



JUGAR

Programa Nacional
de Derecho al Juego

Serie: El derecho al juego y la recreación

El juego en el Sistema de protección de derechos



Ministerio de
Desarrollo Social
Argentina

Secretaría Nacional de Niñez,
Adolescencia y Familia

Autoridades nacionales

Presidente de la Nación

Alberto Á. Fernández

Vicepresidenta de la Nación

Cristina E. Fernández de Kirchner

Ministro de Desarrollo Social de la Nación

Juan Zabaleta

Secretario Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia

Gabriel Lerner

Directora Nacional de Sistemas de Protección

Mariana Melgarejo

Colección El derecho al juego y la recreación.

Desarrollo de contenidos:

Equipo del Programa Nacional Derecho al Juego. Dirección Nacional de Sistemas de Protección.

Edición y diseño:

Área de Comunicación. Jefatura de Gabinete de Asesores/as. SENAF

Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia - SENAF

El juego en el Sistema de protección de derechos: Serie: El derecho al juego y la recreación / 2da ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia, 2022. 36 p.; 21x15cm.

ISBN 978-987-48054-4-7

1. Derecho. 2. Juegos. 3. Ley de Protección Integral de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes. I. Título

CDD 305.23086

Índice

Prólogo	5
Introducción	7
I. El juego como derecho	9
II. El Sistema de Protección Integral de Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes y el Programa “JUGar”	11
II.1 ¿Por qué Sistema?	11
II.2 Territorios lúdicos	13
III. Sobre infancias, adolescencias y el tiempo al juego	15
IV. La persona adulta en el escenario lúdico y el sistema de protección	18
V. Acerca del juego	20
V.1 El juego y la violencia	22
V.2 El juego cooperativo	25
V.3 El juego y la tecnología	26
V.4 El derecho a la recreación, la vida cultural y las artes	29
V.5 Juego y género	30
V.6 Reflexiones finales	32
Bibliografía	35

Prólogo

Un Derecho para garantizar

La palabra jugar puede significar distintas cosas para cada persona, pero en su acepción como “acción” es lo que hacen -o desean hacer- la mayor parte del tiempo niñas, niños y adolescentes. Porque esa es la manera que tienen de expresarse desde las primeras etapas de sus vidas, de construirse a sí mismos en relación con el mundo, construyendo así los vínculos afectivos, familiares y comunitarios.

En la tradición de las políticas públicas en torno a las infancias, el acceso al juego aparece como uno de los derechos muchas veces postergado, más allá de contar con un marco normativo internacional y local que lo reconoce; un derecho subordinado a otros, como si fuera de menor importancia que los otros derechos, menos urgente en su atención, desafiando con esta omisión la integralidad del acceso a derechos. Asimismo, en ocasiones no son contempladas las limitaciones para acceder al juego por parte de las diferentes infancias que se encuentran en distintas situaciones de vulnerabilidad.

Partimos del lugar fundamental que el juego y la recreación tienen en el desarrollo saludable, en el aprendizaje y en la construcción de prácticas de ciudadanía y por ello lo reconocemos como un derecho de todos los chicos y las chicas. Sin embargo, no desplegamos el conjunto de acciones positivas necesarias para que ellos y ellas lo disfruten.

Tenemos un desafío importante por delante -en virtud de las competencias que la Ley 26.061 reconoce a la Secretaria Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia- y es el de impulsar las condiciones para



que el juego se haga efectivo, a través de políticas y acciones concretas. Con ese propósito hemos dictado la Resolución 714/2020, creando el Programa Nacional de Derecho al Juego “JUGar” cuyo objetivo principal es institucionalizar en cada localidad de nuestro territorio nacional el acceso al juego como derecho de las infancias y adolescencias.

El material que aquí presentamos es el primero de una serie que llamamos “El derecho al juego y la recreación”, en el marco de las acciones del Programa Nacional JUGar, desde el cual buscamos fortalecer las capacidades locales relacionadas con este tema, porque jugar es muy bueno, necesario, importante y además es un derecho.

Gabriel Lerner

Secretario Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia
Ministerio de Desarrollo Social

Introducción

El Juego como política pública

La Secretaría de Niñez, Adolescencia y Familia ha tenido y tiene muchas y muy interesantes iniciativas que han promovido el juego y la recreación, desde distintas estrategias y actividades. Sin embargo, el derecho al juego, tal como está reconocido en la Convención Internacional sobre los Derechos del Niño y en la Ley Nacional de Protección Integral de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes (Ley 26.061), no tenía expresión específica en una acción que le otorgue sentido y rectoría en tanto política pública.

En ese sentido, el Programa Nacional de Derecho al juego “JUGar” fue pensado estratégicamente desde la responsabilidad que nos compete como funcionarios/as públicas y como personas adultas que integran la comunidad, en tanto debemos garantizar las condiciones de ejercicio y disfrute pleno de los derechos de las chicas y chicos de todo el territorio nacional.

Las infancias y adolescencias se están modificando a pasos acelerados al ritmo de los cambios políticos, económicos, sociales y culturales, tanto locales como internacionales, ganando cada vez mayor protagonismo en los asuntos que les interesan y que los y las convocan. Y por eso consideramos que las políticas públicas deben acompañar las necesidades de chicos y chicas, que son -cada vez más- parte activa de las comunidades en las que conviven, en las que deben poder desarrollar sus prácticas sociales, culturales y de ciudadanía desde un lugar protagónico, que considere sus necesidades, sus intereses y, que fundamentalmente apunte a la protección y ampliación de sus derechos.



El derecho al juego, a la recreación y a los bienes culturales, debe tener un espacio de importancia en las políticas públicas de niñez y adolescencia, no sólo porque lo piden las normativas, sino, fundamentalmente, porque lo piden chicos y chicas.

El presente material ha sido diseñado y adaptado como herramienta de apoyo territorial en el marco del Programa Nacional de Derecho al Juego “JUGar”, a los fines de instalar en la agenda social y de las políticas públicas la necesidad de mejorar las capacidades del Estado, en sus distintos niveles jurisdiccionales, para que puedan garantizar el acceso a este derecho para todos y todas los niños, niñas y adolescentes.

Mariana Melgarejo

Directora Nacional de Sistemas de Protección
Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia

Miramos la misma luna
buscamos el mismo amor,
tenemos la misma risa,
sufrimos la misma tos.

Nos dan las mismas vacunas
por el mismo sarampión,
hablamos el mismo idioma
con la mismísima voz.

Yo no soy mejor que nadie
y nadie es mejor que yo
por eso tengo los mismos
derechos, que tenés vos.

Derechos torcidos
Midón -Giani

I. El Juego como Derecho

La Convención sobre los Derechos del Niño adoptada por la Asamblea General de Naciones Unidas el 20 de noviembre de 1989, produce un cambio de paradigma, recogiendo tradiciones y discusiones que se venían impulsando desde distintos colectivos de la sociedad: los niños y las niñas ya no son vistos como futuros ciudadanos, adultos en proceso de formación, sino titulares de derechos. En su artículo 31, la CDN consagra el derecho al descanso, el esparcimiento, el juego y las actividades recreativas:

Convención sobre los Derechos del Niño. Art. 31.

Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.

Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento.



De tal manera, los Estados deben asumir la responsabilidad de velar para que “los derechos del niño” se cumplan, a través de la generación de políticas de Estado que garanticen el acceso igualitario para todas las niñas, los niños y adolescentes.

En 1990, Argentina adhiere al texto de la **Convención sobre los Derechos del Niño** a partir de la **Ley 23.849**; y cuatro años después, con la reforma de la Constitución Nacional, este instrumento internacional pasa a formar parte de nuestro ordenamiento con jerarquía constitucional.

En 2005, se sanciona la **Ley Nacional de Protección Integral de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes - Ley 26.061-**, que en su artículo 20, receptó el derecho a la recreación, esparcimiento y juegos recreativos.

El enfoque de **integralidad** de derechos establecido por la Ley 26.061 implica que los derechos no pueden ser satisfechos de manera aislada (uno a uno) o alternativa (unos sí y otros no), sino que es necesario pensarlos como complementarios y convergentes, y deben ser atendidos de esa forma por los órganos administrativos de protección de derechos. Dicho de otra forma, niñas, niños y adolescentes, no tienen necesidades fragmentadas; además, la vulneración de un derecho generalmente repercute dificultando el acceso a otros.

Es por eso que los derechos se reconocen a la ciudadanía de manera integral y simultánea, para garantizar una vida digna. Las personas no dividen sus vidas de acuerdo a tal derecho que estén ejerciendo: la práctica de la ciudadanía es compleja como toda práctica social, y esa complejidad debe ser considerada en nuestras intervenciones. Todos los derechos para todas las infancias y adolescencias, ese ha de ser el horizonte de acción. Promover y garantizar el derecho al juego, desarrollar las políticas públicas necesarias para que el “**JUGar**” pueda acontecer, es una responsabilidad del Estado.



II. El Sistema de Protección Integral de Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes y el programa JUGar

La Ley 26.061 establece que para garantizar los derechos de las niñas, niños y adolescentes es necesaria la construcción, desde el Estado, de un **Sistema de Protección** que de respuestas de manera integral.

II.1 ¿Por qué Sistema?

En primer lugar y a título general, cabe recordar que, un sistema es un conjunto de elementos que interactúan entre sí. Ahora, en el marco de lo establecido por la Ley 26.061; nuestros elementos del Sistema de Protección son los **derechos en acción, las instituciones y los individuos**, quienes en interacción conjunta garantizan las condiciones de ejercicio de los derechos de niñas, niños y adolescentes.

Entendiendo al Sistema de Protección como un **conjunto de órganos, programas, instituciones y servicios**, podemos pensar la interrelación de los actores gubernamentales y no gubernamentales, de los distintos poderes (en sus distintos niveles); además de las organizaciones de la sociedad civil, y las personas en tanto individuos de una sociedad que se responsabilizan y participan de la crianza y el cuidado de las infancias y adolescencias.

Entonces llamamos Sistema de Protección Integral a la **respuesta estatal que debe darse ante situaciones de amenaza o vulneración de derechos de las niñas, niños y adolescentes, y a las acciones destinadas a la promoción y protección de estos derechos**. Es decir, no solo abarca las acciones de defensa ante situaciones de vulneración de derechos sino y primordialmente también, a las acciones que garantizan las condiciones de ejercicio de esos derechos. Por lo tanto, debemos pensar en una variedad de actores que se interrelacionan, mediante dinámicas que permitan articular transversalmente la organización institucional del Estado y la sociedad civil, teniendo en cuenta las realidades de la comunidad.



Este conjunto de políticas y acciones consideran a la niña, el niño y al adolescente como un sujeto activo de derechos, es decir, un ciudadano, a lo largo de todo su crecimiento. Además, define las responsabilidades de la familia, la sociedad y el Estado en relación a la efectivización, disfrute y protección de los derechos universales y especiales por su condición de personas en desarrollo.

En ese sentido, el **Programa Nacional “JUGar”** propone la institucionalización del derecho al juego para todas las niñas, los niños y los adolescentes entendiendo que es una responsabilidad de todas y todos garantizar el derecho al juego en las infancias y adolescencias, y para poder hacerlo efectivo, es necesario que el Sistema de Protección Local asuma el compromiso, articulando acciones, programas, propuestas y deseos en el territorio para dar vida al juego, al “JUGar”, en todas las provincias del país.

“JUGar” construye su fundamento en la sinergia del trabajo colaborativo de cada actor institucional o comunitario, de cada nivel del Estado para institucionalizar el acceso al juego como derecho para nuestras infancias y adolescencias. Mirar integralmente a la niña, al niño y al adolescente; concebir que todos los derechos son fundamentales y garantizar su ejercicio en las mejores condiciones posibles. Desde la integralidad que suponen los derechos, estamos convencidos y convencidas que, la importancia de desarrollar el juego en el ámbito comunitario también garantiza el derecho a la salud física, emocional y mental, a la educación y a la identidad.

A rectangular box with a black border and orange diagonal stripes on the left side. It contains text about thinking of play and play spaces.

Pensar el juego y los espacios lúdicos insertos en el territorio, es pensar el juego en articulación y funcionamiento dentro de la red de instituciones que conforman el Sistema de Protección

A modo de ejemplo, para poder dar cuenta de la integralidad de los derechos, y la importancia que como adultos y adultas tenemos de garantizar el ejercicio efectivo de los mismos, podemos pensar en aquellas situaciones donde niñas, niños y adolescentes que se encuentran hospitalizados; y aún así disfrutan en calidad plena del acceso al juego

y la recreación. Al promover un espacio lúdico en el ámbito de la salud, estamos favoreciendo la calidad de vida de niñas y niños hospitalizados y su familia, brindando un espacio donde las infancias puedan salir de la pasividad a la que se encuentran sometidas/os, donde tengan la posibilidad de expresarse y comunicarse con los y las demás, priorizando ante todo su condición de niñez más allá de su enfermedad (Skrbec y Andrusiewicz, 2015).

El cielo en la vereda
dibujado está
con espuma y papel de seda
del Jacarandá
Canción del jacarandá
María Elena Walsh



II.2 Territorios lúdicos

Una de las líneas primordiales del Programa Nacional “JUGar” es la instalación del derecho al juego en cada municipio, articulando con los niveles provinciales y nacionales. Así, en cada localidad, se promueve el compromiso para la planificación y ejecución de acciones concretas que se traduzcan en propuestas sostenibles, institucionalizadas y sistematizadas. En este marco, proponemos pensar estas acciones como territorios lúdicos.

Un **territorio lúdico** es una zona o lugar determinado, un área de juego donde las personas pueden moverse y expresarse liberados de una vigilancia estricta. Los territorios lúdicos pueden ser clasificados con diversos criterios. Así, se los podría agrupar en función de la población que recibe, de la modalidad de gestión, según objetivos, inserción institucional, etc.

Es muy frecuente nombrar con el término **espacio lúdico**, a los espacios de juego para niñas y niños, pero por el carácter federal de este programa



nos parece más acorde (y lúdico al mismo tiempo) llamarlos **territorios**. Un territorio (a diferencia del espacio) está cargado de identidad, de tierra, de vida y de historia. Lo que se juegue en cada territorio tendrá su impronta, sus características particulares, su “localidad”. Asimismo, el formato de los **territorios lúdicos**, pueden asumir distintas variantes, como:

Juegotecas: espacios acotados en espacio cerrado, este es el territorio de juego por excelencia si se piensa en lugares muy poblados. Tienen la ventaja de no depender de las inclemencias del tiempo y al no tener que preocuparse por el entorno permite poner mayor atención a lo que pasa al interior del grupo. Se convierten así en territorios ideales para la inclusión. Otra ventaja de este espacio, es la capacidad de intervención que posee; pudiéndose crear diferentes escenarios para incentivar la imaginación. Son dispositivos que suelen ser bastante estructurados en cuanto a la participación, ya que quienes se inscriben acuden al espacio con cierta regularidad. Esto permite un trabajo integral con los y las participantes y sus familias.

Juegoteca Móvil: propuesta ideal para poder llevar a lugares donde por la complejidad en que viven niñas, niños y adolescentes, por su lejanía o geografía se hace muy difícil implementar una modalidad fija. Requiere una gran variedad de materiales y la forma de movilizar los mismos. También supone un trabajo previo de las y los adultas/os responsables o facilitadores para coordinar el encuentro y recabar la información necesaria para planificar en función de las características grupales.

Patios o plazas lúdicas: territorios que tienen la característica de ser espacios abiertos. En ellos se ofrecen actividades recreativas o lúdicas de circulación más libre, ya que se emplazan en lugares públicos de libre circulación. Los materiales que se utilizan suelen ser de mayor tamaño (porque no se pierden, son más llamativos y en muchos casos también más masivos) y exige una preparación y predisposición especial de las personas adultas responsables o facilitadores que estén a cargo.



Naturaleza en juego: estos territorios no tienen mucha difusión y acogida en nuestro país, pero es una opción de utilización de espacios con una alta diversidad de plantas, animales y ambientes destinados para que niñas, niños y adolescentes jueguen y exploren libremente en contacto con la naturaleza. Este tipo de juego es uno de los más restringidos ya que en parques o en áreas naturales el nivel de protección a las plantas y animales es tan alto que se hace imposible, y hasta expulsivo, el juego y la exploración. Trepas un árbol, jugar con barro, construir un refugio son juegos de alto valor creativo que hoy en día, sin un lugar preparado y una mirada de cuidado, se ven coartados en las ciudades.

Lo importante de estos territorios, cuya enumeración solo es ilustrativa pudiendo los municipios crear, fortalecer e institucionalizar otras experiencias que se ajusten a sus realidades; es que cuenten con un equipo de facilitadores lúdicos con una formación sólida, que sean lúdicos y creativos, capaces de tener una mirada atenta y crítica sobre el acceso de las infancias y adolescencias al juego. Ser sensibles a las particularidades del juego, a cada relación que cada niña, niño o adolescente establezca con lo que define como “juguete”, con el jugar.

Quiero tiempo, pero tiempo no apurado
tiempo de jugar que es el mejor.

Por favor, me lo da suelto y no enjaulado
adentro de un despertado.

Marcha de Osías.
María Elena Walsh



III. Sobre infancias, adolescencias y el tiempo al juego

Existen diferentes representaciones acerca de la infancia y la adolescencia. Estas diferencias varían de acuerdo a cómo ha sido pensada la infancia por el mundo adulto en cada momento histórico. Por eso resulta necesario pensar las infancias plurales y diversas no desde un tiempo meramente cronológico, algo que invariablemente sucede en determinada franja etaria, sino como una construcción cultural instituida sociohistóricamente.



Sin embargo, hay algo que persiste y es transversal a los diferentes contextos sociohistóricos, y es el hecho de que se suele mirar a la niña o niño no por lo que es, en el tiempo presente, sino por lo que será en el futuro. Esta visión adultocéntrica obtura la necesidad propia de la infancia, la de manifestarse en el tiempo presente (Skliar; 2019). Este modo de pensar las infancias vinculada al tiempo, a un modo particular de tiempo, a la necesidad de manifestarse en un aquí y un ahora, es lo que la vincula intrínsecamente con el juego.

Vale recordar que, la experiencia que establecemos con el tiempo es subjetiva. No suele ser percibido de la misma manera durante la infancia, la juventud o la adultez. El tiempo del adulto es un tiempo cronológico (de productividad, de trabajo) que tiende a confrontar con el tiempo de intensidad de las infancias (tiempo libre, de juego).

Ya en el antiguo mundo griego existían varias palabras para pensar el tiempo. El tiempo de **chronos**, es el que traza una línea de tiempo sucesiva, establecido de antemano, secuencial, que fija objetivos. En oposición estaba el tiempo del **aion**, que se caracteriza por su intensidad. Su fuerza radica en no estar atado a las secuencias cronológicas, a no perseguir ningún fin. Su intensidad está en la duración del instante que no puede ser medido. Un tiempo que adquiere sentido en el presente, liberado de toda finalidad. A ese tiempo definido como **aion**, Heráclito lo va a representar como un niño que juega (Kohan; 2009).

A partir del paradigma de derechos instaurado por la Convención sobre los Derechos del Niño, se redefine la mirada respecto a la infancia, entendiéndose ya no como adultos en miniatura, ni en una transición evolucionista, sino como sujetos sociales en el aquí y ahora.



Contemplar a las infancias y adolescencias como sujetos de derechos, implica concebirlos como protagonistas de sus presentes y artífices de su futuro; en el marco de una sociedad y un Estado que integra y no excluye.

El concepto de infancia y adolescencia, como mencionamos, abarca distintas representaciones sociales que se vinculan con un contexto

histórico social determinado. Las sociedades han acuñado términos específicos para referirse a las infancias; como menores, impúberes, niños, wawas, changos, pibes, gurises, etcéteras. Circulan en la sociedad tantas ideas y discursos estigmatizantes que nos implican revisar el lenguaje y las representaciones que son generadores de sentido; y en la mayoría de los casos, tienden a cristalizar y reproducir desigualdades.



Las **representaciones sociales**, son construcciones simbólicas individuales y colectivas a las que los sujetos apelan o las que crean para interpretar el mundo, para reflexionar sobre su propia situación y la de los demás y para determinar el alcance y la posibilidad de su acción histórica” (Vasilachis de Gialdino, 1997:37)

Para Alicia Stolkiner es “imposible hablar de la ‘adolescencia’ en una sociedad cuya segmentación y fragmentación ha generado notables diferencias en las formas de vivir y resolver la cotidianidad, en el cuidado de los cuerpos y en el acceso a los recursos materiales y simbólicos” (2013).

Desde el paradigma de derechos proponemos la noción de “infancias” y “adolescencias” para contener desde ella la diversidad de formas de experimentar, sentir y vivir una trayectoria de nuestras vidas tan importante como la que experimentamos siendo niñas, niños y adolescentes; pero también para tener presente las condiciones materiales de existencia, las desigualdades económicas, los factores sociales, históricos y culturales que nos advierten y reclaman un accionar diferenciado e integral, dando cuenta de las inequidades que tienen las niñas, niños y adolescentes en la realidad Argentina y local.

Así, las formas de considerar a nuestras infancias y adolescencias, tienen una relación estrecha con los contenidos de las políticas públicas que atienden a los derechos de niñas, niños y adolescentes. Pero no solo en el nivel institucional, sino también en el accionar cotidiano, ya que las representaciones impactan en el tipo de prácticas y relaciones que entablamos en esos vínculos.



Y si retomamos la apuesta de considerar a la infancia-juego como el **aión**, como un tiempo de intensidad capaz de ser hallado en el presente (diferente al tiempo cronológico que suele regir nuestras vidas), podemos afirmar que la posibilidad de esa experiencia puede darse en cualquier etapa del ser humano. Así vista, la infancia-juego no es una etapa melancólica a la que no se podría volver, sino un estado posible de alcanzar en el curso de la vida (Skliar, 2019). Esta posibilidad no se restringe a una experiencia personal e individual, sino también a una experiencia comunitaria y colectiva. Es la posibilidad de ofrecer tiempos de infancia para ser compartido con las y los demás, pero con ello entonces debemos reflexionar en nuestro rol de adultas y adultos en el marco del Sistema de Protección.

IV. La persona adulta en el escenario lúdico y el Sistema de Protección

El derecho al juego no involucra solamente a niñas, niños y adolescentes, sino también a las y los referentes a cargo de los espacios lúdicos. A veces, estas personas provienen de experiencias en ámbitos lúdicos, pero muchas otras veces no, y puede haber casos en los que azarosamente se encuentran al frente de estos espacios, y en el transcurso de la práctica van redescubriendo su propia relación con el juego.

Asimismo, vale recordar que, en numerosos dispositivos destinados a niñas, niños y adolescentes, no siempre nos encontramos con espacios específicos donde se puedan desarrollar libremente actividades vinculadas al juego, a las artes o la recreación. Suele suceder que también allí estas actividades son vistas como carentes de utilidad, y quedan relegadas o acotadas en el tiempo. De manera que la puesta en valor de los espacios lúdicos implica ser repensados entre los diferentes actores sociales, para que el tiempo de juego pueda ser instaurado y perdurar en el funcionamiento de las instituciones.

Existen diferentes roles que puede desarrollar la persona adulta dentro del espacio de juego, que oscilan desde la inclusión a la par en la escena del juego hasta la de observador/a atento a las diferentes situaciones que puedan manifestarse. Pero más allá del rol, y si éste es más o menos

participativo en la acción de jugar, siempre se requiere que el o la referente pueda introducirse en la escena lúdica.

Cuando la persona adulta se encuentra anclada en su realidad y considera que jugar implica una pérdida de tiempo, puede llegar a asumir una posición rígida que la sitúe en un rol autoritario. En cambio, si logra disponerse y disponer a la situación lúdica, facilitará la expresión y la participación de los integrantes del espacio. Lo actitudinal constituye así una base sobre la que el juego podrá ser posible (Calmels; 2018).

En un espacio de juego, se debe buscar la participación de las chicas y los chicos presentes proponiendo estímulos lúdicos que sugieran más opciones para su desarrollo. Se debe propiciar un espacio donde el jugar sea posible garantizando el tiempo, materiales, clima de respeto, discreción, confianza, complicidad, entre algunos aspectos. Dar lugar al error, a los sentimientos, motivando sin limitar.

La persona adulta que se inserta en el espacio lúdico desde una organización social o desde un ámbito institucional y como responsable de las políticas públicas, debe en todo momento estar atento a lo que puede transmitirse mediante el juego en sí. Puede pasar que mediante el juego, niñas, niños o adolescentes expresen algo que les pasa, en esas circunstancias lo importante es no interrumpir el derecho al juego, pero tampoco desconocer lo que emergió.

Al detectar una posible vulneración de derechos luego de terminado el espacio de juego es necesario intervenir. Como hemos dicho, el Sistema de Protección es el conjunto de políticas y acciones que se despliegan para garantizar los derechos de niñas, niños y adolescentes en tanto ciudadanas y ciudadanos.

La Ley 26.061 define las responsabilidades subsidiarias de la familia, la sociedad y el Estado, para que cuando no se garantice la protección de las infancias y adolescencias, las madres y padres cuenten con apoyo y asistencia para el desempeño de sus funciones. Esto significa que, si bien la responsabilidad primaria es de la familia, todos los actores del sistema son corresponsables de garantizar y proteger sus derechos. En este sentido, las personas adultas responsables de los espacios de juego siempre deben intervenir pero no de la misma manera. Quienes trabajan



en organizaciones de la sociedad civil o en instituciones del sector privado deben articular e informar a los servicios de niñez locales. Mientras que para los actores de organismos del Estado, la responsabilidad está reglamentada por los siguientes principios de la Ley 26.061:

Principio de efectividad: los organismos del Estado tienen la obligación de garantizar el cumplimiento de los derechos reconocidos en la Ley, tomando todas las medidas administrativas, legislativas, judiciales y de otra índole, para garantizar el efectivo cumplimiento de los derechos y garantías reconocidos en esta ley.

Deber de comunicar: las y los agentes públicos (y especialmente los de establecimientos educativos y de salud) tienen la obligación de escuchar y comunicar a las autoridades administrativas pertinentes cuando niñas, niños, adolescentes o personas adultas les hacen saber sobre la vulneración de derechos que puedan estar sufriendo chicos y chicas. No cumplir con este deber de funcionario público es pasible de sanciones dado que se considera irresponsabilidad por parte del agente.

Con relación al principio anterior **todo funcionario público tiene el deber de recibir y tramitar las denuncias.** Este trámite es gratuito, y debe garantizarse un tratamiento respetuoso. No cumplir con este deber se considera un grave incumplimiento de los deberes de funcionario público.

V. Acerca del juego

Como ya se señaló, la propia naturaleza del juego lo vuelve un concepto arduo de definir. Al juego, al igual que al arte en general, se lo puede reconocer fácilmente pero presenta dificultades al momento de conceptualizarlo, de asirlo.

Diferentes disciplinas (como la educación, la psicología, la pedagogía, entre otras) se han interesado por el juego elaborando teorías para conceptualizar y fijar contextos para su aplicación. Cada una, desde sus

diferentes perspectivas han dado cuenta de los diversos contextos y modalidades en que puede tener lugar el juego.

En general, el juego es utilizado como una “herramienta” para alcanzar un determinado fin y pasa a convertirse en mera actividad, una consigna, una intervención, un diagnóstico. Así el juego se aleja del jugar para pasar a ser una herramienta al servicio de una disciplina técnica específica. Si a estos “avances” sobre el territorio del juego provenientes de las disciplinas humanísticas, le sumamos las “invasiones”, acá sí ya deliberadas, por parte del mercado y la publicidad, notaremos que las infancias, adolescencias y el juego como espacios de espontaneidad se encuentran cada vez más restringidos. De ahí la necesidad que una política de Estado sobre juego tenga su centralidad en la simple pero compleja acción de jugar reconociendo los múltiples contextos que puede adquirir un escenario lúdico. Esto implica considerar al juego como un valor en sí mismo, creando espacios donde el juego, las artes y la recreación, sean derechos que puedan ser ejercidos en plenitud.

Para acercarnos a una posible definición sobre el juego haremos referencia a la obra clásica de Johan Huizinga, *Homo ludens*, en la que entiende al juego como: “una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” en la vida corriente”.



“El juego, **en su aspecto formal**, es una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o disfrazarse para destacarse del mundo habitual” (Huizinga, 1971:27).



Es decir que todo juego transcurre en un tiempo y un espacio específicos. Esa especificidad está dada a que no pertenecen al tiempo y espacio de la vida ordinaria, sino al orden de lo lúdico. De manera que hacer posible el derecho al juego requiere de una presencia física, una **espacialidad** concreta que posibilite el jugar (una cancha, un ambiente, un tablero, una mesa, etc.) que convoquen al juego. Y a la vez una **temporalidad** diferenciada, un tiempo liberado de las obligaciones cotidianas, de lo útil y lo productivo. Crear esa espacialidad y esa temporalidad, y ofrecerla con la firme convicción de que el juego y las artes son un fin en sí mismo, son condiciones necesarias para poder experimentar esa tensión y esa alegría de “ser de otro modo”, de crear subjetividades y ensanchar mundos. Narrar identidades individuales y colectivas. Experimentar los diferentes modos de ser, darle lugar a la alteridad. Fortalecer vínculos, un nosotros que de cuenta de la comunidad de la que se es parte.

Cabe también distinguir los momentos de la **libertad** y las **reglas** que atraviesan todo jugar. No existe el juego sin reglas propias de cada orden lúdico. El momento de la libertad se juega al principio. Somos libres de jugar o no jugar. El juego por mandato o delegación es una parodia o un simulacro (Scheines, 1998). Resulta pertinente recordar este aspecto señalado por Scheines, ya que nos recuerda que el derecho al juego no puede restringirse a una enunciación jurídica. No se puede jugar por ley, sino que es necesario que las leyes creen las condiciones materiales y simbólicas que funden espacios y tiempos para que el juego pueda acontecer libremente. Finalmente, como advierte Huizinga (1971) cada juego tiene sus reglas propias. Las reglas del juego son obligatorias y no permiten duda alguna. En cuanto se traspasan se deshace el mundo del juego. Por ejemplo, el silbato del árbitro deshace el encanto del partido y pone en marcha, por un momento, el mundo habitual. Situación similar ocurre cuando uno de los participantes cambia o rompe una regla, interrumpiendo la dinámica del juego.

V.1 El juego y la violencia

En el juego en las niñeces pueden elaborar situaciones padecidas; especialmente en contextos de vulnerabilidad social el juego funciona como protector, ya que es donde niñas, niños y adolescentes elaboran alternativas reparatorias de resolución de situaciones conflictivas.

El juego produce una catarsis liberadora de emociones reprimidas, dejando al individuo en condiciones de poder expresarse libremente. A veces el jugar genera conflictos; lo cual no siempre debe entenderse como algo estrictamente negativo, ya que muchas de estas ocasiones se constituyen en oportunidades de aprendizaje y desarrollo donde la persona adulta acompaña, facilita. Es una instancia de expresión primordial en la niñez, donde se elaboran las situaciones por las cuales atraviesan niñas y niños y es por eso que se torna importante la observación atenta y la intervención adecuada en los casos que lo ameriten.

En ciertas circunstancias “la lucha” opaca la práctica del juego; entonces también aquí las personas adultas deben estar preparadas para poder discernir cuando la violencia que se suscita responde al juego en sí mismo y cuando estamos ante una situación real de violencia estrictamente. Brailovsky (2011) nos invita a reflexionar en este tema advirtiéndonos que la distancia que separa el juego de lucha de la pelea real es bien nítida para niñas, niños y adolescentes.

En el juego hay un guión, una ficción que reúne a los jugadores en una historia que mientras juegan van contando y viviendo. Ellos dan sentido de juego a lo que están haciendo. Y en este contexto, la apariencia violenta puede confundir a las personas adultas, quienes se verán motivadas a intervenir para prohibir ese “tipo de juego”.

A modo de ejemplo, basta advertir que en el juego de lucha niñas, niños y adolescentes se conocen a sí mismos, miden sus fuerzas, destrezas y debilidades, y las de su contrincante. Desarrollan una escena donde habrá un ganador y un perdedor como regla implícita al jugar. Y si en algún momento, ante el fervor del juego se incumplen esas reglas el juego dejará de ser juego, se acabará la diversión y será un punto a trabajar para que niñas y niños puedan aprender a respetar las normas y tolerar la frustración. Estos aprendizajes deben darse en cualquier otro tipo de juegos.

Si se respetan las reglas como únicas soberanas, el trato respetuoso entre rivales que se consideran pares, y la libertad individual de jugar o no jugar, los juegos de competencia y rivalidad son civilizadores en el sentido de que convierten a los jugadores en ciudadanos. Afirman autores como Sheines (1998) que si se acatan las reglas, las luchas y el juego denominado bélico, aunque dejen el saldo de algunos magullones, son positivos.



En cuanto al **maltrato y a la exclusión** de una chica o chico en el contexto en que se desarrolla el juego; es un problema que debemos trabajar y considerar como personas adultas responsables con el grupo en cuestión de diversas maneras; con charlas, con juegos y dinámicas para que logren modificar las formas violentas de relacionarse (sean estas físicas, o psicológicas).

Uno de los escenarios -no el único-, donde podemos ver como se interconectan el juego y las situaciones de violencia a la que pueden quedar expuestas las infancias y adolescencias; es el campo deportivo. Si bien existen instituciones y experiencias lúdicas con alto contenido inclusivo y democrático (como las denominadas deporte social), también existen fuertes tradiciones de socialización y de trabajo en los ámbitos deportivos que configuran vulneraciones de derechos para niñas, niños y adolescentes. Detrás de representaciones distorsionadas -asimiladas a ideas como exigencia, disciplina, excelencia y esfuerzo, entre otras-; muchas veces se invisibilizan prácticas que instalan y naturalizan diversas formas de maltrato y discriminación, llegando en los casos más extremos a situaciones de abuso.

En una sociedad competitiva y exitista como la nuestra es importante ofrecer a las infancias y adolescencias propuestas de juegos cooperativos donde se valore el accionar conjunto, la colaboración y la solidaridad, así como también dinámicas específicas para trabajar el problema.



En teoría de los juegos, un juego cooperativo es un juego en el cual dos o más jugadores no compiten, sino que colaboran para conseguir el mismo objetivo y por lo tanto ganan o pierden en conjunto. En otras palabras, es un juego donde grupos de jugadores (coaliciones) pueden tomar comportamientos cooperativos, pues el juego es una competición entre coaliciones de jugadores y no entre jugadores individuales.

El juego temático de roles es ideal para el aprendizaje de las habilidades sociales. Esto se debe en gran medida a que niñas y niños adquieren, además de conocimientos concretos acerca del mundo que les rodea, la

capacidad de solucionar situaciones conflictivas, aprenden a entender que existen distintas opciones para solucionar conflictos y que también hay diferentes maneras de actuar. Además, mediante la dramatización en el juego de roles, las infancias diversas y plurales adquieren una actitud crítica ante las acciones y actitudes propias y de los otros, convirtiéndose en sujetos reflexivos y capaces de analizar el estado emocional propio y de los demás.

V.2 El juego cooperativo

En la gran mayoría de los juegos tradicionales (tales como el quemado, la rayuela, las carreras, etc.) podemos observar que su desarrollo lúdico implica una meta final eliminatória. Estos juegos clasificados como competitivos transmiten valores como el respeto por las normas, por el contrincante y la tolerancia a la frustración. Scheines (1998) sostiene que una genuina democracia es un gran juego, un complejo y claro juego competitivo.

Pero dichos juegos presentan una dicotomía ganador-perdedor mediante la cual vamos incorporando la idea de que es necesario excluir al otro para que el juego pueda desarrollarse, obtener un resultado y llegar a su fin. En este tipo de actividades, muchas veces sucede que quienes no tienen determinadas aptitudes para tal o cual competencia, quedan marginados al momento de jugar el juego.

Por eso existen otros tipos de juegos, o variantes de un mismo juego, pensados a partir de otras lógicas de interacción. Es tal el caso de los juegos cooperativos, que son aquellos en los que todos los participantes deben contribuir para lograr un objetivo en común. Con la promoción de los juegos cooperativos como una nueva opción para el juego, se intenta deconstruir la mirada individualista-competitiva, para pensar juntos la construcción de una cultura solidaria-participativa. Ya que constituyen una propicia herramienta de comunicación promoviendo el desarrollo de la confianza propia como en las demás compañeras y compañeros.

En este tipo de juegos, se fomenta la participación de todas y todos los jugadores, y la ayuda y cooperación de los participantes es necesaria para superar un objetivo o reto común. Se juega para disfrutar el juego.



Se promueven los valores del cooperativismo: ayuda mutua, responsabilidad, democracia, equidad, igualdad, solidaridad. Es en el proceso donde reside la importancia y no en el resultado, porque en el proceso se aprende a considerar a las otras personas. Se insta a la participación para que sea la grupalidad construida en el juego quien cumpla la meta de superar el desafío. De tal manera que quienes participen en los juegos cooperativos incorporen un sentido de unidad y aprendan a compartir el éxito.

Niño, deja ya de joder con la pelota.
Niño, que eso no se dice, que eso no se hace,
que eso no se toca.
Joan Manuel Serrat

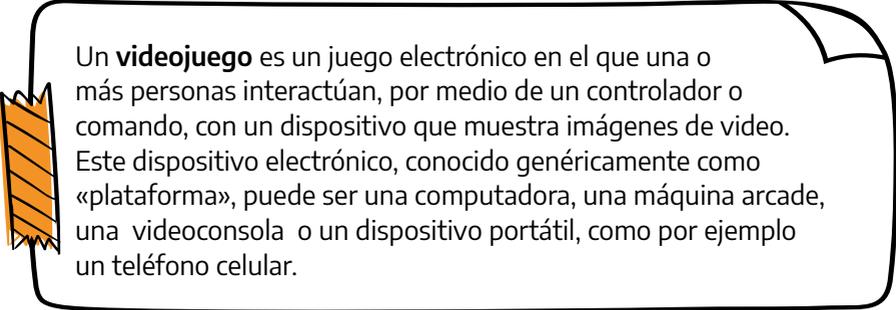


V.3 El juego y la tecnología

Existe una idea negativa, una connotación peyorativa a la relación que se establece entre el juego y la tecnología, que muchas veces está motivada por un desconocimiento en este campo por parte de las personas adultas y cómo desenvolverse en los tiempos, dinámicas y situaciones que las niñas, los niños y adolescentes establecen con el juego tecnológico.

Una de las primeras ideas que uno se plantea al pensar en el concepto de tecnología es que la misma se limita solamente a los aspectos estrictamente cibernéticos en lo que al juego se refiere. Sin embargo, desde la antropología cultural, el término **tecnología cultural** alude no sólo al conjunto de conocimientos en tanto artefactos ligados a la satisfacción de necesidades básicas, sino también a todo aquel conjunto de utensilios y objetos y sistemas simbólicos de comunicación creados por el hombre en el contexto de su ambiente social y cultural de existencia (Trías Mercant, 1955). Esto quiere decir que la relación entre el juego y la tecnología es más amplia, y así como en la frase de Joan Manuel Serrat la tecnología de ese niño es la “pelota”, hoy junto con la tecnología de la “pelota” coexisten nuevas modalidades de juego como son los juegos virtuales y los videojuegos.

Los videojuegos comúnmente tienen “mala prensa”, una actitud muy propia de cuando un soporte desconocido irrumpe en la vida cotidiana. Sin embargo, niñas, niños y adolescentes al interactuar con los videojuegos intervienen no como seres puramente pasivos, receptivos o asimiladores. Estos dispositivos no producen un simple cambio de convicciones, creencias o actitudes, sino una nueva forma de representación de la experiencia. El videojuego llegó con el progreso de la tecnología, y este es un avance mundial del cual las infancias y adolescencias no pueden quedarse afuera, al contrario, se debe garantizar la democratización de su acceso, un acceso igualitario.



Un **videojuego** es un juego electrónico en el que una o más personas interactúan, por medio de un controlador o comando, con un dispositivo que muestra imágenes de video. Este dispositivo electrónico, conocido genéricamente como «plataforma», puede ser una computadora, una máquina arcade, una videoconsola o un dispositivo portátil, como por ejemplo un teléfono celular.

El juego tecnológico (en red, mediante consolas o dispositivos portátiles) es un tipo de juego controversial, tiene sus aristas positivas y negativas, y aún no conocemos acabadamente qué repercusiones a futuro tendrá este tipo de juego que juegan niñas, niños y adolescentes desde muy pequeñas y pequeños. Así, por ejemplo, las competencias generales que se promueven en los videojuegos son el valor de la experiencia previa y el conocimiento experto, el pensamiento estratégico individual y grupal, la toma de decisiones en contextos complejos, el aprendizaje instrumental y horizontal, por ensayo y error, el autoaprendizaje, el desarrollo de la coordinación, el autoaprendizaje y el aprendizaje por ensayo y error, el desarrollo de la coordinación óculo-manual por encima de la media y el refuerzo de lazos de pertenencia a un grupo.

Asimismo, en el videojuego se da la “inmersión participativa”, que es la ilusión de autoría en que queda inmerso el jugador que cumple las misiones predeterminadas por el programa, pero que opera como evasión a través de la fantasía que es una función liberadora de tensiones.



Sin embargo, las nuevas formas de interacción con los diferentes soportes tecnológicos presentan algunas cuestiones a considerar. Como aspecto negativo de los videojuegos podemos mencionar la atención multifocalizada que acostumbra la mirada y la acción hacia el multitask provocando disonancia cognitiva hacia la lectura de textos complejos y extensos o escuchas monótonas. Otro aspecto es que en el desarrollo del videojuego la satisfacción se basa en el simulacro de acumulación de objetos, lo cual incentiva el ideal consumista. Y por último se da la hipertrofia de movimientos y el sedentarismo, dado por la cantidad de horas dedicadas a ver las cuatro pantallas (móvil, ordenador, videojuegos, televisión). Por todo esto es importante atender más a la distribución del tiempo y las actividades en las cuales se desarrolla la vida de las infancias y adolescencias para presentar variedad de posibilidades y propuestas lúdicas.

En el marco de nuestro rol, con responsabilidades claras en los Sistemas de Protección Integral, promovemos que el juego tecnológico sea supervisado por la persona adulta en cuanto a horario y seguridad. Así como les enseñamos a niñas, niños y adolescentes a cuidarse al incorporar autonomía en las calles, también debemos enseñarles estrategias de protección para el manejo de la tecnología, ya que deberán utilizarla a lo largo de sus vidas, y presenta riesgos en la vinculación con otras personas.



El **ciberacoso** (derivado del término en inglés cyberbullying), también denominado acoso virtual, es el uso de medios digitales para molestar o acosar a una persona o grupo de personas mediante ataques personales, divulgación de información confidencial o falsa entre otros medios. Los actos de ciberagresión poseen unas características concretas que son el anonimato del agresor, su velocidad y su alcance.

Tener una mirada crítica sobre aquellos dispositivos lúdicos no implica tener una mirada de demonización sobre la tecnología sino estar atentos a cómo y cuándo se usa ese dispositivo.

V.4 El derecho a la recreación, la vida cultural y las artes

La Convención sobre los Derechos del Niño (CDN), en su artículo 31, define la importancia del derecho a la recreación y a la participación en la vida cultural.

Convención sobre los Derechos del Niño. Art. 31.

Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.

Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento.

En este sentido, los Estados partes deben impulsar políticas públicas que permitan a niñas, niños y adolescentes participar plenamente en el acceso a los bienes culturales desde sus identidades subjetivas, sociales y comunitarias.

Cada cultura tiene una dimensión social y política que no se puede desconocer. Desde ellas se critica, se afirma o se descalifica, se acentúan o atenúan las tensiones que las y los adolescentes viven en sus relaciones con el medio. En este sentido, es que las políticas gubernamentales vinculadas al juego, la recreación y el acceso a los bienes culturales resultan una oportunidad para realizar estrategias de abordaje integrales que fortalezcan el lazo entre jóvenes y los organismos de protección de derechos. Generando en esas redes espacios de contención que promuevan sus modos de comunicarse desde los distintos lenguajes que los habitan.

Más allá de las formas tradicionales de participación, las chicas y chicos inventan, generan e improvisan otras que se atribuyen como propias. Sería contraproducente desplegar un menú de ellas porque es en el ejercicio



cotidiano y cambiante que van surgiendo y desapareciendo, traducidas a menudo a través de la música, el baile, los grafitis, la poesía, el teatro, la escritura, el video, la radio, la moda, los tatuajes, la informática y otros muchos lenguajes característicos de las culturas adolescentes. Además, es frecuente que las chicas y los chicos adopten un nuevo lenguaje y lo conviertan en un universo diferente como parte de la necesidad de diferenciación del mundo adulto.

La participación en la vida cultural de su comunidad es un elemento importante del sentido de pertenencia de las niñas, niños y adolescentes. A medida que entienden la vida cultural y artística que los rodea gracias a sus vínculos con personas adultas y pares, traducen y adaptan su significado a través de su propia experiencia generacional.

Yo la veo caminar
Por las nubes va
¿Dónde andará?
Mariposa libre que sueña
Que quiere ser
Y no piensa en nada más
Solo en vivir
Mariposa libre
Sting



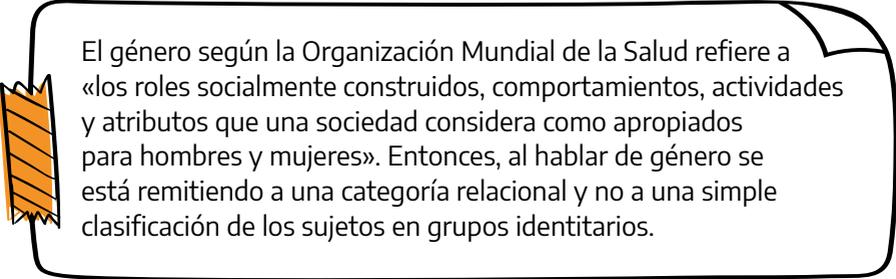
V.5 Juego y género

En principio y a nivel general, cabe recordar siguiendo la interpretación de expertos en el tema que, un **juguete** puede ser **cualquier cosa** (Scheines, 1998) haciendo referencia a que **el juego es anterior al juguete**, que no reside exclusivamente en el, y en consecuencia, puede también prescindir de el.

Estas ideas son observables toda vez que una niña o niño juega con cualquier tipo de objeto: recipientes plásticos, ollas, cajas de cartón, telas, ramas, o cualquier otro tipo de los llamados materiales desestructurados; o directamente sin ningún tipo de objeto que funcione como soporte

de dicha actividad lúdica. Esto no implica negar el derecho al acceso a ciertos objetos denominados juguetes, comercialmente hablando, para las infancias y adolescencias. Pero sí queremos dejar asentado que cada individuo define en sus propios términos aquello con lo que juega.

Los juegos transmiten valores y estereotipos de género; y las niñas y niños captan nuestra mirada respecto a la aprobación o rechazo de ciertos juguetes. En este sentido, nuestro rol como personas adultas es adoptar la perspectiva de género como una herramienta analítica fundamental para la comprensión de la realidad social, ya que nos permite complejizar el tema del poder y las jerarquías entre los seres humanos, al igual que las cuestiones étnicas, de clase, edad, sexuales, y otras, con las que se intersecta y se despliega de manera inseparable. En pocas palabras, la perspectiva de género torna visible una de las dimensiones socialmente más invisibles de la desigualdad social (Tarducci y Daich, 2010).



El género según la Organización Mundial de la Salud refiere a «los roles socialmente contruados, comportamientos, actividades y atributos que una sociedad considera como apropiados para hombres y mujeres». Entonces, al hablar de género se está remitiendo a una categoría relacional y no a una simple clasificación de los sujetos en grupos identitarios.

Es común encontrarnos con juegos diseñados específicamente para niñas o niños que refuerzan estereotipos, roles e imágenes de género sesgadas y discriminatorias. Juegos por ejemplo, como las muñecas (o mejor dicho, ciertos tipos de muñecas) que tienen que ver con la transmisión de un ideario de belleza, de cuidado y estética; y para los niños juegos vinculados a áreas como la construcción, carreras deportivas, o con connotaciones de tipo violentas siguiendo de esta manera estereotipos de género histórico-tradicionales.

La perspectiva de género en las intervenciones

Los estereotipos, representaciones e idearios con los que actuamos diariamente, son construcciones sociales y culturales y por tanto no



debemos naturalizarlas sino trabajar activamente en generar cambios que nos permitan avanzar en pos de una sociedad más justa, igualitaria e inclusiva para las niñas, niños y adolescentes. Debemos transitar, como integrantes de los Sistemas de Protección, por el camino de la deconstrucción de ciertos mandatos culturales para así aggiornarnos, ponernos en sintonía con la perspectiva de infancias y adolescencias como sujetos de derechos.

La mirada con perspectiva de género en nuestras intervenciones nos permite reforzar las representaciones sociales que se inscriben en el juego y en la recreación y nos permite reflexionar de manera crítica y reconfigurarlas, en otras palabras “sacarle ingenuidad al juego” (País Andrade, 2016) problematizar el “círculo mágico” en tanto y en cuanto reproductor de estas representaciones y desigualdades de género.

Vivir de manera no creadora es vivir atrapados en la creatividad de algún otro, o una máquina.
D. Winnicott, Realidad y juego

V.6 Reflexiones finales

Como hemos comentado a partir de la Convención de los Derechos del Niño se produce un cambio de paradigma. Las niñas y niños ya no son considerados futuros ciudadanos, adultos en formación, sino ciudadanas y ciudadanos en el presente y, por consiguiente, titulares de derechos.

Cabría preguntarse qué es lo que le sucede a las niñas y niños cuando les falta el juego, cuando a la niñez se le destituye la infancia (Skliar: 2020). Observar los procesos cada vez más acelerados de la adultización de las infancias producto de las transformaciones económicas, sociales y culturales de este último tiempo. Pareciera que el mandato imperante radica en que niñas y niños, deben hacerse adultos rápidamente y esa transformación supone la inexorable pérdida de la infancia, es decir, del tiempo libre, o de la libertad en el tiempo. Adviértase, sobre todo, la ominosa carga que sobrellevan hoy las niñas y los niños destituidos de infancia: el vínculo hípertecnológico con el mundo, la cada vez más

temprana preparación para el mercado, el tiempo ocupado, el cansancio, la medicalización de la atención y el comportamiento, el maltrato (Skliar:2020).

Como integrantes de los Sistemas de Protección debemos hacer todo lo posible para que las infancias y adolescencias **no salten etapas** fundamentales a su situación vital presente; equilibrar ciertas exigencias impuestas o autoimpuestas por los modelos sociales y culturales con el ejercicio del acceso y disfrute pleno del juego.

Desde el rol que nos toca asumir y ejercer aportamos nuestras miradas y acciones concretas para garantizar las condiciones de acceso, ejercicio y disfrute del juego, actividades recreativas y expresiones culturales de las infancias y adolescencias de cada lugar del país. Velamos por defender y proteger este derecho junto a los otros, desde el carácter integral que el Sistema de Protección del que formamos parte nos reclama.

Bibliografía

- Brailovsky, Daniel. El juego y la clase: Noveduc, 2011
- Calmels, Daniel. El juego corporal. Buenos Aires: Paidós, 2018
- Huizinga, Johan. Homo ludens. Buenos Aires: Emecé Editores, 1971.
- Kohan, Walter. Filosofía y educación. La infancia y la política como pretexto. Caracas: Fondo Editorial Fundarte, 2011.
- País Andrade, Marcela. Prácticas culturales y géneros. El juego y el juguete como estrategias cotidianas para la equidad. Las Juanas Editoras y Editorial Chirimbote. 2016
- Scheines, Graciela. Juegos Inocentes, juegos terribles. Buenos Aires: Eudeba, 1998.
- Skrbec, Adriana y Andrusiewicz Valeria. La importancia del juego en la hospitalización infantil. El rol del payaso de hospital. Trabajo presentado en la I Jornadas Programa Juegotecas en Salud “Juego y Salud van de la mano”. 24 y 25 de Agosto 2015
- Skliar, Carlos. Pedagogías de las diferencias. Buenos Aires: Noveduc, 2017.
- Skliar, Carlos. Ensayos en lectura. Río de Janeiro: NEFI, 2020



- Tarducci, Mónica y Daich, Deborah. “La pasión no se enseña”: Transmitiendo el oficio de investigar con perspectiva de género. VI Jornadas de Sociología de la UNLP, 9 y 10 de diciembre de 2010
- Trías Mercant, Sebastián. “Los documentos y la cultura material”, en Aguirre Baztán, A. (ed.), Etnografía. Metodología cualitativa en la investigación sociocultural, Barcelona, Editorial Boixareu Universitaria - Marcombo, Cap. 13, pp. 160-170. 1995
- Vasilachis de Gialdino, Irene. Discurso político y prensa escrita. La construcción de representaciones sociales, Gedisa. Barcelona. 1997
- Winnicott, Donald. Realidad y juego. Gedisa Editora, 1971.



   @SenafArgentina
www.argentina.gob.ar/senaf

**Dirección Nacional de Sistemas de Protección
Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia**
Pres. Tte. Gral. Juan Domingo Perón 524, piso 4 (C1038AAL) CABA
011) 4338-5800 - programajugar@senaf.gob.ar



Ministerio de
Desarrollo Social
Argentina

