

Informe del Proyecto de Investigación:

La Juegoteca Comunitaria como proyecto de extensión de la ENS 7- 2012/ 2020

Profesoras responsables: Analía García, Gabriela Acosta Navarro, Marina Pérez, Marina Visintín

1. INTRODUCCION

Desde el año 2011, el Normal ha definido como orientación de sus Espacios Institucionales (EDI), trabajar sobre la Atención en la Primera Infancia, con la intención de ampliar y diversificar los múltiples escenarios, tramas y actores en donde los niños y niñas crecen, se educan y juegan.

El diagnóstico institucional evidenciaba que las estudiantes desconocían muchas propuestas educativas y comunitarias y ante esta vacancia, se comenzó a visitar diversas experiencias que fueron posibilitando nuevas preguntas e intereses: ¿Cómo trabajan estos espacios? ¿Qué función cumple el juego en la planificación de la tarea? ¿Qué hace un ludotecario? ¿Qué valor tiene presentar propuestas en simultáneo para que los chicos y chicas se muevan en forma autónoma y seleccionen dónde, cómo y con quiénes jugar? ¿Cómo y dónde se forman las educadoras comunitarias? ¿Cómo articulan las escuelas con otras instituciones barriales?

Pensar en relación a estos temas nos llevó a crear en el año 2013 una Juegoteca, planificada y coordinada para estudiantes de la Carrera de Nivel Inicial, cuyos destinatarios serían, en principio, los chicos, chicas y familias que asisten diariamente al jardín del Normal, y a los espacios comunitarios que articulan acciones de extensión con los EDI de PEI del Normal 7. En adelante, y a partir de la articulación con diversas cátedras del Campos de la Formación Específica, el proyecto se constituye en un dispositivo de formación docente, entendido según Gaidulewicz (1999) como la articulación de poder y saber, en el que se relacionan acciones de manera organizada, con un carácter estratégico, en las que se definen intervenciones con una direccionalidad preestablecida. Según Foucault (1983) el dispositivo se caracteriza por su condición estratégica y la combinación heterogénea de discursos, no discursos y prácticas.

Desde esta perspectiva consideramos a la Juegoteca de la ENS N°7 como un dispositivo de formación docente con una perspectiva de extensión crítica, cuya centralidad es aportar y construir conjuntamente con estudiantes en formación, docentes en ejercicio, educadoras comunitarias, familias, niños y niñas, diferentes experiencias lúdicas, que contribuyan a pluralizar las concepciones de juego, de intervención y de participación. Desde esta perspectiva se propició la formación de profesionales sensibles y solidarios con los problemas y transformaciones de la sociedad a través de la vinculación de los procesos de enseñanza y de conocimiento. Tal como lo señala Tomassino (2016) " La extensión crítica contribuye a la producción de conocimiento nuevo a partir de vincular críticamente el saber académico con el saber popular". Es así que desde el inicio de la carrera, se contribuye a trabajar, de manera situada y a través de prácticas desarrolladas en el Campo de la Formación Específica (CFE), problemas y discusiones que son recurrentes durante la formación y el ejercicio de la docencia.

El presente informe se propone dar cuenta de los avances realizados en el análisis de dicha práctica de formación, que desde un enfoque lúdico ha generado en los actores participantes del proyecto, no sólo aportes y transformaciones sino también interrogantes e interpelaciones en torno a las niñeces, al juego y a las posibles formas de intervención/participación en dicha relación.

2. OBJETIVOS DEL ESTUDIO

- Evidenciar el proceso de conformación histórica de la Juegoteca entre el 2012 y el 2020.
- Promover el análisis y sistematización de las acciones llevadas adelante en el marco del dispositivo de Juegoteca.
- Relevar las marcas identitarias posicionando a la Juegoteca como dispositivo de la ENS 7 en relación con los Espacios de Definición Institucional
- Dar cuenta de la significación de dicho dispositivo para los diferentes actores participantes del proyecto.
- Relevar tanto las acciones realizadas como sus efectos en los participantes de los diversos ámbitos de inserción de la Juegoteca.

3. ENFOQUE METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

El abordaje metodológico que tomamos para este proceso de investigación se centró en el enfoque etnográfico. Cuando hablamos del enfoque de una investigación entendemos que el abordaje del mismo no es solamente una cuestión de *técnicas e instrumentos* de medición y recolección de *datos*, sino que, necesariamente, *implica una articulación entre teoría, metodología y técnicas propias de la disciplina en cuestión*. Se trata de un posicionamiento teórico-metodológico, que reconoce el carácter problemático del mundo social, la naturaleza dialógica del conocimiento y la necesidad de la reconstrucción de la dimensión cotidiana de la vida social, permitiendo “documentar lo no documentado” y reconstruir la “lógica implícita” de la acción social (Batallán, 2007; Rockwell, 2009).

Nuestra propuesta de investigación intenta conocer el sentido de las prácticas cotidianas desde la perspectiva de sus propios actores. En este caso, nos propusimos comprender de qué manera el dispositivo de la juegoteca puede entenderse como propuesta de extensión, incluyendo en este análisis la perspectiva de los sujetos partícipes activos del proyecto. Consideramos que de este modo podremos contribuir a desnaturalizar y ampliar la capacidad analítica sobre las prácticas educativas cotidianas, generando la comprensión del aporte de este dispositivo de formación sobre el proceso educacional. (Rockwell, 2009).

En este marco, se llevó a cabo un trabajo de campo de orientación etnográfica, entendido como una instancia de construcción de conocimiento a partir del intercambio dialógico producto de la participación de las docentes investigadoras y no como una mera etapa de recolección de información. Esta modalidad de trabajo de campo, aplicada al terreno de la educación, permitió, por su escala, reconstruir la dimensión cotidiana de la vida escolar. De allí que considerar la centralidad de quien investiga en el campo, nos transforma - siguiendo a Rockwell (2009) -, en *testigos y documentalistas* privilegiadas de esos mundos locales.

Dentro del conjunto de actividades que conforman lo que llamamos trabajo de campo etnográfico, se utilizaron diversas estrategias entre las que se destacan la observación participante y las entrevistas abiertas. Se documentaron representaciones y discursos a partir de registros de campo videados, fotografiados y /o registrados mediante la observación participante, lo que nos permitió la elaboración de registros que se constituyeron en fuentes documentales para el análisis (Rockwell, 2009).

En esta actividad investigativa, consideramos que son los propios actores sociales quienes pueden expresar en palabras el sentido que le dan a sus acciones, a su cotidianeidad. De allí que tanto las entrevistas como la observación participante fue entonces “el camino posible para conocer la lógica implícita en la acción de los sujetos (la lógica informal de la vida real),

permitiendo descifrar mediante el diálogo y la permanencia, el mundo conceptual con que se atribuye razón a la acción cotidiana observada” (Batallán, 2007).

Desde este enfoque, la descripción que lleva a cabo quien investiga no se reduce a una simple enumeración de hechos y personas, sino que informada teóricamente, es según Geertz (1987), fundamentalmente una interpretación o descripción densa que reconoce los "marcos de interpretación" dentro de los cuales los actores clasifican el comportamiento y le atribuyen sentido.

Para el análisis del material de campo se trabajó la información construida intentando aplicar procedimientos tales como: *la interpretación, la reconstrucción, la contrastación, la contextualización y la explicitación*, entramadas en la descripción analítica (Rockwell, 2009) Entendemos la *interpretación* como la comprensión del significado de los discursos y las acciones, así como también el sentido en que dichos discursos se emiten. Al decir de Geertz (1983), interpretar requiere además comprender en lo posible el conocimiento local (en nuestro caso el conocimiento sobre la práctica de la Juegoteca en la escuela, en las plazas, en las organizaciones sociales, etc.) intentando reflexionar también sobre nuestros propios marcos de referencia para dar lugar a la comprensión de la lógica en la que los actores construyen sus propias interpretaciones.

Teniendo en cuenta este enfoque y los objetivos del proyecto, nos propusimos como estrategia de campo los siguientes pasos:

1. Revisión, lectura y actualización bibliográfica vinculada al proyecto.
2. Revisión de fuentes primarias y secundarias del proyecto: indagamos videos subidos en la página del Normal, ponencias y publicaciones de diversos profesores, producciones de los y las estudiantes; proyecto de la SENNAF, evaluaciones y proyectos anuales realizados por la coordinación de juegoteca, estadística del sistema de préstamo de materiales para las prácticas docentes, indagación del catálogo digital.
3. Reuniones periódicas del equipo de investigación para discusión e intercambio sobre dichos materiales.
4. Construcción de referentes empíricos del estudio para definir actores a entrevistar
5. Realización de entrevistas abiertas y semi estructuradas con diversos actores del proyecto:
 - 5.1. Regentes y coordinadoras

- 5.2. Egresada y participante del Proyecto en el centro Cultural Teresa Israel
 - 5.3. Estudiantes que presentaron un trabajo en la OMEP
 - 5.4. Integrantes de la cooperadora del Normal 7
 - 5.5. Profesoras del campo de la formación específica
 - 5.6. Coordinadoras del Campo de las Prácticas
 - 5.7. Graduadas de PEI
 - 5.8. Referentes del Movimiento Popular La Dignidad
 - 5.9. Referentes del CIRA
 - 5.10. Referentes del FOL
 - 5.11. Coordinadora de Biblioteca
 - 5.12. Profesora de EDI
 - 5.13. Bedeles
6. Preparación del material para el análisis: desgrabación y transcripción del registro de entrevistas y sistematización de los registros de observación.
 7. Análisis y proceso de escritura: avances de escritura trabajados en equipo, discusión sobre categorías y estructura del informe.
 8. Reuniones de equipo periódicas para coordinar acciones, planificar posibles entrevistas y analizar la información procesada.

4. PRIMEROS AVANCES ANALITICOS DEL ESTUDIO

4.1. Una historia dinámica sobre la Juegoteca como dispositivo de formación docente

Tal como dijimos, podemos definir a la Juegoteca como un dispositivo de formación docente cuya centralidad es aportar a estudiantes, docentes en ejercicio, educadoras comunitarias, familias, niños y niñas, diferentes experiencias lúdicas que contribuyan a pluralizar las concepciones de juego, de las niñeces, de intervención docente y de participación. Dicho dispositivo llevado a cabo por un equipo de coordinación y 12 docentes del Nivel Terciario del profesorado en Educación Inicial del ENS7, ha sido implementado en instituciones escolares, en ámbitos socio comunitarios y en espacios públicos.

La posibilidad de historizar este proyecto nos permite identificar su proceso de construcción, dinamismo y consolidación, y observar cómo se fue constituyendo lo que Marta Souto (1999) denomina dispositivo, entendido como un constructo en el que las instituciones y sus actores

construyen proyectos e intervenciones de manera estratégica, intentan responder a situaciones complejas y producir cambios individuales y/o colectivos que perduren en el tiempo.

Un proyecto que se inició a partir de dos materias en relación con el nivel inicial del Normal 7 comenzó a ser observado por docentes y estudiantes como una oportunidad dentro del proceso formativo, en tanto posibilitó y pluralizó la construcción de respuestas situadas a problemas y/o situaciones particulares, que contribuyeron a analizar y comprender las demandas de los diferentes actores implicados.

A partir de observar que el incipiente proyecto promovía el juego en diversos niveles e instituciones y que docentes y estudiantes podían pensar y problematizar aspectos vinculados a las didácticas y a los sujetos del nivel inicial, desde la regencia y el equipo de coordinación se establecieron acuerdos, espacios, perspectivas teóricas y encuadres que aseguraron y garantizaron las condiciones para su funcionamiento.

Desde el año 2016, en el proyecto participan de manera sistemática 12 cátedras de nivel superior, las cuales realizan encuentros y asesoramientos en juego en el nivel inicial y primario del Normal 7 y/o en las 6 organizaciones comunitarias con las que realizamos actividades de extensión. Parte de los encuentros fue documentado de manera fotográfica y audiovisual, y estos registros se convirtieron en materiales de uso interno para el dictado de las clases en el profesorado y para documentar el proyecto.

Contamos con un espacio propio de guardado de materiales, los cuales están inventariados y clasificados en un catálogo digital. Dichos insumos se usan para los encuentros de juego, para el dictado de diversas materias, para eventos institucionales y es prestado a las estudiantes que realizan prácticas docentes.

La posibilidad de garantizar la continuidad y de ampliar posibles articulaciones está garantizada por la coordinación de tres profesoras que tienen un mínimo de horas institucionales asignadas para coordinar, documentar, renovar y prestar los insumos.

Actualmente la juegoteca del Normal 7 es un dispositivo de formación docente, cuya centralidad es aportar a estudiantes en formación, docentes en ejercicio, educadoras comunitarias, familias, niños y niñas, diversas experiencias de juego y sus diferentes expresiones, en las que sujetos de edades variadas pueden disfrutar y elegir propuestas de juego en simultáneo.

Dicho dispositivo entre otras acciones posibilitó:

- 1- Ampliar la Juegoteca al nivel primario del Normal, coordinada por estudiantes de la carrera de educación primaria y una docente referente.
- 2- Hacer encuentros de juego / asesorías destinadas a educadoras y maestras de las organizaciones que trabajan con primera infancia.
- 3- Invitar al Normal a encuentros de juego con niños y niñas de las organizaciones de primera infancia.
- 4- Hacer encuentros de juego en plazas y organizaciones del barrio en donde se encuentra ubicado el Normal.
- 5- Realizar encuentros de juego entre niños/as de nivel inicial y primer grado.
- 6- Utilizar los materiales de la juegoteca como insumo de trabajo para algunas cátedras
- 6- Tener un sistema de préstamo de juegos para los estudiantes que realizan talleres de prácticas docentes.
7. Gestionar institucionalmente recursos y espacios
- 8- Acordar la participación entre docentes de los espacios de definición institucional, las cátedras asociadas y las instituciones que trabajan con la primera infancia.
- 9- Acordar modalidades de trabajo entre el profesorado de educación inicial y el nivel inicial y primario del Normal 7.
- 10- Acordar modalidades de trabajo con organizaciones sociales

Las acciones llevadas a cabo desde el dispositivo de la Juegoteca, evidencian el crecimiento del proyecto (tal como se sostuvo hasta los inicios del 2020, previo a la pandemia ocasionada por el COVID-19), haciendo que la perspectiva de la Juegoteca como proyecto de extensión se multiplique, siendo implementada por variados actores en diversidad de espacios.

4.2. Origen de las Juegotecas como espacios de juego para niños:

El origen de las Juegotecas surge a partir de la necesidad de un grupo de madres que busca atención para sus hijos e hijas con discapacidad. Es así que se organiza un servicio de préstamo de juguetes, similar al sistema de una biblioteca. Así surgieron las Toy Loan en EEUU (1934) y Lekotek (juegoteca o biblioteca de juguetes) en Suecia (1963). Los juguetes eran utilizados en la casa y devueltos para un nuevo retiro, siendo las primeras juegotecas de las que se tiene conocimiento. El espacio de juego está determinado en el ámbito familiar, la casa. (Calzetta, Cerdá y Paolicchi, 2005)

Los resultados favorables se van afianzando, la idea de juegoteca crece. En 1959 en la publicación de la carta de los Derechos del niño se destaca el punto que hace referencia al “derecho del niño al juego”. En la década del sesenta, la UNESCO impulsa la creación de espacios de juego, proyectando su implementación a nivel internacional en hospitales, cárceles, centros comunitarios, escuelas, asociaciones, entre otros con el fin de garantizar el desarrollo saludable de las infancias.

En los años 70 surgen proyectos en Brasil, Uruguay, Perú, Argentina, Cuba y Costa Rica. Se forma un movimiento ludotecario regional representado por organizaciones latinoamericanas de juegotecas. La propuesta pedagógica se basa en el juego y la creatividad de cada uno integrando una comunidad; constituyendo esta visión el aporte fundamental de Latinoamérica al Movimiento Internacional de Ludotecas (III Congreso Mundial de Ludotecas, Bruselas, Mayo 1984).

La Federación Latinoamericana de Ludotecas (FLALU) se funda en 1986 en una asamblea con docentes de Argentina, Brasil, Colombia y Uruguay, buscando dar respuesta al problema de las infancias sin cobertura educativa. Su principal finalidad es favorecer el desarrollo integral de las personas en una dinámica de juego, expresión y creatividad en interacción con personas y materiales.

Pero es en América Latina donde se produce una transformación significativa: el objeto juguete deja su centralidad para hacerse foco en el “sujeto que juega”; la organización de las propuestas se dará a partir de este centro de interés. Los espacios se diversifican y se crean diferentes Juegotecas que se habitan teniendo en cuenta a los sujetos en los mismos. Los espacios, establecidos con ese fin, no son fijos sino abiertos en los barrios y plazas, en diferentes zonas que se pautan de antemano. El modo de participación de los sujetos puede ser libre, cuando durante el horario de funcionamiento eligen el horario y no hay reglas fijas, o pautada con inscripción previa, lo cual contribuye al seguimiento y la prevención y suele relacionarse con instituciones como escuelas, salas de salud, etc. según los ámbitos de su contexto. Otras buscan una función determinada, como las comunitarias, que buscan un cambio social o las de investigación, relacionadas con temáticas educativas.

La propuesta está actualmente extendida a lo largo de toda Latinoamérica, donde se conoce y se aplica la metodología de expresión lúdica creativa. Es así como se implementaron proyectos tanto a nivel público como privado dirigidos a poblaciones en riesgo social en el marco general de planes nacionales de recreación. En Costa Rica, en los Centros recreativos Arco Iris, se formó una red de seis ludotecas; en Cuba se formaron junto a los Círculos

Infantiles y bibliotecas; en Uruguay se crearon a través de grupos de recreación para centros comunitarios, plazas y otros espacios públicos. En Perú funcionan en barrios de extrema pobreza, dentro de planes estatales dirigidos a niños en situación de calle y niñas ex prostitutas.

En la ciudad de Buenos Aires se implementaron las Juegotecas Barriales como espacios educativos de juego para niñas y niños entre 2 y 13 años de edad. Su objetivo es el despliegue lúdico a través de diversas experiencias creativas-expresivas con una perspectiva de participación activa de niños, niñas y sus familias en la propuesta a desarrollar. En las Juegotecas los chicos pueden jugar con gran variedad de juguetes y juegos, hacer talleres de plástica, música, teatro, títeres, organizar actividades especiales con los docentes y compañeros o salir de paseo.

4.3. La Juegoteca del Siete

En nuestro caso, pensar el dispositivo de la Juegoteca nos desafió a indagar en las diferentes realidades socioeconómicas y culturales que transitan las infancias. En un contexto de carencias económicas, puede pensarse el juego como un lujo o un privilegio para una minoría. De allí que la falta de conocimiento o la negación sobre lo que el juego presupone y sostiene, puede llevar a no reconocer la interacción entre libertad y autonomía, comunicación y expresión creativa que el juego promueve.

Desde el equipo de coordinación de la Juegoteca del ENS7, sostenemos que el juego posibilita las relaciones más allá de las diferencias socioeconómicas, culturales y personales. Todos y todas producen y desarrollan formas lúdicas que transmiten y afianzan en modelos de relación. Abrir y articular en el juego propicia tanto el desarrollo integral infantil como la integración cultural, ambos de un valor insoslayable. Podemos afirmar que el juego es una actividad fundamental en la vida de niños y niñas, su existencia es la razón de las infancias. Es en el jugar donde se despliega el potencial creativo en infinitos sentidos, en el placer de la vivencia del aquí y ahora que puede acompañarnos toda la vida. Es la actitud comprometida que impulsa a la acción, puerta abierta que permite entradas y salidas entre el mundo interno y externo, el real y el “como si” y posibilita la construcción subjetiva de las infancias.

En la práctica del jugar se asumen y reactualizan normas, valores y costumbres del entorno, condición fundante para la socialización. Las múltiples interacciones, desde el movimiento, las expresiones de arte, el conocimiento, transforman ese espacio y tiempo común, desde los

propios deseos de sus creadores, niños y niñas. El placer por el juego mismo se suscita en la libertad de elegir, y los acuerdos del qué, cómo, dónde se van construyendo con el respeto de cada participante en busca de un beneficio común: disfrutar del juego.

En la Juegoteca del ENS7, con la instalación de diferentes materiales en un tiempo determinado, niños y acompañantes se expresan espontáneamente potenciando lo creativo, la imaginación y la fantasía de cada participante se transforma y transforma construyendo lo colectivo. El tiempo para fines lúdicos con variadas propuestas y libres elecciones nos lleva a evitar un tiempo cerrado, donde la pasividad física e intelectual dada mayormente desde lo televisivo y tecnológico invaden y silencian.

¿Qué es lo que sucede o lo que deja de suceder cuando se pone en acción el dispositivo de la Juegoteca? ¿Cómo se da la transformación y por qué? En este sentido, el espacio, los objetos y el permiso de juego son variables que ocupan un lugar central.

La propuesta lúdica de la Juegoteca como dispositivo de formación para formadoras /es y estudiantes, facilita el encuentro de los/as niños/as con el juego, entendido tal como lo plantea Huizinga (1990/1938) como “una ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de tensión y alegría y de la conciencia de ser otro modo que en la vida corriente”. Este punto de partida pone en cuestión la idea de juego didactizado, vinculado linealmente al aprendizaje de un contenido, con un fin determinado o resultado esperado. Las diversas propuestas lúdicas que habilita este dispositivo dan lugar al movimiento y a la libre elección, permitiendo a los participantes llevar adelante su juego.

Por otro lado, sabemos que los espacios físicos escolares funcionaron históricamente como constrictores de los cuerpos de adultos y niños que habitan la institución escolar. Las investigaciones desarrolladas por el psicomotricista Daniel Calmels (1997), plantean que dichos espacios no son neutrales en cuanto a su significación y relación con las personas que los habitan cotidianamente. En este sentido, la multiplicidad de lugares donde se desarrollan las propuestas de juegoteca, desestructura y desarma esta idea de espacio escolar limitado, constrictivo para dar lugar al despliegue corporal considerado tanto desde la planificación como en el desarrollo mismo de las propuestas de juego que se llevan a cabo.

A su vez, es sustancial lo que, siguiendo a Cañeque (1991), planteamos como “*permiso de juego*” entendido como la posibilidad de que los/as educadores/as habiliten en los/as niños/as el despliegue de sus capacidades lúdicas. Desde esta concepción, el rol de quien facilita esa

propuesta es una variable fundamental a considerar, ya que el juego supone la entrada en otro espacio/tiempo, otra zona (una tercera zona para Winnicott), una realidad paralela que Velasco Gálvez y Abad Molina (2011) vinculan con la condición simbólica del mundo. El permiso de juego entonces, se expresa concretamente en el apoyo que quien coordina hace a las propuestas espontáneas de los niños y niñas, acompañando y estimulando la continuidad del juego, sugiriendo algún material o estímulo para favorecer la creación.

Por su parte, el aporte de lo que llamamos “objetos lúdicos” son objetos, materiales, elementos convencionales y no convencionales utilizados por los niños según su propia lógica de juego, donde a partir de un encuadre de trabajo se inicia un ritual lúdico que considerando un inicio, desarrollo y cierre, facilita tanto el encuentro con dichos materiales a partir de una disposición estética atractiva y promotora de la acción lúdica, como la finalización paulatina de la situación de juego promoviendo el orden y el regreso a la calma, e incluyendo también la comunicación de su experiencia a compañeros/as de juego y docentes participantes.

4.4. Funcionamiento operativo de la Juegoteca

La juegoteca del Normal 7 tiene como característica ser un proyecto institucional político pedagógico de formación docente que se abre a la comunidad, por tal razón no cuenta con un espacio físico a donde concurren niños para ir a jugar sino que las actividades implementadas por juegoteca “irrumpen” en diferentes espacios dentro del Normal y fuera de él. Hasta finales del 2015, el material lúdico utilizado se obtuvo con donaciones de docentes y estudiantes.

El Plan de Trabajo Institucional elaborado por docentes y estudiantes de la Escuela Normal Superior N° 7 durante el año 2015 propuso el armado de una Red de Insumos didácticos a disposición de los estudiantes, particularmente de aquellos que están cursando los talleres de prácticas y residencia o realizando experiencias de Juegoteca u otras instancias vinculadas con el desarrollo de actividades con niños. Se intentó dar respuesta a un reclamo de los estudiantes por las dificultades económicas en la implementación de las prácticas.

En el año 2015 se presentó a la Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia (SENNAF) –organismo que no tiene relación directa con las Escuelas Normales– un proyecto denominado “Tejiendo el Juego y la expresión” que obtuvo \$ 120.000 para la compra de materiales y mobiliario; esto permitió la profundización del trabajo con nuevos actores del Normal y de la comunidad.

Esta adquisición multiplicó por cinco el material de juegoteca. La cantidad de materiales posibilitó a los y las profesores/as usar los recursos para dictar clases y/o para realizar intervenciones dentro o fuera del Normal, acercar material lúdico de calidad y en cantidad a jardines con menos recursos; y generar un sistema de préstamo para que las estudiantes pudieran usar el material en el marco de sus prácticas y residencia, democratizando así su acceso.

Al mismo tiempo, implicó la necesidad de tener un lugar de guardado adecuado y replantear el sistema de clasificación y renovación del material. Se pensó este lugar a semejanza de una biblioteca donde los objetos lúdicos son clasificados y conservados a la espera de ser retirados para ser usados en otro lado. La Biblioteca del Normal 7 se constituyó en un referente fundamental, no solo por su experiencia en el área y porque brindó espacio y apoyo técnico para la organización del espacio y del material, sino también porque ya venía realizando una enorme tarea de articulación entre niveles del Normal. Las ex regentes entrevistadas señalan la voluntad política de articular todos los niveles del Normal desde la formación docente y a la Biblioteca como un gran articulador intrainstitucional.

Desde el equipo de conducción del Normal 7 se decidió que una de las bibliotecarias organice el sistema de préstamo y realice y actualice un catálogo digital que posibilitara ver con antelación los insumos y materiales disponibles. A partir de esta decisión votada en forma institucional, se implementó el proyecto: “Gestión y organización de los materiales de la Red de Insumos” que tuvo por objetivos:

- Poner los recursos de la red de Insumos a disposición de docentes y estudiantes.
- Sistematizar y reorganizar los materiales disponibles para facilitar su difusión y acceso.
- Organizar insumos y materiales en función de su utilidad en situaciones concretas de enseñanza y aprendizaje.
- Trabajar en la difusión de los proyectos que se desarrollan en la institución y de las herramientas que se incorporen a la RED.
- Articular la Red de insumos didácticos con el Centro de Recursos de la biblioteca.
- Recuperar las experiencias existentes en el Normal 7 y sistematizar secuencias y proyectos que se realizan en el contexto de la formación docente, para que se constituyan en herramientas de trabajo que puedan ser recuperadas por otros estudiantes o docentes de la institución.
- Elaborar principios generales, fácilmente adaptables en forma de categorías y de criterios de agrupamiento.

- Redactar documentos normativos e instructivos de uso y planificaciones que den cuenta de cómo pueden utilizarse los insumos de la RED.

Se procedió a clasificar los insumos de acuerdo a su especificidad (materiales bibliográficos, láminas, juegos, recursos digitales, elementos de ambientación, títeres, instrumentos musicales, materiales para la confección de insumos, etc.), luego a la catalogación, descripción e indización de los mismos y a la elaboración de un inventario fotográfico y digital donde los materiales quedaron organizados en las siguientes categorías: música / dramatización / artes visuales / juegos de mesa / movimiento / construcción / conocimiento del ambiente (ciencias naturales). Estos índices se publicaron en la página web del Normal 7 en colaboración con el equipo de gestión de la información.

Estadísticas de uso del material entre 2016 y 2019

Analizamos los datos estadísticos recabados entre 2016-2019 (durante 2020 la situación sanitaria impidió el uso de materiales). Del resultado del análisis se desprende que si bien el material fue adquirido para el desarrollo del proyecto “Tejiendo el juego y la expresión”, cuantitativamente el principal grupo de usuarios que se benefició con el material para préstamo fueron las residentes de PEI para sus prácticas y en segundo lugar las estudiantes de PEI para su uso en clases. Con respecto a los docentes de Nivel Terciario, quienes más lo aprovecharon fueron los de Música, luego los de Educación Física y Expresión Corporal, y a partir de 2019 también los docentes de Artes visuales. Estudiantes y residentes de PEP y docentes de otros niveles son los grupos que menor uso hicieron del material disponible.

Por otro lado, el análisis muestra que el uso de materiales para el Proyecto de Juegoteca fue constante y fundamental para las implementaciones, ya que los docentes de Juegoteca, que constituyen un grupo reducido dentro del total de usuarios anuales (aproximadamente una décima parte), fueron quienes desarrollaron alrededor del 20% de las implementaciones de cada año. Por su parte, las residentes de PEI, que comprenden entre 34% y el 51% del total de usuarios, son las responsables de casi una cuarta parte de los préstamos realizados

4.5. El lugar de la Coordinación de la Juegoteca como facilitador del proyecto de extensión

Como hemos venido diciendo, el proyecto de juegoteca articula de forma simultánea con diversas instituciones y cientos de personas. Sin embargo, el proceso de institucionalización

de la propuesta requirió que profesoras del nivel terciario dieran a conocer el mismo a las docentes del jardín y a su vez promovieran el interés por el mismo. En este sentido, fue necesario que el equipo de coordinación de juegoteca, desde el comienzo del proyecto, se constituyera en un actor central para sumar, articular y enhebrar actores e instituciones.

La construcción de un proyecto como el de la Juegoteca requería intervenir en la cotidianidad de las instituciones ya que generaba cambios en los modos de enseñar, de evaluar y de planificar. Dicho proceso pudo sostenerse fundamentalmente a partir de la construcción de lazos de confianza. Como sostiene George Simmel (1908), confiar supone una predicción y una conjetura acerca de cómo van a proceder los otros sin tener certezas. Desde este punto de vista, nos interesó indagar acerca de *¿cómo se logró que el proyecto fuera demandado por las docentes del nivel inicial? ¿Cómo pasaron de tener miedo a perder a los niños y las niñas a permitir que se desplacen con autonomía por los escenarios de juego? ¿Por qué las docentes de terciario se animaron a modificar sus programas de estudio? ¿Cómo se logró que el proyecto fuera requerido en todos los niveles del Normal?* Posiblemente algunas preguntas puedan ser respondidas a partir de explicar cómo funcionó el equipo de coordinación del proyecto.

Fue una decisión de la Regencia y del equipo de coordinación de los campos de ambas carreras asignar horas institucionales para constituir el equipo de coordinación de juegoteca a cargo de dos docentes con tres horas semanales cada una. Si bien el trabajo y la modalidad fue cambiando, hubo tres objetivos centrales que se sostuvieron en el tiempo:

- 1- Crear y fortalecer lazos entre los diversos niveles del Normal y otros actores del barrio.
- 2- Lograr que el proyecto se constituyera en un dispositivo de formación docente.
- 3- Fortalecer la Juegoteca como proyecto de extensión crítica del Normal

Respecto al primero, el equipo de coordinación se acercaba, invitaba e informaba a los/las docentes de las materias que por su contenido podrían articular con el proyecto. En ocasiones se convocaba en reuniones del Normal y muchas veces se establecían reuniones individuales en que las docentes podían despejar sus dudas y miedos. Como manifiesta la profesora de artes visuales, en referencia a sus temores iniciales, *“qué bueno que las coordinadoras me hayan invitado y alentado. Yo no me hubiera animado, no lo hubiera pensado y cada paso es enriquecedor, así que gracias”*.

A medida que se incrementaba la participación de las materias, las coordinadoras debieron establecer un circuito entre el terciario y las instituciones con las que se articulaba que

posibilitara acordar fechas y modalidades y gestionar la reserva de materiales, a fin de evitar superposiciones de espacios y horarios y garantizar que todos los intervinientes estuvieran disponibles en los encuentros. La gestión, en ocasiones, se vinculaba con vehiculizar permisos, habilitaciones de espacios públicos y/ o lugares del Normal que eran compartidos con otras instituciones¹, becas para que algunas estudiantes ingresaran al programa “Aprender trabajando” y se formaran en juegoteca ²; viajes y recursos económicos y materiales de juego³.

Respecto del segundo, una vez establecida la agenda cuatrimestral, en cada implementación estaba presente una o dos de las coordinadoras, a fin de acompañar y andamiar el trabajo con los docentes y estudiantes del terciario.

Para el tercero de los objetivos propuestos, se realizan encuentros de asesoramiento en juego en tres movimientos sociales y dos redes comunitarias con las que se lleva a consolidar la propuesta de extensión crítica, vinculando los procesos de enseñanza con la formación de estudiantes sensibles y solidarios a los problemas de dichos sectores sociales.

Para lograr esto, operamos como pareja pedagógica, entendida como una modalidad de trabajo, que contribuye a una perspectiva colaborativa de la tarea, en la que se articulan diversos saberes y recortes, para pensar la práctica pedagógica-lúdica. Al respecto la profesora de prácticas del lenguaje manifiesta:

Hay cosas que uno hace y las tiene invisibilizadas y la mirada del otro le devuelve a uno cómo está interviniendo. Este cruce de miradas produce una evaluación más rica. Que haya un docente que no tiene la mirada en lo que tengo yo, valora otras cosas. Y la posibilidad de documentar y volver a ver lo que pasó.

El acto de mirar conjuntamente no sólo se producía en el desarrollo del encuentro de juego, sino en su planificación, documentación y evaluación. Algunas docentes, en especial las que no tenían formación en juego, requerían reuniones particulares para planificar junto a la

¹ El Normal 7 comparte su edificio con el Comercial N° 8 en el turno tarde y con el Comercial N° 25 en turno vespertino.

² Durante el año 2016, Cyntia Prevosto y Natalia Propato, estudiantes de PEI, se presentaron al programa “Aprender trabajando” una propuesta educativa del Gobierno de la Ciudad para que estudiantes mayores de 16 años realicen prácticas educativas – laborales. Esto implicó que las coordinadoras de Juegoteca asumieran el rol de tutoras de prácticas.

³ Se han gestionado dos viajes al Tríptico de la Infancia en Rosario para 180 personas, el proyecto de financiamiento de la Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia ya mencionado y la gestión continua de compras y reposición de materiales a través de la articulación con el campo de las prácticas y el campo de la formación específica.

coordinación cómo desde sus disciplinas se podrían pensar sectores de juego. En ocasiones, nos solicitaban que participemos en sus clases, para que desarrollemos temas específicos sobre juego y la modalidad de trabajo en la juegoteca.

Esos espacios de planificación conjunta y el desarrollo de cada jornada, así como la evaluación posterior entre docentes y estudiantes, era documentada de forma audiovisual y entregada a los y las docentes como material de trabajo para el dictado de sus clases o para la planificación de un segundo encuentro de juego⁴. No solo se documentaba con fines formativos / didácticos, sino como manifiesta Elizabeth Jelin, “*para estimular a los actores sociales a construir y transmitir el sentido de sus prácticas*” (2012, p. 55).

De nuestros registros de campo surge que cuando estudiantes y docentes hacen una lectura de las imágenes vividas, rompen con las fronteras temporales y combinan el presente, el pasado y el futuro, redimensionando sus sentidos. “*Cuando empecé la carrera pensaba... ahora....*”

En lo que concierne al trabajo con las estudiantes, además de lo anteriormente descrito, las coordinadoras estaban muy atentas a las necesidades que les surgiera en el contacto con las niñas. En este sentido, el aporte de la coordinación también era “poner el cuerpo” mostrando cómo intervenir ante situaciones de conflicto o para ampliar y/o diversificar la participación en un sector de juego.

Si bien la intervención de la coordinación siempre estuvo vinculado al trabajo con las cátedras y en eventos institucionales, cuando se trataba de llevar la Juegoteca a organizaciones sociales donde los lazos de confianza se estaban construyendo, la propuesta era planificada y desarrollada directamente por la coordinación. Nos referimos particularmente al dispositivo lúdico desarrollado con los niños/as de nivel primario e inicial, así como el asesoramiento en juego a organizaciones sociales que estaban iniciando su recorrido⁵

REFLEXIONES FINALES⁶

⁴ En ocasiones el material audiovisual era compartido con las docentes de Sujetos de la Educación Inicial I y II para que pudieran trabajar con materiales que les resultara propio y familiar a las estudiantes.

⁵ Nos referimos específicamente a los Jardines comunitarios de organizaciones de movimientos populares como el FOL, MPLD, CIRA, entre otras

⁶ Parte de estas reflexiones han sido presentadas en el Espacio de Mejoramiento Institucional del mes de septiembre del 2021, en el que pudimos dar a conocer el proyecto a les nuevas profesoras y dialogar acerca del sentido formativo que tiene el proyecto para los docentes de nivel superior.

Documentar un dispositivo de formación docente en danza, a través de las voces y puntos de vista de sus actores, en diversas posiciones, es una manera de realizar una memoria pedagógica institucional con perspectiva histórica, que permite la valorización y continuidad del proyecto. Su registro pretende otorgar pistas para conocer mediante qué acuerdos institucionales, entramados, tensiones y perspectivas, se construyó, se sostuvo y se diversificó la propuesta.

El material documental construido a partir del trabajo de campo realizado, permite observar qué decisiones y negociaciones intra e interinstitucionales se realizaron para lograr una continuidad de diez años en los que se potenció la participación y la organización de más de siete instituciones, tres niveles educativos, 12 asignaturas de nivel superior y más de 700 destinatarios directos por año.

Por otro lado, lograr la escritura de esta experiencia de trabajo y formación desde la posición de docentes coordinadoras de la Juegoteca, implicó para todas nosotras, un trabajo reflexivo y crítico que nos permitió valorizar aún más el proyecto. Específicamente a través del diálogo compartido con las entrevistadas, descubrimos qué nuevos sentidos e impacto tuvo el paso por la Juegoteca en quienes han participado de sus propuestas.

Según lo registrado, se observaron cambios sustanciales respecto de la mirada en torno a la relación entre los/las adultas y las niñeces. Compartir un espacio mediado por el juego en simultáneo permitió que docentes de nivel inicial y primario, estudiantes y profesoras /es del terciario, y educadoras comunitarias, observaran los modos en que niños y niñas se organizan, toman decisiones, establecen acuerdos y negociaciones y disfrutan, sin una necesidad constante de la intervención y coordinación de los y las adultas.

Por otra parte la pluralización de los espacios y los múltiples entornos educativos y de cuidado que articularon con la Juegoteca, ampliaron también los derechos de los niños/as al juego así como su acceso a la educación. Consideramos que promover que formadores/as y estudiantes visibilicen y desplieguen dicho enfoque en el ejercicio de la docencia puede contribuir a transformar en alguna medida las condiciones de desigualdad de las niñeces.

Queremos destacar también que esta modalidad de formación colabora a superar algunos obstáculos respecto de lo que supone educar a niñeces diversas en condiciones de desigualdad, contribuye a la ruptura de la disociación entre la teoría y la práctica y permite la realización de prácticas pedagógicas en ámbitos y contextos diversos no siempre registrados como espacios de inserción para estudiantes y graduadas/os.

Como docentes / coordinadoras gestantes y partícipes activas del proyecto queremos destacar que el distanciamiento necesario para realizar un ejercicio de investigación sobre nuestra propia práctica lúdico pedagógica, implicó no sólo una revisión personal de las acciones realizadas sino también la necesidad de contribuir a la memoria pedagógica institucional, desde una perspectiva histórica que recuperara las voces y perspectivas de los sujetos participantes.

Por ende consideramos, tal como lo plantearon algunas de nuestras entrevistadas, que la propuesta de la Juegoteca como dispositivo de formación, excede a las personas que lo llevaron a cabo, para dar cuenta de un rasgo institucional identitario que pretende dejar marcas significativas en las/os estudiantes y autoridades institucionales venideras. Instalar el dispositivo de la Juegoteca como política pedagógica institucional identitaria garantiza la transmisión como parte de la memoria institucional y posibilita la continuidad del proyecto, entendiéndolo como una construcción genuina y necesaria con implicancias en tiempo, trabajo y financiación por parte de las autoridades correspondientes.

Bibliografía

- Batallán Graciela (2007): *Docentes de Infancia*. Paidós. Buenos Aires. Argentina
- Calmels, D. (1997): *Espacio habitado. En la vida cotidiana y la práctica psicomotriz*. Ediciones Novedades Educativas. Buenos Aires –México
- Calzeta, J. J., Cerdá, M. R., Paolicchi, G. (2005). *La juegoteca: Niñez en riesgo y prevención*. Lumen. Buenos Aires- México.
- Cañeque (1991): *Juego y Vida*. Buenos Aires: El Ateneo.
- Carlevaro, P. (2010). "Intersecciones de la universidad con la ética", En *Reencuentro*, N° 57, pp. 8-17. México.
- Foucault, M. (1983). "The Subject and Power". En *Michel Foucault: Beyond Structuralism and Hermeneutics*, editado por Hubert Dreyfus y Paul Rabinow, 208-226. Chicago: The University of Chicago Press.
- Gaidulewicz, L. (1999). "El concepto de dispositivo en el pensamiento de Foucault". En Souto, M. *Grupos y dispositivos de formación*. Buenos Aires. Noveduc.
- Geertz, Clifford (1983) *Descripción densa: hacia una teoría interpretativa de la cultura*. En: *La interpretación de las culturas*, Barcelona, Gedisa.
- Huizinga, J. (1990/1938): *Homo Ludens*. Madrid: Editorial Alianza
- Jelin, E. (2012). "La fotografía en la investigación social: algunas reflexiones personales". *Memoria y sociedad* 16, no. 33 (2012): 55-67.

- Rockwell, E. (2009). *La experiencia etnográfica. Historia y cultura de los procesos educativos*. Buenos Aires, Paidós.
- Simmel, G. (1973)1908) *Estudios sobre las formas de socialización*. Madrid. Alianza Editorial
- Souto, M. (1999). *Grupos y dispositivos de formación*. Buenos Aires. Noveduc.
- Tomassino, H y Cano, D. (2016). " Modelos de extensión universitaria en las universidades latinoamericanas en el siglo XXI. Tendencias y controversias. En *Universidades*, N 67, pp. 7-24.
- Velasco Galvez y Abad Molina (2011): *EL Juego Simbólico*. Editorial Grao. Barcelona. España
- Winnicott , D. *Realidad y Juego*. Editorial Gránica, 1972.