



# En Espiral

para seguir dándole vueltas al asunto

◀ **Revista digital bimensual sobre juego, Recreación ocio y tiempo libre** ▶



# Índice

## Sección 1: Rayuela:

Tierra	- Editorial, Animación Sociocultural.....	1
	Que es el Juego?.....	2
Saltos	- Espiral de los derechos, Infancia y adolescencia Stefani y Cecilia.....	6
Cielo	- El Derecho a Jugar, Susana Bosch.....	10

## Sección 2 : Atrapasueños

Red	- El derecho a jugar o la trascendencia de lo inútil, Ariel Castelo.....	13
Magia	- La libre expresión: Salinas Revolución- curso de formación en Animación Sociocultural 2018.....	18
Tejido	- Salirse de la forma: el potencial transformador de experiencias lúdicas a través de talleres en liceos Públicos, Sofia Cristina y Alejandro Robalo.....	19

## Sección 3: Mancha

Colores	- Entrevista a Noelia Baillo y Sebastián Romero.....	23
Hielo	- Del distanciamiento a la cercanía, Ariel Castelo.....	26
Compañer@s	- Testimonios.....	30

## Sección 4: Recreo

Pausa	- La Escuela habitada desde la lúdica y la creatividad, una Escuela Jugada, Experiencia del colectivo de la escuela N°63 Montevideo.....	34
Disfrute	- Poema, "Gente necesaria" Hamlet Lima - Enrique Llopis.....	38
Libre	- Agradecimientos .....	39

# Tierra

## Editorial

### *Para quienes nos leen y escuchan*

Dedicamos esta **segunda edición** de la revista “*En espiral, para seguir dándole vueltas al asunto*” a la temática del **JUEGO** como **DERECHO** y su **potencial transformador**, creador de cultura.

Nos basamos en diferentes dimensiones sociales y culturales con un fuerte anclaje en la **praxis** cotidiana, cediendo la voz a procesos que se insertan en la **comunidad canaria** y merecen ser escuchados, conocidos por todas y todos.

Como afirmaba **Paulo Freire**: “La educación verdadera es praxis, reflexión y acción del ser humano sobre el mundo para transformarlo” .

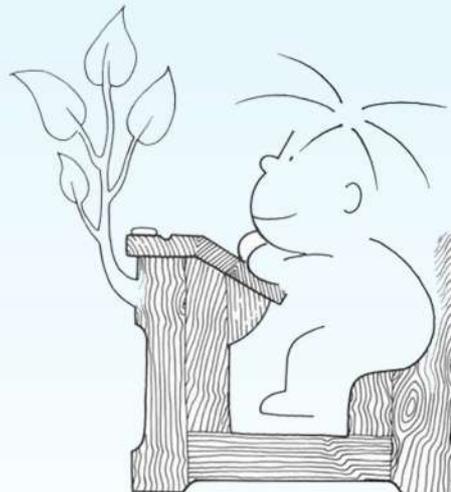
Dicha temática, se enmarca a su vez, en un mes muy especial para los Municipios canarios: **noviembre**, mes de los **Derechos de Niñas, Niños y adolescentes** en el que, desde hace ya varios años, se realizan propuestas especiales, diversas, que vienen abordando y resignificando esta noción en clave de derechos. Desde el punto de vista educativo y social, creemos que estos procesos que se generan en la comunidad **no son neutros** e implican decisión y acción, ya que niñas, niños y adolescentes “...*precisan tener asegurado el derecho de aprender a decidir, cosa que solo se hace decidiendo*” .

En este sentido, nos propusimos escudriñar en varios rincones del departamento para observar distintas aristas de la temática, incluyendo las normativas vigentes al respecto en relación a la garantía de los derechos.

Es importante señalar que desde la *Unidad de Animación Socio Cultural del Gobierno de Canelones, Área de Promoción Cultural* se desarrolla y se intenta garantizar el derecho a jugar como política pública; experiencia inédita en el país de la que estamos muy orgullosos y orgullosas.

En esta edición vamos a dibujar una rayuela para comenzar a saltar desde la tierra y llevar la piedra con impulso; en cada casillero se plantearán desafíos y hallazgos que nos permitirán avanzar para llegar hasta el cielo y retroalimentarnos, ya que este pasaje es de *ida y vuelta una y otra vez, en espiral*: se trata de volver a pasar por los mismos lugares con una mirada fresca, indagando un poco más...

*¡Que la disfruten!*



<sup>1</sup> PAULO FREIRE, La educación como práctica de la libertad, Tierra nueva editorial, 1968

<sup>2</sup> PAULO FREIRE, La educación como práctica de la libertad, Tierra nueva editorial, 1968



# ¿Qué es el juego?

## Algunas reflexiones

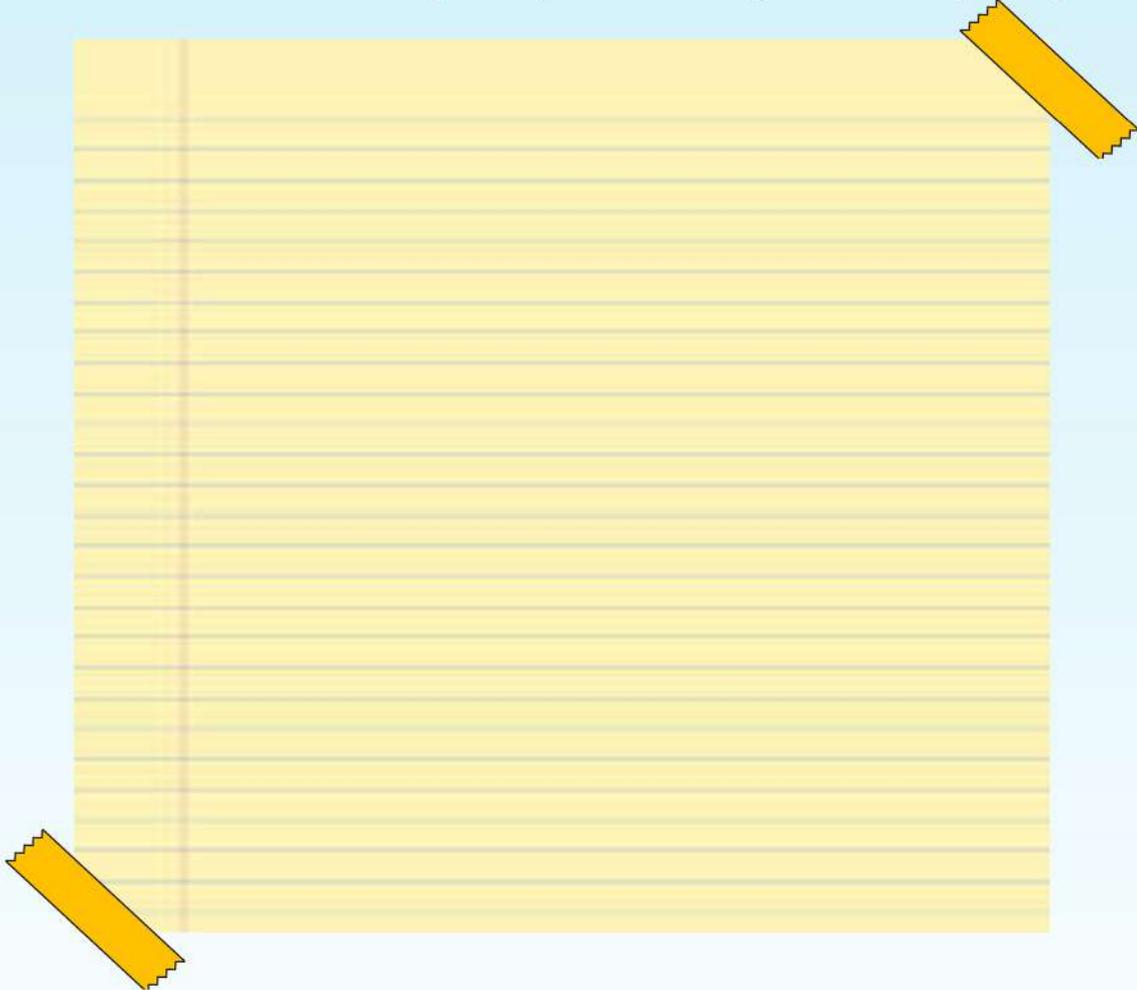
En primer lugar, es importante señalar que no existe una única definición del juego; se trata de un “constructo colectivo” que es a su vez fruto de una sociedad y un tiempo determinado. Forma parte de la cultura y es en sí mismo cultura; generador de cambios, transformador de estados, catalizador de emociones...

A lo largo de la historia, el concepto de juego se ha ido re-construyendo, re-creando, adoptando diferentes significaciones, cargándose de múltiples sentidos...

Es importante partir de las “ideas previas” que tenemos acerca del juego, ya que todos y todas en algún momento jugamos.

¿Cuál es tu concepto de juego?

Te invitamos a reflexionar al respecto y llevar un registro de lo que vaya naciendo.



## **A continuación compartiremos algunos fragmentos que pretenden problematizar - y tal vez enriquecer- la noción de juego:**

“El juego de los niños consiste en perder el tiempo, en perderse en el tiempo, a encontrarse con el mundo a través de una relación excitante, llena de misterio, de riesgo y aventura. Y el motor de esta acción es el más potente que conocemos los seres humanos: el placer. Por eso los niños y niñas, cuando juegan de verdad, pueden olvidarse incluso de comer”. **Francesco Tonucci.**

“La ocupación favorita y más intensa del niño es el juego” **Sigmund Freud**

“El juego se origina en el espacio transicional, en esa zona intermedia entre lo subjetivo y lo objetivo, en la zona de confluencia entre realidad interior y realidad exterior”

**Donald Winnicott**

“El juego abre las posibilidades de ayudarnos los unos a los otros”

**José David**

“El juego permite un vuelco de todo ser y una liberación energética que se reconoce en la alegría que se siente y que se transmite al espacio lúdico”

**María Azucena Gandulfo**

“El juego es la forma más elevada de investigación”

**Albert Einstein**

“En una hora de juego se puede descubrir más acerca de una persona que en un año de conversación”  
**Platón.**

“Jugar nos habilita a desear apasionadamente y con alegría, saber y conocer la realidad, la cotidiana y la extraordinaria, la realidad alterada, distorsionada por los efectos de las drogas endógenas, liberadas, precepidadas y movilizadas por el juego, que a la fine, nos devuelve al espiral.”

**Ariel Castelo**

“Jugar para un niño es la posibilidad de recortar un trocito de mundo y manipularlo, sólo o acompañado de amigos, sabiendo que donde no pueda llegar lo puede inventar. Así define el juego, el juego libre que es la verdadera necesidad del niño.

Todos los aprendizajes más importantes de la vida se hacen jugando”

**Francesco Tonucci**

“En espiral, para seguir dándole vueltas al asunto...”

Dentro del Área de Promoción Cultural de la Intendencia de Canelones –desde el año 2007- venimos elaborando “*nuestro concepto de juego*” que se nutre esencialmente de la praxis cotidiana y diferentes enfoques que fueron plasmados por el equipo de Técnicos en la Relatoría “*De la tierra al cielo de ida y vuelta, para seguir jugando*”. A continuación retomaremos algunas de las nociones fundamentales **para seguir dándole vueltas al asunto**

**Entendemos al juego como un fenómeno en sí mismo** que desde un enfoque fenomenológico es concebido en el campo de la experiencia humana que nace de forma espontánea, desligado de una función; motivado por el placer puro (desinteresado) que se diferencia de lo utilitario.

“El juego...es una acción libre ejecutada como sí, sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo puede absorber por completo al jugador sin que haya en ello ningún interés material ni se obtenga e ello provecho alguno, que se ejecuta en un determinado tiempo y en un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse de lo habitual”<sup>1</sup>

En primer lugar es necesario distinguir **el juego de los juegos**, siendo este un **problema etimológico**, dado que en nuestra lengua –como en muchas otras-se utiliza la misma palabra para denominar estas dos realidades. El juego es una forma de vivir y encarar la vida, una actitud frente a la misma. Los juegos, en cambio, son actividades concretas, *instituciones sociales, fragmentos del juego* que pueden ser puestos en práctica en cualquier momento, pero no garantizan el juego como vivencia en sí.

La función esencial que se le adjudica al juego desde los **enfoques antropológicos** es la de ser un transmisor de cultura, un medio por el cual se transmiten los valores, las creencias y los hábitos de cada cultura. Permite introducir a las personas en el marco de su cultura, de sus normas. Esta relación es compleja, dinámica y dialéctica. En el juego la cultura se encuentra justamente *puesta en juego* y se transmite a través del mismo. Huizinga sostiene que: “(...) la cultura humana brota del juego-como juego- y en él se desarrolla”<sup>2</sup>

A su vez, según afirma Caillois, las distintas sociedades son determinadas por sus impulsos lúdicos predominantes, mostrando como esta relación es determinante y dando cuenta de la importancia que tiene **el juego como creador de cultura**, pudiendo, de cierta forma, influir y transformarla.

Como dice Eco, esta relación entre juego y cultura no es lineal sino **dinámica** porque considerar el juego como producto de la cultura implicaría asignarle un rol de funcionalidad. Es decir, ver solo una parte, un sentido de esta relación, colocando al juego en un lugar funcional y acotado.

“Esta visión dinámica de la cultura permite explicar los mecanismos por los cuales una cultura brota en el juego y cómo las tendencias lúdicas influyen en la construcción de sentido”<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Huizinga, Homo Ludens, Alianza Ed., Madrid, 1972.

<sup>2</sup>Lema R. : Recrear la cultura, recreación, juego y construcción de sentido. Memoria de grado, Licenciatura en Comunicación Social. UCUDAL Diciembre 2002.

<sup>3</sup>Lema R. : Recrear la cultura, recreación, juego y construcción de sentido. Memoria de grado, Licenciatura en Comunicación Social. UCUDAL Diciembre 2002



Entendiendo que el juego es creador y transmisor de cultura, afiliamos a la siguiente concepción elaborada por **Ana Agostino**:

“La creatividad como profunda fuerza transformadora supone la transgresión de matrices culturales: cánones, valores, y códigos establecidos y cristalizados; la valentía de intentar superar viejos estereotipos. En su condición de posibilidad lúdica se vincula con la capacidad de transformación de la realidad, introduciendo un espacio de cuestionamiento sobre lo ya dado como preestablecido, como conocido. Supone un doble movimiento de desestructuración y reestructuración posible de relaciones y objetos. Un universo que se mueve entre el espacio de lo reconstruido y los espacios de las nuevas formalizaciones. Región intermedia entre el cosmos y el caos. Caótico, como ámbito abierto a todas las posibilidades. Cósmico como lugar de las formas y construcciones posibles.”<sup>4</sup>



<sup>4</sup>Agostino, Ana: Sustentabilidad y Cultura. 1er Congreso Internacional de Gestión Cultural, Montevideo, Uruguay, del 27 al 30 de agosto de 2023.



La Espiral. ¿Desde dónde partimos?

“Los niños y las niñas tenemos muchos derechos, entre ellos la salud, la identidad, la alimentación, el hogar, la educación, ser respetados, a tener una familia, a poder expresarnos, a socializar y poder compartir con otras personas. Para poder cumplirlos necesitamos, entre otras cosas mejor alimentación, más espacios recreativos, mejores espacios públicos y gratuitos, mayor seguridad vial, más cuidado a los seres vivos de la calle, más seguridad en el país, más apoyo de los adultos y más atención para poder cumplirlos. Pudimos lograr que los adultos nos escuchen y tengan en cuenta nuestras ideas.

Nosotros proponemos seguir adelante con nuestros proyectos y les prometemos cuidarlos.”

Declaración del III Congreso Departamental  
de Participación Infantil

-20 Noviembre 2017-

Reivindicando su voz, tal como lo mencionan muy bien, los derechos de niñas, niños y adolescentes son muchos y todos ellos están comprendidos en la Convención sobre los derechos del Niño, proclamada el 20 de noviembre de 1989 y ratificada por Uruguay en 1990. En nuestro país, el instrumento orientador y normativo en esta materia es el Código de la Niñez y la Adolescencia, que data del 2004.

A su vez, actualmente se cuenta como síntesis de las líneas estratégicas en esta materia, con el Plan Nacional de Primera Infancia, Infancia y Adolescencia 2016-2020, que configura el camino de acción proyectado para garantizar sus derechos a nivel país. Dicho Plan se encuentra enmarcado dentro de la Estrategia Nacional para la Infancia y la Adolescencia 2010-2030.

Esta acumulación normativa, estratégica y de acción constituyen el paraguas desde el cual el gobierno departamental desarrolla sus acciones en el marco del Plan Estratégico Canario en materia de infancia y adolescencia

En este sentido, desde el 2005, se viene trabajando en la equiparación de oportunidades y el acceso a los derechos universales en la infancia y adolescencia; protegiendo el desarrollo integral; generando políticas institucionales que coloquen a niñas, niños y adolescentes como sujetos de derechos; promoviendo un entorno saludable y fortaleciendo el trabajo dentro de sus comunidades en articulación con estrategias nacionales, desde un trabajo de cercanía.

1 [https://www.bibliotecaunicef.uy/doc\\_num.php?explnum\\_id=146](https://www.bibliotecaunicef.uy/doc_num.php?explnum_id=146). Fecha de consulta: 20 de octubre de 2020.

2 <https://www.impo.com.uy/bases/codigo-ninez-adolescencia/17823-2004>. Fecha de consulta: 20 de octubre de 2020.

3 [http://www.imcanelones.gub.uy/sites/default/files/pagina\\_sitio/archivos\\_adjuntos/pec\\_iv\\_-\\_futuros\\_canarios.pdf](http://www.imcanelones.gub.uy/sites/default/files/pagina_sitio/archivos_adjuntos/pec_iv_-_futuros_canarios.pdf).

Fecha de consulta: 20 de octubre de 2020.



## Pasos hacia el espiral colectivo de los derechos

“OPINAMOS: que participar es aportar y proponer ideas, ser parte de algo, hacerse conocer, ser amigos y divertirse, respetar y ser respetados o respetadas.  
Queremos ayudar a mejorar Canelones, los Municipios y sus barrios. PROPONEMOS: Que los niños y niñas de Canelones tengan un lugar donde puedan llevar adelante sus propuestas y que para cambiar nuestro entorno necesitamos colaborar entre todos y todas.  
Necesitamos ayuda de los adultos para lograrlo. Participar es una forma de que se nos respete, para socializar con otros niños y niñas y aprender de otras personas.”

Declaración del III Congreso Departamental  
de Participación Infantil  
-18 de noviembre de 2016-

Los derechos y su garantía han sido el motor constructor de la política institucional. Específicamente, pensando en niñas, niños y adolescentes, podemos resumir algunas fortalezas que consideramos han potenciado nuestras acciones, respecto al impacto y repercusión positiva en la calidad de vida de la gurizada:

- Las coordinaciones interinstitucionales, promoviendo espacios y prioridades articuladas con aquellas instituciones inherentes, generando una política para las infancias y adolescencias en el departamento, potenciando la sinergia de recursos.
- Escuchando el trabajo y las necesidades del territorio; atendiendo al recorrido y el desarrollo de acciones de cercanía y la participación comunitaria a través de los más diversos espacios de articulación local.
- La interdireccionalidad: desde la Intendencia de Canelones se viene realizando un trabajo transversal y conjunto entre diferentes Áreas y Direcciones, proyectando conjuntamente agendas y programas, lo cual ha logrado trascender las acciones concretas y/o focalizadas, para planificar conjuntamente y reivindicar una concepción de respuestas de mayor integralidad.
- La potencialización de la participación infantil y adolescente, apostando al involucramiento de niñas, niños y adolescentes en la planificación y las decisiones respecto a la construcción de su departamento.

Atendiendo a la complementariedad de estas acciones transversales, podemos decir que desde 2005 las políticas departamentales en materia de infancias y adolescencias han habitado la inversión en materia de políticas sociales, culturales, deportivas, de salud, vivienda, educación, cuidados, espacios públicos -entre un sin fin de otras acciones- que resumen una repercusión directa en el desarrollo y crecimiento de todo el departamento y de las infancias y adolescencias específicamente

Aquí aparece un tema central de discusión: “¿Las gurisas y gurises en el centro o dónde se pone el acento?”, puede parecer un juego de palabras, pero concibe de fondo una opción de construcción de la política pública y la inversión que se destina para ella en el más amplio de los sentidos, por una parte y el lugar donde ponemos a niñas, niños y adolescentes en esta construcción, por otra parte.

Entonces, desde la perspectiva institucional y del Área de Infancia y Adolescencia específicamente, la contribución al pleno ejercicio y goce de los derechos es la brújula para que las niñas, niños y adolescentes sean el centro de las acciones. Pero desde allí también se entiende que en materia de derechos importan las formas, las cantidades y calidades de dichas acciones, y en tal sentido, la concepción del acento tomó una real necesidad de complementariedad. No alcanza con conceptualizarles en un lugar específico, importante y necesario... también se debe atender al camino, desde la dedicación y los recursos que se destinan para llegar hasta allí.

Por otra parte, si sólo se entiende a gurisas y gurises en el centro de la tarea, se pierde la posibilidad de una construcción posible y necesaria de hacerla con ellas y ellos. Por todo esto, ante esta disyuntiva, se busca construir desde la propia dualidad: son centro y son acento también.



# Repensarnos en espiral

*“CREEMOS que todas las personas podemos poner de nuestra voluntad para tener un departamento mejor. Yo como niño y niña de Canelones me comprometo a cuidarlo. Gracias a todos y todas los que nos apoyaron y apoyan en cumplir nuestras ideas y proyectos(……). Por los derechos cumplidos y los que hacen falta, proponemos seguir aportando ideas y participando desde diferentes lugares en nuestra comunidad.”*

*Declaración del III Congreso Departamental de Participación Infantil  
-20 Noviembre 2017-*

Se toma la idea del espiral que sugiere la concepción de un punto proyectado en el tiempo y en el espacio, de círculos concéntricos que dinámicamente se van moviendo. En tal sentido, esto ha contribuido a la construcción y reflexión sobre conceptos y acciones cotidianas en base al desarrollo de la tarea en torno a los niños, niñas y adolescentes. Así, dialéctico, constante, de marchas y contramarchas.

Esto invita a transitar la idea de pensarse y re-pensarse como parte de ese espiral de los derechos, en el que, como la vida misma, se circula por diferentes lugares, esferas; donde se generan encuentros que pueden guiar, acompañar y potenciar los derechos; habilitando caminos que impulsen a que niñas, niños y adolescentes puedan trazar los suyos propios.

En definitiva, *¿cuánto y cómo se hace para contribuir a escuchar y fortalecer la voz de niñas, niños y adolescentes en el barrio, en las comunidades, en ciudad? ¿Se comparte el mismo espiral, se les coloca en el centro, o se pone solamente el acento para la garantía de sus derechos?* Sin dudas que desde el trabajo directo con ellas y ellos de manera cercana, proyectando en red, aportando al desarrollo comunitario, con los municipios y familias, esa construcción en espiral y colectiva es posible.

En tal sentido, se entiende que las políticas **públicas departamentales** no sólo han sido garantes de derechos en estos años sino que también han **habilitado espacios** para la concretización de diferentes proyectos, propuestas y actividades en las que gurisas y gurises han tenido un rol sumamente protagónico. Esto último, paulatinamente, ha intentado una resignificación desde el mundo adulto, proponiendo el ejercicio constante de habilitar espacios y tiempos, voces y proyectos, miradas y planteos en donde niñas, niños y adolescentes sean parte en todos los sentidos.

Poder elegir cómo les gustaría que fuera el fútbol infantil, determinado espacio público, mejorar diversos espacios de su ciudad, tener posibilidades de acceder a espectáculos gratuitos de calidad durante vacaciones, tener diferentes propuestas durante verano, contribuir al fortalecimiento de las trayectorias educativas, tener un espacio donde ser escuchadas y escuchados, poder participar de diferentes talleres comunitarios, pensar proyectos para su localidad, son sólo algunos ejemplos. Sin dudas que la voz de niñas, niños y adolescentes es importante a la hora de tomar definiciones, teniendo presente qué tipo de departamento quieren, con qué colores, aromas, formas y contenidos lo eligen.

Todo esto hace a la promoción de acciones sociales, educativas, lúdicas, recreativas, artísticas, culturales, deportivas, etc. que aportan al desarrollo integral en estas etapas etarias, conjuntamente con la comunidad toda. En otras palabras, se van generando procesos colectivos en la construcción de ciudadanía de niñas, niños y adolescentes, fortaleciendo y habilitando espacios para su crecimiento.

Sin dudas que, en esta lógica, a nivel departamental faltan algunas vueltas concéntricas que quedan como desafíos para el futuro, en el sentido de continuar dando lugar a una visión de construcción colectiva en espiral, habilitando más espacios para que niñas, niños y adolescentes contribuyan en la política pública a nivel local, municipal y departamental, en tanto ciudadanas y ciudadanos con voz participante.



Esto constituye el núcleo central, apostando a que la gurisada, envuelta en este espiral, se haga fuerte como motor protagónico de sus acciones, empoderándose y explorando nuevos círculos y mundos desde donde pararse a la hora de tomar sus propias decisiones. Y ello intenta derribar las concepciones adultocentristas que aún siguen permeando.

Continuar reforzando todas estas ideas implica un desafío hacia la construcción colectiva en espiral, constante, cíclica y plural. Esto parece no tener fin, sino que nuevos comienzos, siempre

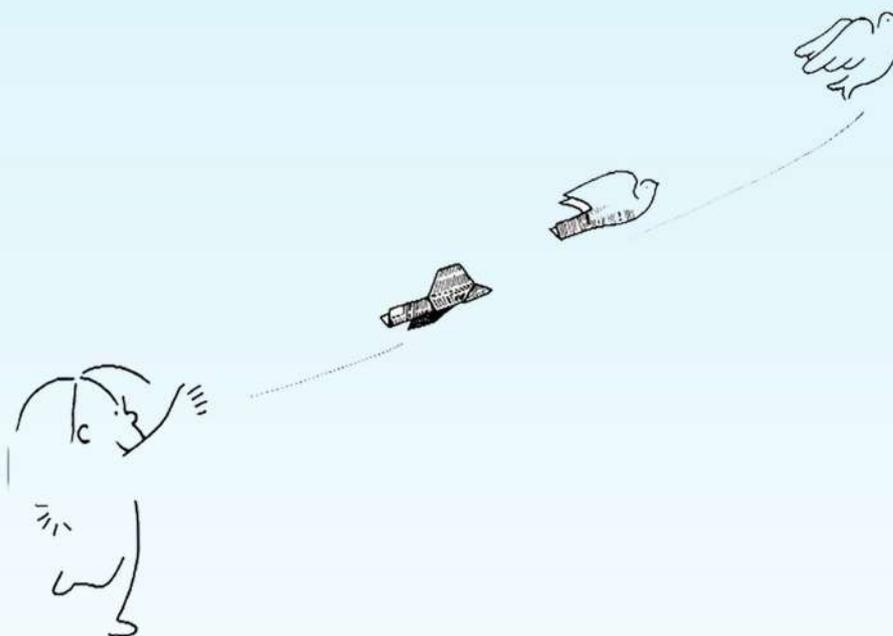
¡A seguir dándole vuelta al asunto!



**Stefani Moreira Briart y Cecilia Rebellato Díaz**  
Área de Infancia y Adolescencia  
de la Dirección General de Desarrollo Humano  
de la Intendencia de Canelones.

## BIBLIOGRAFÍA

- Consejo Nacional de Políticas Sociales (2010). Estrategia Nacional para la Infancia y la Adolescencia 2010-2030.
- Consejo Nacional de Políticas Sociales (2016). Plan Nacional de Primera Infancia, Infancia y Adolescencia 2016-2020.
- Gobierno de Canelones (2019). Plan Estratégico Canario IV. Futuros Canarios- Canelones 2040.
- Gobierno de Canelones (2010). Resumen ejecutivo del Proyecto Municipios de Niños y Niñas de la Intendencia de Canelones del período 2010-2015.
- Poder Legislativo (2004). Código de la Niñez y la Adolescencia.
- Organización de las Naciones Unidas (1989). Convención sobre los derechos del Niño.



# Cielo

## DERECHO A JUGAR

### Un poco de historia

Desde 1989 a través de un tratado internacional de la Asamblea General de la Naciones Unidas (Convención sobre los Derechos del Niño) se reconoce a todos los menores de 18 años como sujetos de pleno derecho.

Los distintos países del mundo están obligados a respetar estos Derechos y hacerlos cumplir, sin distinción de raza, sexo, idioma, religión, posición económica, creencias, opiniones, procedencia o cualquier otra condición del niño -niña sus madres, padres o representantes legales.

El artículo 31 reconoce "el derecho de la niña y el niño al descanso, el esparcimiento, EL JUEGO y las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y las artes".

Es muy difícil pensar en la infancia sin el juego.

Desde el nacimiento todo lo lúdico está presente, es una herramienta de conocimiento y relacionamiento con el mundo que nos rodea, con los seres vivos y los objetos.

El juego es un reflejo cultural y social, es una conducta espontánea y creativa que permite descubrir, explorar y hasta resolver problemas.

El juego es un lenguaje natural donde se expresan emociones, sensaciones, sentimientos, pensamientos, ideas...

El juego es "acción".

En el juego se investiga, se descubre, se expresa, se crea y se comunica.

### Los niños y el jugar.

El trabajo debería ser a los adultos lo que el juego es a los niños.

Debería ser una instancia de disfrute, de logros y de aprendizaje constante.

Frecuentemente se dice que los niños tienen la "obligación" de jugar, y en el caso de los adultos la "necesidad" de trabajar, aunque estos términos se pueden invertir.

Los niños descubren una oportunidad de juego en todo, y esto a veces molesta a los adultos.

- "Dejá de jugar y ponéte a hacer algo"

Frecuentemente no somos capaces de darnos cuenta que ya está haciendo "algo": Está jugando.

Si los adultos dejáramos de minimizar al juego y nos detuviéramos a observar la compleja actividad que desarrollan nuestros niños jugando nos daríamos cuenta que jugar es APRENDER con todo lo que eso conlleva.

Aprender habilidades físicas, verbales, aprender a relacionarse con los demás y con uno mismo, aprender a perder, a frustrarse y a superarse, a inventar, imaginar, a crear, a hacer y deshacer, a transformar y transformarse.



Los niños necesitan tanto jugar como dormir o comer.

El juego es fundamental para su desarrollo, es una necesidad muchas veces subvalorada.

Hablamos de jugar con la única finalidad de divertirse o entretenerse y es muchísimo más que eso.

La palabra "play" en inglés se aplica para el desempeño de distintas habilidades por ejemplo :

"play an instrument" : "tocar un instrumento" entre otras cosas que no precisamente hablan de juego como nosotros lo concebimos.

El desempeño de una profesión, de un rol nos vincula al jugar. Habitualmente usamos la idea de "jugar" con un significado de menosprecio hacia lo que representa esa actividad, contraponiéndola a lo "importante"

**" ESTO NO ES UN JUEGO"**

**"TE HABLO EN SERIO, NO ESTOY JUGANDO"**

"No juegues conmigo"

Por qué razón nos cuesta tanto pensar en el juego como una actividad necesaria?

Por qué razón minimizamos esta actividad y la vinculamos sólo a la infancia?

Por qué razón entendemos que el ser adulto y adquirir la madurez es dejar de jugar?

El juego se define como "realizar una actividad o hacer una cosa, generalmente ejercitando alguna capacidad o destreza, con el fin de divertirse o entretenerse."

Y en todo caso : **¿ESTÁ MAL DIVERTIRSE O ENTRETENERSE SI SOMOS ADULTOS?**

¿Sucede lo mismo cuando la palabra juego está asociada a un deporte , por ejemplo el fútbol?

¿Por qué tantos adultos en el mundo disfrutan de ese juego?

Podemos encontrar una variedad de respuestas a estas interrogantes , simplemente sucede que el juego es una parte fundamental de la vida de un ser humano. Jugar es una necesidad, un impulso vital, primario y gratuito, que nos empuja desde la infancia a explorar el mundo, conocerlo y dominarlo.

Jugar consiste en hacer algo por el placer de hacerlo, hacerlo libremente y sin esperar nada a cambio -más que el propio placer de jugar- sólo por el reto que entraña, por la alegría que procura. ( Raimundo Dinello):

*El juego, por su propia definición, no tiene ninguna otra finalidad que la alegría y el propio disfrute de jugar.*

Muchos animales juegan durante su formación, pero el ser humano juega durante toda la vida. Por eso el juego es reconocido como un derecho de los niños y niñas y una necesidad para los adultos.

El juego es una maravillosa herramienta estratégica en la educación.

– "Dejá de jugar y ponéte a hacer los deberes" es una pésima frase que en algún punto opone una actividad a la otra cuando en realidad se pueden hacer las dos, es cuestión de organizar el tiempo , nada más. No priorizar una sobre la otra. Las dos actividades son importantes y requieren su tiempo y su espacio.

– **¿QUÉ PASA CON LOS NIÑOS QUE NO QUIEREN JUGAR?**

– **¿LOS QUE SÓLO LEEN, ESTUDIAN Y MIRAN TV?**

– Hay que estimularlos, invitarlos a jugar!

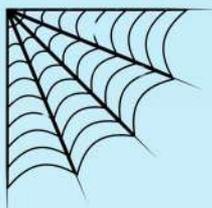
- Niños rodeados de pantallas ( computadora, tablet, celular, TV) como única propuesta cotidiana para el entretenimiento.
- El juego representa un componente cultural y social de cualquier civilización, grupo humano o comunidad.
- Cuando mi hijo Pablo tenía alrededor de 6 años , al enterarse que crecí sin TV , y sin toda la tecnología que habitaba su mundo me dijo: *¿y qué hacías mamá? ¿A qué jugabas?* Fue un muy buen comienzo para recordar los juegos de mi niñez y compartirlos con él. ¿Es obvio decirles que nos divertimos mucho? ¿Y que aún hoy siendo un adulto ya forman parte de su vida ?

*- Los niños reclaman tiempo de parte nuestra , el juego necesita tiempo, ese tiempo en el que nos toca "jugar" nuestro rol de adultos en aras de un desarrollo saludable hacia la infancia que nos rodea aquí y ahora , permitiéndonos jugar juntos y vivir experiencias inolvidables que sin duda hoy más que nunca nos merecemos todos.*

Susana Bosch.  
Octubre 2020.



# Red



ESCUELA INTERNACIONAL  
DE  
*Ludopedagogía*

“El Derecho a jugar o la Trascendencia de lo inútil”

Exposición realizada por el Prof. Ariel Castelo (Centro “La Mancha”) en el Seminario-Taller:

***“Derechos de niños, niñas y adolescentes en la vida cotidiana - ¿Para qué un nuevo código?”***

I.M.M. - Salón Dorado - Montevideo, mayo de 1998.

“El niño que no juega no es niño.

El adulto que no juega perdió para siempre

el niño que habita en él”

## 1. Introducción

La presente comunicación fue elaborada para la circunstancia de este Taller, por lo que se ubica expresamente desde la perspectiva de la Convención de los Derechos del Niño (C.D.N.), la doctrina de los Derechos Humanos y de la Protección Integral del niño, basada en "... el reconocimiento de sus derechos, en la integración en su comunidad como sujeto activo, creativo y participativo con capacidad para transformar y enriquecer su medio personal y social..." (1); una concepción del niño como sujeto de derecho.

“Ser niño no quiere decir ser menos adulto. (...)La infancia y la adolescencia son formas de ser persona y tienen igual valor que cualquier otra etapa de la vida. (...)La infancia es concebida como una época de desarrollo efectivo y progresivo de autonomía personal, social y jurídica. (...)”(2)

Partiendo de un pequeño ejercicio lúdico o juego propuesto al auditorio y las circunstancias provocadas por ello, tomaré esta situación vivencial como ejemplo, intentando desprender tres ideas básicas respecto del fenómeno del juego o como prefiero llamarlo, el fenómeno “del jugar”.

Posteriormente haré una ubicación del “lugar” que tiene el Derecho a jugar, en la propia C.D.N. y en el texto del Anteproyecto del Código. Finalmente presentaré una serie de reflexiones sobre el ejercicio de este derecho particular que me parece importante de compartir en el contexto de este Taller.



## 2. Se abre una puerta, la "del jugar"

Quiero comenzar planteando una diferenciación de los términos que a continuación utilizaré de modo que se comprenda exactamente el manejo que hago de los mismos, dado que ello nos conducirá al núcleo fundamental de la exposición. Hablaremos del "Juego" o del "Jugar" refiriéndonos al fenómeno humano y la particular situación, actitud y sensaciones que produce en la persona y en otro sentido llamaremos "los juegos" a todas las actividades recreativas, de esparcimiento y descanso, vinculadas a diversas áreas expresivas y creativas.

Tres ideas a partir de "la vivencia":

- elegido uno de estos "juegos" o actividad, con una definida intencionalidad desde quien es el proponente, el agente externo, el educador, puede promover y ése fue mi objetivo, una circunstancia en la que se "salga de los lugares comunes", desde el sillón elegido hasta la postura preestablecida para determinadas ocasiones; todo se puede mover, cambiar de lugar, re-configurar a partir de una sencilla propuesta de acción. Para quienes entraron en ese espacio y tiempo especial que crea el clima lúdico, el Juego posee un enorme *Poder de Transformación* de la realidad cotidiana. Actúa, opera sobre ella alterándola en sus resultados
- el jugador, el jugante, elige también: entra o no entra en la situación de "Jugar", se incluye por deseo propio en el ambiente generado a partir de la propuesta o queda por fuera de ella, por fuera de ese universo que produce la pulsión interior que nos empuja a participar (asumiendo que hay, muy diversas maneras de la participación); de otro modo sólo estaría cumpliendo una consigna, respondiendo obedientemente a la proposición formulada desde afuera de sí mismo. Por ello digo que "los juegos", las actividades, son estructuras simples o sumamente complejas, que funcionan individual o grupalmente, con materiales o sin ellos, con reglas, objetivos, etc., etc., pero absolutamente huecas hasta el momento que alguien, una persona, decide ocupar el espacio y el tiempo ofertados por la proposición, con su cuerpo, su afectividad, su pensamiento, su imaginación. Elige dentro del marco propuesto, qué ser y qué hacer, y comienza el proceso de intervención en la propia formulación de reglas y recorridos que trasciende al proponente. Desde la elección de estar y ser parte de ..., empieza a ejercer un *grado de Libertad* que es implícito y esencia de la acción del "Jugar". Se enseñan muchos juegos sin embargo no se puede enseñar a "Jugar". Si se puede crear el clima propicio que facilite, estimule y promueva la situación de "Juego".



- los juegos serán concebidos como herramientas auxiliares en aquellas oportunidades que sean utilizados y/o aplicados en diversas disciplinas que persiguen objetivos propios, como es el caso de la Educación, algunas propuestas Terapéuticas, Trabajo Social, y otras. En este sentido serán subsidiarios de aquellos principios y definiciones que hagan a dicha área particular de tarea por lo que aparece de este modo “el juego como instrumento pedagógico”, “el juego como técnica participativa”, etc. El valor sustantivo de “los juegos” en estas condiciones radica en la posibilidad de optimizar los resultados perseguidos en cada caso, apelando a algunos de los componentes que le son propios a las actividades lúdicas. El “Juego”, el “Jugar” del que hablamos es “útil para nada”, no es redituable, no produce ninguna otra ganancia que el puro placer, la experiencia del PLACER de participar, vincularse, expresarse, crear y deshacer, transformar y transformarse, con otras coordenadas que las previsibles. Vaya pobre utilidad la de acercar a quien decide “Jugar” a una mejor manera de vivir plenamente, de goce de una mejor calidad de vida, de disfrute y desarrollo de su bienestar.

### 3. Un lugar de Cenicienta

Pretendo introducir ahora una breve consideración que nos permita visualizar lo que yo llamaría el lugar de “segunda mano” o de “hermana menor” que usualmente se le adjudica en la realidad, más allá de los discursos, a la Recreación y el Derecho a Jugar. Siguiendo la línea de análisis que desarrollamos, podríamos decir que prácticamente nadie se atreve hoy día a negar la importancia del juego en los más diversos campos de la Educación, la Terapéutica, la Salud, el Trabajo Social, la Educación Popular, siempre y cuando se sujete a las condicionantes y fines perseguidos en cada caso, lo que lo ubica como ya dijimos en un lugar subsidiario y dependiente. Sin embargo podemos al menos sentar alguna duda razonable sobre los límites que se imponen incluso desde estos mismos lugares al ejercicio del Derecho a Jugar, cuando no está tan claro la vinculación funcional y de subordinación a alguna de éstas u otras áreas de estudio y/o acción social. Me refiero a que desde la misma Educación Formal, la Familia, la Ciudad como estructura urbana por sólo nombrar algunas para la polémica, hay señales claras de no estar pensadas y proyectadas considerando el ejercicio del derecho a jugar de los niños que no busque otro fin que el del placer y el bienestar personal y social.

Dos datos que pueden agregar elementos para una interpretación en esta línea; en la C.D.N. se hace referencia exclusiva a este tema en su artículo 31, proclamando en sus numerales 1 y 2 el derecho “... al descanso, esparcimiento, juego, actividades recreativas, participación en la vida cultural y artística”(…) “... en condiciones de igualdad...”(…)(3); en el Anteproyecto del Código de la Niñez y la Adolescencia, no pude encontrar ninguna referencia explícita a la temática del juego. No obstante siento que hay un reconocimiento de la importancia del tema. Enunciado, desde la C.D.N., y ejercido, por ejemplo, desde quienes se han encargado de la organización de esta jornada, al estar ocupando un lugar de privilegio en el Taller, al haberlo seleccionado como uno de los temas para aterrizar la propuesta de un nuevo Código, en la vida cotidiana. Es que hablar de la niñez y la adolescencia, obliga, a hablar de juego, alegría, diversión, sensibilidad y afecto. Aunque sostengo que no es patrimonio exclusivo de la niñez o en todo caso no debiera serlo; los adultos, los “serios”, también jugamos. Por otro lado deberíamos asegurar que la presencia del “Juego” no fuera retórica sino cierta y cotidiana también desde los marcos de la legislación sobre los Derechos del Niño.



#### 4. La Trascendencia de lo inútil

Como reflexiones finales quiero brevemente desarrollar lo que entiendo puede servir, aún desde la discrepancia, como insumo para la discusión de esta tarde. Interpreto el ejercicio del derecho a jugar, no en el sentido, que diría, es mayoritariamente consensuado respecto de su valor instrumental sino en un sentido y dimensión cotidiana sobre la búsqueda genuina, respetuosa y respetable del bienestar individual y el mejoramiento de la calidad de vida del colectivo social en aspectos difícilmente objetivables y no por ello menos trascendentes en lo que hace al desarrollo integral del ser humano.

El niño, como sujeto en desarrollo, ser persona, requiere para que aquel sea verdaderamente integral, un espacio donde prospere también la "inutilidad", es decir el comportamiento no redituable; la diversión en el sentido de ser otra versión de sí mismo, imaginativa, fantástica, irracional. He aquí una de las cuestiones esenciales y peculiares del "Jugar" que propongo rescatar en toda su dimensión de necesidad fundamental del ser humano, al menos de cierto paradigma que tome como valores principales entre otros la creatividad, la sensibilidad, el afecto y la solidaridad.

"... Habilitar una realidad desde la "otredad" (Octavio Paz "les quiero hablar de la otredad; Es una experiencia que se expresa en la magia, la religión, la poesía, pero no sólo en ellas. Desde el paleolítico hasta nuestros días es parte central de la vida del hombre. Emerge en el juego y abarca, del saberse sólo en el mundo a sentirse parte del mundo").

Ser otros, ser esos otros que seríamos sino fuéramos los que somos o los que "sabemos" que somos. Jugar, salir de etiquetas clasificaciones, jerarquías, lugares fijos propios del pensamiento lógico y racional, de la exigencia y competencia del mundo productivo."(4) Por este camino podemos aproximarnos a la "... consolidación de una cultura de cooperación y actitudes de solidaridad..."(5)

"Este ser inútil como característica y valor esencial del "Juego", no ser un medio para..., no buscar un producto, abre el juego para que aparezcamos sin la tensión extrema del "deber ser" y del "saber hacer"(...). El "Juego" actúa sobre lo inexplicable. Abre una brecha en el orden social racionalizado y productivo..."(6)

Un orden social que también contemple y valore el mundo del porque sí, donde el hacer no es útil ni funcional, es el mundo del "Jugar". El territorio no subsidiario de ningún otro objetivo que el de sentirse auténticamente bien consigo mismo y con el universo social al que pertenece.

## 5. Todo juego tiene su riesgo

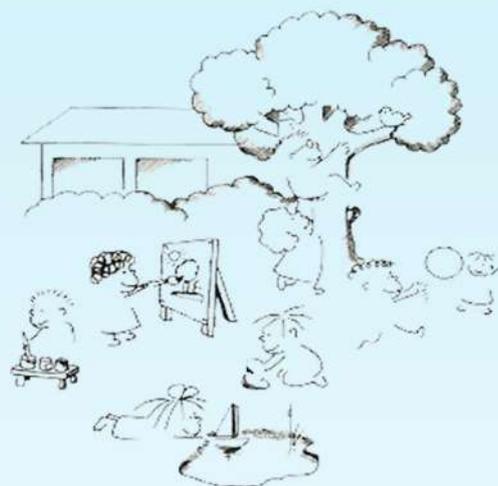
"(...) A todo juego subyace una ideología. (...) A nuestro modo de ver no podemos asumir una posición ingenua o a-crítica ante los juegos. Se hace imperioso un discernimiento ético que desenmascare cuales son las concepciones antropológicas subyacentes a diversas propuestas del jugar(...)"(7)

Con esta última idea quiero terminar planteando el común error de creer que un juego funciona solo, mágicamente.

Muy por el contrario cuando el educador, el padre o madre, o quien sea el proponente de la actividad la imagina funcionando muchas veces teniendo claro, que objetivos persigue con ella, no repara en buscar el mensaje, tantas veces oculto, que responde a determinada ideología y concepción antropológica que puede no siempre ser la deseada.

En la dimensión del juego como herramienta, habrá que considerar entonces, como con todas ellas, el uso que se le da y hacia donde se proyecta en sus consecuencias.

En la dimensión del "Juego" como realidad en sí mismo, sobrevive y trasciende a la intencionalidad del agente externo, el móvil intencional del jugador, y en ello sí, ubico la magia del "Jugar". (8)



(1) Informe del grupo organizador del Taller - ANONG, RED INFANCIA, UNICEF.

(2) DR. MIGUEL CILLERO (en el mismo informe).

(3) CONVENCION SOBRE LOS DERECHOS DEL NIÑO.

(4) SIC. GONZALO EIZMENDI ("Otra forma de habitar la realidad que vivimos"- Artículo periodístico).

(5) "ACUERDO DE SANTIAGO" (Tercera Reunión Ministerial Americana sobre Infancia y política Social - 1996).

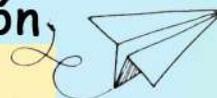
(6) cf EIZMENDI, op. cit.

(7) GUILLERMO KERBER (En Conferencia: "Juegos, mitos y ritos religiosos y la transgresión a la muerte" - "Memorias de la Parca"- Libro/memoria de la 1ª Bienal Internacional del Juego, Montevideo-Uruguay, 1994 - Organizada por el Centro de Investigación y Capacitación LA MANCHA).

(8) LA MANCHA (En "Hechos y desechos", Conferencia Central de la 2ª Bienal Internacional del Juego, Montevideo-Uruguay, 1996 publicada en Libro/memoria "Veritas Odium Parit").

# Magia-

De la libre expresión,



Salinas revolución

Ya llegó la revolución,  
Salinas un corazón.  
Ya llegó la revolución,  
Salinas un corazón.



Vienen cantando,  
vienen soñando  
con un mundo mejor



Con alegría construyo sueños:  
inuestra revolución!



Ya llegó la revolución,  
Salinas un corazón.  
Ya llegó la revolución,  
Salinas un corazón.

Curso de Formación en Animación Sociocultural 2018

# Tejido

## Salirse de la forma

*El potencial transformador de experiencias lúdicas a través de los talleres en liceos públicos*

*Cuando somos niñas/os la fantasía se transforma en realidad, la tristeza en alegría y buscamos mil maneras diferentes de jugar y comprender el mundo desde esta perspectiva.*

*A medida que vamos creciendo, esta magia, poco a poco, se va queriendo apagar, pero por alguna razón nunca desaparece...*

Te contaremos cómo el juego y la experiencia lúdica, a través del descubrimiento, la aventura y el desafío, alteraron los espacios de aprendizaje en los liceos, convirtiendo los talleres en espacios para el desarrollo personal y colectivo desde la recreación educativa.



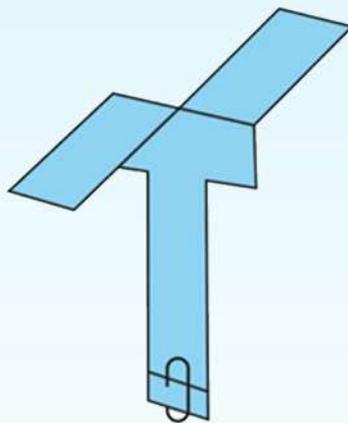
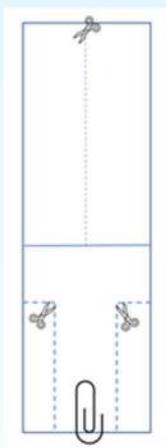
¡Comencemos jugando!

Necesitamos que tengas a mano: papel, lápiz, tijera y un clip.

Hace mucho tiempo, en uno de los talleres de formación del que participamos, “el Luichi” nos enseñó hacer helicópteros con tan sólo un pedacito de papel y un clip. En un campamento, contemplando un árbol de Arce muy lindo, observamos cómo volaban sus semillas y lo hacían con el mismo efecto del helicóptero de papel. Por eso, en esta oportunidad, vamos a jugar a crear semillas; semillas que contienen las experiencias que hoy forman parte de ti.

Te invitamos entonces a disponer de un momento para recuperar una experiencia de aprendizaje de tu etapa liceal que te resulte significativa. ¿Cuál es? Intenta identificar lugares, personas, temáticas, actividades...

Luego toma el pedacito de papel y el lápiz. Intenta expresar -de la forma que consideres- esa experiencia que acabas de evocar. Finalmente, siguiendo las instrucciones, animate a germinar esa semilla y disfruta de verla volar.



<sup>1</sup> El Magister Luis Machado es un reconocido referente Latinoamericano en materia de Juegos, Recreación, Ocio y Tiempo libre. Durante años fue Profesor de Alta Dedicación y Director de la Licenciatura en Recreación educativa de la Universidad Católica del Uruguay (U.C.U).

Imagina que en el liceo te hubieran dicho: “¡Quédate para aprender!”

Esa experiencia que pudiste revivir anteriormente, en la que volviste a sentir que aprendiste, fue importante para ti justamente porque fue significativa, por eso sigue estando ahí luego de tanto tiempo.

Quienes tenemos la oportunidad de facilitar y acompañar procesos de aprendizaje, nos enfrentamos al desafío de pensar en el “*para qué*” y en el “*cómo*”, intentando **promover espacios de aprendizajes significativos** que vinculan lo nuevo con lo ya conocido; que despiertan y motivan el hecho de **asombrarse para descubrir**; que conectan las **emociones y sentimientos**, impactando en las personas de diferentes formas.

**A partir de 2016 y dentro del marco de políticas educativas de extensión de Tiempo Pedagógico, se vienen implementando en varios liceos del país “programas de talleres” en tres modalidades: “Tiempo Completo”, “Tiempo Extendido” y “Propuesta 2016”.**

Cada una de estas modalidades propone la extensión del tiempo pedagógico a través de talleres, que pueden diferir en algunas características de un liceo a otro, ya que **cada institución** -contemplando intereses, necesidades y el “Proyecto de Centro”- **elabora e instrumenta un programa de talleres que funcionan a contraturno.**

En Costa de Oro y Ciudad de la Costa<sup>3</sup>, **desde los liceos “Parque del Plata” y “El Pinar Nro 2” respectivamente, fundamentamos, contextualizadamente, la propuesta de talleres desde el enfoque de la Recreación Educativa**; configurando espacios recreativos que implican: intencionalidad educativa, estimulación de la vivencia lúdica, experiencias humanizantes de participación voluntaria y libertad en el tiempo.

**El espacio de talleres propone que las y los estudiantes sean protagonistas de sus procesos de aprendizaje participando en un espacio en el que se resignifica la relación de ellas y ellos con el “*aprender a aprender*”.** Estos espacios, al considerar genuinamente los aspectos emocionales de sus participantes, indagando en sus intereses y motivaciones en relación con las expectativas y vivencias, habilitan la reflexión colectiva y personal del sentir, que directa o indirectamente incide en su relación con el aprendizaje. De esta forma, se desafía a que los espacios de taller se recreen.

Los espacios de talleres, en cuanto a sus **contenidos**, se caracterizan por desarrollarse desde una **metodología colaborativa** a través de la cual “*uno aprende junto con otros y de los otros*”, al tiempo que los demás aprenden “*de uno y con uno*”. La **intención** de estos espacios no se fundamenta desde los contenidos específicos, sino por el **proceso de reflexión y significación de competencias, habilidades y valores** que favorecen la cimentación de principios democráticos que habilitan la **transformación** de las y los estudiantes.

<sup>1</sup> Desde el año 2012

<sup>2</sup>Departamento de Canelones, Uruguay

La actividad humana implica que las personas construyen y se definen a partir de las historias y relaciones con otros, con la cultura, en un entorno social. El espacio de talleres -considerando que quienes participan lo hacen desde su realidad, vinculándose, a su vez, con las realidades de las y los otros- provocan que esta relación se establezca a partir de una multiplicidad de interacciones; éstas se movilizan desde los andamiajes que las intervenciones definen, descubriendo un nuevo entorno en el cual se **vive una experiencia cuidada, contenida y comprometida**. Cuidada, porque se sostiene en un conjunto de pautas y consignas que tienen por objetivo equiparar las condiciones de participación de modo que sirvan a la intencionalidad definida. Contenida, porque funciona como sostén emocional para acompañar los sentimientos transitados y expuestos en la propuesta. Comprometida, porque existe el deseo de *“ser parte, confiando en el otro”*, a fin de vivenciar una experiencia lúdica que permita *“poner en juego”* todo lo que soy.

Desde el enfoque de Recreación Educativa, dentro del cual se enmarcan los talleres en estos liceos, se promueve la vivencia de la lúdica, implicando a sus participantes a predisponerse mental y corporalmente a interactuar con el entorno de forma autónoma; a disfrutar y distenderse sin buscar nada más que la satisfacción de la experimentación. Es en esta experimentación donde consciente e inconscientemente *“nos damos permiso”* y nos habilitamos a deconstruir modelos culturales, logrando recrear y transformar lo que somos

*¡Hagamos otra pausa para volver a jugar!*

El siguiente desafío consiste en pasar por todos los puntos, sin levantar el dedo o lápiz, pudiendo trazar solo cuatro líneas:



La educación formal -fuera y dentro de nuestras fronteras- busca acercar la producción cultural a las y los estudiantes, y desde ahí “dar forma” al pensamiento con el fin de facilitar la participación *“de cultura”* y *“en cultura”*, así como -según el desarrollo de cada persona- ser reproductores o coproductores culturales.

Los **espacios lúdicos** en los que se enmarcan nuestros talleres, permiten que todas y todos -al menos por un momento- seamos coproductores, logrando definir un tiempo y espacio donde **la cultura se juega, se cuestiona y se problematiza**.

*Si pudiste pasar por todos los puntos trazando solo cuatro líneas sin levantar el dedo o lápiz ¡lograste salir de la forma!*

“Salirse de la forma” desafía, desestructura, y activa la creatividad para encontrar nuevas formas que surgen de la intencionalidad e interacción, siendo a su vez, múltiples maneras de relacionarnos con el aprendizaje, así como con las instituciones educativas.

**A través de los talleres se logra salir de la forma y se logra porque se juega.**

Entendemos el juego como ámbito de transformación porque implica a la persona en el juego y a través del juego, facilitando oportunidades para expresar todo lo que somos, lo que no somos y lo que podríamos llegar a ser. En el juego y a través del juego, coexiste orden y ausencia de orden, al tiempo que cuestiona, crea y recrea porque el juego es habilitante y **constructor de experiencias en donde la persona aprehende y transforma.**

Es por ello que el resultado de transformación de esas vivencias **atraviesa** de diversos modos y en diferentes momentos; **estimula** el desarrollo de habilidades y destrezas, valores y actitudes; brindando la oportunidad de **tomar conciencia** de que *“se es parte”*.

De una forma u otra siempre hay algo para decir, hacer, aprehender, soltar; algo por descubrir, asombrarnos, crear, recrear y transformar.

*Sofía Cristina y Alejandro Roballo*

# COLORES

29 de septiembre del 2020, Ciudad de la Costa, Solymar

Entrevista realizada a Noelia Baillo y Sebastián Romero acerca del juego y su potencial transformador

**BRENDA:**

-Nos encontramos en Ciudad de la Costa y vamos a conversar con Noelia Baillo y Sebastián Romero acerca del juego y su potencial transformador.

**Noelia:**

*-¡Hola para todas y para todos! ¡Gracias por esta instancia!*

*Aparte de lo que tiene que ver con la reivindicación de los derechos, yo me expreso desde el juego a través de los cuentos; pertenezco a un grupo de narradores de Ciudad de la Costa que se llama "Cuentos sin dueño", realizamos narraciones orales; es el espacio en el que dejamos de lado las estructuras y empezamos a disfrutar de lo que nunca tendríamos que haber dejado de hacer que es jugar para aprender.*

**SEBASTIÁN:**

*-Se podría decir que nací acá, en Ciudad de la Costa, Solymar. Amo este lugar como el realmente elegido para vivir el resto de mi vida.*

*El juego para mí es de las cosas más importantes de las que disfruto, desde niño mi aprendizaje fue a través del juego por el hecho de no conocer las cosas, por ser una persona en situación de discapacidad también tuve que adaptar diferentes formas de jugar para poder justamente ser incluido en la sociedad. Les cuento que además soy músico; crear música, ir compartiendo sonidos y mezclando también forma parte del juego y de la forma que uno tiene de crear diferentes cosas.*

**BRENDA:**

*\_Les propongo hacer un poco de memoria e intentar recordar ¿a qué jugábamos en nuestra infancia? ¿Con qué imágenes y sensaciones asocian esa experiencia lúdica? Partiendo de la base de que todas y todos en algún momento jugamos, ya tenemos un concepto de juego...*

**SEBASTIÁN:**

*-Yo fui a una escuela en la que convivíamos solamente personas ciegas y de baja visión. Todo lo que allí se compartía eran juegos adaptados porque en realidad estaban incorporados a la forma de enseñar.*

*El primer recuerdo que tengo acerca del juego es sobre la forma en la que nos enseñaban a escribir en braille.*

*En el braille se trabaja con seis puntos que se escriben en un casillero rectangular: dos puntos arriba, dos puntos en el medio y dos puntos abajo; y de allí salen diferentes combinaciones. A nosotros nos enseñaban jugando; teníamos un clavijero con seis clavijeros y seis clavijas, entonces cada una de las formas cuando nos mostraban, nos hacían tocar las clavijas en el clavijero era una letra. Sabíamos que cuando la maestra nos ponía el clavijero en el pupitre sabíamos que íbamos a aprender una nueva letra.*

Después había otras adaptaciones. Cuando jugaba al fútbol con amigos les pedía que me tiraran la pelota al ras del piso para poder escuchar el sonido e intercambiar con ellos. Jugábamos al basquetbol y lo mismo, trataba de que la pelota picar antes de llegar a mí para poder agarrarla. Nunca me privé de ningún jugu compartido con amigos. También íbamos a montar a caballo, me explicaban siempre antes las cosas para tener una idea y luego tratar de tocar para poder conocer a lo que me iba a enfrentar. Esa fue la manera en la que se fue adaptando el juego en mi vida.

Hoy en día jugamos en familia, también a través de la computadora o del celular, al "Preguntados" que es un juego accesible de diferentes maneras; a las cartas, tratando siempre de compartir con otras personas, eso es lo que yo entiendo por el juego.

**BRENDA:**

-¡Muchas gracias Sebastián! ¿A qué escuela fuiste?

**SEBASTIÁN:**

-Fui a la escuela 198 que queda en Montevideo en la calle Zufriategui y Agraciada, en la zona del Prado

**BRENDA:**

-Noelia, ¿quieres compartir algo en relación a estos recuerdos y experiencias?

**NOELIA:**

*-Pienso en el juego y pienso en mí, con mis hermanos (con quienes jugaba muchísimo en la infancia); interactuando con cualquier cosa...jugando en grupo, con reglas (que a veces eran muy flexibles) y nos hacían saber que "esto valía" y "esto no". Recuerdo un momento especial y un espacio compartido entre nosotros. A veces jugábamos con lo que había en la despensa de la casa: arroz, azúcar, aceite; uno era el almacenero, otro el cliente que venía a comprar y le hacíamos la cuenta... Mis abuelos están muy vinculados a nuestros juegos; ahora tomo conciencia de todo lo que nos enseñaron así "como de pasada" y nos quedó para toda la vida. El Martín Fierro lo aprendimos tocando la guitarra como locos, éramos unos recitadores bárbaros, y ahí quedó la obra bien marcada en la memoria. Pienso en mi infancia y pienso en eso, en el juego compartido con el otro y en lo importante que fue para el afianzamiento de nuestros vínculos como hermanos, también para saber dónde empieza el espacio de uno y donde empieza el espacio del otro, para poder respetarlo...*

**BRENDA:**

-Gracias Noelia.

Sebastián, desde tu rol como músico ¿en algún momento incursionaste en esto de canciones jugadas o algún tipo de juego que estuviera vinculado con las melodías, y las letras?

**SEBASTIÁN:**

-Aprendí a tocar la percusión jugando porque escuchaba a uno y quería probar y bueno de esa manera es que se aprende, se crea, se innova con diferentes cosas. También las canciones se aprenden a componer de esa manera, como una especie de juego; creo que nadie nace con una capacidad ya aprendida, siempre se va aprendiendo en el correr del tiempo, de la vida y de lo que va pasando.

El otro día fuimos a un acto en la Intendencia y un muchacho, Diego, nos mostró con un simple juego como se componen décimas...esa experiencia me quedó muy marcada y nos mostró como a través del juego podés componer canciones con una estructura determinada.

Es muy didáctico y disfrutable el hecho de poder compartir ese juego con compañeros; cuando estás creando una canción, por ejemplo, las ideas de uno y las ideas del otro se van metiendo como jugando en un conjunto y eso es parte del juego.

**BRENDA:**

-¿Actualmente ustedes juegan?

**NOELIA:**

-Yo juego mucho. Básicamente jugamos en familia a las cartas que las marcamos con Braille, entonces tenemos la posibilidad de reconocer el palo y el número; son unas cartas comunes, españolas; jugamos al truco o a la conga.

Jugamos también de manera colectiva. Pertenece a grupos de personas ciegas de Latinoamérica y jugamos competencias de "Preguntados" con duelos de diez preguntas, haciendo una especie de competencia de quién lo hace en menor tiempo y ese tipo de cosas; lo hacemos por el simple hecho de juntarnos, de compartir y de jugar. Después me gusta jugar a la "Sopa de letras accesible", a través del celular; a los juegos de trivia; al "Buscaminas"...son los que más practico. Los jugaba antes de perder la vista y pensé que no iba a poder volver a practicar y sin embargo los fui descubriendo con opciones inclusivas que están buenísimas para nosotros, particularmente para mí porque estoy hablando de mi persona, pero todo lo que es la accesibilidad tecnológica ha sido un acercamiento a tener todas las posibilidades.

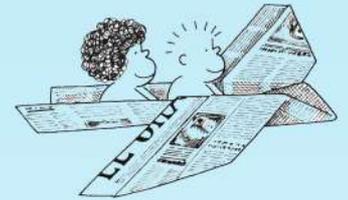
**SEBASTIÁN:**

-Queremos agradecerles la invitación, la oportunidad de poner un granito de arena. Ojalá que podamos seguir compartiendo diferentes juegos, que no saquemos jamás el juego de nuestras vidas porque siempre es super interesante y motivante.



# Hielo

## ESCUELA INTERNACIONAL DE Ludopedagogía

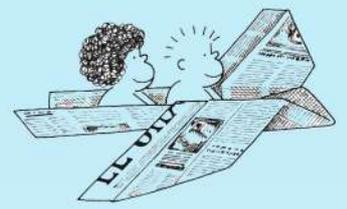


Del distanciamiento a la cercanía. Por una didáctica de la pantalla.

Prof. Ariel Castelo Scelza - Agosto 2020

Mi partida, en esta loca carrera al tiempo y la super-vivencia dignamente deseada, fue por decirlo de una manera sutil, retrasada. Sonó el disparo con el que se indicaba la salida y presentí que el recorrido me llevaría a un mundo no sólo desconocido sino también resistido por mí y combatido a conciencia en la mayoría de sus efectos que reconocía como deshumanizantes. Y fueron largos los minutos atemporales, años, que me llevó mover el músculo en dirección de la competencia. La razón o el argumento para al fin comenzar a correr - aunque la siento insuficientemente válida por anular la sinrazón - fue la necesidad? el deseo? o tal vez el miedo de no quedar aislado, solo, de otro modo distanciado? Estaba y aún sigo convencido que el fenómeno gigantesco e irrefrenable de la comunicación virtual a través de las pantallas produce impactos desoladores y perjudiciales a la salud emocional y corporal de la humanidad. Sin dejar de reconocerle algunos aspectos interesantes y de valor en lo que hace a la posibilidad de "contactar", aunque más no sea de manera restringida al contacto no corporal. A la larga y de la misma forma que con casi todos los recursos instrumentales, los valores positivos y los negativos que posee la pantalla, tienen más relación con el tipo de vínculo que se establece con ella que con su esencia intrínseca maquinal.

Es un tema de mecanismos, dispositivos y estrategias, pero que en esencia responde a nuestra íntima decisión, la que resuelve cuánto y cómo queremos parecer y/o ser frente a los demás? Los recursos técnicos ayudan en gran medida a instalar y crear realidades, en tanto su utilización tiene impactos concretos en nuestras vidas, tan reales.

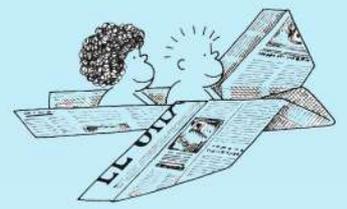


Sin embargo llegó el virus y llegó para quedarse instalado en el mundo. El Covid 19, un agente de cambio?

Al día de hoy son inconmensurables las afectaciones y modificaciones provocadas por este microorganismo, en todos los órdenes de la vida humana y, por propiedad transitiva, en la vida no humana y en la no vida.

Retomando el hilo de lo dicho anteriormente quiero hacer foco en una modificación que me conecta de una manera sustancialmente distinta, a raíz de la circunstancia viral y sus efectos pandémicos, al dispositivo de la pantalla y a su fenómeno asociado de la comunicación virtual. Resumido en el título de este artículo Del distanciamiento a la cercanía ... en primer término me refiero a que aquello que entendía como una estrategia de ocultamiento, como una manera disruptiva hacia la otredad, al menos en su formato físico-corporal ó como una tangente de socialización restringida y protegida, ahora lo percibo también como un camino de aproximación posible, como un medio de ser y de llegar, como una oportunidad de alcanzar a mayor distancia más cercanía.

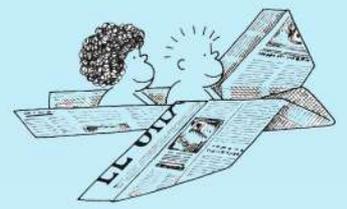
... Por una didáctica de la pantalla, en segunda instancia me ubico desde el deseo y el espíritu investigativo y creativo para intentar entender si en tales condiciones, es posible hacer del recurso, en este caso la pantalla, un elemento transformador y transgresor, un reflejo del esfuerzo de cambio y subversión, una clave de novedad en la comunicación revolvente y sobre todo, un formato con capacidad de llegada a rincones y submundos olvidados e invisibles. Si fuese realizable, si sentimos una infinitesimal posibilidad de lograrlo, valdría la pena y el esfuerzo intentarlo. Y en tal caso, como siempre, sería interesante comprender su uso óptimo, la manera de expresar todas sus potencialidades sin traicionar las intenciones, el propósito perseguido, los principios y los finales deseados. Conocer en profundidad las posibilidades que tiene un recurso, cual sea que estemos valorando, es muy probable que aumente de manera significativa las oportunidades de darle el uso que mejor se ajuste al sentido y finalidad que perseguimos con sus resultados. No es mi interés entender los mecanismos técnicos ni tampoco referirme a las posibilidades inverosímiles que habilita el dispositivo. Deseo introducirme en el cuánto y en el cómo considero que puede contribuir al sentido, es decir a la intencionalidad ética e ideológica que existe en mis propósitos de vida, tanto en soledad como con la otredad. Cuáles serán los límites de la pantalla en este aspecto?



La ciencia, que es esencialmente humana, solo existe si existe el ser humano que la cree y desarrolle, porque los fenómenos suceden más allá de la humanidad pero su estudio e intento de explicación es privativo del ser humano, al menos por los alrededores de este planeta llamado Tierra. La ciencia no tiene límites, se desarrolla y amplía indefinidamente y no sin contradecirse y superarse a sí misma. La pantalla, un producto más de la ciencia, es un instrumento y sus limitaciones tienen que ver con sus mecanismos intrínsecos pero entiendo que por sobre todo se relaciona íntimamente con sus formas de uso: quién, cómo y para qué ha de utilizarse? En cuanto a sus propiedades, van acompañando aquel proceso científico, va mutando y alcanzando cada tanto tiempo, novedosas capacidades y posibilidades inimaginadas. Sin embargo parecería sensato pensar que existen condiciones limitantes. En tal sentido comparto la visión que se ofrece a continuación en el artículo más abajo citado: La tecnología no reemplaza la caricia. Aunque las plataformas de comunicación han tenido un papel central durante la pandemia, no logran cubrir esa ausencia. “Podemos mantener nuestras relaciones sociales mediante la tecnología”, dijo Gallace, “pero aunque sea muy avanzada en términos de procesamiento de imagen y sonido, carece del sentido del tacto. Básicamente no existen actualmente sistemas que nos permitan interactuar empleando el tacto”. Todavía la tecnología háptica —que se usa en los juguetes sexuales y algunos videogames, por ejemplo— no es lo suficientemente avanzada “como para reproducir el vigor y la sutileza de, digamos, un apretón de manos”.

No obstante llego al punto de preguntarme si es posible “fiscalizar” la pantalla? carnalizarla? humanizarla? Para sustituir absolutamente nada, sino para agrandar la experiencia humana o al menos aproximar la vivencia de la emoción? “Tocar” en el sentido de activar, provocar y hasta perturbar el cuerpo, la piel, el corazón a través de ella, es posible? Hubo antecedentes. O dicho de otra manera, antes fue posible a través del cine, precisamente otra pantalla. Y con anterioridad a través del libro, y antes del teatro y antes del cuento y antes del dibujo en la caverna y antes de la música con golpes y sonidos en el aire ... Es posible poetizar el efecto y el impacto de la propuesta que se realiza a través de un medio concreto, en este caso la pantalla?

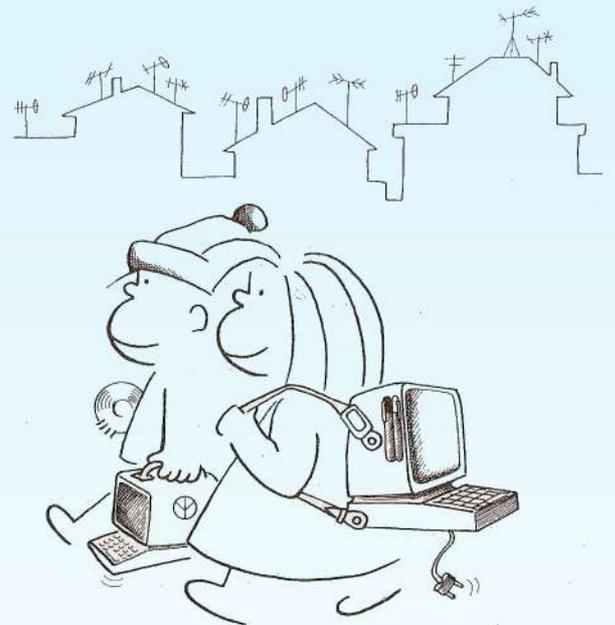
De esto se trata al fin, lograr mover el interior de quien recibe, de quien se conecta, de quien se contacta. Investigar y explorar las posibilidades de uso (darle el sentido) a la pantalla, puede ser la construcción de una “didáctica”, es decir de una manera de aprender y de enseñar a utilizarla, que resulte humanizadora. Propongo que se aplique y adecue una didáctica ludestética a este medio y modelo de intercambio y comunicación. No elegiría jamás otra forma de besar, de acariciar, de amar que no fuese cuerpo a cuerpo, piel a piel, labio a labio, pero pienso que sin pretender sustituir es posible acercarse a la emoción si logramos encontrar la forma de llegar, de movilizar y afectar la sensibilidad más profunda.



No es menos real, es otra parte o estado de la realidad. Al igual que lo sostengo cuando hablo de la realidad lúdica, aquella en la que sucede el juego, entiendo que no deja de tener todas las condiciones de realidad concreta, vivida y gozada o sufrida en toda su dimensión, no es ficción, pero tampoco es la realidad cotidiana, la de la vida en relación. Sin embargo de la pantalla y la virtualidad sí se puede construir una cotidianidad y hasta tal vez renunciar a la otra realidad que me demanda y obliga a estar con y ser con, otros.

Este es un límite ético e ideológico. Es el paso que desearía no dar como humanidad. Tal vez la generación milénica la quiera dar? Tal vez los milénicos prefieran esa realidad virtual? Eso es algo que profundamente me interroga y me atemoriza por sentir que podrían perderse la experiencia de atravesar esta otra forma, la que yo conocí de siempre, la que sufrí y gocé, la que elijo. Pero este asunto responde a otra dimensión del tema, a un proceso que con dificultad logro imaginar hasta dónde pueda llegar? En el presente del aquí y ahora quiero poder conectar, asumir y atravesar los puentes y umbrales intergeneracionales –o interdimensionales- para convivir lo más saludable y placenteramente posible en la diferencia y gozar conjuntamente del bienestar posible. Podría ayudar a ello explorar lúdicamente, creativamente y libremente con la pantalla todas las posibilidades. Llegará el día que celebremos la oportunidad?

Prof. Ariel Castelo Scelza



# Compañer@s

## EL Juego y su potencia transformadora

¿DE QUÉ FORMA PUEDE INCIDIR EN NUESTRA VIDA?

Testimonios, vivencias y sensaciones

6 de julio del 2020, Ciudad de la Costa, Canelones

Soy Verónica Silva, docente de educación media, tengo 41 años y 5 hijos.

El juego es el recurso más antiguo y valioso del mundo.

Cuando comencé el Curso de Formación en Animación Sociocultural lo hice con la intención de adquirir teoría que me sirviera para aplicar a mi trabajo. A partir de la segunda clase descubrí que jugar es sinónimo de felicidad.

Aprendí por medio del juego que uno puede crear mundos infinitos, personajes inimaginables y que el tiempo con el juego es ligero o lento. Porque cuando uno juega, no quiere dejar de jugar, que hay muchas maneras de jugar y que hay diferentes tipos de juego. Juegos para jugar solos, de a dos, de a muchos, en tu casa, en el patio, en un auto, en la playa, en cualquier lado. No hay edad para jugar, desde un bebé hasta un abuelo todos podemos jugar.

En época de pandemia, compartimos juegos en familia, no hubo oportunidad de aburrirse. El juego explotó nuestra creatividad y disfrutamos juntos cada día de esta cuarentena. Combiné trabajo, familia y hogar. El juego fue el ingrediente fundamental para sobrellevar estos meses de encierro.

10 de julio del 2020, Santoral, Canelones

El juego llegó a mi vida en la adolescencia, no sé cómo, pero sí sé para qué... Lo hizo para recatarme en momentos tristes que fueron inevitables. Hoy es la carta que tengo bajo la manga para utilizar en cualquier circunstancia, lugar y con quién me toque compartir un ratito. La risa, la alegría y los cambios que ocurren cuando jugamos son mágicos y es una magia maravillosa que elijo por siempre. ¡Gracias por potenciar este sentir!

Andrea Cardini, Maestra, Animadora Sociocultural

14 de julio del 2020, Ciudad de la Costa, Canelones

El juego ha sido fundamental en mi vida, tanto para divertirme en situaciones recreativas como para enfrentar momentos adversos.

El Curso de Formación en Animación Sociocultural de la Intendencia de Canelones me proporcionó nuevas herramientas para pensar el potencial que tiene el juego en las personas y repensar lo que ha significado en mi vida. Desde muy pequeño me tuve que enfrentar a situaciones familiares problemáticas para las que ningún niño está preparado.

Viví varios años en un hogar del INAU y el juego con otros niños fue una forma de compartir mis alegrías y mis frustraciones. Me permitió templar mi carácter, ganar autonomía y aceptar los éxitos y los fracasos de la vida diaria. También reforzó mi autoestima ante situaciones que no podía resolver y para las que no había ninguna regla de juego.

Durante mi infancia y adolescencia no lo pensaba de esa forma.

Pero a la distancia, como adulto y padre de familia, comprendo la importancia del juego y la necesidad de emplear la recreación para ayudar a que otros niños aprendan a compartir, a relacionarse, a superar las dificultades. También lo siento cada vez más necesario cuando juego y aprendo con mis hijos pequeños, Valentín y Santiago, y veo cómo refuerzan su autoestima y su autonomía en la resolución de problemas en la convivencia diaria.

José Cabrera, Animador Sociocultural

24 de junio del 2020, Ciudad de la Costa, Canelones

¡Hola! Mi nombre es Gimena Fernández Malvárez, qué mejor ejemplo para explicar lo que significa el juego en mi vida que mi experiencia del año pasado en el Curso de Formación en Animación Sociocultural.

Un año muy particular para mí; me encontraba hacía apenas unos meses viviendo en la Ciudad de la Costa, recién llegada de Montevideo, aunque continuaba estudiando en la capital, cursando mi tercer año de la Licenciatura en Psicología en la UdelaR.

El espacio de encuentro semanal en el Centro de Barrio Solymar Norte significaba para mí una especie de portal, en donde entrabas de una forma y sin lugar a dudas siempre salías de otra. En ese lugar nos juntábamos a jugar y reflexionar acerca de la experiencia de juego y el rol del animador sociocultural. Esa forma en la que estaba planteado el curso, poniendo la experiencia del juego como protagonista en todo momento, configuró a mi entender una forma de vincularnos muy particular. El cuerpo estaba inevitablemente en juego todo el tiempo, y con él nos presentamos frente a los otros, distintos, singulares, sensibles, algunos días más abiertos a la experiencia otros días no tanto, pero no había escapatoria al sentir y a esa experiencia que sin duda nos conmovía. Adultos, adolescentes, veníamos de distintos lugares, de distintas historias, jugando distintos roles afuera de ese espacio, en ese momento se nos abría la posibilidad de jugar a ser otro de algún modo, a estar en otro lado, a mirar y ser mirados diferentes. Este juego se dio también con el entorno, habitamos distintas plazas, otros centros de barrio, contactos con diferentes actores que participaban a nivel comunitario. Encontré en el juego un cristal a través del cual podés descubrir diferentes universos de colores, texturas y sonidos. Particularmente encontré una forma de vincularme con la comunidad de la que empezaba a formar parte que me llenó muchísimo en cuanto a sentirme parte desde un rol en el cual podía desplegar muchas facetas que venía cultivando en otros ámbitos, como lo son la psicología y el arte.

El juego forma parte de mi vida en muchos momentos, en el entorno privado entre mis afectos, en mi trabajo con niños y familias, el juego es para mí ese portal que te ayuda a caminar con el otro hacia lo desconocido, hacia esa experiencia transformadora de vincularnos desde un lugar diferente, donde podemos acordar movernos de los lugares que usualmente ocupamos, y redescubrirnos a nosotros mismos y al otro.

Por la profunda capacidad del juego de convertirse en una experiencia movilizadora, es que también es algo serio, y que por encima de todo el cuidado y la contención han de estar presentes. Juega quien está preparado para hacerlo y encuentra un lugar que lo invite de forma amorosa, y será tarea del grupo hacer lugar para que cada persona que participe pueda hacerlo en la medida de sus posibilidades.

Jugar siempre implica un desafío, un viaje hacia lo desconocido.

El jugar en mi vida siempre ha tenido un rol muy importante.

Ha sido una herramienta de transformación. Es que cuando jugamos, pasa exactamente eso, salimos de lo que somos en la vida cotidiana y nos animamos a ser eso que anhelamos, soñamos y nos intriga ser. De niña jugar me sacaba de mi realidad y siempre fue un escape, me transportaba a esos lugares donde todo era posible y la imaginación no tenía límites.

Luego en la adolescencia vamos acallando ese niño interior y nos enrollamos con las cuestiones del mundo de los grandes que tanto queremos transitar. Hasta que un día algo empieza a hacer ruido, y no era tan lindo como lo imaginábamos...

He aquí cuando me encuentro nuevamente envuelta en el mundo del jugar, sacando a flote a esa niña que gritaba para seguir divirtiéndose y transformándose. Con la llegada de mi sobrino, retomando el juego, abriendo la imaginación y con el Curso de Animación Sociocultural se me abrió un portal que me prendió una lamparita. Tan así fue, que al día de hoy me encuentro cursando 2 año de la tecnicatura en Recreación.

Porque hoy no me quiero alejar más del juego, quiero adentrarme y animarme cada vez más al jugar, al transformar y al educar mediante lo lúdico, que es tan posible y transformador que cautiva. El jugar nos permite la libertad de expresión, nos libera las emociones más guardadas, y nos permite soñar, en esta realidad que a veces no es tan cómoda para todos.

¡Anímense a jugar siempre, no se olviden de lo simple!

Micaela Norvay Sánchez, Educadora musical, Animadora Sociocultural

# PAUSA:



## LA ESCUELA HABITADA DESDE LA LÚDICA Y LA CREATIVIDAD

### Una escuela jugada

Somos una escuela de tiempo completo, ubicada al este de Montevideo pero al norte de Avenida Italia, con poco más de dos centenares de niños, niñas y adolescentes que la habitan, junto a sus familias y un colectivo docente que asume un camino metodológico desde el año 2018. Si bien tenemos un número asignado y un nombre, nos auto percibimos como **"La Lúdocreativa"**.

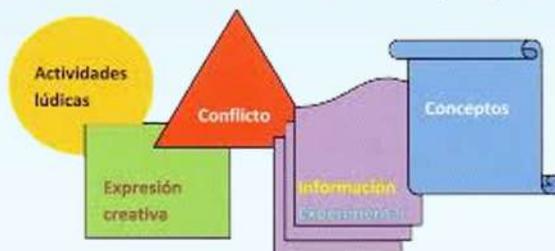
Nuestro recorrido nos ha llevado a optar por una escuela donde se juega con un sentido ético y estético en un encuadre de derechos. Donde no se "aprende jugando" sino que la lúdica se reconoce como parte inherente de la cultura escolar, una cultura parafraseando a Huizinga, que comenzó y se resignifica jugando.

"No es posible ignorar el juego. Casi todo lo abstracto se puede negar: derecho, belleza, verdad, bondad, espíritu, Dios. Lo serio se puede negar, el juego no". (Huizinga.J "Homo Ludens" p,17).

Ocupados en que la infancia pueda existir dentro de la escuela, la institución formal donde transitan todos y quizás donde menos se contempla la esencia infantil y un derecho fundamental: el juego . De la mano de Raimundo Dinello comenzamos a ensayar desde el año 2016 la Metodología Lúdocreativa y fuimos experimentando y comprendiendo que la lúdica y la creatividad, vivenciadas durante la animación pedagógica, son fundamentales para poder SER y EXISTIR junto a otros y otras. ¿Cuánto y a qué se juega en la escuela?, ¿Quiénes habilitan o delimitan el intercambio? ¿Qué valor tiene la alegría, la interacción, la imaginación y la participación en nuestras aulas? ¿En qué espacios está permitido jugar? ¿qué rol cumplen los y las docentes en las instancias lúdicas?

### EL COTIDIANO DE NUESTRO HACER CON LOS GURISES

Cada día en que se abre la puerta de La lúdocreativa, se abre la auténtica posibilidad de aprender juntas, juntos, jentes. La escuela es habitada y cada espacio es una posibilidad de aprendizaje porque hay una intención de que así sea. Si alguno de los lectores de este artículo tiene la oportunidad de encontrarse con un niño, una niña o un adolescente de La Lúdocreativa y le puede preguntar cómo se comienza cada jornada, podrá escuchar; "comenzamos con un *Movimiento Lúdico*" (R.D). Este iniciar haciendo, moviéndonos, jugando juntas y juntos nos permite zambullirnos en un viaje de PARTICIPACIÓN , ALEGRÍA, IMAGINACIÓN e INTERACCIÓN.. Siendo este el comienzo de la ruta metodológica que la escuela asume. HACER-SENTIR.PENSAR la escuela, la que tiene sus bases epistemológicas en la Metodología *Lúdocreativa*.



<sup>1</sup> ARTÍCULO 31 DE LA CONVENCION SOBRE LOS DERECHOS DEL NIÑO "LOS ESTADOS PARTES RECONOCEN EL DERECHO DEL NIÑO Y LA NIÑA AL DESCANSO Y AL ESPARCIMIENTO, AL JUEGO Y A LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS PROPIAS DE SU EDAD Y A PARTICIPAR LIBREMENTE EN LA VIDA CULTURAL Y EN LAS ARTES."

<sup>2</sup>Diálogos en Formación Raimundo Dinello, El impulso lúdico.: el ser humano de su impulso de vida ha configurado el momento lúdico, es decir una diversidad de movimientos y juegos que permiten el ensayo, la experimentación y ciertamente manifestarse con alegría cuando descubre una nueva posibilidad de crecimiento."

En esta ronda de encuentro, de bienvenidos, (puede ser en alguno de los patios de la escuela, en los pasillos o en el salón de clase), nos miramos, nos reconocemos y se genera la posibilidad de asumirse como parte de un grupo, de una escuela, de una comunidad educativa. Una ronda democratizadora donde se es parte por igual sin importar el rol, todos equidistantes al centro que es lo humano.

En esta ronda de cada día, donde nos damos la mano, nos sentimos, conectamos con la piel del otro que puede ser tu compañero, tu amiga, el docente, la secretaria o la directora, una mamá o un hermano, nos identificamos grupalmente haciendo la experiencia que somos junto a otros. Todos jugamos en La Lúdocreativa y de esta forma estamos haciendo escuela.

Este impulso lúdico que es parte de cada ser, este impulso de vida se hace presente en quienes habitamos lo escolar, esta fuerza interna que en la niñez se encuentra en su máxima expresión nos lleva a jugar todos los días, de múltiples y variadas formas, con distintas intenciones y grado de implicación. Acaso quien convive con la niñez puede apartarse de la pregunta: ¿quieres jugar? ¿vamos a jugar? ¿juegas conmigo? ¿jugamos juntos?. Esta actitud vital que de alguna manera puede convertir un momento en un juego, abre la puerta a la imaginación colectiva, ya que de pronto podemos estar viajando en grupo, en un barco o conquistando un castillo; podemos ser animales, cazadores o células. Piedras, hielo o una red. Este impulso lúdico es el que lleva a entregarse al momento: disfrutar a pleno ese tiempo en interacción, para luego aprender juntos.



INICIACIÓN LÚDICA, MIÉRCOLES DE BIENVENIDA,  
AÑO 2019

Al vernos jugar no hay nada más ni nada menos.

Es ese momento que estoy mirando a quién manchar, midiendo cuán rápido necesito correr o coordinando el momento preciso de saltar al ver girar la cuerda, resolviendo en un instante cómo ubicar las manos al recibir la pelota o que estrategia necesitamos asumir como grupo para tomar la bandera, estoy plenamente allí. Ese momento en que todo puedo ser: pirata, mago, pájaro, pancho, pez, puedo ser yo.

“Todo momento es precioso, precisamente porque es efímero y no puede repetirse, conservarse, ni capturarse” Stethen Nachmanovich, Free Play, pag, 36

Es un momento planeado y a la vez improvisado porque solo en la duración del juego, suma de subjetividades, es que soy todo lo que quiero e imagino ser. El tiempo se ensancha y la experiencia se hace vital. Se privilegia el impulso lúdico que se materializa en un juego, un intercambio fugaz.

La alegría se hace presente y se va construyendo memoria de tiempos de disfrute dentro de la escuela, donde la risa que surge en una mancha, una escondida, o un viaje imaginario se hace parte de la vivencia escolar, tensionando y construyendo lo instituido y lo instituyente.

“ No hay comicidad fuera de lo propiamente humano...Varios han definido al hombre como “un animal que sabe reír”...Nuestra risa es siempre la risa del grupo”. Bergson, H. La risa. Ensayo sobre el significado de la complicitad. Ed Godot. 2011

Esta participación es voluntaria, es el niño, la niña o adolescente quien elige hasta dónde quiere ir, estar, entregarse al juego. Y es a través de jugar que se va a entrando en un mundo de intercambios, imaginación y desafíos donde la improvisación en su sentido más puro, nos hace navegar el juego, profundizar en sus posibilidades y alternativas, recrear y crear nuevos. Es jugando que aflora la novedad, lo intrínseco, la circulación de viajes simbólicos y materiales, así como la construcción de nuestra identidad.

“El proceso creativo es un camino espiritual. Esta aventura es sobre nosotros, sobre lo profundo del yo, sobre el compositor que todos tenemos adentro, sobre la originalidad, en el sentido no de lo que es totalmente nuevo, sino de lo que es total y originalmente nosotros mismos”. Stethen Nachmanovich, Free Play, pag, 26.

Conectar esta alegría con el lugar donde se institucionaliza el aprender, es romper con algunas referencias tradicionales, concepciones arraigadas que tienen más que ver con un aprender adulto que con el proceso natural de aprender en la niñez, de ser. Asumir una mirada escolar no adultocéntrica, una escuela centrada en niños, niñas y adolescentes, es una de las finalidades que nos nutre. En este inicio lúdico aumentamos nuestra predisposición de aprender con otros, otros, otros. Hay una energía vital que se hace presente en el aula, ese movimiento corporal se va transformando en ganas de aprender ya que la alegría inunda el aula lúdocreativa, ya nadie puede empezar sin antes despertar el cuerpo, la imaginación, la autonomía y la democracia construida, la quietud ya no es el paisaje de la escuela. El movimiento está habilitado, el cuerpo marca presencia. Se resignifica el valor de jugar, cae el concepto de “pérdida de tiempo”, jugamos porque somos humanos, esto nos iguala con todos los mamíferos y a la vez es lo que nos diferencia como especie viviente, ¿cómo se puede catalogar de forma peyorativa? ¿con qué argumentos se menosprecia la presencia de la lúdica en los espacios de educación formal?

Jugamos porque las escuelas son de quienes las habitan. Hacer escuela desde esta filosofía nos invita a estar en permanente reflexión y en un constante preguntarnos. ¿Cómo gestionamos los tiempos y los espacios en una escuela lúdocreativa? ¿Qué eligen jugar los diversos grupos en nuestra escuela? ¿Cómo se gestiona el tiempo libre en una estructura institucional?

Es en este momento que la niñez se hace voz y organizamos tiempos y espacios a nivel escuela teniendo en cuenta los intereses y solicitudes de sus protagonistas. En el tiempo libre, que puede ser en un tiempo de recreo o un tiempo gestionado en la agenda semanal organizamos nuestro jugar eligiendo espacios, objetos. Invitando amigos. jugando juntos. También es en esta agenda codiseñada entre docentes y la niñez que surgen los matices del jugar. Quienes vivencian la escuela tienen muy claro cuando es una iniciación lúdica (fase inicial de la secuencia metodológica), cuando es un juego libre, cuando de roles y cuando se hibridan; de esta forma el repertorio de lo jugado se va quedando en nuestra memoria integral y desde todos los sentidos.

En el tiempo de pandemia que hicimos cuarentena se nos presentó el desafío de que la lúdica estuviera en nuestra forma de hacer escuela en casa. ¿Cómo llevar la lúdica a través de una pantalla? ¿Cómo encontrarse con la alegría y el movimiento?, ya que la interacción con sus pares estaba inhabilitada.

La presencia de objetos mediadores en las actividades lúdicas virtuales fueron de gran valor -así como lo son en los juegos en forma presencial-. Formar extrañas pociones con utensilios del hogar, desaparecer mágicamente tras una toalla, equilibrar escobas o realizar malabares con medias, realizar dibujos con la hoja sobre el pecho sólo guiados por la imagen de la cámara. Estas y otras formas de encontrarnos virtualmente desde y a través del juego, nos permitió en primera instancia mantener el preciado vínculo que alimentamos diariamente en la escuela. Sostener, contener, involucrar a la familia, abrir y compartir espacios desde esas ventanas a la realidad más personal. Desafíos diversos que fueron superados con hermanos y hermanas, tías y abuelas, la familia entera jugando y compartiendo por Zoom o por Whatsapp actividades con pelotas, lanas, zancos, juegos de manos rítmicos y de coordinación. Incluir los diversos fondos de pantalla de la aplicación zoom que nos transportaba a la luna o a una gran ciudad, bajo el mar o en el espacio, todo fue transformado en una posibilidad de encuentro virtual, de interacción y alegría.



Para los más pequeños, introducimos posturas de yoga para niños. Imaginar ser cómo una serpiente o un gato. Una gran montaña o un avión. La música fue parte del comenzar invitando a moverse a ritmo.

Iniciación Lúdica tiempo de cuarentena, abril 2020

## La evolución de la iniciación lúdica en el quehacer docente

En líneas generales los docentes no tenemos formación en lúdica, en general nuestra formación no surge del hacer sino desde el pensar, por lo que el valor de la experiencia, de involucrar la integralidad del ser, es un debe. Al comenzar este camino de deconstrucción tuvimos que formarnos, ensayar y poner a prueba nuestro propio ser lúdico. Cuando asumimos iniciar jugando todos los días comenzó una búsqueda tras la pregunta ¿A qué jugamos? Teníamos claro las claves de la iniciación lúdica: PARTICIPACIÓN, ALEGRÍA, IMAGINACIÓN e INTERACCIÓN. Buscábamos en internet, participamos de distintos encuentros virtuales y/o presenciales de recreación, Fórum interculturales (FLALU), leíamos instructivos de juegos, libros. Recurrimos a nuestra memoria lúdica. Hicimos experiencia en campamentos educativos. Dialogamos con los profesores de educación física y en interacción con las compañeras y compañeros elegimos manchas, danzas diversas, caminatas imaginarias, múltiples iniciaciones lúdicas con o sin objetos. Fuimos haciendo experiencia con las niñas, niños y adolescentes. Fue en su guía y en interacción con la niñez que nos encontramos profundizando y observando los juegos que se ajustaban más a nuestras intenciones y finalidades. La vivencia nos permitió ir haciendo un repertorio escolar, los juegos habitaban los distintos espacios y fueron siendo parte de todas y todos. Este reservorio nos inspira cotidianamente y hoy nos permitimos improvisar., los docentes pero también los niños y las niñas. Imaginamos juntos que viaje queremos recrear. Modificamos la realidad en un instante, la vamos transformando juntos desde la lúdica y nos permitimos soñar y trascender. Estos sueños también nos permiten ver algunos horizontes posibles. Y recién estamos en los primeros quince minutos de cada día. La escuela lúdico-creativa es sin dudas un espacio que nos desafía y nos hace cada vez más humanos a todas y todos quienes la habitamos.

*"El juego, por excelencia, es una actividad libre y la palabra" actividad" adquiere todo su significado; es una actividad ficticia desenvuelta con cierto realismo o en lo imaginario, pero sobre todo, implicando un cierto dinamismo. El juego no es la nada, ni la ausencia de dificultades, ni la ausencia de esfuerzo; es algo que el niño o el joven realiza con alegría"*

Raimundo Dinello

Experiencia del colectivo de la Escuela N°63 de Montevideo

(Maestras Claudia Bonora, Anasara Piñeyro, Lucía Martínez, Beatriz Rodríguez, Daniel Segredo, Leticia Güida, Sandra Leal, Patricia Camacho, Carmen Castro, Karina Falla, Proferores Iván Bertolotti, Laura Martínez, Equipo Director Elena Pereyra y Claudia Lonchar)

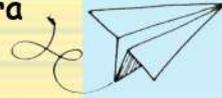
Compiladoras:

Claudia Lonchar y Beatriz Rodríguez



# Disfrute-

Hay gente que con solo decir una palabra  
enciende la ilusión y los rosales,  
que con sólo sonreír entre los ojos  
nos invita a viajar por otras zonas,  
nos hace recorrer toda la magia.



Hay gente, que con solo dar la mano  
rompe la soledad, pone la mesa,  
sirve el puchero, coloca las guirnaldas.  
Que con solo empuñar una guitarra  
hace una sinfonía de entrecasa.

Hay gente que con solo abrir la boca  
llega hasta todos los límites del alma,  
alimenta una flor, inventa sueños,  
hace cantar el vino en las tinajas  
y se queda después, como si nada.

Y uno se va de novio con la vida  
desterrando una muerte solitaria,  
pues sabe, que a la vuelta de la esquina,  
hay gente que es así, tan necesaria

*Hamlet Lima Quintana - Enrique Llopis*

*Esta poesía resignifica un espacio de gratitud que deseamos brindar desde el Equipo creativo de redacción y edición de este segundo número de la revista.*



Área de Promoción Cultural-Responsable: Lorenzo Figueredo

Unidad de Animación Sociocultural

\*Equipo creativo de redacción, edición y diseño:

Brenda Castro, Yhojan Díaz, Lorenzo Figueredo, Patricia Romero, Federico Pérez

### Edición de Audio

Federico Pérez

Equipo completo:



Gerónimo Bonino, Brenda Castro, Yhojan Díaz, Evelyn Fassanello, Soledad Rodríguez, Patricia Romero, Alejandro Nicolai, Valeria Parodi, Federico Pérez, Sofia Silva, Susana Terra, Reyino Aversa, Ana Alette.

**Audio:** Geronimo Bonino, Yhojan Díaz, Patricia Romero, Sofia Silva, Lorenzo Figueredo Brenda Castro, Renato Figueredo Lorenzo, Julieta Cabrera Cáceres, Rocío Hernández Laborde, Susana Bosch, Cecilia Rebellato, Stefani Moreira, Sebastián Romero, Noelia Baillo, Ariel Castelo Scelza, Sofia Cristina, Alejandro Roballo, Claudia Bonora, Anasara Piñeyro, Lucía Martínez, Beatriz Rodríguez, Daniel Segredo, Leticia Güida, Sandra Leal, Patricia Camacho, Carmen Castro, Karina Falla, Iván Bertolotti, Laura Martínez, Elena Pereyra y Claudia Lonchar

#### **Referencias de Imágenes:**

Tonucci Francesco, "La Ciudad de los niños 2015", editorial GRAO, Barcelona

Tonuci Francesco, "Con ojos de niño", 2016 editorial LOSADA ESPAÑA

Tonuci Francesco, "Cuando los niños dicen basta! 2004 EDITORIAL FUND. GERMAN SANCHEZ RUIPEREZ, MADRID

*"De la tierra al cielo, de ida y vuelta para seguir Jugando..."*