

Gisela Assinnato, Pamela Vestfrid, María Antonieta Teodosio Vol. 1, N.º 53 (enero-marzo 2017)

Juego, comunicación y cambio social: una experiencia de ludoteca infantil en La Plata

**Game, communication and social change: an experience of children's toy
library in La Plata**

Gisela Assinnato

Facultad de Periodismo y Comunicación Social;
Universidad Nacional de La Plata (Argentina)
gisela183@gmail.com

Pamela Vestfrid

Facultad de Periodismo y Comunicación Social;
Universidad Nacional de La Plata (Argentina)
pvestfrid@gmail.com

María Antonieta Teodosio

Facultad de Periodismo y Comunicación Social;
Universidad Nacional de La Plata/
Universidad Nacional de Quilmes (Argentina)
mateodosio@gmail.com

Resumen

En este artículo se comparte el acercamiento a una serie de prácticas comunicacionales/ educativas que se desarrollan en una Ludoteca Comunitaria destinada a niños de 4 a 12 años, del Barrio San Carlos de La Plata. La cual depende de la ONG "La Máquina de los sueños".

Abstract

The purpose of this work is to outline the approach to a series of communicational / education practices developed in a community toy library for children between 4 and 12 years, from the San Carlos district in La Plata. Which depends for the Non-governmental organization "The machine of

Gisela Assinnato, Pamela Vestfrid, María Antonieta Teodosio Vol. 1, N.º 53 (enero-marzo 2017)

El estudio se enmarca en el Proyecto de Investigación “Prácticas sociales y representaciones temporales: cruces entre lo educativo/político y el cambio social” (Facultad de Periodismo y Comunicación Social, Universidad Nacional de La Plata, Argentina 2015-2019), el cual, desde un encuadre crítico de la comunicación, propone analizar sujetos y prácticas, entendiendo que en estas se producen y recrean sentidos sociales, que pueden ser reproducidos o transformados en la cotidianidad.

A través de técnicas de recopilación de la información como observaciones y entrevistas mantenidas con el grupo, se hizo foco en recuperar la significación de la ludoteca, en tanto espacio concebido para el juego espontáneo y como motor de aprendizaje de los niños. También como ámbito de encuentro y reconocimiento del otro, que promueve el empoderamiento de los actores que integran la comunidad.

Palabras clave: comunicación, educación, cambio social, ludoteca.

dreams”.

The study is part of the the research project "Social practices and temporary representations: interchange between educational/political issues and social change" (Faculty of Journalism and Social Communication, National University of La Plata, Argentina 2015-2019). The project proposes an analysis of both subjects and practices from a critical perspective of communication, with the underlying basis that such practices produce and recreate social senses that may be reproduced or processed in everyday life.

Through information gathering techniques such as observations and interviews with the group, the aim is to recover the meaning of the toy library as a space designed for the spontaneous playing and as a motor of child learning. Similarly, as a place for meeting and acknowledging the other which promotes the empowerment of the actors that integrate the community.

Keywords: communication, education, social change, toy library.

Artículo recibido: 08/02/2017; **evaluado:** entre 08/02/2017 y 10/03/2017; **aceptado:** 20/03/2017.

Introducción

Gisela Assinnato, Pamela Vestfrid, María Antonieta Teodosio Vol. 1, N.º 53 (enero-marzo 2017)

Una de las primeras cuestiones que se planteó como equipo ante nuestro objeto de estudio tuvo que ver con entender cómo una institución educativa puede dar lugar al cambio social –tal nuestro cometido– cuando la misma tiene origen y se centra en una ludoteca, esto es, un espacio especialmente dedicado al juego de bebés y niños.

Desde el abordaje más ingenuo podríamos padecer la tentación de dejar la actividad lúdica de lado y trabajar lo educativo como motor del cambio y desde ahí poner la lupa en las prácticas concretas, aunque la intuición nos mantuvo lejos de ese desvío y acá estamos, después de considerar que teníamos entre manos una buena pregunta: ¿Puede ser el juego motor del cambio social?

De ahí en más, lo que sigue es el recorrido realizado a través de una serie de aproximaciones, observaciones, preguntas, entrevistas, análisis y especialmente, de juego, si entendemos que nosotras íbamos como el gato detrás del ratón, en este caso, el conocimiento. Pero eso lo dejamos para los que lleguen al último casillero.

Para empezar, los datos recabados de la institución. Después, el queso.

La ONG y la Ludoteca como objeto de estudio

La práctica en estudio es una Ludoteca que se desarrolla en la Asociación civil "La Máquina de los sueños" (Calle 148 entre 35 y 36, barrio San Carlos, La Plata) y está destinada a niños de entre 4 y 12 años. La misma constituye una práctica de educación no formal, cuya característica central es el juego.

La selección del objeto de estudio se corresponde con puntos de interés definidos en el proyecto de investigación "Prácticas sociales y representaciones temporales: cruces entre lo educativo/político y el cambio social" (2015-2019), que es desarrollado por un grupo docentes, investigadores y becarios de investigación de la Facultad de Periodismo y Comunicación Social de la Universidad Nacional de La Plata (Argentina), con la dirección de Nancy Díaz Larrañaga y la codirección de María Victoria Martín.

La investigación se propone ahondar en situaciones de educación, comprendiéndolas desde una perspectiva amplia de la formación de sujetos (Buenfil Burgos, 1992), y que además se constituyan como una práctica colectiva, sistemática, local y con una intención transformadora de la realidad. En otras palabras, hipotetizamos que este tipo de prácticas devienen en posibilidad de encuentro, diálogo y participación, de movilizar las visiones acerca del mundo de los sujetos.

Gisela Assinnato, Pamela Vestfrid, María Antonieta Teodosio Vol. 1, N.º 53 (enero-marzo 2017)

Teniendo en cuenta estas definiciones, la finalidad del estudio es analizar los vínculos que se establecen entre estas prácticas, las intervenciones políticas en juego y las representaciones que se visibilizan y pugnan como parte de un cambio social.

De este modo, la ONG en general y la Ludoteca en particular, se presentaron como un objeto adecuado para examinar la ligazón entre las interpelaciones y reconocimientos subjetivos y las perspectivas de cambio e ideas de futuro que se dan en dicho ámbito.

La Asociación Civil sin Fines de Lucro “La Máquina de los sueños” fue constituida en 1997 por un grupo de profesores de la ciudad de La Plata. Tiene por fin “brindar apoyo moral, educativo y material a la niñez en situación de abandono, aislamiento, desfavorabilidad social o económica, o discapacidad. Canalizar esa solidaridad para que los niños puedan tener mayores posibilidades de educación y formación escolar. Propiciar también el acercamiento de esos niños y jóvenes al arte y la técnica para generar competencias que permitan una futura inserción en el mundo del trabajo y generar proyectos para adultos tendientes a la formación profesional y laboral” (La Máquina de los Sueños, 2009).

Al comienzo el espacio se llamó “Amanecer”, pero luego se decidió adoptar el nombre de “La máquina de los sueños”. El cual corresponde al título de un libro escrito y publicado en Italia (“La Macchina dei Sogni”) por el hermano de la fundadora del proyecto, Graciela Cavalieri, quien cedió los derechos de autor a la institución. Desde entonces, trabajan mancomunadamente con la italiana “Associazione Culturale La Macchina dei Sogni”, que recibe y envía donaciones para la sede local.

El proyecto de adopciones a distancia “Padrinos Escolares” -que continúa vigente- fue una de las primeras iniciativas, gracias a la cual los niños en situación de vulnerabilidad reciben ayuda y pueden contar con los bienes necesarios para su escolaridad (libros, útiles escolares, guardapolvo). Asimismo, inicialmente eran organizadas actividades educativas de modo itinerante.

En el año 2000 se produjo el traslado a la sede actual sobre un terreno donado por un particular en el Barrio San Carlos -que permitió la apertura de un Jardín de Infantes-, y que en consecuencia el espacio creciera significativamente en la diversificación de sus actividades (1). De esta manera, se promovieron actividades de apoyo escolar, clases de computación, una Biblioteca Popular Pública, un servicio diario de meriendas para los niños que concurren a las clases, servicio mensual de peluquería, talleres de cerámica, costura, tejido, cocina y repostería; arreglo de ropas en desuso y feria de ropa abierta a la comunidad, entre otros.

De estas propuestas participan los habitantes de la zona, que son en su mayoría inmigrantes internos o de países limítrofes. Además, una comunidad Toba se radica en esa región

Gisela Assinnato, Pamela Vestfrid, María Antonieta Teodosio Vol. 1, N.º 53 (enero-marzo 2017)

platense. En resumen, los grupos familiares que se han establecido en ese barrio periférico afrontan problemáticas relacionadas a la precarización e informalidad laboral, incidencia de drogas y suicidio adolescente, y afecciones a la salud derivadas de factores ecoambientales y de infraestructura, como es la parasitosis y enfermedades asociadas al consumo de agua no potable.

Actualmente, 14 mujeres conforman la comisión directiva de la organización. Todas ellas son docentes, en su mayoría jubiladas, y llevan adelante desde gestiones administrativas, hasta la organización de eventos como bingos y cenas para recaudar fondos para solventar las diversas actividades.

Uno de los principios de la ONG es que no tener ningún tipo de vinculación política o religiosa. El financiamiento de las actividades depende de proyectos con diferentes entidades e iniciativas solidarias y, en muy pocos casos, se ha conseguido apoyo estatal. Por tanto, las prácticas que allí se constituyen están atravesadas por un problema crucial, que tiene que ver con la dificultad de garantizar el sostenimiento a largo plazo de los recursos humanos e insumos necesarios. Sin embargo, el compromiso y voluntarismo de las fundadoras -aunque con un carácter personalista- ha permitido su sostenimiento y crecimiento en el tiempo y la constitución de un vínculo con en el barrio. A casi 20 años de su fundación, la organización se visibiliza como un punto de referencia para la comunidad, un lugar de encuentro, de ayuda y de apertura de posibilidades.

La Ludoteca

La primera ludoteca de La Máquina de los Sueños se inicia en 2011 mediante un Proyecto del Instituto Superior de Formación Docente N° 17 de La Plata, destinada a bebés de seis meses a tres años. Impulsada por Graciela Cavalieri, entonces docente de la institución educativa, la propuesta propicia la formación de estudiantes de primer año del Profesorado en Educación Inicial como ludotecarias para luego realizar prácticas en el espacio de la ONG. Ésta se desarrolla en pequeños grupos, acompañadas por la profesora del instituto y por integrantes de la Comisión de La Máquina de los sueños y con presencia de padres, madres o tutores.

Se trata de la única Ludoteca de bebés de La Plata: se lleva a cabo dos veces por semana en la sede de la organización y presenta una notable demanda tanto por parte de las docentes en formación como de los padres de los niños que asisten al espacio.

Gisela Assinnato, Pamela Vestfrid, María Antonieta Teodosio Vol. 1, N.º 53 (enero-marzo 2017)

Dicho antecedente posibilitó la apertura de una segunda ludoteca, objeto de análisis del presente trabajo de indagación. Se lleva a cabo los sábados, de 9 a 12 horas de la mañana, entre los meses de marzo a diciembre. En el mes de febrero, la actividad se realiza diariamente en horas de tarde, y adquiere el formato de colonia de vacaciones.

Cabe resaltar, que en variadas oportunidades realizan paseos con los niños, como por ejemplo a Buenos Aires para conocer el Cabildo y la Casa Rosada o el Teatro Argentino de La Plata. Estas salidas permiten darles a los pequeños la posibilidad de conocer y aprender de otros sitios culturales y recreativos a los que sus padres no los llevan por no contar con los recursos económicos necesarios (2).

La Ludoteca infantil comenzó en 2013, tras la inundación de La Plata (3), cuando se acordó un financiamiento parcial por parte de la Secretaría de Niñez y Adolescencia Municipal. A la misma actualmente concurren alrededor de 30 niños que rondan los 10 años, aunque se convoca a edades de entre 4 y 12. Suelen asistir en familia, esto es, hermanos y primos, y en general, pertenecen al barrio, asisten o han asistido al jardín de La Máquina de los sueños y/o suelen estar vinculados a sus diversas actividades.

La ludoteca, en general, propicia entre otras cuestiones la creatividad, el desarrollo personal y grupal, la puesta en común de habilidades, saberes (no escolares) y valores como la solidaridad, el compañerismo, el respeto por las diferencias, entre otros. Y tiene aquí sus reglas: para concurrir deben estar inscriptos previamente y comprometer su permanencia, evidenciándose una intencionalidad de proyecto a largo plazo.

En los encuentros, se invita a los chicos a jugar: pintar, escenificar, ver películas, en ocasiones cocinar, escuchar la lectura de cuentos y ver presentaciones de títeres. También se realizan actividades al aire libre que se llevan a cabo en el parque, como juegos de mancha, de puntería y con pelotas.

La coordinación de las prácticas está supervisada por dos profesoras en educación inicial que han pasado previamente por la experiencia de la ludoteca de bebés. También colaboran un profesor de educación física y una auxiliar que tiene a su cargo la preparación de la colación que se les brinda a los niños. En algunas ocasiones, reciben la visita y participación voluntaria de otros sectores de la comunidad.

La ludoteca como práctica se presenta como un espacio de educación no formal, de carácter social y comunitario; por su anclaje en un contexto situado y su intencionalidad de ampliar las posibilidades de acceso a un mundo cultural distinto al que habitualmente perciben los niños.

Los encuentros están atravesados por las cuestiones estructurales de la ONG, en cuanto a modos de organización, dificultades de sostenimiento, etc.; impactando por ejemplo en la

Gisela Assinnato, Pamela Vestfrid, María Antonieta Teodosio Vol. 1, N.º 53 (enero-marzo 2017)

necesidad de tener que cambiar en ocasiones los docentes a cargo. Paralela y consecuentemente, la ludoteca se ha constituido como un escenario dinámico, permitiendo la recreación permanente de estrategias de continuidad, generando articulación con diversos actores de la comunidad y una fuerte adhesión de quienes ya son parte del espacio.

La estrategia metodológica

El proyecto de indagación se lleva a cabo desde el modelo de sistematización de la práctica promovido por Mercedes Gagneten (1990), que implica un posicionamiento en el modo de hacer investigación y un proceso en el cual el investigador no concurre al espacio a buscar y registrar información, sino a construir conocimiento conjuntamente con los actores de la práctica.

Se propone una modalidad de trabajo donde la comprensión y la confianza hacia el otro, el reconocimiento de las distintas interpretaciones de los actores intervinientes y la renuncia al privilegio a la mirada del investigador, son aspectos centrales.

Cohherentemente con la propuesta de ligar en la sistematización a los actores de las prácticas populares con los de la universidad en un diálogo fecundo que busca las claves de comprensión de las realidades, el método busca partir de la praxis para contribuir a la construcción teórica, y a la vez generar un mejoramiento de lo que se hace “a partir de la reflexión en simultáneo con el desarrollo de las prácticas” (RePraSis, 2008).

Desde esta línea, Gagneten presenta siete fases para la sistematización, a saber: reconstrucción, análisis, interpretación, conceptualización, generalización, conclusiones y propuestas. Lejos de considerarse una síntesis, lo que se presenta en estas páginas son avances de esta sistematización, que aborda tan sólo las primeras instancias de este proceso metodológico.

Desde el 2015 hasta la actualidad, hemos concurrido a la ludoteca en distintos momentos para desarrollar: entrevistas, observaciones y recuperar material documental, que ha sido sistematizado para la investigación. Asimismo, hemos participado de diversas actividades, como por ejemplo el acto de fin de año de la ludoteca (2015), la salida con los pequeños al Teatro Argentino de La Plata (2016), la cena realizada en el Círculo Trentino para recaudar fondos para la ONG (2016). Es relevante recalcar que el trabajo de campo sigue en curso.

Gisela Assinnato, Pamela Vestfrid, María Antonieta Teodosio Vol. 1, N.º 53 (enero-marzo 2017)

La importancia del juego

Ahora bien, retomando la pregunta por la posibilidad de que el juego incida en el cambio social, conviene plantearse puntualmente si haría que los sujetos sociales asumieran actitudes y prácticas distintas de las que efectúan sin jugar. Dicho de otro modo: ¿puede el juego hacer que alguien deje de ser sujeto paciente para ser actante?, ¿puede promover modos de jugar colectivos y/o solidarios?, ¿desafía a los sujetos ante una realidad incómoda o adversa?, ¿posibilita que los sujetos “atiendan su juego”? ¿Cuál sería el detonante para que quien está habituado a jugar se enrola en el juego social?

Estas y seguramente una multiplicidad de interrogantes podrían plantearse a la hora de considerar el juego como factor de cambio social, como palanca desde donde mover sujetos, construcciones de realidad, disposiciones subjetivas y colectivas, valores y principios.

Lo cierto es que así como “la invención del niño” podría endilgársele a Freud, concomitantemente aquellos comienzos del siglo XX encendieron las luces sobre el juego, especialmente sobre lo que significa para lo humano, para la cultura, para el crecimiento. Los estudios sobre el mismo generaron un espacio pródigo para el estudio y la comprensión de las humanidades. De hecho, tanto Huizinga con su *Homo Ludens* como Wittgenstein dan muestras de su incidencia.

No obstante el giro lingüístico acaecido, conviene revisar la especificidad de lo que define a una ludoteca.

En ese sentido, una lectura por distintos materiales bibliográficos (Monroy Antón y Saéz Rodríguez, 2011), permite sostener que los especialistas coinciden en que:

- son ámbitos de encuentro entre niños
- que tienen diversos juguetes destinados al juego de los niños o a su préstamo
- que han de ser abiertas a los niños de los distintos sectores sociales
- que cuentan con un agente de intervención (el ludotecario), que se desempeña como el educador del lugar.

El concepto de ludoteca que se instaura desde el año 1934, se ha ido complejizando: de ser concebida como un espacio que brinda juguetes a un espacio que posibilita los vínculos sociales, proporciona un ámbito para el desarrollo integral del niño y le brinda diversión. Sin embargo, con el transcurso del tiempo nuevas funciones se le encontrarán seguramente a las ludotecas por su potencialidad.

Cabe señalar que para el adecuado desenvolvimiento de una ludoteca es esencial la programación. La planificación del espacio, el tiempo y los recursos lúdicos. Conjuntamente

Gisela Assinnato, Pamela Vestfrid, María Antonieta Teodosio Vol. 1, N.º 53 (enero-marzo 2017)

con esto último, la presencia de un ludotecario competente, que logre empatía y la motivación de los niños son cruciales para esta actividad.

En ese sentido, las ludotecarias de la Máquina de los sueños cuentan con conocimientos como Profesoras del Nivel Inicial y transitan una capacitación interna con las referentes de la ludoteca que las preparan, con el objetivo de que recuperen su memoria lúdica. Asimismo, diseñan en conjunto las actividades y facilitan los materiales para utilizar en cada encuentro. Cavalieri comentó acerca de la capacitación: “Procuramos que las jóvenes recuperen la memoria lúdica que han perdido con su paso por la educación formal, como es el caso de los juegos y las canciones tradicionales” (Cavalieri, entrevista personal, 2016).

Las ludotecas según el rango de edad al que están destinadas se clasifican en bebetecas y ludotecas infantiles. En el caso de la Máquina de los sueños, en la actualidad se desarrollan ambos tipos de ludotecas. La bebeteca es la que posee una mayor tradición; a la misma concurren los días miércoles madres o abuelas con bebés de muy temprana edad. En dicho espacio se trabaja fuertemente el vínculo familiar y se realiza estimulación temprana. De los centros de salud cercanos, derivan y aconsejan a los padres que lleven a sus hijos a la bebeteca cuando identifican que su desarrollo no es el adecuado para la edad. No obstante, el equipo de investigación ha seleccionado para la indagación la ludoteca de la ONG, que se desarrolla los sábados por la mañana.

En vinculación al sentido del juego, los actores del espacio en estudio nos han expresado que la misma es una ludoteca comunitaria, que concibe al juego de manera diferente a como se hace en la institución educativa formal. Nos han explicado que en la escuela se hacen juegos para aprender las letras o se juega también para resolver problemas matemáticos, siendo un juego que se lleva a cabo con un fin claro y preciso, determinado por el adulto y que justamente por ello no lo consideran un “juego”.

Por el contrario, Graciela Cavalieri manifiesta que entiende al juego en los siguientes términos:

Un factor del desarrollo, que tracciona hacia delante a la zona de desarrollo próximo, lo que es lingüístico, la imaginación, el lenguaje-pensamiento y lo motriz. Entonces lo concebimos más con el desarrollo que con las actividades de aprendizaje. El aprendizaje viene subsidiariamente, porque el juego siempre trae consigo aprendizaje aunque sea en el ámbito informal. Nosotros lo tomamos al jugar con todo lo que implica abrir la imaginación, de salir de la situación real para trasladarse a una situación imaginada o ajena a la realidad cotidiana. Crear su propio juego, incentivar la creatividad (Cavalieri, entrevista personal, 2016).

Además, añade:

Gisela Assinnato, Pamela Vestfrid, María Antonieta Teodosio Vol. 1, N.º 53 (enero-marzo 2017)

En la ludoteca el niño elige los materiales y la actividad, juega con otros, se socializa y se desarrolla en todos los aspectos. Aprende subsidiariamente, pero aprende mucho, pero no porque nosotros lo planteemos como el objetivo primario, el objetivo primario es jugar (Cavaliere, entrevista personal, 2016).

Al hacer referencia a los autores que le permiten pensar en el juego, Graciela Cavaliere destaca al teórico de la psicología, Lev Vigotsky, porque posibilita considerar con optimismo el desarrollo real que presentan los niños que se encuentran en situación de vulnerabilidad. Al trabajar la zona de desarrollo próximo, es decir, aquella en que podrían estar si se los estimula adecuadamente, constituye un factor decisivo. Muchas veces el desarrollo real de estos niños no es el adecuado para su edad y el juego se convierte en el puente que los tracciona hacia la zona de desarrollo próximo. Así, el juego se vuelve una herramienta muy poderosa.

Por otra parte, se hace evidente a esta altura del trabajo que la práctica social de índole educativa es en sí misma práctica de comunicación, ya que involucra sujetos que se relacionan a través del lenguaje, con mensajes que entran discursos; que los sujetos se relacionan y establecen vínculos y además porque esas prácticas son productoras de sentidos. Así lo postula Jorge Huergo (2005), para quien la delimitación del espacio áulico no es condición necesaria para que una práctica pueda comprenderse como educativa. Y el juego a partir de la creación de un ámbito ficcional, claramente delimitado, construye un escenario articulado en el que los aprendizajes se realizan sin hacer ostensibles las huellas de lo didáctico, con lo cual a través de él se producen lenguajes, discursos, vínculos y sentidos cuya fuerza ilocucionaria se expande en virtud de sus propios valores: la libertad y el disfrute.

Por las razones antedichas, conviene marcar que los códigos que se aprenden a través del juego allanan el juego social. No necesitan ser particularmente inclusivos para ser eficaces en este punto: los niños al jugar se sitúan en lugares móviles, que no definen previamente los resultados. Siempre posibles ganadores, competidores, adversarios, ayudantes, y si perdedores, el juego cada vez puede volver a empezar. Basta con decir las palabras claves, con la ventaja de que si los contrincantes se enojan, al rato se amigan y pueden volver a jugar.

En ese sentido, la práctica llevada a cabo por La Máquina de los Sueños se puede vincular con los ejes de la comunicación para el cambio social en cuanto a las relaciones entre la comunidad y la institución, también con las prácticas lúdicas en contextos de alta vulnerabilidad

Gisela Assinnato, Pamela Vestfrid, María Antonieta Teodosio Vol. 1, N.º 53 (enero-marzo 2017)

social, con la formación de identidades -las de los chicos, de las pasantes, de las madres, de las maestras, de los padrinos, de las mismas docentes-, de proyectos de futuro.

En relación con lo dicho, el aprendizaje del juego en los bebés promueve un tipo particular de comunicación con sus madres que vuelve a enlazarlos, después del cordón umbilical y luego o simultáneamente con la lactancia. El juego es un nuevo espacio-tiempo en el que definen el vínculo de confianza y de reciprocidad, que los pone ante el ser-para-otro. Ese aprendizaje entendemos que resulta de fundamental importancia para la construcción ulterior de vínculos sanos y positivos.

En el caso de los niños, la variedad de juegos genera para poner en práctica actividades intelectuales diversas, así como motrices y de relación. También tienen allí lugar los juegos de competencia, aunque no son los únicos ni los más empleados.

Estas primeras ideas, permiten considerar que estos sujetos -niños y adultos-, involucrados de diferente forma alrededor de la ludoteca, cuentan con otras posibilidades de acceso al juego social, bien por las capacidades de diálogo que van propiciando, bien por asumirse actores de su propio juego, bien por reconocer que una mano perdida -en las cartas- no define el juego. Sus modos de relacionarse a través del juego habilitan la alegría y la esperanza, condiciones de base para querer ganar el juego. En ese sentido, creemos que esta experiencia comunitaria favorece desde la práctica de comunicación el cambio social.

Conclusiones

El conocimiento ingenuo expresa que el juego no tiene ninguna relación con él. Y ahora sabemos que se equivoca.

Nuestra inmersión en la Máquina de los sueños y centralmente en la Ludoteca para niños, nos ha posibilitado conocer un ámbito llevado adelante por un equipo de personas sumamente solidarias, responsables y comprometidas con el desarrollo de la niñez en el barrio San Carlos, que le brindan a los pequeños de la zona otras experiencias de vida que se complementan con las del seno familiar y la escuela, entre ellas el juego a través de la ludoteca. En este espacio, las ludotecarias promueven el afianzamiento de relaciones sociales, del diálogo y el pensamiento. Hemos realizado entrevistas a padres cuyos hijos concurren a la ludoteca, quienes han afirmado que éstos han mejorado sustancialmente su vocabulario y su desempeño escolar, razón por la cual están muy satisfechos con el trabajo que se realiza desde la ONG. Vimos cómo los actores que llevan adelante la ludoteca conciben el juego en sentido amplio,

Gisela Assinnato, Pamela Vestfrid, María Antonieta Teodosio Vol. 1, N.º 53 (enero-marzo 2017)

porque una salida cultural o recreativa también forma parte de sus objetivos formativos. Así, a lo largo del año gestionan visitas guiadas y traslados hacia sitios diversos cuyos nombres (Mundo Marino, Buenos Aires, el Teatro Argentino, por decir algunos) estos chicos y muchas de sus madres solo conocen por TV.

En las palabras de Cavalieri, esta idea de juego se diferencia de la que prevalece en la educación formal, que no promueve –en términos generales- la creatividad, la libertad y el goce de los niños, contrariamente a lo que sí se busca incentivar desde la ludoteca, que posibilita el descubrimiento, la creación y el protagonismo de los niños.

Todo lo dicho abona la formación de sujetos curiosos, protagonistas, que se animan a participar y a involucrarse en los desafíos que los juegos proponen, que son capaces de entender las reglas y de atenderlas o reescribirlas, desafiarlas o soñarlas. Y seguramente esto redundará en beneficio del juego social.

Notas

(1) Para ello se contó con contribuciones varias, entre las que se destacan el Fondo FAO del 1% para el desarrollo, la Cooperativa Unicomondo (de Vicenza, Italia), grupos de ciudadanos y fondos recolectados por la asociación en Roma, la Asociación Italiana “Avvocati per bambini” (AxB), privados y empresas en Italia y Argentina, y aportes recaudados en acciones como rifas, bingos y eventos. Los proyectos de ampliación de la sede aún no concluyen: en un futuro, se espera albergar una escuela primaria.

(2) También han visitado la estación hidrobiológica de Chascomús, Mundo Marino (Partido de La Costa) y, en La Plata, el Estadio Único y la Iglesia Catedral. Varios padres, madres o tutores han acompañado al grupo de niños y referentes de La Máquina en estas experiencias.

(3) La inundación del 2 y 3 abril de 2013 fue la mayor en la historia de la ciudad, con un saldo de casi un centenar de víctimas fatales y una suma aproximada a los 500 millones de dólares en pérdidas. El agua afectó la zona de incidencia de la ONG, caracterizada por calles de tierra, casas sencillas de material y otras de madera y chapa.

Bibliografía

Buenfil Burgos R. N. (1992) *Análisis de discurso y educación*. México: Departamento de Investigaciones Educativas Centro de Investigación y de Estudios Avanzados del Instituto Politécnico Nacional. DIE 26.

Cadavid Bringe, A. Los actuales debates sobre comunicación, desarrollo y cambio social. En: Cadavid Bringe, A. y Gumucio Dagron, A. (Edit.) *Pensar desde la experiencia*.

Gisela Assinnato, Pamela Vestfrid, María Antonieta Teodosio Vol. 1, N.º 53 (enero-marzo 2017)

Comunicación participativa para el cambio social. Bogotá: Corporación universitaria Minuto de Dios, Fac. de Ciencias de la Comunicación.

La Máquina de los Sueños (2009) Nuestra Historia. Recuperado de: <http://goo.gl/JVku6b>

Gagneten, M. M. (1990) *Hacia una metodología de sistematización de la práctica.* Buenos Aires: Editorial Humanitas.

Gumucio Dagon, A. y Tufte, T. (Comp.) (2008) *Antología de comunicación para el cambio social.* Bolivia: Consorcio de Comunicación para el Cambio Social.

Huergo, J. (2005). *Hacia una genealogía de Comunicación/Educación. Rastreo de algunos anclajes político-culturales.* La Plata: Ediciones de Periodismo y Comunicación Social, FPyCS, UNLP.

Monroy Antón, A. y Sáez Rodríguez, G. (2011). Concepto y tipos de ludotecas. *Revista digital Educación Física y Deportes, Año 16, N° 161.* Recuperado de <http://goo.gl/AkLfbP>

Monroy Antón, A. y Sáez Rodríguez, G. (2012). Las ludotecas, importancia y funciones en el desarrollo de la actividad física del niño. *Revista Digital EFDeportes.com, Año 16, N° 164.* Recuperado de <http://goo.gl/eg8GsW>

RePraSis (2008). *Informe de la sistematización de las prácticas sociales de ACJ.* Fundación EPyCA.