



## ESPACIO COMUNITARIO DE JUEGO

"Quiero tiempo, pero tiempo no apurado.  
Tiempo para jugar que es el mejor.  
Por favor, me lo da suelto  
y no enjaulado adentro de un despertador.  
Marcha de Osías  
María Elena Walsh

### FUNDAMENTACIÓN

Con el transcurrir del tiempo, las sociedades se transforman y los sujetos que las constituyen y en las que se constituyen, también.

Los pueblos se transforman en ciudades y las exigencias de la vida son mayores. Hay más demandas de tiempos laborales fuera del hogar y más necesidades que satisfacer. Esto incide en el tiempo-calidad que se ofrece a los seres queridos y en particular, a los hijos. Tunuyán no es la excepción.

La problemática de encontrar un tiempo-espacio para *hacer-con* los hijos, para compartir experiencias, para disfrutarse juntos; fue el motor que generó este ESPACIO COMUNITARIO DE JUEGO.

Por otro lado, el IES T-004 "Escuela Normal Toribio de Luzuriaga" referente departamental en la formación de formadores, tiene la necesidad de abrir las puertas a la comunidad, favoreciendo el diálogo; ya que, como institución educativa, aspira a ser *un espacio para la participación y la integración; un ámbito privilegiado para la ampliación de las posibilidades de desarrollo social y cultural del conjunto de la ciudadanía*.<sup>1</sup>

Este abrir las puertas implica, invitar a la comunidad a ser protagonista (en este caso) de la resignificación del juego como derecho. Al decir de Víctor Paiva<sup>2</sup> "el derecho al juego debe ser, entre otras cosas, derecho a tiempo y espacios adecuados para jugar; pero no sólo eso, (...) además ese derecho incluye también la posibilidad de hacerlo de un modo lúdico (vale decir, despreocupado, fantasioso, libre, no violento)...para que los niños y niñas jueguen y aprendan a ejercer ese derecho de una manera intencional, cuidada y compartida" En este caso, compartida con el adulto referente: sus progenitores.

Se eligió como pretexto para el encuentro al juego porque ayuda: a) *"a reducir la gravedad de las consecuencias de los errores y los fracasos (...) no tiene consecuencias frustrantes para el niño; b) se caracteriza por una conexión bastante débil entre los medios y los fines (...)* El juego sirve como

---

<sup>1</sup> Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología (2010) Juegos y juguetes. NAP-Nivel Inicial-Vol. 1

<sup>2</sup> Paiva, V. (2009): El Patio de la Escuela. Un espacio público para aprender a ejercer el derecho al juego. En cursiva. Revista temática sobre infancia y educación. N°5. Fundación Arcor



*medio de exploración y también de invención; c)(...)los niños no se preocupan demasiado por los resultados, sino que modifican lo que están haciendo dejando libre paso a su fantasía (...) y rara vez es aleatorio o casual, sino más bien, por el contrario, parece como obedecer a un plan(...; d) el juego es una proyección de la vida interior hacia el mundo (...) y e) el juego divierte y divierte mucho. Incluso los obstáculos que se ponen en el juego para superarlos, divierten". (Bruner, 1983)<sup>3</sup>*

Es decir que es un tiempo espacio para que los adultos aprendan de sus niños y niñas y del juego a sobrellevar los desafíos de la cotidianeidad: no se frustren, exploren e inventen, no se preocupen por los resultados y se diviertan.

También, en una siguiente etapa, este ESPACIO COMUNITARIO DE JUEGO se transformará en un ámbito de abordaje de las problemáticas de la primera infancia, tanto en el plano psicopedagógico como en el de la psicomotricidad y de la integración (entre otros) y extenderá los días y horarios de funcionamiento.

Finalmente el proyecto está enmarcado dentro de los planteos del PNFP: la búsqueda de propuestas de enseñanza que produzcan aprendizajes significativos y que superen las actividades áulicas.

#### **PROPÓSITOS DEL PROYECTO**

- Facilitar la apertura de la institución educativa a la comunidad de Tunuyán.
- Fortalecer los vínculos entre padres e hijos de la comunidad tunuyanina.
- Generar un espacio de aprendizaje para las estudiantes: para observar, registrar e intervenir tanto con los niños y niñas que asistan como con los adultos responsables.

#### **DESTINATARIOS**

Niños y niñas entre 6 meses y dos años en compañía de un adulto.

#### **DÍAS DE FUNCIONAMIENTO**

Miércoles y jueves.

#### **HORARIO**

De 14 a 16 hs

#### **ORGANIZACIÓN INTERNA**

---

<sup>3</sup> Bruner, J (1983) *El juego, pensamiento y lenguaje*.



FECHA	ACCIONES	RESPONSABLES	PARTICIPANTES
1 al 10 de mayo	Formación de un equipo responsable	Nazaret López Santoni, Cristina Neira,	Docentes de los espacios curriculares: Juego y construcción de objetos lúdicos, Jardines Maternales, Sujetos del Nivel Inicial, Didáctica del Nivel Inicial, Psicomotricidad, Tecnología y su Didáctica, Práctica Profesional Docente I, II, III
1 al 10 de mayo	Formación de equipo de estudiantes de 1° a 2°	Nazaret López Santoni, Cristina Neira,	Estudiantes de 1° a 2° año
22 de mayo	Reunión con docentes responsables y estudiantes.	Cristina Neira	Acuerdos de criterios para el trabajo colaborativo.
30/5	Reunión con estudiantes para diseñar el espacio, adecuar mobiliario y elaborar objetos lúdicos.	Cristina Neira , Magdalena Baños y Nazaret López Santoni	Estudiantes de 2° A y 2° B
1 al 15 de junio	Difusión y planificación de la logística.	Nazaret López y estudiantes de 2° A y B	Nazaret López y estudiantes de 2° A y B
24 de junio	Inauguración Invitación a la DES, al municipio y a toda la comunidad del IES T-004		
25/6	Puesta en marcha		
Primera semana de cada mes	Evaluación procesual		o.

### **METODOLOGÍA DE TRABAJO**

Los niños y niñas menores de tres años, asistirán al ESPACIO COMUNITARIO DE JUEGO con un adulto responsable.

### **LAS ACTIVIDADES LÚDICAS PROPUESTAS:**

- Juego libre y espontáneo

COORDINACIÓN PEI  
PROF. CRISTINA NEIRA



- Juego por rincones
- Juegos heurísticos.
- Juegos de construcción
- Juegos tradicionales
- Juegos al aire libre.
- Narrativas.
- Títeres

Las estudiantes rotarán en tres grupos con actividades diferentes.

- El grupo A será responsable de la organización espacial del lugar y la previsión de objetos lúdicos.
- El grupo B: acompañará en el juego a los padres y los niños, informando acerca de cómo se juega, cómo problematizar el juego, cuáles son las capacidades y habilidades que desarrolla ciertos tipos de juego y responderán las inquietudes que emerjan.
- El grupo C: registrará las actividades de los niños y la interacción de estos con los adultos y con los objetos.

Todos los registros de la experiencia serán materiales para el portafolio de la PPD.

### **EVALUACIÓN PROCESUAL**

Se registrará la actividad de los niños y adultos por escrito y fotográficamente. Se socializará con el equipo, una vez en el mes, las dificultades y desafíos observados.

Se considerará la participación de las estudiantes y de las docentes responsables además del impacto de la propuesta, en la sociedad. Esto último a través de la encuesta y del buzón de sugerencias.

Se elaborará material acerca de la importancia del juego

### **EVALUACIÓN FINAL**

**Cuantitativa:** Procesamiento de las encuestas que se realizarán a los adultos participantes.

Indicadores: asistencia, conformidad con el espacio, asesoramiento de las estudiantes, objetos lúdicos disponibles, satisfacción lograda.

**Cualitativa:** Análisis del relato de las estudiantes