

*LAS JUEGOTECAS, UN ESPACIO PARA LA
CONSTRUCCION DEL DERECHO A JUGAR EN LA
CIUDAD*

Lic. Guardia Virginia.

Prof. Ayuso, Marcelo.

Programa Juegotecas Barriales

Gobierno de la Ciudad de Bs.As.

República Argentina

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo desarrollará la experiencia del Programa Juegotecas Barriales dependiente de la Dirección General de Niñez, de la Secretaría de Desarrollo Social del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, República Argentina.

Este Programa comenzó a funcionar como tal dentro del ámbito del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, a partir de la promulgación de la Ley 415/2000.

Nos interesa en este trabajo abordar principalmente tres ejes del Programa, que consideramos significativos en el desarrollo del mismo: 1.- La Política Pública como garantía del derecho a jugar. 2.- La co gestión Estado - Ciudadanía en la proyección de Juegotecas 3.- La formación y monitoreo de experiencias comunitarias.

Hacia el final del trabajo señalaremos algunos indicadores que nos permiten evaluar el proceso del Programa a nivel de cada uno de los Proyectos Locales y a su vez el impacto de los mismos.

ESPACIO URBANO- JUEGO- INFANCIA

Nos parece importante señalar en principio algunos factores, indicadores diagnósticos, a partir de los cuales surge el Programa.

Básicamente las ciudades, especialmente los grandes centros urbanos, como Buenos Aires, han restringido el desarrollo lúdico de la infancia al ir convirtiendo los espacios públicos en poco seguros para el despliegue del juego. La calle, los potreros, las plazas, los parques, lentamente han ido perdiendo la imagen de niños jugando. La ciudad hoy marca el crecimiento desmesurado de toda megalópolis. El desprecio por lo público hizo que hasta las plazas y parques fueran ocupadas por privados con el desarrollo de emprendimientos comerciales. La inseguridad hizo el resto.

El espacio privado, el hogar, se ha ido reduciendo en sus dimensiones, no contemplándose en las casas un lugar para que el niño juegue lo cual también restringe las posibilidades de los juegos. Las alternativas son el juego autónomo y en general silencioso, donde el chico compite con máquinas y no ya con pares. Esta situación, por extraña que nos parezca, es común en los barrios más acomodados y en las barriadas populares.

Acompañando este repliegue lúdico y de la infancia, aparece la desvalorización del juego a nivel social, de la familia, de la escuela y del mundo adulto en general, sobrevalorizando la "tarea productiva" al "ocio improductivo", así vemos niños con agendas casi tan ocupadas como los adultos. La sociedad adhiere en alguna medida, tal vez inconsciente, a la concepción del mercado que supone el tiempo libre y el ocio como improductivos, de esta manera, desvaloriza el rol del juego.

No sólo nos sorprenden muchos padres al afirmar "mi hijo no va a venir a la juegoteca hasta que no le vaya mejor en el colegio"; sino los mismos educadores cuando menosprecian el valor de lo lúdico como herramienta educativa o, muchas veces sancionan faltas de conducta o de estudio prohibiendo

la posibilidad de jugar, "si se siguen portando mal se quedan sin recreo", "acá no se viene a jugar sino a estudiar"...

Agravado este diagnóstico con la crítica situación económica y el empobrecimiento de las familias, que llevan cada vez a más niños a trabajar, cambiando los juguetes por elementos de trabajo o bien asumiendo responsabilidades dentro del hogar propias del adulto.

Así se va diluyendo en una ciudad, en un hogar y en una sociedad el mundo infantil dentro del mundo adulto, y especialmente se va perdiendo el juego.

EL JUEGO Y SU VALOR SOCIAL

Las juegotecas surgen a partir de la detección de este repliegue lúdico y de la infancia y de considerar al juego junto con los requerimientos básicos de nutrición, salud, vivienda y educación como vital para el desarrollo de los niños.

Un sin número de autores resaltaron el valor del juego como componente básico del desarrollo físico, emocional y de la personalidad del niño/a, especialmente en su primera infancia. A través del juego el niño investiga, conoce, aprende a relacionarse con el mundo y con sus pares. El juego posibilita la comunicación y el aprendizaje, favoreciendo los vínculos interpersonales y grupales y la exploración del mundo que los rodea. Es por eso que a través del juego el niño incorpora no sólo habilidades y saberes, sino también valores como la solidaridad, el compañerismo y la relación con los demás.

El juego es un recurso creador, tanto en el sentido físico cuanto en el mental porque el niño pone "en juego" durante su desarrollo todo el ingenio e inventiva que posee. Tiene además un claro valor social, puesto que contribuye a la formación de hábitos de cooperación y solidaridad, de enfrentamiento con situaciones vitales y por tanto a un conocimiento más realista del mundo

Las juegotecas pretenden revalorizar el valor del juego tanto a nivel individual como grupal y desde allí comunitario. El objetivo es que las experiencias que los chicos viven como actores del espacio de juegoteca sean replicadas por estos mismos actores en otros ámbitos de la vida familiar, social y comunitaria.

El juego constituye además una de las actividades educativas esenciales. Es un verdadero revelador de la evolución mental del niño, desempeña un papel fundamental en la formación de la personalidad y en el desarrollo de la inteligencia.

Para el que juega la realidad se revela cargada de significados, inagotable y siempre nueva. La realidad es un signo de interrogación que despierta curiosidad, que lo mantiene alerta, que pone en funcionamiento su imaginación creadora.

Jugando los hombres se integran a la comunidad lúdica. La actividad lúdica es esencialmente comunitaria, desarrolla la capacidad de convivencia social, donde la sana competición y el respeto a las leyes destierran el individualismo exacerbado y la violencia incontrolable. Las leyes del juego

ponen límite a la violencia y encauzan la rivalidad hacia una competición legal que fortalece los vínculos con el grupo.

Los niños han jugado a través de los tiempos y en todas las culturas, la universalidad del juego en la elaboración de la psique individual va acompañada de una variabilidad que se marca de una época a otra, de una cultura a otra, de un tipo de sociedad a otra y constituye un auténtico espejo social. Así consideramos al juego como elemento privilegiado de socialización, de aprendizaje y de prevención en sí mismo.

El juego es un recurso de una riqueza invaluable que dará lugar a la exploración en todos los ámbitos de la vida del niño. Cuanto más rico sea el despliegue lúdico, más serán los caminos alternativos que se habiliten para estructurar su pensamiento, crear estrategias de acción, lograr entablar y afianzar vínculos afectivos y sociales enriquecedores.

LA LEGISLACIÓN DE BUENOS AIRES Y EL DERECHO A JUGAR

Argentina adhiere desde su Constitución Nacional a la Convención Internacional por los Derechos del Niño (CIDN), la Ciudad de Buenos Aires, dicta desde su Legislatura la Ley 114 de aplicación de la Convención de Derechos del Niño. Es en el marco de esa ley que se reconoce como derecho inalienable el Derecho al juego y la recreación.

En este contexto, y apoyado en una experiencia de trabajo a través de Red de Instituciones y Organizaciones comunitarias de la zona sur de la ciudad, se redactó y sancionó la ley de Juegotecas Barriales. La misma lleva el número 415/2000 y regula la apertura y funcionamiento de los Proyectos Barriales de Juegotecas.

La promulgación de la Ley de creación del Programa destaca el interés de instalar el juego como una Política Pública, de carácter universal, basada en la CIDN y en la Ley 114 de la Ciudad.

El Programa se basa en la garantía de un derecho, considerando a los niños, la familia y la comunidad como titulares de derechos y no como meros receptores de beneficios. Desde esta concepción es que la construcción de los proyectos locales a desarrollarse en cada barrio o ámbito ciudadano es a partir de la participación activa de todos los actores. El Estado asume así un rol dinamizador de las políticas públicas en articulación con la comunidad. Esto lleva a una reformulación de la modalidad de intervención del Estado, poniendo énfasis en su rol promotor del acceso de los niños a todos los derechos de los cuales son titulares.

Los objetivos planteados por el programa son:

- Contribuir al desarrollo integral de niñas, niños y adolescentes desde el abordaje particular de la actividad lúdica creativa en el marco de un espacio significativo para ellos y la comunidad
- Potenciar y revalorizar el lugar del niño, niña y adolescentes en la comunidad

- Contribuir a la generación de espacios lúdicos y recreativos
- Fomentar la construcción de nuevos espacios sociales con participación activa de la comunidad
- Propiciar a través del juego un espacio que favorezca la construcción de estrategias para abordar la problemática de la vida cotidiana
- Potenciar los recursos y vínculos de la comunidad en actividades de promoción y prevención
- Contribuir al fortalecimiento de las relaciones familiares y comunitarias
- Promover la defensa de los Derechos de niños, niñas y adolescentes

UN TRABAJO EN RED

La implementación de una Juegoteca en determinado espacio de la Ciudad surge a partir de la presentación de proyectos de organismos gubernamentales, no gubernamentales, o en conjunto, a partir de lo cual se comienzan a establecer acuerdos en cuanto a pautas de trabajo, misión, visión y objetivos, definiendo roles y funciones de cada actor.

El Programa marca lineamientos generales, un encuadre desde donde comenzar a formular los proyectos locales, pero cada uno de ellos se nutre con el aporte de su comunidad, de cada uno de los actores involucrados y comienza a tomar forma a partir de la construcción conjunta.

Esta construcción implica indefectiblemente un trabajo en red con las organizaciones de la comunidad y los actores involucrados, implicando la integración de la diversidad que deviene en potencialidad, adquiriendo cada proyecto local un perfil propio dado por la misma.

En función de la modalidad de implementación de cada Juegoteca, cada una irá adquiriendo un perfil único relacionado con las necesidades, intereses y características propias de la población que la conforman.

Consideramos la co gestión de las políticas públicas entre estado y sociedad civil, como una forma avanzada de planificación estratégica.

La conformación de un " equipo de trabajo" nos invita a construir una visión, una misión y un objetivo común, que sume los esfuerzos de todos en una dirección. Permite hacer frente a los continuos cambios de contexto y prosperar en la diversidad, extrayendo de ella toda su riqueza.

Comenzar a pensar en términos de red nos ayuda a reconstruir nuestra propia trama social dañada y a crear dispositivos que nos permita elaborar nuestros miedos y el de los demás.

Revalorizamos la importancia de considerar el valor de los contextos locales, de las relaciones personales, de la confianza en el otro, de la posibilidad de participación en la planificación de los programas que afectan la vida de conjunto.

VISIÓN DE LA JUEGOTECAS

Pensamos a las Juegotecas como "espacios de libertad lúdico creativa" donde a través de múltiples actividades los participantes se descubren y estructuran como personas, y como un espacio de socialización creativa (Dinello). Siendo significativa la relación con el adulto, desde un rol de facilitador del desarrollo de la escena lúdica, que una vez desplegada la misma permite que se desarrolle sin mayores interferencias.

Básicamente en las Juegotecas se respetan los intereses del niño durante el juego, se promueve el juego libre y creativo, se estimula a revalorizar aspectos culturales de la comunidad, se planifican actividades que promuevan el desarrollo integral, se integran todas aquellas propuestas que favorezcan la creatividad, la integración social, la cooperación, con una propuesta lúdica. Las actividades deben basarse en la vivencia de experiencias lúdicas utilizando la diversidad de formas de expresión, corporal, musical, plástica, literaria, dramática, estimulando el pensamiento creador, flexible, autónomo, reflexivo y tolerante.

La riqueza del campo recreativo permite que el programa sirva como marco para desarrollar potencialidades de distinto tipo: desde talleres de teatro, plástica, macramé hasta experiencias de radio, historieta o huerta son componentes de las propuestas de los distintos proyectos locales.

Es un espacio dinámico, en permanente proceso de cambio, de construcción, de creación. La planificación de las actividades y propuestas por parte de los Coordinadores de Juegoteca está íntimamente relacionada con la instancia del proceso grupal, con los intereses de los niños que participan en el espacio. El hecho de participar en forma sistemática en el espacio con chicos de edades similares a la suya ayuda a que cada chico pueda desplegar sus necesidades e intereses y compartirlos con sus compañeros de grupo.

Las actividades propuestas desde las juegotecas no se limitan a los juegos de mesa o juguetes. No negamos el valor de los mismos ya que actúan como mediadores en el contacto entre los participantes, facilitando el intercambio, aportando distintas propuestas. Pero nos proponemos ofrecer una variedad amplia de alternativas lúdicas, más allá de los juegos/ juguetes/objetos.

Planteamos a las juegotecas como "espacios significativos donde se garantice el derecho del niño al juego".

Al hablar de espacios significativos intentamos definir el sentido de pertenencia que los chicos puedan tener hacia las juegotecas, pertenencia que llevará a distinguir el espacio como propio, donde los docentes son facilitadores de lo que ellos mismos protagonicen. Esa apropiación del espacio por parte de los chicos, la pensamos como extensiva hacia sus padres y hacia la comunidad.

Vemos a las Juegotecas por lo tanto como un espacio de:

- Prevención de problemáticas sociales
- Promoción de lazos solidarios
- Producción de subjetividad

ACCIONES CON LA COMUNIDAD

Uno de los ejes de trabajo del Programa es la articulación permanente con la comunidad. Deliberadamente las juegotecas funcionan en su inmensa mayoría en espacios comunitarios no gubernamentales. Sostenemos que la articulación del Estado con la comunidad permiten desarrollar acciones sin adueñarse de ellas, realizándose esta articulación desde la perspectiva de la planificación estratégica, nutriéndose mutuamente de conocimientos, experiencias y recursos.

La difusión de la experiencia, a través de medios de comunicación social o, muchas veces por información de la misma comunidad llevó al interés de gran cantidad de Instituciones en el tema, entes gubernamentales, ong's o grupos comunitarios.

A partir de la demanda particularizada realizamos encuentros de asesoramiento sobre las características del programa y de la legislación que lo normativiza a fin de ser replicado en otras comunas. Abrimos nuestras experiencias locales a la observación de miembros de instituciones y colaboramos en el desarrollo de trabajos teóricos sobre el tema llevados a cabo por alumnos de carreras de trabajo social y técnicos en recreación.

Por otra parte surgió una mayor demanda que apuntaba directamente a la capacitación. Nos manifestaban que contaban con espacios adecuados y con personal calificado como para llevar adelante la tarea, pero que les faltaba capacitación específica sobre la realidad del trabajo en Juegotecas.

A partir de esto es que el Programa se ha planteado un ámbito de formación de Coordinadores de espacios de Juego, brindando a las organizaciones comunitarias una capacitación integral intensiva. El programa implica un curso teórico práctico semestral y abarca temas tales como historia del juego y de la infancia, talleres de juego, dinámica grupal, encuadre de juegoteca, formulación de proyectos, trabajo en redes, planificación. Al finalizar el mismo cada institución participante debe presentar un proyecto y podrá incorporarse a una red de Juegotecas donde se brinde capacitación continua, asistencia técnica y monitoreo de las experiencias a desarrollar por las organizaciones.

El ámbito de capacitación externa ha permitido a su vez el desarrollo de nuevas formas de integración de Juegotecas al Programa, no dependiendo exclusivamente del recurso que éste provea en forma sistemática sino desde una articulación de recursos y saberes.

Esto permite a su vez instalar el juego como algo significativo en el imaginario social y como un "problema" a atender desde la propia comunidad.

IMPACTO SOCIAL

Básicamente el mayor impacto en la comunidad es el incremento de la demanda de apertura de nuevas juegotecas y requerimiento de capacitación. Esto nos lleva a pensar que desde esfuerzos conjuntos realizados con otras organizaciones como IPA, Lekotek, en otras experiencias comunitarias, se ha iniciado un beneficioso proceso de comenzar a pensar en que "jugar es cosa seria".

Desde nuestra perspectiva el desafío está en transformar el tiempo liberado en tiempo para el crecimiento individual y social y para el desarrollo socio-cultural. Además se propone restablecer las redes de solidaridad, caracterizar y comprender cómo es la realidad barrial en la que están insertos. De esta manera, el juego planificado es una de las condiciones para que el "tiempo libre" pueda tornarse, a través de la acción educativa comunitaria, en un espacio significativo para la reflexión, creación y recreación de las prácticas cotidianas del grupo, en pos de una transformación social.

Como efecto o impacto del trabajo en red entre estado y organizaciones de la sociedad civil, podemos resaltar el desarrollo de la capacidad autorreflexiva y auto crítica, una optimización de la organización autogestora y un cambio en la subjetividad de las personas.

El proceso de construcción colectiva posibilita la optimización de las relaciones sociales. Dicha construcción se sustenta en la acción que cada persona debe realizar en relación con el contexto social. Esta acción cobra sentido cuando se produce una toma de conciencia de cómo ésta se entrelaza con las del conjunto, produciéndose una transformación.

También deseamos presentar y solo a modo de ejemplo algunos indicadores que nos permiten medir ciertos logros en los proyectos que se llevan a cabo en diferentes lugares de la ciudad con características socioeconómicas disímiles.

El impacto de los diferentes proyectos es tan distinto como la realidad de esos proyectos en sí.

Como ejemplo vamos a presentar tres casos de juegotecas:

- a. Comedor Amor y Paz: ubicado en el Barrio Tres Rosas, en la Villa 24 junto al Riachuelo. Este comedor atiende a una población de aproximadamente 1000 personas de las manzanas circundantes al mismo. La juegoteca tiene un espacio propio que se articula con la actividad principal del lugar que es dar alimento a más de doscientas familias. Pero la actividad va más allá dado que los chicos pueden concurrir a la escuela de circo, tener apoyo escolar o consultar la biblioteca, atenderse con una pediatra y un odontólogo. La juegoteca es un engranaje más del entramado de recursos del comedor. En esta Juegoteca se ha desarrollado un taller de historietas con la ampliación de la atención a los "egresados" (adolescentes) del Programa ya que los mismos se apropiaron a tal punto del espacio que se conformó un proyecto que los incluyera según sus nuevos intereses.
- b. Casa Abasto: Surge como un espacio comunitario en un barrio de clase media baja del centro geográfico de la ciudad. La juegoteca es una de las primeras actividades que ofrecen a la

comunidad, a la que luego se sumaría un apoyo escolar, construcción de tambores, empresa social, teatro y diversidad de talleres para niños, jóvenes y adultos. Las actividades propuestas desde la Casa cuentan con un espacio de coordinación y acuerdo de propuestas, realizando actividades conjuntas a nivel local.

- c. **Mutual Sentimientos:** Esta Juegoteca funciona en una Mutual de ex detenidos políticos de la nefasta dictadura militar de los años 70. El edificio es un inmueble residual de los ahora privatizados Ferrocarriles, cedido a esta organización. La población lindante a este edificio se encuentra asentada en terrenos fiscales y presenta características de exclusión social pero emplazada en un barrio de clase media, presentando una histórica conflictividad entre ambos sectores. En principio comenzaron a concurrir niños de este asentamiento, no participando del espacio población del barrio. Actualmente y desde un trabajo de integración social se ha conformado un grupo único con población de ambos sectores.

Se realizan en forma periódica reuniones de padres con el equipo docentes del programa y de pasantes de la carrera de Trabajo Social de la Universidad de Buenos Aires, a partir de las cuales se ha podido realizar un proceso de investigación respecto del impacto en familias de los niños que concurren a las juegotecas, dando resultados significativos:

- Los padres conocen y comparten los objetivos del programa.
- Las actividades realizadas dentro del espacio son conocidas por los padres.
- Los padres otorgan importancia al espacio de la juegoteca en cuanto a espacio de creación, de integración grupal.
- Es considerado como un espacio de aprendizaje, aprenden a compartir, respetarse y a ser respetados.
- Sus hijos encontraron una actividad a la que no quieren faltar y van con gusto.
- Bajaron los niveles de agresividad.
- Son más solidarios.
- Llevan juegos aprendidos en la juegotecas a sus casas y los comparten con sus padres y hermanos.
- Mejoraron su rendimiento escolar.
- Pudieron encontrar un lugar donde superar inhibiciones.
- Se sienten integrados pese a sus capacidades especiales.
- No se sienten discriminados por ser extranjeros o de otro color de piel.

- Destacan a la juegoteca como un espacio donde los chicos pueden realizar distintas actividades libremente, sin obligación a diferencia de la escuela, lo que les permite a los niños relajarse en el momento del juego, eliminando tensiones.
- Crean nuevos juegos con materiales de uso cotidiano.
- Los niños adquieren nuevas normas de convivencia.
- En el espacio se fomenta la cooperación y el compañerismo.
- Visualizan al espacio como abierto a la participación.
- Rescatan a las juegotecas como un lugar seguro.
- Los niños visualizan al espacio como propio, donde manifestar sus propuestas e inquietudes, donde crear jugando, donde hacerse nuevos amigos, donde aprender a no discriminar, a conocer y ejercer sus derechos.

Queremos como último punto resaltar la posición del Estado como motorizador de este programa.

Entendemos al Estado como promotor de políticas activas y no como mero dador de recursos. La prédica neoliberal instaló la noción de un estado ineficiente cuyo mayor mérito sería "dejar hacer" a la iniciativa privada. Creemos que el estado nunca debe despojarse de lo que son sus obligaciones esenciales como es velar por el libre ejercicio de derechos por parte de toda la población. Desde allí pensamos su rol dinamizador hacia la comunidad.

Ni Estado sin comunidad, ni comunidad sin Estado, sino ambos trabajando juntos, a fin de atender los derechos humanos básicos, todos como responsables del diseño, ejecución y evaluación de políticas para la infancia, políticas que les permitan vivir una infancia plena y digna.

BIBLIOGRAFIA

- Unicef "Proponer y dialogar", Ministerio de Desarrollo Social Arg. , 1999
- Barenblitt, G., "Saber, poder, quehacer y deseo" Buenos Aires, Nueva Visión 1987
- Giddens, A., "Modernidad y subjetividad", Zona Erógena, año 3 N* 1º, año 1992
- Dinello, R " La expresión Lúdica en la educación infantil", Univ de Apesa Año 1993
- Tonucci, F "Con ojos de niño". Barcelona, Barcanova
- Winnicott, D.W., "Realidad y Juego" Barcelona, Gedisa
- Scheine, Graciela, "Los juegos de la vida cotidiana" Ed. Belgrano, Buenos Aires.
- Freire, Paulo, "Educación como práctica de libertad" Ed Siglo XXI, México.
- Cañeque, H. "Juego y Vida", Ed. El ateneo, Buenos Aires 1991.
- Gamboa, Susana, "Aprender jugando desde las actitudes sociales" Ed. Bonum, 1995.
- UNICEF, "Los derechos del niño y el hábitat" Unicef, Nueva York, año 1996
- Unicef, " Gestión de políticas para la protección integral de los derechos de niñas, niños y adolescentes. Municipalidad de Guaymayén, Mendoza, 1999