

**Sarle, Patricia (Coord.)**

*Lo importante es jugar... cómo entra el juego en la escuela*

Rosario: Homo Sapiens, 2010, 158 pp.

*Antón, Antón, Antón Pirulero,  
cada cual, cada cual, atiende su juego,  
y el que no, y el que no, una prenda tendrá.*

**A**sí, con una pequeña canción de la tradición oral, Anos introduce Patricia Sarlé en la lectura de esta suma de capítulos cada uno a cargo de reconocidas expertas de la primera infancia.

A medida que transcurre la lectura pareciera que el lector inicia un viaje de ida con un primer capítulo “el juego como método”, por Patricia Sarlé, donde una mirada histórica hace posible adentrarnos en la comprensión de la temática y así pasar a la lectura de un segundo capítulo en el que Celia Rosemberg nos presenta ejemplos de “las situaciones de juego” y su tan importante vinculación con el desarrollo infantil.

Señalador de por medio, nos detenemos en el tercer capítulo y aquí vamos a entrar de la mano de Paloma Kipersain e Inés Rodríguez Sáenz al lugar que más nos gusta a los docentes “el juego como recurso genuino de la sala” como para revisar la tan apasionante tarea de enseñar a la primera infancia. Asimismo, en un cuarto capítulo continúa Inés Rodríguez Sáenz con “el juego como contenido” invitándonos a continuar leyendo y en cierta forma analizando las prácticas docentes con relación a la seriedad que conlleva el invitar a los pequeños a jugar.

Todos sabemos que los niños tienen derecho a jugar, a atender a su juego sin limitaciones y que las prendas

deberían ser para los adultos que no ejercen la autoridad suficiente para garantizar este derecho. Es propicio que haya adultos que sí piensan y escriben sobre “repertorio lúdico, infancia y escuela: pensando en términos del derecho del niño/a a jugar” como lo hacen Elsa Aubert y Beatriz Caba en el quinto capítulo del libro abriendo el abanico de juegos y juguetes que podemos ofrecer a los niños y niñas. Así, sin pausa, continúa el sexto capítulo con “el juego como apertura a nuevos mundos”, donde Susana De Angelis si bien valora el uso de las nuevas tecnologías, por otro lado, revaloriza el juego en sí mismo como medio de disfrute y de aprendizaje, como pasaporte al mundo real y a otros mundos posibles.

Llegamos casi al final del viaje, un séptimo capítulo escrito por Rosa Garrido y Cristina Taxi donde “los criterios para clasificar juegos” dan a un docente comprometido con su tarea cotidiana las herramientas necesarias para abrirle la puerta al juego en la escuela.

El tren se va... el tren se va... pero queda el libro para ser leído y disfrutado, para detenerse en cada una de las siete estaciones; si hasta parece un juego, un cuento con un número siete (número cabalístico).

Como todo buen libro, como todo buen viaje, nos deja una yapa que consiste en un anexo final en el que se incluyen algunos juegos (organizados por categorías: motores, de puntería, tradicionales, entre otros) que fueron citándose en el transcurso del libro.

Lo importante es jugar... cómo entra el juego en la escuela. Un libro que invita a profesores universitarios de carreras de formación docente y a estudiantes de educación inicial y de educación primaria a viajar al mágico mundo de la infancia siguiendo el sonido de un traqueteo incesante que casi parece privativo de la risa de un niño: el juego.

Iglesias, Gabriela Luján

*Facultad de Ciencias Humanas -  
Universidad Nacional de La Pampa*