



Gobierno de la Ciudad
Buenos Aires
ESCUELA NORMAL SUPERIOR N° 5
"Gral. Don Martín Miguel de Güemes"
<http://ens5.buenosaires.edu.ar>



Arcamendia 743

(C1274AAB) Ciudad Autónoma de Buenos Aires

Tel/Fax: 4301-9690

ens5@bue.edu.ar

PROYECTO DE COORDINACIÓN **JUEGOTECA EN EL NORMAL 5**

PROPUESTA DE COORDINACIÓN DEL PROYECTO DE JUEGOTECA

AÑO 2024

Coordinación: **PROF. GISELE ARCHENZIO/ PROF. LUCIANA GOMEZ**

FUNDAMENTACIÓN:

“La acción de jugar produce tensión y alegría. Difiere de la vida cotidiana generando emociones, desengaños y entusiasmos extraordinarios. El juego ayuda a fortalecer las subjetividades y estimula la imaginación abriéndola a nuevos mundos y potenciando la creatividad(...). Sin desarrollo de la actividad lúdica ninguna cultura sería posible”

Esther Perez

“¡Ah! ¡Aprender es casi tan lindo como jugar!”

Alicia Fernandez- Relato

Introducción

Este proyecto de coordinación para la Juegoteca del Normal 5 es una continuidad del proyecto presentado en el año 2022, y que se realizó durante el ciclo lectivo 2023. Por tal motivo, guarda una relación en los fundamentos teóricos y pedagógicos con el mismo. Las propuestas que se realizan en este documento, se encuentran vinculadas a las propuestas anteriores, presentando continuidad en los logros, y sumándole mejoras; que pudimos visualizar gracias a la evaluación realizada en diciembre de 2023, periodo de cierre del ciclo lectivo. También hay propuestas nuevas y superadoras, que nutren este nuevo proyecto, después de ser repensadas con la comunidad desde dicha evaluación.

Fundamentaciones entorno al juego: Su importancia cultural y social

Como ya han compartido varios y varias pensadoras de las ciencias sociales, **el juego posee un gran valor para la humanidad**. El concepto del juego se despliega primeramente, como un tiempo y espacio de gestación cultural, desarrollando y desarrollándose en sociedades, comunidades, barrios, familias, vínculos, etc. Todas las personas jugamos en algún momento de nuestra vida: para poder recibir el mundo, abordarlo, aprehenderlo, hacerlo propio, conocer sus bellezas y disgustos. Disfrutamos del *jugar por jugar*, y muchas pasiones y sentimientos las experimentamos gracias a que *nos la jugamos*. **Jugar implica construir un terreno colectivo, donde el tiempo cambia de forma para transformarse en un tiempo lúdico, en donde lo inesperado es hermosamente posible, imaginable y vivible.**

Paulo Freire, gran referente de la educación liberadora latinoamericana, habla de una utopía verdadera que poseen los pueblos que, en situaciones límites de una realidad dolorosa, se alimentan colectivamente de la esperanza; y con una praxis cargada de imaginación y creatividad, forjan lo que él denomina *inédito viable*:

El proceso de humanización o de liberación desafía en forma dialécticamente antagónica a los oprimidos y a los opresores. Así, en tanto es, para los primeros, su inédito viable que necesitan concretar, se constituye, para los segundos, en “situación límite” que es necesario evitar. (Freire. 1970)

Este concepto que desarrolla Paulo pone a disposición de los pueblos, el poder de transformar de manera crítica la realidad, la subjetividad y la cultura en la vida cotidiana, a través de la creación colectiva. Poder construir inéditos viables que transformen nuestra realidad social y cultural deben ir acompañados por espacios en donde estas praxis transformadoras sean posibles de experimentar, a través del juego y la lúdica, en grupo y habitando un *aquí y ahora* que estimule la esperanza de animarse con otros y otras.

Por otra parte, **el juego es la forma en la que las personas logramos socializar**. El psiquiatra inglés D. Winnicott registro y teorizó sobre la importancia del juego en el desarrollo de los bebés, comprobando un campo *transicional*, entre el *mundo interno* (deseos, fantasías, sueños, sensaciones de completitud, etc) y el *mundo externo* (la dimensión de un “no-yo”, los objetos, la realidad material); que comienza a presentarse a partir de la separación de su referencia materna, comenzando a registrar su individualidad. Para poder comenzar a asimilar esta realidad externa, esta incompletud que se presentará a lo largo de la vida, el bebe irá construyendo este espacio transicional, que contará con *objetos transicionales*, que le permitirán interactuar con el mundo externo, saciando parte de sus deseos y fantasías; colaborando en la asimilación del mundo y del vínculo que se irá construyendo con el.

Cuando Winnicott habla de objetos transicionales, se refiere a juguetes, en donde depositamos, como seres sociales, parte de nuestras fantasías y frustraciones, registros de

amor vincular. Esta situación, en los primeros años de vida se vuelve crucial para sostener y desarrollar la salud y la existencia. Pero al crecer también. Siendo personas más grandes, incluso adultas o adultas mayores, el juego es el tiempo y el espacio en donde logramos desarrollarnos creativamente, manifestando nuestras potencias, nuestros miedos, creencias, pasiones. **Jugando encontramos y construimos nuevas formas para vincularnos, de maneras más democráticas, genuinas y profundas, con la realidad y con la comunidad de la que somos parte.**

Desde otro punto muy importante del juego, referenciamos a Claudia Bang, doctora en psicología, realiza un trabajo muy interesante sobre la importancia que tiene el juego en los espacios públicos, para las comunidades ciudadanas (como es la nuestra, en Barracas); respecto a la salud comunitaria que este propicia. En su libro *“Creatividad y Salud Comunitaria”*(2016) nos comparte:

El juego ha sido ampliamente estudiado desde múltiples perspectivas, aportando a la descripción de sus características intrínsecas su relación con la constitución psíquica y social del niño, sus potencialidades, etcétera (Piaget, 1946; Aberastury, 1977; Klein, 1976; Gutton,1976). Articular juego y salud tampoco es algo novedoso. Está ampliamente difundida la idea del juego como promotor de salud para niñas, niños, adolescentes y adultos; como herramienta fundamental para un desarrollo saludable en la constitución psíquica infantil y como motor de creatividad y sociabilidad en los adultos (p. 31)

Jugar construye puentes, arma redes, nos encuentra entre organizaciones, instituciones, grupos. Inmerso en una comunidad se transforma en una experiencia vital de creaciones y acciones sociales que mejora la calidad de vida de la comunidad, fortalece los consensos y enriquece el capital cultural. **El juego es parte de lo que enciende los inéditos viables** que empoderan a los pueblos. Esta experiencia lúdica, en sí misma es enseñante, y habita en las escuelas. En estos espacios, la relación con el juego es históricamente tensa, como también necesaria y posible. Si reflexionamos sobre lo hasta aquí escrito, y lo vinculamos con las instituciones educativas, encontramos un enorme potencial en la recuperación de la coordinación de la Juegoteca dentro del Normal 5.

Por último, creemos importante rescatar el rol de la juegoteca dentro de la escuela, como **espacio habitable para seguir trabajando la corporalidad y la relación con la era digital.** A partir de las nuevas relaciones digitales, se profundizó la fragmentación de los cuerpos y los grupos, respecto a la relación a través de “pantallas”. Esto llevó a que muchas personas naturalicen “lo individual” como principal forma de transitar procesos de formación. Incluso esto comienza a visualizarse en el sistema educativo, con diferentes complejidades que surgen a la hora de generar los vínculos entre estudiantes, como así también pensar trabajos grupales, proyectos colectivos, etc. Una crítica a esta situación la aporta Esteban Levin (2006):

Si tenemos en cuenta en particular la imagen virtual y digital que se les ofrece a los niños en las pantallas, es posible caracterizarla como puntual, efímera, eléctrica, recurrente, desechable, intercambiable e impalpable. Dura en la fugacidad presente del instante visual. En sí misma, sin relación con el cuerpo del otro, es su propio fin. Si la dejan sin control, tiende el señuelo para procurar consumir y agotar el deseo infantil. (Levin. Pag 13)

Es muy importante incluir nuevas tecnologías en nuestros espacios de formación, en todos los niveles; como así también es importante que haya tiempos sin mediación tecnológica, dando espacio a lo que acontece en ese *aquí y ahora* presente, con materiales que nos hagan poner el cuerpo en juego, que nos hagan encontrarnos con las miradas de otros y otras, y nos hagan desear cosas que se puedan experimentar con los cinco sentidos. Por esto, encontramos en el juego y el arte potencias sanadoras de este entramado vincular situado, aportando a la construcción de la institución educativa que queremos. **El juego será un gran conector intergeneracional dentro de la Escuela, estimulando el deseo por la formación** (sea el nivel que sea), en un encuentro más comprometido y profundo con el grupo y su proceso. En consecuencia, más comprometido y profundo con los procesos de cada integrante del Normal 5.

También desde el juego podremos rescatar aquello que creemos necesario, válido, y *jugable* de las tecnologías que hoy nos habitan; generando un equilibrio entre sus presencias y sus tiempos de ausencia. La juegoteca puede ser también un espacio de exploración, investigación, diálogo y juego con las tecnologías.

¿Por qué pensar en una Juegoteca en nuestro espacio institucional?

Introducirnos en una juegoteca es hacer lugar a la creación, es una vía comprobada de iniciación al placer estético, un lugar de encuentro, transmisión y valoración de una parte del reservorio lúdico de una cultura.

Diego Larrigaudiere

Las Juegotecas en la Ciudad de Buenos Aires y su proyecto institucional poseen un recorrido de más de 25 (veinticinco) años de historia. Las mismas nacen en los 90', dentro de organizaciones territoriales de diferentes barrios de la ciudad (sobre todo en aquellos donde las políticas públicas en torno al derecho al juego, la recreación y el tiempo libre eran escasas o nulas, y los espacios públicos recreativos también eran pocos.), y su foco se encontraba en atender la necesidad de generar espacios en donde niños, niñas y adolescentes de la Ciudad encuentren un lugar donde poder hacer valer su derecho a la recreación, como incluía en la incipiente Convención Internacional de los derechos de los niños, niñas y adolescentes (1989):

Artículo 31:1. Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.

2. Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento. (pag 24)

Estas organizaciones comenzaron a articularse entre sí, fortaleciendo sus recorridos. El barrio de Barracas fue uno de los protagonistas por esos años, teniendo referentes que fueron parte de la creación de la Ley de Juegotecas Barriales, de la Ciudad de Buenos Aires, como así también constituyeron el programa “Juegotecas Barriales”, llevado adelante desde la Dirección General de Niñez y Adolescencia del Ministerio de Desarrollo Humano y Hábitat de la Ciudad de Buenos Aires. En la sistematización que surge de estos equipos de trabajo, se proclama (2017):

Los que hacemos el Programa Juegotecas Barriales creemos en lo público; buscamos promover y garantizar los derechos de los niños de la Ciudad de Buenos Aires y, en especial, el derecho a jugar, a jugar en el barrio, en las Juegotecas, en familia, en la escuela, en las plazas, en la Ciudad. (pag 7)

La Escuela Normal 5, su nivel superior, y específicamente el Espacio de Definición Institucional (EDI) supieron hacerse eco de estos proyectos, y desarrollaron en su edificio, su propia juegoteca; con el fin de ponerla en funcionamiento para la comunidad educativa, y que esta pudiera nutrir los procesos de formación de las y los estudiantes. Esto, en el transcurso de los años ha generado vastos proyectos en torno al juego y la recreación, de maneras interdisciplinarias y con propuestas para todos los niveles.

El ejemplo más conocido, ininterrumpido, y prolongado fue el *Anton Pirulero*: un espacio lúdico recreativo y artístico para y de toda la comunidad educativa, familiares, vecinos, vecinas. También participan instituciones cercanas, como es el caso de los Espacios Comunitarios de atención a la primera infancia (Jardines populares), o el del Hospital Infante Juvenil Tobar Garcia. También han sido invitados e invitadas al evento referentes del campo de la formación, artistas musicales y de otras especialidades afines.

El *Anton* se logró planificar, diagramar, articular y llevar adelante bajo la coordinación de la Juegoteca y el Espacio de definición institucional del Normal, junto con otras áreas del profesorado. Se construyó la articulación con estudiantes del profesorado, para poder realizar producciones lúdicas, experiencias enseñantes que se exponen o coordinan durante la jornada del *Anton*, siendo las mismas parte de su proceso profesionalizante.

Las juegotecas son **territorios vitales de exploración, creación, investigación, aprendizaje y lúdica; en donde las comunidades educativas fortalecen sus vínculos,**

donde se entretengan todas sus áreas y niveles, y tanto niños niñas y adolescentes, como adultos y adultas, comparten sus deseos, sus propuestas y saberes; construyendo nuevas subjetividades colectivas, aportando a la salud comunitaria, al proceso de formación, a la relación con las distintas instituciones, a nuevos mundos posibles.

Actualmente, dentro del profesorado, existe territorialmente un espacio donde se encuentran aquellos materiales, juegos y juguetes, que alimentaron durante años proyectos institucionales, momentos recreativos-comunitarios, prácticas profesionalizantes y demás círculos mágicos. Retomando la coordinación de la juegoteca, dispondrá de tiempo para reactivar el reacomodamiento, la clasificación y la disposición de estos materiales para la comunidad.

METODOLOGÍA: ¿En qué consiste el proyecto de juegoteca en nuestro Normal?

Entendemos a la Juegoteca como un dispositivo de intervención de la vida cotidiana dentro de la comunidad educativa y sus distintas articulaciones sociales. Se dará espacio a un sistema organizado de personas, recursos y medidas, las cuales coordinarán las acciones en relación a su Escuela, las diferentes áreas de desarrollo y el vínculo de la misma con el contexto comunitario.

El objetivo es construir un espacio de referencia donde, quienes participen, asuman el protagonismo para jugar, crear, experimentar, inventar, imaginar, conocer, compartir y proponer nuevas cosas. Que sea también, un espacio intergeneracional, que aporte al fortalecimiento institucional y comunitario

Un espacio que valore el jugar por jugar como fin en si mismo en la escuela, traspasando las barreras de un tiempo recortado y se transfiera como modalidad de encuentro entre adultas, adultos, y niños y niñas.

Los y las estudiantes de los profesorados del Normal contarán con la posibilidad de trabajar sobre sus roles, por momentos de anfitriones y anfitrionas, y por momentos de coordinación de juegos. Serán a su vez, quienes, acompañados y acompañadas por docentes de distintas asignaturas, planifiquen, lleven adelante y evalúen las actividades lúdicas planteadas.

Se promoverá la cultura del jugar y se valorarán las relaciones significativas de producción e identidad comunitaria, generando lazos, y construyendo nuevos sentidos y significados.

Nos parece importante seguir manteniendo la construcción que se viene realizando desde este espacio y que se convirtió en una “marca identitaria” del Normal 5; por un lado, proyectos gestados y articulados entre distintas asignaturas de los profesorados. Por otro, habrá días específicos, en los cuales la Juegoteca abrirá sus puertas para invitar a la comunidad a jugar: niños, niñas y familias, tanto de la escuela, del barrio, como de distintas organizaciones comunitarias. A la vez, como en estos últimos 12 años, impulsará ***El Antón Pirulero***.

Pensando en la importancia de los roles de coordinación, a la hora de imaginar una

Juegoteca en funcionamiento dentro de la escuela, podemos proyectar tiempos y espacios en donde los distintos grupos que son parte del Normal 5 puedan disfrutar de la Juegoteca y sus propuestas. Esta coordinación mantendrá una relación pedagógica, respecto al lineamiento que existe en la institución, que se vincula directamente con el proyecto de definición institucional del profesorado.

Definiendo el rol de coordinación de la juegoteca, nos parece apropiado rescatar la idea que comparte Mariano Algava, educador popular, que escribe sobre el vínculo entre educadores y enseñantes:

“... Vínculo Entendido como una trama de emociones y afectaciones recíprocas, que no se manifiesta solo en palabras, ni en contenidos, ni en juegos, sino también en actitudes.

La actitud involucra al cuerpo, la emoción, lo ideológico, lo ético y desde allí también incluye las palabras. Somos más que meros informadores o transmisores. Conscientes o no, proponemos las condiciones subjetivas de “cómo” se va a aprender. (...)

Un aspecto, tal vez el más importante del rol, para el educador y la educadora popular o para quienes trabajan en recreación, es la conciencia de que la vivencia de procesos de aprendizaje en la que los participantes asumen y hacen ejercicio de su poder, resulta un factor muy subjetivante. Lo que se aprende en ese espacio no es solo el contenido que circula, lo que se dice, o lo que se juega, sino que se aprende a asumir el poder, a compartirlo, socializarlo, a ser autores colectivos, etc. Esto está dado en el vínculo entre educadores y educados” (Algava 2022: 173)

La juegoteca entonces tiene finalidades simultáneas y complementarias. Por un lado, garantizar el derecho a jugar para niños, niñas, adolescentes, adultos y adultas del normal y de la comunidad. Por otro lado, contribuir a la formación práctica y reflexiva de estudiantes de los profesorados de primaria e inicial, quienes irán potenciando su creatividad y descubriendo distintas posibilidades de armado de escenarios estéticos y poéticos, de reflexiones y trabajos sobre sus prácticas y de aprender haciendo. Esto tiene un efecto de resonancia mayor: se espera que al vivir la experiencia, está luego pueda incorporarse a su práctica docente, garantizando el derecho a jugar en las escuelas. De este modo, significarán al juego desde la vivencia y la teoría, no solo como una herramienta de enseñanza, sino principalmente como un contenido en sí mismo. En palabras de Larrosa (2006)

Tal vez reivindicar la experiencia también sea reivindicar un modo de estar en el mundo, un modo de habitar el mundo, un modo de habitar el mundo; un modo de habitar, también, esos espacios y esos tiempos cada vez más hostiles que llamamos espacios y tiempos educativos (p. 111).

La juegoteca será un espacio de creación de consensos, estimulando los acuerdos grupales, buscando que la resolución de conflictos sea entre las y los niños, acompañando desde la coordinación, al despliegue de distintas resoluciones creativas frente a los conflictos, las participaciones y la toma de decisiones, entre otras. El juego nos abre estas posibilidades ya que significa una ruptura con la vida cotidiana, una pausa, un espacio con realidad propia que exige a quien ingresa en él, un compromiso.

TIPO DE PROYECTO: Capacitación- Investigación- Formación- *Participación social*.

Propósitos:

- Instalar el juego espontáneo y reglado en el seno de la institución, y la integración entre los distintos participantes y niveles educativos, contribuyendo de este modo a la promoción de la salud global de la comunidad educativa.
- Sistematizar la Juegoteca: desarrollar una estructura de gestión para una mejor utilización de los materiales con los que cuenta. En la línea de registros, poder construir un archivo histórico de la Juegoteca, sus proyectos y experiencias; como parte del saber colectivo de la institución.
- Promover un espacio de práctica, reflexión, capacitación y conceptualización continua para las y los futuros docentes, acerca de la niñez, la adolescencia y el juego.
- Generar espacios de participación con la comunidad, generando propuestas de juegos para toda la familia, talleres, jornadas lúdicas, festivales, etcétera. Incluir cierta periodicidad en donde la juegoteca se encuentre abierta para la libre circulación ciudadana.

Objetivos:

Que los y las estudiantes,

- Experimenten y promuevan el jugar por jugar.
- Observen espacios y escenarios lúdicos pensados para niños, niñas, jóvenes, adultos y adultas.
- Planifiquen propuestas lúdicas para niños y niñas, como así también para jóvenes, adultos y adultas.
- Coordinen y / o sean anfitriones de escenarios lúdicos y propuestas de juego.
- Reflexionen sobre su práctica coordinando distintas propuestas.
- Amplíen el repertorio lúdico y exploren su creatividad.
- Puedan acercarse a consultar, a proponer, a buscar materiales para cualquiera de las prácticas de su formación profesional.

Que desde la institución,

- Se vincule y articule el espacio de juegoteca con los diferentes niveles y actores

educativos del Normal 5, fortaleciendo las relaciones intrainstitucionales.

- Se articule con diferentes organizaciones barriales, gubernamentales y ONG para el desarrollo de propuestas.
- Se puedan organizar jornadas de trabajo comunitario en pos del embellecimiento de la Juegoteca, u otros intereses de la comunidad.
- Se nutra una comunicación interna de toda la Unidad Académica, para que todas las personas puedan informarse sobre lo que sucede en la Juegoteca.

RECURSOS

Espacios:

- Espacios exteriores e interiores para llevar a cabo propuestas lúdicas.
- Propuestas itinerantes para llevar puertas afuera del Normal.
- Espacio específico de guardado y préstamo de materiales.
- Espacio virtual para difundir tanto los materiales disponibles, como para compartir propuestas lúdicas.

Tiempos: Se necesitará un mínimo de **6hs semanales** para trabajar.

- Tiempo de implementación de juegoteca, planificación y reflexión
- Tiempo de planificación y puesta en marcha del Antón Pirulero
- Tiempo de préstamo y devolución de materiales a estudiantes
- Tiempo de inventariado de materiales
- Tiempo de construcción de materiales
- Tiempo de formación y difusión
- Tiempo de apertura de la Juegoteca para la comunidad

Recursos materiales: Amplia variedad de juegos, juguetes, materiales de ambientación para el exterior y materiales de librería. Materiales reciclados.

Recursos humanos: 2 (dos) coordinadoras

Con la apoyatura y participación de los profesores del EDI y sus estudiantes.

Plan de Acciones posibles a realizar durante el 2024

- Inventariado de materiales
- Llevar adelante la difusión de materiales por las redes sociales del Normal a fin de darlos a conocer a los y las estudiantes
- Organización y sistematización de los préstamos de los materiales
- Construir un espacio de encuentro y articulación entre sala de 5 y primer grado en el cual se irán desplegando distintas actividades lúdicas, y de educación popular.
- Construir un espacio de encuentro y articulación entre estudiantes del terciario y

del nivel Medio, en el cual se irán desplegando distintas actividades lúdicas, recreativas y de educación popular.

- Articulación con distintas asignaturas para que lleven adelante sus prácticas
- Encuentros de planificación y reflexión con estudiantes.
- Articulación con organizaciones e instituciones barriales
- Participación y organización de encuentro “Fogoneándonos” para bienvenir a estudiantes del profesorado
- Participación y organización del evento “Antón Pirulero” junto a la comunidad
- Armado de propuestas de talleres lúdicos y de educación popular, para la comunidad educativa y el barrio.
- Apertura del espacio de la Juegoteca, con cierta regularidad, para la comunidad educativa y el barrio. Que la Juegoteca abra sus puertas para que la comunidad venga a jugar
- Armado de la Bebeteca en articulación con distintas materias.

Bibliografía consultada:

Aizencang, N., (2010), *Jugar, aprender, y enseñar. Relaciones que potencian los aprendizajes escolares*, Ed. Manantial. Bs. As.

Algava, M., (2006), *Jugar y Jugarse. Las técnicas y la dimensión lúdica en la Educación popular*, Ed. América Libre. Bs. As.

Algava, M., (2022) *El abrazo caracol. Vínculo, grupo y comunalidad en la educación popular*, Ed. Ciccus, Bs. As.

Bang, C., (2016) *Creatividad y Salud Comunitaria*, Ed. Lugar, Bs. As

Baraldi, C., (1999) *Jugar es cosa seria. Estimulación temprana... antes de que sea tarde*, Ed. Homo Sapiens, Rosario.

Calmels, D., (2004), *Juego de Crianza. El juego corporal en los primeros años de vida.*, Ed. Biblos. Bs. As.

Convención Internacional sobre los derechos del niño (1989). Disponible en: <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>

Diaz, E., (2022), *A jugar que se acaba el mundo. Nota para diario Pagina 12*, Disponible en: <https://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/las12/13-3226-2007-03-09.html>

Dirección de Niñez y Adolescencia de la Ciudad de Bs. As., (2017) *Juegotecas Barriales en la Ciudad de Buenos Aires*.

Fernandez, A., (2007), *Los idiomas del aprendizaje. Análisis de modalidades de enseñanza en familias, escuelas, medios*, Ed Nueva Visión. Bs. As.

Freire, P., (1970) *Pedagogía del Oprimido*, Ed. Tierra Nueva. Montevideo.

Freire, P., (1997 1er versión en español) *Pedagogía de la Autonomía, Saberes necesarios para la práctica educativa*, Ed. Siglo XXI bs. as.

- Huizinga J.**, (1938) (primera edición en Buenos Aires 1968), *Homo Ludens. Intento de delimitación del elemento lúdico de la cultura.*, Ed. Emecé. Bs. As.
- Larrigaudiere, D.** (2011), *Propuesta de Coordinación del Proyecto de Juegoteca para el Normal 5.* Disponible en: <https://ens5-caba.infed.edu.ar/sitio/documentos/>
- Lekotek**, (2005) Programa Centro de recursos lúdicos.
- Ley de Juegotecas Barriales de la Ciudad de Buenos Aires.** (2000) Disponible en: <https://cdh.defensoria.org.ar/wp-content/uploads/sites/3/2018/01/Ley-Ciudad-415-1.pdf>
- Levin, E.**, (2006), *¿Hacia una infancia virtual? La imagen corporal sin cuerpo.* Ed Nueva Visión, Bs. As.
- Merchan, C., Fink N.**, (2016), *Ni una menos desde los primeros años: educación en géneros para infancias más libres.* Ed Chirimbote, Ed. Las Juanas. Bs. As.
- Morales S. y Magistris G.**, (2018), *Niñez en Movimiento. Del adultocentrismo a la emancipación.*, Ed Ternura Reblde, Ed. Chirimbote, ED. El Colectivo.
- Pain A.** (1994). *¿Recrear o educar?.*, Ed. Libros del Quirquincho.
- Proyecto de Ley Nacional de Recreacion** (2022), Disponible en: <https://www4.hcdn.gob.ar/dependencias/dsecretaria/Periodo2022/PDF2022/TP2022/1423-D-2022.pdf>
- Pichon Riviere, E. y Pampliega de Quiroga, A.** (1985) *Psicología de la vida cotidiana.* Nueva Visión, Buenos Aires.
- Sarlé, P.**, (2010), *Lo importante es jugar. Como entra el juego en la escuela.*, Ed. Homo Sapiens
- Sheines G.**, (2017), *Juegos inocentes juegos terribles.*, Ed Espiritu Guerrero. Bs. As.
- Skliar, C., Larrosa J.**, (2009), *Experiencia y alteridad en Educación*, Ed. FLACSO y Ed. Hommo Sapiens, Arg.
- Vigotsky, L. S.**, (2003), *Imaginación y creación en la edad infantil*, Ed Nuestra América. Bs.As.
- Winnicott, D.** (1972) *Realidad y Juego.* Edit. Gedisa, Buenos Aires.

Profesoras: Gisele Archenzio y Luciana Gomez
Diciembre 2023