico.

Tedesco (1995) piensa que existen dos momentos de socialización, la socialización primaria que es la que se produce en la relación del niño con el mundo externo a través de su familia. En esta etapa se enraíza la vida cotidiana, los hábitos y costumbres como puede ser la alimentación o la forma de vestirse y se afirman los lazos afectivos. Esta relación del niño con la familia es crucial para la vida del mismo ya que muestra la forma en que el niño se insertará en el mundo más amplio de la vida en sociedad. Es en la familia en donde el niño tendrá una configuración de su mirada sobre el mundo ya que es el espacio en donde el niño desarrolla sus primeros años de vida antes de escolarizarse. La escuela es la otra institución central para la socialización del niño ya considerada socialización secundaria.

La socialización secundaria se produce cuando el niño que ya se encuentra socializado en su ámbito familiar, se incorpora a la sociedad e interactúa en nuevos espacios y con nuevos sujetos.

Corcuff (2014), comenta la definición de socialización de Berger y Luckman (1966) que la describen como “*la instalación consistente y extendida de un individuo en el interior del mundo objetivo de una sociedad o de un sector de ésta*” (Corcuff, 2014, p72). Es un proceso que le permite a un individuo la internalización de la realidad. Es la inducción amplia y coherente de un individuo en el mundo objetivo de una sociedad o en un sector de él, permite constituir la identidad del individuo. Primero constituye la base para comprender a los propios semejantes y, segundo, para aprehender del mundo en cuanto realidad significativa y social.

Los autores distinguen entre una *socialización primaria* y una *socialización secundaria*. La *socialización primaria* es aquella en la cual el individuo atraviesa la niñez y a través de la cual se interiorizan normas, costumbres, valores, es decir todo aquello que preexistía antes de su llegada al mundo y que le permite ser miembro de su sociedad. Implica una importante carga emotiva para que la internalización del mundo que rodea al individuo sea efectiva. Por tal motivo, la identificación con otros significantes facilita la apropiación de ese mundo y la aceptación de los roles u actitudes de los otros o de sí mismo. En este sentido los primeros encargados de proveer una identidad a un individuo son los padres a través de un elemento muy importante que es el lenguaje.

Luego Berger y Luckman (1966) definen a la *socialización secundaria* como un proceso posterior por el cual el individuo que ya ha atravesado una primera socialización, se inserta en sectores del mundo objetivo de su sociedad. En la *socialización secundaria* el individuo internaliza la realidad de los submundos institucionales, es la adquisición del conocimiento específico de “roles”.

En síntesis, tanto Durkheim (1974), como Tedesco (1995) y Berger y Luckman (1966) se refieren a los dos tipos de socialización, la *socialización primaria* que se produce desde el nacimiento del niño y en donde se interioriza los principales valores, normas y costumbres, en general aprendidas de sus padres, y la *socialización secundaria* que es un proceso posterior. El hecho que un niño participe de las actividades de la juegoteca de la Fundación Abrir la Puerta se encuentra dentro de esta *socialización secundaria* en donde el niño interactúa con otros niños de diferentes edades y con adultos, en donde existen normas de convivencia y se incentiva el desarrollo de herramientas sociales para aprender e incorporar a sus vidas: el *etre social* de Durkheim (1974). Es el proceso social del que habla Mead (1998) a través de la definición del self. Pero además, tal como indica Gaitán Muñoz (2006), la infancia es el período apropiado para el inicio de una vida social y considera que el juego es medio de socialización. Se coincide con este concepto ya que el juego es una herramienta por la cual se pueden incentivar el desarrollo de habilidades sociales. Es un ámbito privilegiado para la socialización.

2.4 El juego

En esta parte se desarrollan conceptos específicos que hacen a la labor de la Fundación Abrir la Puerta y por ende, al objeto del estudio del presente trabajo que es el niño y el juego. Se considera importante poder presentar conceptos sobre juego, juegoteca, clases de juego y las reglas como así también la descripción del ludoeducador, el adulto que acompaña al niño en este proceso. Se ha mencionado anteriormente la importancia del juego en el desarrollo y/o práctica de habilidades sociales en el niño, y es la herramienta que se utiliza en la Fundación Abrir la Puerta para ayudar a este proceso de desarrollo. Este estudio se basa en el niño y el juego por lo que es de gran importancia poder llegar a definiciones, si es que existe una definición general o única del juego.

Pensadores de diferentes disciplinas intentaron elucidar la esencia del juego. Cada uno creó su propia definición. Algunos comparten notas comunes y otros se contraponen, puesto que el juego es un fenómeno universal, pero al mismo tiempo particular a cada sujeto y contextos sociales.

Ya desde la antigüedad se evidencia la importancia del juego en el desarrollo humano. Aristóteles dividió al hombre en *homo sapiens* que es aquel que sabe y conoce; en *homo faber* que es aquel que produce y que hace y en *homo ludens* que es aquel que brinca y cría.

En la búsqueda de una definición sobre el juego, Johan Huizinga (1968) lo describe de la siguiente manera:

“el juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente”. (Huizinga, 1968 p.43-44)

El juego es la forma más antigua de expresión social. Es en el juego y por el juego que la civilización se desarrolla. Huizinga (1968) eleva al *homo ludens* al mismo nivel del *homo sapiens* ya que integra el concepto de juego en el de cultura. De esta manera, el juego antecede a la propia cultura ya que forma parte de ella, es decir que en todas partes se encuentra el juego en la cultura, como un elemento que es dado y existe antes de la propia cultura, la acompaña y la marca desde los más remotos orígenes hasta la civilización en la que ahora nos encontramos.

El juego es una acción libre, un “como si” en la cual el jugador siente como si fuera la vida corriente, lo puede llegar a absorber completamente como si fuera realidad. No existe interés material alguno ni provecho y se ejecuta dentro de un espacio determinado. Tiene y se desarrolla en un orden determinado que se somete a reglas y puede dar origen a asociaciones que se rodean de misterio o se disfrazan para destacarse del mundo habitual. Para Huizinga (1968), la presencia del juego no se encuentra vinculada a ninguna etapa de la cultura, o ninguna forma de concepción del mundo. Todo ser pensante puede imaginarse la realidad del

juego, el jugar, como algo independiente, distintivo a pesar que con su lenguaje no pueda definirlo ni designarlo con alguna palabra en especial.

En cambio, Jean Piaget (1982) indica que cuando el niño realiza una acción lúdica, ello supone una forma placentera de jugar con los objetos y sus propias ideas, de tal manera que para Piaget, jugar significa poder comprender el funcionamiento de las cosas. Con respecto a las reglas de los juegos, el autor piensa que son expresiones lógicas con las que los niños entienden que deben regirse en el intercambio y en la interacción entre los jugadores.

También Lora (2011) comenta que desde un enfoque psicológico, Piaget (1990) sostiene que *“el juego consiste en una simple asimilación, en un ejercicio de las acciones individuales ya aprendidas que en general es un sentimiento de placer tanto por la acción lúdica en sí, como por los dominios de las acciones”*(Lora, 2011 p.70). El autor clasifica al juego en tres fases: *el ejercicio*, como la repetición de un acto corporal o el placer de la ejecución, *el símbolo* que es la transformación de lo real en función de los deseos y *la regla*, referida a la socialización. Los juegos de construcción son la transición entre los tres.

Otros autores como Sutton-Smith (1977) se refiere al juego como actividad, quizá siguiendo la línea de pensamiento de Huizinga (1968), y piensa que existe una diversidad de actividades que son consideradas juegos, desde las más privadas hasta los eventos públicos como los deportes, fiestas y otros.

Pero Silva (1999), tiene una mirada diferente hacia lo lúdico y sostiene que el juego como comportamiento, no tiene rasgos específicos y resulta muy difícil establecer el carácter lúdico de una actividad, situación o de un objeto.

Con respecto a la existencia de reglas que se desarrolla en profundidad en el punto 2.3.6, se considera que hasta el juego más simple tiene reglas. Son el marco adecuado para poder desarrollar todo juego. Como afirma Huizinga (1968), las reglas crean un orden. Delimitan el encuadre desde donde poder jugar. Y el encuadre también está demarcado por el tiempo y el espacio propios. Huizinga (1968) aporta la noción de “círculo mágico”, que remite a ese espacio no físico sino creado por el jugador que comienza con el juego y se termina cuando el

juego concluye. Son un tiempo fuera del tiempo cotidiano y un espacio dentro del espacio cotidiano que conforman un mundo único creado por quienes juegan.

Lora (2011) considera que es durante la niñez cuando las personas comienzan a incorporar conocimientos, creencias y valores. Se produce un desarrollo de la identidad, la inteligencia y afectividad. Se inician los proyectos de vida individual y social. El juego es uno de los modos en que este proceso se hace posible pues es una fuente de potencial desarrollo en la niñez. Para la autora el juego es un factor espontáneo de educación clave para el desarrollo de las habilidades cognoscitivas, intelectuales, sociales y las referentes a la comunicación.

Con el juego se sientan las bases para fortalecer los vínculos afectivos y emocionales. Además ayuda al niño en su desarrollo del lenguaje a través del simbolismo, a incorporar valores y formas de interacción social. Al jugar el niño aprende a colaborar, a ser solidario, responsable y se prepara para su vida en sociedad.

Además, Lora (2011) comenta que resulta importante conocer el pensamiento de Brougère (1998), ya que para este autor, existen tres niveles para analizar y comprender el juego, siendo el primero cuando se entiende al juego como el resultado de un sistema lingüístico que funciona dentro de un contexto social; el juego es una situación que se caracteriza porque las personas juegan entendiendo este hecho dentro de un contexto social.

Para el autor, en el segundo nivel de análisis, el juego es un sistema de reglas que existe independientemente de los jugadores. Son las reglas las que configuran el juego en sí. Por último, el tercer nivel es cuando se entiende al juego como objeto y puede estar ligado al juguete. Pero en general, lo importante es que Brougère (1998) toma al juego como un hecho social. Hace una diferencia entre el juego y el trabajo como dos esferas opuestas sin con esto significar que el juego no es una cosa seria, por lo contrario, cuando se está jugando se respetan reglas y se persiguen objetivos de manera tan “seria” como puede darse en un trabajo. Es importante ver cuál es el significado que se le adjudican a una acción, puede ser lúdica o no pero ello va a depender de los sujetos que la realicen.

Para que una actividad sea considerada un juego, debe ser interpretada como tal por los sujetos que la sostienen o llevan a cabo, son los sujetos sociales que realizan esas prácticas los que deben investir de sentido lúdico a la acción específica que están efectuando.

Es importante incluir la relación que realiza Mead (1998) con respecto al self y el juego. Considera que el self es visible en el juego y en el deporte o juego organizado de los niños. Para Mead (1998), existe la etapa del mero juego y una segunda etapa que es cuando el niño participa en un deporte.

Efectúa una diferencia entre el mero juego, cuando los niños adoptan roles de otros individuos significativos, es decir adoptan un papel, y siguen un modelo adoptado. Por ejemplo si un niño adopta el papel de padre, actuará y hablará y reaccionará como el modelo de padre que tiene ese niño. La segunda etapa, cuando el niño comienza a participar en un deporte, ya se encuentra preparado para adoptar la perspectiva del otro generalizado, las actitudes de cualquier otro hacia cualquier otro como él, y de todos ellos entre sí.

“.....lo que quiero destacar es la característica de la persona como objeto para sí. Esta característica está representada por el término “sí mismo” que es un reflexivo e indica lo que se puede ser al mismo tiempo sujeto y objeto” (Mead en Beriain, 1998, p.140).

Como ejemplo cita cuando los niños juegan a “los indios”. Significa que el niño ya conoce y posee ciertos estímulos que van a provocar en él y en los otros niños reacciones que provocarían si estuvieran delante de un indio. De acuerdo al papel que esté representando, el niño va a actuar acorde a los estímulos que conoce que pueden provocar ese “otro”.

Por otro lado en un deporte organizado, lo que considera una segunda etapa, el niño adopta un papel pero a su vez tiene que saber qué es lo que los demás jugadores harán en un momento dado. De esta manera el niño podrá cumplir con su papel. Es decir, que existen una serie de reacciones en los otros, de cierta manera organizadas, que es lo que provoca la actitud del niño en otros. Los otros niños reaccionan con una actitud adecuada acorde a la actitud que provocó el primer niño.

Dentro de los conceptos o definiciones de juego, se encuentra el de Roger Caillois (1986) quien habla sobre las cualidades del juego. Los define como una actividad *libre*, ya que el jugador entra en el juego por voluntad propia; *delimitada*, pues se encuentra circunscripta a límites de espacio y tiempo que son precisos y preestablecidos; *incierto*, porque no se puede precisar el resultado; *improductiva*, ya que no genera ni bienes, ni riqueza, ni elementos

nuevos de ninguna especie; *reglamentada*, sólo las reglas que se imponen en ese juego son las válidas y *ficticia* porque se entra en un mundo diferente, de realidad dentro de sí mismo pero que difiere de la vida normal.

Öfele (2004) delinea un compendio de características o cualidades del juego de diferentes autores, algunas coinciden con las de Caillois (1986), tales como la libertad que existe en el juego, ya que cada jugador decide si participa o no del mismo; en el tiempo y espacio que existe en el juego que no se asemeja ni al tiempo ni al espacio real sino el que propone el juego; la existencia de reglas pues son las que fundan un orden y garantizan el juego. Asimismo, Öfele (2004) agrega la *ausencia de un objetivo externo* al juego, porque el único objetivo de los jugadores es jugar; *el placer* que se asocia a la actividad lúdica y *el carácter simbólico* del mismo. Huizinga (1968) afirma que todos los juegos tienen un tiempo en el que comienzan, se desarrollan y terminan, existe una temporalidad que se organiza en función de la actividad lúdica que se desarrolle.

En cambio, para Wittgenstein (2005) no existe una definición única del juego, lo considera un concepto impreciso pues el concepto de juego puede cambiar todos los días ya sea porque cambian las reglas del mismo, por lo que cada jugador considera juego o por las experiencias vividas. A este pensamiento se suma el de Brougère (1998) que a partir de la teoría de Wittgenstein (2005) expone que la noción de juego se va construyendo para cada uno a través de las distintas denominaciones o por las actividades a las cuales las personas van llamando juego.

Otras nociones sobre el juego son las de Duek (2014) quien considera que el jugar vincula a los niños con su entorno, ya que el juego no es sólo un espacio significativo de crecimiento y desarrollo sino que es un escenario en donde los vínculos, las prácticas y las representaciones se ponen en tensión.

Define el jugar como una

“acción que ocurre en un tiempo, en un espacio, con una compañía y con una serie de posibilidades que lo habilitan. Jugar es vincularse, construir una forma de dialogar con los discursos que nos rodean cotidianamente. Es a través del juego como los más chicos comienzan a poner en orden la variedad y diversidad de prácticas y representaciones con las cuales se relacionan cada día” (Duek, 2014, p.207).

Sin embargo, Vygotski (2009) no coincide con la idea o definición del juego como actividad placentera ya que piensa que existen otras actividades que pueden proporcionar a un bebé por ejemplo, más placer que el juego como puede ser succionar un chupete y además porque existen juegos en que la actividad no es placentera en sí misma sino que puede serlo o no de acuerdo al resultado del mismo. Siempre y cuando el resultado sea positivo para el niño entonces el niño lo verá como un juego, de lo contrario solo causará disgusto en el mismo.

A partir de las prácticas, experiencias adquiridas y procesos de formación teórica llevados a cabo en la Fundación Abrir la Puerta, se tomaron de las distintas definiciones, conceptos y elementos de diferentes autores y se desarrolló la idea que el juego no sólo es esencial en la vida y sobre todo en la infancia, sino que además es inevitable. El juego es necesario para la vida, presente y futura, ya que permite comprender situaciones, hechos del presente y es una preparación para la vida adulta. Se lo considera necesario como instrumento de aprendizaje académico y de vida, de desarrollo de la personalidad del niño y de incorporación de habilidades sociales en él, como así también como liberador en todas las etapas vitales del ser humano.

Se coincide con Wittgenstein (2005) en que no existe una definición única del juego, y en la descripción de las cualidades y características que tiene el juego según Caillois (1986) y Ofele (2004). La definición de juego que brinda Duek (2014) también es muy importante ya que incluye en la misma a la vinculación que se produce con el otro, a la interacción. Es necesario destacar que todos los autores presentados en esta sección tratan de buscar una definición de juego, que puede compartirse o no, pero que no se puede dejar de resaltar la

importancia que cada uno de ellos, de acuerdo a sus perspectivas, le otorga al juego, como un elemento vital para el desarrollo de la personalidad de los niños.

Se considera que describir al juego, y comprender su significado en general pero en especial para este trabajo por la importancia que tiene en los niños, es uno de los temas clave para poder obtener un mejor entendimiento sobre el trabajo que realiza la Fundación Abrir la Puerta y los objetivos que se plantea para llevar a cabo con los niños participantes que son el objeto de este estudio. Una vez desarrollado este tema, en las subsecciones que continúan se podrán identificar otros componentes a los cuales se hará mención de aquí en adelante.

2.4.1.- Juegoteca, definición

Una vez desarrollado el tema del juego, se continúa con la definición del significado de juegoteca, un lugar que va más allá de un espacio como lugar físico y que tampoco es un “pelotero” como muchos creen. Una primera aclaración que se debe hacer es que en todos los países de habla hispana a estos espacios se los llama ludoteca, salvo en Argentina que se llaman juegotecas, pero esencialmente se refieren a espacios de juego similares.

Según la etimología, la palabra ludoteca viene del latín “ludos” que significa juego, fiesta, la cual fue unida a la palabra “theca” cuyo significado es caja o local para guardar algo.

Las juegotecas tuvieron su origen a mediados del siglo XX en tres países europeos: Dinamarca, Suecia, Suiza, y en Estados Unidos. Existen dos líneas de trabajo dentro de las mismas. Por un lado se encuentra la línea anglo-sajona, donde se cumple una actividad similar a la de una biblioteca ya que se prestan juguetes a los niños o brindan asesoramiento a los padres sobre los juguetes a comprar para sus hijos. La otra línea de trabajo es la llamada latina en donde los niños van a jugar a los espacios preparados para la actividad lúdica y donde tienen el protagonismo total, no se prestan los juguetes sino que se usan y comparten durante el tiempo que duran las actividades lúdicas. Este es el modelo elegido por la Fundación Abrir la Puerta para llevar a cabo sus programas, por lo que de aquí en más sólo se hará referencia a este modelo de acción.

Dinello (2003) explica que las juegotecas pueden funcionar en un local amplio ya sea un salón social, museo o biblioteca, salón parroquial, o al aire libre, así sean plazas públicas o espacios

privados o en centros educacionales no formales como centros de comunitarios, comedores, clubes sociales y deportivos.

Existen diferentes clases de juegotecas, entre ellas, las *juegotecas orientadas a lugares de salud* y se instalan en las antecámaras de los hospitales, o en las zonas de internación o en salas de primeros auxilios. Los niños que participan de las actividades lúdicas son niños que provienen de diferentes lugares de la ciudad y del país y no siempre son los mismos ya que existe mucha rotación por el lugar en donde se desarrollan; las *juegotecas móviles* que se trasladan de un lugar a otro a espacios al aire libre o cerrados en donde los niños asisten en forma esporádica y hay mucha rotación; las *juegotecas integrales* en donde participan de las actividades lúdicas tanto niños como adultos, en general familiares y las *juegotecas barriales o comunitarias* que se instalan en asociaciones civiles de todo tipo como las mencionadas al principio de este párrafo. Los niños que asisten a estas juegotecas provienen del barrio, son niños que viven cerca del lugar en donde se encuentra la juegoteca y en general tienen una asistencia continua. Este es el modelo de juegoteca adoptada por la Fundación Abrir la Puerta, las juegotecas comunitarias.

Se desarrollan todo tipo de actividades recreativas, danzas folclóricas, teatro, artes plásticas, artes musicales, narrativa, leyendas, juegos de todo tipo, construcciones y se utiliza, además de juegos y juguetes comprados, objetos múltiples de desecho doméstico (vasos plásticos, botones, ropa vieja, diarios, revistas), como así también disfraces, pelotas, cuerdas, colchonetas, material de librería, instrumentos simples de iniciación musical.

A menudo sucede que cuando se habla de una juegoteca la gente lo relaciona con un pelotero, como los que se encuentran en los lugares de comida rápida. Sin embargo, la juegoteca no es apenas un lugar en donde se guarden juegos y juguetes, ni un depósito de niños pues su objetivo principal es estimular al niño a jugar y que, a través del juego el niño desarrolle su personalidad de manera integral.

Así como pasa con las definiciones de juego, existen diferentes definiciones de juegoteca de las cuales se expondrán cuatro.

Para Dinello (2003) Las ludotecas son:

“un espacio de crecimiento donde cada niño jugando se está desarrollando en todos sus potenciales y aspectos. Ella abre un espacio donde los adultos, revalorizando un espíritu lúdico, facilitan un encuentro de expresión creativa de varias generaciones, favoreciendo así, el crecimiento de cada persona” (Dinello, 2003, p. 46).

Beatriz Caba, (2004) define a las juegotecas de la siguiente manera:

“Es un espacio y tiempo seguros, diferente en cada contexto (cubierto, o al aire libre, permanente o transitorio), especialmente acondicionado para jugar (clima lúdico) donde niños/as y adultos con distintas capacidades participan activamente de encuentros de expresión lúdica y creativa según sus necesidades e intereses sociales, educativos, psicológicos y culturales.

Allí, con y sin diversos materiales de juego (juegos, juguetes y otros) pero siempre guiado o facilitado por un ludoeducador, el juego tiene el fin de vincular a sus protagonistas en la posibilidad voluntaria de crear, crecer y alfabetizarse integral y espontáneamente en los distintos aspectos del desarrollo humano: intelectual, psicomotriz, emocional y creativo. La Juegoteca es el espacio por excelencia donde se defiende en acciones concretas el “Derecho del Niño/a a Jugar”⁴.

Silva (1994) define a la ludoteca como:

“un espacio donde los niños y los adultos van para jugar libremente, como todo un estímulo a la manifestación de sus potencialidades y necesidades lúdicas. En este espacio existen muchos juegos variados y diversos materiales que permiten la expresión de la creatividad”. (Silva, 1994, p.13)

⁴ Definición brindada en el Curso de Ludoeducadores Jornada 5,2005

Por último, Borja (2000) la define de la siguiente manera:

“Ludoteca, local con juguetes para que el niño/a pueda jugar con lo que más le guste y en donde pueda tener la ayuda de una animador/a especializado en juegos. Son instituciones recreativo-culturales especialmente diseñadas para niños y adolescentes, que tienen como primera misión desarrollar la personalidad infantil principalmente a través del juego y de los juguetes. (Borja, 2000, p.81)”

Los tres primeros autores definen a la juegoteca de una manera más integral ya que abarcan como participantes no sólo a niños y adolescentes sino también a los adultos y adultos mayores. En cambio Borja (2000) utiliza una definición de juegoteca en donde sólo se refiere a niñez y adolescencia.

En estas cuatro definiciones se encuentran las características de una juegoteca que se consideran fundamentales para poder definirla. Con estos componentes se llegará a la definición que se utiliza en la Fundación Abrir la Puerta, la que refleja lo que significa una juegoteca para la institución.

En cuanto a la *descripción del lugar*, Caba (2004), Silva (1994) y Dinello (2003) se refieren al mismo como un espacio, es decir que físicamente una juegoteca puede ser instalada en diferentes lugares ya sean abiertos o cerrados, sin límites. También la palabra espacio sugiere un momento relacionado con el tiempo, en este caso, dedicado al juego. Además coinciden en la *población* a la que va dirigido el espacio que son niños, niñas y adultos como ya se mencionó. En cambio Borja (2000) los describe como un “local con juguetes” y sólo hace referencia a los niños. Al decir “local con juguetes” se está limitando no sólo al espacio físico sino también las posibilidades de juego que se pueden producir que van más allá de los juguetes.

Caba (2004) y Borja (2000) hacen referencia a los *ludoeducadores*, es decir que la actividad lúdica siempre debe estar guiada o facilitada por profesionales entendidos en el juego y en actividades recreativas.

Con respecto a los *materiales utilizados* Caba (2004) se refiere a “con o sin materiales diversos”, es decir que las actividades lúdicas pueden darse aún sin la existencia de materiales, como por ejemplo cantar, bailar, jugar a las rondas, a la escondida, a la mancha. Silva (1994) habla de “juegos variados y diversos materiales”, una vez más esta definición brinda amplitud en la elección de los mismos. Borja (2000) lo limita a juguetes. No se coincide con esta limitación ya que existe gran variedad de materiales para realizar actividades lúdicas como pueden ser material descartable o elementos del hogar que sirven para jugar, o mejor dicho, que los niños utilizan como juego. Dinello (2003) no especifica materiales pero sí hace saber que las actividades lúdicas se realizan con juguetes.

Otra de las características que deben encontrarse en una juegoteca es la *creatividad*: Caba (2004), Silva (1994) y Dinello (2003) hacen referencia a la misma. Es una de las características que deben existir en las juegotecas ya que cada persona, a través de la creatividad desarrolla un mundo imaginario que lo dispone al juego, se permite inventar o probar técnicas, nuevos usos del material presentado y puede llegar a descubrir nuevas capacidades.

Se considera que la *libertad* se encuentra ligada a la creatividad, sin libertad es difícil que una persona pueda desarrollar su creatividad en su más amplio espectro. Dinello (2003) y Silva (1994) se refieren a la misma directamente; en cambio Borja (2000) (“con lo que más le guste”) y Caba (2004) (“posibilidad voluntaria”) utilizan otras expresiones. Lo fundamental es que esta característica figura en las cuatro definiciones lo que muestra su relevancia.

Uno de los objetivos de una juegoteca debe ser lograr el *desarrollo de la personalidad* de los niños, adolescentes y adultos que participen de las actividades lúdicas. “Desarrollo de la personalidad infantil” (Borja, 2000), “desarrollo humano” (Caba, 2004); “manifestación de sus potencialidades” (Silva, 1994) y “se estructuran como personas” (Dinello, 2003) son las diferentes formas que tienen los autores al hacer referencia al tema.

En una sola de las definiciones se menciona explícitamente el Derecho del Niño a jugar (Caba, 2004).

La primera definición que se desarrolló en la Fundación Abrir la Puerta fue la siguiente:

“Una juegoteca es un espacio de socialización creativa que permite transformaciones socio-educativas y culturales en donde niños/as, adolescentes y adultos pueden participar de múltiples actividades guiadas por ludoeducadores con o sin materiales diversos. Es una acción educativa a partir del amplio concepto del juego y de los parámetros de libertad, autonomía y diversidad que desarrolla la personalidad infantil en forma integral”.

Con el tiempo, y a través de la experiencia adquirida se notó que esta definición contenía sus conceptos académicos pero que se debía poder describir el concepto de una manera más simple sin dejar de incluir las características anteriormente mencionadas y dirigidas a la población con la que se trabaja que son niños, niñas y adolescentes y se llegó a la siguiente:

“Una Juegoteca es un espacio de juego y expresión creativa en donde los niños/as pueden participar de múltiples actividades lúdicas con el objeto de incentivar el desarrollo de su personalidad en forma integral. Son guiados por ludoeducadores capacitados en la temática del juego”.

Para Borja (2000), la juegoteca pone de relieve la cuestión social ya que el juguete deja de ser un elemento individual que se comparte si se desea, para ser un juguete público, es decir, que es de todas las personas que participan de las actividades y en este aspecto pone en mayor situación de igualdad social a quienes, de otra manera, no tendrían acceso a determinados juegos y juguetes. Esta igualdad de posibilidades lúdicas se pone en acción cuando el juego cumple su rol social y la juegoteca es vehículo o instrumento para el ejercicio de este rol.

También Dinello (2003) considera que las juegotecas cumplen un rol social, una tarea importante en la formación de la identidad cultural, porque es un espacio de juego que es en sí mismo transformador y creador de la subjetividad y por la interacción entre adultos y niños. Además, considera que el juego cumple una función epistémica, al generar interrogantes en quienes juegan y que se resuelven en la interacción lúdica entre adultos y niños mencionada con anterioridad. De esta manera, el aprendizaje -propio al juego- se produce con alegría.

Además cree que el protagonismo dentro del espacio de la juegoteca debe ser de niños: no deben adaptarse al proyecto del adulto únicamente sino proponer diversas actividades.

Graciela Scheines (1998), afirma que ya que la participación en la juegoteca debe ser voluntaria, el juego de forma obligatoria deja de ser juego. Pero también afirma que todo juego tiene reglas, aunque sean las más simples. Por eso también es importante reconocer las reglas inherentes a la participación en el espacio lúdico que se propone en la juegoteca.

Los aportes realizados por los autores anteriormente mencionados en relación a la descripción de una Juegoteca han colaborado para que la Fundación Abrir la Puerta pudiera tener su propia definición y con el correr del tiempo y la experiencia adquirida, poder revisarla y cambiarla, así adaptándola a lo que realmente significaba Juegoteca para esta organización.

2.4.2.- El ludoeducador

Ya en la subsección anterior, cuando se desarrollaba el término Juegoteca, los autores hacían referencia al adulto que facilita el juego, a la persona que interactúa con los niños ofreciéndoles las actividades lúdicas correspondientes. Se ampliará el concepto en esta subsección.

Para poder llegar a una definición de ludoeducador, se toman algunos conceptos de Freire (2014) quien describe la tarea del docente, de las cualidades que debe tener un docente que en muchas instancias, coinciden con las de un ludoeducador y aplican al mismo. A pesar que la juegoteca no es una escuela, se considera que las actividades que realiza se encuentran dentro de la educación no formal. Es por ello que algunas características y conceptos que desarrolla Freire (2014) se asemejan a las características que tiene un ludoeducador.

El autor considera que el docente también es un aprendiz, y su tarea es placentera y a la vez exigente ya que debe existir no sólo una preparación científica sino también emocional y afectiva. Se debe querer el bien, de lo contrario es imposible enseñar, es preciso atreverse para no dicotomizar lo cognoscitivo de lo emocional.

Freire (2014) también indica que no existe el enseñar sin el aprender ya que el acto de enseñar exige la existencia de quien enseña y de quien aprende. Además, son acciones que se van produciendo a la vez ya que quien enseña también aprende. El aprendizaje del educador al enseñar surge cuando se encuentre disponible para repensar lo pensado o revisar sus posiciones y la manera en que busca involucrarse con la curiosidad del alumno.

El ludoeducador es un profesional en el arte del juego, capacitado para diseñar y coordinar actividades lúdicas, que se encuentra a cargo del grupo. Es una persona capaz de instalar el protagonismo del juego buscando ampliar el repertorio lúdico de los niños. Posibilita espacios y situaciones lúdicas nuevas. Con su trabajo facilita las actividades lúdicas y hace posible la optimización de dichas actividades. Un ludoeducador debe estar dispuesto a poder leer en los niños, es decir aprender de ellos en cuanto a las habilidades o conocimientos que lleven a la juegoteca para luego poder incluirlas en las actividades lúdicas que presente al grupo.

En síntesis, como se menciona al inicio de esta subsección, el docente y el ludoeducador tienen características similares ya sea por los conocimientos científicos que debe tener el docente o los conocimientos específicos en el arte del juego del ludoeducador, o por la necesidad que pueda estar disponible para repensar lo pensado e involucrarse en los intereses de los niños. A pesar que Freire (2014) no lo exprese específicamente, se considera que el docente también es un facilitador de conocimientos como el ludoeducador lo es con el juego.

2.4.3. Juguete

El juguete también es uno de los componentes pero no el único que existe en el juego o en una actividad lúdica. A continuación se presentan varias opiniones sobre el tema.

Para definir juguete, se toman las definiciones del libro de María de Borja (2000) quién primero comenta sobre la definición de juguete que figura en la Gran Enciclopedia Catalana. Esta enciclopedia describe al juguete como un objeto hecho expresamente para jugar y para que los niños se entretengan y agrega que cumplen una función didáctica dentro del juego infantil. La definición continúa indicando que muchos de los juguetes son representaciones en tamaño reducido del mundo adulto ya que introducen y familiarizan al niño con los objetos y

establecen un nexo entre su mundo imaginario y la realidad cotidiana. Pero para Borja (2000), un juguete es un objeto especialmente concebido, diseñado y elaborado para estimular y diversificar el juego humano. Los juguetes estimulan su actividad y a partir de ella inciden en el desarrollo del cuerpo, motricidad, afectividad, inteligencia, creatividad y sociabilidad del niño. El niño puede transformar cualquier cosa en juguete como una caja, una sábana, elementos de cocina, una soga entre otros.

Sin embargo, Barthes (2014) considera que el adulto francés ve al niño como otro igual a sí mismo. Por lo que los juguetes son “*reproducciones reducidas de objetos humanos*” (Barthes, 2014, p. 62). Para el autor, el juguete francés siempre significa algo, es un objeto que se encuentra totalmente socializado, constituido por los mitos y técnicas de la vida moderna adulta. Son juguetes que preparan al niño para su vida adulta, lo prepara para que acepte las funciones en el futuro, ya como adulto. A través de estos objetos, para Barthes (2014) el niño se transforma en propietario o en usuario pero nunca en creador ya que no inventa al mundo, sólo lo utiliza. Considera al juguete francés como un juguete de imitación que no hace a los niños creadores.

Se considera que los juguetes llamados industrializados son reflejo del mundo adulto en miniatura. El pensamiento de Brougere (1981) sobre los juguetes coincide con Barthes (2014). Para Brougere (1981) el adulto reencuentra en el juguete su propia infancia. Se desarrolla un objeto completo y cerrado que prácticamente no permite las modificaciones ni transformaciones propias del juego. El adulto acepta esta característica sin pensar que la misma limita el desarrollo de la fantasía y la imaginación. No se tiene en cuenta que cuantas mayores posibilidades de transformación tenga un juguete, mayores serán las posibilidades de experimentación, creatividad e imaginación y aprendizaje que tendrá el jugador.

Se puede percibir que varios de los pensadores aquí presentados toman al juguete como una miniatura del mundo real y si se entra en una juguetería se ven, bebés para que se juegue “a la mamá”, camiones para manejar, platos para jugar a cocinar, herramientas para arreglar cosas y así, un sinnúmero de juguetes. Quizá sean necesarios para que el niño se identifique con el mundo real, con lo que ve en su casa a diario, con lo que quiere tocar y no lo dejan por ser peligroso, pero juguete puede ser cualquier elemento, una botella descartable que se transforma en un bate de baseball o en una espada o en un instrumento musical. Estos

elementos también se consideran juguetes y son esenciales para que el niño pueda desarrollar su imaginación y creatividad a través de los mismos, de esta manera, desarrolla algunas características de su personalidad importantes para su desarrollo completo e integral.

2.4.4. Juegos tradicionales y juegos contemporáneos

Los juegos tradicionales y los contemporáneos, ¿son opuestos unos con otros? ¿O se complementan? Los niños en la actualidad, ¿no juegan más con los juegos tradicionales? En esta subsección se desarrollará este tema.

Como parte de su investigación Duek (2014), comenta en su libro que realizó entrevistas a niños y niñas de 7 a 9 años de edad en los hogares de los entrevistados, muchas veces en el cuarto de los mismos. En casi todos los casos menciona que existe alguna pared con estantes llena de juegos tradicionales, desde un dominó hasta pelotas, rompecabezas entre otros. Comenta también la “mutación” o actualización de los mismos juegos con los personajes de Disney u otros personajes de los dibujos animados ahora en boga, sin dejar de perder su esencia de juego de recorrido, o juego de dominó, etc. Estos juegos tradicionales conviven en el mismo lugar con los juegos electrónicos los cuales también guardan cierta similitud con los tradicionales al ser juegos de recorrido o de ingenio o de resolución de problemas. Al preguntar a una de sus entrevistadas por los juegos que estaban en los estantes, la niña contestó que no los usaba porque “*está todo muy desordenado, todo sucio. Nadie limpia esos juguetes, porque, ¿quién los va a usar?*” (Duek, 2014, p.179). Es decir, en un cuarto lleno de juguetes la autora pensaba que los niños los iban a utilizar, sin embargo, en las entrevistas sólo hablaban de los juegos electrónicos. Uno de los comentarios que realiza Duek (2014) es que quizá los chicos, al estar solos o sin la posibilidad de compartir esos juegos con un adulto, no encuentren diversión en esos juegos y sí en los electrónicos a los que pueden jugar solos o en red. Es posible que no se usen esos juegos pues no se les dan las posibilidades y los contextos en los que jugar, las probabilidades de probar esos juegos.

Retomando el tema de los juegos electrónicos, la autora menciona la construcción que hace Tourn (2013) sobre estos juegos, utiliza la noción de “*ludomorfosis*”, es decir que considera a los juegos electrónicos en múltiples plataformas como parte de “*estructuras que los preceden y que se encuentran fuera de los dispositivos electrónicos*” (Duek 2014, p.186). Es decir que existe una vinculación y continuación entre los juegos tradicionales y los juegos electrónicos, una articulación entre los mismos ya que no se puede pensar que los juegos electrónicos aparecen de la nada sino que se basan en los tradicionales.

Para Tourn (2013) existen cuatro dimensiones en la *ludomorfosis*: *coevolución y coexistencia* en donde no existe reemplazo del juego tradicional sino que se reconvierten y refuncionalizan los espacios; *metamorfosis*, en donde los nuevos juegos aparecen como desprendimientos de los tradicionales; *propagación*, etapa en la cual se difunden rasgos dominantes de los objetos tradicionales y por último *multidimensionalidad* en donde los juegos articulan múltiples dimensiones sociales, culturales, económicas y políticas. El concepto de *ludomorfosis* permite a la autora relacionar la manera en que se presentan los juegos “nuevos”, como una necesidad de vender novedades como si salieran de la nada, sin tener un antecedente o historia.

Para finalizar, se coincide con Duek (2014) en que para que los niños usen los juegos tradicionales, debe haber un adulto que proponga el juego, alguien que pueda abrir esas cajas y ponerse a jugar con ellos. De esta forma, el niño podrá luego repetir esta acción ya sea solo o con pares, por el significado que adquieren estos juegos. Con este comentario no se deja de lado los juegos electrónicos, sino que debe existir una alternancia entre ambos tipos de juegos. No se considera a los juegos electrónicos ni mejores ni peores que los tradicionales, de hecho provienen de estos últimos. Pero siempre se debería dar a los niños la posibilidad de tener ambas opciones, y de acuerdo al momento, poder elegir una o la otra.

2.4.5. Juego libre y juego coordinado

Además de la descripción de los juegos tradicionales y los juegos electrónicos es importante incluir en este trabajo la descripción de juego libre y coordinado pues ambos forman parte de las actividades lúdicas que se realizan en la Fundación Abrir la Puerta y se consideran necesarios para el desarrollo de la personalidad del niño.

Öfele (2004) describe al juego libre como el juego que los niños eligen espontáneamente. No existe intención ni condicionamiento previo explícito que provenga de un adulto ni del contexto en sí y se origina en cualquier espacio como puede ser el hogar, la escuela o la plaza. En ese espacio o lugar que los niños elijan, ya sea amplio o reducido, comenzarán a transformar los elementos que tienen a su alcance y los adaptarán a su juego para que satisfagan de esta manera sus propias necesidades e intereses. Son ellos mismos los que eligen a qué jugar y con quien jugar, el momento en que quieren dejar de jugar y sólo por el placer de jugar en sí mismo, a menudo modificando las reglas y adaptándolas a las situaciones del momento.

En el juego libre los niños pueden ensayar roles nuevos, o diferentes formas de manejarse que en la vida real no se animan. El juego libre se presta para que los niños puedan anticipar nuevos modelos de conducta, tanto propios como ajenos y además desarrollan la creatividad y la espontaneidad, pues se pueden aplicar experiencias y elaborarlas, o fomentar la tolerancia recíproca, y se experimentan los límites de cada uno al expresarse y representarse.

Lamentablemente existen varias razones para que el juego libre se encuentre más relegado ya sea porque los niños cada vez tienen más obligaciones desde edades muy tempranas o porque tienen mayor exposición a la televisión o juegos electrónicos, lo que le quita tiempo y espacio al juego libre, creativo e imaginativo.

El *juego coordinado* también cumple funciones específicas ya que ayuda al niño a tener una noción de las reglas y los límites, lo ayuda a desarrollar habilidades sociales ya que en general son juegos grupales. Desde el punto de vista de la institución o coordinador a cargo del grupo, el juego coordinado sirve para poder cumplir con ciertos objetivos que quieran desarrollarse con el grupo como puede ser la enseñanza de un tema en la escuela que se realice a través del juego o en otros espacios como por ejemplo las juegotecas de la Fundación, para incentivar el desarrollo de habilidades sociales. En este caso, el juego está ya pautado, las reglas son explícitas, es decir que salir o no cumplir con estas reglas hace que el jugador pierda y no pueda seguir jugando. Entran dentro de esta categoría los juegos de mesa por ejemplo, en donde los objetivos y la forma de jugar ya se encuentran preestablecidos.

Además en un juego coordinado participa el adulto dirigiendo el juego. Los juegos coordinados pueden utilizarse para desarrollar o incentivar en los niños ciertos aspectos importantes para el desarrollo de su personalidad y de las habilidades sociales. Un ejemplo de ello sería que el objetivo de la actividad a realizar sea fomentar el trabajo en equipo, entonces, se llevarán a cabo juegos cooperativos en donde todos deben ponerse de acuerdo en el accionar para poder ganar el juego o superar una etapa.

Resumiendo, se considera que el juego libre o el juego coordinado, es esencialmente juego. Cada tipo de juego tiene sus propias características y objetivos pero ambos son necesarios para el desarrollo de la personalidad de los niños.

2.4.6. Las reglas

Entrar en el mundo del juego, en el mundo del “como si” no significa la libertad absoluta ya que como se ha mencionado anteriormente, toda actividad lúdica tiene sus reglas que son impuestas por los participantes de la misma. En esta subsección se desarrollará el tema de las reglas y su importancia en toda actividad lúdica.

Todas las actividades lúdicas que se llevan a cabo en la juegoteca de la Fundación Abrir la Puerta pueden ser juego libre o actividades grupales coordinadas o no, pero siempre los niños interactúan entre pares y con adultos. Ya sea que jueguen solos o con otros, comparten un espacio y tiempo en común entre todos. Como en todo grupo social, es esencial que existan normas de convivencia. Urmeneta Garrido (2009) en su documento presenta diversos conceptos de otros autores y comenta que las normas se hacen y construyen socialmente en la interacción cotidiana tanto con los adultos como con sus pares (Gergen, 1993). Además, indica que las normas sociales son reglas de conducta, representan una definición cultural del comportamiento socialmente deseable. Es un modelo o patrón a seguir con el que nos podemos comparar y juzgar.

Las normas cumplen dos funciones importantes, por un lado establecen un orden y permiten que los individuos se orienten en su mundo material y social, y por el otro, facilitan la comunicación entre miembros de la comunidad ya que les brinda un código para el

intercambio social, para nombrar y clasificar los diferentes aspectos de su mundo social, su historia individual y grupal. (Farr, 1983).

Urmeneta Garrido (2009) define a la palabra norma como una regla, o sea, como un patrón de medida o una pauta para la acción. Son las normas las que dan un sentido al mundo social y con las cuales se modela la conducta humana dentro de lo que la sociedad considera como lo más conveniente.

Para el autor las normas nos orientan (prescriben) y también nos constriñen (proscriben) lo que permite cierta regularidad y tipificación de las conductas que simplifican la vida cotidiana. Las expectativas en cuanto a la conducta de los demás se hacen predecibles en la medida en que se hallan socialmente reguladas y sujetas a normas.

Vygotski (2009) considera que el juego que tiene una situación imaginaria es el juego que se encuentra provisto de reglas. Para el autor, no existe juego sin reglas, cualquier situación imaginaria ya contiene de por sí reglas de conducta que no se formulan explícitamente, ni por adelantado pero que sí existen. Brinda como ejemplo el caso cuando una niña juega a la mamá con su muñeca o con una hermana, al representar este papel ya ella sigue las reglas de comportamiento que tiene una madre, como se espera que la hija también cumpla con sus reglas. Y concluye diciendo que el juego no es *“el rasgo predominante de la infancia, sino un factor básico en el desarrollo del niño”* (Vygotski, 2009, p.154). *“El juego contiene todas las tendencias evolutivas de forma condensada, siendo en sí mismo una considerable fuente de desarrollo”* (Vygotski, 2009, p.156).

Asimismo Öfele (2004) se refiere a las reglas y piensa que las reglas no limitan el juego sino que lo posibilita. Además menciona a Riemer (1999), quien considera que juego sin reglas se transforma en caos. Las reglas no van en contra de la libertad o espontaneidad del juego sino que lo codifica, lo ordena en su contexto, tiempo y espacio y a menudo favorece y fomenta el proceso lúdico.

Para que el juego pueda comenzar y seguir su desarrollo los jugadores deben aceptar y respetar las reglas siendo la primera, aceptar entrar en el juego y entrar en el círculo mágico del “como si”.

Al referirse a las reglas, Caillois (1986) comenta que las reglas designan lo permitido y lo prohibido, son convenciones arbitrarias, imperativas e inapelables. La regla se convierte en una parte fundamental del juego ya que no existe juego sin reglas pues lo habilitan, delinean y contienen.

Asimismo Mead (1998) se refiere a las reglas en el deporte organizado como segunda etapa en su descripción del self, y expresa que la organización de las actitudes de uno que provoca la actitud adecuada en el otros, es expresada en forma de normas para el juego.

Para Mead (1998) los niños tienen un gran interés en las normas, las improvisan en el acto, lo que los ayuda ante las dificultades que puedan surgir del juego.

Además considera que parte del placer del juego reside en establecer esas reglas. Y son las reglas una serie de reacciones que provoca una actitud especial en uno con la adecuada actitud de respuesta en el otro.

Es totalmente normal que los niños pongan “a prueba” al ludoeducador durante el tiempo que asisten a la juegoteca. Por ello no sólo existen las reglas de los juegos sino que también están las normas de convivencia. Se trata de hacer comprender a los niños que como existen reglas en los juegos, también existen normas para que todos puedan jugar en la juegoteca. Estas normas se refieren al guardado de los juegos o juguetes una vez que terminan de jugar con ellos antes de tomar otro, normas de higiene, escuchar al otro y ser escuchado, el cuidado del otro y del material que usan, entre otras.

El diálogo es muy importante también ya que no sólo se le habla a los niños sino hay que hablar *con* ellos. Dentro del equipo de la Fundación también existen reglas que tienen que ver con el cuidado, respeto, escucha, es decir son similares a las que se usan en el espacio de la Juegoteca.

Se considera que no se puede exigir el cumplimiento de reglas si no se ponen en práctica, por lo que se trata de comunicar más con la acción que con la palabra. Escuchar a los niños es respetarlos, aceptar la divergencia, tolerar al que piensa diferente y no por ello signifique que no se pueda jugar con él.

Tolerancia también a la frustración, entendiendo que en el juego y en la vida a veces se gana y a veces se pierde. Se trata de hacer entender a los niños que las reglas están para el cuidado de ellos, para que todos puedan jugar y disfrutar de las actividades que realizan.

En resumen, se considera que las reglas en las actividades lúdicas existen como también se encuentran en la vida diaria. Las reglas posibilitan el juego; se convierten en una parte esencial del mismo ya que no existe juego sin reglas pues lo habilitan, delimitan y contienen, tal como lo expresan Callois (1986) y Öfele (2004).

En el caso de las actividades lúdicas que se realizan en la juegoteca de la Fundación Abrir la Puerta, las reglas y las normas de convivencia son necesarias y esenciales para el cuidado de todos los participantes, con el objeto de realmente disfrutar de las actividades lúdicas que se lleven a cabo.

Capítulo 3: El Estudio de Caso

3.1. Sobre la Fundación Abrir la Puerta y la sociedad civil

Antes de comenzar a describir a la Fundación Abrir la Puerta y desarrollar el objetivo específico b) describir y conocer el proceso de planificación y ejecución de las actividades lúdicas que se llevan a cabo en la juegoteca de la Fundación Abrir la Puerta y sus objetivos, se expondrán los orígenes de la sociedad civil a la cual esta institución pertenece.

A través del tiempo, las organizaciones, como son las fundaciones o asociaciones civiles, han recibido diferentes nombres, y tendían a definirse más por lo que no eran que por las características que realmente las describían. Es así como se las llamaba *organizaciones sin fines de lucro* para diferenciarse de las empresas u *organizaciones no gubernamentales (ONG)* término que todavía en algunos casos se utiliza para diferenciarse del Estado.

Hoy en día se reconocen como *Organizaciones Sociales (OS)*, u *Organizaciones de la Sociedad Civil (OSC)*, nombres que se considera las describen de mejor manera por lo que realmente son, grupos de personas que se unen bajo la forma de asociación civil, fundación, movimiento, partido político, entre otras para trabajar en pos de un tema, una necesidad que les interesa o preocupa, en muchos casos cubriendo necesidades que el Estado no llega a satisfacer u ocuparse.

Y es así como se pueden ver los orígenes de la sociedad civil en Tocqueville (2005) quien comenta en su obra sobre la organización social que se origina con la democracia en los Estados Unidos, en donde las clases se confunden, se divide el dominio y se comparte el poder; se esparcen las luces y se igualan las inteligencias. Y comienzan a surgir estas iniciativas de los individuos para trabajar por el bien común ya sea de un grupo en especial o de la comunidad en donde habitan en general.

En consecuencia, Tocqueville (2005) relata los aspectos positivos y negativos que observó en la democracia, siendo los positivos la vida municipal, la creación de asociaciones, la vida de las instituciones, la religión y costumbres. El autor considera al despotismo e individualismo como aspectos negativos dentro de una democracia.

Considera que las asociaciones civiles se encuentran entre el poder y los ciudadanos y son las que ayudan a frenar el poder que puedan tener los gobiernos por sobre los individuos. Realiza un paralelismo entre lo que pasaba en las monarquías europeas, en especial la francesa y lo que observa en la democracia y para el autor, estas asociaciones cumplen la misma función que antes desempeñaba la nobleza. Además, reflexiona que el interés del ciudadano americano por las asociaciones se encuentra relacionado con el espíritu público. Distingue dos clases de patriotismo, el de los estados monárquicos que tiene relación de tipo sentimental, el amor a la tierra, las tradiciones, pero aclara que la tierra de los padres es un patriotismo que no puede darse en los pueblos inmigrantes. También se encuentra el patriotismo de la república que es una relación más consciente, atada a un destino colectivo por razones de interés. Es en el Nuevo Mundo, según Tocqueville (2005), en donde la libertad pudo crecer adentrándose en las costumbres y obtuvo su desarrollo con las leyes.

Para Tocqueville (2005) la asociación libre y voluntaria es la adhesión pública de varios ciudadanos a un interés o bien común, es el derecho de poder reunirse, de poder formar grupos cívicos y partidos. Sin esta asociación voluntaria no existe la democracia sino que existe una tiranía de la mayoría, ya que la asociación voluntaria protege a los individuos del despotismo. Es un espacio que debe ser construido y reconstruido constantemente. Compara a la asociación voluntaria con la libertad ya que también tiene sus límites. Y comenta que es inusual que en los países en donde esté prohibida la asociación política pueda surgir la asociación civil, si existe libertad, se dan ambas. Considera que la asociación voluntaria y la libertad política no se encuentran aisladas sino que son la faz externa de una experiencia práctica. Las costumbres también aparecen en la democracia como la creación deliberada de un ciudadano en ejercicio de su libertad.

Al mismo tiempo, para Tocqueville (2005) la igualdad también puede instalarse en las asociaciones civiles pero no en el poder político. Entre el poder político y los ciudadanos se encuentran las asociaciones civiles que frenan el poder de los gobiernos. El interés del ciudadano americano sobre las asociaciones se encuentra relacionado con el espíritu público y a pesar que cada uno busca su propio bien, es esto mismo lo que impulsa a conseguir o lograr el bien común.

Otros autores que tratan el tema de la sociedad civil son Cohen y Arato (2000) que incorporan la categoría de sociedad civil como uno de los pilares de la teoría democrática. Los autores piensan que para hablar de sociedad civil el modelo de democracia tiene que ser compatible con la idea de los derechos básicos. La sociedad civil es el nuevo paradigma que llena el espacio vacío y hará posible la realización de los derechos básicos, las instituciones democráticas, la solidaridad y justicia social.

“la propia sociedad civil ha surgido como una nueva clase de utopía, una a la que llamamos auto limitada, una utopía que incluye un rango de formas complementarias de democracia, y un complejo conjunto de derechos civiles, sociales y políticos que deben ser compatibles con la diferenciación moderna de la sociedad.”(Cohen y Arato, 2000, p. 11)

Este paradigma que está cargado de fuertes dosis utópicas, solo se puede formular en base a los movimientos sociales que generan la acción colectiva para poder incidir en la realidad. La acción colectiva de los sujetos es la única fuerza que puede orientar al presente para tener un futuro próspero, ya que cada movimiento social lleva implícita la idea de sociedad civil.

Los procesos administrativos y económicos amenazan a la sociedad civil con aplastarla y reivindicarla como el espacio más propicio para la radicalización de las democracias liberales existentes. Cohen y Arato (2000) consideran a la sociedad civil un espacio público independiente del estado y la economía donde se producen y reproducen los discursos, y funciona como su principal crítico, regulador y observador.

Es importante decir que a pesar de la marcada autonomía de la sociedad civil, Cohen y Arato (2000) no proponen un antagonismo entre la sociedad civil con la economía y el Estado sino que debe servir de contrapeso.

Su definición de sociedad civil es la siguiente:

“una esfera de interacción social entre la economía y el Estado, compuesta ante todo de la esfera íntima (en especial la familia), la esfera de las asociaciones (en especial las asociaciones voluntarias), los movimientos sociales y las formas de comunicación pública. La sociedad civil moderna se crea por formas de autoconstitución y automovilización. Se institucionaliza y generaliza mediante las leyes, y especialmente los derechos objetivos (en tanto que son producto de su intervención en su formación y transformación) que estabilizan la diferenciación social.” (Cohen y Arato, 2000, p. 8)

Con esta definición se puede deducir que los elementos que componen a la sociedad civil son las formas autónomas del discurso, de la asociación y la solidaridad. La característica específica es su marcada autonomía del Estado, de la economía como así también de cualquier partido político u organizaciones gubernamentales. Los autores consideran que la sociedad civil no es todo lo que se encuentra fuera del Estado o la economía, sino que se refiere a las estructuras de la socialización, asociación y formas de comunicación organizadas del mundo de la vida, siempre y cuando hayan sido institucionalizadas o se encuentren en proceso de serlo.

La función que cumple es la influencia que pueda ejercer sobre el poder político, administrativo o el mercado en general a través de su capacidad de organización democrática y de discusión pública. Tiene el poder de transformar a las instituciones y a las leyes alcanzando un estado de equilibrio en la sociedad. Es su participación en la construcción o modificación de las leyes lo que le otorga su legitimidad.

La Fundación Abrir la Puerta⁵ nace en junio de 2005 con la intención de buscar formas de mejorar la calidad de vida de los niños y niñas de menores recursos que no tuvieran relación con una satisfacción meramente material sino con el crecimiento y desarrollo personal.

⁵ La investigadora que presenta este trabajo es la fundadora de esta organización.

Su misión es “*promover y ejercer el derecho a jugar de los niños, niñas y adolescentes de menores recursos*”.

Para cumplir con su misión, la Fundación Abrir la Puerta desarrolló tres programas: Programa de Juegotecas Comunitarias, Taller de Juegos y Programa de Voluntariado.

El *Programa de Juegotecas Comunitarias* consistía en realizar alianzas con organizaciones de la sociedad civil para la instalación de juegotecas. Las alianzas con estas instituciones se fundamentan en la búsqueda de objetivos y criterios comunes a ambas partes.

La primera alianza se realizó con la Parroquia San Ignacio de Loyola, la iglesia construida por los jesuitas en el siglo XVIII es la más antigua de la ciudad de Buenos Aires y se encuentra en el barrio de Monserrat. Se iniciaron las actividades en agosto de 2005 hasta mayo de 2009. La segunda juegoteca se encontraba en barrio de Balvanera a pocas cuadras de Plaza Miserere en el Centro Comunitario, ahora Centro de Día para chicos de la calle que pertenece a la organización española Mensajeros de la Paz. Su misión es ayudar a los sectores más vulnerables de la sociedad, desarrollando proyectos de contención y atención integral, propiciando la recuperación de sus derechos, la confianza en sí mismos y su integración social. Se iniciaron las actividades en junio de 2007 finalizando en el año 2011. En junio de 2009, se instaló una juegoteca en la Cooperativa Educativa CEFOMAR, que se dedica a la edición de libros educativos y tiene diferentes programas para atender necesidades de la comunidad del barrio de Montserrat finalizando la intervención en diciembre de 2011, y a partir de marzo de 2010 se inició un taller de juegos en alianza con el Centro de Promoción y Protección de los Derechos Once. Y en abril de 2014 se instala la juegoteca en el Centro Cultural Los Bohemios- Osvaldo Miranda que funciona en el Club Atlanta en la zona de Villa Crespo.

Las Juegotecas de la Fundación tenían un enfoque educativo y de formación en valores universales (respeto, escucha, solidaridad, aceptación del otro). Se trabajaba con la adquisición de habilidades sociales: trabajo en equipo, tolerancia a la frustración, respeto a las reglas del juego, saber ganar y perder, poder organizarse entre otras.

Las jornadas constaban de momentos de juego libre en el cual los niños elegían a qué y con quién jugar. Los ludoeducadores cumplían la función de facilitadores del juego. Incentivaban a los niños a que exploraran nuevas formas de uso del juego elegido. Las actividades coordinadas se realizaban de acuerdo a los intereses del grupo (plástica, juegos en equipo, juegos didácticos, música, teatro, invitados especiales, lectura de cuentos e historias, etcétera). La planificación se basaba en ejes temáticos trabajando con siete de las inteligencias múltiples que describe Howard Gardner (2011)⁶: musical, lingüística, matemática, espacial, corporal, intra-personal e interpersonal sin privilegiar ningún área.

Cada Juegoteca tenía su nombre elegido por votación por los mismos niños que participaban y es así como la Juegoteca de la Iglesia San Ignacio de Loyola se llamaba “Puerta Mágica”, la del Centro Comunitario Mensajeros de la Paz “La Tía Jacinta” y la juegoteca sita en CEFOMAR, “La juegoteca de los juegos”.

El *Programa Taller de Juegos* se diseñó en 2006 con el objeto de ampliar el acceso al juego a una mayor cantidad de niños; dar a conocer las actividades de la Fundación en otros ámbitos fuera del radio de las juegotecas instaladas y seguir promoviendo la importancia del juego en los niños. También se consideraba a este programa una forma de iniciar el auto-sostenimiento de la Fundación, ofreciendo el mismo a empresas e instituciones educativas privadas que pudieran abonar este servicio. Otro eje de este programa era que se realizaban talleres de juego en escuelas públicas y jardines de infantes. Los talleres se llevaban a cabo como apoyatura al docente ya que por un lado se ofrecía tratar temas que se estuvieran estudiando en ese momento en clase a través del juego y por el otro, se trabajaba con los alumnos temas en relación al incentivo en adquisición de herramientas o habilidades sociales es decir, trabajo en equipo, comprensión de consignas, tolerancia a la frustración, aprender a negociar y aceptar reglas de juego entre otras. Estas habilidades, que se desarrollaban a través del juego, luego podían ser aplicadas en otros ámbitos, ya sea dentro del aula, mejorando el rendimiento del alumno o en otros lugares en donde los niños interactúen con otras personas.

El *Programa de Voluntariado* se inició en el año 2006 con el objetivo de buscar intereses comunes entre personas con voluntad de colaborar y los propósitos de la Fundación. Se

⁶ Profesor en Cognición y Educación en Harvard Graduate School of Education.

colocó un aviso buscando voluntarios en la página de la organización Idealistas.org con muy buenos resultados. El proceso de selección de los mismos era el siguiente: se pedía a los postulantes que presentaran su currículum, luego se procedía a una entrevista personal. Independientemente de la tarea que fueran a cumplir dentro de las necesidades de la organización, se les solicitaba a los potenciales voluntarios que visitaran una de las juegotecas ya que se consideraba que debían conocer para quién iban dirigidos los esfuerzos y el tiempo a dedicar. Luego se decidía en conjunto voluntario-Fundación la tarea a cumplir. Los 150 voluntarios que han participado en los 9 años de la Fundación cumplieron diferentes tareas, siendo la más solicitada el contacto directo con los niños. Otras tareas fueron el desarrollo de un sistema de información y base de datos, juegos para mejorar la dicción de niños con problemas de pronunciación de algunas consonantes, el proyecto de investigación para evaluar el impacto que causa el juego en los niños, primera etapa que se desarrolla en este capítulo, el proyecto “Conociendo mejor a los chicos” en donde se evaluaron a los asistentes a la juegoteca Tía Jacinta para poder tener un diagnóstico de las fortalezas y necesidades del grupo y así trabajarlas a través del juego, videos institucionales, fotografía, desarrollo de la página web de la fundación, desarrollo de un plan de comunicación y de imagen, entre otros. También se desarrolló la parte del voluntariado corporativo, ofreciendo a empresas que puedan realizar actividades con sus empleados en las Juegotecas de la fundación o en los lugares en donde ellos ya estuvieran colaborando.

La Fundación tenía diferentes formas de desarrollar recursos para poder financiar los programas que eran totalmente gratuitos para la población objeto. En sus inicios y hasta poder conseguir la personería jurídica, la fundadora realizó una campaña de recaudación de fondos entre amistades y personas que pudieran llegar a interesarse en el proyecto además de aportar fondos propios, pudiendo de esta manera tener fondos suficientes como para comenzar el funcionamiento de la organización. Una vez obtenida la personería jurídica, los fondos provenían de presentaciones a concursos en organismos nacionales o empresas, donantes individuales que aportaban un monto fijo por mes, organización de actividades especiales para voluntariado corporativo, capacitaciones sobre el uso del juego como herramienta en el aula a docentes o voluntarios y actividades lúdicas y por la presentación de los proyectos ante el Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires en el departamento de Fortalecimiento Institucional.

Antes de iniciar las actividades, la fundadora buscó información y estudió sobre la temática del juego y los beneficios que brinda el juego a los niños. Se obtuvo mucha bibliografía sobre el juego y sobre algunas experiencias en otros países pero existía poca información sobre experiencias concretas en Argentina. Se visitó el departamento del Programa Juegotecas Barriales del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires en busca de información y asesoramiento, lamentablemente sin poder recibir mucha información o bibliografía al respecto. Solo se pudo visitar una de estas juegotecas y conversar con los coordinadores a cargo. Luego se conoció a la asociación civil IPA Argentina, organización internacional que trabaja por el derecho del niño a jugar, de la cual se recibió todo tipo de asesoramiento y ayuda. Se pusieron avisos para la búsqueda de profesionales que formaran parte del equipo de la Fundación a los cuales respondieron más de 500 personas. Se pre-seleccionaron 40 profesionales con experiencia en el juego y que provenían de diferentes disciplinas y carreras tales como profesores de nivel inicial, psicólogos, sociólogos, técnicos en recreación y tiempo libre, entre otras y que tuvieran experiencia con la población de menores recursos. Se buscaba diversidad en los enfoques para poder tener diferentes miradas al proyecto, lo cual lo enriquecería enormemente. Fueron 20 profesionales los que participaron del curso de formación de Ludoeducadores que dictó IPA Argentina de los cuales 3 fueron seleccionados para formar el equipo de la Fundación.

Con el equipo formado se delinearon y desarrollaron los parámetros y objetivos a seguir en el Programa de Juegotecas Comunitarias. Se diseñaron las planillas para la planificación y evaluación de las jornadas en la juegoteca como así también un sistema de clasificación y archivo del material lúdico.

Más de 3000 niños y niñas han participado en las actividades de la fundación durante estos nueve años de vida de la Fundación.

3.1.1. La Juegoteca Centro Cultural los Bohemios Osvaldo Miranda.- Club Atlanta

Las juegotecas anteriormente mencionadas dejaron de funcionar por diferentes razones. Dos de ellas se tuvieron que cerrar pues se realizaron obras de construcción y refracción de los edificios por lo que era imposible continuar con la juegoteca por un problema de espacio y seguridad de los asistentes (Iglesia San Ignacio de Loyola y Centro de los Derechos del Niño Once), en las otras dos, las organizaciones con las cuales la Fundación hizo alianza cambiaron sus programas y objetivos y necesitaban el espacio cedido a la Fundación para poder desarrollarlos, lo que hizo imposible la continuación de las juegotecas de la Fundación.

Con el objeto de volver a instalar una juegoteca, en el año 2013 se buscaron diferentes métodos de comunicación con las organizaciones sociales en general indicando que la Fundación buscaba una organización que le interesara la temática de niñez para realizar alianza e instalar una juegoteca. En esa ocasión la Fundación Petisos⁷ se puso en contacto y ofreció a la Fundación Abrir la Puerta realizar una alianza y trabajar en conjunto con el grupo de niños que ellos venían trabajando desde hacía un año y con sus hermanos menores y otros niños de la zona que no les interesara la música. La Fundación Petisos tenía una orquesta de niños en el Centro Cultural Los Bohemios-Osvaldo Miranda que funcionaba en el Club Atlanta del barrio de Villa Crespo. Y fue así como en abril de 2014 se instaló una juegoteca en este Centro Cultural, en el cual se basa este estudio de caso.

3.1.2. Sobre el trabajo anterior realizado por voluntarias

Como ya se ha mencionado, el presente trabajo tiene como antecedente un estudio realizado en 2008-2010 sobre el impacto que causa el juego en el niño, primera etapa, en la Juegoteca “Tía Jacinta” de la zona de Plaza Miserere.

La Fundación Abrir la Puerta convoca a voluntarios Licenciados o estudiantes en Sociología y Psicología para poder realizar un estudio en diferentes etapas que como resultado final pueda evaluarse el impacto que el programa de Juegotecas tiene en los niños.

⁷ Organización cuyo objetivo es aportar al efectivo cumplimiento de los derechos de niños, niñas y adolescentes, priorizando intervenciones con poblaciones en situación de vulnerabilidad social reconociendo a los niños, niñas y adolescentes como personas plenas de derechos y no como objetos de protección. Generan un nuevo pacto social libre de explotación y maltrato a la infancia.

Esta iniciativa surge dentro de la Fundación, a partir de encuestas de opinión realizadas a los padres de la Juegoteca “Puerta Mágica” (Montserrat), donde se mencionan los avances de los chicos a partir de concurrir a la misma; los padres comentan mejoras en áreas tales como aprendizaje, comportamiento, lenguaje, integración, socialización, comunicación, entre otras. Todo esto resulta positivo, pero más allá de tener en claro cierta incidencia directa de la Juegoteca en estas cuestiones, aún no se podía determinar las actividades concretas que favorecieron estos avances.

Una vez formado el equipo que llevó a cabo la investigación, se decide que la misma se realice en la Juegoteca “Tía Jacinta” por ser la juegoteca de menor incidencia en los participantes ya que su inicio fue en junio de 2007 y en la cual se podría detectar y observar cambios a lo largo de los siete meses que duró el período de observación. El equipo estaba formado por dos sociólogas: María Fernanda Miguel y Lorena Peña y tres psicólogas: María Belén Lamata, Yanina Márquez y Carola Tache.

Fue un trabajo con metodología cuanti-cualitativa de carácter exploratorio-descriptiva para conocer las competencias y habilidades sociales que desarrollaron los niños y niñas en la juegoteca Tía Jacinta en relación a los valores y pautas que les ofrecía la Fundación durante el período mayo-diciembre de 2008, como así también poder conocer las opiniones de los padres y ludoeducadores en relación a este tema.

Como resultado de esta investigación desarrolló un instrumento de observación para que se puedan medir las competencias y habilidades sociales de los niños participantes en la juegoteca. Se cuantificaron los ejes utilizados en las observaciones para medir ciertas capacidades y habilidades de los niños ya sea de manera grupal como individual. Para este fin se implementó la escala: mucho, bastante poco y nada para cada eje.

Además de las observaciones participantes llevadas a cabo durante 7 meses en la Juegoteca “Tía Jacinta” durante 2008, se realizó un Focus Group con los padres de los niños participantes como así también entrevistas a los ludoeducadores que trabajaban en la juegoteca en ese momento. También se realizó una caracterización de la población hacia la cual se dirigían las actividades de la Juegoteca, tomando datos del Observatorio de la Deuda Social Argentina sobre situación socio-económica y su inclusión en espacios de socialización y recreación.

Como características de las familias y los niños participantes se observó que la mayoría eran familias inmigrantes habiendo hogares bi y mono parentales y en promedio la edad de los niños era entre 6 y 10 años. Las condiciones de habitabilidad en donde vivían los niños y sus familias eran deficientes ya que gran parte de ellos habitaban en casas tomadas u hoteles, espacios que no eran los adecuados para el desarrollo de actividades relacionadas con la recreación por ser limitadas en cuanto a la cantidad de espacio. A esta situación se le sumaba la falta de espacios seguros en el barrio para la recreación y juego, como ser plazas o parques.

Se identificaron 3 dimensiones que pudieron dar cuenta del efecto que produce el juego en los niños a partir de su asistencia a la misma, un espacio de socialización secundaria en tanto se constituyó en un submundo con sus propias reglas y normas que dicho individuo tiene que internalizar. Las dimensiones que figuran a continuación fueron las identificadas y analizadas por el grupo a cargo del estudio. A continuación se detallan las conclusiones y hallazgos de cada dimensión⁸.

- 1) **Dimensión afectiva:** *Los datos relevados indican que la Juegoteca es un espacio de socialización, en el cual irrumpen “otros significantes”: pares, adultos y “los nuevos”, en referencia a los niños y niñas que ingresan durante el año, que no se encuentran desde el inicio del año. Es alta la interacción entre los niños (pares) en este espacio, y el juego autónomo e individual da lugar al juego grupal. Los valores y pautas promovidas relacionadas con la importancia de la interacción con el otro por la Fundación Abrir La Puerta, se manifiestan en competencias y habilidades sociales de los niños y niñas que asisten a la juegoteca, y son percibidas por Ludoeducadores, madres y padres.*

- 2) **Dimensión Normativa.** *El desarrollo de actividades en la Juegoteca es posible a partir de ciertas pautas y normas sostenidos por los responsables adultos de la misma. Se considera que los valores pueden aprenderse y construirse a través de la interacción con el grupo, a través de la acción concreta, y la práctica misma. Tanto la comunicación, como la integración y el compartir*

⁸ Extraído textualmente de las conclusiones de la investigación realizada

(juguetes y actividades) son pautas transmitidas que se expresan en acciones concretas de los niños, y son percibidas por ludoeducadores y padres. Por otro lado un mínimo de colaboración en el orden y limpieza deben estar presentes, y se constituyen en normas de la Juegoteca. Los datos muestran que es un aspecto presente en los niño/os pero debe ser reforzado. Por otro lado se detectaron situaciones o conductas de obediencia y transgresión de normas que demuestran el desarrollo de competencias y habilidades sociales relacionadas con el respeto de pautas y valores de la juegoteca que no solo son observados en el niño/as sino también percibidos por padres y ludoeducadores.

- 3) **Dimensión cognoscitiva:** *Para abordar esta dimensión se ha tomado el concepto de juego con sus cuatro componentes: comprensión de consignas, respeto por el juego, autonomía y propuesta de juego, ya que es la actividad central de la juegoteca y mediante la cual se vehiculizan los aspectos cognoscitivos. Se evidenció alto nivel de comprensión de las consignas, que favorecería a su vez el respeto por el juego. La autonomía y propuestas de juego observadas y fomentadas por los ludoeducadores, son fundamentales porque dan cuenta del rol activo que los niños tienen a la hora de jugar. Competencias y habilidades sociales relacionadas con el juego se pueden observar en los niños, las cuales son esenciales a la hora de vehiculizar habilidades cognitivas.*

Se pudo comprobar que en su gran mayoría los niños que asistían a la juegoteca Tía Jacinta pudieron desarrollar competencias y habilidades sociales acordes con los valores y pautas que se impartían desde la fundación como la comunicación, integración con los otros, compartir y habilidades intrínsecas al proceso de juego que facilitan el desarrollo de habilidades cognoscitivas en los niños. A su vez los niños pudieron transmitir su conocimiento al resto de los niños de la juegoteca, y se supone, que podrían trasladarlas a otros contextos como a la escuela y en el juego con sus vecinos a partir de comentarios surgidos en el Focus Group con los padres.

Otras habilidades como autonomía, orden y limpieza y aceptación de normas de convivencia fueron las capacidades menos desarrolladas en los participantes.

3.1.3.- El trabajo en la Fundación

Como se mencionó anteriormente la misión de la Fundación Abrir la Puerta es “*promover y ejercer el derecho a jugar de los niños, niñas y adolescentes de menores recursos*”.

En la Fundación se trabajaba para que los niños y niñas tuvieran la posibilidad de realizar la actividad más importante que deben hacer por ser niños que es JUGAR, y así evitar que cumplan roles de adultos.

Se brindaban espacios de juego y participación a niños para potenciar y desarrollar sus capacidades y habilidades, adquirir herramientas sociales y exponerlos a diferentes experiencias de vida. Además, se trabajaba para que pudieran tener sentido de pertenencia, recibieran contención y acompañamiento en su niñez.

En cuanto a las actitudes y habilidades sociales que se trataron de transmitir, se incentivaron los buenos tratos y el respeto a los otros y a sí mismos, el ayudarse unos con otros, el escuchar a los demás y pedir ser escuchados, a aceptar las diferencias, cuidar el espacio físico como así también el espacio como lugar de encuentro. Estas actitudes y habilidades sociales se fomentaron más a través de la acción que con la palabra, por ello, era de gran importancia el grupo humano de ludoeducadores que se formó, ya que debía haber entre ellos una comunicación que fuera más allá de la palabra, y también debían poder poner en práctica estas actitudes y habilidades sociales no sólo entre ellos sino para con los niños que participaban de las actividades.

A través de sus programas se rescataban los espacios, medios y el tiempo para jugar; se brindaba acceso al juego a los niños participantes y se promovía la importancia del juego en el niño para su desarrollo integral dentro de la comunidad.

En el caso del *programa Juegotecas Comunitarias* de la Fundación se realizaron alianzas con otras organizaciones sociales, por lo que se ofrecía un espacio, días y horarios fijos. Los lugares en donde se instalaban las juegotecas variaban en cuanto a tamaño, y disponibilidad horaria pero siempre, dentro del espacio como lugar físico que se ha podido tener, se han desarrollado y aprovechado el espacio al máximo en cuanto al tipo de actividades que se llevaban a cabo.

La Fundación contaba con material lúdico muy variado. Un 60% eran donaciones recibidas de individuos particulares y el resto era material comprado. También se trabajaba con material descartable, con muchos o pocos elementos para que los niños participantes pudieran estar expuestos a diferentes actividades y material lúdico, lo que enriquecía las experiencias que pudieran tener.

Cuando se instalaba una juegoteca nueva, como es el caso que se analizará en el presente trabajo, existía un procedimiento que se llevaba a cabo, un trabajo previo que se realizaba antes de iniciar las jornadas lúdicas. En primer lugar, se efectuaba un diagnóstico comunitario, un reconocimiento del barrio que constaba en recorrer desde la manzana en donde se encontraba la juegoteca, unas dos manzanas hacia los cuatro puntos cardinales. Se observaban el tipo de viviendas que existían, los negocios, escuelas y otros edificios que podían ser de interés para la Fundación, como por ejemplo si existía algún museo que se pudiera visitar con los chicos. Se comenzaba a hacer promoción en las escuelas cercanas al lugar solicitando permiso para pegar un afiche en las carteleras de las escuelas, repartiendo folletos a la salida de clases a las madres que se encontraban en la puerta y explicándoles las actividades que se desarrollaban en las juegotecas. También se pegaban afiches en los negocios cercanos a la escuela en donde se consideraba que entraba la población objeto como puede ser la librería, kiosco, locutorios, supermercaditos. Una vez que se iniciaban las jornadas, se les pedía a los niños que invitaran a sus amigos a participar de las actividades de la juegoteca para ampliar el número de participantes. En general esta actividad servía para conocer el medio ambiente en donde se desarrollaba la vida de los niños que asistían a la juegoteca. Luego de un tiempo y cuando se daba la ocasión, también se visitaban los hogares de los niños, actividad que era muy bien recibida por ellos. Era una manera de profundizar el acercamiento con las familias de los asistentes. Se tiene que tener en cuenta que en general la población objeto vivía en inquilinatos, hoteles o casas tomadas por lo que con frecuencia sucedía que en un mismo lugar vivían varios niños que asistían a la juegoteca. En estas visitas además de crear un lazo con las familias, se utilizaban para promocionar las actividades en otras habitaciones del lugar. Los mismos chicos que asistían a la juegoteca acompañaban a los ludoeducadores y mostraban otras habitaciones en donde vivían chicos que pudieran participar de las actividades lúdicas de la juegoteca de la Fundación.

Como se mencionó con anterioridad, en todas las acciones que realizaba la Fundación, se trabajaba con las inteligencias múltiples, de acuerdo a la teoría de Howard Gardner (2011) que expone su teoría explicando que existen diferentes capacidades humanas independientes, en otras palabras, no es que la persona sea o no inteligente sino que cada individuo tiene desarrolladas algunas inteligencias o capacidades más que otras. Estas capacidades resultan ser muy importantes para su modo de vida, están entendidas como potenciales biológicos que cada persona combina y utiliza para resolver problemas y alcanzar diversos fines culturales y vocaciones entre otras cosas.

3.1.3.1. Planificación de las actividades

No se podía realizar las jornadas lúdicas sin tener una planificación que contenga los objetivos generales a desarrollar para el año, por proyecto y por jornada. Es por ello, la importancia que se brinda a este tema.

Con respecto a la planificación de las actividades existía un esquema básico que constaba de tres momentos: *inicio*, *desarrollo* y *cierre*. Los tiempos se distribuyen acorde a la cantidad de horas que se tiene para realizar la jornada.

Durante el *inicio* se recibía a los niños a medida que iban llegando y se ponía algún juego de mesa de corta duración, libros, rompecabezas para que los chicos pudieran jugar mientras se esperaba la llegada de la mayoría de los chicos. Luego se hacía una ronda, era la constante pedagógica, en la cual se les preguntaba a los chicos como estaban, si alguno quería contar algo en especial y se les comentaba las actividades que se realizarían en el día. Este era un momento muy importante en donde se trabajaba la escucha y el respeto al otro, como así también y a medida que pasaba el tiempo, los niños exigían ser escuchados y respetados, es decir que se trabajaba con estas actitudes y habilidades sociales “en espejo”: no solo escucho o respeto al otro sino que también quiero que me escuchen y respeten. Los niños de a poco se iban sintiendo cómodos con este momento en donde se los escuchaba y sabían que podían contar cualquier cosa y se los iba a respetar.

En las primeras jornadas cuando se empezaba en una juegoteca nueva, también se usaba este momento para hacer algún juego que tuviera como objetivo que los niños conocieran a los otros participantes desde sus nombres o gustos.

El *desarrollo* era el momento en donde se realizaban las actividades lúdicas que dependerían de los objetivos propuestos. En general se trabajaba por proyectos temáticos y con objetivos en cuanto a lo que se quería lograr para el grupo y para con la actividad. Los temas iban variando acorde a los intereses de los niños. El primer mes de inicio de la juegoteca se utilizaba como diagnóstico del grupo, para conocer a los niños, ver sus intereses y de acuerdo a ello luego se desarrollaban los proyectos utilizando las inteligencias múltiples. En esta primera etapa se trataba de abarcar diferentes actividades que contuvieran todas las inteligencias múltiples.

Era muy interesante poder observar el proceso de planificación. Los ludoeducadores se reunían y, en base al diagnóstico grupal, comenzaban a sugerir temáticas para realizar con este grupo, cada proyecto temático tenía una duración de dos o tres meses, acorde al interés que demostraban los niños. En caso que se notaba la falta de interés por parte de los niños, se cambiaba la temática por otra de la lista de sugerencias. Por ejemplo, algunos de los temas desarrollados fueron el barrio, o la realización de una revista, un video clip, reciclado, etc. Con los temas elegidos, se acordaban los objetivos hacia el grupo y para con la actividad a realizar. En un principio el objetivo para con el grupo era que dejaran de ser un número de chicos jugando para pasar a ser un grupo de niños jugando. Una vez que el grupo estaba formado y funcionaba como tal, los niños sentían que pertenecían al mismo y comenzaban a valorar el espacio. También, una de las actividades que se realizaban una vez logrado el grupo, que en general se llevaba a cabo a fines del primer año o inicio del segundo era la temática de la identidad. Todas las juegotecas tenían un nombre elegido por los niños participantes junto con los padres y otros miembros de la comunidad. Se realizaba un proceso con juegos para que los niños se conocieran a sí mismos. Ellos contaban si sabían el origen de sus nombres, el significado de ese nombre para finalizar con la idea que la juegoteca no tenía nombre. Los niños comenzaban a sugerir nombres, también se les pedía a las familias y otros miembros de la comunidad que participaran de esta actividad.

Todos los nombres se anotaban en un papel afiche a la vista de todos. De ellos luego se realizaba una votación general para que quedaran unos cuatro nombres. Allí los niños realizaban una votación con DNI armado por ellos e introducían su voto en una urna. Luego se leían los votos en voz alta y de allí surgía el nombre elegido. La idea que se fomentaba era que ese nombre los identifique a ellos como grupo y como el significado que tenía la juegoteca para ellos. Por ejemplo, la primer juegoteca de la fundación se llamaba “Puerta Mágica”. Para entrar al salón de juegos, se colgaba en la puerta un telón que tenía pintada una puerta similar a las puertas de los cuentos, y no había otra manera de entrar al lugar que no sea pasando por esa puerta, una puerta que los llevaba al mundo del juego, una puerta mágica para ellos y de allí, el origen de su nombre.

El tercer y último momento era el *cierre* que se desarrollaba de diferentes maneras de acuerdo a la actividad realizada en el *desarrollo*. Podía ser una canción, dibujar una carita feliz o triste de acuerdo a cómo se sintió cada niño en la jornada, una reflexión.

3.1.3.2. El equipo de trabajo

En el momento de inicio de la Fundación, como ya se ha mencionado con anterioridad, se recibió asesoramiento de la organización IPA Argentina⁹ en cuanto a temas relacionados con la instalación de juegotecas, el juego en sí, la seguridad en el espacio, bibliografía sobre el juego y en el material a trabajar entre otros. Asimismo, IPA desarrolló el curso de Formación de Ludoeducadores para capacitar a los futuros miembros del equipo de la Fundación. Se enviaron cadenas de mails convocando a estudiantes o graduados en carreras afines a la educación, artes y recreación a participar del proyecto de la institución. Se recibieron más de 500 mails con CV de los cuales se seleccionaron 40 para entrevistar. De las entrevistas, 20 personas quedaron seleccionadas para realizar el curso de Formación organizado y dictado por IPA Argentina. Estas 20 personas sabían que solo tres iban a ser seleccionadas para formar parte del equipo de la Fundación. El curso comprendía 40 horas cátedra, con módulos de teoría y también de práctica.

⁹ IPA Argentina <http://www.ipaargentina.org.ar/> asociación civil que promueve el derecho del niño a jugar

El primer equipo de la Fundación estuvo formado por dos técnicas en recreación y tiempo libre, una de ellas además estudiante de filosofía y la otra maestra de nivel inicial y la tercera persona, estudiante del último año de trabajo social. Era importante poder tener en el equipo personas que entendieran del juego pero que a su vez tuvieran otra mirada acorde a la otra carrera afín y también que se pudiera tener esa sensibilidad social necesaria para trabajar con la población a la cual iba dirigido el proyecto. Se priorizó no sólo los conocimientos de los integrantes del equipo sino también la calidad humana que poseían. Con el equipo formado, se empezó a trabajar en la casa de la fundadora, se iniciaron campañas de donación de juguetes y a su vez se comenzó la búsqueda de una organización que estuviera interesada en aliarse con la Fundación y el proyecto. El equipo trabajó en el diseño y desarrollo de planillas de planificación y evaluación de las jornadas que luego se fueron modificando a medida que el uso y la experiencia mostraban que había elementos que no eran necesarios y otros que faltaban. Además se buscó una manera de clasificar todo el material lúdico. Para ello se estudiaron las diferentes maneras de clasificación existentes y se tomó lo que parecía más importante de cada una acorde al proyecto. Se terminó diseñando una ficha manual, que luego se pudo digitalizar gracias a la ayuda de una voluntaria licenciada en informática. Esta ficha constaba de un código de acuerdo al tipo de juego o juguete: ME para juegos de mesa, CON para juegos de construcción, MU instrumentos musicales, COR material para actividades corporales: pelotas, sogas, elásticos, LI para los libros ya que se consideraba que leer un libro podía ser una actividad recreativa placentera, DRA para elementos que tuvieran que ver con dramatización como disfraces, elementos de cocina, muñecos, autos, PLA para plástica y todo material de arte y por último BB para juguetes para bebés de 0 a 2 años. Este código iba acompañado de un número correlativo para poder identificar el material por ejemplo ME 1, ME 2, y así sucesivamente. En cada juego o envase con elementos se puso una etiqueta para su identificación. En la ficha además figuraba el rango de edad para la cual ese elemento es apto, la inteligencia múltiple que se practicaba, una descripción del juego o del material y cantidad de fichas o elementos que poseían. También si ese elemento fue donado o comprado y el estado del mismo por si estaba sucio y había que lavarlo, o roto o si faltaban piezas. A medida que se fueron abriendo nuevas juegotecas se agregó a esta ficha en qué lugar estaba el material, es decir si estaba en la oficina o en alguna juegoteca. De esta manera se maximizaba el uso del material ya que se consideraba que no era necesario tener 3 juegos iguales, uno para cada lugar sino que se podían ir rotando.

Cada juegoteca tenía un grupo de elementos básicos y otros que se iban rotando cada 15 días, en general eran los que se usaban para los momentos de juego libre. Se llamaba a estos elementos básicos kits, por lo que en cada lugar existía un kit de dramatización (elementos de cocinita, muñecos, autos), uno de plástica (marcadores, lápices, hojas y crayones), uno de juegos corporales (pelotas, sogas y elásticos).

Estos kits eran los que se llamaban de salvataje ya que a veces sucedía que se planeaba una actividad y sobraba el tiempo o asistían pocos niños y se debía tener la flexibilidad suficiente para adaptar las actividades al momento de encontrarse con el grupo y ver la realidad.

3.1.3.3 Los Voluntarios

Se consideraba a los voluntarios una parte muy importante dentro de la organización, ya que sin ellos no se podrían haber abarcado todas las actividades que se emprendían en la Fundación. En general, el perfil del voluntario de la fundación era una persona de 20 a 40 años, universitarios de diferentes carreras, argentinos o extranjeros. Ellos presentaban sus CVs, se los entrevistaba y de acuerdo a sus intereses, se les ofrecía las actividades para las cuales se necesitaba ayuda. Existía gran variedad en las actividades a desarrollar tales como auxiliar de ludoeducador, en la cual los voluntarios iban a las juegotecas y estaban en contacto directo con los niños participantes; soporte de material lúdico que se encargaban de mantener en buen estado el material que se utilizaba con los chicos, preparación material nuevo para llevar, limpieza del mismo; grupos de actividades especiales tales como estudios de evaluación de impacto, formas de promocionar la fundación, y de desarrollo de fondos.

Se realizaron alianzas con organizaciones que trabajan con estudiantes extranjeros que vienen a la Argentina a realizar un semestre en alguna universidad. También se recibían estudiantes universitarios que debían realizar trabajos prácticos para alguna materia específica de sus carreras y analizaban a la fundación. Otras organizaciones con las que también se realizaron alianzas fueron ADEEI¹⁰, institución que trabaja para promover la integración escolar, social y laboral de personas con discapacidad para mejorar la calidad de vida; y el Centro Dar que

¹⁰ ADEEI: Asociación para el Desarrollo de la Educación Especial y la Integración – es una ONG, una asociación civil sin fines de lucro, cuya prioridad es desarrollar acciones a favor de las personas con discapacidad a partir de una respuesta integradora para su inclusión escolar, laboral y social.

acompañan a las personas con discapacidad auditiva en su proceso de integración social. El trabajo con los voluntarios de ambas organizaciones se basó en el desarrollo de tareas administrativas como la carga de datos, y de soporte de material lúdico, clasificación y preparación de los mismos.

Dentro del programa de voluntariado, también se trabajó con empresas para sus programas de voluntariado corporativo. Las empresas organizaban jornadas de acción comunitaria y los empleados se postulaban como voluntarios para llevar a cabo las diferentes tareas. Algunos ejemplos son el pintando de un mural en una de las juegotecas de la Fundación, realización de jornadas de juego con niños de diferentes organizaciones o escuelas propuestas por las empresas, instalación de una plaza entre otros.

Se ha presentado en este capítulo 3 la historia de la Fundación y su forma de trabajo para que se pueda tener una mejor comprensión del capítulo subsiguiente en donde se analizan y exponen los datos.

Capítulo 4: Análisis de los datos

La presente investigación se realizó con metodología cualitativa y de acuerdo al objetivo se seleccionó el estilo de estudio de caso intrínseco, como se ha desarrollado en el capítulo 1. Se analizó el proceso de adquisición o práctica de habilidades de diverso tipo que se produce en un grupo de niños y niñas de 3 a 11 años, de la ciudad de Buenos Aires en el barrio de Villa Crespo, desde el momento cero en el cual comienzan a participar en las actividades lúdicas que realiza la Fundación Abrir la Puerta, por el término de 7 meses, durante 2014.

Como se ha mencionado, en el presente trabajo se utiliza la metodología cualitativa y es un estudio de caso por lo que no hubo selección de muestreo sino que se observó todo el grupo de niños. Se observó a 16 niños y niñas de 3 a 11 años de edad durante el tiempo que ellos estaban participando de las actividades lúdicas, es decir desde el momento cero en el cual se inició la juegoteca en abril de 2014 hasta el mes de noviembre del mismo año. Se tomó esta decisión pues, como se ha explicado anteriormente, la posibilidad de contar con un grupo de control o solicitar evaluación de los docentes resultó inviable para el presente trabajo.

4.1.- Datos sociodemográficos

En esta sección se desarrolla el objetivo específico a) Describir las características del barrio y hábitat de la zona en donde viven los niños que concurren a la Fundación Abrir la Puerta. Para poder comprender al grupo de niños que participaron de las actividades lúdicas de la juegoteca del Centro Cultural Los Bohemios- Osvaldo Miranda del Club Atlanta, es necesario poder conocer la zona en que habitan, situaciones familiares y demás datos sociodemográficos que se describen a continuación.

4.1.1. El espacio social

Para tener una mejor comprensión del presente estudio, se considera esencial el poder describir el medio ambiente y situación de los niños que asisten a la Juegoteca, como espacio social en donde la Fundación se inserta.

Boyer (1996) nos comenta que para Bourdieu (1988) el espacio social es un sistema de posiciones sociales donde se definen una en relación a otras. Bourdieu (1988) compara el espacio social a un espacio geográfico en cuyo interior se encuentran unidas y a un mismo tiempo separadas, las distintas regiones.

“ ...pero este espacio está construido de tal manera que las personas, los grupos o las instituciones que en él se encuentran situados, tienen tantas más propiedades en común cuanto mayor sea su proximidad en el espacio: y tantas menos cuantos más distanciados se hallen.” (Bourdieu, 1988, p. 102).

El valor de cada posición social se mide por la distancia social que la separa respecto a las posiciones superiores e inferiores. Por consiguiente, un espacio social es un “sistema de diferencias” de posiciones que se definen en y por su misma diferencia. Y el orden social, para Bourdieu (1988), no es sino el sistema global de espacios sociales, constituido por los conjuntos de posiciones sociales, ligadas y separadas a un mismo tiempo por las distancias que las separan. Con vistas a la reproducción de este orden social, los agentes con posiciones dominantes son los que más se esfuerzan por mantener, crear o recrear el consenso dentro de cada espacio social.

La evolución en un espacio social supone un verdadero sentido de la acción social que se adquiere esencialmente por la práctica. Este sentido práctico de la orientación pone a disposición del agente social toda una serie de saberes que le permiten adaptarse a la mayor parte de las interacciones que se producen dentro de cada espacio concreto. La motivación que parece común a todas las diferentes prácticas es la voluntad y la distinción. Se trata de la necesidad de reconocimiento que todo agente social tiene por parte del grupo. Y lo que consigue cuando ocupa determinadas posiciones sociales y cuando detenta ciertos poderes. El arte de la distinción consiste en encontrar una distancia óptima, la que permite preservar los lazos de solidaridad indispensable para no ser tratado como extraño. A este respecto, la práctica de todo agente se mueve entre el principio de conformidad y el principio de distinción. El contenido y la forma de este compromiso siempre están condicionados por la estructura objetiva del espacio social en el que los distintos agentes entran en concurrencia.

Pero en materia de distinción, la naturaleza objetiva de sus características importa mucho menos que la significación conseguida.

En el espacio social se dan a un mismo tiempo la interacción y las estructuras sociales que lo posibilitan. Pero ocurre que lo que se observa de manera inmediata, las relaciones de los sujetos, oculta la estructura que las determina. La verdad de la interacción no se puede explicar por la misma interacción observada. Según se insista en la estructura o en la interacción, tendremos una visión del mundo social estructuralista o una visión interaccionista en todas sus formas.

En el espacio social nada está determinado previamente. El mundo social, a pesar que se presenta como una realidad fuertemente estructurada, puede ser expresado y construido de diferentes modos, según diferentes principios de visión y de clasificación.

Los objetos del mundo social

“pueden ser percibidos y expresados de diversas maneras, porque siempre comportan una parte de indeterminación y de imprecisión, y al mismo tiempo, un cierto grado de elasticidad semántica” (Bourdieu, 1988, p.110).

El espacio social es

“un lugar de incertidumbre e indeterminación relativas entre los dos polos del campo de las clases sociales, un conjunto de lugares de paso en movimiento en que se encuentran durante un tiempo más o menos largo unos agentes arrastrados por unas trayectorias sociales de igual sentido o de sentido inverso, ascendentes o descendentes”. Entendido así el espacio social, la desigualdad social o estructura de clases deja de ser un particular agrupamiento social y se convierte en “una realidad que no se deja nombrar fácilmente” (Bourdieu, 1988, p. 347)

La Fundación se insertó en un espacio social pre-existente, en donde existe un barrio, vecinos, escuelas, un centro cultural en donde se interactúa con otras organizaciones sociales y un grupo de niños que comenzaron a asistir a las actividades de la Juegoteca. Se formó otro espacio social dentro de la Juegoteca entre los niños, los ludoeducadores, voluntarios y las familias de los niños. Cada integrante de este espacio social trajo consigo sus saberes, su cultura. Dentro de este nuevo espacio social que se creó, los ludoeducadores trataron de integrar todo, de aceptar y comprender las diferencias y respetarlas y de compartir los saberes y cultura que cada uno trajo al espacio.

4.1.2. Descripción de la zona en donde funciona la Juegoteca y su población.

Como se ha mencionado anteriormente, es importante que los ludoeducadores conozcan las realidades y el medio ambiente de los niños que asisten a la juegoteca para poder tener una mejor comprensión sobre su forma de pensar, las condiciones sociales, culturales, la historia de estos chicos y, de esta manera, comprenderlos y potenciarlos. El objetivo es que el ludoeducador, al conocer la realidad de los chicos pueda estar al mismo nivel que ellos, comprendiéndolos desde su historia y su cultura. Es por ello que se realiza un estudio de la zona de unas cuatro manzanas alrededor del sitio de la juegoteca para conocer el medio ambiente en donde viven los participantes.

El barrio de Villa Crespo nace alrededor de 1880 siendo su intendente el Dr. Antonio Crespo quien comenzó a lotearlo, de hecho, se cree que este barrio debe su nombre a este intendente. Las arterias importantes de la zona que aún existen, eran la Av. Corrientes y la actual Scalabrini Ortiz. Barrio muy tranquilo en donde se fue desarrollando la industria del cuero y metalúrgica. Muchos tangos se han inspirado en la zona que contaba con pintorescos cafés. Actualmente es una zona cosmopolita elegida por la colectividad israelita o sirio libanés para el desarrollo de actividades comerciales. Cuenta con 183.200 habitantes aproximadamente¹¹, en general la población aparenta ser de clase media baja y baja.

¹¹ Fuente: Dirección General de Estadística y Censos (Ministerio de Hacienda gcba), sobre la base de datos censales. Datos censo 2010

Se puede obtener una mirada general a la zona con la información que figura en la Encuesta Anual de Hogares¹², en donde los datos sobre la comuna 15 que abarca otros barrios de la ciudad (Paternal, Chacarita, Parque Chas, Villa Ortuzar y Villa Crespo, Agronomía), indica que el 46,8 % de los habitantes son hombres siendo el 53,2% mujeres. En cuanto a los niños, el 12,9% son niños y niñas de 0 a 9 años de edad y un 11,3% de 10 a 19 años de edad. Sólo el 5,2% se encuentra desocupado y un 36,4%, inactivo. En cuanto a la proporción de jefes de hogar, el 56,5% son hombres y un 43,5 % son mujeres.

Con respecto a la vivienda, un 29,9 % son inquilinos o arrendatarios, un 7,7% ocupante por préstamo, cesión o permiso gratuito y un 0,9% ocupante de hecho. El 49% vive en un ambiente y un 41,7% entre uno y dos ambientes.

En referencia a la escolarización, el 64,5 % de los niños de 3 y más años asiste a la escuela pública, siendo la condición de asistencia a la escuela un 29 %. Un 70,4% no asiste al momento de la encuesta pero asistió en algún momento. En cuanto a la población mayor a 25 años de edad, un 23,4% tiene el secundario completo.

Quizás, estos datos no sean específicos del barrio de Villa Crespo pero muestran una mirada general a la región.

La Juegoteca se instaló en el Centro Cultural “Los Bohemios-Osvaldo Miranda” que forma parte del Club Atlético Atlanta, fundado en 1904. Es una institución principalmente deportiva aunque también tiene su componente social que funciona dentro del Centro Cultural mencionado anteriormente. Ocupa unas 2 o 3 manzanas. Alrededor del club, las casas son en general bajas, no se encuentran mantenidas. Además existen algunos edificios de departamentos, negocios de outlets, varios talleres mecánicos y negocios de compraventa de muebles y objetos, dos escuelas cercanas a las que asisten los niños participantes en la Juegoteca, y los negocios de barrio característicos como almacenes, pizzerías, mini mercaditos y librería, también pudieron identificarse algunas casas tomadas.

¹² Encuesta Anual de Hogares Tabulados básicos de la ciudad de Buenos Aires 2015.-Dirección General de Estadísticas y Censos GCBA

El espacio prestado por el club es un salón amplio de 8 x 10 metros, que se encuentra bajo las gradas de la cancha de fútbol. Tiene un escenario y un piano. Hay algunos muebles rotos y bolsas con donaciones arrumbadas en algunos costados. Se ha tratado de delimitar el espacio para trabajar con los niños utilizando el escenario y algunas columnas como referente de los límites y la zona que se podía usar para realizar las actividades lúdicas. Se prestó a la Fundación un armario para poder dejar el material lúdico que se utiliza. Este salón no tiene puerta sino una cortina de color azul y da a un pequeño buffet de 8 a 10 mesas en donde se encuentran los baños de mujeres y hombres que utilizan los niños. Es una zona donde hay mucho movimiento de autos y de gente que entra y sale del club.

En total son 16 niños y niñas los que han participado durante 2014 en la juegoteca del Club Atlanta, de los cuales 8 tuvieron una asistencia bastante continua. En cuanto a las edades de los participantes, 4 de ellos tienen de 3 a 5 años de edad; 6 de ellos están entre los 6 y 8 años y 6 de ellos tienen más de 8 años. Todos estos niños se encuentran escolarizados. De este grupo sólo 5 niños viven con ambos padres, y 11 niños, sólo con sus madres. Con respecto a la ocupación de los padres, no se tienen los datos completos de todas las familias, por lo que sólo se darán los datos que se tienen. En cuanto a la ocupación de los padres, 1 es jardinero, 1 vendedor ambulante, 1 transportista y 1 licenciado en sistemas. En cuanto a las madres, 4 realizan tareas domésticas, 1 es docente y 2 son vendedoras ambulantes. No se tiene registro del nivel de escolaridad de los padres y de las madres ya que al cerrarse la fundación se dio de baja al sistema en la web que tenía cargada todas las fichas de los niños participantes, lamentablemente se perdió mucha información.

En resumen, esta es la visión general de la zona en donde funciona el Club Atlanta y en especial el Centro Cultural Los Bohemios-Osvaldo Miranda en donde se instaló la juegoteca de la Fundación Abrir la Puerta como así también algunos de los datos de los niños y niñas que participaron y de sus familias.

4.2 El juego y la adquisición de habilidades sociales.- Análisis de los datos

En esta parte figuran los resultados alcanzados de acuerdo al objetivo específico c): Observar, analizar y describir las habilidades sociales y/o prácticas adquiridas (actitudes y relaciones sociales) a través del tiempo en que asisten a la juegoteca.

Una vez presentados los datos sociodemográficos y condiciones de vida y del medio ambiente del grupo de niños que asisten a la juegoteca, se comienzan a analizar los datos obtenidos a partir de las observaciones realizadas y de los resultados de las evaluaciones llevadas a cabo por los ludoeducadores luego de cada jornada lúdica. Tal como se mencionó en el capítulo 1, sección 1.5, Ofelle (2004) diferencia la *observación del juego* como un esquema o estructura en donde se estudia el nombre del juego, las reglas y la cantidad de jugadores con la *observación del jugar* refiriéndose a la puesta en acción de juego como tal.

En este trabajo se realizó la *observación del jugar* para poder analizar la relación simbólica que se produce entre el espacio, tiempo, objetos y los jugadores.

4.2.1. Dimensiones observadas en el proceso de jugar

En el capítulo 1, sección 1.5, Metodología se expuso que en el presente trabajo se utiliza la metodología cualitativa y es un estudio de caso por lo que no hubo selección de muestreo sino que se observó al grupo de niños en su totalidad. Se observó a 16 niños y niñas de 3 a 11 años de edad durante y a través del tiempo que ellos estaban participando de las actividades lúdicas, es decir desde el momento cero en el cual se inició la juegoteca en abril de 2014 hasta el mes de noviembre del mismo año. Se tomó esta decisión pues, como se ha explicado anteriormente en el punto 1.5 de Metodología, la posibilidad de contar con un grupo de control o solicitar evaluación de los docentes resultó inviable para el presente trabajo.

Es primordial indicar que, como Gaitán Muñoz (2006) y Castorina y Horn (2012) comentan y se muestra en el capítulo 2, el niño es un actor social en el hoy y no un anticipo de lo que vendrá sino que sus conductas residen en el presente. Los niños tienen prácticas sociales y culturales propias, completamente diferentes a los adultos por lo que muestra la importancia que tiene que sean sujetos de estudio en forma totalmente separada de los adultos.

En esta sección se comienza a analizar las diferentes dimensiones del proceso de jugar que surgieron de las observaciones y evaluaciones de los ludoeducadores. En los ejemplos dados, los nombres de los niños son verdaderos como así también sus edades que figuran entre paréntesis. Al final de cada cita se indica entre paréntesis si pertenece a una observación, evaluación de los ludoeducadores y se incluye la fecha.

A partir de la lectura se analizaron todas las observaciones efectuadas desde abril a noviembre de 2014, las evaluaciones de los tres ludoeducadores a cargo del grupo y las dos entrevistas en profundidad y se fueron marcando diferentes dimensiones del proceso de jugar para analizar. Las dimensiones que fueron surgiendo se relacionan con el objetivo específico propuesto que se menciona al inicio de este capítulo y se nombrarán de la siguiente manera: *Actitudes, Relaciones Sociales y Habilidades Sociales*.

Por cierto, cabe mencionar que no fue sencillo ubicar a cada emisión de observación en una sola dimensión ya que todas se relacionan entre sí, y en su conjunto hacen al ser humano, en este caso el niño que asiste a la juegoteca. Por ejemplo el tema de la escucha fue ubicado dentro de la dimensión *Actitudes* pero también se puede tomar como una norma a cumplir, escuchar al otro, o como un proceso de relación social e interacción con el otro. Es por ello que la presente división corresponde a relacionar una emisión de observación con la dimensión que más lo identifique por una cuestión de organización de la investigación más que para encasillar una observación en una sola dimensión.

Dentro de la dimensión *Actitudes* se observó y analizó la manera en que los niños asistentes a la juegoteca aceptan las actividades propuestas, como así también si se escuchan entre ellos y si piden que se los escuche. En cuanto a la dimensión *Relaciones Sociales*, se observó y analizó si los niños comparten material lúdico o sus experiencias, y lo referente a la

aceptación de reglas, colaboración y el orden de acuerdo a las propuestas que realiza la Fundación. Por último en la dimensión de *Habilidades Sociales* se puso atención y observó a los niños en el trabajo en equipo, la tolerancia a la frustración y el poder proponer juegos. Como cierre de este capítulo, se presentaron casos específicos de tres niños y los cambios que se fueron logrando en cuanto a su socialización e integración al grupo.

En el análisis de los datos se tuvo en cuenta el marco conceptual que ofrece la sociología de la infancia y la teoría de la socialización.

Como ya se ha mencionado, Durkheim (1974) se refiere a la infancia como “*el período de crecimiento en sentido físico y moral, es un tiempo en que la persona se prepara para entrar a vivir la verdadera vida social que es la adulta*” (Gaitán Muñoz, 2006b, p.47), es decir la preparación se concreta a través del proceso de socialización y como consecuencia, aprendizaje de normas y roles sociales. Este pensamiento ha evolucionado y desarrollado considerando al niño como un actor o agente social por lo que la investigación debe enfocarse sobre ellos, sus condiciones de vida y actividades. Se ha descrito anteriormente las condiciones de vida de los niños que asisten a la Juegoteca y ahora es momento de poder enfocarse en sus actividades y reacciones dentro de las jornadas de la Juegoteca del Centro Cultural Los Bohemios-Osvaldo Miranda. Se considera que la socialización que se produce en la Juegoteca de la Fundación Abrir la Puerta es de tipo secundario como lo indican Agulla (1974) y Tedesco (1995) que es la que permite integrar al individuo a la sociedad de acuerdo a pautas de comportamiento comunes que se asimilan y se apropian para llegar a ser reglas de vida.

4.2.1.1. Actitudes

El término actitud posee diferentes acepciones o alcances de acuerdo al enfoque desde el cual se lo describa y estudie. Por consiguiente, desde la psicología, se define a la actitud como un comportamiento habitual que se produce en diferentes circunstancias, y desde la pedagogía, como una disposición subyacente que determina una variedad de comportamientos en relación a un objeto e influye sobre las acciones de atracción o rechazo del mismo.

Asimismo, desde la sociología la actitud consiste en un sistema de valores y creencias que una persona o grupo se predispone a sentir y reaccionar de determinada manera ante algunos estímulos.

La psicología social también define el concepto de actitud. La Revista EDU_FISICA¹³ brinda dos definiciones sobre actitud. La primera es de Allport quien se considera el fundador de la psicología social y la describe como una....

“disposición mental y neurológica, que se organiza a partir de la experiencia y que ejerce una influencia directriz o dinámica sobre las reacciones del individuo respecto de todos los objetos y a todas las situaciones que les corresponden”, (Revista EDU-FISICA ISSN 2027- 453X , p 1).

La segunda definición sobre actitud corresponde a Fazio y Roskos-Ewoldsen (1992) quienes consideran que *“las actitudes son asociaciones entre objetos actitudinales (prácticamente cualquier aspecto del mundo social) y las evaluaciones de esos objetos, (Revista EDU-FISICA ISSN 2027- 453X, p 1).*

En todas estas definiciones surgen conceptos similares ya que se habla del estímulo o comportamiento que produce un objeto u objetos a un individuo o grupo de individuos, el decir la reacción que se produce en un individuo ante los estímulos u objetos.

Con respecto a las actitudes que se describen a continuación que son objeto del presente estudio, se analizaron las actitudes de los niños asistentes a la juegoteca de la Fundación Abrir la Puerta con referencia a las actividades propuestas por parte de los ludoeducadores y a la escucha. Las actividades propuestas son el objeto que se presenta a los niños y se analizó el estímulo de aceptación o rechazo que produjo en ellos. En referencia a la escucha, se toma como objeto a la escucha y la reacción que produce en los niños escuchar y ser escuchados.

¹³ Revista EDU-FISICA Grupo de Investigación Edufísica <http://www.edu-fisica.com/> ISSN 2027- 453X Periodicidad Trimestral

En cuanto a la aceptación de las actividades propuestas, se mostrarán algunas citas que ejemplifican si las actividades que se proponen por parte de la Fundación para realizar en la juegoteca son aceptadas o no por los participantes. En general se puede decir que la mayoría de las actividades fueron aceptadas por los niños. Aquí algunos ejemplos de aceptación y de no aceptación de las actividades.

“Algunos no quisieron disfrazarse, quizá porque les daba vergüenza hacerlo. Luego jugaron a “Dígalo con mímica”, les gustó mucho este juego y participaron todos menos los más chicos que volvieron al juego libre.” (Observación 25.04)

Se puede ver en esta observación, el mismo día algunas actividades gustaron y otras no. La idea es que los niños disfruten de las actividades que se realizan por lo que si los ludoeducadores notan que no tienen la respuesta esperada tratan de cambiar los juegos o modificar alguna parte de los mismos. Se presentan tres ejemplos de lo expuesto:

“Este juego les divierte, el hecho de tirar ese dado grande les llama la atención, se pelean por ver quién tira el dado, todos lo quieren hacer, los ludoeducadores trataron que todos tiren el dado por lo menos una vez.” (Observación 23.05)

“Cada uno elegía un instrumento y les encantó esto pues eran instrumentos “de verdad”. Tuvieron un tiempo para probarlos. Las chicas se organizaron rápido y empezaron a ensayar.” (Observación 22.08)

“El primer juego generó cierto entusiasmo. Tomy (3) casi casi que participa pero no. Gabriel (10) tuvo participación intermitente toda la jornada. En el segundo juego se engancharon más, hasta Facundo (8) quiso ser disfrazado! Y en vez del tercer juego pasamos directo al último, pero no tuvo mucho éxito: sólo tenían que representar un tren para trasladarse unos metros pero no estaban ya en tema.” (Evaluación ludoeducadores 24.10)

Participar en una actividad, más allá que sea aceptada en mayor o menor grado, se encuentra dentro de la socialización secundaria como refieren Tedesco (1995) y demás autores anteriormente mencionados en el capítulo 2, sección 2.3 sobre socialización. El niño comienza a interactuar con pares y con adultos. En este ámbito, en la juegoteca de la Fundación Abrir la Puerta, existen normas de convivencia y se incentivan actitudes las cuales se espera puedan aprender e incorporar a sus vidas tal como Durkheim (Argulla sobre Durkheim 1974) describe el *etre social*.

Como se ha mencionado con anterioridad, y tal como indica Gaitán Muñoz (2006), es la infancia el período más adecuado para que los niños comiencen una vida social y en este caso, participar ya sea con mayor o menor grado de aceptación de actividades lúdicas de la juegoteca de la Fundación Abrir la Puerta ayuda a la socialización de los mismos.

Se toma a la escucha, otra de las dimensiones trabajadas, como una actitud a fomentar entre los niños, y está relacionado con su derecho a ser escuchados. Es una de las actitudes que más cuesta lograr ya les es difícil a los niños comprender que es tan importante ser escuchado como escuchar al otro. A continuación se presentan diferentes citas sobre la escucha con distintas reacciones a la misma por parte de los niños participantes en la juegoteca.

En la cita del 6 de junio (Evaluación de los ludoeducadores 06.06) se evidencia que existe escucha entre los niños participantes y el efecto o consecuencia que tiene el hecho de poder escuchar, en este caso pudieron llevar a cabo y comprendieron las consignas a seguir.

“Fue un encuentro muy divertido y a la vez tranquilo. Los chicos escuchan las consignas sin problema. De a poco se está reforzando el momento de cierre. Se da una charla entre ellos, lo cual muestra que se están llevando muy bien. Se entiende como un momento de charla y un poco baja la energía de los juegos.” (Evaluación ludoeducadores 06.06)

Sin embargo, un mes después de esta cita, en una sola jornada hubo un momento en que no se respetó al otro con respecto a la escucha y la consecuencia fue que al no escuchar, no se sabía la manera de proceder en el juego propuesto por uno de los niños y fue necesario parar el juego y volver a explicarlo.

“.....Tardó un poco en explicar el juego y los demás chicos se pusieron ansiosos por lo que empezaron a jugar sin tener muy en claro las reglas. Los ludoeducadores intervinieron en esta situación varias veces pidiendo al grupo que le dieran tiempo pero sin resultado; por un lado el grupo le faltó el respeto a Ariel (8) pues no lo escuchó, y los chicos no se dieron cuenta que sin tener las reglas claras no iban a poder hacer el juego.” (Observación 11.07)

“Al ratito de empezar el juego se dieron cuenta que no sabían qué pasaba si pasaban ciertas cosas por lo que se paró el juego y Ariel (8) pudo terminar de dar la explicación.” (Observación 11.07)

Si se trasladan los ejemplos anteriores al pensamiento de Mead (1998) sobre el “self” y la organización social, se puede notar que Ariel esperaba del grupo que lo escuchara para que él pudiera explicar el juego y así poder jugarlo, era el comportamiento o reacción esperada del otro hacia Ariel, el “mi” organizado, según Mead (1998). El grupo no pudo esperar a que se terminara la explicación. El grupo no tuvo la reacción esperada que sería escuchar para luego poder jugar.

Nuevamente se muestra en las siguientes citas las consecuencias de no escuchar al otro, sea un ludoeducador o un par. No obstante, en la actividad del cierre, los niños aceptaron su falta de escucha y hubo un compromiso para cambiar esta actitud.

“Estaban un poco exaltados después del fútbol así que tardaron un poco en callarse y escuchar las consignas del bingo musical.” (Observación 11.07)

“Para el cierre, los ludoeducadores los sentaron en ronda y empezaron a charlar sobre el comportamiento del día. Los chicos reconocieron que se habían pasado un poco con los gritos, las corridas etc. y se comprometieron a no hacerlo en el próximo encuentro. El Bingo Musical les encantó, ayuda a que practiquen la escucha y trabajen en pequeños grupos.” (Evaluación ludoeducadores 11.07)

En las citas anteriormente expuestas se puede notar las diferentes reacciones individuales y grupales con respecto a la escucha, se puede observar las diferentes actitudes frente al objeto escucha. Además se puede ver en los ejemplos presentados las reacciones del organismo frente a las actitudes de los otros, y la serie de actitudes organizadas de los otros que adopta uno mismo, el “yo” y el “mi” de Mead (1998).

En las siguientes citas también se puede notar la dificultad de algunos niños para practicar la escucha como por ejemplo en la primera cita (observación 01.08) Tobi, no escucha a un par que estaba hablando en ese momento y la dificultad de Tomy para hacerse escuchar.

“Tobi (5) también quiso contar chistes a la misma vez que Tomy (3) cosa que dificultó la escucha y el entendimiento.” (Observación 01.08)

“Estaban todos entusiasmados por hablar o contar algo cosa que está muy bueno pero no se respeta la escucha hacia el otro.”(Observación 01.08)

Se presentan otros ejemplos de escucha, en estos casos, es la reacción del grupo ante el objeto escucha más que una reacción individual.

“Se complica la ronda de inicio porque no hay escucha, todos quieren hablar al mismo tiempo. No llegamos a decir mucho...” (Evaluación ludoeducadores 12.09)

“Charlamos sobre el hecho de haber perdido la pelotita de bolos y como fue. Y de la importancia de escucharnos y no interrumpir el juego de los otros sino pedirse permiso para jugar.” (Evaluación ludoeducadores 31.10)

Como se mencionó al inicio de esta parte, la escucha es una de las actitudes más difíciles de fomentar en los niños, así también los expresan las lics Paladino y Silva Nieto en las entrevistas realizadas. Lo importante, lo que se rescata de los ejemplos expuestos es que los niños pudieron recapacitar y darse cuenta que sin escucha no podían jugar ya que no comprendían o no sabían las reglas.

4.2.1.2 Relaciones Sociales

Dentro de la dimensión *Relaciones Sociales* se encuentra todo lo referente a observar y analizar si los niños comparten no sólo el material lúdico o los juegos sino también sus experiencias de vida, además la aceptación de las reglas y la implementación del orden que se pide para poder cuidar el material lúdico.

En toda socialización, indica Lora (2011), existe una apropiación de la cultura, una cultura que es compartida por la sociedad en su totalidad o parte de ella.

En el caso de la juegoteca de la Fundación, se le otorgaba mucha importancia a que los niños pudieran compartir con los demás no solo las actividades lúdicas o el material sino también sus propias vivencias y experiencias ya que al compartir, se apropian del espacio físico y del espacio como tiempo y como lugar de encuentro con otros en donde entre todos, forman una nueva cultura, nuevos códigos y vivencias que pertenecen a este espacio de la Juegoteca de la Fundación Abrir la Puerta.

A continuación se exponen algunos ejemplos en donde los niños comparten sus opiniones y cuentan sobre sus vidas. Quizá la jornada en que se les pidió que cada uno muestre su habilidad y enseñe a los demás fue la más emblemática.

“En el cierre se notaron las ganas de actividades más movidas. La ronda deja que cada uno tenga un lugar para opinar sobre lo que quiera en relación al encuentro.”
(Evaluación ludoeducadores 23.05)

“Cuentan del acto del día de la bandera, Cami (8) juró la bandera. En la ronda, Tobi (5) se sienta al lado de Camy (8), le cuesta despegarse de su hermana .Luciana (7) contó qué iba a hacer el fin de semana.” (Observación 27.06)

“Estaban bastante ansiosos, sobre todo Cami (8) por el momento de mostrar los talentos. Empezó Tobi (5) y después paso también junto con Gabriel (10), que se sintió más contenido con esto.” (Evaluación ludoeducadores 10.10).

Tanto en la ronda de cierre como se muestra en la primer cita (evaluación ludoeducadores 23.05) como en la ronda de inicio tal como se expone en la segunda cita (observación 27.06), los niños opinan sobre diferentes hechos o comparten temas personales con el resto del grupo. En la última cita (Evaluación ludoeducadores 10.10) se muestra el día que los niños hicieron una muestra de talentos y cada uno debía compartir con el resto del grupo una habilidad. Esta muestra se realizó en el mes de octubre, los niños ya se sentían parte de un grupo y con la confianza necesaria como para poder subir al escenario y compartir algo propio con el resto del grupo. Es de esta manera como los niños se fueron apropiando del espacio físico y del espacio como tiempo y como lugar de encuentro con otros formando una nueva cultura, nuevos códigos y vivencias que pertenecen a este espacio de la Juegoteca de la Fundación Abrir la Puerta.

Se expone a continuación el tema de aceptación de reglas y se incluyen observaciones referentes al orden, respeto y colaboración. Garrido (2009) comenta que Farr (1983) indica que las reglas cumplen dos funciones importantes, la de establecer un orden para orientar a los individuos en su mundo material y social y también la de facilitar la comunicación entre los miembros de una misma comunidad.

Tal como se expuso en el capítulo 2, sección 2.4.6, Mead (1998) considera que los niños tienen un gran interés en las normas y las improvisan en el acto, lo que los ayuda a solucionar dificultades que puedan surgir en el juego. Además expone que parte del placer del juego reside en establecer esas reglas, siendo las reglas una serie de reacciones que provoca una actitud especial en uno con la adecuada actitud de respuesta en el otro.

En la Juegoteca existen normas de convivencia y se les explicaba a los niños que estas reglas existían para poder cuidarse entre todos y así poder disfrutar a pleno de las actividades lúdicas, cuidar el espacio y el material ya que era de difícil reposición.

A continuación se exponen algunos ejemplos que dan cuenta del cumplimiento o transgresión de las normas.

“Tobi (5) saca un jugo para tomar, se le pide que mientras están jugando no tomen o coman, que lo realicen antes o después de entrar al lugar de la juegoteca pero no hizo caso y siguió con su jugo. En un momento salió corriendo del salón sin avisar ni pedir permiso y Gucho salió al rescate. Se le explicó que tiene que avisar para salir del salón por una cuestión de seguridad.” (Observación 25.04)

“Encuadre: hacer hincapié en el orden de los juguetes cada vez que terminan de usarlos; marcar que la juegoteca es de 16:30 a 18:00: no pueden llegar e irse a la hora que quieran (sobre todo Iñaki (5) y Maite (7)). Guardar los juguetes cuando termina la hora de juego libre.” (Evaluación ludoeducadores 18.05)

“Tobi (5) se escapa del salón más de una vez, se lo va a buscar y se le indica que no puede salir del salón, también molesta a los otros chicos interrumpiendo lo que están haciendo.” (Observación 16.05)

En estas emisiones de observación se puede notar con claridad la manera en que paulatinamente los niños comienzan a seguir una rutina y a comprender el propósito de tener normas en la Juegoteca. Es una construcción que lleva su tiempo, se debe tener mucha paciencia y repetirlas hasta que puedan incorporarlas. En una misma jornada se pueden ver algunas normas aprendidas y otras que no. Las siguientes emisiones textuales dan cuenta de lo anterior:

“Fueron llegando al salón y ya comienzan a conocer la rutina de saludar, dejar sus cosas en un costado y luego dirigirse a la zona de juego.” (Observación 13.06)

“Gucho y Belu (ludoeducadores) tuvieron que pedir varias veces que guarden los bloques de construcción antes de ir a jugar a otra cosa. Les cuesta mucho cumplir con esta norma. Se les explica nuevamente que para tomar un juego nuevo primero hay que guardar el que estaban usando.” (Observación 13.06)

“Ariel (8), Tomy (3) y Tobi (5) no participaron de ello, se pusieron a correr y a patear el dado cosa que se les llamó la atención varias veces pues lo estaban rompiendo. Se hizo nuevamente hincapié en el cuidado del material que se usa pues muchos chicos más también lo usan y si se rompe no hay otro para reemplazarlo” (Observación 13.06)

“Terminan el “Quién es quién” y las nenas guardan el juego. La coordinación estuvo buena, hay que seguir insistiendo con las reglas de la juegoteca: no sacar otro juguete hasta que se guarde el que se está usando y también con que se cuide el material (ej: Tobi (5) pateando una pieza de los bloques). Pero eso se logra con el tiempo, lo importante es que se siga insistiendo con esto.” (Evaluación ludoeducadores 27.06)

“Se jugaron diferentes tipos de mancha y el grupo funcionó respetando las consignas. Charlamos sobre el hecho de haber perdido la pelotita de bolos y como fue. Y de la importancia de escucharnos y no interrumpir el juego de los otros sino pedirse permiso para jugar. “(Evaluación ludoeducadores 19.09)

También sucedió en esta Juegoteca, (la primera vez que sucede en los 9 años de trayectoria) que había que poner reglas a las madres ya que no respetaban los horarios ni a sus hijos en su momento de esparcimiento. A continuación, las siguientes observaciones dan cuenta de esta situación:

“..... a veces alguna madre muy apurada se los quiere llevar 5 minutos antes de la finalización. También se trabaja esto con las madres, que puedan respetar el tiempo de los chicos.” (Observación 13.06)

“Diez minutos antes de la finalización de la jornada las madres se llevaron a la mayoría de los chicos por lo que no se pudo hacer la parte de sonorización. (Este tema hay que hablarlo con las madres, que respeten los horarios tanto de entrada como de salida).” (Observación 23.08)

Se les solicita a los niños que participan en las actividades de la Juegoteca que colaboren con el guardado de material que utilizaron o en actividades especiales como por ejemplo, a decorar el salón el día que se celebraron los cumpleaños.

“Cuando terminó el tiempo de juego libre, costó que los chicos nuevos entendieran que ahora se iba a realizar otra actividad y que ayudaran a guardar los juegos que habían usado, pretendían dejar todo tirado en un costado.” (Observación 09.05)

“Gabriel (10) y Gonzalo (9) colaboraron con la decoración del salón, los demás siguieron jugando.” (Observación 17.10)

La tarea de los ludoeducadores para incentivar la aceptación de las normas de convivencia era ardua y requería de mucha paciencia y perseverancia. Poder lograr que los niños y en el caso de esta Juegoteca, también las madres respeten las normas hace que se pueda tener una convivencia adecuada con conductas razonables y de sentido común.

4.2.1.3. Habilidades Sociales

A continuación se presentan las *habilidades sociales* que hacen referencia al objetivo específico c), en el cual se propone observar, analizar y describir las habilidades sociales y/o prácticas adquiridas (actitudes y relaciones sociales) a través del tiempo en que asisten a la juegoteca.

Se presentan, dentro de lo que se considera *habilidades sociales*, ejemplos referentes a la manera en que los niños toleran las frustraciones o si pueden llegar a proponer juegos y la forma en que organizan para trabajar en equipo.

La infancia, según Gaitán Muñoz (2006), es el período apropiado para que, además de iniciar la vida social en un niño, introducir valores y conductas socialmente aceptadas que colaboren con la formación de su identidad. El hecho de poder proponer hoy un juego es una manera de “entrenar” al niño para que pueda realizar otras propuestas en otros ámbitos.

Poder tolerar la frustración es un tema que se trabaja con los niños en la Juegoteca. En general sucede que les cuesta aceptar que a menudo se gana y otras veces se pierde, o el no poder hacer algo que quieren, por falta de habilidad o por vergüenza a exponerse.

En cuanto al trabajo en equipo, es importante que puedan desarrollar esta habilidad social en un mundo tan globalizado, también aprenden a negociar y a comprender que todos tienen que ponerse de acuerdo para poder llevar a cabo la actividad propuesta. Todos estos elementos, como así también las otras dimensiones ayudan a formar su identidad y al desarrollo y/o práctica de habilidades sociales.

El poder proponer un juego parece, a simple vista, una acción sencilla pero no siempre lo es ya que los niños deben sentirse cómodos con el resto del grupo y los adultos para realizarlo. Proponer un juego también es poder expresarse hoy por un juego y en el futuro, poder realizar propuestas de otro tipo en otros ambientes en los que conviva el niño. Es poder ejercer el derecho a la libre expresión. Al proponer un juego, los niños también comienzan a discernir sobre sus gustos y preferencias, eligen en un ambiente que les permiten sentirse libres para hacerlo. El poder proponer un juego significa que el niño se siente integrado a un grupo e interactúa en nuevos espacios y con nuevos sujetos tal como describe Tedesco (1995) cuando desarrolla el tema de la socialización secundaria.

Las citas que se presentan a continuación muestran lo aquí expuesto:

*“En la ronda de cierre, Facundo (8) y su hermano Gonzalo (9) se presentaron. También entre todos hablaron de lo que les gustaría hacer el próximo encuentro y dijeron que les gustaría jugar a la mancha y con el dado de actividades”
(Observación 06.06)*

“Cami (8) propone un juego y lo explica. Después, Cami (8) que quería jugar al dado, nos pidió de hacer una mancha pared entre todos. Jugamos a eso hasta que nos fuimos.” (Evaluación ludoeducadores 04.07)

“Cami (8) tiene una actitud de liderazgo nato, propone juegos, los explica a los demás sin dificultad.”(Observación 18.07)

*“Estuvo buenísimo que ellos eligieran a qué juegos usar, en vez de sacar todos.”
(Evaluación ludoeducadores 18.07)*

Se puede observar que en los casos expuestos la propuesta de juego surge en los niños luego de unos meses de participación en las actividades lúdicas de la juegoteca. Es una construcción que se fue dando paulatinamente, a medida que los niños tomaran el espacio como propio.

Cuando se hablaba de tolerancia a la frustración dentro de la Fundación se refiere a poder transmitir a los niños que en la vida a menudo se gana y otras veces se pierde. El hecho de perder fortalece la personalidad del niño ya que se lo estimula a que vuelva a realizar la tarea o el juego que no pudo terminar o que perdió. Los niños descubren también sus fortalezas y debilidades a través de las diferentes actividades lúdicas que se les proponen. Gaitán Muñoz (2006) indica que con el juego los niños se enfrentan con problemas propios de la edad que tratan de resolver y en consecuencia estas situaciones los ayudan a prepararse para la vida adulta.

El poder equivocarse, o darse cuenta de las propias debilidades hace que los niños que participaron de las actividades lúdicas en la Juegoteca de la Fundación se conozcan con mayor profundidad y puedan volver a realizar esa tarea y conseguir otros resultados, es darse permiso para equivocarse sin sentirse condenado por ello, dado que se trata de un juego, de un como si.

Los ejemplos que se muestran a continuación describen lo aquí expuesto:

“A pesar que todos querían ganar, no había una competencia feroz entre ellos, está bueno que puedan jugar, divertirse sin estar tan pendientes si se gana o se pierde, sino concentrarse en la diversión del juego.” (Observación 18.07)

“Tobi (5) tiene poca tolerancia a la frustración, no le gusta perder en los juegos, estuvo muy llorón por este tema, aparentemente algo más le pasa y descargaba de esta forma” (Observación 01.08)

“Tobi (5) estuvo fatal: muy llorón porque perdía y cuando no le gustaba el juego propuesto por el resto y le pegó a Gabriel (10) feo, se insultaron. Facundo (8) también se quedó a un costado cuando no jugaban a lo que él quería. Entró y salió del juego unas tres veces.”(Evaluación ludoeducadores 01.08)

“En el juego de armar una armonía con la combinación de los sonidos de cada uno, el grupo de las chicas (con la ayuda invaluable de Lila) salió airoso. El equipo de los varones (David (10), Ramiro (5) y Tobías (5)) hizo agua, pero esto no generó roces ni malestar. Toleraron bastante bien la frustración (hay que ver si realmente vieron su fracaso como tal o simplemente creyeron que les salió bien...).” (Evaluación ludoeducadores 19.09)

En resumen, la tolerancia a la frustración es una habilidad social que lleva tiempo poder aceptarla como un desafío más que como una habilidad negativa y se tiene en cuenta también que influye la personalidad de cada niño. Es una habilidad que en la Fundación se trabajaba mucho ya que se considera de vital importancia para el desarrollo integral del niño.

Por último, se desarrollará el tema del trabajo en equipo. En una sociedad, en un mundo globalizado como en el que se está viviendo se considera importante que desde edades tempranas los niños puedan aprender a unir sus esfuerzos y trabajar en equipo. Además esta habilidad social les enseña a saber negociar, a acordar con el resto del grupo la tarea a realizar y como se realizará. Aprender a trabajar en equipo puede ayudar a los niños a formar parte del mundo y saber cómo proceder en el mismo. Se produce una articulación entre lo individual y lo social.

Las emisiones textuales que se exponen a continuación dan cuenta de lo antedicho:

“y el resto se avocó al armado del memotest. Se les pidió que eligieran con quién querían trabajar y así lo hicieron.” (Observación 16.05)

“Se hizo una ronda de cierre en donde compartieron lo que habían hecho, parece que están empezando a comprender lo que es el trabajo en equipo.” (Observación 16.05)

“Trabajaron muy bien en grupo con el objetivo de hacer un dado con juegos que les gustaran a todos.” (Evaluación ludoeducadores 23.05)

“En "se me achica el mundo" terminó de conformarse el equipo de trabajo. No se empujaron como hacen otros grupos, se integraron bastante y colaboraron entre todos (casi siempre) para no perder.” (Evaluación ludoeducadores 15.08)

“No cumplimos el objetivo específico de la actividad pero logramos integración, una interacción fluida, construcción de confianza, de trabajo en equipo...” (Evaluación ludoeducadores 22.08)

Estas son las actitudes, relaciones y habilidades sociales que pudieron observarse en las jornadas lúdicas de la Juegoteca de la Fundación Abrir la Puerta, todas conllevan un trabajo silencioso por parte de los ludoeducadores que fomentan e incentivan el desarrollo de las mismas.

A modo de cierre de este capítulo y para profundizar lo expresado en las páginas anteriores acerca del significado del juego en los procesos de socialización secundaria, se presentarán casos específicos en lo concerniente a la incorporación de habilidades sociales y normas. Son los casos de Tomy de tres años, de Camila de ocho años y su hermano Tobi de cinco años, y la integración de Victoria de cinco años y algunos ejemplos grupales.

Lora (2011) analiza la forma en que el juego constituye un campo fértil para la socialización en la infancia ya que abre las puertas a la comunicación y también al aprendizaje pues estimula el desarrollo de vínculos interpersonales. Cuando los niños participan en actividades lúdicas pueden relacionarse entre sí, aceptar reglas y resolver conflictos. Y el juego pasa a convertirse en un espacio anticipatorio de entrenamiento para la vida social. También se coincide con Gaitán Muñoz (2006) quien considera a la infancia como el período más apropiado para el inicio de una vida social ya que se pueden introducir valores sociales y en donde el juego es un medio de socialización.

En el espacio de la Juegoteca existía un tipo de socialización secundaria, como indica Tedesco (1995) en donde el niño ya tiene una relación con el mundo externo a través de su familia, ya se encuentra socializado en su ámbito familiar y se incorpora a la sociedad e interactúa en nuevos espacios y con nuevos sujetos, en este caso con sus pares y adultos, los ludoeducadores.

A continuación se presenta el caso de Tomy (3) y el proceso que llevó a cabo en cuanto a su integración y socialización desde el primer día que fue a la Juegoteca:

“El primero que llegó fue Tomy (3) con una bolsa con lápices de colores y un cuaderno para dibujar. También está haciendo la adaptación al jardín así que al principio no se despegaba de su mamá. No quería dejar la bolsa ni el cuaderno con su mamá a pesar que hay un rincón de plástica lleno de marcadores, crayones y lápices y hojas para usar. Se sentó en ese rincón pero sólo usa sus cosas, no toca nada del rincón, no se muestra curioso por tocar o ver el material a pesar que se le mostró y dijo que podía usar todo”. (Observación 25.04).

“Todos, salvo Tomy (3), se van al rincón de los juegos de mesa y comienzan a jugar en grupo al mismo juego: “¿Quién Soy?” Tomy (3) va y viene, sigue en el rincón de plástica, se lo invita a jugar pero no quiere. Se acerca a ver qué hace el resto de los chicos, pero no se sienta a jugar con los otros chicos.” (Observación 25.04)

Tomy (3) se integró un poco más de entrada, saludó a todos, por momentos iba a buscar a su mamá y se quedaba un rato con ella. (Evaluación de los ludoeducadores 9.05)

Tomy (3) siguió evolucionando y sintiéndose más seguro en la Juegoteca y pasó del primer día a no separarse de su madre, a empezar a participar en mayor grado, a integrarse al grupo. Tuvo sus idas y vueltas pero cada vez más comenzó a tener menor dependencia de su madre.

“Tomy (3) no estuvo tan apegado a su mamá, todavía le cuesta integrarse pero pide jugar con los chicos, buen signo.” (Observación 13.06)

“Tomy (3) está más suelto y trata de integrarse al juego.” (Observación 04.07)

“Fueron llegando de a poco saludaron todos muy cariñosos, hasta Tomy (3) chico saludó de entrada Se engancharon en los juegos en general.” (Evaluación ludoeducadores 25-07)

“Tomy (3) llegó y saludó de entrada sin tener que pedirle varias veces, gran avance!” (Observación 08.08)

Como todo niño de tres años, Tomy tuvo sus idas y vueltas con la socialización e integración al grupo pero se pudo ver una evolución a través del tiempo. La muestra de su integración total se puede ver en las siguientes observaciones:

“En la ronda final, Tomy (3) se destapó contando varios chistes. No se le entendía muy bien qué decía pero tomó una iniciativa fantástica, se paraba en el medio de la ronda y contaba chistes y se reía, nos hizo reír a todos.” (Observación 01.08)

“Me sorprendió la participación de Tomy (3), sentado y siguiendo las consignas.” (Observación 21.10)

En estos ejemplos, se puede notar la manera que Tomy (3), a través del juego pudo desarrollar vínculos interpersonales y construir relaciones sociales. Retomando el pensamiento de Mead (1998), se puede ver la manera en que Tomy, a través del tiempo pudo internalizar la experiencia del proceso social para adaptarse a dicho proceso, llevando a cabo actitudes que se esperaban de él.

Asimismo el resto del grupo también pudo desarrollar vínculos y construir relaciones sociales. He aquí algunas citas que ejemplifican lo expuesto:

“La ronda de cierre permitió que hubiera un momento para que todos estuvieran mirándose, se conocieran, por lo menos de vista, y ya empezaran a saber quiénes compartirán con ellos ese espacio.” (Evaluación ludoeducadores 25.04)

“Se hizo una ronda de cierre en donde compartieron lo que habían hecho, parece que están empezando a comprender lo que es el trabajo en equipo, les cuesta escucharse todavía.” (Observación 06.06)

“Camila (8) se puso a jugar a este juego y Tobi (5), su hermano se fue a construcción. Es la primera vez que eligen juegos diferentes cosa que está bueno para ambos, sobre todo para Camila que puede jugar sin tener que estar pendiente de su hermano.” (Observación 13.06)

De a poco los niños fueron presentándose y conociéndose entre todos. Las charlas de inicio y cierre eran un buen momento para compartir, socializar y poder hablar de lo que quisieran. Con respecto al caso de Camila (8) y su hermano Tobi (5) no es la primera vez que se ve una situación así. En general los hermanos mayores sienten esa responsabilidad de cuidar a sus hermanos menores, hasta que entienden que están los ludoeducadores para hacerlo y ellos pueden dedicarse a jugar. También para los hermanos menores no es fácil al principio despegarse de los mayores hasta que conocen a los ludoeducadores y empiezan a relacionarse con otros niños. Salvando las distancias de la relación madre-hijo del caso de Tomy (3) anteriormente mencionado, aquí también se da una relación similar con la diferencia que

Camila solo tiene 8 años y quiere jugar tanto como su hermano pero lamentablemente al principio cumple un rol de adulto.

También se ve la forma en que con el juego, los niños aprenden a establecer relaciones sociales con otros y, si se les presentan problemas propios de la edad, tratan de resolverlos, no siempre de la mejor manera.

Otro caso interesante que se presenta a continuación es el caso de Victoria de 5 años, una niña en silla de ruedas y con síndrome de Asperg, y su integración con el grupo a pesar de las dificultades que tenía, como también el de Julio (7) y su vuelta a la juegoteca.

“La mamá de David (10) preguntó si su hija Victoria (5), (en silla de ruedas) podía participar del juego lo que por supuesto se le dijo que sí. Fue una experiencia increíble pues al principio todos la trataban con cuidado, yo la ayudaba a participar llevando la silla pero ella no quería, se movía sola y se integró muy bien a pesar de su dificultad.” (Observación 18.07)

“El resto del grupo estuvo bien. Se prenden en los juegos, escuchan las consignas. Todavía falta un poco para que haya un grupo. El grupo recibió bien a Julio (7) que hacía rato que no venía y enseguida se integró al juego. Creo que se conocen de la escuela.” (Observación 18.07)

La incorporación de Victoria (5) a la juegoteca fue una muy buena experiencia. El resto del grupo la aceptó sin problemas y se pudo ver que a menudo son los adultos los que ponen barreras o pre conceptos en los niños y una vez más, se demostró la manera en que el juego es una verdadera herramienta de socialización. En este caso, Victoria (5) se incorporó a un nuevo grupo, un nuevo espacio y con nuevos sujetos.

“Victoria (5) miró y jugó en ambos sectores. Fue muy lindo cómo la integraron naturalmente.” (Evaluación ludoeducadores 25.07)

A medida que pasan los meses se comienza a notar las diferencias y la manera en que el grupo se fue formando y mejorando las interrelaciones.

“Ya se los ve bastante adaptados en el momento de juego libre. Tobi (5) y Rodrigo (4) pudieron terminar un juego sin distracciones ni peleas.” (Observación 10.10)

“Cada uno pudo elegir una consigna a cumplir en el juego, esta actividad estuvo muy buena pues se respetaron los gustos de todos. El grupo empieza a funcionar.” (Observación 10.10)

“Tobi (5) hace juegos con la pelota con Gabriel (10) quién estaba preocupado por si “le salía mal” (Observación 17.10)

Tobi (5) y Gabriel (10) se peleaban mucho, con agresiones verbales y físicas. Sin embargo, cuando Tobi (5) vio que Gabriel (10) necesitaba ayuda lo pudo hacer y a pesar de ser más chico, pudo darle la seguridad que Gabriel (10) necesitaba en su presentación de juego.

En todos los ejemplos presentados se puede notar una evolución positiva en los niños en particular y en el grupo en general. Una vez más, con estos ejemplos se muestra el poder que tiene el juego como herramienta para la socialización en los niños.

Conclusiones

En el presente trabajo se pudo conocer, describir y analizar el proceso que realizan los niños cuando se los enfrenta al juego, y el desarrollo que paulatinamente se efectúa en pos de la adquisición o desarrollo de las actitudes, relaciones y habilidades sociales. Se observó a los niños desde la perspectiva de la sociología de la infancia, según Gaitán Muñoz (2006) estudiando a los niños por sí mismos, desde sus propias perspectivas, considerándolos actores sociales, como agentes que participan en la construcción de conocimiento y experiencia diaria. Es decir que se finaliza con los anteriores conceptos donde todo se veía desde el punto de vista del adulto sin reconocer prácticas propias de la infancia. Además se considera que una de las prácticas más importantes para los niños es el juego.

Se llevó a cabo la *observación del jugar* (Öfele 2004) tal como se describe en el capítulo 1, sección 1.5 a los 16 niños y niñas de 3 a 11 años, que participaron en las actividades lúdicas en la juegoteca de la Fundación Abrir la Puerta durante siete meses, de abril a noviembre de 2014 y se registraron las actitudes, comentarios, identificando aquellas que dieron cuenta de la adquisición o no de habilidades sociales. El hecho de ser este grupo de niños de diferentes edades y asistir a diferentes escuelas, dificultó el poder tener un grupo de control o solicitar al docente a cargo que informe si se producen cambios o no en los niños participantes. Es por ello que se observó y analizó la evolución o no de los niños participantes solamente en el espacio de la juegoteca y a través del tiempo, desde el inicio en el mes de abril de 2014, momento en que se abrió la juegoteca, hasta noviembre del mismo año.

En cuanto al marco teórico desarrollado en el capítulo 2, se han podido incluir las teorías y el pensamiento de variados autores que enriquecieron el presente trabajo de investigación, sobre las temáticas abordadas tales como sociología de la infancia, socialización y los temas específicos referentes al juego.

En el capítulo 3, sección 3.1.3, se describió en detalle la manera de trabajar que tiene la Fundación Abrir la Puerta en cuanto a las actividades que se planean y los objetivos propuestos para el grupo de niños participantes. Se consideró substancial realizar esta

descripción ya que ayuda en la comprensión de los ejemplos dados y a poder situar al lector de la presente investigación en la realidad que se vivía dentro de la Juegoteca.

En el capítulo 4 se describieron las características del barrio de Villa Crespo como así también algunas de las características sociodemográficas de los niños que asisten a la juegoteca de la Fundación Abrir la Puerta y sus familias. Lamentablemente, al cerrar la organización se han perdido datos sociodemográficos de las familias ya que toda la información se encontraba en un sitio de web que se dio de baja al finalizar las actividades, por lo que los datos específicos incluidos son aquellos que se guardaban registro en papel.

En la sección 4.2 se presentaron los resultados del análisis del trabajo de campo realizado, delineando las tres dimensiones del proceso de jugar, que son las actitudes, las relaciones sociales y las habilidades sociales. En referencia al mayor o menor grado de aceptación de los niños con respecto a las actividades lúdicas presentadas, se evidenció que los niños participantes aceptan en su gran mayoría las actividades lúdicas propuestas. Además se mostró la dificultad que existe en los niños que asisten a la juegoteca con respecto al tema de la escucha. Ya se mencionó con anterioridad que es una de las actitudes que presentan mayor dificultad para cambiar. También esta dificultad fue confirmada por las ludoeducadoras entrevistadas.

Asimismo, se pudo observar y describir las relaciones sociales y habilidades sociales que se desarrollaron en los niños durante el período de observación, que se encuentran dentro del objetivo específico c): *observar, analizar y describir las habilidades sociales y/o prácticas adquiridas (actitudes, relaciones sociales) a través del tiempo en que asisten a la juegoteca*, propuestos en el presente trabajo y desarrollados en el capítulo 4 sección 4.2 en adelante. Y como cierre de este capítulo, se presentaron casos específicos en los cuales se pudo observar los cambios paulatinos que realizaron los niños participantes en cuanto a la socialización e integración al grupo.

La investigación permitió evidenciar algunos avances en la adquisición de habilidades sociales en el grupo de niños y niñas que asistieron a la Juegoteca del Centro Cultural Los Bohemos del Club Atlanta, como por ejemplo el hecho de poder trabajar en equipo, de socializar con otros pares y con adultos, de proponer juegos, o la manera en que aceptaban las

actividades propuestas por los ludoeducadores. La aceptación del grupo con Victoria (5), una niña en silla de ruedas y con Síndrome de Asperg, realmente fue uno de los momentos más positivos y enriquecedores que se vivieron y es un hecho que afirma el poder que tiene el juego en los niños. A través del juego aceptaron a Victoria quien se incorporó sin ningún problema y no hicieron ninguna diferencia con ella, al contrario, jugaban a la par. Y aquí se confirma el hallazgo que realiza Lora (2011) afirmando que el juego constituye un campo fértil para la socialización en la infancia ya que abre las puertas a la comunicación y aprendizaje y estimula el desarrollo de vínculos interpersonales.

También Brougere (1998 y 2004) considera al juego como un hecho social ya que toda socialización presupone apropiación de una cultura compartida por toda la sociedad o parte de ella y es el juego una herramienta que tiene un papel fundamental en la construcción de las relaciones sociales y que contribuye al desenvolvimiento saludable de los seres humanos. El caso de Victoria (5) y su relación con el resto de los niños demuestra que a través del juego se ha logrado una integración muy positiva y enriquecedora para todos los participantes.

También el caso de Tomi (3) afirma los análisis realizados por Lora (2011) y Brougère (1998 y 2004) ya que no podía despegarse de su madre el primer día que llegó y luego de a poco pudo independizarse de ella, contar chistes en el medio de la ronda, o comenzar a respetar las normas de convivencia. Nuevamente se pudo notar el papel fundamental que tiene el juego en la socialización de los niños.

En consonancia con los estudios realizados por Lora (2011), se ha podido observar en el desarrollo de las actividades lúdicas dentro de la Juegoteca de la Fundación que los niños se van relacionando entre sí, saben que pueden jugar juntos a pesar de la diferencia etaria, han podido trabajar en equipo a través de juegos cooperativos en donde deben ponerse de acuerdo para poder ganar el juego, por lo que también aprendieron a negociar.

Además, el caso de los hermanos Cami (8) y Tobi (5), en donde siempre estaban juntos y se notaba que Cami (8) sentía que debía hacerse cargo de su hermano, pudieron de a poco jugar de manera separada con otros chicos. Esta situación realmente ayudó a ambos: a Cami (8) porque pudo ser niña y jugar y a Tobi (5) porque aprendió a no depender tanto de su hermana y a hacerse nuevos amigos.

A algunos niños les ha costado más que a otros aceptar las normas de convivencia que se proponen desde la Fundación, en algunos casos por su corta edad, en otros, por su personalidad. Según afirma Huizinga (1968), las reglas crean un orden y hasta el juego más simple tiene reglas. Asimismo Mead (1998) comenta que los niños demuestran un gran interés en las normas, las improvisan en el acto, lo que los ayuda ante las dificultades que puedan surgir del juego. Parte del placer del juego reside en establecer esas reglas. Y son las reglas una serie de reacciones que provoca una actitud especial en uno con la adecuada actitud de respuesta en el otro.

En el caso de los niños que asisten a la Juegoteca de la Fundación es importante insistir para que puedan absorber las normas de convivencia y reproducirlas de esa forma transformándolas en disposiciones duraderas.

En cuanto a la aceptación de normas, es importante destacar que las madres demostraron en algunas oportunidades desconocimiento y/o actitudes de transgresión hacia las normas de la juegoteca en cuanto al horario de entrada y salida de los niños, retirando a los niños antes de finalizar la jornada, hecho que redundaba también en los niños, ya que las madres no respetan el tiempo de juego de sus hijos. Resulta un poco frustrante para los niños no poder terminar lo que estaban haciendo o irse antes que todo el grupo lo hiciera.

Se considera que el hecho de tener la Juegoteca abierta sólo una vez por semana no ha colaborado a que los niños pudieran desarrollar y/o practicar con mayor profundidad las actitudes, relaciones y habilidades sociales e incorporar las normas de convivencia. En otras experiencias de juegotecas que se han tenido en la Fundación, en donde los niños asistían a la Juegoteca por lo menos dos veces por semana, el proceso de incorporación de actitudes y adquisición de relaciones y habilidades sociales se pudo llevar a cabo con mayor profundidad. La asistencia de los niños a la juegoteca era más asidua, lo que redundaba en un mayor incentivo a los niños para la incorporación de las actitudes, relaciones y habilidades sociales propuestas por la Fundación.

Es importante remarcar la relación que se logró con los ludoeducadores, que según la lic. Palladino en la entrevista comentó la manera en que el juego produce un vínculo de igual a igual con los niños. En el juego libre, el poder sentarse con los niños y jugar con ellos hace que la relación se produzca de manera más natural y fluida y desde ese punto se genera confianza y se pueden lograr otras cosas como inculcar los hábitos o que comprendan las normas de convivencia.

Se han encontrado algunas limitaciones o dificultades como por ejemplo el hecho de no tener un grupo de control o poder contar con los informes de cada niño provisto por sus docentes. Quizás en un futuro pueda llevarse a cabo una investigación en donde se pueda contar con un grupo de control o los informes. Asimismo incorporar en el momento de las observaciones una ficha en donde figuren los nombres de los participantes y las actitudes, relaciones y habilidades sociales a observar como complemento del relato narrativo. Se necesitaría un grupo de investigadores para realizar todo este trabajo.

Por último, como resultado del presente estudio, se ha podido documentar una experiencia de juego concreta en una juegoteca en Argentina sobre la que no existe mucha bibliografía en nuestro país. El resultado general de esta investigación, se podrá considerar relevante por diferentes motivos: a) como un pequeño aporte a la literatura académica sobre el tema; b) por la sistematización de sus aspectos en una experiencia concreta; y c) por sus posibilidades de réplica.

Bibliografía

Bibliografía citada:

AGULLA, J., *La experiencia sociológica II*.- Durkheim, Tonnies y otros.- texto dado en la maestría Editorial Belgrano, Buenos Aires.- Proviene de: *Durkheim, Emile, Sociología: Las reglas del método sociológico y sociología y ciencias sociales*, Editorial Assandri, Córdoba 1961. Y de: *Educación y Sociología*, Editorial Schapire, Buenos Aires, 1974.

BARTHES, R., *Mitologías* 1º edición (especial) Biblioteca Esencial del pensamiento contemporáneo, Siglo Veintiuno Editores, Buenos Aires, 2014

BERGER, P., LUCKMANN, T., *La Construcción de la Realidad Social*, Amorrortu Editores, Buenos Aires, 2001

BORJA, M., “*Las ludotecas. Instituciones de juegos*”.-Ed. Octaedro.- Barcelona.-2000

BOURDIEU, P., *La distinción. Criterio y bases sociales del gusto*. Editorial Taurus, Madrid, 1998

BOYER, Pedro, *La sociología de Pierre Bourdieu*, Revista española de investigaciones sociológicas XVIII 76:75-97, 1996

BROUGERE, G., *Del juguete industrial al juguete industrializado en juegos y juguetes*, Editorial Siglo Veintiuno, México 1981

CABA, B., *De Jugar con el Arte y al arte de Jugar*, Nota digital, Sitio web Educared Buenos Aires, 2004

CAILLOIS, R., *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. FCE, Colombia, 1986

CASACIDIN (Comité Argentino de Seguimiento y Aplicación de la Convención Internacional sobre los Derechos del Niño) *Convención sobre los derechos del niño.- Ley 26.061 de Protección integral de derecho de las niñas niños y adolescente y decretos reglamentarios*, Buenos Aires, 2007

CASTORINA, J., HORN, A., *El derecho a la privacidad en la infancia. Las consecuencias educativas de un estudio psicológico y de la sociología de la infancia.- dentro de Políticas de Infancia: contribuciones docentes a los debates actuales sobre niños y jóvenes*, de Graciano, A. y Laborde S., Miño y Dávila Editores, Buenos Aires 2012

COHEN, J y ARATO, A, *Sociedad civil y teoría política*, Fondo de Cultura Económica, México, 2000

CORCUFF, P., *Las nuevas sociologías. Principales corrientes y debates, 1980-2010*, 1º edición (especial) Biblioteca esencial del pensamiento contemporáneo.- Siglo Veintiuno Editores, 2014

DEL PINO, D., *El barrio de Villa Crespo Cuadernos de Buenos Aires*, Buenos Aires, 1974

DINELLO, R., *El Juego - Ludotecas* 4ª Ed. - Montevideo 2003
<http://flalu.blogdiario.com/> Federación Latinoamericana de Ludotecas

DIRECCIÓN GENERAL DE ESTADÍSTICAS Y CENSOS GCBA.- *Encuesta Anual de Hogares* Tabulados básicos de la ciudad de Buenos Aires, 2015.

DONZELOT, J., *La policía de las familias. Estudios de la infancia a fines del siglo XIX en Francia e Inglaterra*, Valencia Pre Textos 1979

DUEK, C., *Juegos, juguetes y nuevas tecnologías*, Editorial Capital Intelectual, Buenos Aires, 2014

FREIRE, P., *Cartas a quien pretende enseñar*, 1° edición (especial) Biblioteca esencial de pensamiento contemporáneo, Siglo Veintiuno Editores, Buenos Aires, 2014

GAITÁN MUÑOZ, L., *La nueva sociología de la infancia. Aportaciones de una mirada distinta*. Facultad de Ciencias Políticas y Sociología, Política y Sociedad, Vol. 43 núm 1:9-26, UCM. 2006

HUIZINGA, J., *Homo Luden*, Ed. Alianza/Emecé, Buenos Aires, 1968

IPA Argentina (International Play Association), bibliografía presentada en el curso de formación de Ludoeducadores, Buenos Aires, 2005

LARA, R., *El concepto de niñez en la convención sobre los derechos del niño y en la legislación mexicana*, Instituto de Investigaciones Jurídicas de UNAM, N° 5, Publicación electrónica, México, 2011

LESCANO, A, *Las miradas sociológicas sobre los procesos de socialización*, en Carli, S (comp) *De la familia a la escuela. Infancia, socialización y subjetividad*, Santillana, Buenos Aires, 1999

LORA, L., *Sociedad e Instituciones, El modo de pensar la infancia*, Buenos Aires, Eudeba 2011

OBSERVATORIO DE LA DEUDA SOCIAL UCA, *Inclusión Educativa y estructura de oportunidades para la recreación. Niñez y Adolescencia en la Argentina urbana*. Serie del Bicentenario 2010-2016.-Boletín N°1 año, Buenos Aires, 2013

ÖFELE, M., *Miradas Lúdicas*, editorial Dunken, Buenos Aires, 2004

PIAGET, J, LORENZ, K., et al *Juego y Desarrollo*, Editorial Grijalbo, Barcelona, 1982

RODRIGUEZ AGUIRRE, A, *El rol y protagonismo de las ONGs en la aplicación de los derechos del niño: el derecho a la educación.-Sociología e investigación: avances hacia el conocimiento del mundo circundante* (Enrique Amadasi, compilador), EDUCA, Buenos Aires, 2012

SCHEINES, G., *Juegos inocentes, juegos terribles*, Eudeba, Buenos Aires, 1998

SILVA, H., *Paradigmas y niveles del juego en J. Ramos Ramirez (coordinador). Juego, Educación y cultura*, Escuela Nacional de Antropología e Historia, México, 1999

STAKE, R., *Investigación con estudio de casos*, Ediciones Morata S. L., Madrid, 1999

SUTTON-SMITH, B., *The ambiguity of play*, Harvard University Press, Cambridge, 1977.

TEDESCO, J.C., *La crisis del Sistema tradicional*, en *El Nuevo pacto educativo*, Grupo Anaya, Buenos Aires, 1995

TOCQUEVILLE, A., *La democracia en América*, El libro de Bolsillo, Alianza Editorial.- Madrid, 2005

TOURN, G., *Del face to face al face to Facebook. Redes sociales, videojuegos e interacciones digitales.-* Tesina de licenciatura en Ciencias de la Comunicación, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, 2013

UNICEF, *Encuesta sobre condiciones de vida de niñez y adolescencia. Principales resultados*, Ministerio de Desarrollo Social de la Nación, Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) 2011-2012

URMENETA GARRIDO, A., *Nosotros y los otros. ¿Cómo se representan los niños y las niñas de las normas sociales?*, Instituto de Investigación en Educación. Universidad de Costa Rica. .Revista Electrónica Volumen 9, Número 3 pp. 1-29, Costa Rica, 2009

VASILACHIS DE GIALDINO, I., *Estrategia de investigación cualitativa*, Biblioteca de Educación Gedisa Editorial, Barcelona, España, 2006

VYGOTSKI, L., *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores.*, 1º edición, editorial Crítica, Buenos Aires 2009

WINNICOTT, D.W *Realidad y Juego*, Editorial Gedisa, Barcelona, España, 2005

WITTGENSTEIN, L., *Investigações Filosóficas*, 4º edición, Voces, Editora Universitária São Francisco, Petrópolis, 2005

Bibliografía leída:

DINELLO, R., *La Ludoteca y el circo del pueblo: reafirmación cultural a través de lo lúdico*, Brasil sfr

GARCIA R, V., *Reseña de “Sociedad civil y teoría política” Jean Cohen y Andrew Arato*, Signos Filosóficos, enero-junio, 2011. p 231-248

GARDNER,H., *Inteligencias múltiples: de la teoría a la práctica*, Editorial Paidós Ibérica, 2011

GERLERO, M., *Los silencios del derecho*, Editorial David Grimberg Libros Jurídico, Buenos Aires, 2008

LLOBET, V., *La promoción de resiliencia con niños y adolescentes: Entre la vulnerabilidad y la exclusión*, Ediciones Novedades Educativas, Buenos Aires 2005

MELILLO,A., SUAREZ OJEDA,E (comps), *Resiliencia: Descubriendo las propias fortalezas*, Editorial Paidós Tramas Sociales, Buenos Aires, 2003

PAVEZ SOTO, I., *Sociología de la Infancia: las niñas y los niños como actores sociales*, Artículo que forma parte del marco teórico de la Tesis Doctoral de Sociología de la autora titulada: *Migración infantil: rupturas generacionales y de género. Las niñas peruanas en Barcelona y Santiago de Chile*, Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona, 2011

SARLÉ, P., *Juego y aprendizaje escolar. Los rasgos del juego en la educación infantil*. Ediciones Novedades Educativas, Buenos Aires sfr

ANEXOS

ANEXO 1: Cuestionario Ludoeducadores

- 1) ¿Cómo era el proceso de planificación? ¿Cómo lo hacían?
- 2) ¿La planificación coincidía con lo realizado en la juegoteca?
- 3) ¿Cómo evaluaban?
- 4) ¿Les servía la manera de evaluar?
- 5) ¿En general, qué cambios se producían en los chicos?
- 6) ¿Qué momento de cada jornada te parece que era el más importante?
- 7) ¿Cómo era tu relación con los chicos?

ANEXO 2: Entrevistas en profundidad.-Guía de preguntas

Entrevista a la Lic. Carina Palladino

1. ¿Qué pasa con los chicos cuando juegan?
2. El vínculo que se crea, ¿tiene que ver con las edades?
3. Los chicos, ¿eligen a quienes contar las cosas?
4. ¿Qué relación se construye con los ludoeducadores en el juego libre y en el juego coordinado?
5. ¿Qué relación se construye entre ellos?
6. El trabajo en equipo, ¿se da libremente?
7. Los chicos a través del juego, ¿aprenden a negociar?
8. ¿Qué podés decir que pasa con los chicos en cuanto a la reglas?
9. ¿Cuál fue la regla más fácil de incorporar y la más difícil?
10. ¿Cómo influía el espacio en la juegoteca del club de Atlanta?
11. ¿Cuál te parece que fue la reacción de los chicos cuando se les propuso llenar la botella de agua por día?
12. ¿Cómo reaccionaron los chicos antes las propuestas?
13. ¿Notaste si se divertían con juegos que no eran de su edad?
14. ¿Qué pasaba con los hermanos?
15. ¿Costaba separarlos?
16. ¿Y el caso de Cami y Tobi?
17. ¿En los juegos, los chicos tenían consciencia si era un juego para “nenas o para varones”?
18. ¿Sentiste alguna vez falta de respeto de los chicos a vos?
19. Cuando se los separaba del juego para que piensen, ¿cuál era el efecto que producía en ellos?
20. ¿Cómo era la relación entre Tobi (5) y Gabriel (10)?

Entrevista a la Lic. María Emilia Silva Nieto

1. ¿Cuál era la relación de uds. con los chicos a medida que pasaba el tiempo?
2. ¿Pensás que ellos confiaban sus cosas en Uds? ¿En la ronda? ¿O eligiendo a alguna de uds?
3. ¿Cómo sentías esa elección de ellos?
4. ¿Cómo era la relación entre los chicos?
5. En cuanto a las planificaciones, ¿cómo las hacían?
6. ¿Cuál era el valor que le daban los padres y los chicos a la juegoteca?
7. ¿Pudiste ver cambios de actitud en los chicos a través del tiempo?
8. De las normas de la juegoteca, ¿cuál fue la que más les costó?
9. ¿Y en cuanto al trabajo en equipo o tolerancia a la frustración o proponer juegos?
10. En tu rol de supervisora, ¿podías observar más qué pasaba con los chicos y el juego?
¿Era más fácil ver cambios?
11. ¿Había una línea en común, un hilo conductor similar entre las juegotecas?