



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO



X Congreso Nacional y II Congreso Internacional "REPENSAR LA NIÑEZ EN EL SIGLO XXI"
• MENDOZA - 2008 •

EL JUEGO Y SUS IMPLICANCIAS EN EL DESARROLLO DE LA INTERSUBJETIVIDAD EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA.

Autoras: Paolicchi, Graciela y García Labandal, Livia Beatriz

Introducción

"Lo que se les da a los niños, los niños le darán a la sociedad"
Karl A. Menninger

"La educación más eficaz consiste en que un niño juegue entre cosas bellas."
Platón (427-347 a. de C.), filósofo griego.

El presente trabajo está enmarcado en una investigación llevada a cabo en la Facultad de Psicología de la Universidad de Buenos Aires, sobre actitud lúdica y niveles de agresión en el vínculo intersubjetivo padres- hijos de una población en condiciones de vulnerabilidad, llevada a cabo por un equipo, en la cual se propone un enlace mediante el Programa de Extensión Universitaria "Juegotecas Barriales", que se ocupa de la capacitación de padres y la supervisión de la tarea en programas municipales comunitarios o en el ámbito escolar, y de la creación de juegotecas en zonas carenciadas con población vulnerable. Se trata de una aproximación descriptiva que valoriza al juego y sus implicancias en las relaciones tempranas, como factor de desarrollo posterior del niño en los vínculos con sus familias, entendiendo que las herramientas lúdicas generan el desarrollo de capacidades tales como la cooperación, la creatividad, la autoestima, la autonomía, entre otras. Asimismo, exponemos el contexto de producción de subjetividad que encuadra nuestra tarea.

Acerca del Juego y las Juegotecas

El juego forma parte de la vida de todos los seres humanos. El juego ha sido abordado a lo largo de la historia, por muchos teóricos desde distintas perspectivas del conocimiento por su poder transformador, su flexibilidad y potencialidad como lenguaje humano universal. Desde diferentes ciencias como la psicología, la antropología, la sociología, las ciencias de la educación y también desde áreas como el arte, la salud, el medio ambiente y otros se han elaborado diferentes definiciones del mismo. Se lo ha enunciado como un modo creativo de comunicación, un modo de conocer el mundo, un medio para desarrollar las potencialidades del ser humano. El juego presenta un poder transformador de contextos críticos, desde su poder terapéutico, como constructor de la subjetividad humana, como medio para manejar creativamente la propia libertad, etc.

Las relaciones entre juego y desarrollo psicomotor han sido ampliamente observadas permitiendo concluir que los juegos de movimiento (con el cuerpo, objetos y compañeros) colaboran con el desarrollo motriz y sensorial por las posibilidades de descubrimiento de sensaciones nuevas, y, por lo tanto, de sus posibilidades corporales. Así, el niño logra conocer su cuerpo y el mundo externo, tiene experiencias que potencian su confianza en sí mismo, en su entorno y logra obtener placer.

Newson y Newson (1979/1982) han estudiado las vinculaciones entre los juguetes y el desarrollo motriz y destacan la importancia de los juegos de trepar, saltar la cuerda, balancearse, en la adquisición de una mayor conciencia corporal y en la capacidad de utilizar el cuerpo con mayor precisión.

El juego permite al niño aprender destrezas observando a otros, practicando y explorando. Sylvia, Brunner y Genova (1976) investigaron el valor del juego libre cuando se trata de manipulación de materiales y sus resultados indicaron que el niño adquiere mayor habilidad



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO



X Congreso Nacional y II Congreso Internacional "REPENSAR LA NIÑEZ EN EL SIGLO XXI"
• MENDOZA - 2008 •

en el uso de los mismos cuando ha jugado con ellos. Los aprendizajes adquiridos durante el juego serán aplicados a situaciones no lúdicas.

Singer (1994) estudió las relaciones entre juguete, juego y desarrollo infantil, sus conclusiones se refieren al aspecto imaginativo del juego y su incidencia en el desarrollo de la capacidad de pensar sobre lo posible, esto progresará en el adulto favoreciendo su capacidad para transformar objetos o situaciones, anticipar, incrementando el pensamiento creativo.

En el juego el niño aprende a manejar sustitutos del objeto, les da un nombre y funcionan como sostén en el plano de las ideas, algo que favorece el desarrollo de las mismas.

El papel del juego dramático en la socialización se ha confirmado en el estudio experimental de Ballou (2001). Se evalúan los efectos de un programa de juego dramático realizado con niños en riesgo potencial, cuyos resultados coincidieron en que los niños del grupo de investigación mejoraron significativamente respecto a los de control en sus actitudes hacia la escuela y hacia el aprendizaje, como en sus interacciones sociales.

Se han efectuado estudios transculturales en centros pre-escolares para evaluar la conducta lúdica y las posibles variaciones en cada cultura. Los resultados, Sanchez y Goudena (1996) determinaron diferencias más individualistas o con más tendencia social que ponen de relieve el papel del ambiente cultural de los vínculos con adultos donde se desarrollan los niños.

Asimismo, se evaluaron el patio de la escuela respecto a objetos y distribución física y su relación en la orientación de la conducta observándose diferencias en el espacio utilizado para la recreación que indicarían las concepciones diferentes sobre el desarrollo infantil.

Desde los años 70, estudios observacionales y experimentales han comprobado los efectos de los juegos cooperativos en el área social. Los juegos cooperativos suponen una interacción de pares que ofrecen y reciben ayuda para llegar a un objetivo en común. Se ha analizado Orlik (et al, 1978); Jensen (1979); Orlik y Foley (1979) los progresos en la conducta cooperativa espontánea en distintos ámbitos de juego libre en espacios cerrados y abiertos a partir de propuestas de juego cooperativo.

Los juegos de intensa actividad motora, entre los 2 y los 5 años se relacionan con otros juegos previos de perseguir y escapar, se han descrito este tipo de juegos, Blurton-Jones (1967) planteando que su ausencia genera problemas de adaptación social: timidez, miedo, dificultad en el contacto físico, como en la posibilidad de diferenciar jugar a pelear y agresión verdadera.

El juego permite la expresión de la agresión en un medio adecuado. Se despliegan en una escena lúdica aspectos imaginados y es como esto permite que esa agresión no se exprese o se atenúe en el vínculo con otros o en el medio ambiente.

Hay trabajos que han analizado el juego y las conductas sociales y los aspectos cognitivos. Howen y Phillipsen (1998) examinaron grupos de niños en distintos niveles de edad comprobando que los niños que accedían a los juegos desde sus primeros años eran menos retraídos en el nivel preescolar y menos agresivos y retraídos en años posteriores.

Se halla muy estudiado el juego como actividad placentera, como posibilitador de experiencias satisfactorias motoras, afectivas, prohibidas. A su vez, es importante resaltar los aspectos penosos, pasivos y la opción de transformación de dichos contenidos en la actividad lúdica.

Singer (1998) sugiere que fomentar el juego imaginativo en el niño a través de los padres y otros cuidadores puede mejorar su capacidad de generar ciertos aspectos internos que pueden resultar claves en su autorregulación. Bettelheim (1987) propone considerar la actividad lúdica infantil como reflejo del estado emocional y como recurso para elaborar y dominar ansiedades propias de los distintos momentos del desarrollo.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO



X Congreso Nacional y II Congreso Internacional "REPENSAR LA NIÑEZ EN EL SIGLO XXI"
• MENDOZA - 2008 •

Algunos autores han observado disrupciones en el juego propias de alteraciones en el proceso de desarrollo. Los juegos estereotipados, la escasez de juego simbólico, la ruptura de juego por elevada ansiedad, el juego fragmentado podrían ser algunos indicadores de estados patológicos Williams (1980), Rubin et al (1983).

Se investigó si la regularidad de la actividad lúdica en grupos conformados por pre-escolares y niños mayores entrenados, facilitaban cambios en los pre-escolares, Baggerly (1999) planteó que los resultados hallados revelaron una disminución en problemas somáticos, en problemas de conducta, en conductas de externalización y delictivas. A si mismo, se observó un incremento de interacciones sociales, mayor estabilidad afectiva y menor manifestación de agresión.

El juego tiene un valor insustituible como posibilitador de la organización psíquica así como productor de salud. El niño que juega tiene más posibilidades de desarrollo saludable que aquel que su juego se ve inhibido, ausente, perturbado o con imposibilidad de realizarse. Cuando el niño despliega su actividad lúdica esta implica un acto creativo, que se desarrolla en un continuo espacial y temporal, el cual debe estar protegido para que se presente de forma espontánea y mantenga su carácter elaborativo.

Por medio de esta actividad el niño comienza los vínculos con la madre el padre y el resto de miembros de su entorno. Ellos estimulan la capacidad de creación propia del niño, la que posee desde sus comienzos, aquella que posibilita su desarrollo y de las que dependen las primeras experiencias vitales del individuo.

Siguiendo a la conceptualización de Winnicott (1951-1971) el juego permite que el niño manipule objetos, interviniendo su cuerpo y generando excitaciones propicias para su desarrollo. Dichas excitaciones deben poder acotarse para que su irrupción no destruya la actividad lúdica. Señala que es a través del juego como los niños aprenden a canalizar la agresión y liberar el odio a través de actividades socialmente aceptadas.

La teoría psicoanalítica propone un abordaje que en sí mismo redunda en complejidad, plantea que el aprendizaje supone la creatividad, intervienen en este proceso la madre, el padre, la familia en un primer momento, y luego los maestros cuyos vínculos afectivos se tornan esenciales durante este proceso. Supone por parte del niño abordar complejos procesos, que implican las adquisiciones de logros vinculados al crecimiento, maduración y desarrollo. La función de la familia y las relaciones sociales aportan elementos imprescindibles, es decir el ambiente en su totalidad recibe al niño en el momento de su nacimiento y colabora en la puesta en marcha de los procesos de aprendizaje que involucra el aspecto psicológico y la continuidad de los biológicos. El aprendizaje comienza al nacer y por lo tanto es posible estimularlo cuando se promueve el vínculo del niño con sus padres.

Se hallan bien estudiados, los efectos de la falta de presencia materna en los primeros momentos de la vida del niño. Asimismo, en los períodos posteriores, la provisión ambiental es necesaria para la adquisición de modelos identificatorios necesarios para la inclusión social. Durante el pasaje de la niñez a la adolescencia se da un proceso de construcción de identidad, también de apropiación del espacio subjetivo culminando en el logro de la independencia familiar. Los fracasos en estos procesos generan efectos de desubjetivación que llevan a cometer actos violentos, transgresiones a la ley, actuaciones, o se reflejan en conductas pasivas que llevan a la desconexión grupal y por ende social. La experiencia lúdica se torna relevante como actividad que remite a la posibilidad de obtener recursos elaborativos y a su papel en la realización de deseos. Las condiciones actuales de vulnerabilidad social, la desorganización familiar y la falta de sostén adecuado producen perturbaciones en el vínculo madre-hijo que inciden en la construcción de la intersubjetividad, dificultando los procesos de identificación e instauración de la autoridad parental. Así pueden observarse en muchos niños y adolescentes conductas ligadas a la obtención de placer inmediato, denotando escasos recursos simbólicos, con una tendencia a



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO



X Congreso Nacional y II Congreso Internacional "REPENSAR LA NIÑEZ EN EL SIGLO XXI"
• MENDOZA - 2008 •

la realización de la acción inmediata como única posibilidad, primitiva, de apoderarse del mundo aún a riesgo de su propia vida.

Asimismo, el papel del jugar como principal actividad de la niñez ha sido resaltado por numerosos autores. La cuestión fue ya trabajada por Freud (1908, 1920), quien resaltó la importancia y la "seriedad" de la actividad lúdica tanto en su papel de realización de deseos como en su aspecto elaborativo. Desde esta última perspectiva, sobre todo, esa forma peculiar de actividad adquiere importancia relevante para la constitución del psiquismo. Efectivamente, es merced a sus recursos elaborativos –y en la niñez, el principal entre ellos es el juego– que el Yo logra procesar e incluir como parte de su propia historia las pérdidas que invariablemente ocurren como derivado del desarrollo mismo. Debe, además, tenerse en cuenta lo accidental, es decir, lo específicamente vinculado a situaciones traumáticas. De no lograrse la elaboración psíquica adecuada, estos desafíos al aparato psíquico acabarán encontrando tramitación de modos inevitablemente destructivos, hacia el exterior o el interior del sujeto.

Desde la noción de Juego se desprende el concepto de Juegoteca. Se denominan Juegotecas a los espacios especialmente diseñados para la expresión lúdica, equipados con los recursos necesarios, que pueden ser transformados por la imaginación y la creatividad de niños, jóvenes y adultos. (Paolicchi, 2005). Son óptimas para la recreación espontánea y libre y posibilitan desplegar la fantasía. Surgen como dispositivo con desarrollo propio y abierto, versátil y creativo, como consecuencia de la postmodernidad y sus cambios paradigmáticos y globales. La Juegoteca emerge de la nueva Pedagogía Lúdica en construcción, desde una matriz pedagógica creativa, tiene como primer objetivo defender el derecho del niño/a y del ser humano a jugar y desarrollarse integralmente, este Derecho contenido en la Convención de los Derechos del Niño y desarrollado en la Declaración IPA, Asociación Internacional por el Derecho del Niño a Jugar, es reconocido mundialmente pero no es respetado aún hoy en todos los contextos.

Su origen puede ubicarse en las Juegotecas o Ludotecas que se encuentran mundialmente desde comienzos del siglo XX como espacios de juego no formales donde se juega con juegos y juguetes que pueden llevarse prestados. Numerosos investigadores marcan su origen en los Estados Unidos (1934) – Toy library – o en los Países Bajos (1961) – Lekotek. En Latinoamérica surge a fines de los años 80 con distintos proyectos comunitarios, en Organizaciones de la Sociedad Civil (OSC), en Centros de Salud y también en emprendimientos privados.

La tipología de Juegotecas es tan amplia como necesidades e intereses haya en las poblaciones en que se crean: comunitarias, escolares, hospitalarias, acuáticas, para chicos con necesidades especiales, carcelarias, barriales, móviles, otras. Estos espacios son creados con objetivos diferentes según las problemáticas que aborde la población a atender y su modalidad se ajusta a las posibilidades de ese destinatario y su contexto.

Consideramos a las juegotecas como espacios especiales para jugar y aprender, lugar privilegiado de encuentro lúdico entre el niño y los juguetes, que excede lo puramente recreativo para constituir espacios de promoción de la salud siempre que la comunidad asuma un compromiso participativo para con ellas.

El trabajo de campo lo realiza un equipo de profesionales que se reúne semanalmente con madres y padres de niños pertenecientes a escuelas de zonas carenciadas del conurbano o de la Ciudad de Buenos Aires. Se les transmite conocimientos sobre los aspectos más relevantes del desarrollo infantil, focalizando en la importancia que tiene el juego en la constitución subjetiva.

El objetivo es que ellos mismos se constituyan posteriormente en coordinadores de juegotecas para los niños de sus lugares de pertenencia, tarea que nosotros supervisamos una vez iniciada.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO



X Congreso Nacional y II Congreso Internacional "REPENSAR LA NIÑEZ EN EL SIGLO XXI"
• MENDOZA - 2008 •

Entendemos la capacitación como vehículo para modificar las actividades del sujeto en la vida cotidiana y, concretamente, para que puedan desempeñarse en las Juegotecas; observamos que la misma capacitación tuvo un efecto en las personas que la recibieron respecto de su actividad lúdica con sus propios hijos y los niveles de agresión hacia ellos, y a partir de allí nos propusimos investigar estos aspectos.

La Juegoteca es la propuesta a construir entre todos, en una perspectiva colectiva y solidaria con apoyo de todos los niveles y sectores de la educación.

La construcción de esta modalidad de trabajo conjunto puede transformar a demás, problemáticas acuciantes de nuestra realidad educativa como la deserción, la violencia en la escuela, la desmotivación y la desconcentración denunciada por especialistas en el tema.

Intervenciones contextualizadas

La Psicología Comunitaria aporta elementos teóricos valiosos para la implementación de programas preventivos comunitarios en poblaciones con gran vulnerabilidad.

Participar en la comunidad es al mismo tiempo un medio y un fin en si mismo, genera posibilidades de satisfacción de necesidades y de reestablecimiento de lazos sociales. Debe tenderse a la inclusión de los grupos que participan como a aquellos que se vinculan o pertenecen a la comunidad y generalmente quedan excluidos, por diversos factores: falta de recursos económicos, educativos, sociales, por determinados niveles de inhibición, por depresión, por temor, etc.

Los proyectos que involucran el desarrollo de ciertas capacidades en los niños permiten tanto fomentar la salud como ejercer acciones preventivas, permitiendo detectar a niños hipoestimulados en los que se podrían generar patologías más graves. A su vez la concepción general de salud que excede los criterios de la atención solo centrada en la enfermedad permite que las comunidades y los individuos tomen decisiones sobre sus problemas de salud.

Es importante reestablecer el entramado socio-dinámico y de comunicación, a través de los cuales los actores sociales ven contenidos sus proyectos y sus necesidades.

Se ha relevado un alto número de familias que carecen, por diversas causas, de espacios lúdicos y nuestro proyecto está dirigido a restablecerlo o bien generarlo. En la actualidad la trama sufre lesiones o está ausente, si bien no es posible proponer una solución total a esta situación, es factible trabajar para su recuperación.

Es imprescindible brindar a los niños posibilidades lúdicas que incidirán en los procesos creativos de los adultos futuros, redundando en mejores condiciones psíquicas para afrontar la vida. Sabemos que los niños sin juego sufren importantes restricciones para el aprendizaje sistematizado, incidiendo en los niveles de repitencia y deserción escolares.

Consideramos a la juegoteca como elemento que estimula la integración no solo interfamiliar sino entre los miembros de la comunidad.

Los padres se acercan al encuentro en una búsqueda. Respecto a aquello que motivó la presencia de los padres en la capacitación, algunos de ellos se acercaron esperando obtener algún recurso material, y al no concretarse dejaron de asistir, a otros los acercó la idea de capacitarse y mejorar sus opciones laborales. Con aquellos que fueron convocados por la necesidad de aprendizaje respecto a temas de desarrollo infantil o con interrogantes sobre sus pautas de crianza se conformó el grupo a capacitar. En ciertos casos se trataba de madres y padres con recursos psíquicos que no habían podido ser desplegados por múltiples factores y que encontraban ahora la oportunidad. Manifestaban su agrado e impacto de alcanzar una formación pedagógica a cargo de docentes universitarios y en algunos casos en ámbitos pertenecientes a la universidad.

En todos los casos, las madres manifestaron, en relación a la capacitación propuesta por la dirección de las instituciones educativas, que su intención se relacionó con el interés de



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO



X Congreso Nacional y II Congreso Internacional "REPENSAR LA NIÑEZ EN EL SIGLO XXI"
• MENDOZA - 2008 •

conocer el mundo de los niños, mejorar la relación con sus hijos, conocer sobre el crecimiento y los procesos afectivos de ellos, sobre sus juegos y cómo acercar el mundo adulto al del niño.

En referencia al efecto que generó la capacitación en general manifestaron un cambio significativo respecto del vínculo con sus propios hijos. Se reproducen a continuación, a modo de ejemplo, algunos de los comentarios de esas participantes en el Programa:

-*"Me sirvió para darme cuenta de que me pasa con mis hijas"*-, refiere una de las madres.

-*"Me di cuenta que no puedo separarme de ella. Tengo una relación especial, quiero separarme y me cuesta mucho"*- agrega otra, en referencia a su hija de 2 años -*"Con ella es distinto, la siento un poquitito mía, es otra relación, yo no me puedo separar todavía de ella, si le dejo sola por ahí se queda, pero yo no puedo."*-

Esa madre reflexiona luego, en relación a la capacitación recibida: -*"Me sirvió para aprender. Me siento bien, es como estar en el mundo de mis hijas. Creo que ya es hora de que nos separemos un poco, ya tiene dos años. Tiene que dejar de tomar el pecho, tengo que dejar que esté un poquito más separada, pero todavía me falta decisión, esta nena está enviciada. Es como si con ella me estoy despidiendo de la maternidad"*-. En ese momento la niña caminaba y se alejaba de la madre, intentaba salir del aula, ya no pedía en forma continúa que la madre le dé de mamar.

Otra madre comenta: -*"Me interesó mucho la capacitación, mi mamá no estuvo con nosotros, me crió mi abuela, vivía con mi papá y mi abuela, mi mamá nos decía cosas feas. Papá nos trataba bien, mi abuela también, todo esto me hizo pensar en lo que me faltó. Aprendí lo importante que es para un chico su mamá, el contacto con el niño y lo importante que es el juego."*-

-*"Me sirvió mucho para comunicarme con mis hijos, en especial con el mayor, para poner límites -agrega otra-, ahora tengo más paciencia para disfrutar de los más chicos, con el primero no lo disfruté, lo crié sola. Esta capacitación me ayuda con mis hijos y con otros chicos, es fantástico ir aprendiendo, ser más paciente, más comprensiva con las necesidades de ellos"...* *"Es bueno para poder acompañar a mis hijos en todo lo que pueda. Siempre hay tiempo para aprender"...* *"No puedo describir lo lindo que es venir los viernes con palabras."*-

-*"Veo de otra forma las cosas a partir de la capacitación -añade otra participante-, puedo hablar de otra manera con los chicos, les presto más atención, los veo de otra forma, los trato de otra forma."*-

Se observó mayor actividad lúdica de las madres en relación con sus hijos en tanto progresaba la capacitación, lo cual conduce al descubrimiento de modos de vinculación muchas veces desconocidos previamente por las propias madres.

No fueron pocas las veces en que las capacitadas refirieron conductas agresivas hacia sus hijos; pudo advertirse, sin embargo, que el nivel de agresión o la frecuencia de los castigos fueron decreciendo en tanto aumentaron las posibilidades de pensar esas conductas. Es necesario destacar la importancia de incluir el diálogo y la reflexión que supone el acercamiento a los contenidos sobre el desarrollo infantil.

Cuando indagamos ¿Qué piensan los adultos acerca del jugar? Obtuvimos distintas respuestas, una madre nos comenta *"Su juego es trabajar, es un privilegio, algunos niños nos responden: Salimos a juntar cartón y a vender estampitas. La mayoría de los padres no captan lo necesario del jugar."*

Un padre nos dice: *"Los adultos piensan que es una pérdida de tiempo. Temen al ridículo, es como un premio, hay una edad para el juego. El adulto reprime el juego por una cuestión de seguridad."* Otro ejemplo: *"El juego molesta al adulto, se piensa que el niño descuida sus tareas, si no se le pone límites."* Un padre expresa: *"Muchos adultos no respetan esta*



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO



X Congreso Nacional y II Congreso Internacional "REPENSAR LA NIÑEZ EN EL SIGLO XXI"
• MENDOZA - 2008 •

necesidad y se impulsa a los niños a trabajar.” Otra madre nos comenta: “Esta capacitación sirve para reforzar el instinto maternal y la sabiduría en el juego”.

En el final de ese encuentro el grupo comentó en forma espontánea, enriqueciendo el cierre: querían continuar ya que les había servido a ellas en principio como madres y que luego aplicarían lo aprendido con otros niños, pero en este momento: *“les había servido a ellas, les servía para pensar antes de enojarse”/ “tomarse tiempo antes de dar un golpe”. Ahora “entendían los caprichos o los porqué que les hacían sus hijos o nietos”/ “porque hacían o querían ciertas cosas “. Finalmente una madre dijo: “Mis hijos son grandes, lo hecho, hecho está, pero ahora puedo aplicar lo que aprendí aquí, con mis nietos”.*

Conclusiones

La Juegoteca es un espacio socio cultural y educativo donde el juego le da sentido a las relaciones intersubjetivas que se generan.

En este ámbito se pueden encontrar a disposición diferentes materiales de juego seleccionados y clasificados especialmente para estimular y desarrollar las inteligencias múltiples, las capacidades resilientes y los valores humanos de todos los participantes. Los ejes que le dan identidad a la Juegoteca son la imaginación, el protagonismo y el aprendizaje de todos los que juegan. Posibilita la integración de todas las necesidades especiales y culturas, se facilitan actividades lúdicas sobre la base de todas las expresiones del hombre y se desarrolla la personalidad integral del ser humano. Los protagonistas pueden expresarse, co educarse, recrearse y transformarse a partir de propuestas de juego planificadas sobre la base de las necesidades e intereses del grupo destinatario y su contexto.

En la propuesta de Juegoteca, el juego y las artes se mezclan transitan la transicionalidad del objeto lúdico desde la infancia hasta la adultez.

Poner en diálogo nuestras distintas miradas acerca de nuestras prácticas y sobre la tarea realizada en Instituciones Educativas en espacios de Juegotecas da cuenta de que pueden proveer un marco en el que se generen relaciones intersubjetivas saludables para todos los que en ellas participan.

Resaltamos el trabajo en contextos vulnerables con grupos que se conforman para ser capacitados. La intervención se produce allí en un marco complejo con profundas carencias, no obstante, el grupo se sostiene y progresa en la adquisición de conocimientos que generan beneficios en la construcción intersubjetiva del medio familiar al que pertenecen. Al tratarse de Proyectos comunitarios muchas veces llevados a cabo con escasos recursos humanos y materiales se torna difícil que prosperen. Para el equipo, muchas veces, ha sido complejo sostener la labor por la falta de compromiso de las organizaciones que intervienen y las dificultades de los padres por la situación vulnerable por la que atraviesan

Contamos con recursos psíquicos que se manifiestan durante la capacitación; asimismo observamos que se realzan capacidades y se generan efectos transferenciales que propician el aprendizaje y los niveles de reflexión. Planteamos que la dinámica que se utilizó generó un proceso de aprendizaje y también efectos terapéuticos porque surgieron conflictos subjetivos que se fueron desplegando en el transcurso de toda la capacitación.

Hemos observado la dificultad de estar a solas y la necesidad de la presencia física del equipo capacitador. Los padres manifestaban temor a no poder contener a los niños, si bien los pequeños esperaban con alto entusiasmo la llegada del día y la presencia de ellos. Cuando el equipo capacitador dejó de asistir porque el proyecto contemplaba el tiempo estipulado se generaron múltiples dificultades en la continuidad de la juegoteca.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CUYO



X Congreso Nacional y II Congreso Internacional "REPENSAR LA NIÑEZ EN EL SIGLO XXI"
• MENDOZA - 2008 •

La interacción produjo efectos vinculados a la modificación de los sujetos que intervinieron en la capacitación, en una dimensión subjetiva, a su vez generó efectos donde se internalizaron nuevas modalidades de experiencia, y se reactualizaron situaciones pasadas que adquirieron una nueva perspectiva. Es decir que intervinieron aspectos identificatorios que se desplegaron en todo el proceso de capacitación, se internalizaron nuevas concepciones y se cuestionaron modelos de crianza estereotipados y rígidos.

La intervención de psicólogos en un programa de estas características esta dirigida a propiciar transformaciones a través de elementos que favorezcan la reflexión y el intercambio, tendiendo a que sea la misma comunidad quien acompañe el desarrollo del programa y quien comparta los beneficios del mismo. Consideramos que es la manera más eficaz para el sostenimiento de la tarea. En ese sentido consideramos a los sujetos que intervienen como activos cuyas normas y valores deben ser considerados y respetados, en lugar de imponer modelos que consideren a los sujetos pasivos y dependientes sin posibilidad de participar en el cambio social.

Para cerrar elegimos las palabras de Juana de Ibarbourou (1895-1979), poetisa uruguaya. "La niñez es la etapa en que todos los hombres son creadores."

Referencias bibliográficas:

- Baquero R. y Narodowski, M. (1994) "¿Existe la infancia?" en Revista del Instituto de Investigaciones en Ciencias de la Educación, Año 3, Nº 4, 1994.
- Bronfenbrenner, U. (1987). *La ecología del desarrollo humano*. Bs. As.: Paidós.
- Bruner, J. (1997) *La educación, puerta de la cultura*. Madrid: Visor.
- Caba, B. (2004) "De Jugar con el Arte y al arte de Jugar". Nota digital. Sitio web Buenos Aires: EDUCARED.
- Calmels, Daniel. (2004) *Juegos de crianza*. Buenos Aires: Biblio.
- Calzetta, Juan José, Cerdá, María Rosa y Paolicchi, Graciela (2005) *La Juegoteca. Niñez en riesgo y prevención*. Buenos Aires: Lumen.
- Carli, Karol y otros. (1999) *La construcción social de la infancia*. Buenos Aires: Santillana.
- Cyrulnik, Boris (2004) *Del gesto a la palabra. La etología de la comunicación en los seres vivos*. Barcelona: Gedisa.
- Delval, Juan (1998) *El desarrollo humano*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Duschatzky, S. y otros (2000) *Tutelados y asistidos. Programas sociales, políticas públicas y subjetividad*. Buenos Aires: Paidós.
- Duschatzky, S. y Corea, C. (2002) *Chicos en Banda*. Buenos Aires: Paidós.
- Freud, S. (1908) "El creador literario y el fantaseo", En *Obras Completas* (1992) Buenos Aires: Amorrortu.
- Freud, S. (1920) "Más allá del principio del placer". En *Obras Completas* (1992) Buenos Aires: Amorrortu.
- Garaigordobil Landazabal, M. (2003) *Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil. Juego, conducta prosocial y creatividad*. Madrid: Pirámide.
- Lejarraga, Horacio (editor) (2004) *Desarrollo del niño en contexto*. Buenos Aires: Paidós.
- Schunk, Dale H. (1997) *Teorías del Aprendizaje*. México: Prentice Hispanoamérica.
- Stern, D. (1991). *El mundo interpersonal del infante. Una perspectiva desde el psicoanálisis y la psicología evolutiva*. Buenos Aires: Paidós.
- Vigotsky, Lev (1980). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Caps. 4 y 6. "Internalización de las funciones psicológicas superiores", e "Interacción entre aprendizaje y desarrollo". México: Grijalbo.
- Vigotsky, Lev (1980). *Interacción entre aprendizaje y desarrollo*. México: Grijalbo.
- Winnicott, D. (2003) *Deprivación y delincuencia*. Buenos Aires: Paidós.
- Winnicott, D. (1980) *La familia y el desarrollo del individuo*. Buenos Aires: Hormé.
- Winnicott, D. (1969) *Realidad y juego*. Buenos Aires: Gedisa.