



COLECCION DESAFÍOS
CUADERNILLO Nº1 INFANCIA Y JUEGO:

LOS ESPACIOS LÚDICOS COMO LUGARES DE PROMOCIÓN DE DERECHOS



Secretaría Nacional de
Niñez, Adolescencia y Familia
Ministerio de Desarrollo Social
Presidencia de la Nación



Facultad de
Trabajo Social

COLECCIÓN DESAFÍOS
CUADERNILLO N°1: INFANCIA Y JUEGO:

LOS ESPACIOS LÚDICOS COMO LUGARES DE PROMOCIÓN DE DERECHOS

AUTORIDADES NACIONALES



Presidente de la Nación:

Ing. Mauricio Macri

Ministra de Desarrollo Social de la Nación:

Dra. Carolina Stanley

Secretaria Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia:

Dra. Yael Silvana Bendel

Subsecretaria de Desarrollo Institucional e Integración Federal

Dra. Mercedes Agresti

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS:



Rector Universidad Nacional de Entre Ríos:

Ing. Jorge Gerard

Decana Facultad de Trabajo Social:

Lic. Laura Leonor Salazar

Vicedecana:

Mg. Alicia Susana Guadalupe Genolet

CRÉDITOS: COLECCIÓN DESAFÍOS



Dirección General:

Carolina Ruggero

Directora Nacional de Gestión y Desarrollo Institucional

Subsecretaría de Desarrollo Institucional e Integración Federal

Asistencia Técnica:

Micaela Despres

Autoras:

Virginia Guardia y Lidia Arrausi

Diseño editorial

María José Vilar

Ilustraciones

Clara Lagos

Edición y corrección de contenidos

Federico Musso

ISBN: en trámite

Publicación de la Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia del Ministerio de Desarrollo Social de la Nación y Facultad de Trabajo Social de la Universidad Nacional de Entre Ríos.

SECRETARÍA NACIONAL DE NIÑEZ ADOLESCENCIA Y FAMILIA

Ministerio de Desarrollo Social de la Nación

Tte. Gral. J. D. Perón 524 – C.A.B.A.

011 – 4338 – 5800

Mail: areatransferencias@senaf.gob.ar

FACULTAD DE TRABAJO SOCIAL

Universidad Nacional de Entre Ríos

Almirante Brown n.º 54 -

Paraná CP E3102FMB - Entre Ríos – Argentina

Tel: 54-0343 4390860 int. 1831

Impreso en Argentina, año 2016. Esta publicación puede ser reproducida total o parcialmente siempre que se haga referencia a la fuente. Publicación de distribución gratuita. Prohibida su venta o toda forma de comercialización.

DESAFÍOS:



¿Por qué <<Desafíos>>?

Desafío es lo que vino a plantearnos la Convención sobre los derechos del niño, cuando se deconstruyó una idea de infancia paternalista y tutelar.

Desde ese momento se plantearon múltiples desafíos, a los Estados, al Poder Judicial, a las instituciones, a los operadores, a las familias y a los niños, niñas y adolescentes.

Desafío del Estado para cumplir con los compromisos internacionales que asumió, con reformar leyes arcaicas que no producían cambios favorables en la vida de los niños y niñas, con crear organismos acordes que garantizaran los derechos de la infancia. Implementando políticas públicas creativas y transformadoras que contribuyan a mejorar la calidad de vida de los niños y niñas, promoviendo intervenciones donde la palabra de ellos tenga valor, se los escuche y sean partícipes en la toma de decisiones respetando su autonomía y su interés superior. Llevando a cabo políticas de promoción, prevención y participación, que permitan que los niños, niñas y adolescentes puedan ejercer libremente sus derechos.

Desafío de los profesionales y operadores de modificar sus conceptos, sus prácticas, su tarea diaria cuando deben intervenir en llevar adelante

acciones que involucran a los niños, niñas y adolescentes, capacitándose y realizando cada uno desde su rol buenas prácticas que acompañen los procesos de los niños y niñas.

Desafío de las familias en brindar a los niños y niñas una crianza responsable, basada en el respeto, en la autonomía, en el cuidado, en los buenos tratos, fortaleciendo los lazos familiares y asumiendo un rol protagónico, como uno de los actores claves en la defensa de los derechos de la niñez.

Desafío de la comunidad, en su conjunto, acompañando y promoviendo iniciativas que respeten y protejan los derechos de la infancia.

Desafío de los niños, niñas y adolescentes, a ser protagonistas, a ponerle voz a sus pensamientos, intereses, opiniones, a decir lo que les gusta y lo que no, a ejercer sus derechos.

De ahí es que elegimos el nombre DESAFÍOS para esta Colección de Publicaciones en la que distintos autores intentan abordar temas que nos ayuden a pensar cómo fortalecer el Sistema de Protección Integral, para que podamos trabajar juntos por una infancia con cada vez más protagonismo, más inclusiva, con más derechos.

Yael Bendel

Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia

INFANCIA Y JUEGO: LOS ESPACIOS LÚDICOS COMO LUGARES DE PROMOCIÓN DE DERECHOS



Presentación: objetivos

La presente publicación forma parte de la Colección “Desafíos” para el fortalecimiento del sistema de protección integral de derechos de niñas, niños y adolescentes, que se propone brindar material que permita la reflexión crítica y posibilite instancias de aprendizaje que acompañen la revisión de las intervenciones con niñas y niños a partir del paradigma de la Protección Integral de Derechos. Asimismo intenta proveer a quienes están frente al desafío de la gestión desde los ámbitos gubernamentales, en las distintas instancias, de herramientas conceptuales y metodológicas –operativas e instrumentales– que posibiliten pensar programas y acciones en pos de los derechos de niñas y niños y centrado en el juego como derecho. Este material está dirigido a los diversos actores que conforman el Sistema de Protección Integral, nacional, provincial o municipal en sus diferentes roles y perfiles profesionales, sean gubernamentales o de la sociedad civil.

El Sistema de Protección Integral expresa cómo, en un momento determinado, la sociedad se propone y logra establecer condiciones de socialización para niñas, niños y adolescentes, a partir de promover espacios en los que se construye la pertenencia social. Su propósito está enfocado en la promoción, prevención, asistencia y restablecimiento de los derechos de esta población y para tal fin se conforma un entramado institucional de diversas dependencias gubernamentales y se despliegan políticas, planes, programas y acciones concretas.

Entendiendo que la trayectoria de niñas y niños está atravesada centralmente por la práctica lúdica, se torna necesario reflexionar sobre en qué medida se habilitan espacios para su despliegue y cuáles son las condiciones de los mismos, asumiendo las acciones centradas en el juego como una estrategia para el fortalecimiento del Sistema de Protección Integral.

INTRODUCCIÓN:



Esta publicación se propone ser una invitación a descubrir y generar espacios lúdicos, a repensar los espacios tanto públicos como institucionales dotándolos de nuevos sentidos.

Para los niños y niñas el juego continúa siendo su más seria actividad, en tal sentido diversos autores sostienen: “no es cierto que jugar no sea una actividad seria. Lo es tanto en un sentido inmediato como en sus consecuencias futuras” (Martínez Criado, 1998:47), “Para un niño, jugar es la cosa más seria del mundo”. (Batllori, 1993: 38). Por su lado Huizinga (1968) sostiene que si bien es una actividad seria, los sujetos juegan y saben que juegan, sostienen el sentido lúdico de la acción. A partir del juego en tanto práctica lúdica, los sujetos pueden construir su subjetividad, establecer lazos sociales e incorporarse a la cultura.

El desafío que se propone esta publicación es poder recuperar el valor social del juego en las intervenciones institucionales con niñas y niños, no tanto como una herramienta para alcanzar determinado propósito sino como un fin en sí mismo.

Para comenzar a problematizar la mirada se despliega un apartado conceptual con aquellas categorías que se consideran centrales para generar interrogantes antes de abordar el diseño, planificación y ejecución de políticas, programa o acciones de carácter socio-cultural-lúdico, con el fin

de generar preguntas allí donde había certezas o encontrar propuestas que se asocien a sus ideas o proyectos.

Posteriormente se presentan herramientas operativas e instrumentales que posibiliten la formulación de proyectos.

Partimos de recuperar la perspectiva de derecho vinculada al juego, la recreación y el tiempo libre de niñas y niños, que emana de la Doctrina de la Protección Integral.

Desde del siglo XX el reconocimiento de los derechos humanos sentó las bases de los derechos de la niñez. Esto implicó también un nuevo espacio de valor para el juego y para las diversas formas de organizarlo en nuestra sociedad. Entendemos que el derecho al juego viene dado por dos grandes aspectos: por un lado, entender al juego humano en su condición socio antropológica, en tanto necesidad vital para el desarrollo de los sujetos, que requiere de un otro para constituirse; y por otro lado, por su capacidad de creación cultural.

Es decir, su capacidad constituyente de subjetividad y creativa a la vez.

Este valor social se pone de manifiesto en la Declaración de los Derechos del Niño de 1959: niño gozará de protección especial para que pueda desarrollarse física, mental, moral, espiritual y socialmente en forma saludable, y el Principio N° 7

establece que la niñez tiene derecho al descanso, al juego y a la recreación.

En 1989, se dictó la Convención de los Derechos del Niño, que en su artículo 31 dice: “Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes”.

La Convención promueve en su Artículo 4º que Los Estados Partes adoptarán todas las medidas administrativas, legislativas y de otra índole para dar efectividad a los derechos reconocidos en la Convención, por ello, es pertinente considerar la responsabilidad del Estado respecto de la generación de espacios lúdicos para niños, niñas y adolescentes. Desde la ratificación de la Convención en 1990, con jerarquía constitucional (1994), Argentina ha logrado importantes avances en la materia. Así, desde 2005, el país cuenta con una Ley Nacional de Protección Integral de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes, (Ley 26.061). Según ésta, el sistema de protección está conformado por todos aquellos organismos, entidades y servicios que diseñan, planifican, coordinan, orientan, ejecutan y supervisan las políticas públicas, de gestión estatal o privadas, en el ámbito nacional, pro-

vincial y municipal, destinados a la promoción, prevención, asistencia, protección, resguardo y restablecimiento de los derechos de las niñas, niños y adolescentes.

Este conjunto de actores y acciones deberá garantizar y establecer los medios a través de los cuales se asegure el efectivo goce de los derechos y garantías reconocidos en la Constitución Nacional, la Convención sobre los Derechos del Niño.

Para destacar la importancia de este derecho el Comité de los Derechos del Niño de las Naciones Unidas en el año 2013 publica la Observación General N° 17 sobre el derecho del niño al descanso, el esparcimiento, el juego, las actividades recreativas, la vida cultural y las artes (artículo 31)¹, que busca aumentar en los Estados la visibilidad, la conciencia y la comprensión de la importancia central de los derechos consagrados para la vida y el desarrollo de todo niño, e instarlos a elaborar medidas para asegurar su disfrute efectivo. Los derechos enunciados en el artículo 31 se aplican a toda la diversidad de comunidades y sociedades del mundo y respetan el valor de todas las tradiciones y formas culturales. Todo niño debe poder gozar de esos derechos, independientemente del lugar en que viva o de cuál sea su origen cultural o la situación de sus padres.

1: Se puede visualizar en www2.ohchr.org/English/bodies/crc/docs/CRC.C.GC.17_sp.doc

CLICKEAR SOBRE LOS NÚMEROS PARA PASAR DIRECTAMENTE

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDOS

Presentación
del Manual

PARTE 1

Repensando las
Infancias y el Juego

- 1.1. Infancias
- 1.2. Juego
- 1.3. El rol del adulto:
El facilitador lúdico
- 1.4. Familias
- 1.5. Abordaje Territorial Comunidad

PARTE 2:

Alternativas de dispositivos lúdicos en
espacios públicos y en espacios institucionales

- 2.1. Del espacio público al espacio lúdico
 - 2.1.1. Patio lúdico o plaza lúdica
- 2.2. Espacios Institucionales: las juegotecas
 - 2.2.1. La Juegoteca Móvil
 - 2.2.2. Juegoteca Comunitaria
- 2.3. Los juguetes

PARTE 3:

Ejercicios para la elaboración diagnóstica

- Ejercicio 1: Problematicando
¿de qué niñas y niños estamos hablando?
- Ejercicio 2: Los niños y su contexto ¿a qué juegan y
dónde?
- Ejercicio 3: Actores Sociales
- Ejercicio 4: Sintetizando
- Ejercicio 5: Ayudando a pensar
- Ejercicio 6: Construyendo el proyecto

CONCLUSIONES

TRABAJOS PRÁCTICOS DE APLICACIÓN

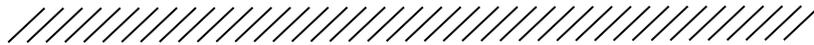
Trabajo Práctico N1:
guía de viabilidad

Trabajo Práctico N2:
elaborando un proyecto

BIBLIOGRAFÍA

GUÍA DE RECURSOS DEL TEMA

CONTENIDOS:



La publicación se conforma a partir de una construcción de contenidos conceptuales, operativos y herramientas instrumentales, que pensamos están entramados unos con otros en el hacer cotidiano del trabajo con niñas y niños. Nos interesa desagregarlos para poder dar cuenta de los mismos, sin desconocer la dialógica que los enlaza. La propuesta contempla la posibilidad de reflexionar sobre la propia práctica y las intervenciones y posibilita el diseño de proyectos siempre atendiendo las particularidades de cada territorio y los sujetos que lo habitan.

En el primer apartado seleccionamos y analizamos brevemente los conceptos centrales para el desarrollo de dispositivos y estrategias lúdicas como son los conceptos de infancia, juego, rol del adulto, familia y territorialidad. Abordamos estos conceptos con la intención de convocar a reflexionar y provocar un pensamiento crítico que interpele aquello que damos por hecho; lo que Bourdieu define como

“habitus”². Deseamos aclarar que dicha selección es una cuestión subjetiva de las autoras que no niega la existencia de numerosos autores que abordan y nutren las temáticas tan valiosos como los aportados aquí.

En la segunda sección presentamos un abanico de propuestas lúdicas para niñas y niños, cuya característica es la centralidad del juego como un fin en sí mismo. Este abanico se propone como una invitación a pensar otras posibles acciones e intervenciones a partir de nuevos encuadres en relación a la realidad de cada escenario. En tercer lugar proponemos realizar un conjunto de ejercicios con el fin de realizar una caracterización diagnóstica de la realidad de los niños y niñas en la propia comunidad, para recuperar su trayectoria lúdica.

Por último presentamos dos ejercicios prácticos a fin de determinar la viabilidad de un posible proyecto y la elaboración de un documento del mismo.

2: Bourdieu plantea el concepto de habitus como las estructuras sociales internalizadas, es lo social hecho cuerpo, o sea incorporado al agente.



1 Repensando las infancias y el juego

Los conceptos de infancia, juego, rol del adulto, familias y territorio son centrales para pensar prácticas, intervenciones o proyectos vinculados a las prácticas lúdicas y la niñez. Estas categorías operan a partir de determinadas representaciones e imaginarios que condicionan nuestras prácticas e intervenciones pero que generalmente tenemos naturalizadas. En este escenario conceptual es que

se pone en juego la tensión de los paradigmas, que dará cuenta de cómo definimos a las niñas y niños, más allá de lo discursivo, en las prácticas concretas con ellos, cómo nos posicionamos como adultos en estas intervenciones. Entendemos que el abordaje de estos conceptos sólo puede realizarse a partir del diálogo e interrelación que surge entre ellos, y las múltiples dimensiones que los conforman.

Infancias

“NOS PREOCUPAMOS POR LO QUE UN
NIÑO SERÁ MAÑANA,
PERO SE NOS OLVIDA QUE YA ES
ALGUIEN HOY.”

Stacia Tauscher (Escritora)

Las representaciones y la forma de pensar y considerar a la primera infancia y la niñez a lo largo de la historia, impactan directamente en la forma de abordar las políticas dirigidas a este sector de la población y particularmente en las prácticas o intervenciones cotidianas de instituciones y agentes. Por tal motivo consideramos relevante problematizar esta mirada y comprender la categoría de niñez

no desde un tiempo cronológico sino como una construcción cultural instituida socio-históricamente, entendiendo que cada sociedad construye esta etapa del ciclo vital de una manera particular, y que a su vez existen diversas formas de tramitar la niñez en función de las condiciones materiales de existencia, factores sociales, económicos y culturales, lo cual implica la existencia de múltiples y diferentes formas de ser niña/o, en un mismo momento histórico, en un mismo contexto social.

Para profundizar la idea de construcción social de la categoría infancia-niñez tomamos el aporte de Carli (1999) quien refiere que “la constitución de la niñez como sujeto sólo puede analizarse en la tensión estrecha que se produce entre la intervención adulta y la experiencia del niño, entre lo que se ha denominado la construcción social de la infancia y



la historia irreplicable de cada niño, entre la imagen que se da de sí mismo y que una sociedad construye para la generación infantil en una época y las trayectorias individuales”.

Asimismo, comprender que “la institución de la infancia/niñez no será una operación exclusivamente singular –dependiendo de cada niño o niña– ni exclusivamente colectiva sino que dependerá de las formas en que lo singular y lo colectivo se reflejen, solidaricen, diferencien y distancien y por ceremonias mínimas³ que le ofrezcan de soporte” (Minnicelli–Zelmanovich 2012: 40)

En tal sentido invitamos a desplegar interrogantes que den cuenta con/sobre qué niñas y niños pensamos la intervención, develando la condiciones universales de las representaciones epocales de la niñez y las particularidades de ser niña/o en determinada comunidad, barrio o región, para luego pensar el abordaje desde la singularidad, (Cazzaniga 1997) donde lograr recuperar la trayectoria particular y social y las significaciones que el sujeto le otorga.

A partir del paradigma de derechos desde la Con-

vención sobre los Derechos del Niño, se redefine la mirada respecto a la infancia, entendiéndolos ya no como adultos en miniatura, ni en una transición evolucionista a ser persona, sino como sujetos sociales en el aquí y ahora (Fernández Vecchio, Guardia & González Alsina, 2010). Por otro lado se interpela a las instituciones respecto de la metodología de trabajo con relación a los niños, niñas y adolescentes. ¿Qué implica “trabajar desde los intereses de los niños, niñas y adolescentes”? El paradigma de la Protección Integral convoca a dejar de considerarlos como pasivos e incompetentes, incorporándolos como interlocutores válidos en las intervenciones desarrolladas para ellos (Szulc, 2004 y Hecht 2009). Implica una elaboración de un proyecto desde un proceso dialéctico como proceso de construcción con otros.

Transformar la mirada respecto de la niñez, ya no como objetos pasivos de la estructura y los procesos sociales sino como agentes, como actores sociales con capacidad para participar, conlleva a desplegar acciones para poner en valor el “punto de vista de los niños”, el cual apunta a entender cómo las niñas y los niños experimentan y entienden sus vidas y sus relaciones sociales.

3: Dispositivos socio-educativos y/o clínico-metodológicos, clave y llave para múltiples intervenciones posibles. Nos servimos de ellas más que como un concepto que admite una única definición, como una metáfora, es decir, un dispositivo para pensar y habilitar alternativas de intervención no convencionales” (p.43)



La experiencia de las niñas y los niños produce un conocimiento, el cual debiera ser considerado para el reconocimiento de sus derechos.

La Convención sobre los Derechos del Niño, rectora de todas las acciones que se desarrollan con niñas, niños y adolescentes, interpela a las instituciones de niñez respecto de las intervenciones y prácticas. El énfasis en reconocer la capacidad de agencia de los niños, con competencia para accionar y reflexionar sobre su entorno, no significa omitir las asimetrías generacionales ni condiciones sociales, económicas y políticas estructurales que de diversas formas los limitan y condicionan (Szulc, 2004; Pavez Soto 2012).

Juego

“JUGAR ES VOLVER REAL CUALQUIER

COSA QUE NO EXISTA.

JUGAR ES VIVIR POR UN INSTANTE EN

UN LUGAR IMPOSIBLE.

JUGAR ES HACER SALIR EL SOL EN

PLENA NOCHE.”

Pipo Pescador.

Al abordar el concepto del juego se vuelve necesario entrelazar diversas perspectivas de análisis y reunir autores de diferentes épocas para acercarnos a su complejidad y comprender su importancia en el período de la infancia. Realizaremos un sintético abordaje de las ideas centrales trabajadas por las distintas perspectivas, para destacar la centralidad del juego en la vida de los sujetos principalmente durante la niñez.

A partir del aporte de diferentes autores y enfoques, no existen dudas respecto de la importancia del juego en el desarrollo del sujeto, pudiendo concluir que la práctica lúdica, el jugar, es una actividad vital e indispensable en la infancia y claramente su más seria actividad.

Hay que destacar en este punto la importancia del juego como fin en sí mismo, más allá de las propiedades que posee como herramienta o medio para otros fines, como ser el terapéutico o educativo. Es muy significativo el desarrollo conceptual de este ítem, ya que por lo general se piensa al juego como herramienta para lograr otro fin, y hasta en algunos proyectos se fuerza la perspectiva educativa que el mismo tiene, el aprender jugando, simplemente porque en el imaginario social es más valorado el aprender que el jugar.

Desde que el historiador holandés Huizinga escribió en 1938 su famoso libro *Homo ludens* es en-

tendido que el juego es un fenómeno cultural, una actividad libre y desinteresada: «Jugando—escribía Huizinga—, fluye el espíritu creador del lenguaje constantemente de lo material a lo pensado. Tras cada expresión de algo abstracto hay una metáfora y, tras ella, un juego de palabras».

Desde una perspectiva psicológica muchos autores hacen énfasis en el valor central del juego como actividad principal de la infancia y la niñez (Freud, Winnicott, Vygotski, Bruner, Piaget). Sostienen que el juego es central en la constitución de la subjetividad y a su vez es una actividad social, y es a partir de ella que se adquieren papeles y roles complementarios y a su vez se apropian de la realidad social y cultural que los rodea y pueden transformarla (Vygotski).

Desde una perspectiva socioantropológica, Brougere (2013) propone una ampliación de la visión psicoanalítica del juego en tanto afirma que “el juego no es una dinámica interna del sujeto sino que es una actividad dotada de una significación social precisa que, entre otras cosas, debe ser objeto de un aprendizaje”. Para que una actividad sea un juego, debe ser, sin embargo, interpretada como tal por los actores asociados en función de la imagen que ellos tienen de esa actividad. Y agrega, “lejos de ser la expresión libre de una subjetividad, es el producto de múltiples interacciones sociales y de allí su emergencia en el niño.

Es necesario que esté previamente articulado con lo social, las significaciones compartidas, la interpretación, la cultura por la cual hay juego”.

“El niño a través del juego aprende solamente una cosa: aprende a jugar, pero este aprendizaje no es nada irrelevante, significa... ejercer su facultad humana de operar en el mundo de significados que él mismo –jugando– experimenta como susceptible de ser transformados” (Mantilla, 1991: 117). Por otro lado, Winnicott rescata que es en el juego y “quizás sólo en él, donde el niño o el adulto están en libertad de ser creadores” (1971: 79), y allí el individuo descubre su personalidad en tanto se despliega el ser creador cuando se muestra creador. Sostenemos que la libertad que ensayan mientras juegan, les permite asumir responsabilidades en el juego con otros y favorece la construcción de su autonomía y fortalece los vínculos sociales.

Los tiempos de la infancia son fuertemente atravesados por la práctica lúdica teniéndolos como interlocutores centrales a los niños y niñas –no tanto desde el discurso sino desde el hacer mismo-, en un proceso que los constituye y genera una acción transformadora en sí misma y de su entorno. En este sentido, el jugar es generador de sentido promoviendo la pertenencia y el desarrollo de la identidad, tanto individual como colec-

tiva, favoreciendo la constitución del “ser” en su aspecto psíquico y social (Guardia-Kuiyan, 2015).

“CUANTO MÁS RICO SEA EL DESPLIEGUE

LÚDICO, MÁS SERÁN LOS CAMINOS

ALTERNATIVOS QUE SE HABILITEN PARA

ESTRUCTURAR SU PENSAMIENTO, CREAR

ESTRATEGIAS DE ACCIÓN, LOGRAR

ENTABLAR Y AFIANZAR VÍNCULOS

AFECTIVOS Y SOCIALES ENRIQUECEDORES.”

(Ayuso–Guardia, 2004)

Al pensar intervenciones que contemplen el juego de niñas y niños no debemos dejar de considerar la dimensión política que esto implica. Entendiendo en estos proyectos dimensión política como aquellas prácticas desplegadas por adultos e instituciones u organizaciones que se dirigen a las niñas y los niños cargados de una intencionalidad. Claramente tiene implícita, y a veces explícita, una construcción de sujeto, no cualquier sujeto generalmente, sino un sujeto disciplinado. Desde esta propuesta se invita a pensar la construcción de un sujeto ético “volver a pensar un sujeto que, inscripto en legalidades, sea al mismo tiempo capaz

de constituir una ética más allá de ellas” (Bleichman 2006).

Por tal motivo es que convocamos desde aquí a revisar las intervenciones a partir de abandonar la mirada ingenua y reconocer la intencionalidad puesta en las mismas, en qué propuestas de juego se habilitan y en cuáles se obturan.

Así como existen diversas formas de tramitar la ni-

El rol del Adulto: El facilitador Lúdico

“INSTAURAR DUDAS ALLÍ DONDE HABÍA

CERTEZAS, GENERAR PREGUNTAS Y

POSIBILITAR DE ESE MODO UNA

TRANSFORMACIÓN EN LA

REPRESENTACIÓN QUE LOS ADULTOS Y EL

NIÑO MISMO TIENEN.”

(Janin)

ñez, encontramos diversas formas de ser adultos y de encarar la relación asimétrica con los niños, que les permita constituirse como sujetos.

La forma de ver y tratar a los niños ha tenido cambios a lo largo de la historia, destacando que su concepción como sujetos y con capacidad de

agencia en el aquí y ahora es una construcción bastante reciente. En ese sentido es relevante destacar que esta forma de concebir a la niñez y de ser niño en la actualidad no ha sido la experiencia predominante de gran parte de los adultos como así tampoco el marco epistemológico desde el cual se formaron. A muchos de nosotros estos cambios nos han dejado perplejos, con una sensación de profunda incertidumbre e inseguridad y, en ocasiones, sin saber qué hacer. Esto implica un doble proceso al que se enfrentan los adultos que trabajan con niños, niñas y adolescentes, el de desaprender y aprender, deconstruir para construir un nuevo soporte epistemológico de sus intervenciones.

Una de las primeras cuestiones a considerar está vinculada con reconocer que en toda actividad desarrollada con niños existe una relación asimétrica, y por lo tanto de poder, con el adulto; resultando necesario develar los aportes teóricos que actúan como soporte de nuestras intervenciones para comprender la compleja relación que se juega entre ambos sujetos.

Desde estas líneas invitamos a revisar la construcción de la relación con niñas y niños a partir de proponer una alternativa respecto de posibles roles y vínculos que se pueden establecer con los niños ya que en el imaginario social se encuentran naturalizados los roles de padres/hijos y docentes/alumnos, por lo cual la mayoría de los proyec-

tos se suelen presentar bajo la idea cristalizada de este vínculo aun en contextos informales.

Desde estos aportes intentamos poner en relieve el lugar del adulto como mediador social (Vygotski, 1988) ya que las transformaciones han movilizad al adulto en el escenario social y muchas veces puesto en crisis su rol, pero esto no debe implicar un corrimiento en tanto mediador de la realidad y transmisor de la cultura. Ese lugar que permite que acontezca la transmisión de una generación a otra, la adquisición de capital cultural y capital social.

Es claro que los niños y los jóvenes no pueden autocuidarse, ni apropiarse del conocimiento de la humanidad y la convivencia social en soledad, nos toca a los adultos acompañar este proceso y transmitirles la cultura, conocer es la única manera de transformar: se trata de “hacer para que el otro haga”.

En este sentido rescatamos por un lado el concepto de Vygotski en relación a la zona de desarrollo próximo, siendo esperable que la intervención del adulto sea inversamente proporcional a la competencia demostrada por el niño, y por el otro, el término de andamiaje de Bruner, que nos parece sumamente gráfico para pensar nuestro lugar como adultos en tanto guía y facilitador, ya que en la medida que se va construyendo el conocimiento en término pedagógico y social, el andamio se va quitando.

Por otro lado, reconocer que el vínculo del adulto con el niño siempre estará signado por relaciones de poder, permitirá clarificar la posición que el adulto ocupa y estar atentos a permitir el despliegue de la libertad del sujeto (niño-niña) en las prácticas lúdicas, dar lugar a la experimentación del juego y no determinar una forma única de jugar, de interactuar, de establecer reglas, etc. No obstante, el adulto tiene a su cargo la definición del encuadre donde se desenvolverá la actividad, lo que implica el establecimiento de límites, algo que resulta complejo en el escenario societal actual.

FREUD PLANTEA QUE RESPETAR LAS NORMAS

SOCIALES IMPLICA RENUNCIAR A ACTUAR

TENIENDO EN CUENTA SÓLO NUESTRO

INTERÉS INDIVIDUAL, YA QUE TAMBIÉN ENTRA

EN JUEGO EL INTERÉS DE LA COMUNIDAD DE

LA CUAL FORMAMOS PARTE Y ESTO SIGNIFICA

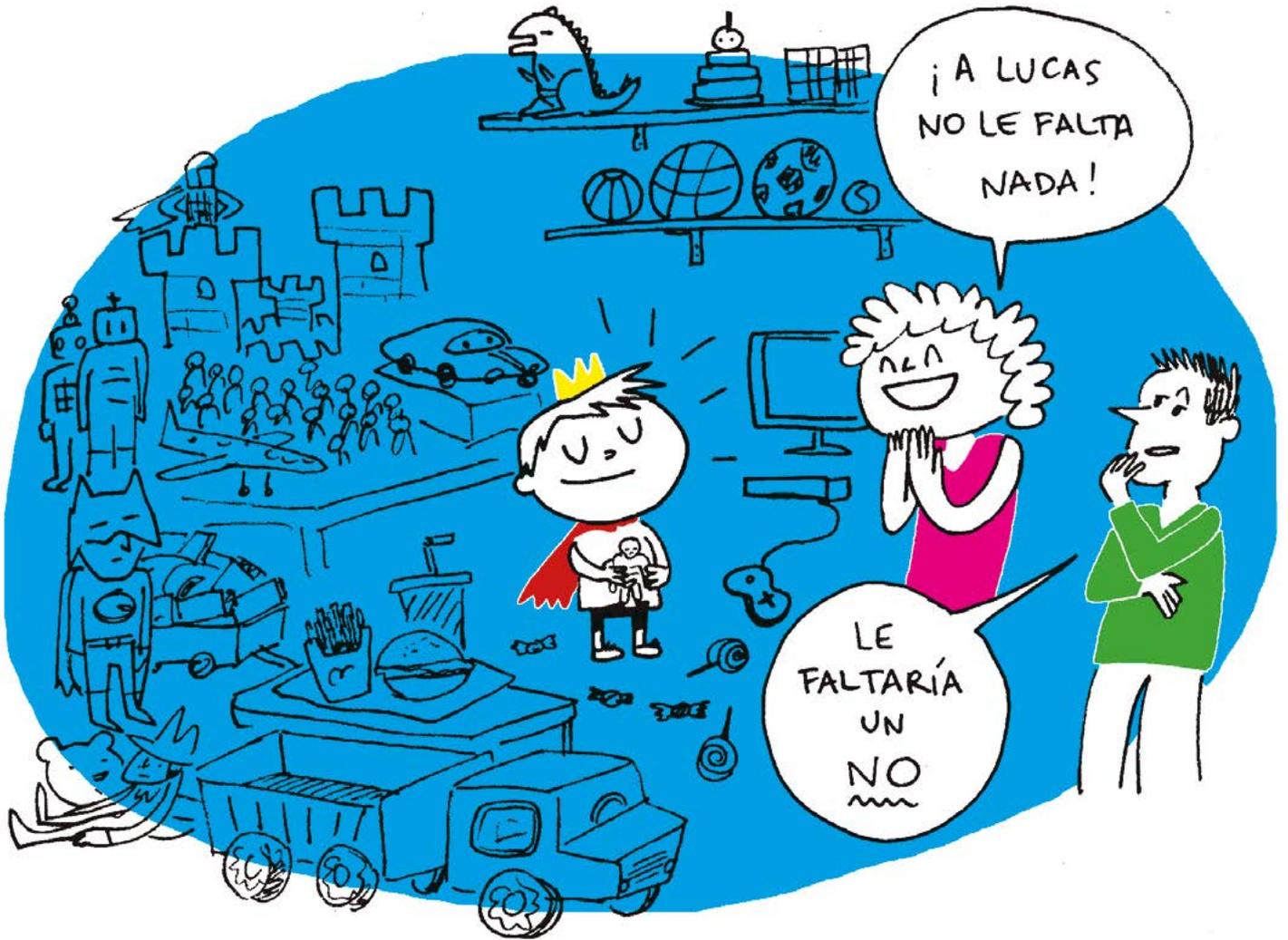
QUE EN ALGUNOS CASOS DEBAMOS RESIGNAR

LA SATISFACCIÓN DE NUESTROS DESEOS

INDIVIDUALES, SIENDO ESTE UN PASO

CULTURAL SUMAMENTE IMPORTANTE

(FREUD, 1973).



La tensión que se nos presenta aquí es cómo se regula la autoridad; implica por un lado suponer que el niño va a obedecer sin protestar y por lo tanto anularlo como sujeto y usar el poder que tiene el adulto como algo absoluto, pero por otra parte dejarlo hacer lo que quiere significa posicionar al niño en un lugar de omnipotencia y poder insostenible para el mismo (Janin, 2013).

“ESCUCHARLOS NO ES TAREA FÁCIL. LO QUE TIENEN PARA DECIR NOS INTERPELA. ESCUCHARLOS ES EL PRIMER PASO A SEGUIR SI ES ALGO QUE DESEAMOS HACER EN CONJUNTO CON ELLOS Y NO, EXCLUSIVAMENTE, PARA ELLOS. DAR LA PALABRA A LOS CHICOS A FIN DE HABILITAR ESPACIOS DE INTERCAMBIO Y DIÁLOGO CON ELLOS HACE ESTALLAR LAS INSTITUCIONES. DARLE LUGAR A LA PALABRA DE LOS CHICOS NOS COMPROMETE.”

(Minicelli, 2004:14)



Familias

COMPRENDER EL CONCEPTO DE FAMILIA –AL IGUAL QUE EL CONCEPTO DE INFANCIA– COMO UNA CONSTRUCCIÓN SOCIAL PERMITE ABORDARLA COMO REPRESENTACIÓN SOCIAL, TAL CUAL ERA Y ES TRANSMITIDA DESDE LOS SUPUESTOS VIGENTES EN LA CULTURA Y VEHICULIZADA POR LAS PAUTAS A SEGUIR EN ÁMBITOS DE LAS INSTITUCIONES ESCOLARES, LA JUSTICIA, LAS POLÍTICAS PÚBLICAS, ETC.

Esa imagen, esa representación, está asociada— con escasas variaciones— a un padre proveedor, contenedor, cuidador y protector de dos o tres niños y de la madre, generalmente algo más joven, quien se ocupa y es responsable del bienestar de sus hijos y de su marido aun si trabaja también fuera de su hogar, sujeta a sus opiniones, ya que es quien se conecta y conecta a su familia con el mundo público. A decir de Bourdieu “una ficción, un artefacto social, una ilusión en el sentido más corriente del término, pero una ilusión bien funda-

da, porque, al ser producida y reproducida con la garantía del Estado, recibe en cada momento del Estado los medios para existir y subsistir.”(Bourdieu; 1994; 138).

Claramente se trata de una construcción ahistórica que sigue vigente en el imaginario social y cultural, generando comparaciones, colocando en el lugar de variaciones, cuando no de desviaciones, a la gran mayoría de las familias, a las que pertenecemos y con las que trabajamos cotidianamente.



Sin embargo, algunas de las investigaciones sociales dan cuenta de que esa idea de familia no correspondía a las relaciones familiares reales, que las variadas formas de organizaciones familiares que vivimos son formas diversas que las personas van transitando para cumplimentar funciones tan importantes como cuidar y proteger, ayudar a crecer y acompañar procesos de aprendizaje personal y social de sus miembros.

Comenzar a pensar y a intervenir desde la perspectiva de configuraciones o formas familiares permite abordar la diversidad como algo positivo, implica además poner en tensión la perspectiva de género en función de las tareas de cuidado tanto al interior de la unidad doméstica como en los servicios públicos planteados para tal fin.

En la medida en que opera en nosotros un modelo de familia que se erige como ideal, y las contrastamos con las familias reales que se encuentran cotidianamente, estas distintas modalidades apa-

recen como “deficitarias” o disfuncionales frente a un arquetipo estandarizado (Taber, 2002). Lograr develar esta construcción va a permitir poner en revisión nuestras intervenciones como agentes.

Entendiendo que la familia es un espacio social donde se articula en simultáneo el ámbito de lo privado y de lo público, las transformaciones en la representación de la familia deben acompañarse de una revisión de las estrategias desarrolladas por los agentes institucionales para el trabajo con ellas, en función de las alternativas de participación en los proyectos que las involucran, presentando posibles construcciones vinculares.

En tal sentido, invitamos a repensar y redefinir el lugar de las familias en los ámbitos institucionales, más allá de llegar a acordar qué definiciones de familias son las más acertadas, permitirnos pensar –entre otras cosas– qué podemos trabajar con ellas en un espacio de juego a partir de reconocer el lugar de las familias como red social inmediata

de los niños y niñas y parte de una trama de relaciones que influyen en el desarrollo. Legalizando los saberes de todos, más allá de la posición que se ocupe en esa red (agente institucional, familiar, etc.) y que posibilita, como Dabas señala, “la búsqueda activa entre los integrantes de la red social para que en lugar de cerrar el campo de responsabilidades, éste se ensanche”. Convocar a las familias ya no como objetos de intervención, ni receptoras de información respecto de sus hijos sino sujetos de la misma, como posibles actores en la construcción de escenarios lúdicos, abordando ese lugar de mediadores de las tradiciones y la cultura a partir de traer al presente su propia memoria lúdica.

Abordaje Territorial – Comunidad

LA COMPLEJIDAD DEL TÉRMINO

COMUNIDAD DESDE DIFERENTES

DISCIPLINAS DE LAS CIENCIAS SOCIALES

COMPRENDE QUE LA CONSTRUCCIÓN DE

DICHO CONCEPTO REQUIERE E IMPLICA

DIVERSAS MIRADAS E INCLUYE MÚLTIPLES

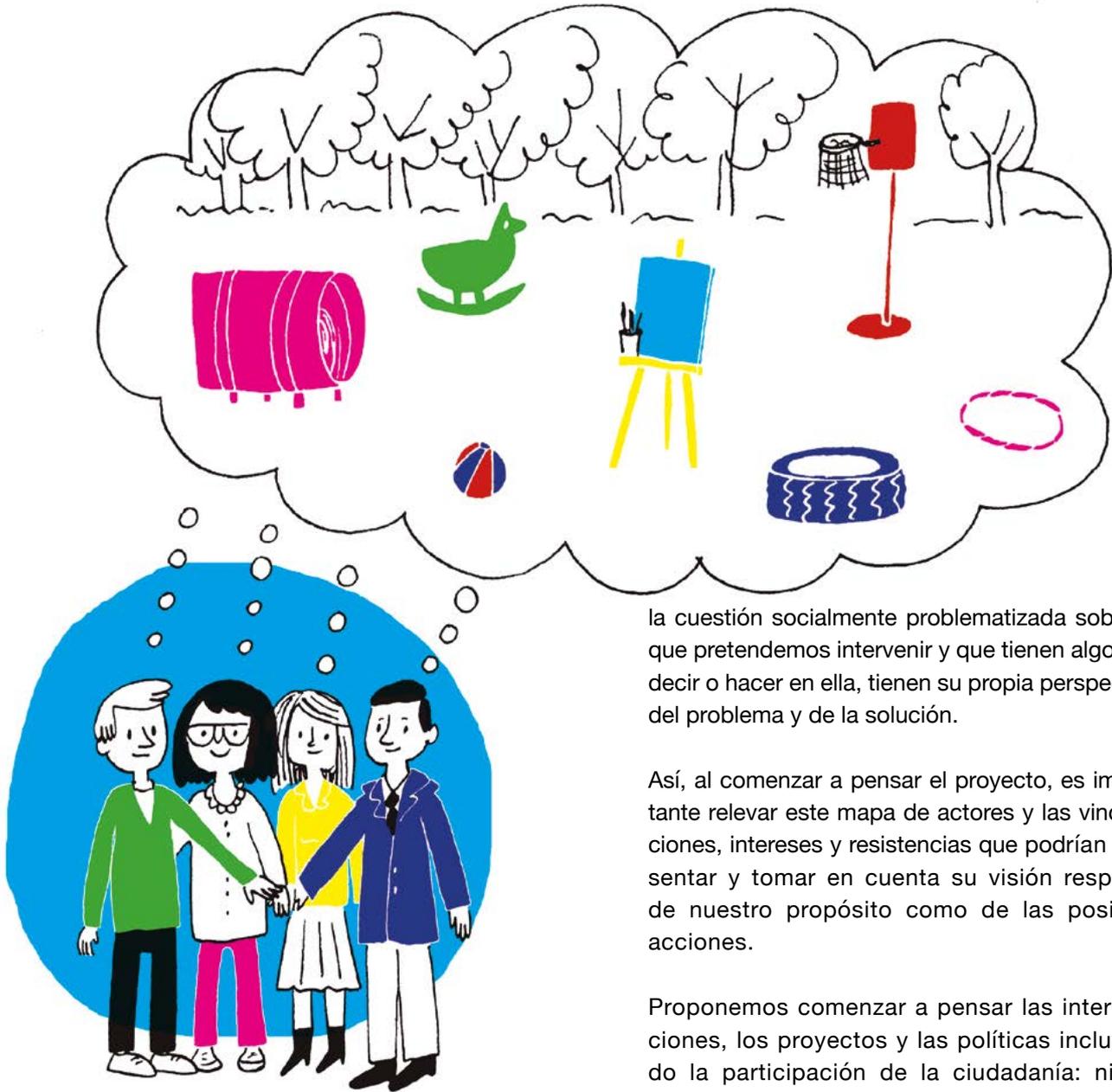
DETERMINACIONES.

En principio proponemos pensar al territorio como un espacio complejo, constituido a partir de lo histórico, económico y sociocultural, en relación permanente con el paisaje-medio, en que se ponen en ejercicio los saberes y formas de hacer de diferentes actores; el Estado y sus dependencias, empresas, movimientos sociales, instituciones educativas, de salud, trabajadores y familias, etc.

Este espacio complejo es síntesis de múltiples determinaciones y aloja en su dinámica los conflictos de múltiples problemáticas sociales, que deberán ser tenidos en cuenta al momento de pensar estrategias de intervención en territorio.

Si bien no es propósito profundizar sobre esta temática, sí es importante tener en cuenta algunos conceptos al pensar proyectos en los territorios y que posibilitarán una implementación ajustada a los requerimientos y realidades territoriales.

Partimos de la base de la necesidad de poder identificar los actores involucrados, conocer quiénes son, cuáles son sus objetivos, cómo se articulan, cómo se relaciona. Estos actores sociales pueden ser otras instituciones, organizaciones o individuos que ejercen algún tipo de incidencia en el proceso de gestión (Chiara y Di Virgilio, 2009:70) y que varían a lo largo del proceso de implementación. Comprender que estos actores actúan en



la cuestión socialmente problematizada sobre la que pretendemos intervenir y que tienen algo que decir o hacer en ella, tienen su propia perspectiva del problema y de la solución.

Así, al comenzar a pensar el proyecto, es importante relevar este mapa de actores y las vinculaciones, intereses y resistencias que podrían presentar y tomar en cuenta su visión respecto de nuestro propósito como de las posibles acciones.

Proponemos comenzar a pensar las intervenciones, los proyectos y las políticas incluyendo la participación de la ciudadanía: niñas,

niños, comunidad y organizaciones en la planificación y desarrollo de las políticas a nivel territorial, entendiendo que la perspectiva de los actores es importante por su potencial dinamizador de las prácticas locales.

En este sentido muchos autores rescatan la tendencia en los últimos años hacia una mayor demanda de participación de la Sociedad Civil en la gestión de los programas o servicios, sobre todo del campo social. Esta tendencia debería encontrarse enmarcada dentro del desarrollo de una cultura de corresponsabilidad política y social, posibilitando oportunidades para aumentar las capacidades de desarrollo de la organización social y, por otro lado, la de ampliar la cobertura, la calidad y eficiencia en la prestación de los servicios públicos y con ello contribuir al logro de una mayor equidad social (Arrausi-Guardia, 2011). La cuestión del acceso al espacio público adecuado para el desarrollo de actividades lúdicas es un tema no resuelto en las ciudades. Gran porcentaje de la población infantil, por diversos motivos, no tiene acceso a lugares de esparcimiento y de juego con otros niños. Muchos de esos motivos son cuestiones sociales a atender específicamente, como el trabajo infantil, y otros tienen que ver con agendas de niños sobrecargadas de actividades reguladas. Esto está vinculado a la desvalorización del juego en

pos de actividades consideradas “productivas”, por lo cual parte de la intencionalidad del proyecto estará vinculada a rescatar el valor social del juego. Para alcanzar este propósito es importante involucrar a los diversos actores sociales en los proyectos, promoviendo la reconstrucción del tejido social. Para hablar de la reconstrucción del tejido social, es necesario entender la existencia previa de una red.

Las redes son formas de interacción social, en las que se da un intercambio dinámico entre personas, grupos e instituciones, a partir de intereses comunes.”(Escobar, 2004).

No proponemos la co-gestión con organizaciones de la sociedad civil con el fin de disminuir el costo de los servicios públicos, sino con el propósito de aumentar el valor social del proyecto. Nos centramos en el diálogo e intercambio de miradas, intentando que la relación no se vea condicionada por la administración de recursos económicos sino que la alianza gire en torno al propósito común que compartimos respecto de las/los niñas y niños. Sostenemos que el Estado debe asumir su rol indelegable como garante y promotor de derechos y a su vez construir junto con “los otros”, caminos de participación social, promoviendo el protagonismo de los diversos actores (Arrausi-Guardia, 2011).



2 Alternativas de dispositivos lúdicos en espacios públicos y en espacios institucionales.

Como hemos señalado, diversas teorías reconocen el valor del juego en la infancia y su importancia también es sancionada con fuerza constitucional en la Ley 26.061. Sin embargo, no siempre desde la institucionalidad se promueve y garantiza este derecho. Es más frecuente e instituido socialmente la importancia del mismo sólo en la primera infancia. La experiencia institucional revela que el juego es puesto en valor en los dispositivos que abarcan lo que se reconoce como primera y segunda infancia, es decir de 0 a 5-6 años, pero que posteriormente y coincidentemente con el ingreso al sistema educativo primario se deja de lado. En este sentido los dispositivos diseñados para niñas y niños de más de 6 años suelen priorizar propuestas vinculadas al aprendizaje formal y a la adquisición de habilidades determinadas (talleres artísticos, de computación, deportivos) y no a propuestas que estén centradas en la actividad lúdica. No obstante para niños y niñas el juego continúa siendo su más seria actividad y a partir de la cual podrán construir su subjetividad, establecer lazos sociales e incorporarse a la cultura. Entendemos, entonces, que además de las propuestas educativas dirigidas a esta franja etárea es necesario hacer énfasis en garantizar espacios de despliegue lúdico para la niñez, siendo esto además, uno de sus derechos básicos.

En esta sección presentamos algunos dispositivos que ofrecen la posibilidad del ejercicio del derecho a jugar a niñas y niños durante su recorrido desde

la primera infancia hasta el ingreso en la adolescencia y cuya centralidad está dada por el juego como fin en sí mismo.

Dispositivos Lúdicos

PRESENTAMOS DOS TIPOS DE DISPOSITIVOS

LÚDICOS, LA CLASIFICACIÓN QUE SE

DESARROLLARÁ ESTÁ DETERMINADA POR

EL LUGAR DONDE SE HABILITA LA VIVENCIA

LÚDICA. DISPOSITIVOS LÚDICOS

DESPLEGADOS EN EL ESPACIO PÚBLICO Y

DISPOSITIVOS LÚDICOS DESARROLLADOS EN

ESPACIOS TANTO DE GESTIÓN ESTATAL COMO

DE LA SOCIEDAD CIVIL.

Cuando hablamos de espacios nos referimos a sitios físicos con dimensiones limitadas, que pueden ser utilizados o no para realizar diversas actividades por personas o grupos. Los espacios no pueden disociarse de las prácticas e intercambios que en ellos suceden; y son estos usos los que los convierten en lugares. Hablamos de lugares cuando un espacio cobra un significado, es utilizado “para” y suceden experiencias, hechos que le otorgan identidad y los convierten en lugares de pertenencia.

La centralidad de los dispositivos lúdicos que describimos, siempre y en todos los casos, está puesta en la práctica lúdica, en la misma acción de jugar, priorizando el juego libre en el cual se propone brindar un tiempo y espacio para jugar a lo que se quiera, con lo que se quiera y con quien se quiera, en un encuadre previamente determinado. Asimismo, puede encontrarse un espacio de iniciativa grupal centrada también en la lúdica pero desde una propuesta prediseñada por los adultos responsables. Pueden ser de dinámicas de juego, pre deportivo, deportivo o bien estar vinculadas a actividades expresivas como la plástica, el teatro,

la música, la expresión corporal entre otras. La particularidad está dada en experimentar desde el juego con dichas expresiones y no desde la intencionalidad del aprendizaje.

Las propuestas presentadas a continuación están pensadas más como disparadores de apertura de ideas que como algo cerrado, el proyecto se construye desde el propio territorio, desde la propia experiencia y a partir del conocimiento de la población con la que se trabajará, por lo cual convocamos a leerlas en términos de posibilidades de rupturas y de nuevos escenarios.

Dispositivos lúdicos: Convirtiendo espacios públicos en lúdicos

“EL ESPACIO PÚBLICO DESDE UNA PERSPECTIVA CLÁSICA SE DEFINE POR EL LUGAR EN QUE SE DESARROLLAN LAS ACTIVIDADES DE LAS CIUDADES, LOS ESPACIOS PÚBLICOS (ABIERTOS) O PRIVADOS (CERRADOS). LA IDEA ES PODER PLANTEAR EL ESPACIO PÚBLICO DESDE UNA MIRADA SOCIOCULTURAL A PARTIR DE LA CUAL ESTE ESPACIO PÚBLICO ES DEFINIDO COMO EL LUGAR COMÚN DONDE LA GENTE REALIZA ACTIVIDADES COTIDIANAS, FUNCIONALES Y RITUALES QUE COHESIONAN LA COMUNIDAD, ES DECIR, SE CONFORMA COMO UN LUGAR DE CONTACTO E IDENTIFICACIÓN ENTRE LAS PERSONAS, DE ANIMACIÓN URBANA Y DE EXPRESIÓN COMUNITARIA. AHÍ LA GENTE SE RELACIONA CON SU ENTORNO FÍSICO Y SOCIAL, SE ENCUENTRA CON LA HISTORIA PROPIA O LA DE LOS OTROS.” (Carr, Francis, Rivlin & Stone, 1992; Ramírez Kuri, 2003, Valera, 1999)

Lo más relevante de esta dimensión es que lo que define la naturaleza pública del espacio, es su uso y no el estatuto jurídico (Jordi Borja, 2003).

Alentamos las propuestas que nos permitan transitar del espacio público a un espacio lúdico y, como señalamos más arriba, es la experiencia vital, el uso del lugar la que lo hará paulatinamente posible. La habilidad que tengamos para ofertar propuestas recreativas atractivas que puedan ser vivenciadas y apropiadas por niños y niñas del lugar es lo que transformará el espacio y lo convertirá en un lugar de la comunidad barrial.

Patio Lúdico o Plaza Lúdica

PENSEMOS EN LAS PLAZAS, LOS PARQUES,

LAS ESQUINAS, LAS CALLES: SON LUGARES

QUE ESTÁN ALLÍ, PUEDEN SER ESPACIOS

DE USO COMÚN O DE PASO, PARA ALGUNOS

PUEDEN SER SU LUGAR Y PARA OTROS UN

ESPACIO DE TRÁNSITO. ¿NUESTRA

COMUNIDAD UTILIZA LOS ESPACIOS

PÚBLICOS COMO ESPACIOS RECREATIVOS?

¿QUIÉN LOS UTILIZA? ¿PARA QUÉ?

Son las vivencias, y en nuestro caso las vivencias lúdicas, las que pueden transformar ese patio o esa plaza en un lugar de encuentro, de juego. Un grupo de niños puede hacer de un baldío su cancha de fútbol, su potrero, y de un árbol un trapecio o un lugar para compartir historias. Estamos más acostumbrados por lo general a trabajar en espacios propios, y no compartidos por todos; ese lugar de todos no nos parece tan posible, tan nuestro. Algunas veces, al contrario que los niños, nos sentimos más seguros realizando propuestas en ámbitos cerrados, donde podemos manejar con más facilidad el ingreso y egreso y las reglas que permiten o no participar. Los espacios brindan opciones y también interpelan la imaginación y capacidad institucional para transformarlos.

Podemos entonces decir que, un patio o una plaza lúdica es fundamentalmente un lugar, un lugar; si se habilita y habita el espacio con experiencias y vivencias lúdicas, donde se experimenta el placer de jugar con otros y desde este encuentro se carga de sentido.

En esta línea rescatamos lo planteado por Abad (2011) quien propone que “resignificar los espacios urbanos a través del juego, es inducir una percepción de la ciudad asociada a la experiencia humana que genera también representaciones de identidad social y cultural, pues el espacio lúdico no es sólo el espacio físico, sino también

el espacio simbólico como escenario de los procesos de vida.”

Al comenzar a pensar un proyecto definimos un espacio público y comenzamos a preguntarnos: ¿es utilizado? ¿cómo? ¿cuáles son los espacios de juego? ¿cómo se transita este espacio? ¿En qué y cómo lo queremos transformar?

Imaginando espacios con niñas y niños

NO SE TRATA DE HACER ESPACIOS PÚBLICOS INFANTILES, SE TRATA DE DEJARLES ESPACIO PARA JUGAR, DE HACERLES LUGAR, DE ACOMPAÑAR Y A VECES AMPLIAR LAS VIVENCIAS DEL JUEGO INFANTIL.

Espacios que busquen satisfacer las exigencias de juego de los niños y no de todos los niños, de niños concretos, que pertenecen a familias con características concretas insertos en una realidad urbana o rural específica, que es necesario mirar, desnaturalizar y describir para poder abordar.

No proponemos construir plazas, inaugurar juegos, la mirada no está puesta en el recurso ni en la

infraestructura, aunque lo incluya, sino en el uso. Facilitar el uso de espacios públicos que transformados por las vivencias lúdicas se conviertan en lugares de nuestra comunidad.

¿Por qué pensar en una plaza o en un patio?

Un objetivo posible es generar un espacio donde niños/as y adultos interactúen a través de dispositivos lúdicos ofreciendo así un punto de encuentro para chicos y grandes.

¿Pacios y Plazas lúdicas para quién?

Si bien la propuesta está orientada a niñas y niños de hasta 13 años de edad, una oferta en un espacio público no puede ser excluyente, ya que involucra a toda la comunidad, por lo tanto los niños serán los principales protagonistas de las acciones que allí se produzcan pero sin dejar de lado que en la construcción del “lugar lúdico”, se debe involucrar a la comunidad toda, en especial a los adultos y jóvenes que suelen utilizar dicho espacio y a las familias de los niños. Por lo tanto las niñas y niños serán los principales sujetos de una acción que involucra e invita a toda la comunidad.

¿Qué actividades son viables de proponer?

La primera tarea que sugerimos es mirar a los niños, observar a qué juegan, de qué hablan, qué

les interesa. También preguntarles, hablando o jugando, cuáles son sus intereses y juegos preferidos, observar dónde juegan, si tienen mucho o poco lugar para encontrarse.

La variedad de actividades es muy amplia. Las propuestas que se basan en el juego interactivo y se ofrecen en forma atractiva, estimulando los sentidos, son tantas como podamos recrearlas e imaginarlas.

No es nuestra intención presentar un manual o guía de actividades porque creemos que tienen que ser del gusto de cada grupo de niños y de cada comunidad en especial pero dejamos algunas pistas para que puedan ser pensadas.

Algunas imágenes pueden ayudarnos a repensar espacios que no siempre vemos cuando los miramos.

Patios, esquinas, calles, plazas, espacios para imaginar, espacios para habilitar. Espacios para pensarnos, pensar la infancia. Lugares para proyectar.

Como vemos en las imágenes las propuestas posibles de pensar en espacios públicos son de las más diversas:

- instalaciones permanentes de utilización libre
- instalaciones móviles
- intervenciones lúdicas con propuestas de un equipo de facilitadores lúdicos

Les sugerimos conocer y buscar propuestas que sean inspiradoras para pensar la realidad local y orientar el diseño. Podrán encontrar algunas ideas en la sección guía de recursos.

Dispositivos lúdicos en: espacios institucionales u organizacionales

EN ESTE APARTADO NOS PROPONEMOS

PRESENTAR EL DISPOSITIVO LUDOTECAS /

JUEGOTECAS COMO ESTRATEGIA SOCIO-

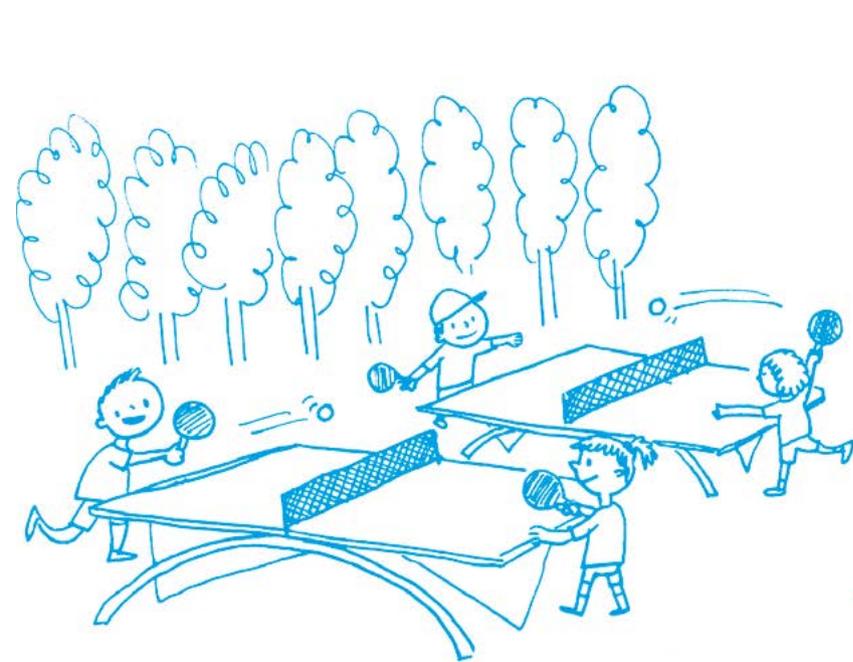
EDUCATIVA-CULTURAL PARA EL ABORDAJE

INSTITUCIONAL DEL DERECHO A JUGAR.

Si bien es presentado como un dispositivo institucional en sí mismo a partir de experiencias reconocidas en Argentina y en el mundo, y con una larga trayectoria, es posible pensar estrategias similares en ámbito institucional u organizacional cuyo propósito central sea otro, como puede ser una escuela, un hogar de niños, etc. Lo significativo de estas propuestas es la centralidad del juego y del sujeto (niña/niño) que lleva adelante la acción.



Patios, esquinas, calles, plazas, espacios para imaginar, espacios para habilitar. Espacios para pensarnos, pensar la infancia. Lugares para proyectar.



Centramos la mirada en estos dispositivos intentando recuperar la actividad lúdica en su capacidad transformadora del sujeto que juega y de su entorno, invitando a revisar las propuestas y centralmente el lugar que como adulto asumimos en las mismas.

Juegoteca o ludotecas

LAS JUEGOTECAS O LUDOTECAS –EN TANTO DISPOSITIVOS CENTRADOS EN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS– SURGEN EN 1930 EN EEUU Y TUVIERON SU AUGE EN EUROPA EN LA DÉCADA DEL 60 CUANDO LA ORGANIZACIÓN DE LAS NACIONES UNIDAS PARA LA EDUCACIÓN, LA CIENCIA Y LA CULTURA (UNESCO), LUEGO DE LA APROBACIÓN EN 1959 DE LA DECLARACIÓN UNIVERSAL DE LOS DERECHOS DEL NIÑO, PROMOVÍÓ LA FORMACIÓN DE LUDOTECAS EN DIFERENTES ÁMBITOS SOCIOCOMUNITARIOS.

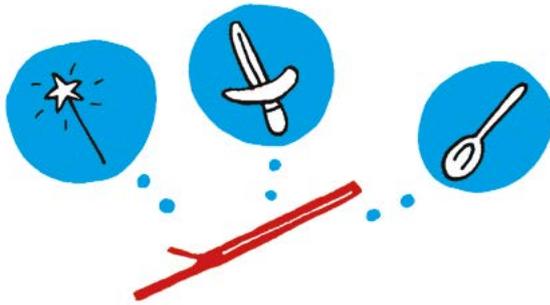
Todas estas experiencias adquirieron un formato particular en función de las representaciones sobre

las infancias imperantes en cada momento histórico y las definiciones de situaciones problemáticas a abordar desde las mismas, así podemos encontrar aquellas dirigidas a poblaciones vulnerables, específicas según discapacidad, escolares etc

Desde la perspectiva imperante en la actualidad, la centralidad de estos dispositivos está planteada desde el abordaje de la actividad lúdica como derecho, en tal sentido se da cumplimiento al artículo 31 de la Convención de los Derechos del Niño: “promover el derecho de los niños, niñas y adolescentes al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad, y a participar libremente en la vida cultural y en las artes”. Compartimos algunas definiciones de Ludotecas o Juegoteca de autores que han trabajado ampliamente la temática:

“LAS LUDOTECAS SON ESPACIOS DE EXPRESIÓN LÚDICA CREATIVA; DE NIÑOS, JÓVENES Y ADULTOS. TIENEN LA PRINCIPAL Y GLOBAL FINALIDAD DE FAVORECER EL DESARROLLO INTEGRAL DE LA PERSONA EN UNA DINÁMICA DE INTERACCIÓN LÚDICA.”

(Dinello, 2007)



Raimundo Dínello nos dice que:

María Borja i Solé, define a las ludotecas como: “Instituciones recreativo culturales, especialmente pensadas para desarrollar la personalidad del niño, principalmente a través del juego y el juguete. Con este objetivo, posibilitan el juego infantil con la oferta tanto de los materiales necesarios (juguetes, espacios de juego abiertos y cerrados) como de las orientaciones, ayudas y compañía que necesitan para jugar”.

En Argentina, principalmente desde la experiencia en la Ciudad de Buenos Aires, donde se desarrollan juegotecas desde hace 16 años, sostenemos que estas son espacios que se constituyen a partir del despliegue de actividades lúdicas, incluyen

una oferta determinada de juegos, juguetes y material didáctico, a cargo de adultos idóneos en el vínculo con los niños y en la coordinación grupal, en un tiempo y un lugar determinados, donde los niños participan en forma libre y voluntaria, a través de sus juegos expresan y recrean sus vivencias, y el bagaje socio cultural de sus familias y comunidad.

Entendemos a las juegotecas como espacios de creatividad donde las niñas y niños juegan, comprendiendo al juego como la actividad central de la infancia y es a partir de él que se estimula la capacidad de crear, aprender, decidir, compartir, construir, acordar y proponer. Se ofrece una variedad amplia de alternativas lúdicas, que incluyen a



todas las disciplinas expresivas: el juego teatral, la plástica, la música, la literatura, juegos expresivos, de mesa, reglados, siendo central habilitar tiempo de juego libre, donde los participantes puedan elegir a qué jugar y con quién jugar.

Más allá de la diversidad de formas que asuma un dispositivo lúdico y de los objetivos que se proponga una Juegoteca, todas tienen como eje principal la importancia de destinar un tiempo y lugar para jugar.

Las juegotecas pueden adquirir distintas formas y encuadres según su organización, compartiendo alguna de las categorías posibles a continuación:

Juegoteca móvil

Juegotecas Circulantes, Móviles o Itinerantes:
Son dispositivos que tienen la particularidad de no establecerse en un espacio físico en forma permanente.

En general se traslada tanto el material lúdico como el equipo de facilitadores y en otras oportunidades

el material circula y es utilizado por diversos equipos de trabajo creando un espacio delimitado que por su uso se transforma en una Juegoteca.

La característica central de esta modalidad está dada como señalamos en no contar con un espacio físico permanente y entre sus posibilidades permite:

- ➔ Facilitar el acceso al juego a mayor cantidad de niños y localidades.
- ➔ Realizar una oferta a niñas y niños de zonas rurales.
- ➔ Planificar intervenciones en lugares donde no existe una demanda de propuestas lúdicas para niños a fin de sensibilizar a la comunidad.

Para su implementación se requiere:

- ➔ Una actitud atenta y proactiva a fin de detectar los requerimientos y articulaciones comunitarias necesarias.
- ➔ Un trabajo planificado de convocatoria, ya que no son espacios habituales para los niños, a la lle-



gada de la juegoteca, que se invite a concurrir.

- ➔ Determinar la periodicidad de la intervención puntual, o de menor frecuencia que lo que permite un dispositivo lúdico emplazado en el territorio.

Quizás el eje central para pensar estos dispositivos es tener en cuenta que la juegoteca como dispositivo va donde se encuentran los niños.

Este aspecto itinerante requiere de un cambio en el encuadre de la mayoría de las instituciones, que por lo general abren sus puertas o disponen un espacio para recibir a los niños, difunden, invitan y publicitan la actividad. En este caso el punto de partida es inverso: nuestro trabajo inicial es determinar en qué lugar están los niños, dónde juegan, a qué juegan, con quiénes juegan, si el lugar es urbano, rural, una localidad pequeña o una gran ciudad, etc.

Las juegotecas móviles pueden ser circulantes o itinerantes.

Circulante: la juegoteca determina un mapa territorial y establece un calendario, realizando intervenciones en el mismo lugar en plazos de tiempo determinados. En forma semanal, quincenal,

mensual. Puede trasladarse un equipo de facilitadores lúdicos o sólo el material didáctico si los lugares cuentan con personal formado para la implementación de la actividad lúdica. Por ejemplo una red de organizaciones o de clubes que organicen y compartan el material para realizar acciones lúdicas en forma periódica. Requiere de una coordinación central tanto de la logística del equipo como los materiales y del manejo de un calendario. La coordinación puede ser centralizada o rotativa. Es un proyecto que requiere de logística y articulación.

Itinerante: La juegoteca se traslada con un arcón de juegos, juguetes y equipo de trabajo de acuerdo a los requerimientos de una población determinada. Se fija el destino o lugar de recorrido de la juegoteca de acuerdo a determinadas demandas de los niños y sus familias, por ejemplo tiempos de cosecha, donde las familias se trasladan o se encuentran en el campo, vacaciones estivales. También requiere de disponibilidad y planificación de la logística adecuada en cuanto al equipo como los materiales.



Juegos con elementos sencillos como telas, paracaídas, juegos de rondas, y de movimiento son muy compatibles con las juegotecas móviles. También podemos llevar la Juegoteca articulando con clubes, centros culturales y organizaciones. Recuerden en la sección guía de recursos encontrarán experiencias que sirven de inspiración.

Juegoteca comunitaria

Son dispositivos que se proponen desplegar el juego como un fin en sí mismo, desarrollando actividades lúdicas en todas sus formas y expresiones en diversos espacios de la propia comunidad, asumiendo el juego como algo a ser abordado desde la diversidad de actores, rescatando el valor social y comunitario.

Definimos a las Juegotecas comunitarias como espacios de juego para niños y niñas de un territorio, localidad o barrio determinado, quienes concurren en forma sistemática y voluntaria; donde desarrollan actividades lúdicas, expresivas y culturales en un contexto institucional y con un equipo interdisciplinario de facilitadores lúdicos a cargo. Se trabaja a través de la participación activa y de experiencias compartidas

entre niños, familias y comunidad.

Cada dispositivo lúdico adquiere un perfil propio en relación al conocimiento de las necesidades y características particulares del espacio, de los niños, familias y de la comunidad donde se encuentra inserta.

Las juegotecas comunitarias son ámbito de despliegue lúdico, donde los adultos a cargo facilitan una gama de juegos y juguetes diversa, y con una intencionalidad explícita de integrar y fomentar la participación de las familias y el barrio.

Los Juguetes

¿Con qué materiales vamos a trabajar? ¿Juguetes sí o no?

Más allá del análisis de los juguetes como símbolos del mercado y representantes de la concepción de infancia de un sistema social determinado, entendemos que son objetos que acompañan las infancias y que cargados de significados cobran muchas formas posibles. Haremos foco en ese vínculo que establecen los niños y niñas con los objetos que juegan y hacen jugar.

ENTENDEMOS COMO MATERIAL LÚDICO A AQUELLOS OBJETOS QUE ESTÁN AL ALCANCE DE LOS NIÑOS Y QUE ELLOS ELIGEN PARA JUGAR. DESDE ESTA PERSPECTIVA PODEMOS PENSAR QUE ENTRARÍAN TODOS AQUELLOS A LOS CUALES LOS NIÑOS LES ASIGNAN UN SENTIDO LÚDICO A PARTIR DE LAS DIFERENTES FORMAS DE COMPRENDER EL MATERIAL Y LA IMPLICANCIA DEL SUJETO QUE LO SOSTIENE, CONSIDERAMOS LA POSIBILIDAD DE PENSAR EL VÍNCULO QUE SE ESTABLECE ENTRE AMBOS.

Es de esta manera que entendemos que el material se convierte en lúdico a partir de la carga de sentido que le da el sujeto, por eso las niñas y los niños juegan con palos, cartones, piedras, ollas, telas, papel, etc. Están también aquellos objetos diseñados para el juego, materiales pensados por los adultos en parte desde la propia experiencia subjetiva y del estudio de mercado sobre los niños, mercado que, claramente, se construye desde los mismos adultos. No obstante, no desconocemos la variedad de materiales juguete construidos con ese fin y que convocan al sujeto a jugar. Lo plan-



teamos en términos de “diálogo” entre el objeto y el sujeto, como si esto fuera posible, en tanto el material habilita crear un nuevo sentido, los convierte en un otro, en el caso de un disfraz, el material invita a entrar en el espacio mágico y es el sujeto quien provee de nuevos sentidos y significados al material.

Desde este acercamiento también invitamos a pensar el material en términos de objetos que ordenan el cuerpo, en tanto a través de ellos se introducen mandatos en torno a lo que se espera desde por ejemplo la perspectiva de género (como ser niña/niño) (Lesbegueris 2014:76).

Reconocer tanto en las propuestas como en el material lúdico las representaciones y sentidos que cargan, permiten no sostener una mirada ingenua y distinguir los mismos, para poder operar sobre ellos



3 Ejercicios para la elaboración diagnóstica

Nos encontramos reflexionando sobre las respuestas que como comunidad brindamos a niñas y niños, entendiendo que el juego y la recreación son indispensables para su desarrollo integral tal como se plantea en la Convención de los Derechos del Niño.

Este tercer apartado es una invitación a un ejercicio: el de problematizar y ampliar nues-

tro propio marco referencial para encontrar nuevas respuestas a nuevas situaciones, en nuevos escenarios o transformar los ya conocidos.

Les proponemos realizar estos ejercicios con el fin de generar preguntas allí donde había certezas o de encontrar propuestas que se asocien a sus ideas o proyectos.

EJERCICIO 1

Problematizando nuestra matriz de referencia: ¿de qué niñas y niños estamos hablando? Cuando nos proponemos revisar nuestro trabajo o generar un proyecto lúdico, partimos de una lectura o diagnóstico previo, que implica la existencia de una necesidad. Al hablar de necesidad estamos realizando la valoración de una circunstancia de un hecho específico, que según nuestra mirada requiere o desencadena una acción a fin de darle respuesta. Lograr amalgamar o encausar nuestros deseos y posibilidades institucionales con los requerimientos percibidos como válidos por las niñas y los niños y sus familias, no es tarea sencilla.

Estructurar una propuesta recreativa, asertiva en un tiempo y un espacio determinado es el desafío.

Problematizar las formas de ser niño/niña y sus juegos:

- ¿Quiénes son esas niñas y niños?
- ¿Cuáles son sus intereses y actividades?
- ¿En dónde participan o transitan?
- ¿Cuál es el uso que hacen del espacio público?
- ¿En qué se diferencian y en qué se parecen estos niños concretos, respecto del niño que yo fui?

ANÍMENSE A ESCRIBIR, LES COMPARTIMOS ALGUNAS PREGUNTAS POSIBLES, ABORDEN OTROS INTERROGANTES QUE LES SURJAN:

- ¿Quiénes son esos niños y niñas con los que trabajamos o con los que nos proponemos trabajar?
- ¿Cuáles son las particularidades? ¿En qué se diferencian de otros niños?
- ¿Cuáles son sus intereses? ¿Dónde pasan su tiempo libre?
- ¿Dónde viven, con quién viven? ¿Cómo son sus familias?
- ¿Dónde se encuentran con sus parientes, vecinos o amigos?
- ¿A qué instituciones u organizaciones concurren?

EJERCICIO 2

Los niños y sus prácticas lúdicas ¿A qué juegan y dónde?

En este ejercicio los invitamos a reflexionar y a conocer las actividades, los intereses y lugares donde transitan los niños con los que trabajamos o con los que nos planteamos trabajar.

Con el objeto de lograr un buen diagnóstico de los intereses y necesidades de los niños y niñas nos proponemos vislumbrar y realizar un acercamiento a las tensiones que existen entre sus propios deseos, las expectativas y mandatos familiares, como así también de las instituciones y comunidad a las que pertenecen. Aquí los invitamos a releer el apartado sobre juego y territorio.

ANÍMENSE A ESCRIBIR:

- 1) ¿Qué propuestas existen en nuestra comunidad para niñas y niños?
¿Podrían listarlas?
- 2) ¿Cuántas de esas propuestas están vinculadas al juego?
- 3) ¿En qué lugares del barrio juegan los niños?
- 4) Hacer una breve descripción

EJERCICIO 3

e invitar a investirlos de nuevas significaciones.

Actores ¿Quiénes pueden estar interesados en el proyecto?

A la hora de pensar una intervención nos preguntamos

¿quién percibe la necesidad del proyecto, a quién le parece necesario?

¿La propuesta es percibida como una demanda por nuestra comunidad?

¿Es una oferta que estructuramos institucionalmente? O

¿Es una oportunidad que nos presenta el contexto?

¿Qué actores de nuestra comunidad pueden apoyarnos?

¿Quiénes pueden oponerse?

Aquí los invitamos a releer el apartado sobre territorio.

Mirando un poco más allá:

¿Qué experiencias existen sobre infancia y juego?

¿Dónde? Miren el contexto más próximo, pero

también el provincial, el nacional y el internacional

¿Quiénes las llevan adelante?

Análisis de los actores

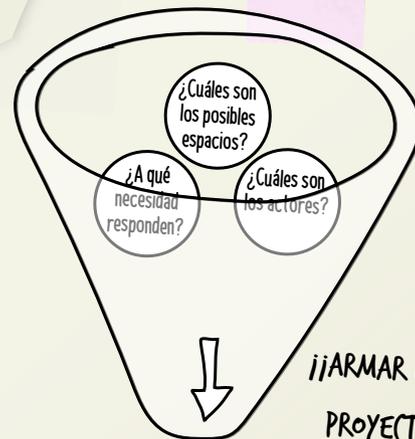
¡¡A ESCRIBIR!! ALGUNAS IDEAS PARA TRABAJAR:

- Hagan una lista con todas las personas, organizaciones e instituciones que puedan estar interesadas en los espacios lúdicos para niños.
- Piensen en el barrio, en la ciudad, en la provincia, en el país, amplíen sus miradas. Vuelvan a repasar la lista.

EJERCICIO 4

Sintetizando: Retomen las tres hojas que escribieron

- ¿Podrían decir por qué los niños de su comunidad estarían interesados en un proyecto lúdico? ¿A qué necesidad responde esa iniciativa?
- Luego de listar y analizar los lugares donde juegan los niños en su comunidad. ¿Podrían imaginar otros lugares y formas posibles? ¿Cuáles?
- ¿Cuáles son las personas y organizaciones que podrían apoyar u oponerse a la iniciativa?



¡¡ARMAR EL PROYECTO!!

Ayudando a pensar

Si les interesa llevar adelante un proyecto lúdico y aún no tienen definido el tipo de dispositivo y dónde realizar el proyecto o tienen varias propuestas, los invitamos a realizar el siguiente ejercicio:

- Alternativas de dispositivos lúdicos: Pros y Contras.

Hacer un listado de los pros y contras de cada una de las alternativas para tomar la decisión más viable. Sugerimos hacerlo por escrito.

- ¿Por qué sí y por qué no una juegoteca móvil o circulante?
- ¿Por qué sí y por qué no una juegoteca comunitaria?
- ¿Espacios abiertos o cerrados?

Un paso más:

¿Cómo pensar las actividades en los espacios?

- Volver a leer el apartado de Juego y las propuestas de dispositivos lúdicos.
- Hacer foco en la importancia del Juego Libre y el rol del adulto.
- Pensar diseños flexibles que permitan la participación de los actores (niños, familias y organizaciones).
- Pensar abanico de propuestas lúdicas para el momento grupal.



EJERCICIO 5

EJERCICIO 6

Construyendo el Proyecto

Les sugerimos hacer el siguiente ejercicio en equipo. ¿Quiénes están más interesados e involucrados en el desarrollo de un proyecto lúdico? Armen un pequeño equipo con aquellos capaces de liderar el proyecto, los invitamos a pensar juntos.

Si han realizado los ejercicios anteriores, cuentan ya con una aproximación diagnóstica que les permitirá comenzar a diseñar el proyecto:

Ya saben:

- Quiénes son esas niñas y niños a los que dirigimos nuestra intervención.
- Los lugares posibles para desarrollarlo.
- Los actores más relevantes.

Ahora definir:

- ¿Qué? Objeto sentido de nuestra intervención; definir clara y sintéticamente qué queremos alcanzar. El título del proyecto debería dar cuenta de ello.
- ¿Por qué? Aquí den cuenta de la finalidad de nuestra intervención, qué necesidad o problema deseamos abordar, qué aspectos desarrollar.
- ¿Para qué? Aquí cuenten sus objetivos más concretos. ¿Qué aspectos queremos promover, resaltar, facilitar? a estos niños específicos y en un contexto y tiempo determinados.
- ¿Para quiénes? A qué niñas y niños como beneficiarios directos y qué familias y organizaciones como beneficiarios indirectos. A qué cantidad de niños y niñas alcanza el proyecto.
- ¿Dónde? Definir espacios, instituciones organizaciones donde se desplegarán las actividades.
- ¿Cuándo? período que comprende el proyecto. Construir un cronograma de actividades.
- ¿Con quiénes? personas y/o entidades con las que contamos para llevar adelante nuestro proyecto, con sus diferentes niveles de responsabilidad.
- ¿Con qué? presentar recursos necesarios, sean materiales o económicos y cómo se obtendrán o quiénes realizarán los aportes.
- ¿Cómo? Para desarrollar este apartado deberán presentar sintéticamente la metodología de la implementación. Actividades y formas de llevarla adelante.

?

QUÉ

POR QUÉ

PARA QUÉ

PARA QUIÉN

DÓNDE

CUÁNDO

CON QUIÉN

CON QUÉ

CÓMO

No OLVIDAR:

INCLUIR LAS MODALIDADES

DE EVALUACIÓN QUE TENDRÁ

EL PROYECTO

CONCLUSIONES:



El desafío de la publicación se orientó a poner en agenda al juego en el marco del sistema de promoción y protección integral de derechos de niñas, niños y adolescentes.

Se invitó, a lo largo del texto, a recuperar el valor del juego en todas las edades de la vida de los sujetos y en especial durante la primera infancia y la niñez, haciendo énfasis en las prácticas lúdicas como una actividad con un fin en sí misma.

Se convocó a revisar las representaciones sobre niñas y niños, desnaturalizando la construcción de un universo único que refiera a la primera infancia y a la niñez y poder dilucidar las diversas formas de tramitarlas de acuerdo a múltiples factores, entre ellos, el lugar donde viven, las condiciones materiales de existencia y la trama familiar e institucional que los aloja. Comprender la idea de primera infancia y niñez en términos de construcción social permite por un lado develar que la misma se realiza desde la mirada adulta y condiciona las prácticas e intervenciones y por el otro, invita a realizar un análisis de las niñas y los niños ubicado en una determinada época y territorio.

Otro de los desafíos propuestos en la publicación se relacionó con revisar el lugar del adulto en las intervenciones con niñas, niños y adolescentes, a

partir de la puesta en juego de categorías de poder, asimetría y autonomía. Se convocó a superar la postura ingenua donde los niños son meros receptores de representaciones e intervenciones pensadas exclusivamente desde el adulto pero presentadas discursivamente como participativas. Cuestionar y reflexionar sobre el vínculo de poder que existe a partir de la propia asimetría que implica ser adulto y ser niño, dando lugar a una participación real del sujeto y a su vez a alojarlo.

Se presentaron formas posibles de pensar intervenciones en espacios propios o nuevos dispositivos o proyectos; todos centrados en el juego como fin en sí mismo. En síntesis, generar espacios donde se habilite la participación de las niñas y los niños en tanto sujetos, con voz activa y con adultos que actúen como facilitadores y no condicionen la actividad, permitan adecuar prácticas y proyectos al paradigma de protección integral de derechos.

Finalmente la publicación incluye un conjunto de ejercicios con el propósito de implicar a los equipos de trabajo. Se ofrecen herramientas para la elaboración diagnóstica y formulación de proyectos que partan de tener en cuenta las de cada territorio, de las niñas y los niños que los habitan y la trama vincular e institucional que los sostiene.

TRABAJO PRÁCTICO DE APLICACIÓN 1

Guía de Viabilidad del Proyecto: relevando y analizando dónde realizarlo

El objetivo de esta herramienta es principalmente listar los aspectos que debemos evaluar antes de elaborar un proyecto. A su vez queremos señalar que los aspectos plausibles de reconversión suelen ser puntos valorados positivamente en cuanto se presente un plan de trabajo.

Los invitamos a aplicar esta guía a diversas organizaciones de tu comunidad que tengan interés en el desarrollo de un proyecto lúdico.

REQUISITOS PARA LA EVALUACIÓN DE VIABILIDAD

Responsable del Proyecto:

Instituciones y Organizaciones Involucradas:

Requisito	Características	Sí	No	Capacidad de reconversión	Observaciones
Población Destinataria	Niños de __ años días a __ años				
	Niños de __ a __ años				
Participación de las Familias	Actividades				
Participación de Organizaciones Sociales y Comunitarias	Tipo de Organización				
Ámbito	Urbano				
	Rural				
Actividades	Coherencia en la presentación de las actividades con los objetivos y población destinataria				

Requisito	Características	Sí	No	Capacidad de reconversión	Observaciones
Presupuesto	Coherencia en la presentación del presupuesto con las actividades. Contraparte.				
Condiciones de Acceso	Acceso libre a través de una inscripción				
	Limitado por capacidad edilicia				
	Limitado por RR.HH				
Personal Rentado (municipales, provinciales, nacionales)	Profesionales /técnicos				
	Trabajadores Comunitarios				
	Otros				
Personal Voluntario	Voluntarios / Estudiantes/ miembros de organizaciones				
Espacio Abierto	Público				
	Privado				
Espacio Cerrado	Público				
	Privado				
	Dimensiones				
	Iluminación/ ventilación				
	Baños				
Uso de las Instalaciones	De uso exclusivo				
	Compartidas en contra turno por actividades o usos afines				

Requisito	Características	Sí	No	Capacidad de reconversión	Observaciones
Condiciones de Seguridad de las instalaciones	Gas				
	Electricidad				
	Agua Potable				
	Espacios al vacío en plantas altas				
	Elementos de calefacción				
	Medios de evacuación fáciles y señalizados				
	Lugar para el almacenamiento de alimentos				
	Servicios sanitarios para niñas y niños, con núcleo mínimo de lavamanos e inodoro				
Sustentabilidad	Capacidad de continuidad finalizado el financiamiento de la SENNAF				

TRABAJO PRÁCTICO DE APLICACIÓN 2

Elaborando el documento del Proyecto

Si logramos realizar los ejercicios propuestos en esta publicación, no deberíamos encontrar dificultad para expresar las ideas consensuadas por escrito. Subrayamos entonces la importancia de separar como dos momentos bien distintos entre el armado del proyecto, su elaboración, diagnóstico, estudio de viabilidad y el momento de escribirlo. Si iniciamos la tarea por la escritura es posible que aparezcan dificultades o falta de conexión respecto a las acciones que se decidan realizar. Si queremos poner a prueba el diagnóstico que realizamos y la coherencia y viabilidad de nuestro proyecto, podemos intentar escribir un documento. El formulario que presentamos a continuación es a modo de ejercicio.

CARÁTULA DEL PROYECTO

Municipio u ONG responsable del proyecto:

Cuit:

Dirección:

Referente del Proyecto:

Teléfono:

E-mail:

Monto Total del Proyecto:

Monto solicitado a la SENNAF:

LA ORGANIZACIÓN

Breve presentación del Municipio u Organización:

PROYECTO

Fundamentación

Argumente los motivos que dan sustento al desarrollo del proyecto. Para ello deberá haber realizado un diagnóstico social previo, que incluya la definición clara del problema y/o necesidad de la iniciativa. Describir su relevancia (aporte datos objetivos que pueda documentar). Explique la viabilidad del proyecto: antecedentes, equipo de trabajo, experiencia previa, articulaciones y alianzas en el territorio, también los obstáculos para el desarrollo de la iniciativa.

Objetivos generales

El objetivo general debe indicar un cambio relacionado con la situación que se desea modificar o desarrollar. Debe ser viable y expresado como una acción que se llevará a cabo; formulado de manera clara y concreta, describiendo la situación y/o espacio que se pretende fortalecer, mejorar, promover y/o crear y teniendo en cuenta el marco institucional, legal, social y económico en el que se implementará el proyecto.

Objetivos específicos

Los objetivos específicos se desprenden del objetivo general, son medios para acercarse a su logro y dan cuenta de los pasos que se seguirá para alcanzarlo. A su vez, indican los resultados más precisos que se propone lograr el proyecto, ya que expresan resultados concretos. Por tal motivo, es fundamental tenerlos claros para planificar las actividades.

Lugar, días y horarios de funcionamiento

Lugar:

Días:

Horarios:

Destinatarios del proyecto

Describir quiénes y cuántos son los destinatarios alcanzados en forma directa por el proyecto. Estimar número de población a alcanzar, describir sus características geográficas, sociales, familiares, económicas. Distinguir entre grupos de destinatarios directos e indirectos.

Actividades

Describir las actividades que se llevarán a cabo para alcanzar los objetivos previstos, teniendo en cuenta que cada objetivo específico da origen a una serie de actividades. Dicha planificación debe incluir tanto la cantidad de actividades como los plazos previstos para las mismas, además del número y el tipo de destinatarios. Describa cómo llevará adelante el proyecto.

Realice un Cronograma de Actividades

	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5	Mes 6
Actividad						
1.1						
1.2						

Lugar, días y horarios de funcionamiento

Lugar:

Días:

Horarios:

Destinatarios del proyecto

Describir quiénes y cuántos son los destinatarios alcanzados en forma directa por el proyecto. Estimar número de población a alcanzar, describir sus características geográficas, sociales, familiares, económicas. Distinguir entre grupos de destinatarios directos e indirectos.

Actividades

Describir las actividades que se llevarán a cabo para alcanzar los objetivos previstos, teniendo en cuenta que cada objetivo específico da origen a una serie de actividades. Dicha planificación debe incluir tanto la cantidad de actividades como los plazos previstos para las mismas, además del número y el tipo de destinatarios. Describa cómo llevará adelante el proyecto.

Realice un Cronograma de Actividades

	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5	Mes 6
Actividad						
1.1						
1.2						

Equipo de trabajo

Con relación a los recursos humanos, identificar, en la medida de lo posible, los equipos que participarán en la implementación del proyecto, sus antecedentes, experiencias y/o profesiones,

Planificación presupuestaria

Rubros	Detalle	Costo
1. Actividades de Juego con Niños		
Subtotal		
2. Materiales Didácticos		
Subtotal		
3. Arreglos de Infraestructura		
Subtotal		
4. Equipamiento		
Subtotal		

PROYECTO

Articulaciones previstas

En este punto es necesario describir las articulaciones previstas para la etapa de implementación del proyecto, entendiendo como articulación las asociaciones y relaciones con redes de organizaciones, instituciones, organismos gubernamentales o no gubernamentales.

Alcance territorial

El proyecto se llevará a cabo en barrios, zonas o en una localidad determinada, por lo tanto, en este punto se considera sumamente relevante establecer claramente los criterios utilizados para la priorización de determinadas áreas y no otras, etc.

Sustentabilidad del proyecto

Dar cuenta de las probabilidades y los modos posibles de continuidad del proyecto en el tiempo.

Instancias previstas de monitoreo y evaluación

BIBLIOGRAFÍA

(2007). Pedagogía de expresión lúdico recreativo. Montevideo: Magisterio.

- Abad, J (2011) La Ciudad Lúdica: interpretación creativa de los espacios urbanos a través del juego. Ciudad Creativa. Sociedad N° XVII Septiembre de 2011– Madrid
- Aries, P. (1987) El niño y la vida familiar en el antiguo régimen – Ed. Taurus Madrid. España
- Arrausi, L. y Guardia V. (2011) Programa Juegotecas Barriales: Abriendo el Juego en espacios de Derechos – XII Conferencia Mundial de Juegotecas ITLA São Paulo – Brasil
- Baratta, A. (1998), Infancia y Democracia, en García Méndez, E. y Bellof, M. (comps.), Infancia, Ley y Democracia en América Latina, Buenos Aires. Ed. Depalma.
- Barros de Olivera, V. (2011) “Briquetoteca Uma Visao internacional” Editora Vozes, Petrópolis, Brasil.
- Batllori, J. M. (1993). Cómo educar jugando. Madrid: Ediciones Palabra.
- Bauman, Z. (2003): “Comunidad. En busca de seguridad en un mundo hostil”, Buenos Aires, Siglo XXI de Argentina Editores.
- Bautista, R. (2000): Un espacio comunitario de recreación. Publicado en Funlibre. Presentado en el VI Congreso Nacional de Recreación. Bogotá. Colombia.
- Borja i Sole, M. (1980) “El juego infantil (organización de ludotecas)”, Oikos Tau, Barcelona.
- Borja i Solé, M. (2000). Las ludotecas: instituciones de juegos. Barcelona. Octaedro
- Bourdieu, P. (1997). El espíritu de familia. a Razones prácticas. Sobre la teoría de la acción. Barcelona, Anagrama
- Brougere, G. (2013): El niño y la cultura lúdica en Lúdicamente Vol. 2 no. 4 Instituto de Investigaciones Gino Germani, Facultad de Ciencias Sociales, Buenos Aires año 2013
- Bustelo Graffigna, E. (2012) “Notas sobre Infancia y teoría: un

enfoque latinoamericano” – Salud Colectiva.2012; 8(3): 287-298

- Carli, S. (1999) “Voces de la Educación Superior” / Publicación Digital N° 2
- Carli, S. (2006). “Notas para pensar la infancia en la Argentina (1983-2001). Figuras de la historia reciente”. En: Carli, S. (comp.) La cuestión de la Infancia. Entre la escuela, la calle y el shopping, Paidós, Buenos Aires
- Chiara, M. y Di Virgilio M.; (2009) Gestión de la Política Social Prometeo Libros – Buenos Aires, Argentina
- Cicerchia, R. Alianzas, redes y estrategia. El encanto y la crisis de las formas Familiares.
- Corbal, P. (2010). La plaza es la plaza. Juego y espacio público en la ciudad de La Plata. VI Jornadas de Sociología de la UNLP. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Departamento de Sociología, La Plata ./www.aacademica.org/000-027/752.pdf
- Corea, C. y Duschatzky, S. (2002) “Chicos en Banca, Los caminos de la subjetividad en el declive de las instituciones” Paidós Buenos Aires
revista: Edición dedicada al juego, mayo 1991.
- Dinello, R. (1993) La expresión lúdica en la educación infantil. Santa Cruz, Universitaria de Apesa
- Dirección Provincial de Educación Superior y Capacitación Educativa DGCyE “El lugar de los adultos frente a los niños y los jóvenes. Aportes para la construcción de la comunidad educativa.” – 1a. ed. – Buenos Aires : Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación, 2007
- Escobar L.A. (2004). Participación Ciudadana y Políticas Públicas. Una problematización acerca de la relación Estado y Sociedad Civil en América Latina en la última década. Revista Austral de Ciencias Sociales 8: 97-108, 2004. Chile
- Foucault, M. (1999) “Las mallas del poder” en “Estética, ética y hermenéutica” Obras Esenciales” Vol III Barcelona Paidós.

- Freud, S. (1973). "El malestar en la cultura", Alianza Editorial, Madrid.
- Freud, S. (1908): El creador literario y el fantaseo.
- Huizinga, J. (1968): Homo ludens. Buenos Aires, Emecé Editores
- Iskra Pavez Soto (2012) Sociología de la Infancia: las niñas y los niños como actores sociales. Revista de sociología, N° 27 (2012) pp. 81-102 Facultad de Ciencias Sociales– Chile
- Janin, B. (2013) Conferencia "cuando la Complejidad de la Clínica desborda la nosografía y las practicas convencionales" Colegio Profesional de Psicólogos de la Provincia de Salta, Argentina <http://psicologossalta.com.ar/2013/08/mesa-redonda-cuando-la-complejidad-de-la-clinica-desborda-las-nosografias-y-las-practiclas-convencionales/>
- Janin, B. (2014): El juego en la constitución subjetiva. Publicado en Actualidad Psicológica. "El juego en los niños". Marzo 2014.
- Jelin, E. (2010) Pan y Afectos" las transformaciones de las familias– Fondo de Cultura Económica. Buenos Aires
- Kalejman, C. y Gómez, L. (2012): ¿Qué se juega al jugar un juego? en Revista Lúdicamente, año 1, N° 1
- Lesbgueris, M. (2014) ¡Niñas Jugando! Ni tan quietas ni tan activas Buenos Aires Biblos
- Mantilla, L. 1991. El juego y el jugar, ¿un camino unilateral y sin retorno? En Estudios sobre las culturas contemporáneas, año/vol. IV, número 012, pág. 100 –123 Universidad de Colima. México
- Martínez Criado, G. (1998). El juego y el desarrollo infantil. Barcelona: Octaedro.
- Minnicelli, M. (2004): Infancias Públicas. No hay derecho. Novedades Educativas. Buenos Aires – México.
- Minnicelli, M. y Zelmanovich P. (2012) Instituciones de Infancia y prácticas profesionales: entre figuras de segregación y dispositivos de inscripción simbólica Propuesta Educativa N° 37 – Año 21– Junio 2012– Volumen 1 Pág. 39-50
- Nunes, A. (1997) A sociedade das crianças A'uwe-Xavante: por uma antropologia da criança. Dissertação de Mestrado,

- Departamento de Antropología, FFLCH/USP São Paulo Brasil
- Ofele, M (2004) Miradas Lúdicas , Editorial Dunken Buenos Aires
 - Orezio, F (2012) Proyectos en Juego. Experiencias infantiles, espacios y lugares para jugar: Juego y prácticas comunitarias. Buenos Aires Fundación Navarro Viola
 - Pelegrinelli, D. (2013): Los juguetes como equívoco: lejos del juego, cerca de la góndola. Publicado en TODAVIA N° 29.
 - Ponencia presentada en el Panel "El espacio público como generador de usos alternativos para la convivencia ciudadana en torno a la Recreación" dentro del III Foro Internacional de Parques realizado entre el 22 y el 25 de Junio 2002. Bogotá. <http://www.funlibre.org/documentos/carico1.html>
 - Resta, E. (2008)La Infancia herida – Ad-Hoc Buenos Aires
 - Ruiz V. "Organizaciones Comunitarias y Gestión Asociada" 2004. Buenos Aires
 - Sarlé, P. (2015): Enseñar el juego y jugar la enseñanza. Editorial Paidós. Buenos Aires.
 - Scheines, G. (1998) Juegos Inocentes, Juegos terribles EU-DEBA Buenos Aires Argentina
 - Szulc, A. y otros (2009): La investigación etnográfica sobre y con niños y niñas. Una mirada desde la antropología. XXVII Congreso de la Asociación Latinoamericana de Sociología, 31 de agosto al 4 de septiembre de 2009, Buenos Aires.
 - Taber, B. (2002) Familias Adolescentes y Jóvenes desde una perspectiva de derechos. En Proponer y dialogar 2. Unicef – CONAF. Buenos Aires.
 - Vygotski, L. (1988). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. México: Editorial Crítica, Grupo editorial Grijalbo.
 - Vygotski, L. (1995). Pensamiento y lenguaje. Buenos Aires: Ediciones Fausto.
 - Winnicott, D. (1971): Realidad y juego. Gedisa Editora. Capítulo 3 y 4.
 - Zelmanovich, P. "Contra el desamparo", en Enseñar hoy: una introducción a la educación en tiempo de crisis, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2003, pág. 49-64.

GUÍA DE RECURSOS

En la presente guía van a encontrar algunas experiencias significativas en distintos lugares que les pueden brindar ideas posibles para realizar su propia experiencia. La selección realizada por las autoras es subjetiva de las mismas y no intenta valorar estas experiencias sobre otras, si consideramos que las mismas pueden ser inspiradoras al momento de sentarse a pensar. Saber que otros lo pudieron llevar adelante con obstáculos, fortalezas y procesos avances y retrocesos, anima a intentarlo.

- La Esquina Encendida (Santa Fe) Enclavada en una zona estratégica de la ciudad de Santa Fe, La Esquina Encendida es un lugar de cruce entre la creación, la formación y el protagonismo de todos los vecinos, haciendo eje en los jóvenes.

<https://www.santafe.gov.ar/index.php/web/content/view/full/113885>

- Juegotecas en Estaciones Saludables (Ciudad Autónoma de Buenos Aires) Juegotecas al aire libre que se llevan adelante en las Estaciones Saludables ubicadas en 10 plazas de la Ciudad de Buenos Aires. <http://www.buenosaires.gov.ar/noticias/mas-de-4000-chicos-disfrutaron-las-juegotecas-en-las-estaciones-saludables>

- Tríptico de la Infancia <https://www.rosariocultura.gob.ar/tripti>

- Corporación de la Niñez y el Juego (Colombia) Ludotecas Nave Itinerante: Este programa tiene como objetivo desarrollar un proceso de educación y atención integral en la fase de vida de niños y niñas. <http://www.juegoyninez.org/ludotecs-naves>

- Tatú en Carreta Juegoteca Rodante <http://eltatuencarreta.blogspot.com.ar/>.

También pueden investigar las experiencias desarrolladas en la CABA en la Comuna 6, en Mendoza, en México, en España y en muchos otros lugares.

- Asociación Brasileira de Brinquedotecas <http://brinquedoteca.net.br/>

- México Juega <http://mexicojuega.org.mx/home/nosotros/>

- Programa Juegotecas Barriales CABA <http://www.buenosaires.gov.ar/redentodoestasvos/ninez/juegotecas-barriales>

- Programa Juegotecas Barriales Ciudad Autónoma de Buenos Aires en http://istlyr.caba.infed.edu.ar/sitio/index.cgi?wid_seccion=10&widitem=63



Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y
Familia (SENNAF) / Tte. General Juan D. Perón 524
(C1038AAL) Ciudad Autónoma de Buenos Aires
(011) 4338-5800



Secretaría Nacional de
Niñez, Adolescencia y Familia
Ministerio de Desarrollo Social
Presidencia de la Nación

 Facultad de
UNER Trabajo Social