



Autora: **Fernández Parra, Nancy Liliana**

Artículo de revista

Una ludoteca rodante a los pies de la cordillera: una entrevista a Merlín

Año: 2021

Fernández Parra, N. L. (2021). Una ludoteca rodante a los pies de la cordillera: una entrevista a Merlín. *Minka, recreación y lúdica*, (3), 29-32. Repositorio Digital Institucional Universidad Provincial de Córdoba. <https://repositorio.upc.edu.ar/handle/123456789/409>

Una Ludoteca Rodante a los pies de la Cordillera: Una entrevista a Merlín¹

Nancy FERNÁNDEZ PARRA²

Buenos Aires, Argentina

²Directora de Yuguets.
<https://institutoyuguets.com.ar>
 @institutoyuguets
 Email: nancyferparra@gmail.com

Una experiencia que cambia las miradas

Nos encontramos con Sergio (a quien apodan de "Merlín), maestro de nivel inicial en la provincia de Mendoza de la República Argentina; creador del juego "Caballo al Palenque", quien a través de una entrevista nos comparte la experiencia de una Ludoteca Rodante en distrito natal.

En Mendoza, en el distrito de San Carlos, un estudiante del 2do año de la Tecnicatura Superior en Ludotecas del Instituto Yuguets, desde hace 5 años recorre los pueblos con una camioneta, llamada "la blanquita" cargada de actitud lúdica. Le dicen Merlín, y tiene el aspecto de un Mago. Y la virtualidad que se instaló en estos años nos permitió recorrer con él los caminos de su expe-

riencia, en una entrevista que realizamos desde el facebook del Instituto.

Nos cuenta en ese diálogo cuál fue el motor de inicio: "Soy creador de juegos, maestro de nivel inicial y artesano. Quería llevar el juego a los lugares donde estaban los niños en nuestro distrito. Me di cuenta que había una necesidad en los niños de la primera infancia, para promover juegos diversos en los espacios públicos. Entonces compré alfombras, maderas, fabriqué algunos recursos y empecé a recorrer sistemáticamente los jueves, diferentes parajes: Capiz, Pareditas, Chilecito, Paso de las Carretas, El Rincón y Piedra Blanca."

Relata que llegaba a las plazas, instalaba un espacio, y se producía la magia. Incontables niños venían y expandían todo su potencial a partir de la explorar los "espacios" generados con alfombras, juegos y juguetes. Y es aquí donde se afirma en la experiencia lo que plantea María Borja Solé (2013) (investigadora de la Universidad de Barcelona e

¹ En la presente nota se decidió usar el lenguaje inclusivo con la "e" atentos a la diversidad y privilegiando una letra que permite la oralidad. La misma ha sido revisada a partir de las guías nacionales e internacionales. En cuanto se cita las palabras del entrevistado o bibliografía se respeta la fuente tal cual fue expresada.



impulsora de ludotecas) no es sólo un juego, es un derecho, una necesidad vital para la maduración, el crecimiento y la conservación de la salud (física y mental). Por ello hoy crece la necesidad de ludotecas y facilitadores lúdicos. Nuestra sociedad cargando a las infancias con exceso de tecnología fue mermando el juego espontáneo en los barrios y en las casas.

Pero nos preguntamos: ¿qué es lo que vuelve a despertar ese espacio de creatividad, de libertad como nos plantea Huizinga y Scheines?. ¿Qué significa llevar el juego? Merlín reflexiona: "Llevar el juego es llevar una actitud lúdica primeramente, en las manos, en la cara, en la disposición corporal, entregarse. Yo me veo antes de salir, pienso en el pueblo al que voy, tengo memoria de los niños que están allí y entonces sé que tengo que llevar lazo, tengo que llevar el "choique" (una talla en madera de la cabeza de un ñandú, a lo cual se juega a enlazar), tengo que llevar sogas. Siempre hay que portar que llevar elementos para evocar. Entonces, yo armo el viaje antes de salir, cuando llego allá, dispongo todo el material de manera tal que se puedan desarrollar los juegos y doy paso a la creatividad de cada uno de los niños y también de los adultos en cuanto deseen intervenir, tienen el espacio absolutamente abierto. Cuando se trata de infantes es muy importante, es importante llevar el cuerpo, la mirada, el gesto, la calidez que uno le tiene que entregar."

Hablamos también de la necesidad que las infancias accedan a materiales lúdicos artesanales, donde por un lado crezca la conciencia social que implica la sustentabilidad, el descubrimiento de una nueva lógica, donde unas tapitas de gaseosas y un tubo de cartón de servilletas o papel higiénico se puedan convertir en ranas, autos, robots, aviones y mucho más. Objetos que estén a su alcance, materiales a los que puedan dotar de su propio sentido lúdico. El jugar es siempre un espacio de dar significaciones nuevas a elementos que están allí.

Se destacaba entre varias de las fotos, una que mostraba una mesa de polenta, con un borde contenedor –que generaba una caja- donde podía dibujarse con polenta. Y sólo por las fotos se comprendía que algo nuevo sucedía. El enmarque de la mesa permitía invitar al juego creativo y

colaborativo, instantáneo que nos hace memoria de la dimensión de acontecimiento que tiene el juego. Es algo único siempre. Sucede. En un aquí y en un ahora. Irrepetible. La reiteración sólo será un nuevo inicio.

Nos encontramos también con un juego llamado el laberinto, generado con distintas maderas en distintas formas. Merlín nos explica que ese juego trabajan la competencia a través del laberinto porque con las tablitas, rectangulares y los prismas se van haciendo trabas para que los cilindros no lleguen al otro lado. Pero más allá del juego que se arma con reglas, sirve mucho porque los de menor edad empiezan a buscar patrones arriba del tablero, más allá de los aprendizajes escolares. Usando el color, usando las maderitas ya sea las cilíndricas o las prismáticas. Se pasan el tiempo allí arriba. Es impresionante ver los usos creativos que dan a ese juego.

En cada experiencia lúdica hay siempre una imagen de lo que se va a vivir, sin embargo, al realizarla, se abre un descubrimiento para la persona que facilita lúdicamente, algo que no calculaba. Por eso le acerco a Merlín esta pregunta: "¿Qué descubriste?" Y él responde: "el salir hacia afuera, la pasión por brindar este espacio. Porque la gente se contagia de esa pasión del jugar. Entiendo el valor que le dan al jugar en ese tiempo. Porque se genera un momento que se lo llevan en el corazón. De repente entienden que están viviendo un momento, con su hijo con su hija, que es único. Se llevan un recuerdo, un recuerdo que queda anclado en la historia de la familia." Seguimos hablando y profundizando para hacer memoria de que el juego es ante todo dar lugar al no-tiempo, a la generación de un tiempo libre, un tiempo de ellos pero que en nuestra sociedad moderna, cada vez más, es necesario habilitarlo y abrirlo.

Y me sumo a la reflexión para entender que debemos custodiar el hecho que es un tiempo de ellos, no es nuestro y al mismo tiempo las personas facilitadoras somos un puente, o tal vez un profesional en cerrajería. Alguien que tiene la posibilidad de "abrir la puerta para ir a jugar". Es la posibilidad de despertar el alma jugadora que tenemos dentro porque el juego está inscripto en nosotros como una matriz de conocimiento, de creación y de transformación. El juego es ese espacio libre,

es espacio cuasi sagrado donde un facilitador lúdico entra-acompaña, como si fuera una persona adulta que entra de noche en la habitación de un bebé que está durmiendo, en puntitas de pie para no despertarlo.

Merlín nos cuenta que en cada armado propone distintos sub-espacios, algunos de lectura, de pintura, de juegos de mesa y juegos de construcción. Contando desde los inicios con la compañía de su hijo Athina, quien juega un papel fundamental. Athina tiene 20 años y lo acompaña desde hace 5, aprendiendo el jugar en el hacer. Asistiendo y jugando.

Hay un tiempo de llegar al pueblo, de ver que está sucediendo, de escuchar. Y ahora que hace ya unos años que regularmente los visita, también hay un tiempo de ser recibidos. Luego viene el armado, bajo el cielo celeste puro de Mendoza, y allí la invitación está dada. No se necesita nada más. Los niños vienen y empiezan a interactuar.

Es cierto que Merlín también es docente, por lo cual se da este cruce entre juego y escuela, un cruce altamente polémico si lo es, que ameritaría un espacio exclusivo para reflexionar sobre ello en cuanto a juego y libertad. Pero nos comparte una anécdota de una de las escuelas rurales, donde podríamos ver una convivencia en de estos dos términos en el marco escolar: "Sucedió en séptimo grado. No había forma de que se aprendieran las tablas, y entonces, en un momento libre, sin enmarcarlo en un objetivo de aprendizaje, propuse una idea-juego: la batalla de las tablas. Se dio algo único. Ellos establecieron las reglas y el mecanismo. Y se apasionaron. En un momento entra la directora al aula y ve que el aula era un desorden absoluto, si lo mirabas de afuera, sacabas la foto sólo se veía un desorden total. Unos gritaban de un lado los otros gritaban del otro, habían cuatro grupos en puja. ¿Qué estaban haciendo? Durante tres horas seguidas haciendo competencia de tablas, competencia con las tablas. Pero fue un juego que armaron y sostuvieron ellos".

Esta anécdota nos hizo entender que el problema está todavía en cómo concebimos la tarea de la educación. Todavía nos habitan las matrices de nuestras experiencias escolares. Ser docente, es también invitar a la libertad. Y entonces si educar

es invitar a la libertad, y el juego es invitar a la libertad, van de la mano.

Era claro que en todas estas anécdotas había algo en común para tener en cuenta, algo fundamental en la tarea de la persona ludotecaria: el entrar y el salir, como lo plantea Gonzalo Cunqueiro en uno de sus artículos: "Es importante estar atento al momento oportuno de tomar esa decisión, pues un facilitador que durante el momento de juego libre permanece en la escena cuando ésta ya puede ser sostenida autónomamente por los chicos, habrá perdido de vista los objetivos de su rol." Los niños son siempre los protagonistas.

Pero todo emprendimiento que cuenta con nuestro tiempo debe ser sustentable. Un respeto esencial a nuestra actividad. Por ello incursionamos en el tema. "Tenemos ahora patrocinadores que me han ido ayudando de distintas maneras, como el municipio de San Carlos, Municipio de Alvear. Escuela Escuadrón 28 por ejemplo, abrió las puertas al juego y ese fue un punta pie impresionante, gracias a su directora Sonia y la Supervisora Teresita. ¿Qué pasó? Se involucró en lo lúdico toda la comunidad educativa. Y cuando comienza la pandemia estaba toda la comunidad unida y comunicada. Porque estábamos trabajando desde lo lúdico. Entonces fue muy fácil transitar todo el proceso de transición, desde el juego. Porque las familias ya estaban acostumbradas a generar lo lúdico". Estamos hablando de una escuela de zonas rurales, periféricas, con altos índices de vulnerabilidad. Niños que tienen dominios de distintas lenguas nativas".

Tenía curiosidad y le pregunté: "Vos ya venías haciendo esto hace tiempo, qué te está aportando YUGUETS? ¿Qué diferencia encontrás haciendo la Tecnicatura en Ludotecas?". Y me encuentro con una respuesta conmovedora y hasta poética (en cuanto metafórica): "Yo venía caminando entre las piedras descalzo, tenía que llegar a la cima. Yuguets me dijo: *"súbete al ascensor"*. Es una nueva forma de enseñar y de aprender."

Cuando se ven las imágenes de esta ludoteca móvil, en ese encuentro con la belleza de la naturaleza, surge una sana envidia. Merlín nos aclara que también los mendocinos miran la montaña con ojos lúdicos imaginando ser la montaña. Todo

esto es lo que sucede en las plazas, en las alfombras de Merlín, como lo han llamado algunas veces. “Suceden tantas cosas bonitas, sucede algo que es maravilloso y es la comunión”. Entonces el espacio que se genera en esta situación lúdica, es comunión. Cada uno está, está presente y se reúne, no hay violencia, no hay agresión, hay comunicación, hay el compartir. Estamos hablando de un rango entre un año y medio a cinco años. Es muy difícil encontrar esta actitud. Sin embargo en las alfombras se vive un clima tan precioso, que se disfruta.

Es claro en esta experiencia cuál es centro de una Ludoteca o una Juegoteca: es el espacio dónde están los niños, el marco puede ser una plaza, una institución, o un espacio propio. Pero no es el espacio (como lugar físico) lo que define una ludoteca, sino “un hallar”. Por eso para quienes toman la función de facilitadores se requiere ante todo una mirada atenta a lo específico de cada comunidad, de cada territorialidad. Cómo juegan, con quiénes juegan, a qué juegan. Una mirada que permitirá un diálogo (no de palabras sino en la propia acción lúdica) con quienes participen. Siempre privilegiando la centralidad del juego y del sujeto que lleva adelante esa acción.

Es importante destacar los aspectos más relevantes de este tipo de experiencias. Ante todo la capacidad capilar de llegar a los lugares más recónditos, a todas las infancias y a todas las familias. Asimismo su posibilidad modular, de armarlo de acuerdo a los destinatarios que lo recibirán. Sin embargo pienso en el momento en que el juego termina. Cuando “la blanquita” se lleva los disparadores de un universo que se abrió. Imagino el vacío, pero no la nada. ¿Qué es lo que queda?: no sólo la memoria, sino también la espera de un retorno, rítmico, sistémico; una mirada que se ha abierto, unos ojos que aprendieron a encontrar el juego en los elementos más cotidianos.

Un mago lúdico le queda como definición a Merlín. Que compartiéndonos su experiencia, pudimos entender más del juego y del jugar, pudimos reflexionar codo a codo. La cordillera era el marco del juego, era parte del escenario, pero el paisaje más viviente eran los de aquellos rostros, que latían de juego, y latían de libertad, y latían de sí mismos.

Referencias Bibliográficas

- Cunqueiro, G. El juego de la promoción y protección de derechos. Disponible en: <https://drive.google.com/file/d/1W1CG6pMISHCysYGulG8g4QO3nANPdaoc/view?usp=sharing>
- Huizinga J (1990). *Homo Ludens*. España, Madrid: Editorial Alianza.
- Instituto YUGUETS [@institutoyuguets][facebook] (7 de junio 2021). Una Ludoteca Rodante a los pies de la Cordillera: Una entrevista a Merlín. Recuperado de: https://fb.watch/5_nQJp7u8h/
- Scheines, G. (1998). *Juegos Inocentes, Juegos Terribles*. Argentina, Buenos Aires: Eudeba.
- Soriano Morales, Emanuel (2013). Más que un juego, reflexiones sobre un derecho. Revista Iberoamericana Rayuela. Recuperado de: <http://revistarayuela.ednica.org.mx/sites/default/files/Emmanuel%20Soriano%20Morales.pdf>