

## Reseña del libro *Juego y educación infantil. Experiencias infantiles, espacios y lugares para jugar*, de Patricia Sarlé.

**Serkin, M.**

Serkin, Matías.

*Estudiante - Ciencias de la Comunicación*

*Facultad de Ciencias Sociales (Universidad de Buenos Aires)*

Correo: matiserkin@gmail.com

**Cita:** Serkin, Matías Nicolás. “Reseña del libro *Juego y educación infantil. Experiencias infantiles, espacios y lugares para jugar*, de Patricia Sarlé” en Revista *Lúdicamente*, Vol. 5, Nº10, Año 2016 Octubre, Buenos Aires (ISSN 2250-723x).

Este texto fue recibido 20 de Agosto de 2016 y aceptado para su publicación 20 de Septiembre de 2016

El acto de jugar genera distintas sensaciones a lo largo de la vida con sus distintos matices. Todos jugamos y sabemos lo que significa. Podemos ser protagonistas o mediadores. Pero explicitar una definición de “juego” es una apuesta que trasciende todo lo anterior. Y a eso, precisamente, apunta *Juego y educación infantil* tomando como eje al juego en tanto actividad rectora en la construcción de conocimiento en el niño.

Salir de la zona de confort que supone pensar el juego en el infante como un espacio meramente de recreación y esparcimiento sin asumir responsabilidades por parte del mundo adulto, es lo que propone Patricia Sarlé junto a su grupo de trabajo a partir de los distintos proyectos que se volcaron en las páginas del libro. Y llegar a entender esas obligaciones nos permitirá reinterpretar el sentido del juego como lo que en verdad es: un vehículo privilegiado para enseñar.

*Juego y educación infantil* entiende que el juego es una herramienta que necesita de una planificación y ejecución y es allí donde el rol de la maestra se torna indispensable. La función que la maestra cumple alrededor del juego del niño deja entrever una concepción del juego vinculada a un saber específico que implica cierta forma de transmisión. Es una invitación al involucramiento y a dejar de ver el juego como un terreno propio del infante. Asimilar que el adulto no está exento de lo que pasa, de lo que deja o no de hacer un niño cuando juega, es marcar el camino para discernir entre lo que es “jugar por jugar” y “jugar para”. Así y solo así tomamos conciencia de la relevancia simbólica del juego y de su importancia como ventana a la realidad y a proyecciones futuras.

El compilado de experiencias que se presentan en la compilación, enciende la alarma de lo que es una clara desigualdad del sistema educativo e interpela al Estado debido a la falta de políticas articuladoras a nivel nacional que condiciona el desarrollo de los más chicos. Porque nada reemplaza la experiencia de jugar es que se pone el énfasis en este aspecto.



Y si el juego es un elemento primordial para el aprendizaje es porque el espacio lúdico mismo es un espacio-tiempo para la vivencia. Es por eso que es menester del adulto nutrir la imaginación del niño, casi virgen de vivencias en este mundo, con fuentes de información que le permitan dramatizar, seguir reglas y relacionarse en ese ambiente lúdico.

Los proyectos presentados en el libro de Sarlé dan cuenta de todas estas consideraciones y establecen nociones claves para encaminarse hacia una definición de juego que involucra pilares fundamentales para su concreción.

El capítulo primero pone el énfasis en la importancia del espacio físico del juego como manera de honrar dicha práctica. Y para ello se vuelven indispensables un lugar, un tiempo y formas planificadas para jugar y que es en definitiva lo que busca implementar el colegio Santo Domingo Savio de San Isidro, ampliando la ludoteca de la escuela primaria al jardín de infantes. De esta manera se propone brindar beneficios primordiales para la sociabilización y aprendizaje así como también fomentar el espíritu de solidaridad y cooperación. Se trata de generar condiciones de desarrollo desde la escuela, cuyo compromiso es doble a partir de las condiciones de marginalización y dificultades en el aprendizaje que muchos chicos que asisten tienen.

Pero ante la falta de recursos se falla al no garantizar el derecho del niño a jugar y es ahí donde la acción política se reclama y en eso recalca el capítulo dos, entendiendo el rol de los distintos actores del sistema como inhibidores o facilitadores a la hora de que los recursos no escaseen. Es entender que el juego ligado al aprendizaje no es independiente de la normativa y la currícula oficial. La intencionalidad pedagógica es todo a la hora de asignar juegos, juguetes y equipamientos y en la elaboración de políticas vinculadas al juego.

Estimular a un chico a que juegue, a que comparta y se comprometa en las actividades que se desarrollan dentro del aula implica un saber específico que frecuentemente no advertimos. Pero la formación docente es clave para la integración al juego. Es una constante tarea de tender redes, como bien hace foco el título del tercer capítulo, a partir del cual el docente se conecta con viejas vivencias lúdicas o con algunos de sus rasgos (Aubert y Caba, 2010). Por todo lo dicho es que se proponen para el estudiante en formación, diversas experiencias situadas que dan lugar al desafío y a la búsqueda de alternativas que remarquen la importancia de su participación como gestor y promovedor de juegos en el aula.

Los proyectos que presenta Patricia Sarlé en *Juego y educación infantil* tienen un eje común que los atraviesa: las condiciones socioeconómicas precarias de chicos que asisten a jardines de infante de distintos puntos del país. Es a partir de este escenario que se redefine la noción de juego trabajando sobre las tres matrices que se pretenden plantear. El protagonismo de los niños y niñas y su función en el juego, el compromiso político y la capacitación docente.