

Introducción al monográfico

Patricia Sarlé ARGENTINA, Javier Abad ESPAÑA

Un señor toma el tranvía después de comprar el diario y ponérselo bajo el brazo. Media hora más tarde desciende con el mismo diario bajo el mismo brazo. Pero ya no es el mismo diario, ahora es un montón de hojas impresas que el señor abandona en un banco de plaza.

Apenas queda solo en el banco, el montón de hojas impresas se convierte otra vez en un diario, hasta que un muchacho lo ve, lo lee y lo deja convertido en un montón de hojas impresas. Apenas queda solo en el banco, el montón de hojas impresas se convierte otra vez en un diario, hasta que una anciana lo encuentra, lo lee y lo deja convertido en un montón de hojas impresas. Luego se lo lleva a su casa y en el camino lo usa para empaquetar medio kilo de acelgas, que es para lo que sirven los diarios después de estas excitantes metamorfosis.

Cortázar, J., 1995, *El diario a diario*

Así como el diario asume tantos significados y sentidos de acuerdo al modo en que los sujetos lo usan, algo similar podríamos decir sobre el juego. Wittgenstein (1988) utiliza el concepto de “parecidos de familia” como una forma de definir qué es juego y plantea la necesidad de buscar “criterios” operativos que permitan discriminar las diferentes actividades lúdicas en función de sus contextos de uso más que enunciar una serie de características específicas cuya presencia o ausencia determine la existencia del juego. Los textos que integran este dossier se encuentran en esta línea.

Si los miramos aisladamente, un lector descuidado podría pensar que hablan de múltiples problemas y tocan “lateralmente” el hecho de jugar en la infancia. Sin embargo, al atravesarlos con nuestra lectura, vamos perfilando modos de problematizar al juego y dotar de sentido un fenómeno que resulta tan diverso y complejo como para que disciplinas tales como la psicología, la antropología, la economía y la matemática, la sociología, la historia, la pedagogía... se interesen por él.

Al mismo tiempo, reunimos en este volumen autores que trabajan, estudian y abordan el fenómeno lúdico en múltiples contextos. De América, reunimos aportes de Janet Fish (California - EEUU), Dúlima Hernández (Colombia) y Patricia Sarlé (Buenos Aires-Argentina). Por Europa escriben Javier Abad y María Victoria Martínez Vérez (España), Arturo Iglesias (Galicia-España), Angela Balzotti y Rosa Gallelli (Bari-Italia) y Andrea Lupi (Italia) e Isabelle Chavepeyer (Bélgica).

Organizamos el dossier, en tres partes. En la primera, situamos al juego desde la perspectiva psicológica y estética. Angela Balzotti y Rosa Gallelli nos introducen en la importancia del juego en el desarrollo, especialmente el juego de ficción, por la posibilidad que ofrece a los niños de practicar el razonamiento hipotético y prepararlos al razonamiento “serio” de situaciones hipotéticas y contrafactuals. Por su parte, Isabelle Chavepeyer nos ofrece una mirada desde “dentro del juego”, reflexionando sobre la importancia

de la contextualización de la acción lúdica en un entorno investido por el acompañamiento de los adultos referentes y la propuesta del espacio museológico como lugar de vida en relación. A través de su artículo incide de manera profunda en el desarrollo del juego como “lugar” de transición entre el mundo percibido y el representado, para realizar el itinerario de la sensorialidad al significado. Así, expresa la importancia del juego, en edades muy tempranas, desde una visión global del desarrollo de la infancia y su concepción como mediador en la creación de espacios simbólicos que permiten establecer vínculos de calidad a través del juego compartido. Y finalmente María Victoria Vérez ofrece un relato compartido a través de la metáfora del tapiz y el tejer del bordado, para desarrollar el significado social del juego como lugar del símbolo y experiencia cultural que posibilita las representaciones de pertenencia a una comunidad de permanencia: familia, escuela y entorno social. De esta manera, la metáfora de vida a través del juego impregna el imaginario colectivo para revelar cada alteridad y celebrar la experiencia del encuentro en el nos-otros expresada mediante la narrativa visual y textual de la experiencia realizada en el contexto de una escuela infantil y la participación de la comunidad educativa.

El segundo grupo de trabajos, aborda al juego desde las tecnologías y el modo en que los niños se incluyen en la vida cotidiana de sus comunidades. Nos adentramos en la problemática colombiana y de la mano de Dulima Hernández abordamos al juego en un proyecto promotor de la paz en la zona rural de la ciudad de Cali. A partir del diseño y la realización de Talleres creativos colectivos se busca contribuir a la formación integral de niños y niñas, a través de procesos de percepción, sensibilización hacia el goce estético y estímulo a su creatividad. La realización de experiencias artísticas, derivadas de sus búsquedas interiores y de la interacción con su entorno natural, social y cultural se transforma en el medio privilegiado para afrontar las situaciones conflictivas de manera más creativa, menos violenta, más armónica con ellos mismos y con su entorno.

Finalmente, situamos al juego en la escuela y en la educación formal. En primer lugar, mirando como la tonalidad lúdica, facilita la formación de los educadores. Janet Fish, explora los fundamentos de la formación permanente desde el contexto del centro de educación inicial y su ambiente bajo el presupuesto de que es posible construir, co-construir y re-construir aprendizajes e habilidades que mejoren las prácticas cotidianas.

La autora analiza la formación del maestro desde algunas características del juego infantil y cita diversas corrientes que impactan la capacidad de jugar del docente y su director. El trabajo de Arturo Iglesias presenta el proceso de creación de materiales dirigidos a niños y niñas menores de seis años para el juego en un ordenador o dispositivo móvil, analizando su pertinencia para el uso en la educación infantil tanto en el ámbito familiar como en el escolar en función de las necesidades que tienen tanto por el tipo de juego que realizan como por el uso de este tipo de dispositivos.

El dossier cierra con el trabajo de Patricia Sarlé, que vuelve sobre el valor del juego como foco para pensar y diseñar las prácticas y como actividad rectora en la construcción del conocimiento en el niño pequeño. El artículo presenta diferentes situaciones de juego a partir de los cuales se plantean una serie de principios didácticos para facilitar los procesos de mediación del maestro.

En definitiva, quizás podamos pensar que ya sabemos lo suficiente sobre el juego. Pero nunca será bastante pues sigue aún relegado por otras propuestas educativas actualmente más valoradas en el ámbito escolar. Sirvan las aportaciones de cada uno de los artículos del presente monográfico para reflexionar y reivindicar su necesidad y pertinencia como extraordinaria manifestación de cultura infantil. En este sentido, Ruiz de Velasco (2011) expresa el juego como experiencia vital que posibilita transformar, crear otros mundos, vivir otras vidas jugando a ser otros y saber así que existen formas de pensar y sentir diferentes a la propia.

El juego es y será, ante todo, lugar de ensayo para la vida que (re)inventa la vida a través del niño “*que juega sin saber que juega*” (Galeano, 2005).



BIBLIOGRAFÍA

- Cortazar, J. (1995). *Historias de cronopios y de famas*. Madrid: Alfaguara.
- Galeano, E. (2005). *Patas arriba, la escuela del mundo al revés*. México: Siglo XXI.
- Ruiz de Velasco, A. y Abad, J. (2009) *El Juego simbólico*. Barcelona: Gráo.
- Wittgenstein, L. (1988). *Investigaciones filosóficas*. Barcelona: Instituto de Investigaciones Filosóficas. U.N.A.M.