



*Legislatura de la Provincia
de Río Negro*

FUNDAMENTOS

El juego se vincula con el aprendizaje, la expresión y la creación, son inseparables, en tanto no quedemos atrapados en una lectura definitiva, obturadora de nuevos aprendizajes.

Lo curricular como instancia prescriptiva, obedece a razones histórico-sociales que nos trascienden. Si bien nadie podría negar el valor y la necesidad de la educación formal, recordemos que los aprendizajes están además indisolublemente ligados:

- a aquellos factores diseñados por las circunstancias, que atraviesan y dejan su impronta en el nacimiento y la crianza de cada niña y cada niño.
- al contexto familiar y escolar y a ciertos localismos aún sobrevivientes, expectativas, costumbres, valoraciones que se atribuyen al juego y a las interacciones con las personas y los objetos.
- al folclore como producción humana de autor anónimo que incide en los modelos vinculares en la familia y en las prácticas que se repiten dentro de las instituciones educativas, cuentos, leyendas, canciones, juegos corporales, inclusive discutibles rituales que posiblemente no encuentren explicación en los postulados que orientan el quehacer docente.

En cierta medida son estas condiciones: el nacimiento y la crianza, las fuerzas del contexto y de las costumbres las que modelan nuestras más tempranas representaciones, las que pueden funcionar como emblema o como estigma y, de una manera u otra, manifiestan el enlace existente o ausente entre juego y aprendizaje. Se establece una mutua representación entre el juego y el aprendizaje.

Por ello cada vez con más fuerza, las investigaciones alientan la intervención de las personas adultas, de los docentes, en toda actividad que extraña lo lúdico y el desarrollo cognitivo. Hay irrefutables evidencias acerca de la relación entre el juego y el acceso a la matemática, el logro de competencias lingüísticas y la resolución de problemas. Es más, hoy contamos con aportes que ponen en claro que un delicado equilibrio entre juego exploratorio, juego libre y juego dirigido, puede favorecer la organización de la realidad, la conceptualización y los procesos que caracterizan a los aprendizajes complejos.

La relación entre juego y creación: pensamiento convergente y divergente, diversión y sufrimiento, las ansiedades de pérdida y ataque ante lo nuevo, lo siniestro y el salto cualitativo que provoca el acto creativo cuando



Legislatura de la Provincia de Río Negro

proyectamos un juego. El habla, la construcción, el modelado, las reglas que demarcan el tiempo y el espacio, la dramatización y los inventos, dan prueba de la creatividad que estalla juego mediante.

Definiciones sobre que es el juego, para que jugar y sobre todo cuando, con quien y con qué jugamos son aspectos importantes que pueden dar lugar -de hecho lo dieron- a varios tratados. Nos podemos responder que con las palabras, con la escucha, con la voz, con las imágenes, los recuerdos, los dolores, las reflexiones, con las ideas para no ser meros repetidores, obedientes transcriutores o pasadores de las enseñanzas prescriptas. Esto nos lleva a la relación entre juego y estereotipia producto de la burocracia pedagógica, que tras los embates de los medios y su persuasivo elogio al consumo, tras el creciente desprestigio de la escuela y la proclamada muerte de la historia, innegables signos de este fin de siglo que con sus nodrizas electrónicas y otros ruidos hirientes, han ido plastificando, industrializando y llenando de "chips" el tiempo y el espacio del juego al decir de María Teresa González Cuberes.

Pero de todas maneras, el discurso de la debatida posmodernidad nos obliga a problematizar nuestras convicciones mas arraigadas. Los cibernautas están entre nosotros y han venido para quedarse.

Ciertamente hay juegos viejos y juegos nuevos, y nada nos autoriza a creer en la superioridad de unos sobre los otros. Por ese resquicio, por esa grieta del porvenir, podemos colarnos hoy. Y seguir descorriendo los velos mas encubridores y atender al deseo de jugar para que al menos los juegos no nos "desaparezcan".

El juego puede nacer por si mismo o bien puede promoverse desde una consigna o una propuesta. Podemos abandonarlo, engancharnos en él , o modificarlo según nuestros designios. Para jugar se precisa el "querer" y el "saber" jugar. Acentuaremos la idea de que quedan muchos chicos y chicas que quieren que juguemos con ellos. Para hacerlo hemos de desencadenar lo lúdico de nosotros mismos, hemos de desencantar el aburrimiento y la solemnidad inoportuna.

Evidentemente podríamos construir un tratado pedagógico sobre el juego, pero lo focalizaremos hacia aquellos que se comercializan como material didáctico o juegos educativos haciendo extensiva nuestra preocupación hacia la cartografía a la que tienen acceso nuestros estudiantes.

Los juguetes con los que nos abruma desde las pantallas de televisión , los medios gráficos y todo tipo de propaganda se presentan como transmisores de modelos socio-económicos, superhéroes y supermalvados, hay una estigmatización de los roles femenino y masculino, hay costos y consecuencias en los niños respecto a las posibilidades de adquisición; competencia: más tengo, más soy.



Legislatura de la Provincia de Río Negro

Los modelos de violencia o de regímenes antidemocráticos y/o prácticas de crueldades aberrantes que se practican aún hoy en ciertas democracias del mundo con los consecuentes peligros de imitación que podemos observar frecuentemente en ataques masivos con armas en escuelas, secuestros y torturas de compañeros y maestros, en definitiva con consecuencias funestas para la seguridad colectiva.

Otro aspecto a analizar es la relación con la identidad nacional, derecho consagrado como novedoso en la jurisprudencia internacional a través de su incorporación en la Convención Internacional de los Derechos del Niño y del Adolescente pasando de ser una reivindicación individual a ser un derecho colectivo de una minoría, de una comunidad y hasta de una nación. En ese marco deberíamos analizar por lo menos desde la responsabilidad educativa cuales de ellos (los juguetes) tiene que ver con lo nuestro, nuestro país en el marco de una identidad latinoamericana, con nuestra cultura y nuestra realidad.

Nuestros niños deberían poder incorporar la magia, la imaginación y la creatividad pero sin imposición de modelos: reyes y princesas antes, superhéroes y modelos top ahora; siempre impregnando los juegos de los niños con pautas de consumo dignas de lo más salvaje de la política del libre mercado para los que "pueden comprar", todos los demás quedan afuera, los no tan lindos, los no tan flacos, los no tan ricos, los menos competitivos, los menos especulativos.

Han sido numerosos los casos de comercialización -en todo el territorio nacional y por ende en nuestra provincia- de juguetes didácticos con graves errores geográficos y aún fabricados con elementos plásticos contaminantes nocivos para la salud y ya retirados de la comercialización en otros países.

Las preguntas que nos debemos hacer es que tipo de controles debe ejercer el Estado en los juguetes que se fabrican, en que medida colisionan la libertad de emprendimiento con la libertad de elección y si esta última es tal ante la supremacía de la propaganda y el deseo subyacente impuesto por la moda.

Si el Estado se tiene que hacer cargo de la educación pública, de la prevención del delito, de la problemática de la seguridad y sus consecuencias..., de la justicia..., en síntesis de la gente, debe tener también la obligación de controlar en un marco didáctico y pedagógico que le llega a nuestros niños, a sus ojos y a sus manos.

Por ello:

AUTOR: Eduardo Mario Chironi



*Legislatura de la Provincia
de Río Negro*

**LA LEGISLATURA DE LA PROVINCIA DE RIO NEGRO
COMUNICA**

Artículo 1°.- Al Poder Ejecutivo Nacional, Ministerio de Educación y Cultura la necesidad de que se constituya en organismo de control y autorización, previo a su comercialización de todos los juguetes, fundamentalmente de aquellos designados como de ingenio y/o didácticos destinados a niños y adolescentes.

Artículo 2°.- Al Poder Ejecutivo Provincial, Consejo Provincial de Educación, la necesidad de ejercer el control jurisdiccional sobre la comercialización con fines didácticos de los juegos para niños y adolescentes.

Artículo 3°.- De forma.