

Ludoteca en la Vespertina: Jugarse desde el nosotros y nosotras. Una experiencia de educación popular con niñas y niños*

Playroom in the evening: Play from the We. A popular education experience with girls and boys

Camila Saavedra Solís¹

Amparo Lobos Gormaz²

Recibido: 06 de enero de 2019 / **Aceptado:** 18 de abril de 2019

RESUMEN

El presente artículo presenta una descripción y análisis de nuestra experiencia educativa como *Ludotecas Jugarse*. Para ello, comenzamos dando cuenta de nuestra historia como organización y se profundiza en una de las experiencias actuales: la ludoteca desarrollada en la jornada vespertina del Centro Educacional Municipal Horacio Aravena Andaur (comuna de San Joaquín, Santiago de Chile). A partir de ello, en tanto experiencia de educación popular con niños, se problematiza el concepto del juego desde el capitalismo, en oposición al juego como experiencia crítica y transformadora, analizando cómo jugar es una experiencia emancipatoria que permite recuperar el cuerpo y las relaciones de colaboración entre los niños. Desde esta mirada, abordaremos los principales desafíos de la Ludoteca vespertina como propuesta metodológica de educación para la primera infancia, específicamente la configuración del espacio de juego, los principios emancipadores bajo los que se articula; los nodos de conflicto entre la cultura de juego de la que son parte niños y niñas, y de qué manera nos hacemos parte de dicha cultura mientras generamos estrategias de transformación.

PALABRAS CLAVE: ludoteca, juego, colaboración, jugarse, exploración.

* Sistematización independiente. Una primera versión de este artículo fue presentado como ponencia en el “I Encuentro Nostroamericano de Educación Popular, Pedagogía Crítica e Investigación Militante”, realizado el 18 y 19 de octubre de 2017 en la Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación, Santiago de Chile.

¹ Chilena. Profesora de Historia, Geografía y Educación Cívica, Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación. Integrante del colectivo Ludotecas Jugarse. Contacto: saavedracami@gmail.com / Registro ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3285-1059>

² Chilena. Educadora Diferencial, especialidad Problemas de Aprendizaje, Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación. Integrante del colectivo Ludotecas Jugarse. Contacto: amparolobosgormaz@gmail.com / Registro ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9352-9349>



ABSTRACT

This work develops a route through the experience as "Ludoteca", an evening playroom. We begin with our history as organization and our project. Then, we share our experience in the evening program of a school from San Joaquin (Santiago, Chile). That way we deal with the main challenges of working as "Ludoteca", having a methodological proposal to work with early childhood based on the configuration of the game space and emancipatory principals. For this, we analyze how playing is an emancipatory experience which allows recapture the body's territory and collaborative relationships among children. Finally, we discuss the nodes of conflict of the game cultures that kids are part of, while generating transforming strategies to overcome that culture that separate children.

KEYWORDS: playroom, game, collaboration, play, exploration.

Antecedentes de la organización: ¿Cómo surge el Colectivo *Ludotecas Jugarse?*

*"Me gusta la gente sentipensante, que no separa la razón del corazón.
Que siente y piensa a la vez.
Sin divorciar la cabeza del cuerpo,
ni la emoción de la razón"*
Eduardo Galeano

Las palabras del epígrafe inspiraron gran parte del deseo inicial de agruparnos y comenzar a trabajar, hace ya tres años. En este escrito, queremos compartir nuestra experiencia, la que se inició solo con un toldo y banderines coloridos cosidos por la mamá de una compañera. Esperamos que nuestro transitar pueda contribuir a "anunciar otro mundo posible", donde el jugarse desde uno/a mismo/a, con los otros y las otras nos permita ser conscientes de nuestros/as cuerpos/as, aprender a escoger y a organizarnos, reflexionando sobre aquellos saberes que tenemos y los que necesitamos como parte del movimiento social.

Durante el año 2015, un grupo de estudiantes de la Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación (Ex – Pedagógico) se reunió, movilizado por un sentir común: la invisibilidad de niños y niñas en las actividades de las organizaciones territoriales. Cotidianamente acompañaban a sus mamás y papás, pero no existían espacios donde pudieran participar activamente desde sus intereses y necesidades. Por ello, compañeras y compañeros comenzaban a ausentarse de las organizaciones debido a lo problemático que se tornaba asistir a las reuniones o actividades junto a sus hijos e hijas.

En ese contexto, organizamos un espacio itinerante que denominamos *Ludoteca la Pirueta*, que se instalaba en las actividades de las organizaciones comunitarias que nos convocaban. Esta primera acción, desencadenó una serie de reflexiones e inquietudes respecto de la manera en que tratábamos a niños y niñas, cuestionándonos la manera en que nuestras ideas políticas "de adultos" se vinculaban con la infancia.

El impulso improvisado y surgido a partir de una necesidad concreta, se transformó, nutrió y creció, lo que nos lleva en el 2017 a implementar un espacio lúdico que comenzó a funcionar de manera permanente en la escuela vespertina del Centro Educacional Municipal Horacio Aravena Andaur, ubicado en la comuna de San Joaquín (Santiago de Chile).

Propuesta y líneas de trabajo: un proceso de construcción con otros

Nuestro Colectivo *Ludotecas Jugarse* se articula desde la necesidad de fomentar y organizar espacios y prácticas lúdicas donde niños y niñas participen de un estilo de juego libre, colaborativo y en igualdad de género. De acuerdo con nuestros principios hemos desarrollado tres proyectos:

- Habilitar una ludoteca itinerante denominada *Ludoteca La Pirueta*, propuesta lúdica que se instala en actividades de organizaciones comunitarias y feministas, a fin de promover espacios respetuosos con la niñez. Sumado a facilitar la participación política y social de las mujeres quienes tradicionalmente son las encargadas de las labores de la crianza.
- Desarrollar jornadas de formación abiertas a docentes y educadores populares, donde mediante talleres con un enfoque práctico se aborda el juego libre y espontáneo, colaborativo y libre de estereotipos de género.
- Habilitar una ludoteca en la escuela vespertina del Centro Educacional Municipal Horacio Aravena Andaur, donde asisten regularmente hijos e hijas de padres y madres estudiantes perfilándose como un espacio educativo no tradicional.

La construcción de una propuesta político-educativa en interacción con otros

La itinerancia nos permitió aprender en distintos contextos, con madres y padres que compartían nuestra militancia política y que enredándose con nosotros y nosotras nos fueron mostrando caminos de crianza que se nutrieron con nuestras prácticas educativas. Compartir en los talleres con educadores populares y docentes, es un desafío que nos condujo a teorizar nuestra práctica para poder compartirla, nos ha enseñado a escuchar y a escucharnos. La experiencia en la escuela vespertina, que compartiremos en este escrito, es inquietante en muchos sentidos, porque nos ha tensionado en nuestros pensamientos y prácticas: como coloquialmente decimos en nuestras asambleas, en esa experiencia "nos tiramos a la piscina" para que nuestras ideas se enfrentaran con la realidad³; y esto ha implicado reconocer que el sistema educativo y la crianza en los espacios vulnerabilizados enfrenta dificultades que desconocíamos. Entre aciertos y desaciertos hemos perfilado una metodología de trabajo vinculada al jugarse transformador, al jugarse militante y sobre todo al jugarse como acto emancipatorio.

³ En Chile, la expresión "tirarse a la piscina" se utiliza en general para denominar a una acción arriesgada, que se realiza con atrevimiento u osadía.

Del juego capitalista al jugarse sentipensante: algunos aprendizajes

Juego y aprendizaje parecen ser un binomio recurrente en el discurso educativo oficial y en la institucionalidad educativa del país. Al indagar en documentos curriculares del Ministerio de Educación se visibiliza esta relación latente entre juego y aprendizaje: existe un texto que precisa las intenciones de la institucionalidad educativa llamado "1,2,3 por mí y por todos mis compañeros, la seriedad del juego en el aula" donde se presenta bajo la visión de diversos expertos la necesidad de incorporar el juego en la escuela, sumado a experiencias lúdicas exitosas en diversos espacios educativos. La apertura discursiva respecto de la incorporación del juego en las escuelas es explícita en la Educación Inicial y Primer Ciclo Básico. No obstante, en palabras de Sarlé, la incorporación del juego no siempre resulta sencilla en los espacios formales de enseñanza. Diferentes investigaciones, denuncian una suerte de desplazamiento del juego en las prácticas cotidianas en favor de la enseñanza de contenidos académicos; y el lugar que le otorga la escuela al hecho de jugar está íntimamente ligado a la definición de los objetivos curriculares⁴.

Para el caso chileno, Beatrice Ávalos -Premio Nacional de Educación- sostiene respecto del juego que están todos de acuerdo en su relevancia, pero todas esas declaraciones acerca de la importancia del juego parecen olvidarse cuando llega la hora de estructurar el sistema escolar, elaborar el currículum o, incluso, cuando los padres escogen las actividades para sus hijos.

Desde lo anterior, sostenemos que, aunque existe apertura ante la posibilidad de incorporar el juego en las instituciones educativas, el juego es visto como un instrumento didáctico que hace más entretenido el aprendizaje. Ante la diversidad de voces que plantean los beneficios del juego en la infancia, sostenemos que estos planteamientos se posicionan desde veredas distintas e incluso opuestas.

Enfrentados al discurso del juego como medio para el aprendizaje enarbolado por la institucionalidad educativa del Estado, sentimos la necesidad de autoconvocarnos para definir y posicionar el jugarse con el que nos sentimos comprometidos y comprometidas, porque jugamos para "enunciar otro mundo posible" en palabras de Freire.

La *Ludoteca en la Vespertina* no se encuentra en el seno de un movimiento organizado, sino que está inserta en la red de escuelas municipales del país⁵. Al respecto no podemos dejar de mencionar los dilemas que tuvimos como colectivo pues no era fácil lidiar con las representaciones que tenemos de la escuela y lo que nos provocaba el querer aportar con propuestas de carácter popular en un espacio tan rígido y estructurado como ese. Sin embargo y con el paso del tiempo, estos dilemas fueron disminuyendo y resolviéndose. La oportunidad de compartir con otros y ser parte de lo que se genera allí fue clave, sobre todo al observar que existían espacios donde los docentes tenían plena libertad para tomar decisiones político-pedagógicas y que basaban su trabajo en la búsqueda de propuestas que puedan acompañar y acoger diariamente a

⁴ Sarlé, P. M. (2013). *Jugar en la escuela: los espacios intermedios en la relación juego y enseñanza*. Educación y ciudad, (24), 59-72.

⁵ En el sistema educativo chileno, tras el proceso de reformas de carácter neoliberal que se desarrollaron en la década de los 80 por la Dictadura Militar, se ejecutó lo que se denominó la descentralización de la administración educacional, lo que llevó a que los establecimientos públicos de educación básica y secundaria pasaron de ser administrados por el Ministerio de Educación a ser gestionados por el municipio de la comuna donde estuvieran ubicados.

los estudiantes que han retornado a la escuela luego de haber tenido experiencias traumáticas en las instituciones educativas.

Todo ello, nos hizo fortalecer una idea que seguimos construyendo pero que releva a la escuela pública como un territorio válido de lucha. Un espacio que se disputa y que nos permite pensar en cómo se pueden generar resistencias y propuestas alternativas que den lugar a una propuesta educativa contrahegemónica. En palabras de Freire, “(...) creemos que no se debe rechazar el espacio de la escuela pública, esperando el triunfo revolucionario para convertirla en un espacio a favor de las clases populares, sino integrar esta lucha al proceso mismo de organización y movilización popular para la toma del poder”⁶.

Sabemos que nuestra acción como *Ludoteca en la Vespertina* no es Educación Popular únicamente porque se desarrolle en un sector popular. Para que nuestras prácticas educativas se enmarquen dentro de la Educación Popular y configurar así una propuesta contrahegemónica requiere que como grupo de mediadores, mediadoras, niños y niñas desarrollemos saberes para que en un contexto de injusticia social podamos promover experiencias que permitan transformar la realidad. En referencia al concepto de saber tomamos la definición de Educación y Comunicaciones (ECO): “(...) las formas de comprender no sólo son de comprender sino también de actuar, como una síntesis compleja de teoría y práctica, de pensamiento y acción. Esta unidad queremos denominarla ‘saber’”⁷. De esta manera, el saber se transforma en una forma de desenvolverse y construir relaciones sociales poniéndose en el centro la experiencia de niños y niñas, con el propósito de que practiquen en la realidad relaciones de convivencia horizontales y participativas, ejercitando la experiencia de organizarse, aprendan a escoger y vivencien sus cuerpos como espacios de poder.

Ahora, para que los saberes enunciados se transformen en prácticas vivas en el espacio educativo, se necesita problematizar y tensionar constantemente las teorías y prácticas que nos guían. Señalamos esto porque sostenemos que existen muchas ludotecas y metodologías vinculadas al juego que definimos como “jugar en tiempos capitalistas”, pues en ellas, disfrazado de señuelo, el juego perpetúa la cultura adultocéntrica donde niños y niñas hacen lo que se les pide desarrollando las “habilidades para el siglo XXI”.

En este contexto posicionarnos ha sido clave, porque nos hemos trezado en una ronda de cantos y ritmos, que no son nuevos, sino que son de larga tradición en Chile y en Latinoamérica. Con ello nos referimos a las lecturas que han nutrido nuestro juego, que de tanto jugar se ha vuelto jugarse. Esenciales son los materiales del Centro de Investigación y Desarrollo de la Educación (CIDE) de los años ochenta, las definiciones respecto de Educación Popular de Educación y Comunicaciones (ECO) y “Jugar y jugarse” de los compañeros y compañeras argentinos de Pañuelos en Rebeldía. La experiencia de estos otros y otras nos acompaña en el camino, contagiándonos con sus preguntas y proporcionándonos algunos conceptos que han nutrido nuestro quehacer.

⁶ Torres, R. M. y Freire, P. (1988). *Educación popular: Un encuentro con Paulo Freire*. Buenos Aires: Centro Editor de América Latina

⁷ Irene Agurto, Gonzalo de la Maza, Mario Garcés y Pedro Milos, "La Educación popular hoy en Chile", en *Revista Educación y Solidaridad* N°1 (Santiago 1983): 1- 14.

Por ejemplo, al iniciar este andar nos referíamos únicamente al juego, pero comenzamos a notar que hay juegos y juegos. Entonces tensionamos los conceptos y pronto en una de las sistematizaciones de Pañuelos en Rebeldía -coordinada por Mariano Algava- encontramos la palabra jugarse. Así, se transforma el juego como palabra solitaria y genérica en jugarse, como una síntesis que engloba no sólo nuestras prácticas sino también nuestras aspiraciones. Nos apropiamos de esta palabra porque denuncia y anuncia. Denuncia que no queremos el juego que es dinámica, donde se disfraza de participativa la adultez y los niños y niñas sentados en círculo acatan. Denuncia que el juego a secas es capitalista en la medida en que el sistema ha transformado a la infancia en consumidora y les vende juguetes que transmiten el sexismo, la competencia y refuerza el premio por sobre la reflexión. Denuncia que sean los niños y las niñas los que jueguen mientras los facilitadores únicamente observan el juego.

La voz *jugarse* fue un regalo que encontramos en nuestras lecturas y que vino a darle sentido a aquello que somos y que aspiramos. Jugarse es ponerse en juego, desde nuestros cuerpos y nuestras cuerpos, es trenzarse con niños y niñas desde la validación del otro y la otra, es reivindicar que somos seres políticos desde que nacemos y que jugarse es replantear en todo momento el significado del poder. Porque las infancias y las niñeces están atravesadas por la idea de que es una fase de preparación para la adultez, y con ello se condena a niños y niñas a cumplir la voluntad de otros hasta que sean adultos y puedan tomar sus propias decisiones. De ahí, que nuestro *jugarse* sea en palabras de los compañeros y compañeras argentinas: "Nuestra alegría es por jugar, pero también es por luchar, por ganar la batalla contra la inmovilidad del sistema, contra la fragmentación, la exclusión y la discriminación"⁸.

Jugarse es para nosotros y nosotras una apuesta política por la recuperación de nuestras cuerpos, por la reivindicación del error y la experimentación. "Es ensayar el ejercicio del poder", es una apuesta por la alegría de vivir y de practicar desde la infancia la libertad, la solidaridad, la colaboración y lo comunitario. Porque consideramos que niños y niñas están preparados ahora para ser libres, solidarios, colaborativos y comunitarios; mañana será tarde. Porque en la escuela tradicional se les dice que sean solidarios y colaborativos mientras se les enseña a competir, mientras se les etiqueta entre mejores y peores, mientras se destacan algunas habilidades por sobre otras.

Al *jugarse* le añadimos un pedacito de Galeano y de las palabras de los compañeros y compañeras del Ejército Zapatista de Liberación Nacional (EZLN) y floreció el "jugarse sentipensante": es decir, implicarse desde uno mismo en la lucha jugando y haciéndolo con la cabeza, el corazón y la guata⁹.

Para organizar nuestras reflexiones en el diálogo de denunciar-anunciar, construimos algunas definiciones para separar el "juego capitalista" del "jugarse sentipensante" lo que nos ha permitido construir las bases metodológicas para el quehacer en la *Ludoteca en la Vespertina*.

Para el "juego capitalista" los juegos y juguetes son objetos de consumo, por lo que son pensados para brindar satisfacción a niños y niñas. En contraposición los juegos y juguetes empleados en el

⁸ Mariano Algava (Coord.), *Jugarse y jugarse. Sistematización del equipo de Educación Popular "Pañuelos de Rebeldía"*. (Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ediciones América Libre, 2006).

⁹ En Chile, del mapudungun "huata", se le dice coloquialmente "guata" a la barriga, vientre o panza.

“jugarse sentipensante” propician la creatividad en la medida en que permiten la construcción de significados. Sumado a ello, el “jugar capitalista” estimula la competencia entre niños y niñas, entrenando a la infancia en lógicas exitistas donde unos ganan y otros pierden. Para ello hace uso de premios o gratificaciones que estimulan el ejercicio de la competitividad. Para nosotros y nosotras el “jugar sentipensante” promueve la colaboración, niños y niñas se juegan unidos por el deseo de lograr una meta común comunicándose y construyendo acuerdos.

Por otra parte, las instituciones que valoran el juego desde el capitalismo acostumbran a emplear lemas como “aprender jugando” o “divertirse y aprender”. Para ellos, el juego es una técnica que facilita que niños y niñas aprendan de manera eficiente y divertida; “jugar es un medio” para el aprendizaje, poniendo en el centro los objetivos o habilidades que el adulto espera desarrollar en la infancia y planteando dinámicas lúdicas que les permitan alcanzar dichos resultados. Para el “jugarse sentipensante” jugarse es un fin en sí mismo, se valora el juego como un constructo individual y colectivo que permite expresarse, emocionarse, divertirse: “No es un ejercicio para... ni un ensayo para... ni una preparación para tareas futuras, sino una manera de ser en el mundo hoy, aquí y ahora”¹⁰.

En el “jugar capitalista” se considera que jugar es cosa de niños, por lo que el adulto no se implica, sino que fiscaliza, fijando las reglas y procurando que se cumplan. En contraposición, para nosotros y nosotras el “jugar sentipensante” defiende el juego de la comunidad considerando que todos y todas jugamos, donde los acuerdos se construyen entre los que juegan sin importar sus edades y evitando generar lógicas verticales donde unos mandan y otros obedecen.

Invitamos a esta ronda del jugarse sentipensante a aquellos y aquellas que sienten el juego como una posibilidad para escuchar - compartir - dialogar con niños y niñas, comprendiendo que el jugarse es construir puentes de escucha activa, donde la palabra de niños y niñas es respetada, motivada y cuidada:

- Nos jugamos con aquellos que se presten al jugarse con sus cuerpos/as, sus saberes y sus acciones, porque jugar no es "hacer jugar a los/as otros/as" sino ponerse en juego, y eso significa involucrarse y disponerse a estar presentes.
- Nos jugamos con los niños y las niñas, quienes nos han enseñado que el juego es un fin en sí mismo, que jugando construimos, destruimos, renacemos y significamos la realidad. Porque jugando soñamos, protestamos y creamos reconociéndonos como individuos y como comunidades.
- Nos jugamos todos y todas revueltos/as, desdibujando las diferencias entre "adultos/as" y "niños/as", esforzándonos por construir espacios de convivencia horizontal donde seamos nosotros/as quienes en la acción misma de jugar nos entrelazamos, tendiendo puentes entre unos y otras, mezclándonos, conociéndonos, organizándonos y construyendo acuerdos.

¹⁰ Myrtha. H. Chokler. "Cómo se juega el niño cuando juega. Las raíces de la actividad lúdica". IFRA Instituto per la formazione y la ricerca applicata. Disponible en: <http://ifrait/articolo.php>. (consultado el 15 de agosto de 2018)

Jugarse en la Ludoteca: Principios lúdicos, organización del espacio y rutinas diarias.

Los principios del "jugarse sentipensante" implican ponerse en juego, desde el corazón, la cabeza y el cuerpo; donde lo individual y lo comunitario se entrelazan, en una manera específica de jugarse aportando en la construcción de comunidades solidarias y respetuosas de las diferencias.

Recogiendo los principios de la psicomotricidad operativa y los aportes de Emmi Pikler, Mirtha Chokler y Bernard Aucouturier que comprenden el juego como una función vital en las personas - tal como la respiración-, centrada en el principio del placer: placer por el descubrimiento y placer por el dominio progresivo del mundo y de sí mismo¹¹, sostenemos que el juego es un derecho, y que experimentar esta actividad placentera contribuye a la formación de niños y niñas. Por medio del juego aprenden de sí mismos, a establecer relaciones, a comunicarse con los otros y las otras.

A continuación, compartimos algunos principios que fueron guiando nuestra práctica, ideas que hemos construido a propósito del hacer y deshacer. En algunos casos fueron objetivos previamente establecidos; en otros, respuestas a interrogantes que surgieron en la práctica y que posteriormente teorizamos.

Entre los principios lúdicos que guían nuestra práctica en la Ludoteca escogimos tres conceptos esenciales que provienen de la teoría del juego:

Principios lúdicos.

- El juego libre y espontáneo: refiere a un juego no estructurado, donde niños y niñas puedan desarrollar su creatividad e imaginación. Para ello, es fundamental que niños y niñas puedan guiar su propio juego, decidiendo a qué jugar, cómo hacerlo y qué acuerdos los guiarán.
- El juego colaborativo: describe un juego donde se promueve la cooperación entre niños y niñas, invitándolos a proponerse un objetivo común cuyo logro depende del compromiso, contribución y ayuda de todos y todas. Esta concepción del juego se distancia del juego competitivo, donde existe un "contrincante" u "oponente" al que se debe "ganar". Mediante la práctica del juego colaborativo, niños y niñas aprenden a comunicarse, compartir y trabajar en equipo.
- El juego libre de estereotipos de género: refiere a que los juegos y juguetes no deben reproducir estereotipos de género ni cánones sociales preestablecidos. Para ello el soporte lúdico es clasificado según sus temáticas y no distinguiéndose entre juegos para niños y para niñas.

^{††} Myrtha. H. Chokler. "Cómo se juega el niño cuando juega. Las raíces de la actividad lúdica". IFRA Instituto per la formazione y la ricerca applicata. Disponible en: <http://ifrait/articolo.php> (consultado el 15 de agosto de 2018).

¿Cómo acompañar el momento del jugar? El papel del mediador/a

Asumir los principios lúdicos enunciados implica repensar el rol del adulto como mediador/a del momento de jugar. Retomando los aportes de la filosofía Reggio Emilia, implica entender que el protagonista es el niño o niña, comprendiéndolos como ciudadanos con derechos a ser escuchados, reconociéndoles sus competencias, intereses y formas de expresión. Esta filosofía plantea que el niño tiene 100 lenguajes, pero los adultos les arrebatamos noventa y nueve porque no nos detenemos a observar sus formas, sus maneras de ver y ser en el mundo.

Todo el tiempo les decimos a niños y niñas qué tienen que hacer o cómo deben actuar. Debemos considerar las oportunidades, potencialidades, intereses del niño o niña y no las del adulto. Al respecto, cautelamos el respeto por la observación: acompañamos, pero no invadimos.

Organización de un espacio lúdico: roles, rincones y materiales

Entendemos nuestro rol desde el acompañar, desde el generar condiciones y un espacio seguro para que niños y niñas puedan explorar en confianza. Niños y niñas necesitan de un espacio acogedor que permita y genere contención y confianza. Para ello generamos espacios cuidados, preparados y adecuados estéticamente para la infancia.

En un ambiente seguro los niños sienten la confianza para tomar sus propias decisiones. Aprenden mejor de sus propias iniciativas, inquietudes y preguntas que los llevan a buscar sus propios caminos, encontrar por sí mismo las soluciones y a procesar sus obstáculos o errores¹².

Al respecto y en este camino hemos configurado una propuesta en base a rincones de juego. Bajo el principio de que no hay una forma de jugar, no todos y todas tenemos las mismas inquietudes cuando nos queremos divertir. Los rincones ofrecen variadas posibilidades de ser y hacer, de una manera equilibrada y armónica. Configurados como espacios que no son estáticos, sino que cambia y se adapta a las necesidades e intereses de niños y niñas.

En este sentido, somos cuidadosos del lugar y damos relevancia a la selección y presentación de materiales, para que niños y niñas *puedan desplegar plenamente su impulso lúdico*¹³. Cuidamos el espacio y lo preparamos de manera intencionada, esperando que sea atractivo desde el punto de vista estético y para que los materiales motiven e impulsen a que niños y niñas se contacten con su yo más interno: sus pensamientos y sentimientos, su deseo e impulso lúdico por crear y apropiarse del mundo.

¹² Ibídem.

¹³ Myrtha. H. Chokler. "Cómo se juega el niño cuando juega. Las raíces de la actividad lúdica". IFRA Instituto per la formazione y la ricerca applicata. Disponible en: <http://ifrait/articolo.php> (consultado el 15 de agosto de 2018).

Rincón natural y de contacto con la naturaleza:

Privilegiamos materiales simples, de uso cotidiano y fáciles de encontrar; que permitan múltiples usos y que les faciliten experimentar, recrear a su gusto y producir por sí mismos ciertas actividades simbólicas que enriquezcan su acción. Los materiales simples en el juego siempre permitirán algo para explorar y hacer. Lo importante es la creatividad, los cambios, las transformaciones, las construcciones que producen los niños y las niñas con los objetos.

En la experiencia hemos implementado este rincón con materiales naturales como arena, agua, troncos de madera, conchas de mar y texturas para que niñas y niños puedan explorar el mundo natural y forjar sus propias creaciones.

Rincón de lectura por placer:

Una de las cosas que pasan una vez y para siempre en la infancia son los primeros encuentros con los libros. De ahí la importancia de la calidad de esos primeros encuentros, de esas primeras escenas de lectura de las que, con frecuencia, hablan los escritores en sus libros, y que suelen ser vividas como verdaderos deslumbramientos gozosos. ¿Acceden los chicos, nuestros chicos, a esta clase de felicidad?¹⁴

Relevamos la lectura desde el placer por leer en su dimensión personal, lúdica y placentera que nos permite explorar sumergirse en otros mundos posibles, que nos acerca a otras personas e ideas.

Del mismo modo, hemos visto en ella la posibilidad de materializar el proyecto que sustenta este espacio. Es poder permitir y generar instancias para que niños y niñas puedan desarrollar la autonomía, puedan apropiarse y ser en el mundo. Cobra mayor relevancia en contextos vulnerabilizados en los que la posibilidad de acceder a espacios de lectura, donde se generan oportunidades para conocer e interpretar la realidad, ha sido negado.

La escuela no puede compensar las injusticias y las desigualdades sociales que nos asolan, pero puede hacer mucho por evitar que se incrementen en su seno. Ayudar a los alumnos a leer, interesarlos por la lectura, es dotarles de un instrumento de culturización y de toma de conciencia cuya funcionalidad escapa a los límites de la institución¹⁵.

Respecto de la organización de este rincón, hemos privilegiado que sea un espacio acogedor que posibilite el encuentro de los niños con los libros y la cultura escrita, implementando un espacio con diversidad de géneros textuales.

¹⁴ Graciela Cabal, *La emoción más antigua: la lectura, la escritura, el encuentro con los libros*. (Buenos Aires: Sudamericana, 2001).

¹⁵ Isabel Solé. "El placer de leer", *Revista latinoamericana de lectura* 16 (Buenos Aires 1995): 2-8.

Rincón de artes:

Ofrece como posibilidad de vincularse con diversos materiales que les permitan expresar y representar todo aquello que tenga que ver con su manera de ver el mundo. Presentamos materiales que permitan representar y manipular, donde puedan dibujar, pintar, modelar sobre diversos soportes plásticos.

Rincón de juego de mesa:

Este espacio poco a poco se ha ampliado y se han incorporado juegos de mesa de diverso tipo. Sin embargo, muchas veces el uso no ha estado determinado por las instrucciones que tiene cada uno. Hemos apostado porque niños y niñas decidan en conjunto cómo jugar y desde ahí, la importancia de la selección que se ha sustentado en juegos de mesa que permitan varias posibilidades de resolver y de jugar.

Este modo de jugar ha posibilitado que niños y niñas desarrollen procesos de colaboración. Jugar con otros implica la necesidad de tomar acuerdos sobre cómo jugar y respetar turnos. Sin haberlo mediado desde el comienzo, hemos visto como se han materializado desde aquí principios que tienen relación con la solidaridad, el respeto y la sana convivencia.

Rincón de juego de roles:

Espacio que brinda la posibilidad de jugar a ser lo que niños y niñas imaginen. Con un soporte lúdico que propone la igualdad de género, donde todos y todas pueden ser lo que deseen. Hemos visto como desde este pequeño espacio se han tensionado maneras de jugar normalizadas hasta hace poco. En este sentido, llamativo para muchos ha sido que en contextos de juegos han sido los niños los encargados de preparar pasteles, cocinar el desayuno de la familia, o bien, estar encargados del cuidado de los más pequeños.

Libertad para escoger a qué jugar y cómo hacerlo.

Promovemos el juego libre: dejamos que niños y niñas recurran a los diversos materiales, juegos y herramientas que hemos dispuesto y que los escojan a su alcance. Cuidamos que jueguen a su propio ritmo, personalidad y preferencias: puede ser que prefieran jugar sólo o en grupos, que le gusten los juguetes de madera o que desarrollen su imaginación con juegos de roles.

La experiencia de *Jugarse en la Ludoteca en la Vespertina*

Para compartir los aprendizajes, aciertos y desaciertos que construimos en este andar, urge darle vida a la *Ludoteca en la Vespertina*. Tejer desde el relato, los colores, sonidos y formas de habitar el espacio que hemos forjado de la mano de niños y niñas.

Todo comenzó con una tímida invitación de una de las compañeras que conocimos en los días de itinerancia, quien asumió el desafío de ser la coordinadora de la escuela vespertina del Centro Educacional Municipal Horacio Aravena Andaur. Nos reunimos como colectivo y discutimos ampliamente sobre nuestra capacidad para abordar la labor, entendiendo que implicaba un alto compromiso con la comunidad educativa. Nos entusiasmaba la posibilidad de compartirnos en un proceso más largo que el que es posible en la itinerancia, sumado a que confiábamos en la apertura de la escuela a entramarse con nosotros y nosotras.

Dicho en lenguaje popular, ¡decidimos aperrar!, con un gran entusiasmo y un poco de ingenuidad¹⁶. Cuando conocimos la salita donde estaría la ludoteca, vimos un cartel pegado en la puerta que decía "Guardería"; como travesura, sacamos algunas letras y quedó en "Arder" por un par de días, mientras dialogamos con los docentes y la coordinadora que llamarla guardería implicaba posicionarse desde lógicas educativas verticales, donde la niñez es depositada o guardada en un espacio mientras los adultos desarrollan sus quehaceres. Así, consensuamos cambiar la voz de Guardería a la de Ludoteca, a fin de expresar desde el nombre que se trataría del mismo espacio físico, pero de un proyecto pedagógico diferente.

Cabe señalar que hasta ese momento Ludoteca no significaba nada: era una palabra desconocida para la mayoría de los integrantes de la comunidad educativa. Por lo tanto, la primera labor fue construir un significado sobre qué es una Ludoteca que pudiese hacerle sentido a la comunidad: madres y padres, niñas y niños.

Ahora, es necesario enmarcar las ludotecas como un movimiento de carácter mundial, antes de definirla desde las significaciones que hemos construido como equipo. Cabe señalar que la primera Ludoteca fue fundada en 1934 en Los Ángeles. Su principal finalidad era prestar juguetes a niños y niñas de sectores populares. Posteriormente, hacia los años sesenta, las ludotecas se expanden como espacios facilitadores del juego en todo el mundo.

Las definiciones sobre el concepto de Ludoteca son variadas, aunque los autores coinciden en algunas de las características fundamentales

- son espacios de encuentro entre niños,
- que poseen una serie de juguetes diversos destinados al juego por parte de los niños o a su préstamo,
- que han de ser accesibles a niños de todos los ámbitos sociales,

¹⁶ En Chile, "aperrar" es usado habitualmente para referirse a una acción que se realiza valientemente o de insistir a pesar de las dificultades. De igual forma, una persona "aperrada" es sinónimo de valiente o perseverante.

- con un agente de intervención, el ludotecario, que toma el papel de educador del centro¹⁷.

Desde lo anterior, comenzamos a difundir la convocatoria a la Ludoteca dentro de la comunidad educativa, planteando que la antigua Guardería sería reemplazada por este nuevo concepto, el que caracterizamos inicialmente como un espacio parecido a una biblioteca pero que, además de libros, tiene juguetes. Sumado a ello, en las jornadas de inscripción les comentamos nuestro deseo de organizar un proyecto comunitario donde madres y padres estudiantes, niños y niñas pudieran participar de un espacio educativo donde se promueve el juego, la creatividad, la solidaridad entre pares y la colaboración.

Entre las memorias y percepciones de esos días es necesario recordar que las lógicas de la Guardería estaban asentadas en la comunidad educativa, por lo que el interés hacia el espacio era bastante práctico. Las preguntas se referían principalmente a los horarios, las edades de los niños y niñas que podían participar y las personas que serían los monitores.

Respondimos que la Ludoteca funcionaba de lunes a viernes de 18:30 a 23:00 horas, los niños y niñas debían tener en 3 y 12 años y los monitores y las monitoras eran cuatro personas que trabajarían en duplas mixtas durante la semana. Las interrogantes se centraban en si podían asistir niños más pequeños, y ante esto se intentaba que tomaran conciencia que los menores de tres años requieren otros cuidados y atenciones. Por otra parte, resultaba conflictivo para mamás y papás comprender las duplas mixtas: detectamos que tradicionalmente las docentes son mujeres y que existe una tendencia a desconfiar de los hombres para trabajar con niños y niñas. Desde lo anterior, dialogamos sobre los roles de mujeres y hombres, y que ambos géneros tienen mucho que aportar a niños y niñas, además de que trabajar en duplas nos permite desarrollar un mejor acompañamiento y desdibujar los roles de "mujer"/ "hombre" ya que todos y todas cumplimos diferentes funciones en el espacio educativo.

Reconstruir nuestro quehacer nos permite la toma de conciencia del proceso que vivimos. Pasado el tiempo, pudimos comprender que no fueron nuestras palabras las que nos presentaron a las mamás y papás de la escuela, sino los niños y las niñas. Las confianzas comenzaron a trenzarse cuando fueron sus hijos e hijas quienes insistían en asistir al espacio, o se alegraban por algo que hacían en la Ludoteca. Los niños y niñas nos volvieron cercanos y confiables porque se sentían alegres en el espacio junto a nosotros y nosotras.

Caracterizar el grupo no es tarea fácil: quien haya trabajado en una escuela vespertina sabe que la intermitencia en la asistencia es una problemática constante; algunos desertan definitivamente, otros se ausentan por largos períodos. La mayoría de los estudiantes trabajan durante el día mientras sus hijos e hijas estudian, por lo tanto, acudir a la "nocturna" es una experiencia agotadora para todos los integrantes del grupo familiar.

El grupo inicial se conforma con diez niños y niñas entre 3 y 12 años. Existen dos familias que asistieron de manera regular y que conformaron el grupo más estable dentro del espacio: Tito,

¹⁷ Antonio Monroy y Gema Sáez, "Conceptos y tipos de Ludotecas", en *Revista Digital. Educación Física y Deportes*. (Buenos Aires 2011).

Abi y Martín, que tenían tres, cinco y nueve años. También Ángel y Jeannette, hermanos de ocho y diez años. A ellos se suman Souling de doce, Naomi de cinco y Alex de seis años, asistiendo con algunas intermitencias durante la mayoría del año. Algunos niños se fueron en el camino, como Israel e Isidora, ya que sus mamás por diferentes motivos tuvieron que dejar la escuela. Durante el segundo semestre se integraron Emilio, Aydan y Agustín, grupo de hermanos cuyo papá asistía regularmente a la escuela. Queremos decir sus nombres porque consideramos que el espacio que construimos es de todos y todas, con nuestras historias, nuestras individualidades y colectividades.

El invierno es duro para quienes asisten a una "nocturna" por lo que en esta época del año se registraron las mayores inasistencias y como colectivo surgieron las dudas respecto de la continuidad del proyecto y las contrariedades que esto provoca. Poco a poco, nos fuimos involucrando en la escuela, distinguiendo las dificultades que surgían y buscando maneras de sortearlas junto a la comunidad.

Retomando las concepciones del "jugarse sentipensante" y el "jugar capitalista" que desarrollamos más arriba, queremos presentar ahora la forma en que éstas se expresan en nuestra experiencia. Así, al momento de sistematizar la práctica, distinguimos tensiones constantes entre la cultura lúdica de niños y niñas y la propuesta lúdica de la Ludoteca que se expresan de la siguiente forma:

En un inicio, niños y niñas muestran dificultades para compartir los juguetes y conformar grupos de juego, teniendo la tendencia a marcar la posesión sobre los objetos y plantear juegos competitivos. Progresivamente las discusiones en torno a quién usa los juguetes disminuyen, y comienzan a notar que entre más se organizan y participan del juego, logran que resulte más entretenido. Entre las experiencias que sistematizamos se encuentra un jugarse denominado "Mi espacio feliz" donde niños y niñas organizaron el rincón de juego de roles de la cocina, transformándolo en un restaurant y escribiendo un menú con sus platos favoritos, asumiendo cada uno diferentes roles en el cocinar al resto del grupo.

Las discusiones al momento de jugar son constantes en el inicio de la experiencia, generalmente surgen cuando se instala dentro del grupo una lógica competitiva donde algunos ganan y otros pierden. A ello se suma, la costumbre asentada en los niños de que sean los adultos los que fijen las reglas, constantemente nos preguntaban: "Tía/o, ¿cómo se juega esto?" o "¿quién gana?". Ante las interrogantes, optamos por preguntarles: "¿cómo creen ustedes que se juega?". Poco a poco, comienzan a proponer formas de jugar y acuerdan la manera de hacerlo. Esto disminuye las discusiones y al apropiarse de los acuerdos logran seguirlos de mejor manera.

Respecto de la conformación de grupos de juego se detecta la tendencia a agruparse entre "chicos" y "grandes", "hombres" y "mujeres". En esta línea, como mediadores dialogamos durante las sistematizaciones que las diferencias de edad generan que en ciertos momentos se dificulte el juego grupal, pues mientras los niños pequeños se encuentran en una etapa de desarrollo en que prima el juego libre, lo mayores disfrutan del juego organizado donde existen acuerdos. Por ello, se debe mediar en aquellos momentos donde ambos estilos de juego no logran compatibilizar intentando que ambas condiciones de juego sean respetadas.

La tendencia a agruparse entre hombres y mujeres es nociva para el grupo. Como mediadores observamos que los niños y las niñas presentan caracterizaciones muy marcadas entre lo femenino y lo masculino, percibiendo que los juegos de hombres son "violentos" mientras los juegos de niña se vinculan a una "delicadeza asociada al fomento de la belleza". Esto se evidencia tanto en la estigmatización de juguetes "para niños o niñas", como en juegos grupales al aire libre como "jugar a la pelota" o "jugar a la casita". Estas dificultades son cotidianas y como mediadores las abordamos dialogando junto a niños y niñas sobre la importancia de jugar juntos y explicándoles que no existen mayores diferencias entre niños y niñas.

Las diferencias entre mujeres y hombres son reforzadas por el mundo adulto en pequeñas actitudes, por ejemplo, niños y niñas observan que es el papá quién juega a la pelota y la mamá quién ordena la casa. Debido a lo anterior los y las mediadores (as) optan por desdibujar conscientemente los roles de género de cada uno, por ejemplo, la profesora juega a la pelota, el profesor juega a la casita, y al ver dichas actitudes niñas y niños van imitando conductas. Por otra parte, se conversa cotidianamente sobre la necesidad del autocuidado, el diálogo y la empatía con los sentimientos y necesidades del otro/a, en conversaciones que se enmarcan en los conflictos que surgen, problematizando lo que ocurre en un momento determinado.

El espacio lúdico es organizado desde los rincones de juego facilitando que materiales y juguetes estén a libre disposición de niños y niñas. Al comenzar la Ludoteca son comunes las preguntas: - "Tía, ¿puedo sacar este juguete?" o - "Tía, ¿puedo salir al patio?", a lo que respondemos que pueden hacer lo que deseen en el espacio, siempre que cuiden el material y cuiden de sí mismos. Paulatinamente se apropian del espacio y la libertad comienza a florecer cuando modifican el significado de los objetos: una silla puede transformarse en un barco o una mesa en una casa.

En una de las experiencias más significativas, niños y niñas acuerdan trasladar la mayoría de los objetos de la Ludoteca al patio para construir una casa, que durante el día se transforma en castillo, trinchera o avión. No piden permiso: simplemente lo hacen y terminada la experiencia regresan los materiales al lugar que ocupan en la Ludoteca.

Entre los principios para desenvolverse en el espacio, se encuentran ordenar cuando se termina el juego, libertad para modificar el orden y ubicación de los juguetes, circular libremente en la Ludoteca y en el patio aledaño. Dichas decisiones facilitan que niños y niñas ejerciten la capacidad de decidir sobre sus cuerpos sin necesidad de "pedir permiso" al adulto, siendo libres de moverse e intervenir el espacio según sus gustos e intereses.

Los principios lúdicos que nos guían conviven con las formas de jugar asentadas en los niños y las niñas. La libertad de escoger, decidir, intervenir es valorada por todo el grupo, pero también trae dificultades que no se pueden predecir hasta que ocurren. Al poco andar la libertad del jugar se tensiona cuando comienzan a jugar a la guerra, transformando los legos en modernas pistolas, construyendo trincheras con las telas. Se suma el policía / ladrón donde se pillan rápidamente y comienzan a imitar formas de hablar y de desenvolverse. Desde la franqueza, señalamos que como mediadores nuestra primera impronta fue dialogar, esperando que dejaran de jugar a ello; y si bien comprendían que era un juego violento que imitaba dañar al otro, no deseaban dejar de jugarlo. Entonces nos cuestionamos en las asambleas de mediadores como abordar el tema,

surgiendo distintas observaciones y tensiones. Entre ellas, consideramos que el juego es un puente de escucha y, por lo tanto, saltan a la vista juegos que son parte del contexto cultural en que se desenvuelven los niños y niñas. El policía / ladrón y la guerra son reflejo de la violencia que se vive en el barrio, de lo que observan niñas y niños, y se transforma en juego como canalización de sus vivencias y emociones, e incluso muchas veces como parte de las ideas que tienen respecto al tema. Muchas de esas ideas se expresaban luego en la hora de la onces¹⁸, que es el espacio de diálogo más extenso del día, por lo que se proponen temas vinculados al jugar del grupo. En dichos diálogos, niños y niñas comparten sus opiniones, cuentan sus vivencias distinguiéndose que tienen variadas experiencias respecto a un mismo tema.

Para concluir, es importante señalar que la experiencia de *Ludoteca en la Vespertina* se desarrolla entre las culturas de juego de la que son parte niños y niñas (variadas y multifacéticas) y la cultura del *jugarse* que se intenciona a través del espacio lúdico. Dichas culturas conviven y se tensionan a lo largo de la experiencia, y cautelamos que no se anulen, que no se niegue ni se silencie una por sobre otra. Esto requiere observar cotidianamente a qué jugamos, como jugamos y qué *jugarse* aflora cada día. Es tentación de los adultos decir que ya no se juega compitiendo, que ya no se juega violento, que ya no se separan los niños de las niñas, para mostrar efectividad y buen desempeño. Con toda sinceridad, señalamos que durante todo el año convivieron distintos *jugarse* aflorando colaboración, solidaridad, igualdad entre niños y niñas; pero también, existen momentos de competencia, verticalidad, diferencias. *Jugarse* es valorar el camino recorrido y los aprendizajes, porque jugando nos dijeron los niños y niñas sus miedos, ansiedades, violencias que vieron y sufrieron, pero también jugándonos es que construimos cada día el sueño posible, el mundo donde quepan otros mundos.

¹⁸ En Chile, se dice "tomar onces" o la hora de la "onces" a una comida o merienda liviana que se consume a media tarde, antes de la cena.

BIBLIOGRAFÍA

- Agurto, Irene. De la Maza, Gonzalo. Garcés, Mario y Milos, Pedro. 1983. "La Educación popular hoy en Chile", en *Revista Educación y Solidaridad N°1* (Santiago): 1-14.
- Algava, Mariano. 2006. (Coord.), *Jugarse y jugarse. Sistematización del equipo de Educación Popular "Pañuelos en Rebeldía"*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ediciones América Libre.
- Cabal, Graciela. 2001. *La emoción más antigua: la lectura, la escritura, el encuentro con los libros*. Buenos Aires: Editorial Sudamericana.
- Chokler, Mirtha. 2013. Ver. "Cómo se juega el niño cuando juega. Las raíces de la actividad lúdica": IFRA Instituto per la formazione y la ricerca applicata. Disponible en: <http://ifrait/articolo.php> (consultado el 15 de agosto de 2018)
- Monroy, Antonio y Sáez, Gema. 2011. "Conceptos y tipos de Ludotecas", en *Revista Digital. Educación Física y Deportes*. (Buenos Aires)
- Sarlé, P. M. (2013). "Jugar en la escuela: los espacios intermedios en la relación juego y enseñanza". *Educación y ciudad*, (24), 59-72.
- Solé, Isabel. 1995. "El placer de leer" *Revista latinoamericana de lectura 16* (Buenos Aires 1995):2-8.
- Torres, R. M. y Freire, P. (1988). *Educación popular: Un encuentro con Paulo Freire*. Buenos Aires: Centro Editor de América Latina