

ESPACIOS LÚDICOS EN ARGENTINA



Ministerio de Salud y Desarrollo Social
Presidencia de la Nación



30 UBA Sociales
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**AUTORIDADES
NACIONALES:**

Presidente de la Nación:

Ing. Mauricio Macri

Ministra de Salud y Desarrollo Social:

Dra. Carolina Stanley

Secretario Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia:

Lic. Gabriel Castelli

Director Nacional de Sistemas de Protección:

Lic. Jorge Figuerola

**AUTORIDADES
C.A.B.A.:**

Jefe de Gobierno:

Horacio Rodriguez Larreta

Ministra de Hábitat y Desarrollo Humano:

Guadalupe Tagliaferri

Subsecretaría de Promoción Social:

Agustina Señorans

Dirección General de Niñez y Adolescencia:

Gabriela Marcela Francinelli

Gerencia Operativa de Desarrollo Integral Infantil:

Horacio Mateljan

**AUTORIDADES
UNIVERSITARIAS:**

Decana de la Facultad de Ciencias Sociales - U.B.A.:

Carolina Mera

Vicedecana de la Facultad de Ciencias Sociales - U.B.A.:

Ana Catalano

Secretario de Extensión Universitaria-

Facultad de Ciencias Sociales - UBA

Mauro Campilongo

Publicación de la Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia del Ministerio de Salud y Desarrollo Social de la Nación; y la Dirección General de Niñez y Adolescencia del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

SECRETARIA NACIONAL DE NIÑEZ, ADOLESCENCIA Y FAMILIA

Ministerio de Salud y Desarrollo Social de la Nación. Tte. Gral. J.D.
Perón 524 - CABA. 011-4338-5800. juegotecas@senaf.gob.ar

DIRECCIÓN GENERAL DE NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

Ministerio de Hábitat y Desarrollo Humano del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.
Av. Piedrabuena 3280 - CABA. 50309740 int 1245. juegotecasbarriales@buenosaires.gob.ar

Impreso en Casano Gráfica, Ministro Brin 3932, Remedios de Escalada, Bs. As., Argentina, año 2019. 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.

**RESPONSABLES
DE PROYECTO:**

SENNAF

Programa Jugando Construimos Ciudadanía:

Gisela Clivaggio

GCBA

Programa Juegotecas Barriales:

Lidia Arrausi

Facultad De Ciencias Sociales:

Soraya Giraldez

Universidad de Buenos Aires

Soraya Giraldez

Programa Jugando Construimos Ciudadanía

Secretaría de Niñez, Adolescencia y Familia

Ministerio de Salud y Desarrollo Social:

Gisela Clivaggio

Sergio Ávila

Programa Juegotecas Barriales

Dirección General de Niñez y Adolescencia

Ministerio de Desarrollo Humano y Hábitat

GCBA:

Lidia Arrausi

Virginia Guardia

Fabiana Orge

Gonzalo Vidal

Investigadoras en colaboración

trabajo de campo:

Laura Gigena (integrante de Laberinto Sur). Mendoza

Erika Figun. San Martín de los Andes.

Mercedes Nieto Cittadini y Manuel Noailles. Entre Ríos.

Valeria Cecilia Nicora - Córdoba

**EQUIPO DE
INVESTIGACIÓN:**

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN CONJUNTA

ESPACIOS LÚDICOS EN ARGENTINA

CAPITULO I

5

¿Por qué un proyecto sobre Espacios Lúdicos en Argentina?	PAG. 5
Surgimiento – participación y diálogo con las políticas públicas del sector	PAG. 5
Instituciones participantes – complementariedades de lo público y los alcances	PAG. 6
La importancia del juego.	PAG. 8
Marco jurídico – leyes y programas.	PAG. 9
Objetivos y metodología propuesta.	PAG. 10

CAPITULO II

13

¿De dónde venimos?	PAG. 13
El juego como política pública.	PAG. 13
El programa de juegotecas barriales de la Ciudad de Buenos Aires.	PAG. 13
El Programa Jugando Construimos Ciudadanía de la Sennaf.	PAG. 27

CAPITULO III

41

Conociendo más de los espacios lúdicos de la Argentina	41
Introducción	41
Distribución territorial	43
Creación e historia de los espacios lúdicos – reflexiones emergentes	48
De los objetivos	53
Acerca de la naturaleza de los espacios lúdicos	55
De las tipologías	62
Financiamiento	64
Del uso de los espacios físicos y los espacios exteriores	65
Sobre los estándares de seguridad en los espacios lúdicos	68
De las actividades permanentes y eventuales	69
Los equipos	74
Los Materiales	77
Provisión del material lúdico	82
Clasificación de materiales	84
Normas de acceso	88
De las edades	90
Trabajo en red	91
Las Formas de Registro	93
Promoción y difusión	94
A modo de conclusiones	95
Bibliografía	98



¿POR QUÉ UN PROYECTO SOBRE ESPACIOS LÚDICOS EN ARGENTINA?

SURGIMIENTO – PARTICIPACIÓN Y DIÁLOGO CON LAS POLÍTICAS PÚBLICAS DEL SECTOR

Para las organizaciones que llevan adelante la presente investigación, el juego no es pasatiempo y distracción. El juego es un derecho de las y los niñas, niños y adolescentes. Como tal, es reconocido y constituido en marcos jurídicos nacionales e internacionales, pero también es constituyente de identidades, aprendizajes y construcciones que solo a través del juego son posibles.

Si este es un primer acuerdo, inicial y fundante, conlleva a otro. El Estado debe ser garante de este derecho, y por lo tanto implementar diversas estrategias que avancen en su acceso y cumplimiento.

Hace años que se recorre este camino, para la defensa del acceso al juego, de formación de las y los técnicos y profesionales que se desarrollan en programas y espacios que asumen lo lúdico en la clave mencionada.

Más allá de la trayectoria en el desarrollo de proyectos vinculados al derecho a jugar de las organizaciones que participan en la presente investigación, se reconoce una vacancia respecto de la información sobre el despliegue de espacios lúdicos en Argentina. Por tal motivo,

consideramos este estudio exploratorio como central para aportar al conocimiento sobre la temática que abone al desarrollo de políticas públicas que fortalezcan, potencien o desarrollen propuestas que garanticen el derecho a jugar de niñas, niños y adolescentes.

Este estudio comenzó a andar con el fin descubrir prontamente que, como casi toda investigación, se desarrolla en un contexto particular que la enmarca, la constriñe y la delimita. El conocimiento es situado. Al decir de De Souza Santos en su *Sociología de las Ausencias* (2006), las prácticas sociales pueden ser entendidas como objetos teóricos que logren demostrar lo que a veces en las Ciencias Sociales no existe, de hecho, activamente producido como una alternativa a lo que existente. “Hay que hacer que lo que está ausente esté presente, que las experiencias que ya existen, pero son invisibles o no creíbles estén disponibles; o sea, transformar los objetos ausentes en objetos presentes”.

La investigación que presentamos espera recuperar las experiencias institucionales de espacios de Juego en Argentina, teniendo un panorama del desarrollo actual

y la potencialidad del mismo. El conocer las múltiples estrategias institucionales u organizacionales permitirá entrelazar experiencias, generar retroalimentación entre ellas y potenciar su capacidad de gestión. El desarrollo de espacios lúdicos en los últimos años ha sido significativo en los grandes centros urbanos del país. Conocer las diversas formas en que se piensan dichos espacios permite en principio recuperar las prácticas territoriales y sus particularidades.

Se parte del convencimiento de que el desarrollo de espacios lúdicos de calidad y regularidad, con amplia distribución en el territorio nacional, necesita indefectiblemente, de la presencia del Estado, sus recursos y planificación. Las políticas públicas del sector pueden propiciar la gestión directa, la cogestión y/o el apoyo a grupos no gubernamentales, pero más allá de los formatos del accionar gubernamental, la búsqueda profunda y sostenida de esta investigación será la de generar elementos para seguir defendiendo y profundizando el accionar garantista de derechos por parte del Estado.

INSTITUCIONES PARTICIPANTES – COMPLEMENTARIEDADES DE LO PÚBLICO Y LOS ALCANCES

El presente proyecto de investigación encuentra su punto de inicio en el Programa Juegotecas Barriales de la Dirección General de Niñez y Adolescencia del Ministerio de Desarrollo Humano y Hábitat del Gobierno de la

Ciudad de Buenos Aires, quién comparte la idea inicial y convoca a sumarse a la investigación al Programa Jugando Construimos Ciudadanía de la Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia (Sennaf), del Ministerio de Desarrollo Social de la Nación en función de construir una indagación a nivel nacional respecto de los espacios institucionales destinados al juego de niñas y niños.

Ambos programas cuentan con una vasta trayectoria en el desarrollo de políticas públicas que garantizan y promueven los derechos de niñas, niños y adolescentes. En el desarrollo de sus respectivos programas han podido detectar, trabajar en conjunto y fortalecer el desarrollo de espacios lúdicos en todo el país. Las modalidades de trabajo de ambos programas son totalmente diferentes, como también sus alcances. Los equipos han sabido complementarse desde sus especificidades para trabajar juntos y abordar el objeto del juego desde diversas claves de trabajo. Es así como por años han recorrido el país, desarrollando capacitaciones, vinculándose con productores de juego, con organizaciones sociales, con políticas de provisión de material lúdico, armando redes, en definitiva, fortaleciendo así el campo específico.

En esta línea de trabajo conjunto en el año 2016 la Sennaf editó el libro “Los espacios lúdicos como lugares de promoción de derechos”, el cual abordó la temática del desarrollo de espacios de juego y promoción de derechos desde las políticas públicas. Para este trabajo la Sennaf convocó a dos integrantes

del programa Juegotecas Barriales, dada su amplia experiencia en la temática. Esta publicación incluye herramientas conceptuales y un apartado sobre elaboración de proyectos de construcción de espacios lúdicos.

A partir de esta publicación durante el año 2017 se realizó un trabajo conjunto de capacitación para promover en territorio estas temáticas. Se llevaron a cabo 8 jornadas en distintas provincias. En dichos encuentros participaron referentes locales de organizaciones e instituciones que trabajan con infancias. Se abordaron los conceptos del cuadernillo y también se los invitó a pensar un proyecto, con la posibilidad de que – en caso de ser aprobado – podría ser financiado desde el programa Jugando Construimos Ciudadanía.

La experiencia compartida en la elaboración del cuadernillo, las capacitaciones conjuntas a nivel federal y la participación del Programa Juegotecas Barriales en el Congreso Internacional ITLA 2017 en Holanda, dio lugar a la idea de proyectar una investigación que pudiera dar cuenta de la cantidad y la diversidad de espacios de juego que existen en el país. De allí que esta investigación exploratoria tiene como uno de sus objetivos relevar la presencia de los espacios lúdicos en Argentina, inspirados en la experiencia de un trabajo de relevamiento llevado a cabo en Portugal y que fuera presentado por la Lic. Ana Lourenco del Instituto de Apoio a Crianca en el mencionado congreso.

Esa historia facilitó sin duda, la conformación inicial del equipo de investigación, ya que ambos espacios, consideran de suma importancia poder relevar a fin de reconocer las diversas formas que se proponen los espacios de juego, sistematizarlos como forma de poner en valor dichas prácticas institucionales. Como nos indica Zemelman H. (2004), quizás uno de los grandes desafíos que nos hereda el siglo XX es precisamente la complejidad de los sujetos que construyen la historia, que están detrás de los fenómenos que queremos estudiar y que son complejísimo; sujetos múltiples que tienen distintas características, variados espacios, tiempos diversos, y visiones diferentes del futuro desde las cuales construyen sus realidades. Así la pertinencia del conocimiento se refiere a la capacidad que tiene el conocimiento de dar cuenta de la especificidad de los fenómenos, que es lo que resulta de entender a estos como ubicados en contextos de relaciones múltiples.

Con esta idea inicial, se convocó a sumarse a la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires para complementar desde aspectos metodológicos el proceso a llevarse adelante (Resolución CD 0540/18). Se establece un convenio de cooperación, con el propósito de aunar esfuerzos, recursos y acciones en materia de abordajes lúdicos en el país a los fines de abonar el despliegue lúdico como derecho de la infancia.

El trabajo mancomunado de las instituciones, todas ellas con vasta trayectoria en jue-

go, política pública e investigación, requirió un proceso de puesta en común de las categorías a trabajar y de los objetivos a plantear. Reconocemos que “la familiaridad con el universo social constituye un obstáculo epistemológico por excelencia” (Bourdieu, 1975), aunque también consideramos que posibilita el conocimiento de la dinámica institucional y el acceso a la información, aportando al proceso de investigación. No obstante, nos proponemos interrogarnos y atender a toda posibilidad de automaticidad en el proceso de obtención de información, construcción de datos y reflexiones, a partir de un ejercicio permanente de vigilancia epistemológica (Bourdieu, op. cit.).

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO

La trayectoria de niñas y niños, especialmente durante la infancia, está atravesada centralmente por la práctica lúdica, teniéndolos como interlocutores centrales, en un proceso que los constituye y genera una acción transformadora tanto en ellos como en su entorno. El jugar es generador de sentido y, a la vez, promueve la pertenencia y el desarrollo de la identidad, tanto individual como colectiva (Guardia-Kuiyan, 2017). Para niños y niñas el juego, aún hoy, continúa siendo su más seria actividad, como lo sostiene autores tales como (Martínez Criado, 1998), (Batllori, 1993). 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, los sujetos pueden construir su subjetividad, establecer lazos sociales e incorporarse a la cultura. El juego es una acción social y socializadora por excelencia.

Es a partir de esta centralidad del juego en la trayectoria de niñas, niños y adolescentes y de reconocer que los espacios típicos de juego como la plaza y la vereda se han visto supeditados a los vaivenes sociales que los atravesaron como espacios confiables de interacción, es que comienzan a surgir espacios institucionales con foco en el juego. En las grandes urbes, en los procesos de precarización ocurridos en los 90, la inseguridad se construye como un problema que afecta la utilización de los espacios públicos como ámbitos de juego. A partir de esta situación han surgido, con diferentes formatos y metodologías, propuestas y dispositivos que revalorizan la práctica lúdica como central en las infancias y diseñan, sea desde ámbitos estatales como desde las diversas formas de organización que adquiere la sociedad civil, espacios de juego para niñas y niños.

En las últimas décadas, se implementaron distintos modelos de Estado y por ende diferentes formas de diseñar y ejecutar políticas públicas. Las organizaciones sociales, que mantienen un diálogo activo con las políticas sociales también se han visto modificadas en sus formatos, dispositivos y formas de convocar, representar y movilizar intereses colectivos¹. Así, las orga-

¹ Carlos Vilas (1.999), al desarrollar las características que definen los modelos estatales expresará que “(...) el Estado es a un mismo tiempo estructura de poder, sistema de gestión y fuente generadora de identidades. Las organizaciones sociales, en el estudio de su desarrollo, son cajas de resonancia que estructuran identidades a partir de las propuestas estatales.

nizaciones sociales, en la década de los 90 “se hicieron visibles con acciones motorizadas por asociaciones voluntarias que se construyen con el objetivo de mejorar su propia situación social o de ayudar a otros en peores condiciones” (Rofman 2002: 7). A partir del 2003, y con una presencia mayor del Estado en cuanto a prestaciones y protecciones sociales, hubo una tendencia a la disminución de la cantidad de espacios vinculados a la asistencia directa a partir de la pérdida de la centralidad política de lo asistencial como organizador de las dinámicas territoriales. Los espacios organizativos como comedores tendieron a ampliar y diversificar sus funciones y actividades (de cuidados, educativos, recreativos, culturales, lúdicos, etc.). El presente trabajo también nos permitirá acercarnos a visualizar algunas de las dinámicas actuales de las organizaciones de territorio en relación con las políticas sociales.

En síntesis, entendemos que se torna necesario reflexionar sobre en qué medida y con qué características se habilitan espacios para el despliegue del juego 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.

MARCO JURÍDICO – LEYES Y PROGRAMAS

En el marco de las políticas de infancia, la perspectiva de la protección integral de derechos implica concebir a los niños, niñas y

adolescentes como sujetos de derechos los cuales deben ser garantizados por el Estado, a través de políticas públicas.

A partir de lo explicitado por la Convención de los Derechos del Niño (CDN) en su art. 31, donde expresa que “los Estados parte reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad” y de lo propuesto por el Comité de los Derechos del Niño – el cual fue constituido por la Corte Suprema de Justicia de nuestro país como intérprete último de la Convención – surge para el Estado Nacional “la obligación de elaborar todas las medidas de aplicación, las estrategias y los programas para hacer realidad y poner plenamente en práctica los derechos definidos en el artículo 31” (Comité de los Derechos del Niño, OG 17, párrafo 7). En esta línea distintos instrumentos jurídicos, a su vez, han establecido al juego como un derecho:

- La Ley de Protección integral de los derechos de niños, niñas y adolescentes (26.061) en su artículo 20, dice. “Los organismos del Estado con la activa participación de la sociedad, deben establecer programas que garanticen el derecho de todos los niños, niñas y adolescentes a la recreación, esparcimiento, juegos recreativos y deportes.

La ley 26.061, en tanto instrumento vehicular de las políticas de infancia desde el paradigma de la protección integral, estableció un sistema de protección de derechos, dentro del cual se engarzan las distintas ins-

tancias y actores intervinientes. El primer eslabón de este sistema es el de las políticas públicas, las cuales promueven cuestiones estructurales y universales. En una segunda instancia se encuentran las medidas de protección integral de derechos (con el fin de restituir derechos vulnerados); y, por último, las medidas excepcionales. Tal como lo expresa el Comité argentino de seguimiento y aplicación de la Convención internacional por los derechos del niño: “Las políticas públicas con enfoque de derechos constituyen acciones y estrategias para promover y hacerlos efectivos, basadas en obligaciones que los Estados contrajeron en normas y tratados de derechos humanos. Implican, a su vez, la definición participativa de los principales problemas y necesidades por parte de la población” (CASACIDN, 2008).

En el caso particular de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, la ley 114 es el instrumento que permite garantizar los derechos de los niños, designando a dicho Estado como efector local responsable del cumplimiento de los mismos.

OBJETIVOS Y METODOLOGÍA PROPUESTA

Este estudio de carácter exploratorio y descriptivo dará cuenta de la diversidad de formas que se pueden asumir al pensar espacios de juego para niñas, niños y adolescentes y a su vez la necesidad de diseñar en función de esta diversidad las políticas públicas que abonen a su desarrollo.

La relevancia de esta investigación se fundamenta en que es un área no indagada con anterioridad en el país. A su vez se desarrollará un estudio descriptivo que desarrolle características, propiedades, rasgos de los espacios lúdicos relevados. Estos estudios permitirán analizar cómo son y cómo se manifiestan y organizan los espacios lúdicos, sus principales características. Por otro lado, permitirá impulsar y sugerir políticas públicas de promoción y difusión que giren en torno a la importancia del juego en el desarrollo de niños, niñas y adolescentes a lo largo y a lo ancho del país. Interesa compilar y conocer dispositivos que desarrollen actividades lúdicas como una práctica que mantenga cierta sistematicidad y periodicidad, y a su vez considerar a todos aquellos dispositivos que se entiendan a sí mismos como Espacios Lúdicos.

Para la presente investigación, la unidad de análisis serán todos aquellos espacios que desarrollan una práctica lúdica significativa y sostenida en el tiempo para niñas, niños y adolescentes entre 45 días y 18 años y que hemos denominados “Espacios Lúdicos”. En este contexto se entienden como “significativas” aquellas prácticas que facilitan el desarrollo de condiciones que permiten el despliegue de subjetividad de los niños y niñas que participan y sean percibidas por ellos como relevantes. Como eje de trabajo marca una identidad en las organizaciones que las llevan adelante.

Al tratarse de un estudio exploratorio inicial

se propuso como instrumento una entrevista o encuesta cerrada que se envió a todos los espacios relevados. La referencia inicial fueron las siete regiones definidas por la Sennaf, de la siguiente manera:

I) NOA: Salta- Jujuy-Tucumán y Catamarca - Santiago del Estero- La Rioja

II) NEA: Misiones- Chaco-Corrientes y Formosa

III) CENTRO: Córdoba- Santa Fe- Entre Ríos

IV) CUYO: San Luis- Mendoza - San Juan -

V) METROPOLITANA: Ciudad de Buenos Aires - Provincia de Buenos Aires

VI) PATAGONIA NORTE: Río Negro- Neuquén- La Pampa

VII) PATAGONIA SUR: Chubut- Santa Cruz y Tierra del Fuego

Fueron sujetos y fuente de información, fuentes mixtas:

- Primarias, ya que se recabaron datos provenientes de trabajo de campo, mediante encuestas y entrevistas a referentes o responsables de los espacios.
- Secundarias, ya que se tuvo en cuenta datos bibliográficos, legislativos y publicaciones sobre la temática.
- Terciarias, ya que se consultaron informes, tesis o tesinas como guía para el desarrollo de la investigación.

Objetivo General

- Efectuar un estudio de aproximación exploratorio - descriptivo a nivel nacional que

permita establecer los diferentes tipos de espacios lúdicos existentes; tanto en su aproximación cuantitativa, como en una caracterización cualitativa que dé cuenta de la gran variedad de posibilidades de abordaje que el juego ofrece.

Objetivos específicos

- Describir las características centrales de su funcionamiento
- Conocer las particularidades respecto de su gestión, metodología y desarrollo territorial
- Visualizar las formas de intervención que asume el Estado con relación al derecho a jugar.

Hipótesis

Se plantearon las siguientes hipótesis iniciales de trabajo:

- El desarrollo de espacios lúdicos tiene mayor despliegue en zonas urbanas que rurales.
- Los espacios lúdicos en organizaciones territoriales tienen menor desarrollo institucional y generalmente se encuentran insertos en ámbitos cuyo propósito central no está vinculado al juego, o el mismo es una actividad secundaria.
- Los espacios lúdicos son desarrollados por organizaciones territoriales en lugares con mayor nivel de vulnerabilidad social.

Se diseñó en este marco, como instrumento de recolección de datos, un formulario auto administrado en el que indagamos respecto de localización, historia, objetivos, depen-

dencia, inclusión en programas gubernamentales, modalidad o tipología del espacio, formas de financiamiento y población destinataria.

El trabajo de campo se desarrolló durante el 2018, con una prueba piloto respecto del instrumento seleccionando, donde 15 espacios en diversas localidades y con diferente modalidad de organización, a partir de su respuesta, nos orientó en la realización de ajustes sobre el instrumento y la modalidad de comunicación.

Los núcleos temáticos sobre los cuales ordenamos la indagación fueron:

- Datos generales de identificación de los espacios lúdicos, localización y formas de contacto, lo que permitió avanzar en una georreferencia de los mismos y unificar una base.
- Su encuadramiento histórico para conocer los contextos sociales que favorecen el surgimiento de estos espacios.
- Caracterización de su condición estatal, no gubernamental o mixta, como así también, la visualización de instituciones más amplias, que integran esta actividad dentro de sus acciones.
- La sistematicidad, frecuencia y tipos de actividades.
- La conformación de los equipos de trabajo, formaciones profesionales y capacitaciones específicas.
- La clasificación y el acceso a los materia-

les, formas de catalogación y de registro.

- El perfil de la población usuaria, formas de acceso y requisitos.
- Existencia de trabajo en redes interinstitucionales e intersectoriales.
- Formas de financiamiento y vinculación con las políticas públicas.

Se entiende que estudios como el propuesto son imprescindibles para avanzar en las definiciones de las políticas públicas, apuntando a generar alcances nacionales, incrementando el impacto, la accesibilidad y efectividad del derecho al juego en niñas, niños y adolescentes. Parte del trabajo desarrollado por el equipo de investigación estuvo centrado en un principio en la necesidad de poner en común categorías a trabajar y objetivos del estudio.

A su vez como equipo de trabajo nos proponemos desarrollar una aproximación e indagación que ya no sea “dirigir la mirada hacia el otro con la finalidad de conocerlo, sino la de posibilitar que nos conozcamos en la mirada del otro, permitir que su mirada nos alcance e inclusive que abra juicios sobre nosotros” (Segato, 2015), y hasta interpele nuestras construcciones.



¿DE DÓNDE VENIMOS?

EL JUEGO COMO POLÍTICA PÚBLICA

Este capítulo marca una impronta desde Argentina y una marca distintiva en el desarrollo del juego como derecho, ya que la búsqueda en este apartado se vincula con poner en valor el accionar del Estado desde sus diversos formatos, para garantizar el acceso a este derecho.

Dos elementos son distintivos y a resaltar. Por un lado, a partir del desarrollo descriptivo de los dos programas intervinientes en la investigación se evidencian dos formas de estructurar política pública, complementando dos perspectivas de los espacios de juego, la provisión de los materiales, recuperando el hacer de artesanos y productores, formando y capacitando en estándares de calidad y en formas autogestivas y cooperativas para recuperar tradiciones y saberes creativos y aggiornados a diversas épocas. Se construye un puente así entre el origen del juguete, del material lúdico y quienes organizan su uso formativo y recreativo. Por otra parte, desde la otra forma de pensar la política pública, aparece la estructuración de los espacios lúdicos como espacio de encuentro, de juego compartido, y constructor de identidad, con

equipos formados a tal fin, encarnado en procesos pedagógicos, atractivos y divertidos para la población participante.

Por otra parte, cabe destacar que estas políticas han transitado diversos modelos de Estado a partir de la voluntad, convicción y compromiso temático de sus equipos. Una política sostenida y fortalecida desde el pie, desde las bases, desde las organizaciones que reclaman presencia de los Estados, visualizando su importancia y viabilidad.

EL PROGRAMA DE JUEGOTECAS BARRIALES DE LA CIUDAD DE BUENOS AIRES

Introducción

Desde el año 2000 el derecho a Jugar es ley en la Ciudad de Buenos Aires, a partir de la sanción de la Ley 415 que crea el Programa Juegotecas Barriales en la Ciudad.

En un principio se presenta el dispositivo Juegotecas Barriales, sus particularidades y metodología de intervención. Se abordan los ejes centrales y constitutivos del Programa.

Posteriormente se recupera el proceso a partir de su conformación como política pública.

En un segundo momento, abordamos la implementación del Programa hasta la actualidad, avanzando en el análisis de los procesos de gestión, el marco legal e institucional en el cual se desarrolla, sus objetivos y desarrollo metodológico. Finalmente pondremos de relieve aquellas cuestiones —premisas— que pueden visualizarse como estructurantes del Programa y los alcances del mismo.

Las Juegotecas Barriales de CABA

“son espacios de juego para niños de 2 a 13 años, 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 las organizaciones barriales”.

Las juegotecas son espacios donde niñas y niños juegan. Se entiende el juego como la actividad central de la infancia, que favorece el desarrollo integral; a partir del cual se estimula la capacidad de crear, aprender, decidir, compartir, construir, acordar y proponer.

Entendemos la juegoteca como dispositivo lúdico en tanto espacio —no natural— establecido en un ámbito institucional, de cual-

quier orden, donde hay una intencionalidad en el desarrollo de una propuesta lúdica, pero no es necesariamente el objetivo único de dicho espacio.

Cada dispositivo lúdico adquiere un perfil propio con relación al conocimiento de las necesidades y características particulares del espacio, de los niños, de las familias y de la comunidad donde se encuentra inserto. Esta realidad particular de cada juegoteca se enmarca y encuadra en una forma de organización propia del Programa, común a todas, cuyos principales lineamientos responden al desarrollo de un dispositivo con un encuadre determinado.

Las principales características que definen y distinguen a las juegotecas del Programa de otros espacios recreativos o educativos formales son las siguientes:

- La asistencia de los niños es libre y voluntaria.
- La concurrencia al espacio tiene una frecuencia que varía entre dos a cuatro veces por semana en encuentros de dos horas de duración.
- En cada encuentro hay dos momentos centrales, uno con énfasis en el despliegue del juego libre y el otro donde se aborda la conformación grupal como parte de las actividades lúdicas.
- El equipo de facilitadores lúdicos está conformado por diferentes disciplinas, lo que aporta multiplicidad de miradas y enfoques sobre los mismos hechos.

- Se destina un momento especial a la planificación de las actividades a desarrollar con el grupo de niños, enmarcada dentro de un proyecto pensado en conjunto con las familias y la comunidad donde se encuentra inmersa la juegoteca.
- Se propone un espacio abierto al barrio, con fuerte inserción territorial, que recupere el espacio público en términos de espacio lúdico.

MAPA 1 DISTRIBUCIÓN DE JUEGOTECAS EN CIUDAD DE BUENOS AIRES



Elaboración Programa Juegotecas Barriales 2017

Criterios de accesibilidad

Las juegotecas se plantean desde un enfoque de derechos, entendiendo que jugar es uno de los derechos centrales de la infancia. Desde su concepción (Ley 415/2000) se estableció como un programa de accesibilidad

igualitaria, para todos los niños de entre 3 y 13 años. Asimismo, se propuso un criterio de universalidad (a nivel de la Ciudad de Buenos Aires) al plantear la existencia de una juegoteca por barrio o comuna, lo cual hasta la fecha no se ha podido lograr.

Desde el Programa, se define como principio rector al respecto que la concurrencia de las niñas y los niños sea voluntaria, cualesquiera sean sus condiciones sociales, económicas o culturales, toda niña, todo niño o adolescente puede concurrir en la medida en que haya capacidad en la juegoteca. Incluso se mantiene la inscripción durante todo el año, lo que renueva periódicamente la conformación del grupo que concurre.

La comunidad de las juegotecas

Como ya se mencionó, el Programa Juegotecas Barriales se enmarca, por un lado, en el paradigma de derechos humanos promovido por la Convención Internacional de los Derechos del Niño, el cual implica una problematización y resignificación de las representaciones sobre la niñez, sobre las prácticas de y para niños y niñas, una interpelación a lo instituido y a las instituciones. Y, por el otro, en la concepción de la participación ciudadana en el desarrollo de políticas públicas.

La participación de la ciudadanía —niños, niñas, familias y organizaciones— en la planificación y desarrollo de las políticas a nivel territorial es valorada por su potencial dinamizador de las prácticas locales. Desde esta

concepción, la construcción de los proyectos locales a desarrollarse en cada barrio o ámbito ciudadano es a partir de la participación activa de todos los actores.

Se concibe a las niñas y los niños como sujetos activos del mundo en el que viven, y que, atravesados por particulares condiciones de asimetría con el mundo adulto, construyen una perspectiva particular a tener en cuenta.

La categoría de niñez es una construcción histórica, cultural y social y como tal se pueden distinguir diversas formas de transitarla. En ese sentido hablaremos de las infancias y adolescencias cuyos itinerarios están condicionados por dimensiones vinculadas a la desigualdad social, el contexto cultural y el género.

Por otro lado, es importante señalar 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 irrepetible 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” (Carli, 2006).

En este sentido, entendemos la niñez desde “una perspectiva de sujeto, donde la función del juego tiene un lugar esencial, intrínseco en la construcción de su subjetividad, y sobre

la vinculación con los procesos de emancipación” (Arrausi y Guardia, 2011, p. 77). Así, las jugotecas se tornan lugares donde, a partir de la centralidad de la acción lúdica, se promueve el desarrollo de niñas y niños como sujetos sociales, con participación activa en la construcción de los espacios y las propuestas a partir de favorecer el juego libre.

Al referirnos a las familias, entendemos como tales a aquellas personas significativas para el lazo social y afectivo del niño o la niña, y no exclusivamente al vínculo biológico o legal. En muchos casos, en la experiencia de las jugotecas participan personas a cargo del cuidado de niñas, niños y adolescentes o, en el caso de hogares convivenciales, los adultos referentes son los operadores de dichos espacios.

Cada jugoteca, inserta en determinado barrio de la Ciudad, sostiene proyectos en articulación con otros actores territoriales, que implican indefectiblemente un trabajo en red con las organizaciones barriales y los actores involucrados.

Las jugotecas tienen como propósito no solo la recepción de niños en el espacio, sino centralmente la puesta de lo lúdico en el espacio público, en la trama social, participando así activamente de las redes territoriales y de las actividades socioculturales de los barrios donde se encuentran insertas. A lo largo de estos años, se han posicionado dentro de la trama socio institucional como un ámbito de referencia sobre el juego y la infancia, generando

una sinergia con diversos efectores del territorio (escuela, salud, defensoría), y también instalándose como un espacio de apropiación y referencia para los niños y sus familias.

En síntesis, planteamos como ejes centrales a los niños, las familias y las organizaciones para el desarrollo de las actividades, considerando la tarea siempre en articulación con otros. Son estos los agentes fundamentales en la conformación de la comunidad de cada juegoteca. Esta comunidad se constituye a partir del lazo que se genera entre los diversos actores que la conforman, forjando un “nosotros” que brinda pertenencia e identidad.

Equipo de trabajo

Desde sus orígenes y como cuestión estructural y estructurante del Programa, la interdisciplina estuvo presente en la conformación de los equipos de trabajo en todos sus niveles. En tal sentido, se ha buscado conformar equipos con personas provenientes de diversidad de profesiones, apostando a la heterogeneidad en la constitución de los mismos, para favorecer la construcción interdisciplinaria.

Cuando hablamos de equipos de trabajo, nos referimos a todos sus niveles: equipo de coordinación general, supervisión, equipos técnicos profesionales y facilitadores de juego en cada dispositivo lúdico. En estos se plantea el desarrollo de una lógica de trabajo que busca la convergencia de visiones y la

pluralidad de miradas especializadas que se entrecruzan. Es preciso destacar que esta lógica interdisciplinaria está presente en cada uno de los dispositivos, niveles y ámbitos del Programa.

Habitualmente, los equipos se integran con profesionales de algunas de estas disciplinas: técnicos en recreación, docentes, profesores de educación física, psicólogos, trabajadores sociales, artistas, educadores sociales, operadores sociales, administrativos, entre otros.

Cimentar un equipo con distintas experiencias y formación no es una tarea simple, más bien constituye un proceso de construcción permanente que implica tiempos, continuas reformulaciones y construcción de acuerdos. Para tal fin, se proponen espacios y tiempos que habiliten la producción de intercambios de concepciones y miradas.

Los equipos de cada dispositivo lúdico cuentan con un día de la semana para el desarrollo de la planificación y evaluación de la tarea. Se planifica de acuerdo con los objetivos y propósitos del equipo respecto del espacio, que a su vez están nutridos de lo que plantea como intereses toda la comunidad de la juegoteca. En este diálogo se va transformando y dando forma a lo que, en definitiva, acontece en el espacio, en la propuesta cotidiana y las actividades que se proyectan hacia el territorio.

Tanto lo que los niños manifiestan como la

participación de las familias y las organizaciones implican un trabajo de reflexión, tendiente a incorporar y recuperar las voces de todos e incluirlas en el proceso. Hacemos énfasis en la evaluación que surge del momento de juego libre, y consideramos fundamental la reflexión posterior sobre lo ocurrido, rescatando las manifestaciones y expresiones de los niños, que se despliegan durante la escena lúdica. Éstas, en retroalimentación con las observaciones realizadas por los facilitadores lúdicos, sirven como insumo para planificar nuevos encuentros y modificar las futuras planificaciones.

Sostenemos la especial importancia del proceso de evaluación en todos los niveles y en el más amplio de los sentidos. Entendemos que es primordial, por un lado, realizar una evaluación permanente que nos permita dar cuenta del proceso, la aparición de nuevos factores a considerar y que puedan requerir variar la marcha de la actividad o incluso repensar el proyecto. Por otro lado, y con la misma relevancia, establecer una evaluación que permita leer la distancia entre lo que se propuso y lo que se logró; así, poder dar cuenta de los factores que generaron esa diferencia, permitiendo consolidar un registro que posibilite una planificación ajustada a esa nueva realidad.

Siguiendo esta lógica organizacional, se plasma en espacios concretos de trabajo, con reuniones sistemáticas en tres niveles. El primero es en el equipo de coordinación general (conducción y supervisión), donde se

elaboran y definen cuestiones estratégicas. En una segunda instancia, existen reuniones entre la coordinación general y los referentes de las juegotecas, en donde surge el diseño e implementación de las mismas. Y, en el tercer nivel, hacia el interior de cada dispositivo, se plasma la diversidad de formas que puede asumir una propuesta desplegada en un territorio y con una población determinada, lo cual da lugar a cada uno de los proyectos locales en cada juegoteca.

Juegotecas en acción

Las niñas y los niños transitan en las juegotecas el placer de lo lúdico. Es un espacio donde pueden desarrollar su autonomía, encontrar amigos, jugar a lo que quieren con quienes quieren, construir reglas, acuerdos, abordar conflictos, crear e imaginar, descubrir nuevos juegos... jugar por jugar. En el momento de juego libre experimentan el jugar de acuerdo con sus intereses, sin consignas establecidas, siendo ellos quienes constituyen el despliegue lúdico, lo que estimula la libertad y la toma de decisiones.

En el encuentro diario de cada juegoteca se destacan dos momentos centrales, el juego libre y el momento grupal, vinculados a los propósitos siguientes: por un lado, el despliegue lúdico de los niños y, por otro, el interés del trabajo de la grupalidad, de la cuestión vincular-social entre ellos.

Cada encuentro de juego con un grupo de niños se presenta con actividades planificadas

que, si bien pueden modificarse, respetan cierta estructura que organiza y construye la identidad que las caracteriza:

- Encuentro inicial o desafío de entrada
- Juego libre
- Momento grupal
- Merienda
- Cierre del encuentro

En cada jornada de juego se destina un tiempo para habilitar el intercambio de experiencias, deseos e inquietudes. Es un momento donde circula la palabra entre los niños y los adultos a cargo, que suele ser en ronda para permitir la mirada presente y la escucha activa entre todos. También la merienda es un momento que promueve un encuentro para compartir algo: nos convoca a reunirnos e interactuar.

El juego es el eje central sobre el que se construyen todas las actividades. Se destina un momento para el juego libre, donde los niños eligen a qué, cómo y con quién jugar, y otro para propuestas lúdicas grupales que pueden incluir talleres, deportes, actividades artísticas, entre otras.

Con el propósito de enriquecer y diversificar las experiencias lúdicas de los niños, teniendo en cuenta los objetivos institucionales y el proyecto de cada juegoteca, se desarrollan actividades alternativas, dentro y fuera del espacio, en articulación con otros actores. El objetivo de todas ellas

está centrado en el jugar como fin último y no en el logro de habilidades o destrezas, aunque consideramos que en su despliegue se favorece su aprendizaje. Entre ellas puede haber:

- Talleres de cine, títeres, circo, nuevas tecnologías
- Implicación en el diseño y realización de juegos en las fiestas populares del barrio
- Campeonatos de deportes alternativos
- Organización de excursiones y salidas
- Campamentos y pernoctes

Los orígenes. Marco Normativo

La particularidad de los orígenes en la conformación del Programa, como política pública orientada hacia la niñez, estuvo dada en que el mismo surgió de una experiencia de diversidad de actores sociales a nivel territorial, durante fines de la década de 1990. La novedad, en su momento, consistió en haber logrado poner en agenda pública un derecho no considerado hasta entonces en las políticas o programas gubernamentales para la niñez: el derecho a jugar. Así se conformó una propuesta que se construyó a partir de una iniciativa realizada desde una red territorial², presentada en el ámbito legislativo y convertida en una política pública³ local del Área de Niñez de Desarrollo Social de la Ciudad de Buenos Aires (CABA), a partir de la sanción de la Ley 415 de dicha ciudad, en el año 2000.

2 Red de Instituciones y Organizaciones de los barrios de La Boca y Barracas.

3 Tomaremos la definición de política pública de Oszlak y O'Donnell (1976) como "el conjunto de las tomas de posición del Estado frente a una 'cuestión' que concita la atención, interés o movilización de otros actores de la sociedad civil".

La sanción de la Convención de los Derechos del Niño (1989) redefine la relación del mundo adulto, y particularmente del Estado, con niños, niñas y adolescentes, instalando un cambio de paradigma respecto de la niñez. Argentina adhiere a la Convención; y en el año 1994, le da un rango constitucional en un contexto sociopolítico, en cierta medida, paradójico. Durante los años 90, Argentina atravesó un período signado por políticas neoliberales, con su consecuente fragmentación social, caracterizado por políticas públicas escasas y focalizadas. En los barrios de La Boca y Barracas —la zona sur de la Ciudad—, este impacto se hacía sentir fuertemente en los sectores más vulnerables.

En este contexto nacional, con la consecuente crisis del paradigma del estado de bienestar, el desarrollo y despliegue de políticas sociales focalizadas y asistencialistas, la fragmentación social y el debilitamiento del Estado, paradójicamente se sanciona (1989) y se da estatus constitucional en nuestro país (1994) a la Convención Internacional de los Derechos del Niño. Bustelo (2007) expresa claramente:

“La Convención Internacional de los Derechos del Niño, corresponde a un momento del desarrollo de la categoría infancia, en el cual el objetivo es constituir al niño como sujeto de derechos, derechos emulables a los de los adultos. (...) Históricamente se corresponde con un proceso de un nuevo momento político y cultural en el que emerge una ideología individualista de larga data, denominada neoliberal, en donde se desarrolla un ataque

al estado de bienestar para dismantelarlo y transferir la estructura de servicios públicos al sector privado. El niño/a sujeto de derechos sería el niño/a capitalista que se enfrenta a un Estado debilitado que paradójicamente debe garantizarle sus derechos (pp. 103, 104).”

En definitiva, en este período convivieron contradictoriamente avances en el reconocimiento de derechos de niños, niñas y adolescentes y, a su vez, un marcado deterioro de las condiciones de vida de la infancia, producido por las políticas de ajuste estructural que desembocaron en un fuerte crecimiento del desempleo y en el aumento de la pobreza.

En el contexto local, la Ciudad de Buenos Aires no es ajena a esta contradicción. Y, en términos de políticas públicas, no solo adopta la CDN en su Constitución en el artículo 39, sino que la traduce en ley, cuando promulga la Ley N.º 114 de Protección Integral de los Derechos de Niños, Niñas y Adolescentes, a partir de la cual refuerza esta nueva concepción de la infancia: pensar a niños, niñas y adolescentes como sujetos de derecho y establecer que el Estado, las instituciones gubernamentales y la sociedad civil deberán garantizar el cumplimiento de esos derechos (Naddeo, 2007, p. 295).

Es en este paradójico contexto que fue posible instalar en la Ciudad la cuestión del derecho a jugar del niño/a como una problemática para ser abordada y sancionar la Ley N.º 415, en el año 2000, de Creación del Programa Juegotecas Barriales.

Es a partir de la sanción de la Ley que se puede identificar el primer esbozo de reconocimiento de una política pública local del derecho a jugar, donde asume la gestión del Programa el Área de Desarrollo Social del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires (GCBA); y se comienzan a unificar bajo un programa las acciones desarrolladas en forma aislada y localizada en diferentes barrios de la Ciudad.

Este salto cualitativo, que implicó instituir el Programa desde lo político y lo institucional, nos lleva a reflexionar sobre lo que Vilas (2011) plantea como falsa dicotomía entre políticas “desde arriba” y “desde abajo”, “entendiendo que todo gobierno que aspire a tener éxito en su gestión y todo político que aspire a alcanzar un cargo político y a conservarlo, sabe bien que es de sana prudencia ‘escuchar al soberano’...” y, por otro lado, “solamente un acto de gobierno convierte a las aspiraciones ciudadanas en normas y mandatos” (p. 113). No obstante, queremos destacar que, en la experiencia relatada, la intervención activa de los actores sociales organizados, el desarrollo de una experiencia que pueda dar cuenta del alcance social de la misma, la visión respecto de la relevancia de lo desarrollado y la posición política de los actores —muchos de ellos, agentes de la administración pública—, respecto de las responsabilidades del Estado consistentes en garantizar los derechos de niños y niñas, logran el interés de los actores gubernamentales y poner en la agenda pública una cuestión hasta el momento no considerada, como el derecho a

jugar. La Ley 415 de Creación del Programa Juegotecas Barriales en la Ciudad de Buenos Aires paulatinamente se ha convertido en referente de otras legislaciones similares en el país, como las leyes de la Provincia de Chaco - Ley 7309/2013 -, la Ordenanza 10.830/2011 de la Ciudad de La Plata; y el Proyecto de ley Nacional de Juegotecas en el año 2008 presentado en el Senado de la Nación como Proyecto de Ley S-1145/08 Programa Nacional de Juegotecas (este proyecto nunca llegó a tratarse).

Con la experiencia desarrollada se rescata que “la política social no es resultado de un proceso lineal, coherente y necesariamente deliberado de diseño, sino que es objeto de un proceso social y político que configura —en consecuencia— un campo en disputa” (Chiara y Di Virgilio, 2009, p. 54).

Desde sus orígenes hasta el presente...

En el punto anterior hemos hecho énfasis en la formulación como política social dirigida a la infancia, y en la recuperación de aspectos centrales del proceso, que nos permiten visibilizar de qué manera se puso en agenda la cuestión centrada en el derecho a jugar, la infancia y la vida urbana. En este apartado nos interesa dar cuenta del proceso posterior, de conformación y paulatina institucionalización del Programa, a partir de la sanción de la Ley hasta el presente: las controversias, las tensiones, el crecimiento realizado y sus implicancias.

El interés de este análisis es presentar las transformaciones acaecidas, en función de definiciones que se fueron elaborando y del entramado de relaciones con otros actores que se desplegaron en este proceso.

Tomamos el concepto de “programa” a partir de la definición de la ONU (1984) como “conjunto de proyectos que persiguen los mismos objetivos (...). Establece las prioridades de la intervención, identificando y ordenando los proyectos, definiendo el marco institucional y asignando recursos que se van a utilizar”.

Nos interesa abordar la gestión, en tanto “nos permite establecer conexiones entre los conceptos de ‘política social’ y ‘programa social’ ya que cuando se habla de gestión de la política social se está hablando (también) de ‘programa en acto’” (Chiara y Di Virgilio, 2009, p. 59). En tal sentido, rescatamos la definición de gestión “en tanto espacio privilegiado de reproducción y/o transformación de la política social a través de los actores que juegan allí sus apuestas estratégicas. Así concebida, la gestión opera como ‘espacio de mediación’ entre los procesos macros y la vida cotidiana de la población” (Chiara y Di Virgilio, 2009, p. 60).

Es a partir de esta definición que toman relevancia los ejes estructurantes que plantea el Programa, donde se reconoce la participación de los diferentes actores, y cómo esta participación dinamiza los procesos. Estos actores, las niñas y los niños, sus familias y las organizaciones territoriales incorporan

su perspectiva en la gestión de cada una de las juegotecas, entendiéndolas como un proyecto dentro del Programa, cuya gestión a su vez está atravesada por una diversidad de actores (gubernamentales, no gubernamentales, sindicales, y los propios actores de cada proyecto). En definitiva, esta diversidad de actores que entran en juego en las distintas instancias de planificación nos permite comprender la gestión como un complejo campo.

Para este análisis, organizamos la exposición en tres momentos cronológicos que —a nuestro entender— fueron claves, en términos de definiciones y transformaciones programáticas.

El primero está dado por la sanción de la Ley en el año 2000, el cual definimos como etapa inicial de puesta en marcha o implementación. Esta etapa está signada por la unificación de una diversidad de proyectos que funcionaban en la Ciudad de Buenos Aires, aunados bajo una misma gestión. Asimismo, esta etapa fundacional y de implementación tuvo dos desafíos centrales: la conformación del Programa como tal, en tanto organización, y el reconocimiento del derecho a jugar, como una política llevada adelante por el área gubernamental, comenzando por lo que se definió como parte del diagnóstico, a saber, la desvalorización social del juego.

A partir de la sanción de la Ley 415, el Programa tuvo una dependencia de la Dirección General de Políticas Sociales del Ministerio de Desarrollo Social del Gobierno de la Ciu-

dad de Buenos Aires durante el primer año; posteriormente, a partir de una reorganización de las áreas de este ministerio, comenzó a depender de la Dirección General de Niñez y Adolescencia, lo cual perdura hasta la actualidad. Claramente, en dicho momento, el Área estaba fuertemente centrada en políticas de corte asistencial, focalizadas en cuestiones de vulnerabilidad. Por ende, el advenimiento de un Programa de carácter socioeducativo, de accesibilidad igualitaria, de promoción de derecho y centrado en el juego, no estaba previsto dentro de las prioridades a atender por el Área.

Los objetivos propuestos a partir de la Ley fueron:

1. Potenciar y redimensionar el lugar de niños y niñas en la comunidad.
2. Generar espacios lúdicos y recreativos para niñas y niños en cada barrio.
3. Sostener a través del juego un espacio saludable que favorezca la construcción de estrategias para abordar los problemas de la vida cotidiana.
4. Contribuir a articular los recursos y los vínculos de la comunidad, especialmente con las áreas de salud y educación, las instituciones barriales y los vecinos.
5. Fomentar la construcción de espacios de encuentro, con participación activa de los miembros de la comunidad, que favorezca la integración barrial.

6. Ayudar al fortalecimiento de las relaciones familiares y comunitarias.

7. Promocionar en los barrios el conocimiento de la Convención Internacional por los Derechos del Niño, asumiendo la defensa y difusión de los derechos de niños y niñas.

Entre los años 2000-2007, se puede definir un período de implementación y consolidación de los proyectos barriales y de la visión del Programa; y, en paralelo, el desarrollo de diversas estrategias, a partir de las cuales se hace énfasis en la cuestión problematizada: “el derecho a jugar en la Ciudad”.

Un segundo momento, en términos de gestión, está definido por la decisión de ampliar e incorporar proyectos de Juegoteca, pero en una nueva modalidad de gestión asociada, donde la participación de las organizaciones de la sociedad civil tuvo mayor centralidad.

Hasta el año 2007, se desplegó lo que se comenzó a definir posteriormente como juegotecas de gestión propia, aquellos dispositivos cuyos recursos humanos, materiales y de gestión estaban centralizados en el organismo administrativo denominado Programa Juegotecas. Y si bien funcionaban en organizaciones de la sociedad civil, la articulación con las mismas era a partir del interés de contar con una Juegoteca en su organización.

A partir de ese año se incorpora la modalidad de gestión asociada, entendiendo la misma como “redes mixtas socio-gubernamenta-

les” (Poggiuese, 1999), como modos específicos de planificación y de gestión, realizados en forma compartida entre organizaciones estatales y de la sociedad civil, en su sentido más amplio. Como refiere Violeta Ruiz (2004), el Programa concibe la gestión asociada como una forma de asociación entre diferentes actores, comprometidos en la acción comunitaria.

Esta nueva modalidad aparece en el año 2007, desde el Programa, se asume esta línea de trabajo con el objetivo de, por un lado, ampliar la cantidad de juegotecas en los barrios, abarcando parte de la demanda de las organizaciones territoriales, y, por el otro, darle una impronta superadora a la mera transferencia monetaria, desarrollando lo que en políticas públicas se conoce como gestión asociada.

Esta innovación trajo aparejada una situación de crisis hacia el interior del Programa, y se generó mucho debate interno, previamente a asumirla. La tensión que generó al interior del Programa la inclusión de la gestión asociada, sin embargo, puso de relieve el carácter territorial y de red que dio origen al mismo y fortaleció la idea de trabajo con un otro, apostando a “institucionalizar un escenario asociativo en el que se amplíe progresivamente el espectro de actores pertinentes, donde no falten los referentes comunitarios involucrados en la/las problemáticas que se pretendan resolver.” (Cardarelli, 2002)

Un tercer momento —de expansión y resigni-

ficación— puede visualizarse a partir del año 2012, cuando se implementa desde el Programa, en articulación con otras áreas del GCBA, un proceso de intervenciones lúdicas, no convencionales hasta ese momento. Estas nuevas propuestas y/o actividades, dado los objetivos de la presente publicación, solo estarán presentadas en sus propósitos particulares y dando cuenta de su encuadre dentro de la misión del Programa Juegotecas, consistente en recuperar el valor social del juego en todos los ámbitos de la vida social.

En el año 2012, a partir de una convocatoria realizada por la Gerencia de Desarrollo Saludable de la Vice jefatura de Gobierno de la Ciudad, el Programa comenzó a diseñar un proyecto de implementación de actividades lúdico-recreativas en las plazas, los fines de semana. Dicha propuesta se desarrolla hasta la actualidad en 10 plazas de la Ciudad de Buenos Aires, ofreciendo propuestas lúdicas en los espacios denominados Estaciones Saludables, los domingos en el horario de la tarde. Desde el Programa, esta propuesta se construyó a partir de haber definido como objetivos el promover las prácticas lúdicas y el uso creativo del tiempo libre, y potenciar el espacio público como lugar de encuentro y de juego entre adultos y niños.

En el año 2013, a partir de esta experiencia, la Gerencia de Desarrollo Saludable de la Vice jefatura de Gobierno solicitó al Programa su participación con el desarrollo de una propuesta lúdica, en el marco del Programa Mi Escuela Saludable⁴, el cual “busca promover

4 Ver <http://www.buenosaires.gob.ar/desarrollosaludable/mi-escuela-saludable>

hábitos saludables para prevenir y disminuir el avance del sobrepeso/obesidad y mejorar la calidad de vida de toda la comunidad educativa. Para llevarlo a cabo, se trabaja en conjunto con el Ministerio de Salud, el Ministerio de Educación y organizaciones del tercer sector”.

El requerimiento hacia el Programa Juegotecas estuvo centrado en el desarrollo de actividades lúdicas y de movimiento durante el recreo, a partir de lo cual se desarrolló el proyecto “Recreos en Movimiento”.

Desde el Programa se ha pensado esta intervención con los objetivos de recuperar el valor del juego en los espacios escolares, aportar a los procesos de autonomía y regulación de niñas y niños, e interpelar a los adultos a cargo, a partir de problematizar la corporalidad infantil en los espacios escolares.

En estas dos experiencias, el Programa Juegotecas Barriales asume el diseño, la dirección y la supervisión de ambas actividades, delegando el desarrollo operativo de cada propuesta en una organización de la sociedad civil con trayectoria en recreación. Esta modalidad se implementó a partir de la dificultad para asumir con los recursos humanos propios estas nuevas actividades y, asimismo, la dificultad político-administrativa de incorporar nuevo personal.

En esta línea de expansión, en el año 2013 se crea el Centro Lúdico, el cual plantea una nueva institucionalidad. Y despliega objetivos propios, centrados también en el derecho

a jugar, pero desarrollados a partir de propuestas de capacitación, investigación, experimentación e innovación de prácticas y materiales lúdicos.

El Centro Lúdico nació de la coordinación del Programa como propuesta de formación hacia instituciones y organizaciones que trabajaran con niños, como espacio de sistematización de las prácticas desarrolladas al interior del Programa, de investigación en las áreas de juego, infancia y prácticas lúdicas, y de innovación de propuestas. A su vez, cuenta con una oferta permanente hacia instituciones y organizaciones para concurrir con niñas y niños a encuentros lúdicos.

Esta última instancia, que se corresponde con el período actual, condensa un salto cualitativo en la concepción del Programa, y se posiciona como referente en la temática de juego e infancia.

Estado-sociedad civil: nuevos escenarios, tensiones y desafíos

Nos interesa rescatar en el presente trabajo la particularidad planteada por este Programa, en tanto propone la creación de dispositivos territoriales para el juego de niños que concurren en forma sistemática, coordinado por un equipo especializado y pensado como política estatal en articulación con organizaciones de la sociedad civil.

En el contexto socio histórico y político en que surge y es caracterizado el Programa, las or-

organizaciones de la sociedad civil asumen un espacio en torno a dos ejes fundamentales: la asistencia y el control de los actos públicos.

La crisis del 2001, en términos tanto políticos como económicos, puso también en cuestión las articulaciones sociales. La sociedad civil se planteó su rol a partir de lo no asumido por los otros actores de la tríada de bienestar; su competencia era aquello que no es de dominación estatal, ni aquello redituable para el mercado.

A partir del 2001 y hasta la actualidad, un nuevo posicionamiento del Estado con políticas sociales activas y organizaciones de la sociedad civil debió poner en revisión su propósito.

La sociedad civil se manifestó en organizaciones cada vez más heterogéneas y complejas, que expresaban pertenencias sociales, políticas, culturales e ideológicas diversas. Y pusieron de manifiesto que en realidad el objetivo es siempre claramente político: modificar la construcción del espacio público (De Piero, 2005).

Cabe señalar que aparece entonces la pregunta sobre este nuevo escenario y sobre cuáles son los intercambios posibles entre un Estado que despliega en forma activa políticas sociales inclusivas, desde la perspectiva de derechos, y una sociedad civil con mayor representatividad e injerencia social y política.

Desde el Programa Juegotecas Barriales,

sostenemos que el Estado debe asumir su rol indelegable como garante y promotor de derechos y, a su vez, construir junto con “los otros”. Y la sociedad debe ser partícipe activo en la protección y promoción de los derechos de los niños consagrados en la CDN; participación que lleva a un compromiso social y político en cuanto a los derechos de los niños de la comunidad y a protagonistas de políticas públicas de niñez.

Deliberadamente, las juegotecas funcionan, en su inmensa mayoría, en espacios comunitarios no gubernamentales. Esto permite, a su vez, instalar el juego como algo significativo en el imaginario social, para ser abordado desde la propia comunidad y desde la centralidad de la acción del Estado, al posicionarlo como un derecho a garantizar (Ayuso y Guardia, 2004).

La puesta en marcha de una juegoteca en determinado espacio de la Ciudad surge de la presentación de proyectos de organismos gubernamentales, no gubernamentales o en conjunto; a partir de lo cual se comienzan a establecer acuerdos en cuanto a pautas de trabajo, misión, visión y objetivos, definiendo roles y funciones de cada actor.

El Programa marca lineamientos generales, un encuadre que orienta para formular los proyectos locales; pero cada uno de ellos se nutre con el aporte de su comunidad, de cada uno de los actores involucrados y comienza a tomar forma a partir de la construcción conjunta. Esta construcción implica indefec-

tiblemente un trabajo en red con las organizaciones de la comunidad y los actores involucrados, lo que conlleva la integración de la diversidad que deviene en potencialidad, y cada proyecto local adquiere un perfil específico.

Pensar en términos de red nos ayuda a reconstruir la trama social y a crear dispositivos que respondan a las demandas e intereses de la diversidad de actores. Se subraya la importancia de considerar el valor de los contextos locales, de las relaciones personales, de la confianza en el otro, y de la posibilidad de participación en la planificación de los programas que afectan la vida de conjunto.

Conclusiones

A partir de haber recuperado la historia y el proceso de conformación y consolidación del Programa, intentamos rescatar algunas cuestiones o dimensiones que se fueron consolidando y resultaron estructurantes.

Estas cuestiones están fuertemente vinculadas a su origen y sus fundamentos y es a partir de ellas que esta política adquiere sentido y puede ser explicada. Nos permiten comprender el recorrido de esta iniciativa hasta haberse constituido como una política pública que habilitó una modalidad flexible para su desarrollo en distintos dispositivos, con un carácter socio comunitario y de articulación territorial, que reconoce la conformación de comunidad como algo complejo y multidimensional, pero a su vez como trama que contiene y aloja a los sujetos.

La idea de complejidad en la construcción de una juegoteca en cada uno de los barrios, rescatando su singularidad, lleva a una aventura, interpela, invita a construir con otros, a entrecruzar con otras miradas, a reconstruir la trama social, a tejer la red. Pone en escena la perspectiva interdisciplinaria que atraviesa todas las intervenciones, sea en el equipo de trabajo como en la construcción en el ámbito territorial y del propio espacio con niños, niñas y sus familias. Es una invitación al pensamiento de la singularidad y la integralidad en un pensar dialéctico, es incluir la diversidad de todos los actores; cuestiones que, a su vez, se ponen en juego en el propio espacio lúdico.

EL PROGRAMA JUGANDO CONSTRUIMOS CIUDADANÍA DE LA SENNAF

Introducción

Nos proponemos en este apartado reflejar y analizar el proceso de diseño, formulación e implementación del Programa Jugando Construimos Ciudadanía, perteneciente a la Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia; en el marco de políticas públicas respetuosas del paradigma de la protección integral para niños, niñas y adolescentes, de acuerdo con lo dispuesto por la Convención sobre los Derechos del Niño, y la ley 26.061.

Este programa busca promover el juego como territorio de efectivización de los derechos de la niñez a partir de equipar centros de infancia con juegos y juguetes que son adquiridos a efectores de la economía social, y formar en

temáticas de juego a los responsables de esos centros. El equipamiento opera como la puerta de entrada para mejorar y enriquecer las experiencias de juego en la niñez, en vistas a generar cambios sociales a futuro.

Contexto histórico

La sanción de la ley 26.061 sobre protección integral de la infancia a fines del año 2005 trajo como consecuencia la necesidad de adecuar las normativas como así también las prácticas llevadas adelante con niños, niñas y adolescentes en materia de políticas públicas en nuestro país. En este sentido, cobró especial relevancia el rol del Estado como garante de la satisfacción de dichos derechos.

Entre otros muchos aspectos, la creación de la Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia (en adelante Sennaf). Cabe destacar que esta creación no surge desde cero, sino que fue más bien la transformación de una institucionalidad ya existente; y que encuentra sus orígenes a finales del siglo XIX. Más allá del intenso y variado derrotero que atravesó el organismo a lo largo de la historia, esta última transformación mencionada a partir de la ley 26.061 provocó la renovación de arraigadas modalidades de intervención, para dar lugar a acciones vinculadas al paradigma de la protección integral. Las más relevantes estuvieron referidas a los siguientes ejes:

- Llevar adelante políticas públicas para

el conjunto de niños, niñas y adolescentes, y no sólo acciones focalizadas para situaciones problemáticas determinadas.

- Transformar prácticas vinculadas al tutelaje en prácticas orientadas por el paradigma de la protección integral.
- Constituirse como un organismo promotor de derechos, sin limitarse meramente a la restitución de derechos vulnerados.
- Conformación de un sistema de justicia penal juvenil.
- Consolidar un sistema de protección de derechos con presencia efectiva en todo el país.

En este contexto político institucional, en el mes de febrero del año 2009, la entonces ministra de Desarrollo Social de la Nación encomienda a la Sennaf la tarea de “comprar juguetes a productores de la economía social en todo el país”; en el marco del lanzamiento del plan de políticas sociales 2009-2011, denominado Programa de Inversión Social. Esta convocatoria generó nuevos desafíos y también planteó interrogantes que luego se fueron constituyendo en guías para la formulación del programa:

- ¿Por qué el Estado debe ocuparse de promover el juego en los niños, niñas y adolescentes?
- ¿Por qué la compra de juguetes a productores de la economía social forma parte de las políticas públicas de infancia?
- ¿Cuál es la viabilidad técnico-adminis-

trativa de esta iniciativa?

- ¿Cuál es el universo de productores de la economía social dedicado a la fabricación de juguetes?

- ¿Qué tipo de juguetes son los más adecuados para un niño/a?

- ¿Qué otros actores externos al organismo, pero pertenecientes a la esfera estatal pueden contribuir en la concreción de esta iniciativa?

El proceso de trabajo desencadenado a partir de estas preguntas permitió que lo que en un principio se planteara como una simple idea de compra se convirtiera en un programa con múltiples aristas de intervención en el ámbito de las políticas de infancia. Este trabajo quiere dar cuenta de este proceso complejo, en el que se busca desnaturalizar el lugar que suele darse al juego y a los juguetes en su vínculo con la infancia.

Marco institucional

Como ya se explicitara, en el mes de septiembre del año 2005 se sanciona la ley 26.061, la cual reemplaza a la antigua ley 10.903, también conocida como ley de Patronato. El principal cambio que introduce la ley 26.061 en cuanto al rol del Estado consiste en pasar de la tutela a la protección integral de derechos de niños, niñas y adolescentes; siendo garante del efectivo cumplimiento de dichos derechos en todo el territorio nacional. Se separan las problemáticas sociales (que deben ser pasibles de acciones de protección por parte del poder ejecutivo a través de la

implementación de políticas sociales de restitución o satisfacción de derechos), de aquellas situaciones específicas que requieren de la intervención judicial.

En cuanto a las políticas públicas, se destaca el fortalecimiento del rol de la familia (prohibición de separar a un niño de su ámbito familiar por cuestiones de pobreza), la descentralización de los organismos de aplicación de planes y programas, la gestión asociada de los organismos de gobierno en sus distintos niveles en coordinación con la sociedad civil, la promoción de redes intersectoriales locales, y el fomentar la constitución de organizaciones y organismos para la defensa y protección de los derechos.

La ley, en conformidad con la Convención de los derechos del Niño (que había sido incorporada a la Constitución Nacional en el año 1994), transforma las necesidades en derechos, los que pueden satisfacerse a través de políticas públicas universales, otorgándole al Estado la responsabilidad por el cumplimiento efectivo de las mismas con prioridad absoluta. En lo referente al diseño institucional regula el sistema de protección de derechos de niños, niñas y adolescentes en su art 32, 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, provincial y municipal, destinadas a la promoción, prevención, asistencia, protección, resguardo y restablecimiento de los derechos de los ni-

ños, niñas y adolescentes”; el cual opera en tres niveles: las políticas públicas, las medidas de protección integral, y las medidas de protección excepcional. El sistema de protección de derechos debe articular acciones entre la Nación, las provincias, los municipios y la Ciudad Autónoma de Bs. As.; y debe contar con los siguientes medios:

- Políticas, planes y programas de protección de derechos
- Organismos administrativos y judiciales de protección de derechos
- Recursos económicos
- Medidas de protección de derechos
- Medidas de protección excepcional de derechos

El sistema de protección de derechos debe garantizar el objetivo de integralidad que supone garantizar a todos los niños el acceso a todos sus derechos.

La ley 26.061 crea la Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia, como órgano especializado y rector en materia de derechos de infancia y adolescencia (art.43), con representación interministerial y de las organizaciones de la sociedad civil.

Por último, se crea el Consejo Federal de Niñez, Adolescencia y Familia (art. 45), el cual, con representación de la Sennaf y de todas las provincias, tiene entre sus funciones concertar y efectivizar políticas de protección integral de niños, niñas y adolescentes en todo el país.

La posibilidad de sistematizar y recuperar las prácticas del programa Jugando Construimos Ciudadanía en el marco de esta investigación es relevante porque constituye un aporte novedoso e inédito a las políticas públicas de infancia desde una perspectiva integral, aunando una diversidad de actores y convirtiendo la adquisición de materiales de juego en el motor de una nueva manera de pensar las acciones orientadas a la infancia respecto de la importancia del juego como una política integral. Es posible pensar el concepto de integralidad desde distintas perspectivas:

a. Una primera perspectiva tiene que ver con los destinatarios: Políticas públicas dirigidas a todos los niños; no solamente como acciones focalizadas hacia aquellos que se encuentran en una situación problemática determinada: conflicto con la ley, falta de cuidados parentales, violencia, etc.; sino como un modo de pensar la infancia como un sujeto colectivo de derechos, entre los cuales se encuentra el derecho al juego, por ser éste la actividad central en la vida de los niños. Como tal debe ser promovido y garantizado desde las esferas públicas, para hacer efectivo su cumplimiento.

b. La segunda perspectiva acerca de la integralidad en las políticas públicas de infancia refiere a la importancia de romper con la mirada sesgada de los derechos hacia lo individual. No es posible pensar a un niño/a solo y aislado de su contexto familiar, escolar, comunitario. En consecuencia, la mirada integral supone no solamente garantizar aque-

llos aspectos atinentes a lo estrictamente individual; sino que requiere generar los soportes imprescindibles para el desarrollo del niño. En este punto es fundamental enfatizar que el desarrollo es inseparable de la cultura; y que el proceso de constitución subjetiva lo es de la socialización. Ambos procesos son interdependientes, construyen significados y otorgan sentidos. Es en la interacción social donde nos constituimos como sujetos; y donde en consecuencia se ancla al juego, en tanto práctica social, como elemento esencial de las políticas públicas de infancia. Es este aspecto de la integralidad el que fundamenta la decisión de trabajar con productores de juguetes de la economía social.

c. Por último, la integralidad posibilita analizar las políticas públicas como una totalidad, trascendiendo las especificidades para avanzar en la complementariedad y objetivos comunes. En el caso del programa a analizar, esto se hizo visible en la articulación lograda entre diferentes organismos del Estado (Sennaf, Inti, Ministerio de Desarrollo Social, Secretaría de Cultura); tanto desde el nivel de autoridades que generaron los acuerdos para el trabajo en común, como desde los equipos técnicos que coordinaron distintas tareas. Aún en temáticas en apariencia disímiles subyacen concepciones acerca de la persona, valores a fomentar, rol del Estado, etc., que pueden ser transversalizados y puestos a trabajar de manera coordinada.

A continuación, se detallan las acciones más relevantes que se llevaron a cabo desde el ini-

cio de este proyecto hasta la actualidad. Las mismas no deben leerse de manera compartimentada y lineal, sino como un entramado de estrategias que conforman un proceso de construcción colectiva.

Desarrollo institucional del programa

Luego del anuncio por parte de la entonces ministra de Desarrollo Social acerca de la compra de juguetes a productores de la economía social, se convoca a un equipo interdisciplinario de diez personas con experiencia dentro del organismo para comenzar a darle forma a lo que hasta ese momento era una iniciativa, ya que no existían antecedentes institucionales, ni se habían bosquejado los lineamientos para su ejecución.

La primera definición junto a las autoridades del área fue que los juguetes que se comprarán no se distribuirían de manera individual a los niños, sino que tendrían un fin compartido, comunitario. En línea con los objetivos institucionales, se fortalecerían en territorio los espacios de atención a la infancia ya existente, y se crearían nuevos. Para esto se gestó un trabajo complementario con la Comisión nacional de promoción y asistencia a los centros de desarrollo infantil comunitarios (luego Subsecretaría de la Primera Infancia), perteneciente también a la Sennaf, la cual ya venía trabajando con la implementación de centros de desarrollo infantil en todo el país (luego denominados espacios de primera infancia). Se vio claramente que el objetivo mayor debía ser la promoción del juego desde una perspectiva de derechos, como parte de

la estrategia de protección integral a niños, niñas y adolescentes.

Entonces, todos los juguetes que se compraran se agruparían en función de una lógica de equipamiento de un espacio de juego, que podía ser consistente con una juegoteca, jardín de infantes, centro de desarrollo infantil, o centro comunitario local. Así nació la idea del kit de juguetes.

En el mes de marzo del año 2009 se inició el relevamiento de productores de juguetes pertenecientes a la economía social, partiendo de aquellos que habían participado del plan “manos a la obra” y programa “microcrédito”, del Ministerio de Desarrollo Social. Así, se advirtió que era mínima la cantidad de productores que históricamente se habían dedicado a la producción exclusiva de juguetes. La gran mayoría de ellos habían arribado a la actividad juguetera como consecuencia de lógicas de supervivencia a partir de la puesta en práctica de saberes previos. Otros, en especial las cooperativas, modificaron parte de su producción habitual, viendo a los juguetes como una posibilidad más.

Es por ello que la producción artesanal es una característica que atraviesa a gran parte de los productores. De allí que resultó central realizar un trabajo en conjunto, brindar herramientas que posibiliten cambios sustantivos en las formas de producir orientadas a transformar lo artesanal en serial. Dichas modificaciones se orientaron a cumplir objetivos de racionalidad, costos y requisitos para

la obtención de la certificación exigidos en el marco de las compras de la Secretaría.

En cuanto a los materiales con los que producen, los juguetes son casi exclusivamente en madera y tela, sin prevalecer uno sobre otro, y habiendo incorporado en los últimos años productores en metal, cartón prensado y papel.

En este sentido, fue infructuosa la detección de productores que produjeran con otros materiales, por ejemplo, plástico. La conclusión a la que se arribó desde el programa, a partir de los contactos tomados con productores de mayor antigüedad en la actividad, es que el proceso de desindustrialización neoliberal conllevó la destrucción no solo del sector sino de lo más básico como por ejemplo la matricería, la cual insume una parte importante de los costos de fabricación. La reconstitución de tal especificidad técnica se encuentra muy alejada de las posibilidades que presenta hoy la realidad de la economía social.

Es importante aclarar que se descartaron cualquier tipo de objetos producidos con elementos reciclados, debido a la imposibilidad de estos materiales para certificar normas de calidad y seguridad.

Al mismo tiempo que se fue identificando el primer grupo de productores fue necesario encontrar la viabilidad técnica administrativa para poder efectuar las compras de juguetes. Luego de varios intentos que no produjeron los resultados esperados, se encontró en el

decreto 204 del año 2004 la oportunidad de concretar las órdenes de compra. Este decreto es el que posibilitó a los efectores sociales inscriptos en el Registro de Efectores Sociales, dependiente del Ministerio de Desarrollo Social, ser proveedores del Estado.

Una vez hallado el instrumento eficaz, fue necesario incorporar a este proceso a las áreas administrativas y de compras de la Secretaría. Esto no fue inicialmente sencillo, debido a que nunca se habían contratado a productores de la economía social como proveedores del organismo, y se descreía que pudieran cumplir con todos los requisitos institucionales.

Es aquí donde la idea de viabilidad / inviabilidad cobra relevancia: generalmente suele pensarse lo viable en la administración pública en términos meramente técnico-jurídicos: resoluciones, procedimientos administrativos y normativas que regulan el funcionamiento de un organismo estatal. Pero existe una segunda dimensión, y es la de las viabilidades que se configuran en los equipos de trabajo. Estas son las que posibilitan o imposibilitan los procesos de innovación dentro de un organismo, aun cuando se cuente con los instrumentos adecuados para realizarlo. Y no se trata aquí de capacidades intelectuales, sino de las disposiciones que hay que generar en los distintos equipos para que lo que hasta ahora se realizó de una sola y determinada manera, pueda ser distinta. Esta disposición es anterior a los cambios que quieran introducirse se puedan poner en marcha, y

opera como un requisito sine qua non frente a todo cambio institucional. Puede decirse que para todo proyecto innovador contar con la viabilidad técnico-administrativa es una condición necesaria pero no suficiente; hace falta contar además con este tipo de permeabilidades, que son las que harán posible su realización en lo concreto.

Luego de alcanzado este logro, pudo plantearse el objetivo siguiente: avanzar hacia la certificación de normas IRAM de calidad y seguridad de los juguetes.

Para que los juguetes pudieran ser adquiridos por la Sennaf, éstos debían contar con el aval del Instituto Nacional de Tecnología Industrial (INTI); el cual, como organismo nacional certificador debía garantizar que los mismos cumplieran con la normativa vigente (Normas IRAM 300-1, IRAM 300-2, e IRAM 300-3). Este proceso implicó, en primera instancia, una capacitación del equipo del programa acerca del contenido de las normas; y un trabajo en conjunto con los equipos técnicos a cargo del área de certificaciones del INTI, a fin de acordar el procedimiento que cada productor debía realizar para que sus juguetes pudieran ser certificados. Luego, y desde ese momento, el equipo del programa realizó una tarea de acompañamiento a cada productor en las distintas instancias, hasta que se alcanzara la aprobación de cada juguete.

El requerimiento de la certificación trajo como contraparte una reducción del espectro de los materiales a adquirir. Sólo podrían comprarse

elementos que pudieran calificar como “juguetes” según la normativa. Esto trajo como consecuencia que se descartaran todo tipo de elementos desestructurados útiles para el juego tales como telas, palos de escoba, varillas de madera de diferentes grosores, recipientes plásticos, cintas, etc.

Cabe destacar que los costos de las certificaciones fueron absorbidos por la Sennaf, pero que los certificados se extendieron a nombre de cada productor. El productor es libre de utilizar este certificado como un valor agregado de sus productos a la hora de comercializarlos por fuera del programa. Este hecho constituye un gran fortalecimiento a la economía social, que trasciende el hecho concreto de la compra por parte del Estado.

Aquí el equipo se topó con una de las preguntas fundantes para el programa: ¿Qué tipo de juguetes son los más adecuados para un niño/a? Cuando nos preguntamos qué juguetes deberían ser incluidos en los kits, tenemos la posibilidad de preguntarnos qué tipo de juego queremos promover. Es una pregunta por el sentido, ¿para qué lo hacemos? Estas preguntas cobran más envergadura cuando provienen del accionar estatal, ya que implican un impacto - y una oportunidad - mucho mayor. Cuando este interrogante lo formula un adulto en forma singular, la respuesta impactará en la cantidad de niños con las que tenga relación directa o indirecta; pero cuando la formula el Estado, la respuesta tendrá una incidencia notablemente más significativa. Teniendo en cuenta que los juegos y juguetes

no son neutrales, sino que conllevan ideología y valores (este concepto de desarrollará más adelante en la investigación), la prioridad se fijó en la promoción del juego grupal por sobre el individual, y el cooperativo por sobre el competitivo. También se incluyeron instrumentos musicales simples (especialmente de percusión) que no requieren saberes previos de teoría musical para poder ejecutarlos.

A esta decisión no se arribó sin atravesar un tiempo extenso de debates en reuniones de equipo, lectura y discusión de textos, búsquedas de criterios comunes, conciliación de diferentes miradas provenientes de las formaciones específicas de cada integrante, comparación de productos, etc. Más allá de los diferentes contextos de juego posibles, resultaba claro que el tipo de juego que a la Sennaf (sobre todo como organismo perteneciente al ministerio de desarrollo social) le interesaba promover era el juego compartido, grupal. Por esa razón - entre otras - los juguetes no tendrían un destino individual. Se buscó que el fortalecimiento de espacios comunitarios locales promoviera el encuentro, el intercambio, y la generación de grupalidades positivas y a su vez, facilitadoras de la cooperación y la solidaridad. Esta impronta debería estar también presente en los juguetes a adquirir; por lo cual resultaba imprescindible abordar estas cuestiones con los productores de la economía social. De esta manera, contando con el alcance nacional que la Sennaf podía darle al programa, el objetivo de promover el juego desde esta

perspectiva quedaba más visiblemente configurado a partir de las siguientes preguntas: ¿Qué juguetes para qué niños/as? ¿Qué niños/as para qué país?

Todo este proceso llevó a que en diciembre de 2010 pudieran realizarse las primeras compras de juguetes, con los que se conformaron los kits iniciales; los cuales fueron entregados a partir de Julio de 2011.

Cabe destacar que la tarea de recepción y clasificación de los juguetes, armado y envío de los kits también es realizada por el mismo equipo del programa; y que también es la Sennaf la que solventa el costo de compra de cajas e insumos de embalaje necesarios para que los kits lleguen en óptimas condiciones a los lugares de destino. Asimismo, el organismo provee el traslado de los kits a todos los lugares del país.

Paralelamente a este trabajo se fue gestando en el equipo del programa la pregunta acerca de si para promover el juego era suficiente con equipar centros con juguetes. Ya que no se trata solamente de entregar juguetes, sino como dice Patricia Sarlé (2010), “generar contextos ricos en experiencias para los chicos, darles intencionalidades a nuestras prácticas con ellos, encontrar nuevos sentidos”. Es por eso que surgió la necesidad de organizar espacios de capacitación con los adultos referentes de los centros que reciben los kits (aunque son abiertos). Es en estos encuentros, que tienen la modalidad de intercambio de experiencias, donde se pue-

den trabajar conceptos vinculados a la importancia del juego en el desarrollo infantil, el juego como derecho, como oportunidad de participación, como constructor de identidades. Desde esta perspectiva, el kit es la puerta de entrada para poder dar estas discusiones, para generar estos cambios; el puntapié inicial de un camino a recorrer.

Por último, para dar cauce a los primeros interrogantes que se planteaban en el equipo de trabajo, se incorporaron al programa espacios de capacitación específica para los productores de juguetes. Desde lo técnico, para mejorar diseños, e incorporar nuevos juguetes a sus catálogos. Pero también, y quizás más importante, para instalar preguntas en ellos: ¿por qué fabrico este juguete y no otro? ¿Lo fabrico porque se vende? (lógica de mercado). ¿Lo fabrico porque es lo que veo en las vidrieras? (lógica de imitación). ¿Lo fabrico porque lo considero didáctico? ¿Cuáles son los estereotipos de roles que esconden los juguetes? ¿Qué tipo de juego promueve lo que fabrico?

De esta manera se buscó plasmar una línea de intervención desde una perspectiva integral. La promoción del derecho al juego para niños y niñas en conjunto con la generación de trabajo genuino para los adultos se traduce en un círculo virtuoso de desarrollo social integral.

La formulación del Jugando Construimos Ciudadanía como un programa de la Sennaf, dentro de ésta en la Dirección Nacional de Sistemas de Protección de Derechos, quedó

establecida a través de la resolución ministerial 020 del año 2011; luego modificada en el año 2017 por la resolución 044. En esta resolución se incorporó la posibilidad de financiar proyectos que tuvieran como objetivo fortalecer y/o crear espacios de juego en territorio de acceso público y gratuito, a través de la modalidad de firmas de convenio entre la Sennaf y Organizaciones de la Sociedad Civil y Municipios en todo el país.

Objetivos generales

- 1.** Promover la creación de espacios institucionales orientados a garantizar el acceso de niños, niñas y adolescentes al derecho al juego y a la promoción del mismo, así como fortalecer los ya existentes.
- 2.** Fortalecer aquellos emprendimientos productivos de la economía social y del régimen simplificado para pequeños contribuyentes, vinculados a la elaboración de materiales lúdicos, mediante la promoción de la producción, la adquisición de materiales y la capacitación respecto a criterios inclusivos y de desarrollo infantil.
- 3.** Propiciar la producción de conocimiento en la temática del Juego en articulación con espacios académicos, instituciones públicas o privadas dedicadas al desarrollo del juego; generando producción de conocimiento con anclaje en las prácticas desarrolladas, para enriquecer las políticas públicas de infancia vinculadas al derecho al juego.

Objetivos específicos

- 1.a.** Reafirmar y promover el juego como elemento central en la vida de los niños/as, y en la constitución de los vínculos afectivos, familiares y comunitarios.
- 1.b.** Fomentar la creación de nuevos espacios institucionales y comunitarios tendientes a la promoción y el acceso al juego, tanto mediante la promoción de la importancia del juego para el desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes, como a la firma de convenios de colaboración y entrega de kits lúdicos.
- 1.c.** Fortalecer mediante la capacitación y la entrega de kits lúdicos a aquellas instituciones y organizaciones sociales que desarrollen actividades tendientes a garantizar el acceso al juego y/o a la promoción del mismo.
- 1.d.** Articular con otros programas de la Secretaría Nacional de Niñez la creación de espacios lúdicos, acompañar procesos de desarrollo de los mismos y evaluar impacto.
- 2.a.** Fortalecer a los emprendedores productores de juguetes de la economía social y del régimen simplificado para pequeños contribuyentes, mediante la compra de aquellos productos que – cumpliendo con las normativas vigentes de calidad y seguridad – coadyuven a la promoción del juego desde una perspectiva de derechos, de acuerdo con la Convención de los Derechos del Niño.

2.b. Brindar capacitaciones a emprendedores y a productores de material lúdico, a fin de incorporar criterios inclusivos y de desarrollo infantil en la elaboración de sus productos; y para que puedan alcanzar los estándares propuestos por las normas IRAM de calidad y seguridad para el rubro juguetes.

2.c. Desarrollar un relevamiento de emprendedores y productores de la economía social que elaboren, o bien presten interés en la elaboración de materiales lúdicos, con criterio federal y de fortalecimiento de las economías sociales.

2.d. Incentivar redes regionales de emprendedores y productores de juguetes de la economía social, para enriquecer sus productos y ampliar los canales de comercialización de los mismos.

3.a. Sensibilizar y brindar capacitación a agentes sociales, profesionales, operadores y demás integrantes de instituciones y organizaciones sociales respecto al valor del juego en la infancia, la creación de espacios lúdicos y la elaboración de estrategias de promoción y facilitación del acceso al juego.

3.b. Promover nuevos juegos y juguetes desarrolladas por actores sociales de los distintos territorios del país; expresando la diversidad cultural existente en las distintas regiones.

3.c. Sistematizar y analizar los diferentes dispositivos de juego existentes en país, desde el punto de vista de la accesibilidad; promovien-

do el intercambio y la interacción entre ellos.

3.d. Brindar herramientas para el abordaje de problemáticas actuales que afectan a niños y adolescentes, tales como discriminación, la violencia como forma de resolver conflictos, la ausencia de referentes adultos, etc.

Lo aprendido en el camino

Existen numerosos autores que afirman que “un juguete puede ser cualquier cosa” (Scheines: 1998), haciendo referencia a que el juego es anterior al juguete, que no reside exclusivamente en él, y, en consecuencia, puede también prescindir de él. Estas afirmaciones son claramente observables toda vez que un niño juega con cualquier tipo de objeto: recipientes plásticos, ollas, cajas de cartón, telas, ramas, o cualquier otro tipo de los llamados materiales desestructurados; o directamente sin ningún tipo de objeto que funcione como soporte de dicha actividad lúdica. No obstante, desde el programa sólo se incluyen juguetes dentro del kit. Esto es así ya que el formato institucional del mismo sólo permite que se adquieran objetos lúdicos que puedan ser certificados por su calidad y seguridad de acuerdo con la normativa vigente. La única excepción la constituyen los instrumentos musicales, los cuales también fueron incluidos desde el programa, y para los cuales hasta el momento no se han elaborado criterios o normas de certificación de calidad y seguridad (de todas maneras, se pone gran énfasis en el cuidado por las terminaciones y calidad sonora de cada

instrumento). También es así ya que existe desde el principio del programa la decisión de impulsar al sector de la economía social que fabrica juguetes. Por otro lado, es cierto que las localizaciones que reciben los kits tienen en general mayores posibilidades de obtener material desestructurado para complementar lo que el programa provee, que de obtener los recursos económicos necesarios para adquirir juegos, juguetes e instrumentos musicales de calidad certificada.

La idea del Jugando Construimos Ciudadanía no es equipar con juguetes de madera, tela y cartón como un modo de establecer una resistencia retro respecto de un “supuesto mejor jugar”, sino que pretende dotar cada espacio de objetos simples que sean facilitadores de un juego creativo, de la vinculación y la comunicación entre pares. La decisión por este tipo de materiales está vinculada a las posibilidades y limitaciones que presentan los emprendedores de la economía social, más que por una preferencia a priori. De hecho, se los alienta a la exploración de nuevos materiales tales como el plástico y el metal; y a la combinación entre todos ellos, como un modo de crecimiento cualitativo.

Cabe destacar que luego de diez años de desarrollo del programa, queda muy claro que la promoción y efectivización del derecho al juego y a las actividades recreativas desde las políticas públicas no pueden reducirse a la entrega masiva de juguetes, sino que deben también crear espacios donde poder reflexionar acerca de las diferentes dimensio-

nes, materiales y simbólicas, que implican el jugar. Todo esto se traduce en una fuerte tarea de capacitación que busca formar a los adultos - ya sean responsables de espacios de infancia o productores de juguetes - en esta manera de concebir el juego.

En cuanto al lugar simbólico al que los juguetes refieren, es evidente como habitualmente generan relaciones de pertenencia, consumo e inclusión. El acceso a determinados juguetes sofisticados posibilita en apariencia estar incluido y pertenecer a “grupos selectos” o de cierto privilegio frente a quienes no los tienen y quedan en consecuencia excluidos. Es una clara expresión del consumo como la marca por excelencia de la inclusión social. Este punto ha sido uno de los motivos por los que los juguetes adquiridos desde el programa no han tenido como fin la distribución individual. Más allá de que los juguetes que el programa compra no se encuadran en la categoría de “juguetes sofisticados” o “racionalizados”, es claro que la entrega masiva de juguetes a niños en la actualidad estaría más vinculada a un supuesto derecho a tener juguetes que al derecho al juego. Se hace hincapié en el término “supuesto” ya que en realidad no existe como tal un derecho a tener juguetes. La incorporación del juguete como atributo de la infancia, sumada a la presión ejercida desde el capitalismo de mercado, hace que se haya no solamente naturalizado sino también sobrevalorado este tipo de consumos. En este sentido, no se buscan reparar derechos al consumo; antes bien, el objetivo es promover el juego y la recreación desde una

perspectiva determinada. Una perspectiva de derechos, basada en la Convención de los Derechos del Niño.

Por eso, más que relaciones de posesión, lo que se busca generar es una relación de pertenencia, ya no con el grupo de “aquellos que pueden comprar o tener”, sino de pertenencia con el lugar comunitario al que todos pueden ir, y que es de todos y para todos.

La pertenencia abre la puerta de la participación, y participar permite encontrarse con otros, vincularse, compartir, experimentar coincidencias y diferencias. En síntesis, incluir a los otros dentro del espectro de relaciones personales, haciéndolos parte de la propia vida.

Este modo de ser que se va construyendo – ser con otros – está estrechamente relacionado con el concepto de ciudadanía:

Para poder jugar primero hay que estar incluido en el equipo. Participar es, antes que nada, estar incluido, ser parte, tomar partido. (Unicef, cuadernillo “La ciudadanía de niños, niñas y adolescentes”)

Como la noción de ciudadanía está fuertemente vinculada a la de pertenencia a una comunidad, y lo que se pretende desde el programa es fortalecer la pertenencia a espacios comunes de encuentro y juego, es posible afirmar que las acciones que se llevan

adelante desde el mismo promueven y estimulan la experiencia de la ciudadanía en los niños, a la vez que favorecen la apropiación de una conciencia cada vez mayor de ser sujetos plenos de derecho.

Consideraciones finales

La implementación del programa Jugando Construimos Ciudadanía ofrece para las políticas públicas un saldo muy favorable de logros y objetivos alcanzados; los que a su vez podrían ser replicados en nuevas iniciativas desde la gestión estatal:

- Equipamiento de centros de infancia: La distribución de más de 2800 kits de juguetes posibilitó el equipamiento de centros de infancia en todo el país; los cuales a su vez se transforman en focos promotores de espacios de juego desde una mirada integral.
- Ejecución de las órdenes de compra con productores de la economía social: La ejecución de las órdenes de compra que incorporan a efectores de la economía social como proveedores del Estado demuestra que es posible instituir nuevas prácticas en la dinámica administrativa estatal, tendientes a priorizar los objetivos de la gestión para el área, utilizando todas las herramientas disponibles en la normativa vigente.
- Trabajo articulado entre organismos: El Estado en acción: El trabajo articulado entre la Sennaf, el Inti, el Ministerio de Desarrollo Social y el Programa Juegotecas Barriales

del GCBA de la Nación expresa la voluntad y la posibilidad de encolumnar el trabajo de distintos organismos en función de objetivos comunes.

- Generación de puestos de trabajo: Cada orden de compra impulsa nuevos puestos de trabajo directos. El impacto de este programa es aún mayor si se tienen en cuenta los puestos de trabajo indirecto. La promoción del derecho al juego para niños y niñas en conjunto con la generación de trabajo genuino para los adultos se traduce en un círculo virtuoso de desarrollo social integral.

- Fortalecimiento y transferencias de tecnología: El fortalecimiento de los emprendimientos de la economía social no solamente está dado por la generación de puestos de trabajo y la compra por parte del Estado, sino también a través de las acciones tendientes a la regularización de los mismos por la vía de la inscripción en el Registro Nacional de Efectores Social, las capacitaciones realizadas, los nuevos canales de comercialización abiertos y las certificaciones de los productos ante el INTI por parte de la Sennaf. A esta inversión se suman los montos destinados a certificaciones de juguetes, insumos para la distribución, traslados, etc.

- Capacitación a referentes adultos de centros de infancia: Las capacitaciones, pensadas desde una perspectiva de formación de formadores, propician la existencia de adultos multiplicadores que de manera ho-

rizontal pueden instalar la temática del juego desde una perspectiva de derechos, y como elemento esencial en la construcción de la subjetividad. ¿Qué juegos y que juguetes para qué niños? ¿Qué niños para qué país? En este sentido, se valora el hecho de que los contenidos no alcancen solamente a los equipos técnicos sino también a familias pertenecientes a los territorios.

- Financiamiento de proyectos en territorio para la creación y/o fortalecimiento de espacios lúdicos.

Pero por sobre todas las cosas, es de inapreciable valor dar cuenta de intervenciones a nivel nacional en las que el Estado toma al juego como un elemento prioritario a la hora de planificar políticas públicas destinadas a la infancia de nuestro país.



CONOCIENDO MÁS DE LOS ESPACIOS LÚDICOS DE LA ARGENTINA

INTRODUCCIÓN

Una primera mención se referirá a la opción metodológica elegida por el equipo para la recolección de información, ya que se definió apoyarse en encuestas autoadministradas por medio de un formulario de acceso on line. La cobertura no podía ser de tipo censal, sino que solo alcanzaría a un segmento del universo de espacios lúdicos, radicando la principal dificultad con relación al desconocimiento – por falta de estudios nacionales censales, del universo objetivo.

Las ventajas de este tipo de instrumentos se centran básicamente en su bajo costo y amplia posibilidad de alcance, que, teniendo en cuenta la extensión del territorio nacional, no era una posibilidad para desestimar.

Las desventajas que se nos presentaron con esta opción fueron centralmente dos. Por un lado, la falta de dirección por medio de un entrevistador generó respuestas parciales y autopercepciones diversas en algunas preguntas que presentaban mayor complejidad en su abordaje. Por otra parte, la cantidad de retornos estuvo cercano al 30 % superando la media que marcan diversos estudios, para esta forma de recolección de la información

(se ubica el porcentaje de respuesta entre el 18 y el 20%).

Es necesario revisar el contexto actual y de los últimos años para aportar elementos de análisis al trabajo de campo y el vínculo entre el proceso investigativo y los espacios públicos vinculados con o sin respuesta. Oszlak y O'Donnell (1976) en ya una reconocida forma de definir las políticas sociales, dirán que las mismas se definen a partir de la intervención del Estado en torno a problemas, cuestiones o asuntos sociales, entendidos en sentido amplio, como demandas o necesidades generadas por insatisfacciones en algún grupo o sector de la sociedad, y que se reúnen en conjuntos de acciones y omisiones que manifiestan una determinada modalidad de intervención del Estado en relación con una cuestión que conciba la atención interés o movilización de otros sectores de la sociedad civil. Esta definición, que nos convoca a mirar reflexivamente las acciones del Estado, pero también, y allí reside la novedad, las omisiones, y entender que el Estado no se trata solo del Gobierno, ni es solo administración, tampoco es un simple foro de concertación, sino que se trata de un espacio en el que se

reflejan múltiples contradicciones, a través de alianzas, coaliciones coyunturales y grupos de interés.

El Estado así, no está fosilizado, quieto y construido de una vez. Por el contrario, muta, se reconfigura y se estructura en cada momento histórico según el juego de tensiones, intereses, y representaciones que los diversos sectores sean capaces de imprimirle, en su forma más concreta de construcción de las agendas políticas. Dice Carlos Vilas (1999), que el Estado es a un mismo tiempo estructura de poder, sistema de gestión y fuente generadora de identidades. Desde el punto de vista de la política, el Estado es, ante todo, institucionalización de las relaciones de poder entre fuerzas sociales...". Al entender que el Estado genera identidades a partir de sus iniciativas y propuestas de gestión, podemos acercarnos a observar cómo las organizaciones sociales adaptan parte de sus formatos y dinámicas en su diálogo con el Estado, básicamente a partir de las acciones que este último propone. Partiendo de esta premisa, estamos frente al doble juego de mutuas implicancias. El Estado influye en el accionar de los colectivos sociales, los colectivos pujan y a veces logran instalar determinadas agendas políticas a las gestiones estatales, partiendo de sus intereses y reivindicaciones. En este diálogo, Denis Merklen (2005) dirá que, para las organizaciones sociales, el Estado que administra políticas sociales asume un doble rol, por un lado, es el implementador, el que decide el sobre qué y el cómo de la concreción de la política social,

y en ese aspecto es un posible "aliado" de las organizaciones de base territorial. Pero el Estado también aparece como garante de la integración y en ese punto puede volverse una suerte de "adversario" de las organizaciones, ya que será ante quien se reclame la imposibilidad o insuficiencia de acceso a satisfactores sociales.

En la década de los '90 donde el Estado genera cambios en su rol respecto a las políticas sociales en la forma del acceso y al ejercicio de derechos, a partir centralmente de políticas focalizadas en la propuesta programática de reducción de la pobreza, necesitaba asignar responsabilidades a individuos, y/u organizaciones comunitarias en relación con su propia condición de vulnerabilidad. Las organizaciones sociales de base territorial no quedaron ajenas a estos procesos, por el contrario, asumieron prácticas asistenciales que configuraron su identidad y dinámica, al mismo tiempo que delinearon formatos de acceso a prestaciones sociales en los territorios. Fueron precisamente estos grupos de vecinos organizados – con un rol preponderante de la mujer – que se encontraban para llevar adelante las acciones necesarias para preparar alimentos, para el cuidado de niños, para el reclamo de mejoras en las condiciones de habitabilidad del barrio, para promover mejores entornos de salud, etc. Asumieron una doble función de gestionar y reclamar.

Las políticas sociales van perfilándose a los Programas de Transferencias de Ingresos que caracterizaron a varios países de la re-

gión en la primera década de este siglo. Estos programas permitieron entre otras cuestiones, una circulación mayor de recursos, volcados al consumo cotidiano. En estos contextos diversas organizaciones sociales, que habían nacido y se habían fortalecido en torno a la emergencia alimentaria, desarrollaron otras acciones, y líneas de trabajo, como ser el juego. Acompañaban estas iniciativas con un discurso vinculado a los derechos de la niñez.

Pero estas propuestas lúdicas, culturales, recreativas son débiles e inestables en muchos casos, sobre todo cuando no son alcanzadas por una política pública que las acompañe, en este sentido, los escenarios territoriales tienden a vivir mutaciones permanentes. Estos cambios, impactaron en el trabajo de campo de esta investigación, limitando y retrasando las respuestas de los espacios consultados. En diversas situaciones, estos ámbitos manifestaban la imperiosa necesidad de contar con apoyo del Estado para poder continuar su trabajo territorial, solicitud que no podía responderse ni garantizarse desde el presente estudio. A lo acá expuesto se sumaba que se trabajaba sobre las auto percepciones que las organizaciones tienen sobre sí mismas como espacios lúdicos, lo que reúne una gran diversidad de experiencias, algunas de ellas también que habiendo surgido independientes de las políticas sociales, desconfían de estos diálogos, limitando también las respuestas. Por otra parte, se desconoce el universo, ya que para dar cuenta del mismo se requeriría un estudio censal, solo posible con una planificación,

presupuesto y despliegue a nivel de política pública nacional.

De todas formas, se alcanzó un importante número de organizaciones involucradas en el estudio, ya que se obtuvieron ciento cincuenta respuestas de las siete regiones del país, tanto de procedencia pública como privada. De esta rica heterogeneidad, daremos cuenta en el siguiente informe.

DISTRIBUCIÓN TERRITORIAL

Desde este estudio obtuvimos la localización de los espacios lúdicos que participaron de la encuesta a nivel regional



MAPA DE GEO REFERENCIA:

Elaboración propia
equipo de
investigación
2018

Los Invitados a participar de la encuesta nos ofrecían la siguiente distribución:

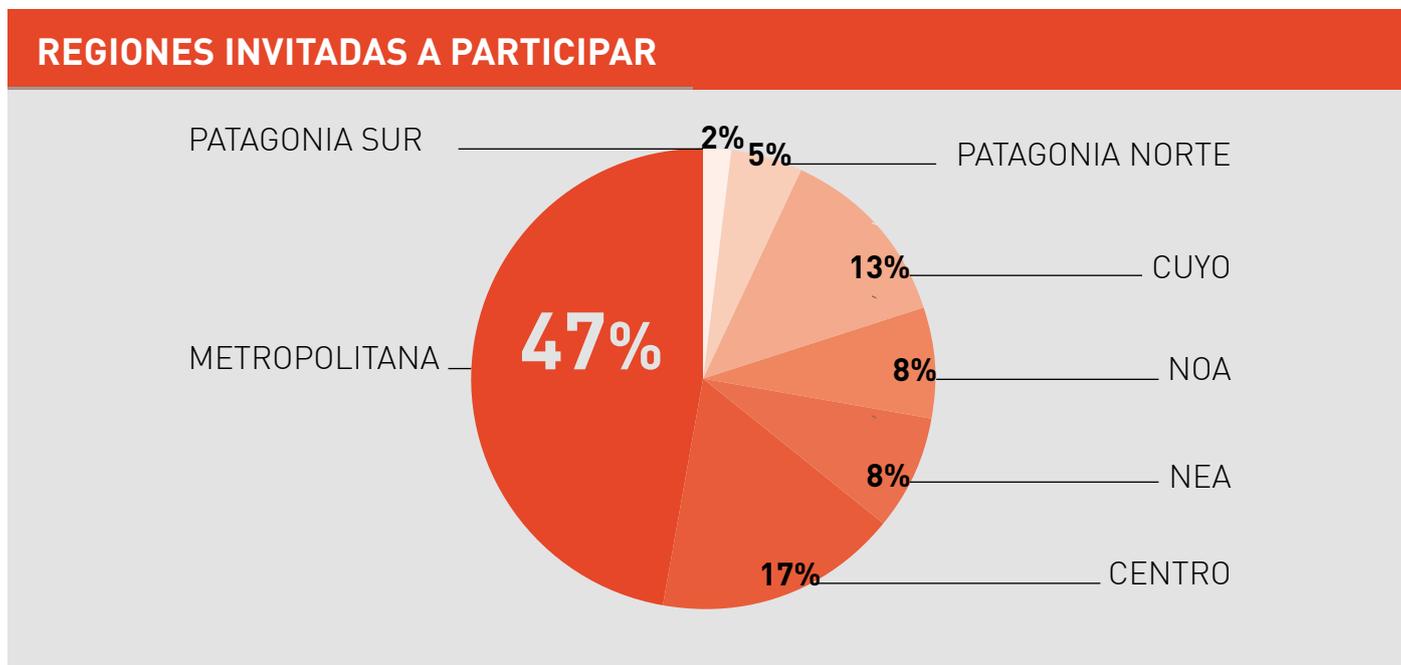


Gráfico N° 1: Regiones invitadas a participar. Elaboración propia equipo de investigación 2018

La distribución por regiones de los 150 espacios lúdicos que participaron de la encuesta es la siguiente⁵:

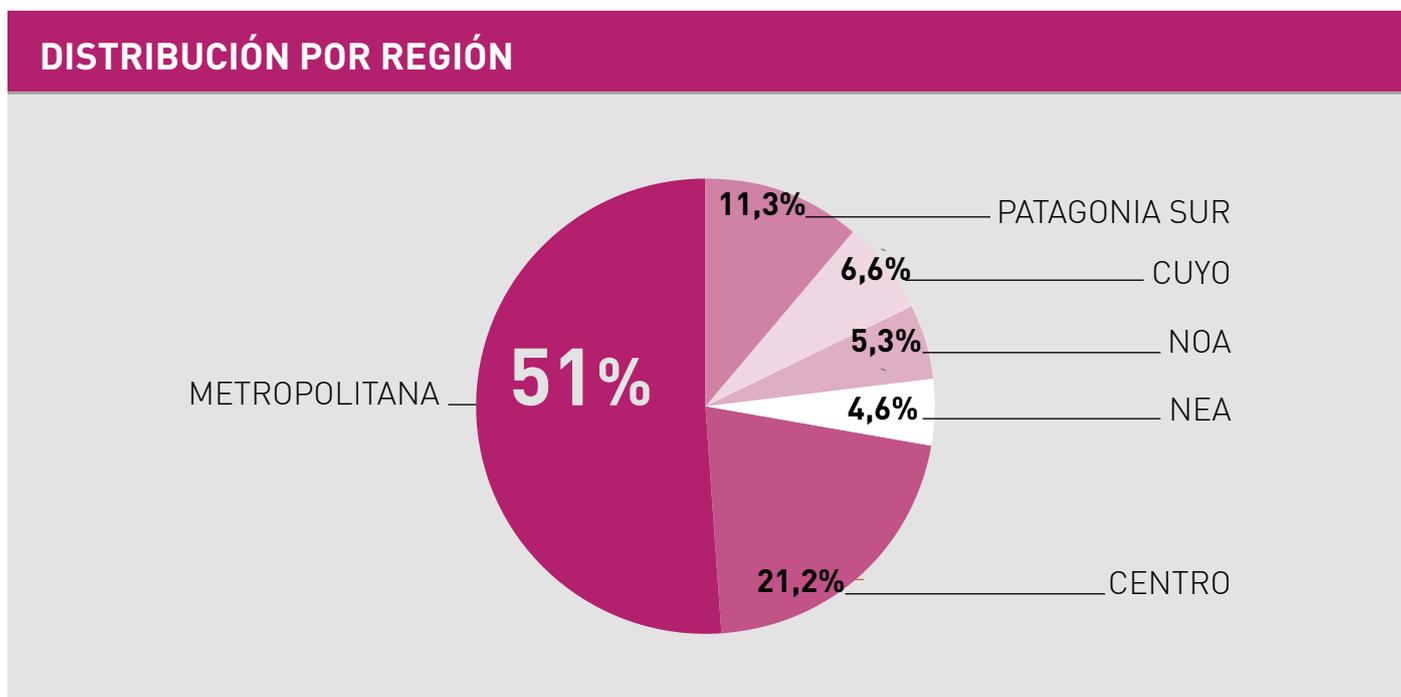


Gráfico N° 2: Distribución por región respuestas recibidas⁶

Elaboración propia equipo de investigación 2018

⁵ <https://www.argentina.gob.ar/interior/secretaria-de-provincias/regiones>

⁶ No se han recibido respuestas de la región patagonia sur.

Se observa que, en la distribución de espacios lúdicos por región, la metropolitana y centro concentran la mayoría de las localizaciones alcanzando un 72%, en coincidencia con una de las hipótesis planteadas. Esto puede explicarse en parte ya que en estas regiones habi-

ta la mayoría de la población del país. Según el censo de 2010 (INDEC) en estas regiones reside el 69% de la población argentina.

Según el Censo del 2010 la población en todo el territorio nacional se distribuye:

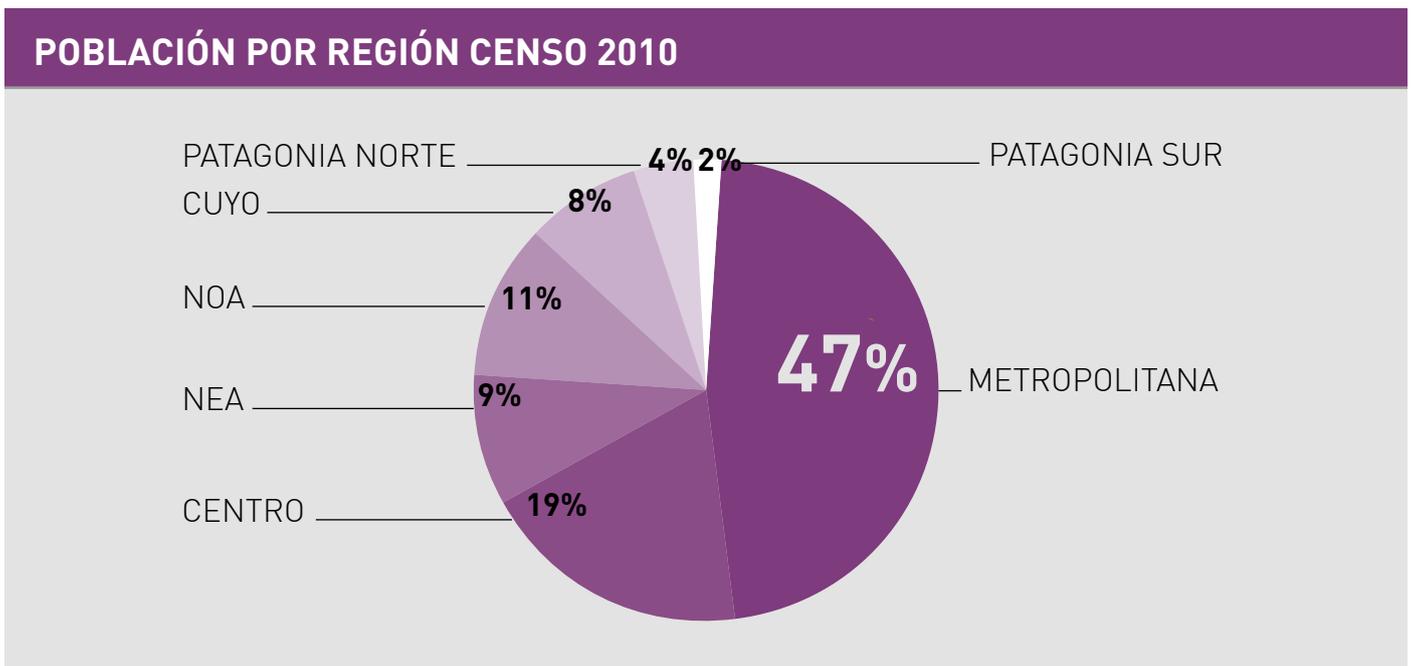


Gráfico N° 3: Fuente INDEC 2010 Censo Nacional – Población por región
Elaboración propia equipo de investigación 2018

Coincidentemente los espacios lúdicos que participaron de la investigación presentan una distribución de localización similar a la distribución total del país.

Es en el territorio donde se constituye “un sistema complejo en el que interactúan las diferentes dimensiones de la vida social” (Comisión Económica para América Latina y el Caribe [Cepal], 2011, p. 14) y donde se concretan los proyectos, interrelacionan los diversos actores y se despliegan las relaciones entre las y los sujetos.

Entendemos que el territorio refiere a la ca-

tegoría lugar, en términos físicos y espaciales donde las y los sujetos desarrollan su cotidianidad, pero a su vez es allí donde se construyen las relaciones sociales entre los sujetos y las organizaciones e instituciones. Es en el territorio donde se despliegan: subjetividades, costumbres, experiencias y la cultura.

Por tal motivo, tomamos la variable de localización como una de las cuestiones a analizar, considerando dentro de nuestras hipótesis de trabajo que el desarrollo de espacios lúdicos tiene mayor despliegue en zonas urbanas que rurales.

Partimos de comprender que los procesos de delimitación y difusión territorial de las ciudades hacen que sea difícil establecer y definir claramente sus límites. No obstante, y a los fines de una mejor comprensión del estudio definimos:

- **Urbano:** cuyas características poblacionales son: su alta densidad, su menor extensión y la dotación de todo tipo de infraestructuras; además de la particularidad de las funciones propias urbanas, especialmente las económicas, concentrándose la actividad y el empleo en los sectores secundario y terciario, con menos participación del sector primario.

- **Peri-urbano:** el concepto se emplea para nombrar a los espacios que se sitúan en los alrededores de una ciudad y que, aunque no se emplean para el desarrollo urbano, tampoco se usan para actividades rurales. Los territorios periurbanos se consideran como áreas intermedias entre lo claramente urbano y lo claramente rural (Entrena Duran, 2004) "Se caracteriza por ser un espacio transicional donde se plasman una serie de interacciones de usos a los que se ve sometido por las acciones sociales. Es muy dinámico y complejo, con características de interfase ecológica y de frontera socio productiva" (Castronovo, R)⁷.

- **Rural:** se entiende como una categoría espacial/geográfica que no define la actividad económica que allí se realiza. Se refiere

a zonas con menor densidad de población y acceso restringido a servicios públicos e infraestructura.

Por otro lado, recuperamos la definición utilizada por el INDEC en el Censo 2010 de Argentina, donde se define zona urbana a aquellos conglomerados de más de 2000 habitantes y rural a los de menos de 2000 habitantes.⁸ Dicho organismo informa la siguiente distribución nacional de población en centros urbanos y zonas rurales.

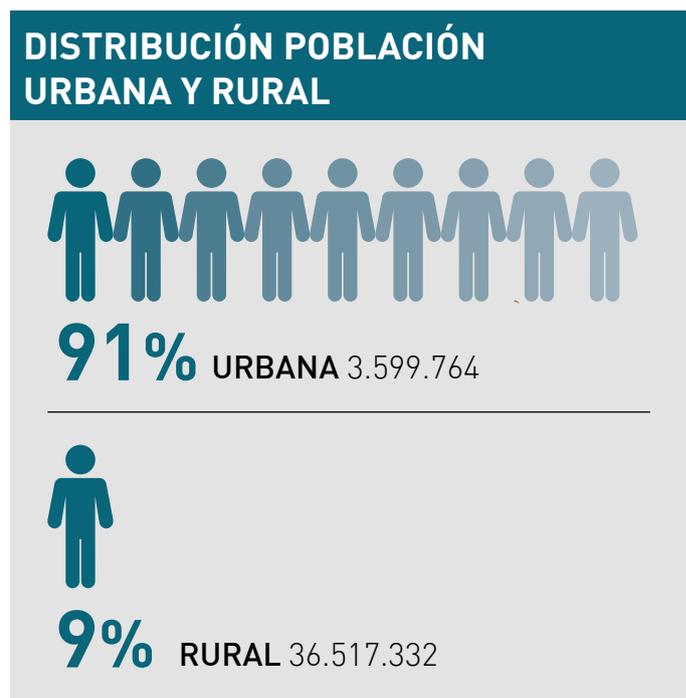


Gráfico N° 4: Distribución población urbana y rural. Fuente INDEC Censo 2010

Elaboración propia equipo de investigación 2018

Del relevamiento realizado en este estudio, surge que los espacios de juego se concentran en los centros urbanos en un 67%, en

⁷ Castronovo, Raúl, disponible en <http://observatoriogeograficoamericalatina.org.mx/egal8/Geografiasocioeconomica/Geografiaurbana/48.pdf>
⁸ Fuente <https://www.indec.gob.ar>

menor medida en los espacios periurbanos 26% y minoritariamente en los rurales 4%, lo cual es coincidente con la distribución poblacional.

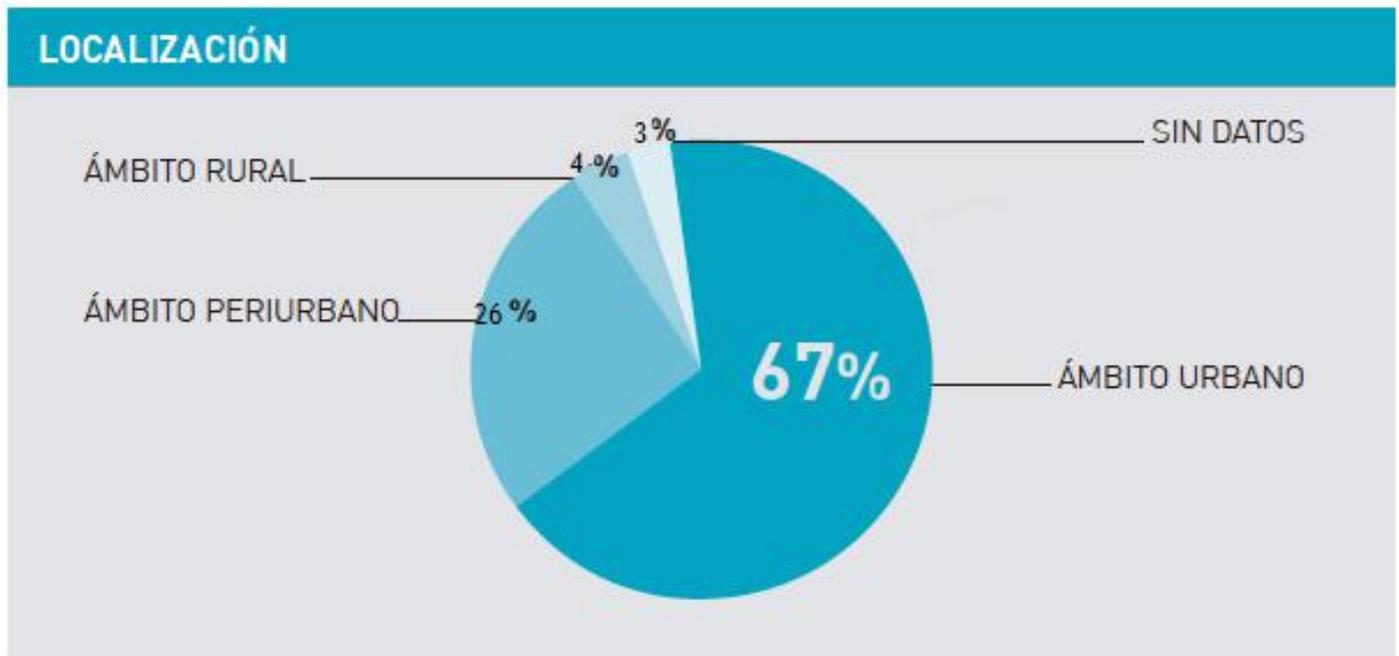


Gráfico N° 5 Localización respuestas recibidas. Elaboración propia equipo de investigación 2018

Respecto de la localización de los espacios de juego podemos destacar que un significativo porcentaje se encuentra en ámbito urbano. Se puede concluir que la problemática que atienden estos espacios está atravesada por la urbanización de las ciudades que no considera a la totalidad de sujetos que la habitan. El desarrollo de las grandes urbes no ha contemplado las restricciones que las mismas generan en el despliegue lúdico de niñas, niños y adolescentes en los espacios públicos.

Se recupera aquí la distinción realizada por Gülgönen (2016) respecto a los derechos de niñas, niños y adolescentes en y a la ciudad. Entendiendo los primeros con sus derechos económicos, sociales y culturales, como por ejemplo el derecho a la salud, a la educación

y a condiciones de vida adecuadas (Unicef, 2012). Los segundos están vinculados a las características físicas del entorno, que impactan sobre la calidad de vida de los niños y son un elemento fundamental de su relación con la ciudad. El desarrollo urbano y sus características y condiciones pueden resultar un obstáculo para el ejercicio del derecho a jugar, así se les niega el derecho a vivir y transitar la ciudad y a jugar en ella en forma libre, independiente y segura.

Las limitaciones en el ejercicio de los derechos de niñas, niños y adolescentes en y a la ciudad son múltiples y complejos y, si bien no forman parte de este estudio, marcaremos aquellos que, a nuestro entender, son centrales.

- la fragmentación urbana y las desigualdades sociales presentes en la ciudad y entre sus habitantes dan lugar a una gran diversidad en términos de acceso a infraestructura y servicios por parte de los niños y sus familias, pero también formas diferentes de vivir la ciudad (Gülgönen, 2016)
- la creación de entornos hostiles para los niños se vincula ante todo con el lugar preponderante otorgado a la circulación vehicular.
- la falta de espacios públicos adecuados donde se pueda jugar (Comité de los Derechos del Niño, 2013)
- las cuestiones vinculadas a la seguridad urbana, conlleva a limitar el uso del espacio público por parte de niñas, niños y adolescentes. Al mismo tiempo, esta tendencia también ocurre en contextos diversos en el mundo, incluso sin altos índices de inseguridad (Comité de los Derechos del Niño, 2013; IPA, 2010)
- las representaciones sociales respecto del valor social del juego en la infancia, priorizando los espacios de aprendizaje formal.

En los últimos años, el reconocimiento de los derechos de niñas, niños y adolescentes, han dirigido una atención creciente hacia el lugar de la infancia en la ciudad. Esta nueva preocupación, que se ha dado a nivel internacional y tanto a nivel académico como en términos de políticas públicas (Unicef, 2012)

A partir de un análisis situado en Argentina

en los últimos años, podemos destacar que se ha generado un proceso de reconocimiento de esta vacancia en la planificación urbana y un incipiente reconocimiento de este derecho por parte de alguno de los actores institucionales. En tal sentido, en algunas ciudades se han desarrollado programas y políticas vinculadas a la creación de dispositivos lúdicos y generar intervenciones en el espacio público que habilitan y/o promueven el uso lúdico del mismo.

La formación de dispositivos institucionales, si bien no siempre abona a la recuperación del espacio público como espacio de juego de niñas, niños y adolescentes, si logra poner en agenda la cuestión del derecho a jugar como parte del proceso que consideramos necesario para reinstalar el juego en el espacio público.

CREACIÓN E HISTORIA DE LOS ESPACIOS LÚDICOS – REFLEXIONES EMERGENTES

A mediados del siglo XX comienzan a debatirse algunas construcciones referidas a la infancia desde distintos ámbitos de pensamiento, conformando un nuevo imaginario con relación a los niños, niñas y adolescentes. Estas construcciones fluctúan entre la consideración respecto de ser objeto de tutela del adulto, o bien la devenida a partir del cambio de paradigma en cuanto a considerarse los mismos como “sujeto de derechos” fundamentalmente desde de la aprobación de la Convención Internacional sobre los Derechos del Niño.

En algún sentido podemos comprender que

el surgimiento de una mayor cantidad de ámbitos orientados al trabajo con niños y niñas se haya debido a lo que Diana Marre (2014) menciona como la “madurez” de la idea de infancia a partir de un singular desarrollo de los estudios que emergen de la Convención de los Derechos del Niño. En relación de las concepciones antagónicas en cuanto a la idea de niñez y adolescencia, estas tensiones también se materializan en las instituciones de atención de los mismos.

Al respecto podemos decir que en relación al presente estudio nos ha parecido significativo conocer las instituciones que albergan espacios lúdicos dirigidos a niños y niñas, notando que hemos encontrado como resultado la constitución de organizaciones de la comunidad abocadas al trabajo con dicha franja poblacional desde principios de siglo hasta el presente, con un notable incremento de organizaciones dedicadas a la infancia, el juego y la recreación a partir de mediados de los años noventa. Hasta entonces podemos dar cuenta de ofertas y propuestas dirigidas a niños y niñas, que se presentan en un modesto número hasta desarrollarse en modo brevemente ascendente entre 1995 y 2006.

A partir de 2006 - año posterior a la sanción de la Ley de Protección Integral de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes en la Argentina 26061 - se inaugura una nueva etapa en el accionar de lo público, pero sobre todo se inicia el intento de poner fin a casi 100 años de Patronato de Menores. En este

momento desde el Ministerio de Desarrollo Social de la Nación se propuso impulsar políticas sociales tendientes a “la reconstrucción del tejido social (...) impulsando los Sistemas de Protección Integral de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes en todo el territorio nacional, con una mirada transversal e integradora, con un fuerte sentido de equidad territorial.”⁹.

Por otra parte, el salto en el incremento de creación de instituciones abocadas a la infancia se da a partir del impacto de la sanción de la ley 26061 y las formas de pensar la niñez que trae consigo. Las propuestas buscan consonancia con los nuevos marcos normativos que trajera implícito el cambio de paradigma. Los espacios de atención a niños y niñas, como así también los campos de estudios y de formación en infancia en la región se verán disputados desde este nuevo marco. Al respecto, vale traer un párrafo que quizás pueda ayudar en la interpretación de los datos relevados en el cuadro que sigue a continuación, asociado al siguiente fragmento que hacemos mención:

“A mediados de 2010 se dio inicio al Proyecto de Conectividad de Postgrados en Derechos y Políticas Públicas para la Infancia, desarrollado por Equidad para la Infancia junto a las oficinas regionales de PNUD y UNICEF. La propuesta busca proveer un análisis sobre la enseñanza y producción del conocimiento en materia de infancia y adolescencia en la región, y articular los procesos de formación que se desarrollan en este campo”¹⁰.

9 Políticas Sociales en Acción. La Bisagra. Consejo Nacional de Coordinación de Políticas Sociales. Ministerio de Desarrollo Social, Bs. As., 2007.

10 Proyecto de Conectividad de Postgrados en infancia, derechos y políticas públicas Equidad para la Infancia, 2010.

La divulgación de proyectos académicos de investigación y formación, han sido, entre otras iniciativas, impulsores de la mayor cantidad de dispositivos de oferta de atención a la niñez. En este mar-

co también emergen políticas públicas como da cuenta la Asignación Universal por Hijo, la creación del Programa Primeros Años. (López, N: 2012)

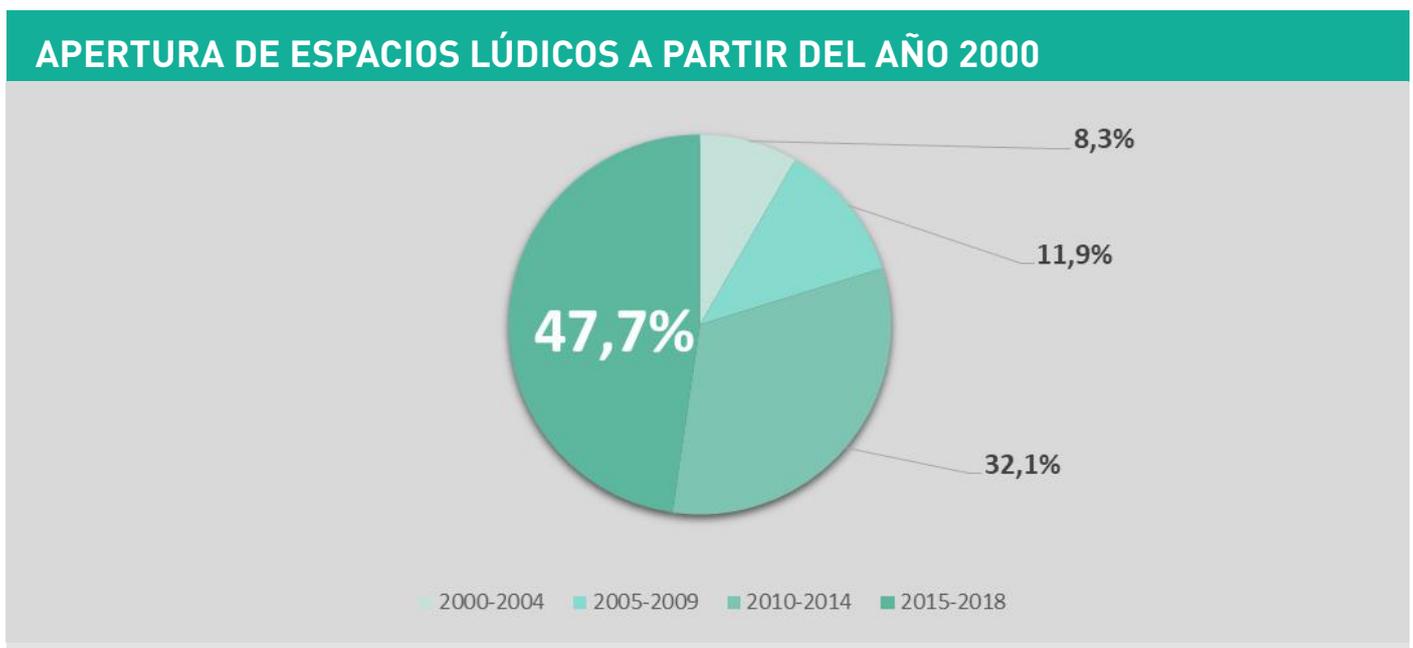


Gráfico N° 6 Apertura de Espacios Lúdicos a partir del 2000.
Elaboración propia equipo de investigación 2018

Por otra parte, resulta importante destacar que se ha notado un incremento significativo de espacios lúdicos durante estos tres últimos años. Entendemos que tendría relación con mayores ámbitos de difusión y divulgación, respecto de la importancia de profundizar el trabajo en cuanto a políticas públicas en materia de niñez y adolescencia, al mismo tiempo que se trata de propuestas o iniciativas organizacionales factibles de implementar.

Por último, cabe mencionar que, dentro del presente estudio, 29 organizaciones (el 19,33%) no han consignado fecha de creación

de los dispositivos institucionales que los contiene como espacios lúdicos.

Haciendo un recorrido por las historias que describen las construcciones por las cuales comienzan a crearse diversos espacios lúdicos que han participado de la presente investigación, podemos dar cuenta de una gran variedad de causales que dieran origen a los mismos. Resulta significativo que aproximadamente el 23% de las entrevistas no han podido o han omitido describir parte de la construcción histórica de la organización que integran.

Crear, ampliar, habilitar espacios de encuentro de niñas y niños en el barrio, desde y para la comunidad, han sido algunas de las variables de mayor mención - un 20,66% - por parte de las organizaciones. Fundamentan la generación de estos espacios en que los territorios no contaban con ofertas suficientes que dieran lugar al juego de niñas, niños y adolescentes.

En varias ocasiones la cuestión de la “contención” social surge de manera reiterada, al menos en el 8% de las entrevistas, sobre todo en comunidades que dan cuenta de familias expuestas a situaciones de vulneración de derechos. A la vez que hemos relevado en este mismo sentido, un número de expresiones que asocia contención social a la necesidad de creación de espacios de juego - en un 5,86% - para “sacar a los niños de la calle” bajo una propuesta lúdica concreta.

En el 5,34% de los casos refieren en la búsqueda de canalizar la disposición de ámbitos creativos, artísticos, de expresión y juego destinados a promover alternativas recreativas de las que puedan participar no solo niños y niñas, sino también sus familias y la comunidad y así poder ejercer libremente el derecho a acceder a espacios de juego, esparcimiento y recreación.

En algunos casos se evoca el origen de estos dispositivos como sostén y complemento de otros objetivos institucionales primarios, como lo es la creación de talleres de recreación en hogares de tránsito y/o de niños y niñas judicializados - el 2,67%; como extensión de otras actividades de las cuales los mismos

participan: comedores, copa de leche, jardines comunitarios, merenderos - el 9,34%; y en talleres culturales, artísticos y expresivos - el 3,34%. Cabe resaltar en este apartado que es significativo el porcentaje de organizaciones que menciona en su historia previa a la actividad lúdica, haber ejercido alguna actividad de tipo comunitario - 18% -, que de algún modo han concluido ante algún análisis o diagnóstico barrial con la necesidad de generar espacios lúdicos que complementen las acciones asistenciales básicas existentes.

También es importante considerar que muchos de estos emprendimientos comunitarios (15%) han encontrado en varias ocasiones el impulso de programas nacionales (Jugando construimos ciudadanía; Primeros años; CEC; CIC) y/o locales a través de algunos organismos provinciales (Gobierno de la provincia de Mendoza; Dirección de Deportes y Turismo de la Provincia de Tucumán) y municipales (Programa Juegotecas Barriales CABA, Programa Juegotecas Barriales de la Ciudad de La Plata)

Surge también del análisis que en algunos casos se mencionan en un 3,34% a los talleres lúdico-recreativos como herramienta para el trabajo con familias, para momentos de vinculación y revinculación familiar en el caso de niños y niñas en hogares bajo medidas de excepción; talleres para madres adolescentes a fin de afianzar vínculos con sus bebés, espacios de intercambios lúdicos intergeneracionales entre niñas, niños, adolescentes, adultos mayores.

El surgimiento de los espacios lúdicos se vincula tanto a iniciativas de colectivos comunitarios o redes de instituciones de organizaciones gubernamentales y no gubernamentales, como a experiencias individuales. Estas concentran un 5,86% y han generado espacios de promoción del juego en la infancia; ya sea por origen de una necesidad familiar concreta en cuanto a generar un dispositivo que integre juego y discapacidad y su posterior extensión hacia el resto de la comunidad; o bien docentes activos o jubilados, y/o colectivos docentes interesados en ser replicadores de experiencias lúdicas a partir de propiciar y difundir la importancia del juego en la vida de niños y niñas.

Otras experiencias han llegado a construirse a partir de pensar propuestas en espacios de salud en un porcentaje destacable - 18%. Estas responden desde el juego, a necesidades terapéuticas específicas, o bien para el tratamiento de patologías y/o condiciones especiales de niños, niñas y adolescentes. Como parte del tratamiento se trabaja en la integración con pares "donde el juego constituye una herramienta y es un valor en sí mismo por lo que los espacios para el despliegue del jugar tienen un lugar de suma importancia" - refería una de las respuestas de los referentes entrevistados.

Dentro del resto de las descripciones de los espacios lúdicos en salud preferentemente a nivel de efectores comunitarios refieren: proyectos de grupos de residentes en salud que han logrado sostenerse posteriormen-

te al paso de estos; proyectos lúdicos en la sala de espera, emergentes de propuestas de profesionales del área que aún continúan y de modo más institucionalizado al ser promovidos por instancias gubernamentales provinciales y municipales. Dentro de esta área también podemos mencionar que en algunos casos la propuesta lúdica ha surgido a partir de diferentes análisis diagnósticos para el abordaje de temas tales como prevención en violencia familiar; abordaje de tratamientos en adicciones; situaciones de niños y niñas en situación de riesgo nutricional; desarrollo de la psicomotricidad. En otros casos se registran propuestas para acercar el juego a los niños y niñas con internaciones prolongadas o bien a proyectos de prevención con jóvenes en situación de consumo de sustancias. Algunos de ellos estarían vinculados a instituciones confesionales

Otro sector que surge en forma significativa en el análisis de las entrevistas (16%) concentra todas aquellas propuestas de juego que han surgido de centros culturales y recreativos, jardines comunitarios, bibliotecas infantiles fijas o itinerantes, intentando perseguir objetos tales como: brindar contención frente a crisis sociales de fuerte impacto socioeconómico (año 2001), o generar entornos comunitarios de sostén y acompañamiento familiar a un conjunto de trabajadores de diversos ámbitos (feriantes, portuarios, etc.). A la vez se ha registrado por lo menos en dos ocasiones el relato de promover espacios de formación artística, accesibles a través de propuestas recreativas, acercando

el arte como un recurso al alcance del entorno barrial, impulsado por grupos de teatro comunitario o colectivos artísticos que posteriormente a las propuestas iniciales han podido anclarse en territorio por medio de convenios con instancias gubernamentales de nivel local. Se suma a este grupo propuestas que conservan, exponen e interactúan en el tiempo, históricas prácticas lúdicas con el presente, a través de museos que revalorizan juegos y juguetes en un trayecto del tiempo a la vez que generan canales de diálogos lúdicos con sus visitantes actuales.

En relación con las propuestas asociadas al surgimiento en espacios lúdicos con fines educativos se han registrado un 5% de organizaciones con dicho fin. Surgen a partir de inquietudes de profesionales agrupados en redes de organizaciones locales que abordarán problemáticas en los aprendizajes de niños y niñas; o bien producto de proyectos institucionales anuales orientados en el ejercicio de lo lúdico como recurso didáctico y sustentable a partir del reciclado de materiales y centros de educación popular. Estos espacios suelen ser habilitados para el desarrollo de prácticas preprofesionales de diversas disciplinas (Psicología, Trabajo Social, Técnicos en Recreación, Psicomotricidad etc.), tomando al “juego como facilitador de la educación e intervención social”.

Otros espacios de juego han sido emergentes de propuestas lúdicas con base en intereses por generar y difundir encuentros de juego de mesa y de ingenio y en otro orden más

asociado a niños y niñas podemos mencionar que hemos registrado una experiencia lúdica que ha surgido en torno a fomentar espacios y encuentros de juego y yoga.

DE LOS OBJETIVOS

Toda organización comienza sus movimientos iniciales en un momento y un territorio en particular y a su vez tiene una historia previa al presente. Algunas han iniciado sus caminos con el andar de personas con determinadas miradas o inquietudes con relación a la construcción y/o participación social. Otras, ese andar se relaciona a partir de observar necesidades particulares de una comunidad y sus grupos poblacionales, persiguiendo determinados objetivos que podrán hoy coincidir o no con aquellos propósitos iniciales que los reuniera.

En esta oportunidad nos ha interesado relevar los objetivos iniciales de todos aquellos que han participado en el presente estudio y contienen hoy, dentro de sus actividades y propuestas espacios lúdicos. Al respecto de estos podemos decir que:

El 26% de los casos ha coincidido en mencionar que sus objetivos iniciales han girado en torno a “propiciar, garantizar, defender, fomentar, favorecer, valorizar, el derecho a jugar de niños, niñas y adolescentes”, con distintos fines y/o ámbitos a saber:

- Construir identidad
- Aportar a la construcción de niños como sujetos sociales donde la práctica lúdica sea

su actividad central

- Brindar oportunidades
- Generar pertenencia barrial
- Fortalecer vínculos entre pares, con

familias

- Impactar en familias y cuidadoras
- Propiciar condiciones favorables en un proceso de internación

El 16% de los entrevistados han expresado que el objeto del espacio que representan estaría enfocado a:

- Ofrecer, habilitar, brindar un espacio de juego, un espacio lúdico para contribuir a:
 - Desarrollar la creatividad e imaginación
 - Compartir el tiempo libre y actividades cotidianas
 - Habilitar un ámbito donde socializar, jugar en un marco de contención

Y, en menor medida con el fin de:

- Compartir experiencias en la naturaleza
- Colaborar en el desarrollo de las relaciones de madres con sus bebés.

Un 14,66% ha expresado que dentro de sus propósitos iniciales el generar ámbitos donde los niños “se desenvuelvan”, y un 11,33% han indicado al “juego como herramienta de transformación social”.

El 9,34% de las organizaciones han mencionado dentro de sus objetivos iniciales el generar actividades que tiendan a la inclusión e integración de niñas, niños y/o personas que

transitan cierto grado de vulneración de derechos. También en algunas organizaciones se vincula lo lúdico a lo deportivo.

En cuanto a sectores más relacionados específicamente a espacios educativos, por lo menos el 7,33% ha manifestado intentar brindar en su oferta todas aquellas actividades que tiendan al desarrollo de capacidades, potenciar la imaginación, estimular la creatividad, colaborar con el desarrollo autónomo de niños y niñas y estimular la construcción de aprendizajes.

En lo referente a efectores relacionados con espacios del cuidado y prevención en salud el 9,33% ha indicado dentro de sus propósitos perseguir fines terapéuticos y el 10,66% ha expresado intentar desarrollarse en el ámbito terapéutico social. Excepcionalmente se ha mencionado perseguir el propósito de “aprender a socializar cuestiones de psicomotricidad”; o “favorecer vínculos en espacios de terapias educativas”.

En los espacios que se identifican más con la promoción cultural, el 16% ha coincidido en que sus espacios han surgido con el objeto de promover espacios de encuentro entre pares, ligados a la creatividad, a compartir juegos entre niñas y niños de la misma comunidad. Aquí incorporamos a las organizaciones que proponen trabajar “juegos originarios”.

En las organizaciones ligadas a prácticas de algún culto religioso han expresado que dentro de sus objetivos institucionales fundantes se ha perseguido el objeto de difundir y

aprender “valores” en ámbitos ligados a brindar asistencia social, apoyo y un lugar seguro donde los niños no se encuentren solos en las calles.

ACERCA DE LA NATURALEZA DE LOS ESPACIOS LÚDICOS.

Uno de los interrogantes que movilizó esta indagación estuvo vinculado al alcance de la respuesta estatal para garantizar el derecho a jugar de niñas y niños, y los diferentes modos que esta respuesta puede adquirir. Reconocer quién asume el derecho a jugar como una cuestión a atender permite analizar, más allá de lo normativo y discursivo, la relevancia de este derecho dentro de las políticas públicas, y recuperar “el proceso social tejido alrededor del surgimiento, tratamiento y resolución de cuestiones ante las que el Estado y otros actores adoptan políticas” (Oszlak, 1981).

La Observación General N.º 17 (Comité de los Derechos del Niño 2013) reconoce que “es necesario asegurar que se cumplan ciertas condiciones para que el derecho al juego se realice plenamente. Es indispensable que los niños se sientan libres de presiones perjudiciales, violencia, discriminación y peligros físicos. Precisan tiempo y espacios adecuados. Es imprescindible que cuenten con el acceso a ambientes naturales, a recursos materiales y al contacto con otros niños. También necesitan que los adultos que los rodean reconozcan la importancia del juego y la legitimidad de su exigencia, además de brindar su apoyo a los niños en las actividades lúdicas. Los gobiernos

deben, por lo tanto, obrar por la promoción y la protección de estas condiciones” (Brooker, 2013).

Ahora bien, este deber del Estado frente a la obligación de garantizar el derecho al juego puede plasmarse de diferentes maneras y con roles diversos. La acción de Estado en el desarrollo de políticas públicas ha sufrido transformaciones a lo largo de los últimos años, desplegando diversas modalidades de intervención y delegando parte de estas intervenciones en las organizaciones de la sociedad civil y el mercado. Así, hoy puede pensarse que el Estado aborda esta obligación de garantizar derechos que emana de la CDN a partir de:

- el desarrollo de políticas y programas ejecutados en su totalidad por sí mismo
- programas de transferencia de bienes y servicios a diversas organizaciones, financiando programas gestionado por privados, provisión de materiales, recursos o asistencia técnica.
- como intermediario y garante por su supervisión, de programa de transferencia monetaria de carácter internacional.

En esta línea, al recuperar la dependencia de los espacios lúdicos relevados, pensamos las siguientes categorías donde intentamos plasmar las diversas formas de organización con mayor o menor participación estatal que asumen los espacios:

Podemos reconocer cuatro grandes agrupamientos:

- Gubernamentales: En sus diferentes niveles nacional, provincial y municipal. En esta categoría agrupamos quienes refirieron una dependencia totalmente estatal.

- Mixtas: Aquí se agrupan las gestiones asociadas entre uno o más actores, dentro de los cuales al menos uno de ellos es estatal, en cualquiera de sus niveles.
- Organizaciones de la Sociedad Civil (OSC): Si bien se reconocen múltiples formatos y propósitos que las diferencian, entendemos por OSC a las formas de organización y/o asociación de personas que se conforman con un fin determinado vinculado al bienestar general y sin proponerse un rédito económico. Dentro de este agrupamiento podemos distinguir cuatro formatos que tuvieron mayor presencia:
 - ASOC CIVIL O FUNDACIÓN: Aquellos que se integran en una personería jurídica y un ideario institucional que los contiene.
 - GESTIÓN PROPIA: Aquellos que no se reconocen como parte de ningún espacio institucional. Son independientes y sin fines de lucro.
 - RELIGIOSA: Aquellos que se reconocen dentro de un culto o credo religioso
 - ORG SOCIAL O MOVIMIENTO: aquellos que se refieren a un movimiento social.
- Privados: aquellos emprendimientos que se refieren como de gestión propia y tienen fines de lucro.

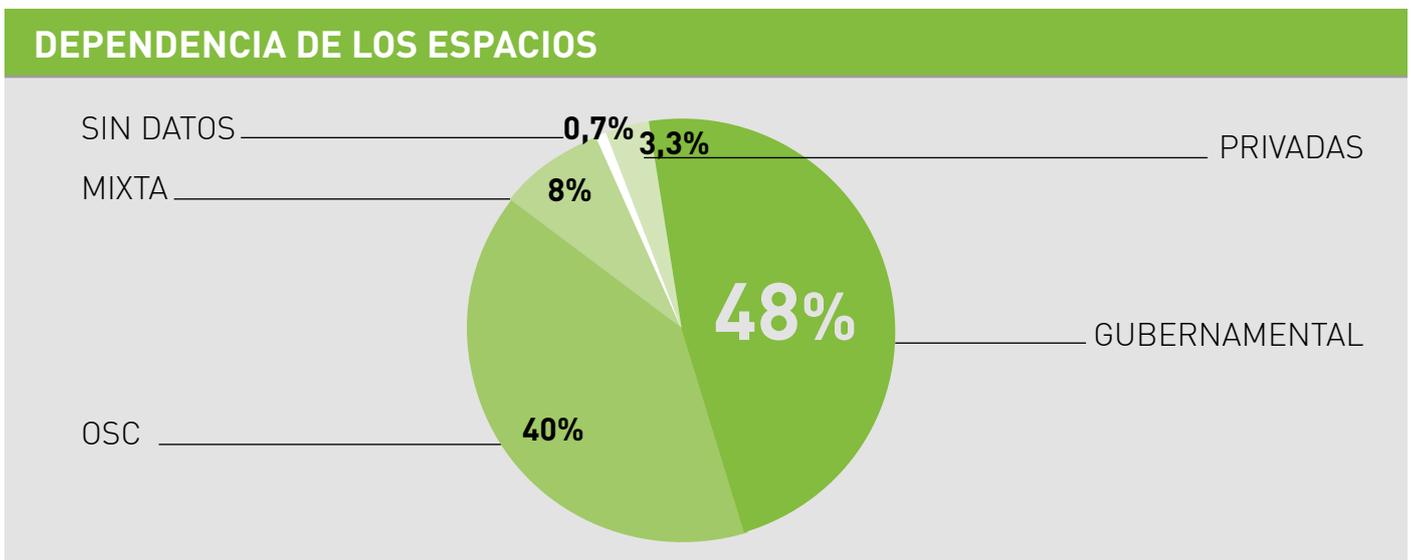


Gráfico N° 7 Dependencia de los espacios. Elaboración propia equipo de investigación 2018

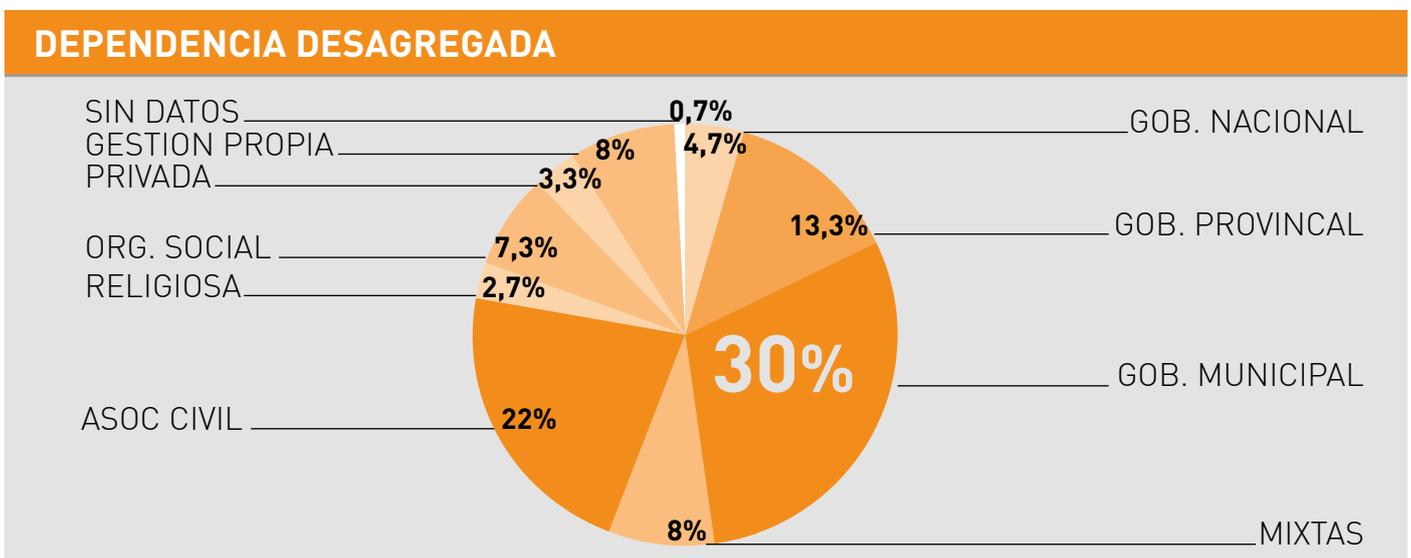


Gráfico N° 8 Dependencia desagregada. Elaboración propia equipo de investigación 2018

Como se puede observar en el gráfico que precede el desarrollo de espacios de juego para niñas y niños está a cargo del Estado en sus distintos niveles (Municipal, Provincial y Nacional) en un 48 % de las encuestas recibidas. Un 40 % están a cargo de diversas formas de organización que se da la sociedad civil y sólo un 8% se presenta como de gestión mixta donde se articulan Estado y Sociedad Civil. Ha sido mino-

ritaria la información recabada de espacios de gestión privada (3,3%).

Entendemos que la participación de la sociedad civil es relevante en el desarrollo de proyectos territoriales, pero sin la presencia activa del Estado garantizando continuidad y sustentabilidad a los proyectos, estos suelen estar atados al devenir de las necesidades y posibilidades de obtener recursos de las organizaciones.

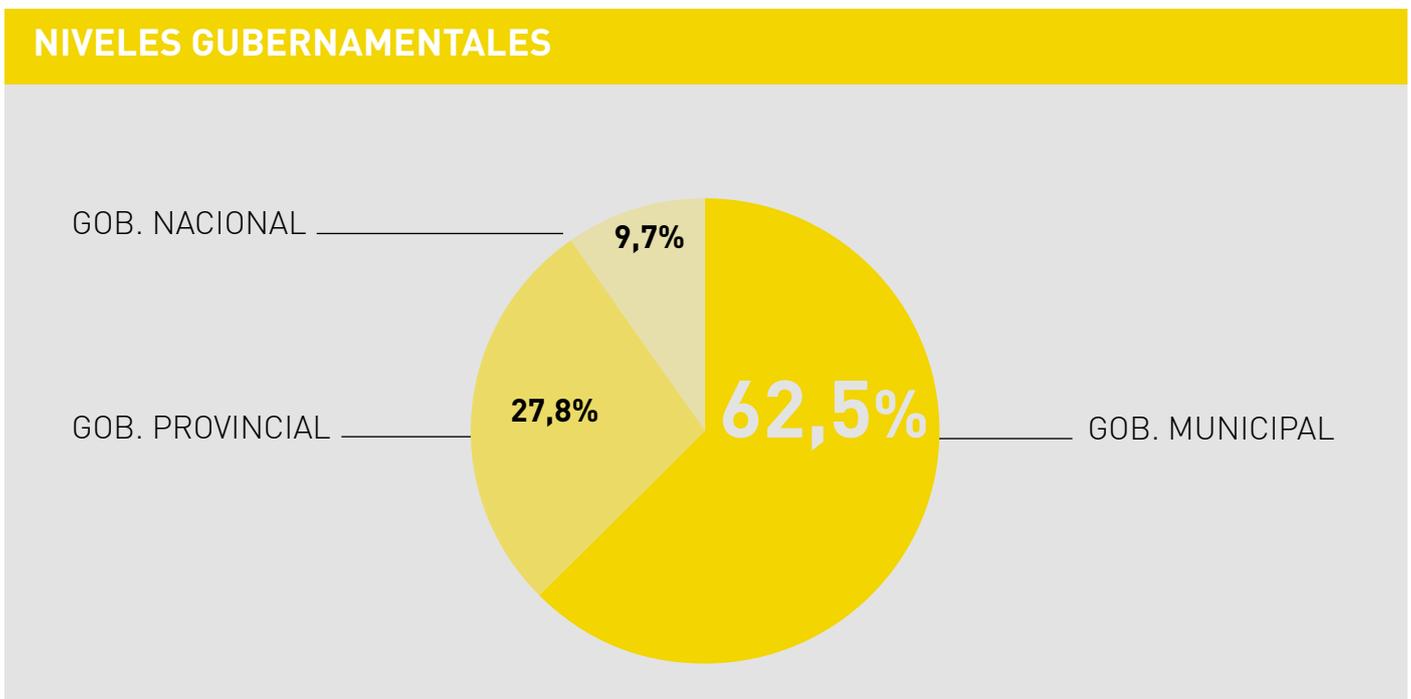


Gráfico N° 9 Desagregación de niveles gubernamentales
Elaboración propia equipo de investigación 2018

Interesó desagregar el nivel gubernamental que desarrollaba actividades o programas vinculados al derecho a jugar, ya que evidencia una clara demanda de cercanía territorial al ser abordados por gobiernos municipales. En similar sentido desagregamos las diversas formas en las que se organiza la sociedad civil, ya que entendemos que las mismas no

están abstraídas de las tensiones sociales en las cuales realmente se insertan y responden a diversos intereses y objetivos que superan el denominado “bien común”. Parte de reconocer la vinculación de los distintos actores de la Sociedad Civil con sectores fundamentales de la sociedad capitalista, principalmente con las clases sociales (Iamamoto, 2007).

CLASIFICACION DE ORGANIZACIONES DE LA SOCIEDAD CIVIL (OSC)

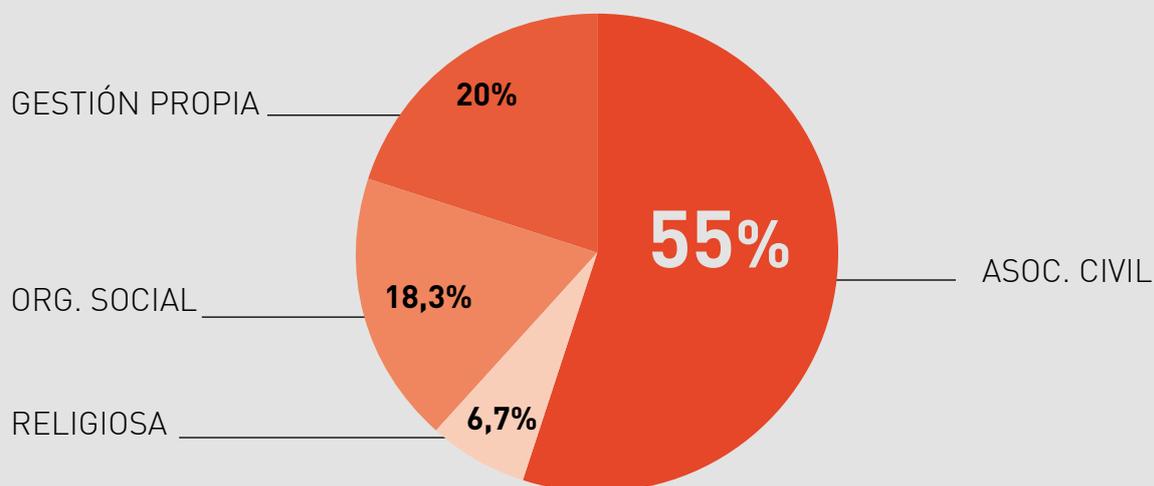


Gráfico N° 10 Desagregación Organizaciones de la sociedad civil según tipología
Elaboración propia equipo de investigación 2018

Destacamos en este análisis aquellos que se han identificado como “organización o movimiento social”. Este formato ha surgido fuertemente a fines de la década del 80 en los sectores populares a partir de un repliegue territorial frente a los procesos excluyentes y a la debilidad de los mecanismos de protección social desarrollados por el Estado (Merkel, en Ierullo 2014). En esta línea fueron emergiendo formas de organización orientadas en un principio a la satisfacción de las necesidades de supervivencia - comedores comunitarios- y que, frente a nuevas coberturas por parte del Estado, han podido asumir otras demandas como la de recreación para las niñas y niños de los barrios. En tal sentido Ierullo (2014) destaca en su estudio “es importante resaltar que en este proceso de consolidación territorial los comedores comunitarios no se circunscribieron solamente a la provisión de alimentos, sino que fueron ampliando sus

acciones a otras esferas del cuidado infantil. A través de las mismas lograron extender la permanencia de los niños en estas instituciones. En este sentido se incorporaron espacios recreativos y lúdicos para niñas y niños, apoyo escolar, controles de salud, roperos comunitarios, bibliotecas, jardines maternales, etc.”

Otra cuestión que interesa resaltar a partir de la información brindada es la mínima articulación entre los diversos niveles de la administración estatal y las diversas formas de organización de la sociedad civil, siendo solo el 8% de las propuestas asumidas en forma conjunta. La relación de Estado con las formas de organización que se da en la sociedad civil generalmente está basada centralmente en la transferencia de recursos económicos y no necesariamente en la construcción de un proyecto conjunto. (De Piero, 2005)

Esta distribución permite realizar varias lecturas:

- La cuasi paridad entre los espacios que tienen algún tipo de pertenencia estatal en cualquiera de sus niveles; frente a los espacios en los que no hay ningún tipo de participación del Estado.
- La baja tasa de espacios de gestión mixta.
- Una gran ausencia de la educación superior en el desarrollo de acciones que favorezcan el acceso al juego.
- La muy alta injerencia de lo local en la responsabilidad del sostenimiento de los espacios lúdicos, ya sean gubernamentales o no gubernamentales.
- Existe un grupo de espacios lúdicos que no tienen pertenencia estatal, pero que tampoco se reconocen como una institución no gubernamental, o como parte de una organización o movimiento. A este grupo lo denominamos gestión propia.

Avanzando luego en la encuesta, cada espacio debió responder acerca de si integra algún programa estatal. Aquí hay un 47 % que respondió que sí, mientras que el 53% restante respondió negativamente. El 47% contrasta con el desglose anterior en donde queda cla-

ro que la pertenencia estatal es mayor; lo cual muestra que existe un 1% que no se auto percibe o no se siente representado o parte de la dimensión de la estatalidad de la cual son integrantes. Se infiere que esta diferencia aplica a los espacios mixtos, los cuales aun siendo de doble pertenencia (y una de ellas es el Estado), quienes son sus referentes se auto perciben más como un espacio no estatal.

INTEGRA ALGÚN PROGRAMA ESTATAL?

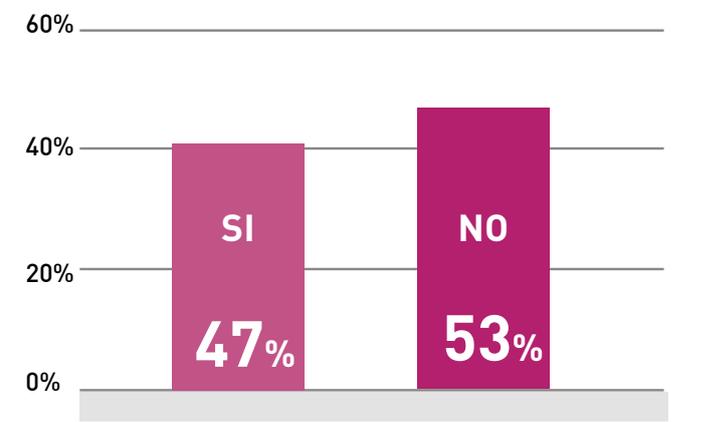


Gráfico N° 11 Integración a programas estatales. Elaboración propia equipo de investigación 2018

Más allá de esta discrepancia, la integración con algún programa estatal aludida es la siguiente:

QUÉ PROGRAMA ESTATAL INTEGRA?



Gráfico N° 12 Tipología de programa estatal en la que se insertan. Elaboración propia equipo de investigación 2018.

Puede observarse la clara preponderancia de la integración al sistema de protección de derechos local, y de los programas locales de juegotecas existentes en los distintos territorios (75%).

Es pertinente el vínculo de pertenencia con el sistema de protección local, ya que - tal como lo enuncia la ley 26.061 en su art. 32 - dicho sistema 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, provincial y municipal, destinadas a la promoción, prevención, asistencia, protección, resguardo y restablecimiento de los derechos de los niños, niña y adolescentes”; el cual opera en tres niveles: las políticas públicas, las medidas de protección integral, y las medidas de protección excepcional. En este sentido, los espacios de juego comunitarios operan como lugares de promoción de derechos, en especial favoreciendo el acceso al derecho a jugar.

En referencia a ser parte de los programas de juegotecas, denota el crecimiento y visibilización que ha tenido el juego desde una perspectiva de derechos en las políticas públicas de infancia. No obstante, teniendo en cuenta que hay un alto porcentaje de encuestas recibidas de la zona de Ciudad autónoma de Buenos Aires y del gran Buenos Aires, es posible pensar que este porcentaje no pueda ser del todo extensible al resto del país. Son pocos los municipios que - en relación con la totalidad existente - cuentan con espacios públicos de acceso al juego de manera permanente como parte de una política pública de infancia. Aquí se puede realizar una diferenciación entre quienes desarrollan un programa de juegotecas, de quienes sostienen juegotecas con financiamiento local.

De la información disponible se desprende que, de los más de 2.100 municipios existentes en la Argentina, sólo siete poseen un programa de juegotecas como una política pública estructurada:

MUNICIPIOS CON PROGRAMA DE JUEGOTECAS COMO POLÍTICA PÚBLICA	MARCO NORMATIVO
Ciudad Autónoma de Buenos Aires	Ley 415 /2000
La Plata - Provincia de Buenos Aires	Ordenanza 10830/2011
Comodoro Rivadavia – Pcia. de Chubut	Programa dependiente de la Dirección General de Promoción Social y Comunitaria, de la Secretaría de Desarrollo Humano y Familia “Programa Juegotecas Comunitarias”, En funcionamiento desde 2015

Mendoza – Pcia. de Mendoza	“Programa Juegotecas” de la Dirección de Familia, Niñez y Adolescencia; dependiente de la Subsecretaría de Inclusión y Desarrollo Humano. En funcionamiento desde 2012
Chaco – Pcia. de Chaco	Ley Provincial 2155/2013 (no reglamentada)
Escobar – Pcia. de Buenos Aires	Programa perteneciente a la Dirección General de Niñez de la Subsecretaría de Desarrollo Social “Juegotecas Buen Vivir”, creado en 2016
Neuquén – Pcia. de Neuquén	Programa de “Juegotecas Barriales” Ordenanza 13675/2017, dependiente de la Secretaría de Desarrollo Humano

Además, existen 31 ciudades que poseen una o más juegotecas municipales, que funcionan dentro de la órbita de la dirección de niñez, de cultura o de juventud locales. De estos 31 municipios la distribución por provincias es la siguiente:

PROVINCIA	LOCALIDADES	CANTIDAD
BUENOS AIRES	Junín, Coronel Pringles, Tandil, Malvinas Argentinas, Lanús, Lomas de Zamora, Chivilcoy, González Chávez, San Martín, Quilmes, Mercedes, Bahía Blanca, Avellaneda, Florencio Varela	14
TIERRA DEL FUEGO	Ushuaia y Río Grande	2
CHUBUT	Esquel	1
ENTRE RÍOS	Urdinarrain, Chajarí, Oro verde	3
SANTA FE	Rosario, Santa Fe	2
CÓRDOBA	Arroyito, Córdoba capital	2
LA RIOJA	Logroño	1
SALTA	Aguaray, Salta capital	2
SANTA CRUZ	Río Gallegos	1
NEUQUÉN	Centenario	1
TUCUMÁN	San Miguel de Tucumán	1
SAN JUAN	Huarpes	1

Se indagó en aquella población que no se reconocen integrando ningún ámbito estatal si en alguna oportunidad se vincularon con alguna política pública, y de qué manera lo hicieron; y lo que aparece es lo siguiente:

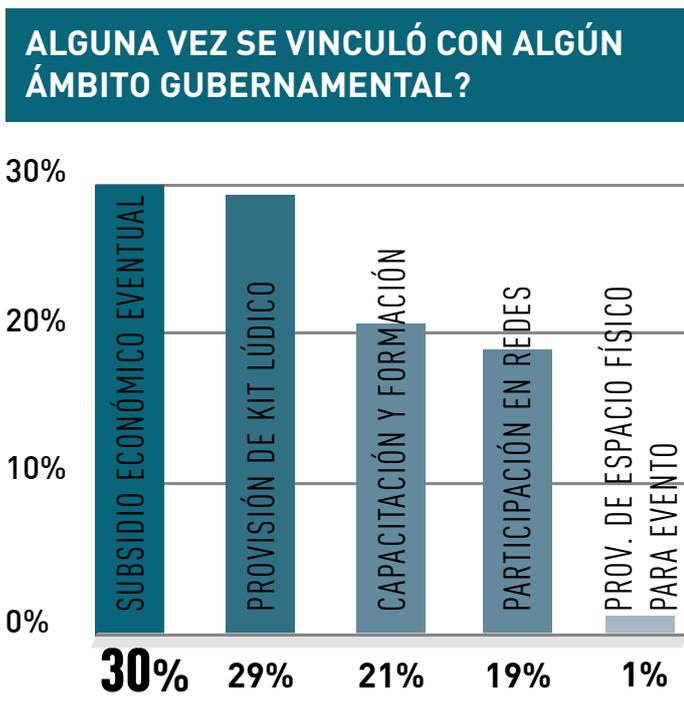


Gráfico N° 13 Motivos de vinculación con programas Estatales

Elaboración propia equipo de investigación 2018

En este punto sobresale el vínculo instrumental con el Estado (60%), por sobre una relación que promueva la integración territorial, la formación y adquisición de más y mejores herramientas de intervención con los niños y niñas (40%).

Al mismo tiempo, si se invierte el ángulo de la mirada, podría decirse que el Estado - en especial en los niveles provincial y municipal - asume un rol subsidiario respecto de los efectores locales (de amplia preponderancia

en el sostenimiento de los espacios lúdicos), más que de garante de la efectivización del derecho al juego, en concordancia con la Observación General mencionada. En este sentido, es relevante recordar la “obligación de hacer” que se le impone al Estado frente a la satisfacción de los derechos de segunda generación.

Cabe destacar que la totalidad del 29% de los espacios que manifestaron que su vínculo con el Estado proviene de haber recibido un kit lúdico lo hicieron a través del programa Jugando Construimos Ciudadanía. Este programa es la única política pública estatal nacional que provee equipamiento a instituciones que realizan actividades lúdicas en territorio con niños, niñas y adolescentes.

DE LAS TIPOLOGÍAS

Existen diversidad de formas que adquieren los espacios de juego en función de múltiples factores, por lo cual, se podrían establecer diversos agrupamientos en función de los mismos y de los intereses del estudio. En definitiva, la tipología de espacios de juego es tan amplia como necesidades, intereses y objetivos tengan quienes las crean y las poblaciones a las que se dirigen.

Así se podría agrupar en función de la población que recibe, de la modalidad de gestión, según objetivos, según inserción institucional, etc. Estos agrupamientos posibles han sido abordados en este trabajo en apartados anteriores con mayor profundidad. En este

caso intentamos agruparlas en función el espacio físico/institucional donde se enmarca y por el propósito central vinculado al mismo.

Entendemos que gran parte de los espacios lúdicos relevados integran un dispositivo más amplio que los contiene y a su vez los explica en sus propósitos.

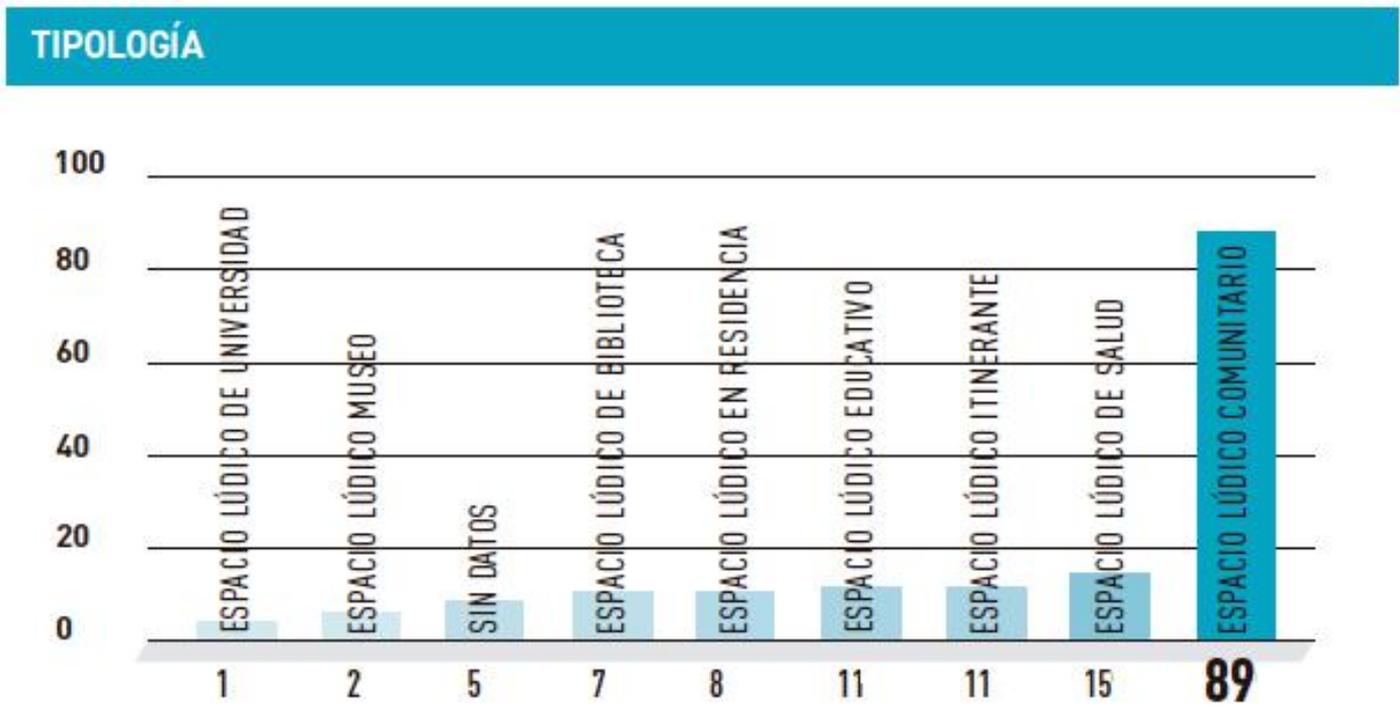


Gráfico N° 14 Tipología del espacio lúdico. Elaboración propia equipo de investigación 2018

Vemos en el gráfico que acompaña que el mayor despliegue de espacios lúdicos está centrado en dispositivos de inserción territorial. Dentro de ellos se incluyen a aquellos que se conforman en organizaciones o movimientos sociales como los dispositivos gubernamentales que se despliegan en los territorios. Es en el territorio donde se construyen los vínculos a partir de relaciones de proximidad y confianza, donde las organizaciones se constituyen en terminales de las políticas públicas (Clemente, 2014) Se puede concluir a partir de esto, que el despliegue del juego es considerado como una cuestión

a ser abordada desde los territorios.

Por otro lado, el escaso despliegue de espacios de juego en las Universidades nos da cuenta del relativo valor académico y de estudio que se le da a la actividad lúdica. No obstante, entendemos que la posibilidad de investigar las prácticas lúdicas de niñas y niños, los materiales que eligen, las modalidades de juego, podrían ser insumos centrales para explicar las infancias de la modernidad y para el diseño de políticas y programas que los considere como sujetos activos.

FINANCIAMIENTO

Una de las cuestiones que nos ha interesado analizar, está vinculada a las formas de financiamiento de los espacios de juego, entendiendo que las decisiones políticas se traducen entre otras definiciones en afectación de recursos económicos para su sustentabilidad. En este sentido entendemos que para el análisis de la gestión una de las dimensiones a tener en cuenta tiene que ver con los procesos a través de los cuales se articulan —organizan, asignan— los recursos (Chiara y Di Virgilio, 2009). Considerar esta dimensión permite entender el proceso de identificación de prioridades, la administración de los recursos y la toma de decisiones de los distintos niveles del Estado en la gestión de políticas destinada a los niños, niñas y adolescentes (Di Virgilio 2012)

Como surgen en el apartado de la pertenencia/ dependencia de los espacios un 48% es desarrollado directamente por alguno de los niveles de la administración del estado y un 8% son de gestión mixta entre dispositivos estatales y de organizaciones de la sociedad civil. Al analizar el cuadro de financiamiento, podemos entender que los aportes estatales se concentran en el 56% mencionado.

Esto evidencia que los espacios desarrollados por organizaciones de la sociedad civil (40%) son financiados por gestiones propias de las organizaciones o bien no reconocen aportes estatales, lo cual resulta una alerta para la continuidad de los mismos dependiendo de

los aportes logrados. Esto se pone en tensión con la corresponsabilidad en la que el Estado tiene centralidad respecto de la plena vigencia, ejercicio efectivo, protección de la totalidad de los derechos de niñas, niños y adolescentes. En tal sentido recuperamos nuevamente lo dictaminado por la Observación General 17 del Comité de los derechos del Niño (ONU)(2013) que en el punto VIII refiere a las obligaciones de los Estados en su punto 58 expresa “La obligación de cumplir exige que los Estados partes adopten una amplia variedad de medidas para asegurar el cumplimiento de todos los derechos establecidos en el artículo 31” Los presupuestos: Deben revisarse los presupuestos para asegurarse de que la consignación destinada a los niños para actividades culturales, artísticas, deportivas, recreativas y lúdicas sea incluyente y acorde con la proporción que representan en la población total y se distribuya entre los niños de todas las edades...”

Para este punto en particular, se les dio a los espacios la posibilidad de marcar más de una opción como válida, con el fin de poder reflejar que en numerosas ocasiones las fuentes de ingresos son múltiples. Este financiamiento puede tener por objeto distintos fines, tales como solventar los servicios básicos del lugar (luz, agua, etc.), el pago al personal que desarrolla las actividades, mantenimiento, limpieza, materiales, etc.

Los datos obtenidos son:

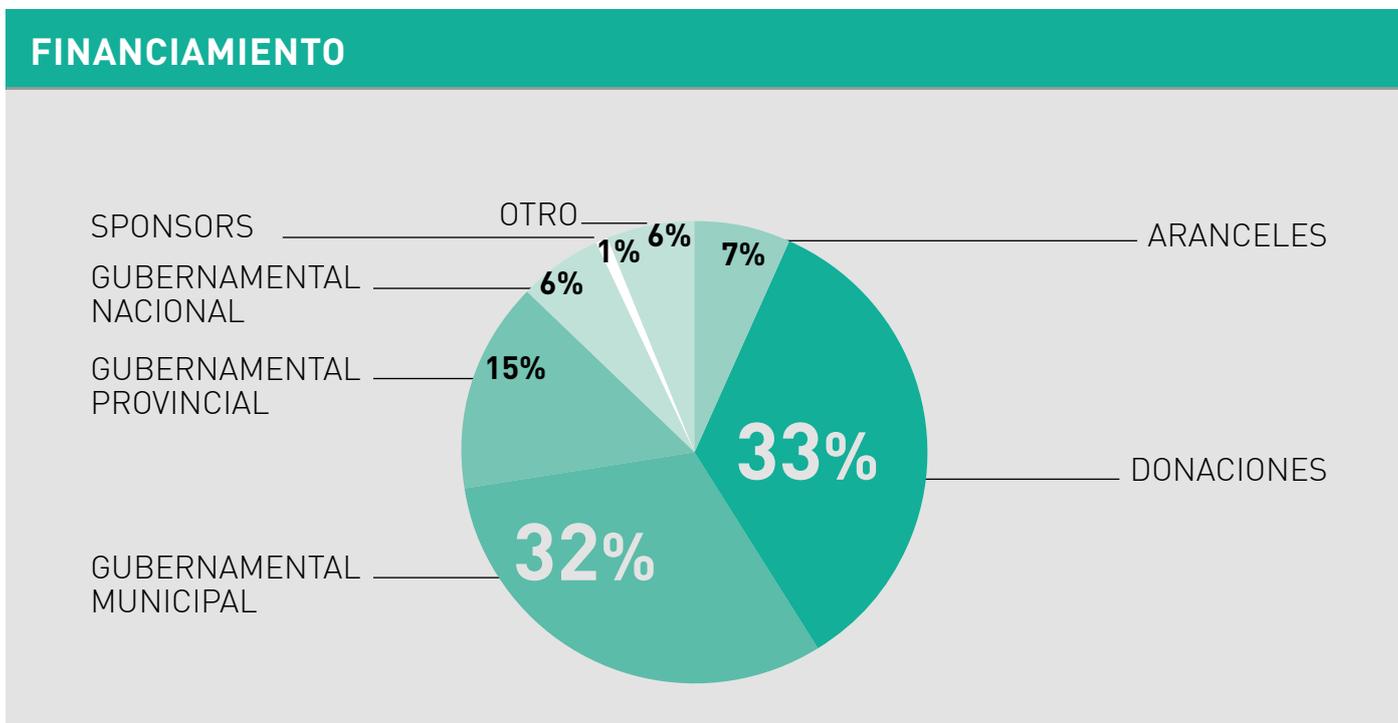


Gráfico N° 15 Formas de Financiamiento. Elaboración propia equipo de investigación 2018.

Cabe señalar que la mayoría de las organizaciones de la sociedad civil que llevan adelante este tipo de iniciativas son organizaciones territoriales pequeñas por lo cual la mayoría no desarrolla planes de marketing, articulaciones con empresas/responsabilidad social empresaria, ni hacen campañas de donaciones u obtención de sponsors. En su mayoría las organizaciones territoriales se han organizado entorno a necesidades detectadas de la propia comunidad y en inquietudes sociales, solidarias o de profesionales que “empujan” y potencian proyectos. La articulación con otros actores sociales se da en primera instancia con el nivel estatal más próximo o a través de contacto con otras organizaciones y redes, donde la información, ya sea de modalidades de financiamiento, de presentación de proyectos abre posibilidades y modalidades de sustentabilidad.

A la hora de reflexionar sobre el tipo de financiamiento que las organizaciones se dan a fin de desarrollar los espacios lúdicos, es dable destacar, como veremos en el apartado sobre equipos de trabajo, que el 51% de las personas que llevan adelante los espacios de juego son voluntarios. Esto implica una escasa inversión en lo que se denomina recurso humano.

DEL USO DE LOS ESPACIOS FÍSICOS Y LOS ESPACIOS EXTERIORES

El entorno siempre es una invitación, nunca es neutral. La forma en que está configurado y los elementos que lo estructuran comunican un mensaje, una invitación a escenarios que estimulan al despliegue motriz o a permanecer sentados, al juego grupal o en pequeños grupos, a correr, a saltar, a escuchar,

a explorar, a sentirse a gusto en él o a querer partir.

Los espacios físicos son condición, aunque no determinan el espacio lúdico, colaboran con él. Cuando hablamos de espacios lúdicos, hablamos de lugares que cobran significado a partir de la vivencia lúdica de quien los habita. Si bien hay un componente físico concreto, que brinda un mensaje que como dijimos no es neutral, es la apropiación del espacio a través del juego la que da valor lúdico a ese escenario externo. Cualquier espacio puede transformarse en lúdico siempre y cuando estén allí los jugadores cargándolo de sentido.

“Si nos referimos al espacio de juego, podemos hacerlo especialmente desde dos vertientes: el espacio físico y real y el espacio que el jugador se crea - interna y externamente- para desplegar su propio juego. Si tenemos en cuenta el espacio físico, vale la pena analizar los espacios que nuestra comunidad pone a disposición de los niños para jugar.” (Öfele, 2008).

El siguiente cuadro está realizado en base a las respuestas de las organizaciones participantes, el 39% expresa que trabaja en espacios de hasta 30m², y el 70% lo hace en menos de 60m². Solo el 30% de las organizaciones cuentan con espacios más amplios.

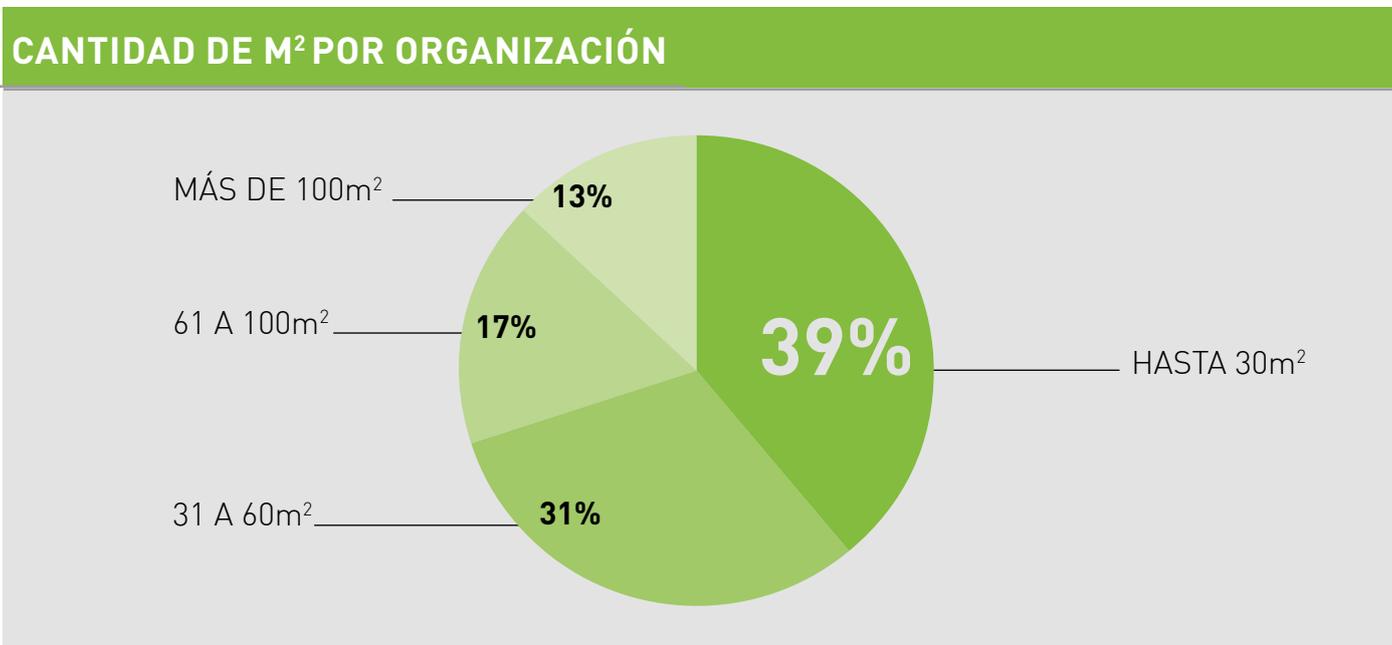


Gráfico N° 16: Espacios Físicos: dimensiones Elaboración propia equipo de investigación 2018

Si bien se afirma que los espacios físicos no determinan totalmente el desarrollo de la vivencia lúdica, sí condiciona el tipo de juego que las niñas y los niños pueden desplegar.

La mayoría de las organizaciones cuentan con espacios reducidos, lo cual podría dar cuenta del valor que como sociedad se les adjudican a los espacios de juego.

Los espacios exteriores, al aire libre, son un convite para explorar junto con otros, a establecer encuentros de forma espontánea, habilitados por el reconocimiento del lugar, de la naturaleza o de juegos, en caso de haber instalaciones como toboganes, hamacas, canchas deportivas, o simplemente de contacto con el aire libre; jugar al sol en invierno, sentir la brisa en verano, tocar la tierra o el pasto, embarrarse, son experiencias que invitan a las niñas y niños a experimentar.

“Cualquier superficie horizontal puede constituirse en un circunstancial espacio del juego cuyas configuraciones cambiantes construyen a su modo un pequeño territorio. El espacio base del juego suele ser horizontal (cancha, pista, mesa o tablero), pero otras prácticas requieren de espacios verticales: los juegos de agua, los lugares para el salto o “arquitecturas del vértigo” (forma, medida y límite del juego para los patinadores urbanos, por ejemplo)”. (Abad, 2011)

Teniendo en cuenta que en los espacios urbanos las niñas y niños permanecen muchas horas en lugares cerrados, sea en nombre de sus obligaciones o de la inseguridad propia de las urbes, donde se tiende a la reducción de lugares públicos destinados al juego, las actividades suelen cobrar características más sedentarias, la posibilidad de contar con espacios externos, amplían las alternativas de desarrollo motriz, exploración y desarrollo de habilidades y autonomía.

De los espacios relevados, el 77% manifiesta contar con los lugares externos para realizar actividades y 23% no dispone.



Gráfico N° 17 Disposición de espacio exterior
Elaboración propia equipo de investigación 2018

Respecto a la pertenencia del espacio exterior, las respuestas son variadas, del total de organizaciones que manifiestan contar con espacios exterior el 46% no manifiestan si dicho lugar es propio o público. Sólo el 31% de las organizaciones manifiestan tener lugar externo propio, y el 23% informa que cuenta con espacios de uso público.

TITULARIDAD DEL ESPACIO EXTERIOR



Gráfico N° 18 Titularidad del espacio exterior
Elaboración propia equipo de investigación 2018

Sobre el uso de los espacios y las decisiones que se toman sobre los mismos, las niñas y los niños también tienen algo que decir y si se logra observar con detenimiento pueden aportar mucha información sobre ellos, cuál es su espacio preferido, donde eligen jugar, con qué frecuencia los utilizan, cómo los utilizan, donde se sienten más a gusto, lo cual dará pistas para facilitar y habilitar el juego.

SOBRE LOS ESTÁNDARES DE SEGURIDAD EN LOS ESPACIOS LÚDICOS

Los lugares físicos donde funcionan los espacios lúdicos que esta investigación describe, pertenecen a instituciones de distinto origen y las actividades de juego se desarrollan

en multiplicidad de lugares, con condiciones físicas y entornos diferentes.

Aquellas que se despliegan en el marco de instituciones relacionadas con lo educativo, lo deportivo, lo cultural, según el lugar de pertenencia territorial se rigen por las normativas y habilitaciones que tanto a nivel municipal como provincial se exigen para el desempeño de dichas actividades. Muchas otras nacidas en el ámbito de organizaciones barriales se desarrollan en lugares edilicios con las características propias del territorio donde se encuentran insertas, merenderos, comedores comunitarios; es la comunidad quién se organiza con los recursos que cuenta a fin de dar respuesta a la necesidad de las niñas y los niños de las cuales las organizaciones son parte.

Se menciona a la cuestión edilicia como un indicador de la brecha y la inequidad del acceso que las niñas y los niños tienen a la hora de ejercer sus derechos y en este caso particular el derecho a jugar.

Los espacios lúdicos en general, no cuentan con una reglamentación a nivel nacional, provincial o municipal que habilite su funcionamiento como tales, la definición de dimensiones de calidad y estándares a alcanzar, deberá ser objeto de discusión y una meta a alcanzar, no como un elemento de exclusión para aquellos que no logren con dichos requerimientos, sino como una oportunidad para aplicar políticas públicas de los distintos niveles de intervención que apoye, acompañe

y contribuya a la adecuación de los mismos y a equiparar el trecho existente entre distintos espacios que albergan a las niñas y niños que desarrollan actividades en los lugares mencionados

Dicho esto, se mencionan algunas de las medidas básicas de seguridad que los espacios que albergan niñas y niños deberían contar: seguridad y mantenimiento de las fuentes de energía (disyuntores, tablero de electricidad, cuidado de disposición y protección de enchufes, protección en el tipo de iluminación). Instalación de gas con elementos aprobados por la autoridad correspondiente y realizadas y verificadas por gasistas matriculados. Análisis de agua y en caso de contar con tanque de agua, limpieza periódica del mismo, en caso de no contar con provisión de red que se asegure la potabilidad del agua.

Las dimensiones físicas deben determinar la cantidad de niñas y niños que puede albergar cada espacio. Servicios sanitarios, sistema de desagües y cloacas, control bromatológico y nutricional, control de mobiliario y tipo de materiales adecuados. Sistema de seguridad: matafuegos, señalética, plano de evacuación, desinfecciones periódicas. Espacios con ventilación adecuada, rejas y barandas en caso de edificación en altura, protección en escaleras y vidrios de seguridad.

Se reitera que este debe ser un desafío prioritario para las políticas públicas municipales, provinciales y nacionales y no un modo de exclusión para aquellas organizaciones que en

forma voluntaria y bien intencionada buscan dar respuesta a las necesidades del territorio.

DE LAS ACTIVIDADES PERMANENTES Y EVENTUALES

Este apartado está centrado en las principales actividades de cada espacio, hemos solicitado a cada organización que enumere las consideradas centrales para el cumplimiento de la misión institucional. La variedad y riqueza de las respuestas da cuenta de un entramado comunitario que evidencia un trabajo silencioso, pero no carente de volumen y contenido, que los convierte en lugares de promoción, prevención y/o restitución de derechos de las niñas y niños de cada localidad a lo largo del país.

Estas organizaciones sociales conforman una trama donde en forma sistemática, miles de niñas y niños argentinos encuentran un lugar para ejercer el derecho a jugar.

Al reflexionar sobre las infancias en Argentina, no es posible pensarlas quietas, estáticas sin movimiento, las niñas y niños inmersos en sus condiciones de existencia, familiares, económicas, sociales, culturales, no se quedan quietos, y buscan aún en las situaciones más complejas encontrar intersticios que habiliten la práctica de su actividad principal que es jugar. El jugar no solo sucede como una dinámica interna y subjetiva de cada sujeto, sino que está cargada de significaciones sociales y condicionada por la cultura preexistente (Brougère, 2013).

La diversidad y riqueza del trabajo descripto como hacer cotidiano por parte de las organizaciones sociales pone de manifiesto la relación que se establece entre el juego de las niñas y los niños y la cultura, “el juego es una función elemental de la vida humana, hasta el punto de que no se puede pensar en absoluto la cultura humana sin un componente lúdico” (Gadamer, 1991).

La diversidad de respuestas permite vislumbrar cierta dicotomía entre aquellos que definen al juego como su actividad principal como un fin en sí mismo y aquellos que lo hacen como medio para. No es nuestra intención iniciar una discusión al respecto por el contrario dar cuenta de la riqueza y de la valoración que los equipos y adultos a cargo hacen del juego al comprender el gusto que las niñas y los niños sienten por él. “En este sentido preferimos entender esta polisemia o variedad de sentidos de la activi-

dad lúdica como una prueba concluyente de su importancia, entendiendo sus diferencias como matices y tonalidades (Sarlé, 2010). Sin dejar de destacar que en cualquiera de los casos sea como fin en sí mismo o como medio para, solo existe juego en la medida que el jugador experimenta y despliega una actitud lúdica, por lo tanto, que implique ejercicio de la libertad y disposición a jugar.

Se han agrupado las respuestas brindadas por las organizaciones en cuatro dimensiones:

- aquellas que se definen como juegotecas/ludotecas,
- actividades lúdicas complementarias a otros dispositivos de intervención,
- espacios lúdicos comunitarios, y
- aquellos que hacen foco en la difusión y capacitación.

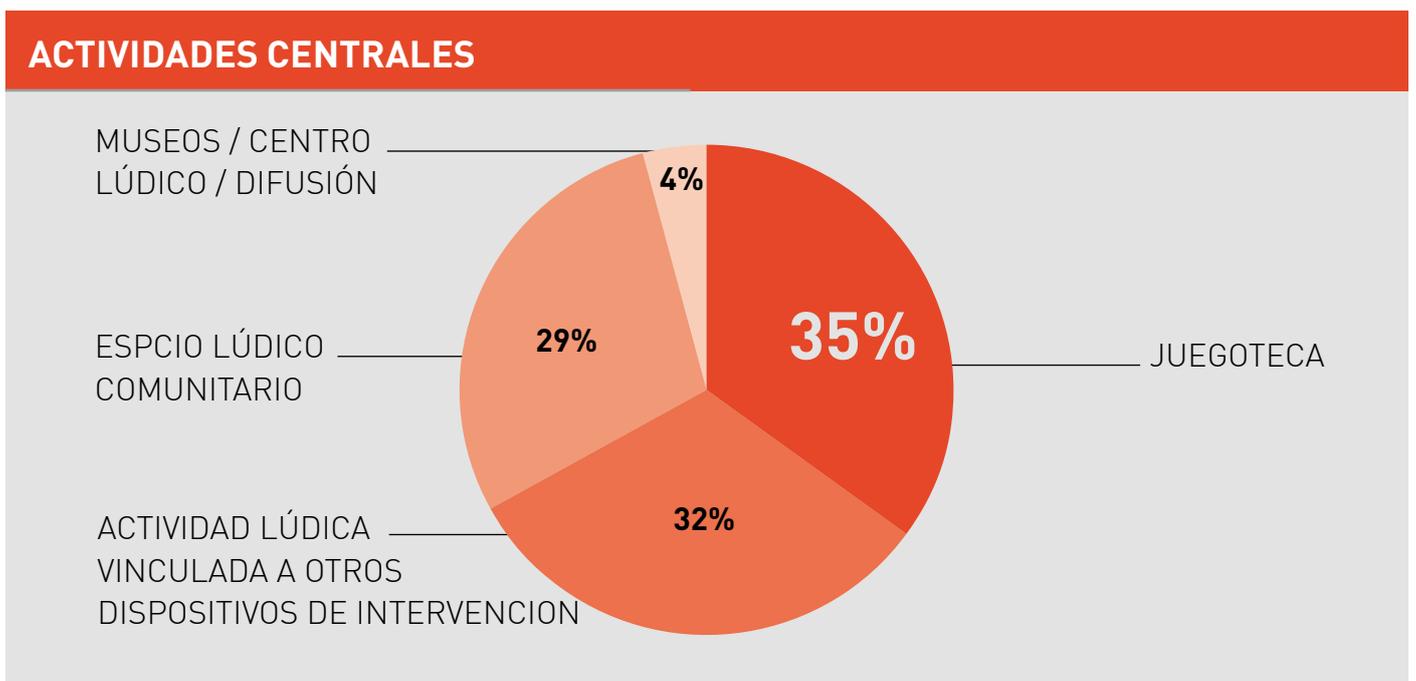


Gráfico N° 19: Disposición de espacio exterior Elaboración propia equipo de investigación 2018

El 35% de los consultados definen a su actividad principal como ludoteca o juegoteca y lo hacen bajo tres modalidades según el lugar donde se desarrollan las actividades.

TIPOLOGÍAS DE JUGOTECAS

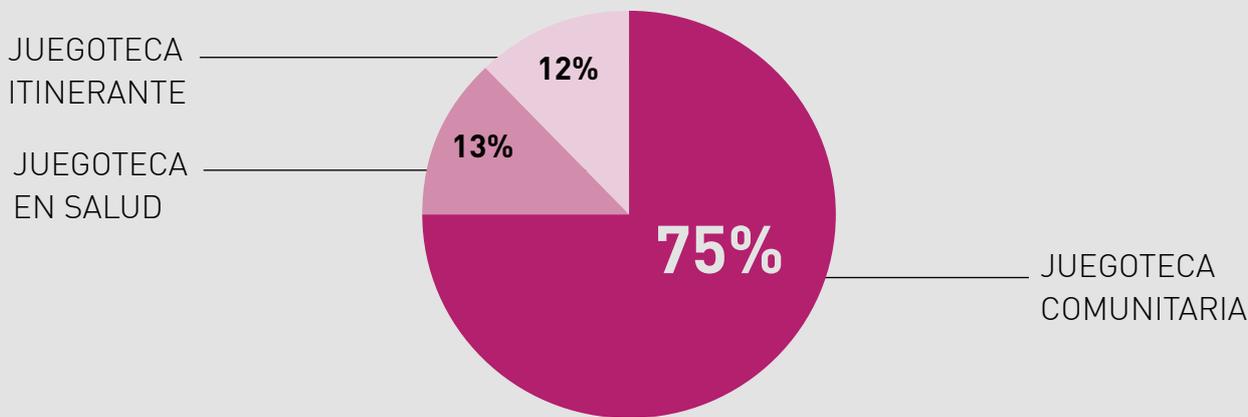


Gráfico N° 20: Tipologías de jugotecas. Elaboración propia equipo de investigación 2018

Un 29% de organizaciones cuyo foco se centra en actividades socio comunitarias manifiestan que cuentan con espacios lúdicos bajo una multiplicidad de ofertas, frecuencia, modalidades, en la mayoría de los casos centradas en el juego como fin en sí mismo, pero no organizadas como jugotecas.

Un 32% de las organizaciones manifiestan realizar actividades lúdicas como herramienta o complemento de actividades ligadas al arte y la cultura, el deporte, la educación, la salud y la religión, como así también desplegadas en hogares convivenciales y bibliotecas.

ACTIVIDAD LÚDICA VINCULADA A OTROS DISPOSITIVOS

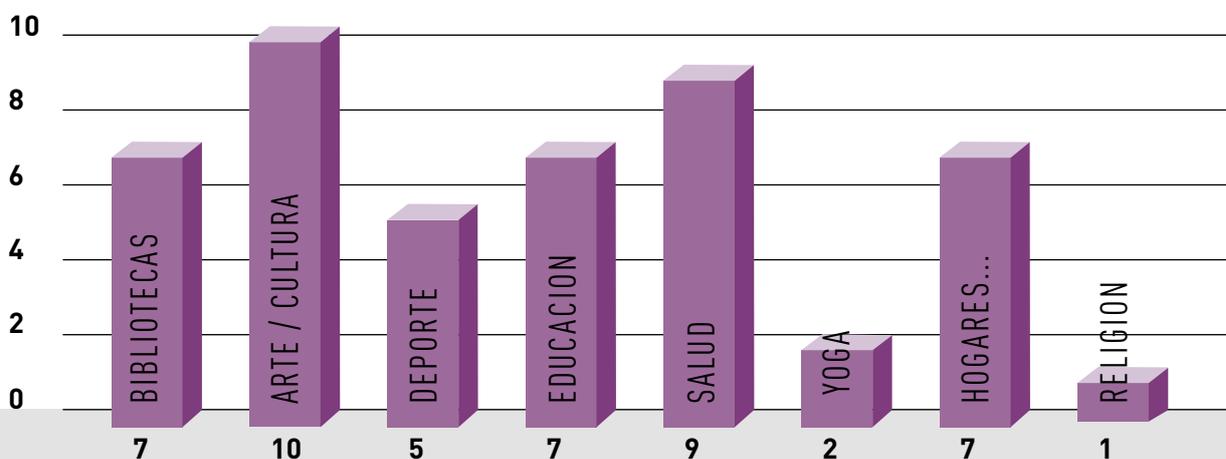


Gráfico N° 21: actividades asociadas a otra oferta institucional. Elaboración propia equipo de investigación 2018

Por último, un 4% manifiesta que su actividad principal gira entorno a la difusión del juego a través de actividades desarrolladas en museos, centro lúdico y/o realizando capacitaciones para tal fin.

Al momento de analizar los eventos especiales por parte de las organizaciones evidencia la presencia de cuatro dimensiones ligadas:

- como hecho cultural, como actividad ritual, que se realiza con una frecuencia determinada en la mayoría de los casos anual, ligada a la recreación y a lo colectivo, enraizada en cada territorio.
- como hecho popular, porque por lo general en los eventos se amplía la participación, se implica a las familias, a la comunidad, al espacio público, suelen ser ocasiones donde se logra mayor masividad que la cotidiana.
- Un hecho nacional, ya que los eventos celebrados por las organizaciones tienen un componente de fiesta en aquellos hitos o celebraciones más arraigadas en las costumbres de una comunidad como las efemérides.
- El evento como medio para sensibilizar, visibilizar o institucionalizar prácticas y derechos.

El 68% de las organizaciones manifiestan la realización de eventos anuales. Siendo los centrales la celebración “del Día del Niño”, Día de la Familia/Madre, Muestra Anual o Fiesta de Cierre de Año. Los festejos de cumpleaños y aniversarios conservan su lugar y su tinte festivo. También se realizan actividades tradicionales como “la Quema del Mu-

ñeco”, que tiene sus raíces culturales en la quema de muñecos de la fiesta de San Pedro y San Pablo. Por otro lado, se busca instalar eventos populares como el CU.JU.CA cumbre de juegos callejeros, Día del Derecho a Jugar, o participaciones en feria del Libro y otras actividades masivas.

Es interesante reflexionar sobre este tipo de eventos que suelen darse en espacios comunes, sean porque son ocasiones donde las organizaciones “se abren” a la recepción de las familias y la comunidad, sea porque suceden en el espacio público, ya que son prácticas colectivas que se producen en la vida del barrio en el espacio de lo común y colectivo, como sostiene Arendt en su libro *La Condición Humana*, el origen del poder reside en la contigüidad, en la vecindad: “solo donde los hombres viven tan unidos que las potencialidades de la acción están siempre presentes, el poder puede permanecer con ellos” (Arendt, 1993). Como ejemplificamos, más arriba, muchas de estas ocasiones se sustentan en tradiciones o fechas instituidas como celebraciones, evidenciando así aquello conocido e instituido que convoca, aquello que es común y de los cuales nos sentimos parte. Y a su vez, estos eventos comunitarios y barriales tienen la potencialidad de producir prácticas comunes, prácticas sociales que le pertenecen al barrio y la comunidad como tal. Este enfoque implica visibilizar y potenciar las acciones de producción social de las propias comunidades y reconocerlas como parte sustantiva de la recreación permanente de la vida vecinal en tanto “praxis instituyente”

(Castoriadis, 1975) y los eventos como prácticas instituyentes de celebración colectiva no dejan de instituir alegría y organización entre quienes la celebran.

Así como recuperamos las actividades eventuales, también se indaga sobre la frecuencia en que las niñas y niños desarrollan prácticas lúdicas, en este caso institucionales, a fin de dar cuenta de la implicancia de las mismas en la constitución de subjetividad en la infancia considerando al juego como su actividad central.

Las organizaciones manifiestan ofrecer más de 526 actividades lúdicas con diversa frecuencia semanal.

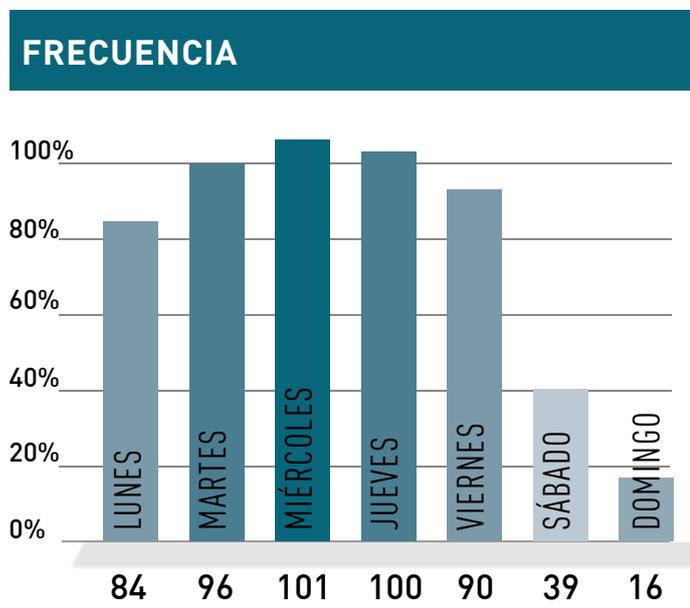


Gráfico N° 22 Frecuencia semanal de las propuestas lúdicas

Elaboración propia equipo de investigación 2018

Los miércoles y jueves son los que mayor cantidad de actividades se ofrece, seguido por los martes y viernes. Los fines de semana

disminuye la oferta de actividades.

En cuanto a la concurrencia y reconociendo que el juego es una herramienta significativa para el desarrollo cognitivo, emocional y social de las niñas y niños, a través de él desarrollan variedad de habilidades, socializan, despliegan su curiosidad, acceden a la cultura y potencia sus posibilidades, de allí que se señala la importancia de sostener una oferta amplia y variada con frecuencia sostenida por parte de estas organizaciones que habilitan espacios para que el juego suceda. El 52% de las actividades lúdicas ofrecidas se realizan de forma sistemática, 39,3% organizaciones manifiestan combinar actividades permanentes con ocasionales. Solo el 4% observa que su tipo de prestación es ocasional.

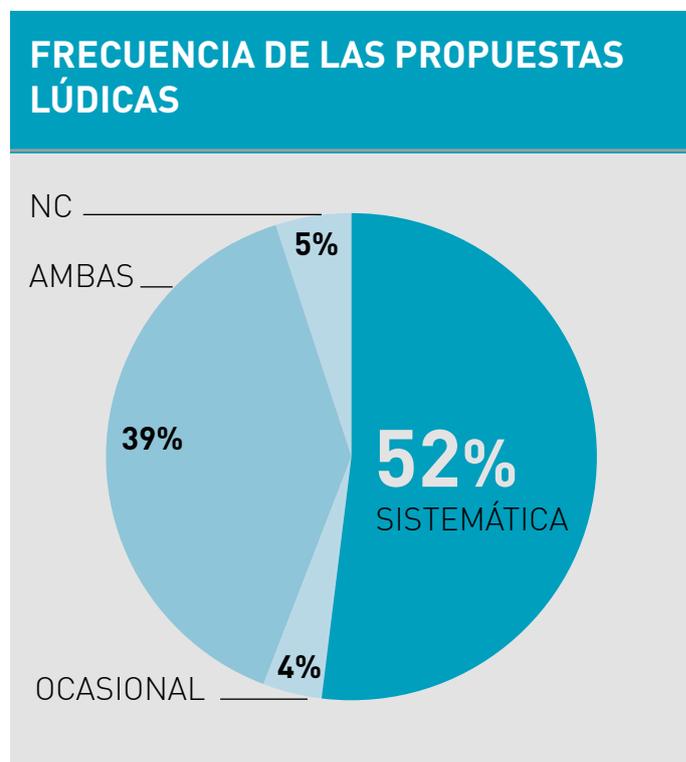


Gráfico N° 23 Frecuencia de las propuestas lúdicas. Elaboración propia equipo de investigación 2018

Al considerar el funcionamiento de los espacios lúdicos durante el receso escolar el 75% (113) de las organizaciones continúa prestando servicio durante el receso escolar, el 20% no lo hace, un 5% (7) no responde. Se evidencia así el requerimiento y la necesidad sentida por las niñas y niños y sus familias de concurrir a estos espacios sociales durante el año, desligándose del calendario escolar.



Gráfico N° 24 Prestación de servicios en época de receso escolar
Elaboración propia equipo de investigación 2018

Gráfico N° 24 Prestación de servicios en época de receso escolar
Elaboración propia equipo de investigación 2018

LOS EQUIPOS:

Cuando hablamos de trabajo en equipo nos

referimos a “un pequeño número de personas que, con conocimiento y habilidades complementarias, unen sus habilidades para lograr determinados objetivos y realizar actividades orientadas hacia la consecución de los mismos” (Ander- Egg. 2001).

El trabajo en equipo puede adquirir variedad de características de acuerdo con la formación de las personas que los integran, su dependencia institucional, el tipo de retribución y todas las cuestiones que dan cuenta de su relación con la organización y el servicio prestado. Este apartado tiene como objeto brindar información sobre las características de los equipos que llevan adelante actividades lúdicas en la diversidad de organizaciones que abren sus puertas a las niñas y niños en la Argentina, para brindarles espacios y habilitar el juego.

De un total de 150 organizaciones que son partícipes de esta investigación 135 nos informan que 1318 personas trabajan de forma permanente facilitando diversidad de actividades lúdicas de manera sistemática. Se señala que 15 espacios no han brindado información al respecto.

De las 1318 personas que trabajan desarrollando actividades lúdicas en las organizaciones que han participado de esta investigación, solo 10 lo hacen en forma individual.

En el 57,5% de las organizaciones trabajan hasta 5 personas. Este grupo constituye el conjunto más representativo de la conforma-

ción cuantitativa de los equipos de trabajo. Seguido por el grupo donde prestan servicios entre 6 y 14 personas que constituyen el 19,40% del total relevado.

Encontramos que 22 efectores tienen planteles más numerosos de entre 15 y 20 personas constituyendo el 16,40% (22 organizaciones) de la muestra. Solo el 5,22% cuenta entre 21 y 35 personas. Una sola organización con más de 50 y de forma excepcional aparece una con 200 (que se entiende ha respondido por el total de la organización).



Gráfico N° 25: Cantidad de personas que trabajan en las organizaciones.

Elaboración propia equipo de investigación 2018

Entendemos por personal voluntario a quien realiza tareas de modo relativamente sistemático en una organización social y no recibe por ello remuneración a cambio, y como personal rentado aquel que recibe una retribución monetaria por las tareas desempeñadas.

Respecto al tipo de vinculación con las per-

sonas que llevan adelante las actividades, las organizaciones manifiestan sobre un total de 1512 personas, (194 más de lo declarado en número total de personal) que 770 realizan tareas como voluntarios permanentes y 742 lo hace en forma rentada.



Gráfico N° 26: Modalidad de contratación del personal.

Elaboración propia equipo de investigación 2018

Podemos observar que más de la mitad del trabajo realizado se lleva a cabo en forma voluntaria.

Nuestro país tiene larga trayectoria de trabajo voluntario a lo largo de su historia, sostenido en diversidad de motivaciones y paradigmas, que lo han impulsado.

En muchos casos expresa la respuesta que la propia comunidad se da a necesidades que no son garantizadas por el Estado local, pro-

vincial o nacional y que son valoradas como cuestiones relevantes para determinada comunidad. De allí que el voluntariado puede mostrar la intervención comunitaria en la resolución de sus propios problemas. Desde otra arista puede evidenciar el grado de participación y decisión de transformación de la realidad social como también la ausencia del Estado o el bajo nivel de relevancia que se le da a una cuestión determinada, en este caso a la infancia y al juego, al no priorizar su importancia determinando retribución por dichas tareas.

En nuestro país no existe una ley de voluntariado que regule este tipo de prácticas.

Al relevar las formaciones de los equipos que se desempeñan en los espacios lúdicos, retomamos lo que Alicia Stolkiner (1999) plantea “las disciplinas no existen sino por los suje-

tos que las portan, las reproducen, las transforman y son atravesados por ellas. Resulta necesario resaltar lo obvio: un equipo interdisciplinario es un grupo. Debe ser pensado con alguna lógica que contemple lo subjetivo y lo intersubjetivo. Lo primero, y más evidente, es que un saber disciplinario es una forma de poder y, por ende, las cuestiones de poder aparecerán necesariamente”.

Analizando el universo que compone el presente trabajo, podemos decir que el 25% de las personas que desarrollan tareas en las organizaciones relevadas, tienen título universitario y provienen del trabajo social/ciencias sociales (14%) o de disciplinas como la psicología y la psicopedagogía (11%).

Este grupo de profesionales es seguido por aquellas personas que cuentan con formación artística (11%) y de educación física (11%).

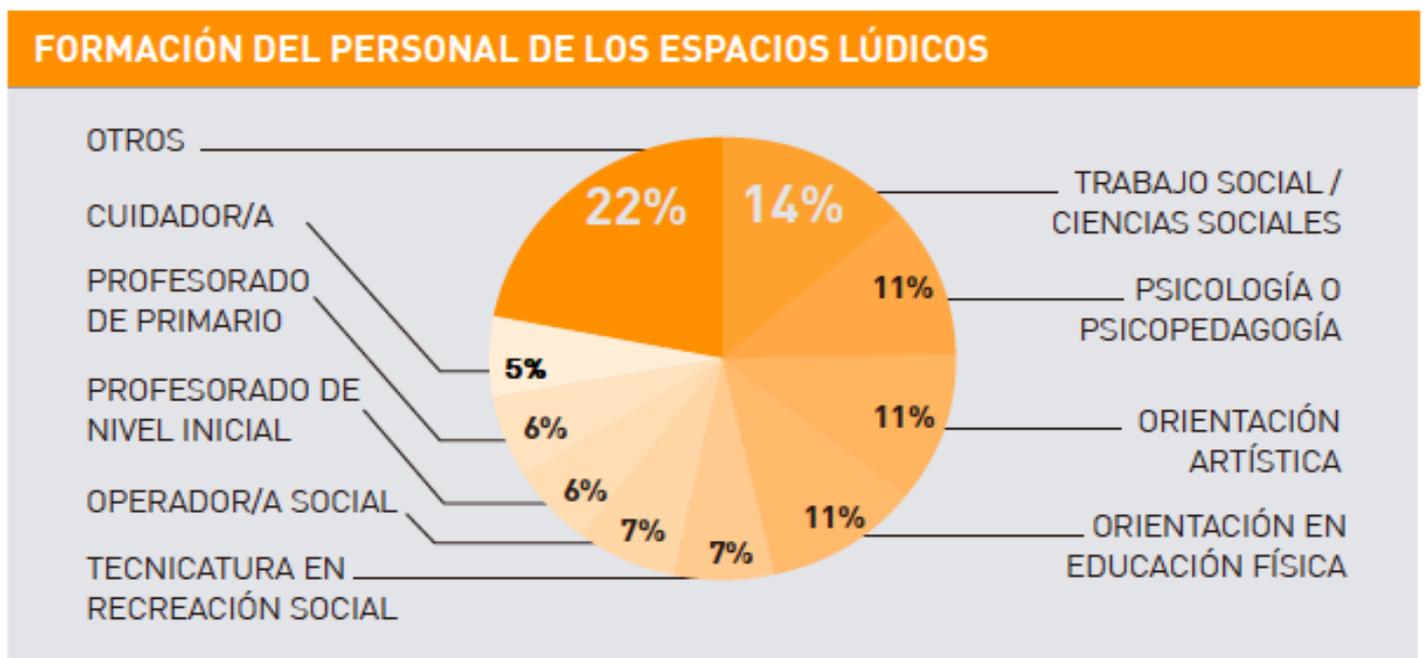


Gráfico N° 27: formación del personal. Elaboración propia equipo de investigación 2018

En tercer lugar, se agrupan docentes que concentran el 12% de los trabajadores, con igual medida de graduados en nivel inicial (6) y en nivel primario (6), luego las y los técnicos en recreación (7%) y aquellos que se definen como operadores sociales también conforman un grupo que compone otro 7% de los consultados. El grupo denominado como cuidador/a también constituye un 6% del total.

“Una pregunta que los equipos asistenciales deben también realizarse es cómo incorporan una amplia gama de saberes que no son disciplinarios. Esto es particularmente notable en el caso de equipos que trabajan con comunidades, pero es igualmente necesario en todos ellos, a menos que aborden su práctica desde una representación fuertemente

tecnocrática” (Stolkiner, 2008). A propósito de ellos observamos que el 21% de las personas que realizan actividades lúdicas con las niñas y niños manifiestan no contar con ninguna de estas categorías de formación, seleccionando la opción otras.

LOS MATERIALES

Aun cuando no es imprescindible contar con recursos materiales para que exista el juego, el relevamiento muestra que los espacios lúdicos poseen y utilizan diferentes tipos de intermediaciones para llevar adelante sus actividades. A continuación, se presentan los diversos tipos que están más presentes, clasificados por rubros:

JUEGOS DE MESA (juego reglado de tablero y fichas)	76%
ARTÍCULOS DE LIBRERÍA Y PAPELERÍA (pinturas, pinceles, afiches, cartulinas, marcadores, tijeras, pegamentos, etc.)	72%
MATERIAL DESESTRUCTURADO Y DESCARTABLE (envases plásticos, tubos y /o cajas de cartón, tapas, frascos, etc.)	64%
LIBROS (publicaciones infantiles)	62,70%
OBJETOS QUE NO SON JUGUETES PERO QUE PUEDEN TENER UN USO LÚDICO (tuppers, palanganas, telas, ollas, varillas, etc.)	60%
JUGUETES DE CONSTRUCCIÓN (bloques de madera, plástico, herramientas de juguete, juegos para armar, etc.)	59,40%
ARTÍCULOS DEPORTIVOS (pelotas, aros, conos, sogas, etc.)	58,70%
MUÑECOS (juguetes para el desarrollo afectivo tales como bebetes, muñecas de tela o plástico, animales de tela o cartón)	58,70%
VEHÍCULOS (autos, camiones, trenes, camionetas y grúas)	52%
JUGUETES DE PRIMERA INFANCIA (sonajeros, mantas didácticas, cubos apilables, etc.)	46,60%
INSTRUMENTOS MUSICALES (maracas, triángulos, shekeres, palos de agua, tambores de trueno y redoblante)	43,40%
EQUIPAMIENTO Y ESCENARIO (cocinitas, retablos de títeres, banco de carpintero, etc.)	34%
DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS (consolas de juego, proyector, computadora, televisor, etc.)	27,40%
JUEGOS DE PLAZA Y EXTERIOR (toboganes, hamacas, sube y baja, etc.)	22,70%
OTROS	4%

TIPOS DE MATERIALES LÚDICOS QUE POSEEN

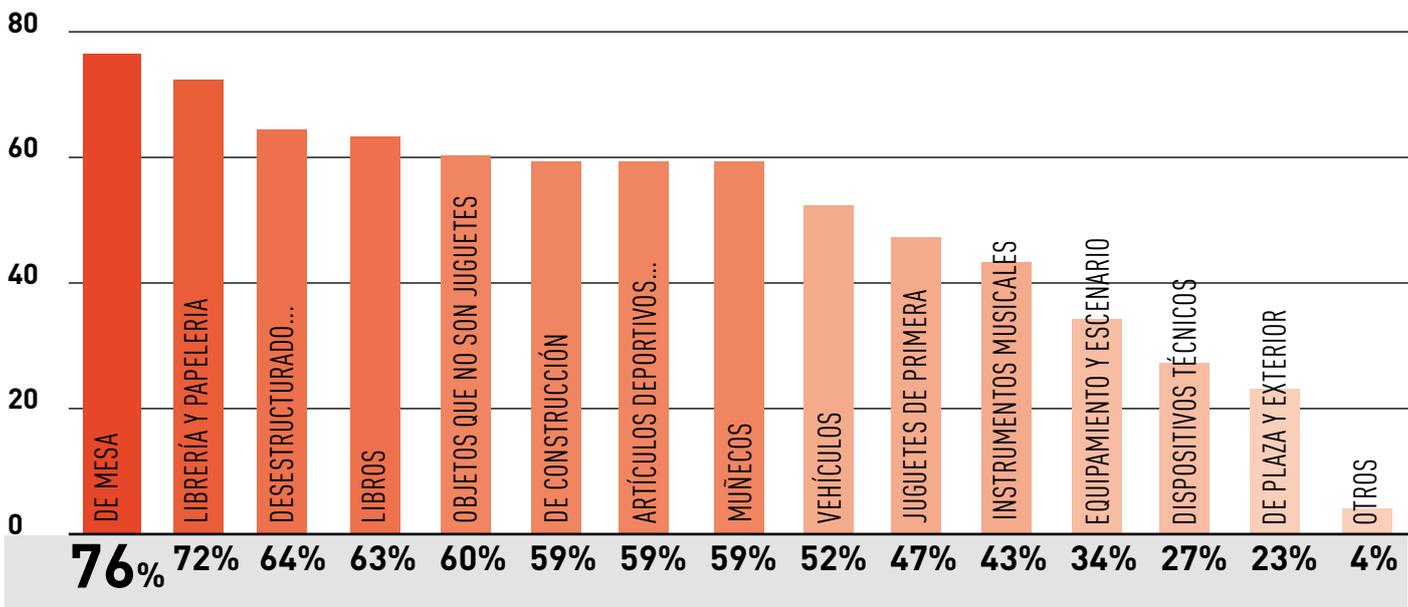


Gráfico N° 28: Tipos de Materiales lúdicos que poseen los espacios lúdicos. Elaboración propia equipo de investigación 2018

Más allá de la cantidad y/o variedad con la que cada espacio cuenta, está claro que el 100% utiliza algún tipo de juegos y juguetes para desarrollar sus actividades. En este punto se confirma la vigencia de los juegos y juguetes como atributos de la niñez; objetos culturales que conllevan valores y significados, intermediarios por excelencia de la actividad lúdica infantil.

El autor Gilles Brougère visualiza la dimensión social del juego revelando la existencia de una cultura lúdica, en tanto “conjunto de reglas y significaciones propias del juego que el jugador adquiere y maneja en el marco de su juego” (Brougère, 2013). Este autor afirma que la cultura lúdica es producida por el sujeto social y que se nutre de elementos de la cultura del entorno del niño

para ajustarlo al juego; y se diversifica según los medios sociales, la edad y el género. Algunos de los elementos que en la actualidad tienen alto grado de incidencia en la cultura lúdica son los medios de comunicación (en especial la televisión e internet), los juguetes y los juegos electrónicos; los que contribuyen a la conformación de una cultura lúdica más globalizada.

En el mismo sentido, Angela Ridao (2008) sostiene que “los juguetes...trastocan sus apariencias de objetos reales en múltiples mutaciones de acuerdo con lo que el niño imagina e inventa en cada momento. Pero a su vez, (los juguetes) reflejan formas sobre las cuales el niño construye significados acerca del mundo circundante. Partiendo de esta idea, puede inferirse que los juguetes

son los interlocutores de la infancia.

Nuevamente aparece aquí el juego vinculado a los juguetes: En principio se pueden distinguir dos grandes miradas o paradigmas respecto de los juguetes: una que los define desde la perspectiva de la función, y otra que los coloca en el marco de un proceso de producción.

Desde la primera perspectiva, Calmels (2009) afirma que “un juguete es tal en la medida en que se lo reconozca y se lo use como un juguete. En la práctica, la existencia de un juguete no asegura su uso lúdico y un objeto no lúdico puede transformarse en un juguete. Un objeto se hace juguete sólo en una circunstancia lúdica, condición que no puede atribírsele de antemano”. Claramente, en esta mirada el acento está puesto en el jugador, quien determina la funcionalidad del objeto y los alcances que éste tiene.

En cambio, Daniela Pelegrinelli (2010) refiere que un juguete es “un tipo particular de objeto especialmente elaborado y puesto a disposición de los niños para jugar. La consolidación de los juguetes como productos industriales vinculados a la infancia ha sido el resultado de una conjunción de cambios sociales, culturales y económicos enmarcados en el desarrollo del capitalismo”. Retomando las ideas de Sutton Smith y las investigaciones de Ariès, la autora vincula el crecimiento de la industria del juguete en el contexto del capitalismo industrial con el surgimiento del concepto de infancia como construcción social propia de la modernidad. La profun-

dididad de este vínculo es tal “como si todos aceptáramos sin dudar que una infancia sin juguetes equivale a una niñez sin juego” (Pelegrinelli, 2013). Si bien es cierto que el jugar estuvo históricamente ligado a la vida social de niños y adultos, y que existen antiguos registros de la existencia de objetos utilizados con fines lúdicos desde hace más de tres mil años, puede decirse que la significación actual es bien distinta. Los juguetes son “objetos de consumo, están atravesados por valores – de clase, de género, entre otros – que contribuyen a transmitir y, son soporte de deseos, de aspiraciones y mandatos, marcan pautas de vida y de socialización, al igual que otros bienes culturales” (Pelegrinelli, 2013).

Sintetizando, puede afirmarse que en un caso se habla de un objeto devenido juguete; mientras que, en la segunda perspectiva, el juguete es un objeto producido especialmente en el marco de una sociedad, una economía y una política. Además, en el primer caso la determinación del objeto pasa por el jugador, mientras que en la segunda hay una participación adulta que orienta el proceso. Si bien ambas posturas no son excluyentes, (un juguete puede ser una u otra cosa), la posibilidad de conceptualizar lo que es un juguete se vuelve viable gracias a la estructuración de lo social, es decir la posibilidad que hay en el marco de una cierta cultura de definir lo que es o no un juguete.

Esta definición se hace visible cuando se advierte a través del análisis de las respuestas del formulario que los artículos de librería

y papelería, junto con los materiales desestructurados o descartables, así como también aquellos objetos que no son juguetes, pero que pueden ser utilizados con fines lúdicos, representan un alto porcentaje de los materiales con los que los espacios lúdicos cuentan. Este nivel significativo de presencia asimismo podría ser justificado en su muy bajo costo de adquisición y reposición, frente al mayor desembolso que implica la compra de juegos y juguetes.

Otro aspecto interesante para resaltar es que - a excepción de los juguetes de primera infancia y los libros (aunque no todos) - los diferentes materiales promueven el juego grupal, compartido entre varios; como una muestra de los espacios lúdicos como facilitadores de construcción de grupalidades, de vinculación entre pares y de participación.

En lo que refiere a la utilización de libros, es sabido que la lectura, la narración, y los juegos contruidos a través de historias y palabras permiten ampliar el mundo de los más pequeños, su capacidad de expresar y registrar emociones, sentimientos, ideas, palabras propias, el mundo de sus vínculos, favoreciendo el desarrollo integral. Tal como lo expresa la autora Graciela Montes, "A través de los juegos de palabras, los cuentos, los cantos y los libros es posible hacer crecer la imaginación, el pensamiento y la memoria de todos y todas, aliviar alguna pena y contagiar el sentido del humor. Acceder a ellos desde la cuna, es un derecho, una necesidad y una oportunidad". De ahí la relevancia y lo auspicioso de este alto porcentaje de utilización de

libros dentro de los espacios lúdicos.

El bajo porcentaje de utilización de dispositivos tecnológicos puede ser explicado por su elevado costo y las consiguientes dificultades para la adquisición de los mismos, más que por una valoración negativa del uso de este tipo de recursos como medios recreativos. También es relevante el hecho de que, en algunos casos, no contar con estas herramientas tecnológicas es una decisión que toman los adultos a cargo de los espacios lúdicos, con el fin de promover otro tipo de juego que favorezca más la interacción entre niños y niñas. Si bien este punto excede los objetivos de esta investigación, se considera muy necesario repensar las nuevas tecnologías como modalidad lúdica e indagar cuál es el verdadero valor de su inclusión como herramienta en este ámbito. A modo de reflexión inicial se incluye un breve apartado más adelante.

Con respecto a la relación entre los materiales que se utilizan y el espacio físico con el cual se cuenta, puede visualizarse que el porcentaje más alto de los materiales utilizados corresponda a la categoría "juegos de mesa" estaría vinculado a que la amplia mayoría dispone sólo de espacios cubiertos, y que el 69% del total no supera los 60 metros cuadrados de superficie total (de los cuales el 39% es inferior a 30 m²). En este sentido, el espacio físico condiciona el tipo de actividades lúdicas que pueden desarrollarse.

Aun cuando ha quedado por fuera de esta investigación el estudio de las materias primas con las que se fabricaron los materiales que cada

dispositivo posee, es fundamental mencionar que este tópico no es considerado menor; sólo que resulta una información de difícil acceso debido al elevado nivel de desglose que implicaría para las instituciones convocadas. No obstante, consideramos que todas las materialidades condicionan y configuran el desarrollo lúdico. Al decir de Jaulin (1981), “la diferencia fundamental entre los materiales no es una diferencia de representación, sino una diferencia en la manera de ser soporte de representaciones”.

Juego y tecnología

Las nuevas tecnologías, al igual que el resto de las actividades sociales como trabajar, comprar, aprender, también han modificado las formas de ocio, entre ellas el juego.

Retomando el concepto de cultura lúdica introducido por Brougère, el juego debe ser entendido como una construcción histórico social: es decir, no puede ser desanclado del contexto actual, el cual está absolutamente atravesado por la cultura digital. Una muestra de esta relevancia se refleja en que en el año 2017 la industria del videojuego superó la facturación de las industrias del cine y de la música juntas¹¹. Tal envergadura habla de su fuerte presencia, y le otorga al juego tecnológico un lugar insoslayable dentro del universo lúdico.

Los videojuegos se desarrollan en los finales de la década del 50 y principios de los 60 con las primeras computadoras; e inician su pri-

mer gran expansión en la década del 70 con el surgimiento de las consolas de juego. Pero el verdadero salto cuantitativo y cualitativo se dio a partir de la aparición de internet, la que permitió que se multiplicaran los formatos y se masificara el consumo de los mismos, especialmente a través de los teléfonos celulares. Si se tiene en cuenta que en la Argentina existen más de 39 millones de usuarios únicos de teléfonos celulares con conexión a internet¹², es claro que esta interfaz es la más utilizada dentro del rubro, y la de más fácil acceso para niños y niñas en su vida cotidiana.

La presencia creciente del juego digital en la infancia y del entretenimiento intermediado por pantallas ha motivado que algunos espacios lúdicos decidieran no contar con estos dispositivos, con el objetivo de ofrecer un modo de juego alternativo al que niños y niñas traen de sus hogares. De todas maneras, es posible establecer una diferencia entre juego electrónico y soporte electrónico para el juego: Se puede desistir de utilizar videojuegos en cualquiera de sus formas (celular, consolas, tablets o computadoras); y al mismo tiempo tomar algunos de los recursos que la tecnología provee para enriquecer las propuestas lúdicas. Numerosos espacios realizan videos con los niños y niñas a partir del juego dramático, toman fotografías y luego las editan, incorporan computadoras a talleres de música, publicitan actividades a través de las redes sociales, etc. En otras palabras, se sirven de

11 información disponible en: <https://areajugones.sport.es/2018/04/14/los-videojuegos-ya-son-un-negocio-mas-rentable-que-el-cine-o-la-musica/>
<https://www.cronista.com/controlremoto/La-industria-del-videojuego-ya-lidera-el-mercado-global-del-entretenimiento-20160331-0060.html>

12 <https://www.baenegocios.com/negocios/Argentina-es-el-pais-de-la-region-que-tiene-mas-smartphones-por-habitante-20180129-0022.html>

<https://www.ambito.com/hay-el-pais-casi-40-millones-usuarios-telefonos-celulares-n4001606>

los aportes del contexto histórico sin renunciar a lo más genuino de la experiencia lúdica.

Las posibilidades de los juegos digitales son enormes, pero, al igual que ningún juego ni juguete, no satisfacen todas las necesidades lúdicas de niños y niñas. Algunas de esas necesidades tienen que ver con el tacto y la manipulación, es decir, con la sensorialidad. No es lo mismo armar un rompecabezas en la consola “moviendo” piezas, que “tocarlas” siguiendo con los dedos su forma hasta encastrarlas. Más complejas todavía resultan las construcciones, en donde la percepción del volumen es un aspecto clave. Si se habla de muñecas, tampoco se reciben los mismos estímulos dando de comer a un bebé en una tablet que abrazándolo. Es decir, a pesar de su riqueza e innovación, los videojuegos no pueden reemplazar al juego convencional. Más bien deben convivir y aportarse valor mutuamente.

Aunque es real que la expansión de los teléfonos celulares con conexión a internet facilitó en gran medida el acceso de niños y niñas al juego digital (especialmente porque dichas descargas son gratuitas en su mayoría), también es cierto que existe una amplia brecha de desigualdad en lo que a democratización del acceso a este tipo de juego se refiere. Aquí queda plasmada una vez más la diversidad de infancias existentes, siendo el acceso a bienes culturales una de las variables que expresan esta desigualdad. De la misma manera, esta fragmentación es observable en las plataformas que ofrecen videojuegos, ya que las mismas “presuponen un perfil de usuario vin-

culado al consumo, al conocimiento del mercado, la valoración de las acciones dentro de las plataformas, y de los accesorios y objetos adquiribles en esos espacios.”¹³; dejando por fuera e invisibilizados a quienes no pueden encuadrarse dentro de este perfil.

Ante esta realidad - y aun cuando no forme parte de esta investigación - cabe preguntarse: ¿Qué cambios incorporan los juegos digitales en los modos de vinculación de niños, niñas y adolescentes? De la misma manera que el juego digital no puede reemplazar al juego convencional ni satisfacer las necesidades lúdicas de niños y niñas; tampoco las interacciones virtuales pueden sustituir la presencia física de un otro con quien compartir el juego. Es desde esta convicción que cobra relevancia la necesidad de que existan cada vez más espacios comunitarios donde niños y niñas puedan encontrarse para jugar. Y que de este juego compartido puedan aparecer coincidencias, conflictos, encuentros, lazos.

PROVISIÓN DEL MATERIAL LÚDICO

A los fines de esta investigación se define como “fuente de provisión del material lúdico” a los medios a través de los cuales cada espacio obtiene todos aquellos objetos y recursos materiales destinados a desarrollar sus actividades de juego.

La información recabada refleja que las fuentes de provisión de material lúdico son las siguientes:

13 Duek, C. et al. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/304500180_Juego_redes_sociales_e_infancia_hacia_la_definicion_de_nuevos_escenarios_comunicativos

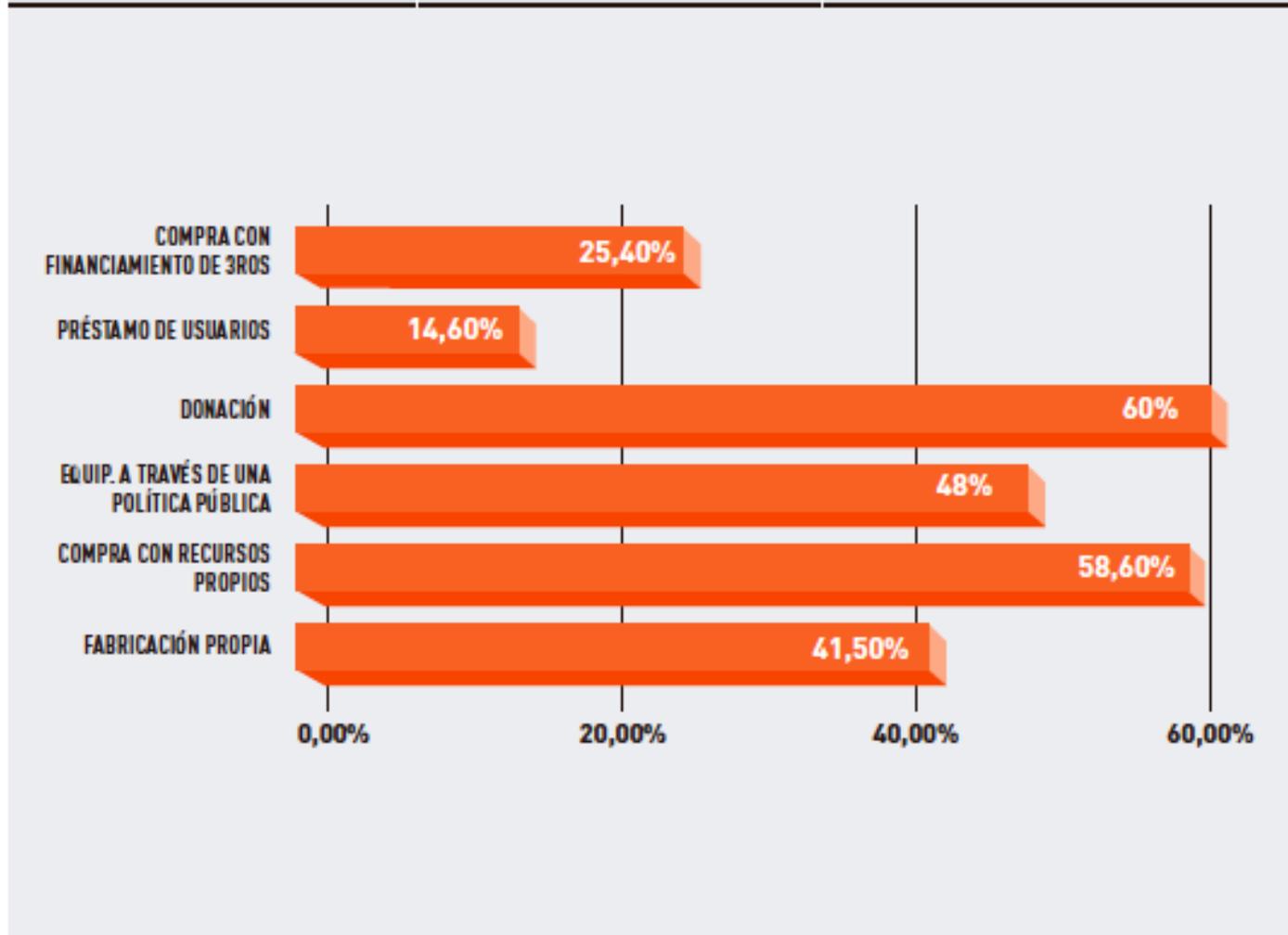


Gráfico N° 29: Fuente de provisión del material lúdico. Elaboración propia equipo de investigación 2018

Una primera lectura nos muestra que cuatro de los seis indicadores hacen referencia a estrategias locales de obtención de recursos (donación, compra con recursos propios, fabricación propia y préstamo de usuarios); por lo que su alta incidencia en al menos tres de ellos lleva a inferir la existencia de una apropiación del territorio de los espacios lúdicos y de cierta pertenencia y responsabilidad por su equipamiento y mantención.

Resulta aquí interesante incluir una suerte de resignificación del concepto de “donación”, el cual aparece como el indicador con más alta puntuación en este apartado. Aun cuando generalmente se la vincula negativamente con la filantropía o ciertas formas de beneficencia, la donación - entendida como “el traspaso de uno a otro de alguna cosa de forma gratuita”¹⁴ - también se relaciona con la idea de ayuda, es decir, supone la solidaridad, la pertenencia a un grupo. Esta circulación de objetos materiales (en este caso juegos y juguetes) entre miembros de una misma comunidad favorece la apropiación y es constructora de lazos sociales que sostienen y dan consistencia a los espacios lúdicos. Es dadora de sentido y generadora de identidad. De ahí la relevancia de un porcentaje tan alto para este indicador.

Más allá de lo expresado acerca de gestión local para obtención de materiales, es de vital importancia el rol de las políticas públicas en el sostenimiento de los espacios lúdicos. Estas no pueden ser suplidas por aquellas. Aunque la provisión a través de acciones de

equipamiento es sólo una de las maneras (no la única) de fortalecer los espacios de juego, no es menor que los participantes de este estudio hayan recibido equipamiento a través de una política pública en un 48%; lo que refleja la existencia de partidas presupuestarias asignadas a esta temática. En este sentido es importante diferenciar entre las acciones realizadas desde los territorios para sí mismos, de las llevadas adelante desde la esfera estatal: El Estado no realiza donaciones, sino que ejecuta políticas públicas, las cuales surgen de decisiones anteriores provenientes de procesos de diagnóstico y posteriores asignaciones de recursos de diferente naturaleza.

Se puede afirmar que la asignación de recursos presupuestarios es la expresión material de una decisión política, un modo de poner en acto el valor que se otorga discursivamente. Las políticas públicas serán, entonces, el resultado de este proceso de decisiones dentro de la esfera estatal. De allí que Oszlak afirme “el Estado es lo que hace” (Oszlak: 2006).

CLASIFICACIÓN DE MATERIALES

Hablar de clasificación supone establecer una relación ordenada de cosas con arreglo a un criterio determinado. Los materiales lúdicos se pueden clasificar por sus características, en distintos grupos y categorías, con el fin de identificarlos y darles un uso más eficaz. Una cuidadosa organización y disposición de los materiales favorece la posibilidad

14 RAE, Diccionario de la Real Academia Española. Disponible en <http://www.rae.es/search/node/donaci%C3%B3n>

de ofrecer una mejor propuesta lúdica. Los espacios relevados manifiestan en un 50,7% que no poseen un sistema de clasificación o inventario de sus materiales lúdicos, por lo que no pueden llevar un control de los recursos disponibles para jugar. No surgen de la encuesta las causas por las cuales no llevan adelante esta tarea. El 38,7% refiere algún tipo de clasificación, mientras que el 10,6% no responde.

REFIERA SI DESARROLLA ALGUN SISTEMA DE CLASIFICACIÓN Y CATALOGO DE MATERIAL

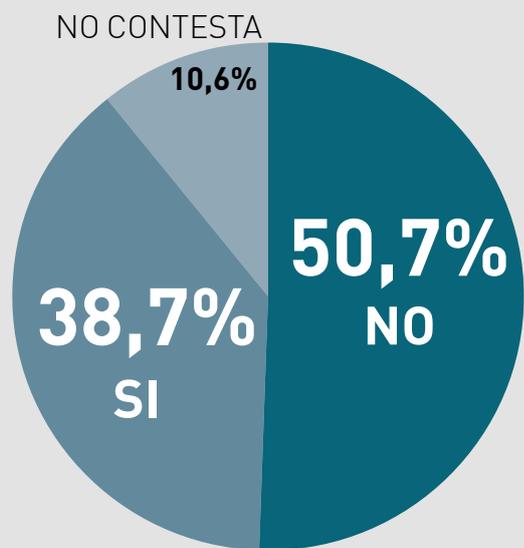


Gráfico N° 30: Clasificación de materiales. Elaboración propia equipo de investigación 2018

En cuanto a los que sí tienen un método de clasificación (38,7%), se observa una diferencia entre el tratamiento que reciben los libros del que reciben los juegos y juguetes. Los libros se registran en un sistema de catálogo, el cual tiene como función - además

del control de existencia - poder generar un método de préstamo de libros a los usuarios del espacio para que los lleven a sus casas de manera temporaria. Esto se ve más claramente en las bibliotecas populares, por ejemplo. Luego, para el resto de los materiales lúdicos, están quienes realizan inventarios solamente (31%), y un 50% que además los clasifica. Los modos de clasificación están organizados por franja etaria o bien por tipo de juego. Esta forma de organización no responde a ningún canon establecido, sino sólo a la modalidad propia de cada espacio; aunque no se reflejan estructuraciones por fuera de las formas clásicas (construcción, muñecos, encastrés, etc.).

Sólo un 1,7% refiere manejarse con el sistema de clasificación ESAR (Por su acrónimo en inglés: Excercise, Symbolic, Assemble, Rules). Este sistema de origen canadiense, pero que retoma la teoría piagetiana, resume en su nombre una sigla en la que identifica cuatro tipos de juego:

- Ejercicio: El sistema ESAR define los juegos de ejercicio como aquellos que consisten básicamente en repetir una y otra vez una acción por el placer de los resultados inmediatos. Repetir acciones como morder, lanzar, chupar, golpear, manipular, balbucear, etc.; podrían ser consideradas juegos de ejercicio y se suelen realizar tanto con juguetes como sin ellos. Los juegos de ejercicio son fundamentales porque contribuyen al desarrollo de los sentidos, y favorecen la coordinación de distintos tipos de movimientos y despla-

zamientos. Colaboran también a la consecución de la relación causa-efecto, a la realización de los primeros razonamientos, a la mejora de ciertas habilidades y al desarrollo del equilibrio. Suelen fomentar la autosuperación pues con ellos, cuanto más se practica, mejores resultados se obtienen.

- Simbólico: Es aquel que implica la representación de un objeto por otro. Es el tipo de juego en el que el niño/a atribuye toda clase de significaciones, más o menos evidentes, a los objetos; simula acontecimientos imaginarios e interpreta escenas verosímiles por medio de roles y de personajes ficticios o reales. Es el juego de imitación a los roles que suelen desarrollar las y los adultos sean estos familiares, laborales o sociales y todos aquellos juegos que de una u otra forma reproduzcan el mundo de los adultos, ya sea de situaciones cotidianas o de personajes de ficción.

Los juegos simbólicos son fundamentales para comprender y asimilar el entorno que nos rodea. Con ellos, se aprenden y se ponen en práctica conocimientos sobre los roles establecidos en la sociedad adulta. El desarrollo del lenguaje va muy asociado a este tipo de juegos pues niños/as verbalizan continuamente mientras los realizan, tanto si están solos como si están acompañados. Favorecen también la imagina-

ción y la creatividad.

- Ensamble o encastre: Define el juego de ensembles como piezas para encajar encastrar, superponer, apilar, juntar, etc. Este juego se desarrolla cuando un niño/a se fija una meta -la de construir- y con un conjunto de movimientos, de manipulaciones o acciones suficientemente coordinadas, lo consigue. Los juegos de ensembles contribuyen fundamentalmente a aumentar y afianzar la coordinación ojo-mano, la diferenciación de formas y colores, el razonamiento, la organización espacial, la atención, la reflexión, la memoria lógica, la concentración, la paciencia y la capacidad de interpretar unas instrucciones. Suelen favorecer también la autoestima y la autosuperación.

- Reglados: El sistema ESAR define los juegos de reglas como aquellos en los que existen una serie de instrucciones o normas que los jugadores deben conocer y respetar para conseguir el objetivo previsto. Los juegos de reglas son fundamentales como elementos socializadores ya que enseñan a niños/as a ganar y perder, a respetar turnos y normas, y a considerar las opiniones o acciones de los compañeros de juego. Además, son fundamentales también en el aprendizaje de distintos tipos de conocimientos y habilidades. Favorecen el desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.

SISTEMA DE CLASIFICACIÓN DE MATERIALES

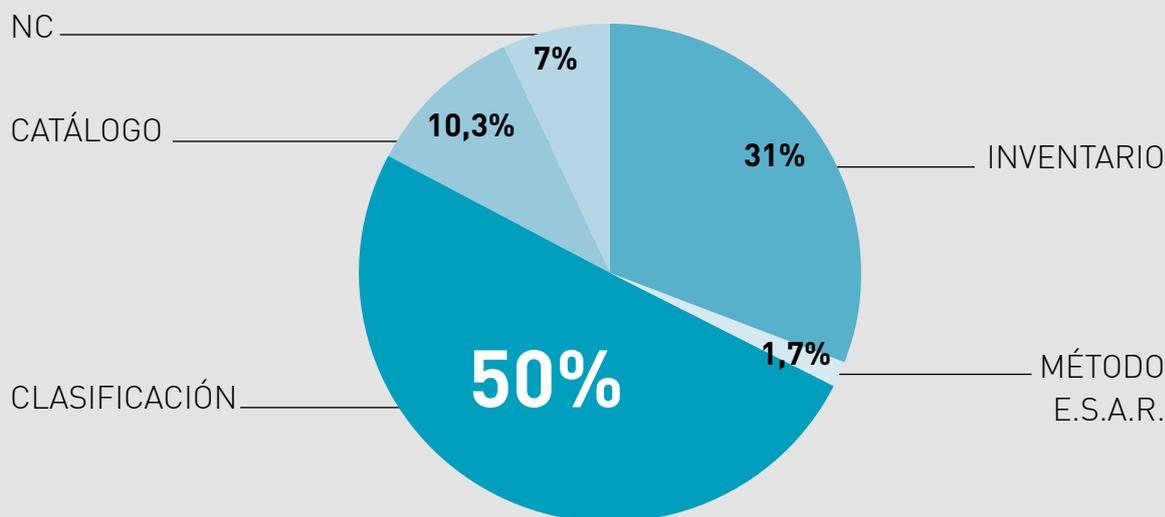


Gráfico N° 31: Clasificación de materiales. Elaboración propia equipo de investigación 2018

Aunque el método ESAR es el más frecuente, existen otros modos de clasificación de juegos. El autor Roger Callois, por ejemplo, estructura los juegos alrededor de cuatro conceptos, tomados de la cultura griega:

- Agón: Son los juegos de competencia y antagonismo, en los cuales los protagonistas deben mostrar su superioridad. Requieren entrenamiento y disciplina. En este grupo se encuadran los juegos deportivos, de salón y estrategia.
- Alea: Son los juegos de azar; aquellos en los que el resultado no depende del jugador. Dada esta condición de impredecibilidad, los protagonistas se encuentran en igualdad de condición frente al juego. Pertenecen a este grupo los bingos, dados, ruletas y cartas.
- Mimicry: Son los juegos de representación,

en los que no predominan las reglas sino la simulación. En este tipo de juego los protagonistas necesitan creer o hacer creer a los demás que se encuentran en una realidad diferente. Aquí se encuentran todos los juegos de representación y dramatización.

- Ilinix: Aquí se encuentran los juegos de vértigo y adrenalina, que buscan la desestabilización; el poder experimentar cierto pánico y espasmo, que alejan de la realidad cotidiana. Asimismo, buscan generar un estado de euforia y exacerbación sensorial. Son ejemplos de esta categoría los juegos con skates, bicicletas, juegos mecánicos y de dar vueltas.

Por último, Graciela Scheines diferencia los distintos tipos de juego a partir de la construcción de tres pares opuestos:

- Deriva/Rumbo: En este grupo el juego paradigmático es la rayuela, en la que se plantea el inicio de un viaje hacia una meta, se presenta el desafío de un recorrido.
- Caos/Orden: Aquí el paradigma es el rompecabezas. Se parte de un caos, piezas indiferenciadas que carecen de significado en sí mismas; pero que cuando alcanzan el orden conforman un sistema que es la imagen terminada.
- Vacío/Lleno: La referencia para este par son las adivinanzas, que sin respuesta son ese vacío que angustia y necesita ser llenado de respuestas y sentidos.

Según esta autora, el miedo al vacío, al caos y a la deriva son los estímulos que provocan el juego.

La utilización de cualquiera de estos sistemas de clasificación nombrados podría ser un indicador de que quienes llevan adelante el espacio de juego han accedido a algún tipo de capacitación específica en temáticas lúdicas o pedagógicas.

Para la presente investigación no se utilizaron ninguno de estos sistemas debido a que la intención era poder dar cuenta de la totalidad de los materiales que disponen los espacios lúdicos; los cuales - como ya se ha analizado - exceden largamente los juegos y juguetes. A tal fin se prefirió una clasificación que pudiera ser descriptiva, pero al mismo tiempo más amplia y abarcativa.

NORMAS DE ACCESO

Analizar el acceso a los espacios de juego implica indagar acerca de cómo y en qué medida niños, niñas y adolescentes pueden participar de las actividades que en cada uno de ellos se realizan. En primera instancia interesa conocer si dicho acceso es público y gratuito, o si está intermediado por algún tipo de retribución o pago. La encuesta refleja que son de acceso gratuito en el 84,7% de los casos, mientras que el 8,7% es pago, y el 6,7% no contesta.

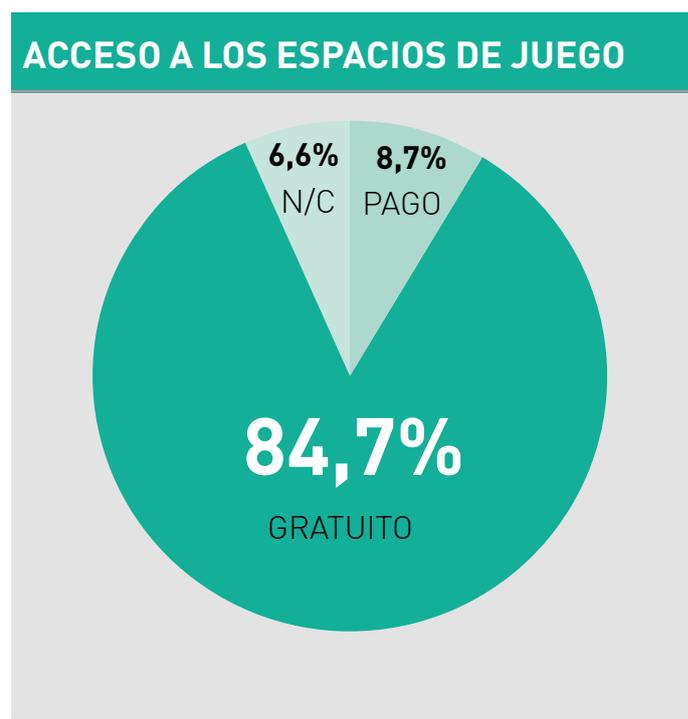


Gráfico N° 32: Costo de acceso.

Elaboración propia equipo de investigación 2018

Dentro del segmento correspondiente a los espacios con acceso pago (13 casos), el 54% es voluntario, mientras que el 46% restante es obligatorio. En los casos donde se indicó que el mismo es obligatorio se observa que

se trata de organizaciones privadas (con fines de lucro). Cuando se trata de una contribución optativa, en general está vinculado a cobertura de gastos de materiales, meriendas, etc.

tes. El 2,7% restante se desglosa entre derivación de equipo de psicólogos, relevamiento institucional, y algunos espacios que no han respondido a esta pregunta.

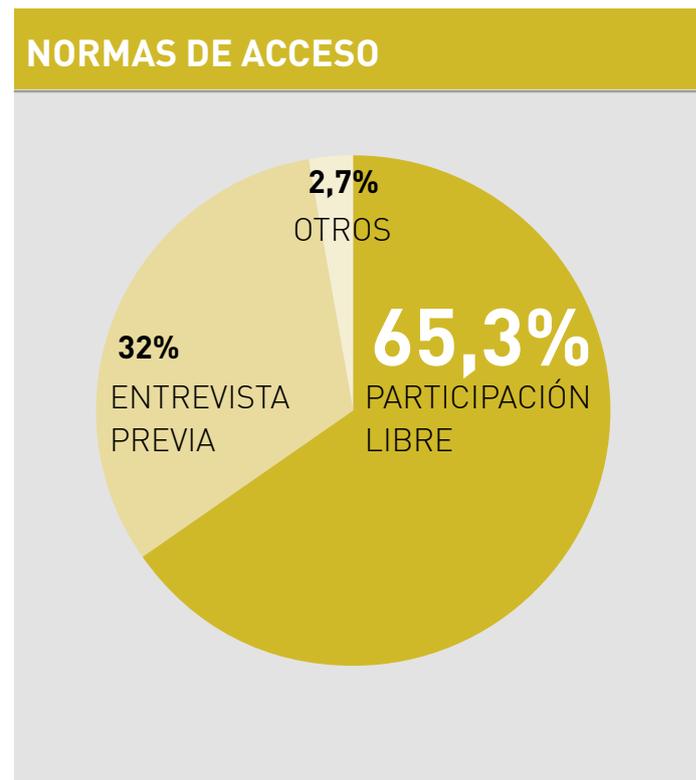
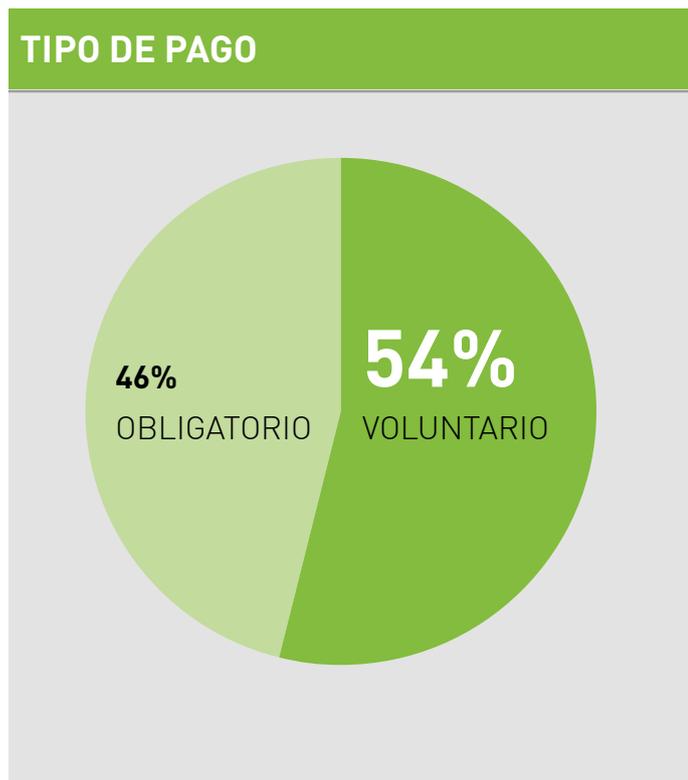


Gráfico N° 33: Tipo de pago.
Elaboración propia equipo de investigación 2018

Gráfico N° 34: Requisitos de acceso.
Elaboración propia equipo de investigación 2018

Un segundo nivel de análisis se refiere a las diferentes maneras en que los niños y niñas pueden incorporarse a los espacios lúdicos (normas de acceso).

Del total de los espacios lúdicos relevados, el 97,3% de los casos se dividen entre participación libre (entendiendo a ésta como la posibilidad de presentarse espontáneamente y sin un compromiso de asistencia periódica) en un 65,3%, mientras que el 32% requiere entrevista previa y admisión sujeta a vacan-

Tal como expresan Chiara y Di Virgilio (2009), “Las organizaciones sociales en territorio organizan y orientan la acción de gestión social”. Así, en estos espacios las actividades se plantean desde las singularidades propias de lo “micro”, y tienen una forma menos reglada en cuanto al acceso. Mientras que en las existe un mayor grado de institucionalidad (más allá de que se trate de una OSC o de gestión estatal) se observa una modalidad de ingreso más estructurada.

DE LAS EDADES

El transcurrir de las infancias es atravesado por el desarrollo de las prácticas lúdicas, como aquella actividad central, pertinente y esperada para niñas y niños.

Como ya hemos señalado, el valor del juego es tal, que ha sido sancionado en la ley 26061 en su artículo 20. — “DERECHO AL DEPORTE Y JUEGO RECREATIVO. Los Organismos del Estado con la activa participación de la sociedad, deben establecer programas que garanticen el derecho de todas las niñas, niños y adolescentes a la recreación, esparcimiento, juegos recreativos y deportes, debiendo asegurar programas específicos para aquellos con capacidades especiales”.

Sin embargo, suele ser más frecuente la valoración del juego en los dispositivos que brindan prestaciones a la primera infancia, 0 a 5 años, entendiendo esta etapa como aquella coincidente con la asistencia al nivel inicial dentro del sistema educativo. Dejando de priorizar al juego como un valor en sí mismo a partir del ingreso al sistema educativo formal donde muchas de las propuestas no están centradas en la actividad lúdica.

Para niñas y niños de 6 años o más el juego continúa siendo su actividad preferida y aquella que le permite continuar su proceso de socialización, de incorporación de pautas culturales y constitución de subjetividad.

Del conteo de datos se obtienen los siguientes resultados

CANTIDAD DE OFERTAS DE ACTIVIDADES LÚDICAS POR GRUPO ETARIO

DE 0 A 2 AÑOS	79
DE 3 A 5 AÑOS	111
DE 6 A 9 AÑOS	125
DE 10 A 13 AÑOS	107
DE 14 A 18 AÑOS	65

De la observación del cuadro podemos inferir que las propuestas recreativas son atractivas y convocantes para niñas y niños que transcurren la primera infancia como para aquellos que transitan su inserción en la educación formal posterior a los 6 años, ya que el grupo que más niñas y niños participantes convoca es aquel conformado entre las edades de 6 a 10 años. Esta evidencia puede poner en tensión los intereses que en frecuentes ocasiones implica la mirada del adulto que suele estimar que a partir de los 6 años es más conveniente la participación en actividades productivas en desmedro de actividades centradas en la práctica lúdica.

También destacamos que la oferta recreativa puede ser convocante para los adolescentes y que es necesario garantizar espacios de despliegue lúdico atractivos y adecuados a sus intereses como respuesta a su necesidad de encuentro con pares y espacios de pertenencia.

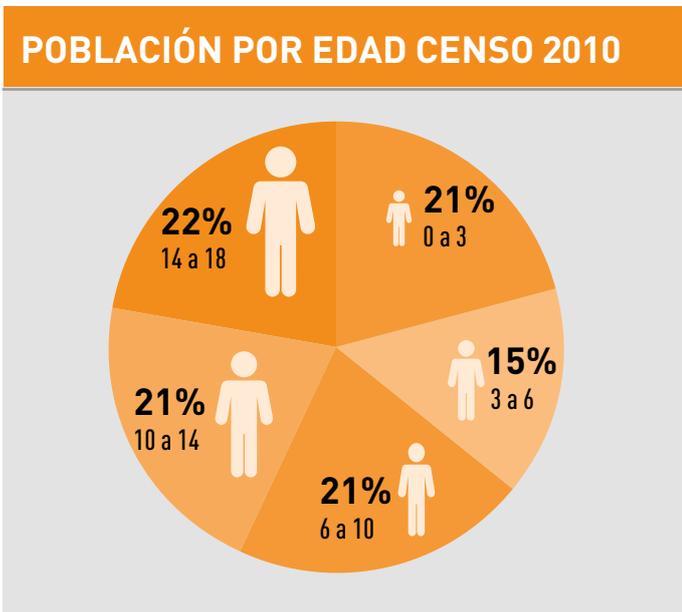


Gráfico N° 35: Población en Argentina según Edad. Fuente: INDEC Censo 2010

Elaboración propia equipo de investigación 2018

Las frecuencias por grupos etarios se asemejan a la distribución por edad del censo 2010

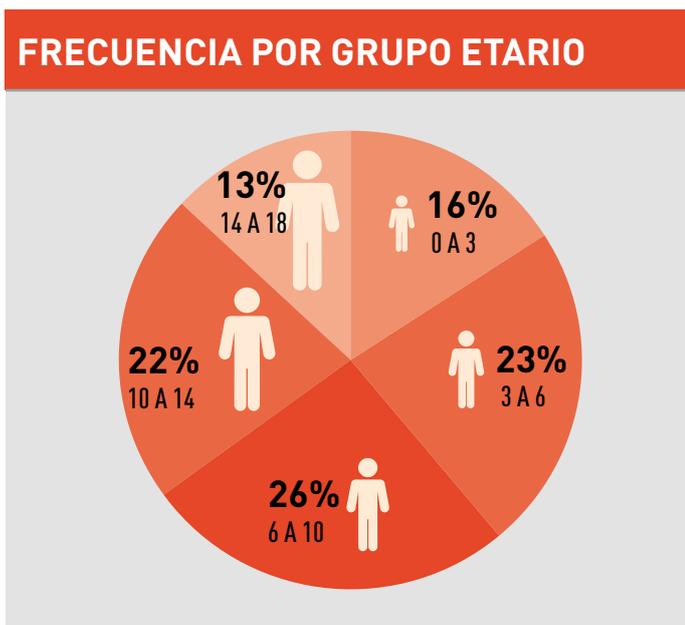


Gráfico N° 36: Concurrencia etárea a los espacios lúdicos. Elaboración propia equipo de investigación 2018

TRABAJO EN RED

Nos ha interesado indagar respecto de las articulaciones con otras organizaciones e instituciones territoriales las cuales definimos en términos de redes, considerando el auge y fortalecimiento de las mismas a partir de las transformaciones en las relaciones Estado- Sociedad desde de la década del 90 en nuestro país con la reconfiguración neoliberal. Algunas de las transformaciones que nos interesa destacar están vinculadas a la tendencia hacia la descentralización político-administrativa de la gestión estatal. Al respecto Oszlak (1994) refiere “La descentralización supone un achicamiento del Estado nacional y una correlativa expansión de los estados locales que asumen funciones descentralizadas, a lo cual debe agregarse por lo general una mayor presencia de la sociedad local en los procesos de decisión, gestión o control vinculados con estas funciones”.

Ignacio Lewkowicz(2004) en su libro “Pensar sin Estado” ha destacado claramente el hecho de que no se trata de que ya no exista el Estado, sino que ha mutado en su función y modo de existencia. Ya no es el fundamento, ni el garante del lazo social.

Así, a partir de las transformaciones tanto políticas como económicas, la sociedad civil se planteó su rol a partir de lo que no asumían los otros actores de la tríada de bienestar ; incorporando a su competencia sobre aquello que no es de dominación estatal, ni redituable para el mercado.

Elina Dabas (2001) plantea que las redes son dinámicas y admiten itinerarios singulares. Las redes preexisten a nuestra llegada y cualquier intervención y están basadas en "relaciones de proximidad". Son parte de las estrategias para fortalecer la trama social y

abordar problemáticas comunes. "Investir a la comunidad de capacidad de sostén, activación, desarrollo, potenciación y resolución de problemas que atañen a todos sus miembros"

Surge de la indagación realizada que:

MENCIONE SI REALIZAN ACCIONES EN CONJUNTO CON OTRAS INSTITUCIONES EN RED

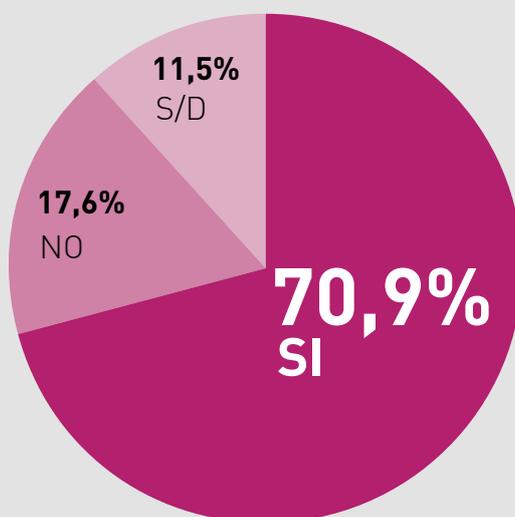


Gráfico N° 37: Trabajo en Red. Elaboración propia equipo de investigación 2018

Más del 70% de las instituciones y organizaciones relevadas sostiene articulaciones con otras formas institucionales/organizacionales para llevar adelante sus objetivos.

Las organizaciones que más se mencionan al momento de realizar trabajos articulados son las instituciones educativas (33,33%) - escuelas primarias, jardines, colegios secundarios - al menos en un poco más de un tercio de las entrevistas, de las cuales solo han expresado trabajar conjuntamente (5%) con universidades e instituciones de nivel terciario.

En opciones siguientes a las instituciones

educativas, los espacios consultados han afirmado articular acciones en mayor medida con programas gubernamentales de orden nacional, provincial y municipal (28,66%), relacionados a dispositivos pertenecientes al área de Desarrollo Humano, Desarrollo Social, Sennaf, Programas de Juegotecas Barriales locales (CABA y La Plata, Provincia de Buenos Aires), Dirección de Cultura, Dirección de Deportes, Consejo de Derechos de niños, niñas y adolescentes, Servicios sociales, Poder judicial.

En igual volumen de respuestas que el ítem anterior - 28,66%, se ha relevado en el presente estudio que los espacios lúdi-

cos consultados establecen vínculos de trabajo conjunto con organizaciones de la comunidad, mencionando en primera instancia un gran número de redes comunitarias de organizaciones gubernamentales y no gubernamentales.

En menor número de articulaciones, pero no menos importante (18,66%) aparece la mención de trabajo conjunto con efectores de salud (Centros de salud, hospitales y dispensarios)

Por último y en menor medida expresan algún tipo de actividad compartida y/o conjunta con iglesias, fundaciones, empresas, centros de día, bibliotecas, medios de comunicación, clubes, sindicatos y organizaciones que se dedican exclusivamente a la actividad lúdica (Cu.Ju.Ca., IPA).

Por otra parte, y con relación a la conformación y/o participación de los entrevistados en redes comunitarias, nos ha interesado relevar asimismo de qué forma estos han asumido el vínculo en dicha relación. Podemos mencionar tres posibilidades no excluyentes entre sí, donde la participación se expresa en:

- la organización de actividades y proyectos conjuntos mencionado en un 56,66% de las entrevistas;
- la articulación por situaciones concretas, expresada en un 46% de los consultados;
- derivaciones en un 25,33% de los casos expresan articular con este fin.

Entendemos que parte de reconocer la diversidad de formas y enlaces que asumen las relaciones entre los actores es a partir de pensar en términos de “redes dinámicas” donde “se crean configuraciones cuya dura-

ción, modo de existir y formas de evolucionar dependen de las necesidades, de la potencia, de los objetivos del colectivo que las crea y las sostiene” (Najmanovich, 2005).

FORMAS DE REGISTROS

El registro de los participantes se realiza en los espacios lúdicos a través de fichas de inscripción y autorizaciones; los materiales que se utilizan, como así también las planificaciones de las actividades y sus evaluaciones son importantes ya que facilitan la recopilación de datos a nivel macro para realizar estudios estadísticos y entender mejor la realidad a la que las organizaciones se enfrentan. Y a nivel micro permiten el estudio en profundidad de situaciones para visibilizar y entender diferentes situaciones con las que se trabaja día a día.

Este ítem de la encuesta fue respondido por el 79.5% de la totalidad.

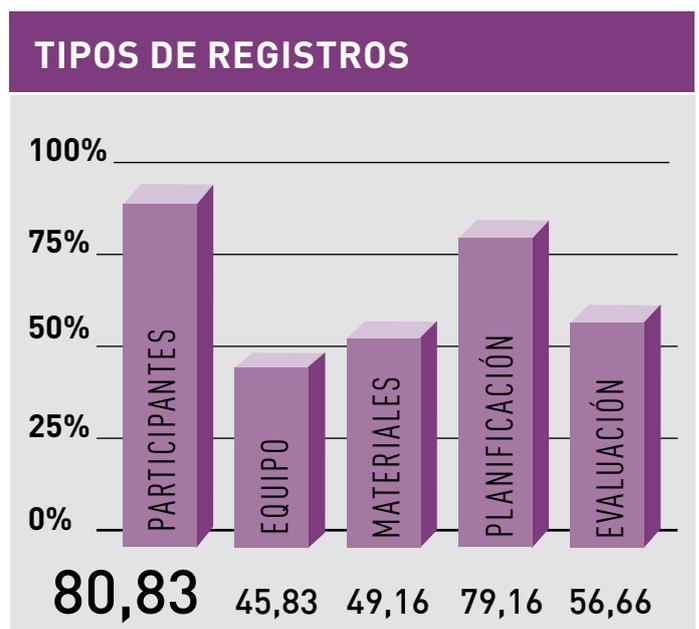


Gráfico N° 38: ITEMS DE REGISTROS.
Elaboración propia equipo de investigación 2018

Podemos discernir que el 80,83 % toma registro de los participantes que concurren a los espacios.

Luego el 79.16% toman la planificación como algo importante a tener en cuenta, pero solo el 56.6 % evalúa el dispositivo.

Con respecto al registro de materiales el 49.16 % indica que lo realiza.

Por último, el 45,83% toma registro del personal que concurre.

PROMOCIÓN Y DIFUSIÓN

La difusión indica la divulgación de ideas, conocimientos, cultura o noticias. En este sentido, la difusión puede desplegarse a través de los medios de comunicación como, por ejemplo, la prensa, la televisión, la radio o las redes sociales para propagarlos hacia un público más amplio.

En el gráfico siguiente podemos observar las diferentes formas que utilizan las organizaciones para difundir sus actividades teniendo

en primer lugar el uso de las redes sociales y medios de comunicación barriales (radios locales, programas de tv locales, etc.)

Llamamos publicidad gráfica a afiches, carteles, pasacalles, notas que se reparten en diferentes ámbitos de las ciudades.

Difusión oral comprende al llamado “boca en boca” que es una herramienta bastante efectiva ya que con solo tener a alguien interesado es actor de difusión.

Los “Eventos” o “Jornadas” son intervenciones directas en el espacio público que convoca a los vecinos a alguna actividad recreativa que muestra las diferentes propuestas que se llevan a cabo en las “Organizaciones”

Ámbito Escolar se refiere a actividades en conjunto con los establecimientos educativos que sirven para que la comunidad conozca las propuestas de los espacios lúdicos.

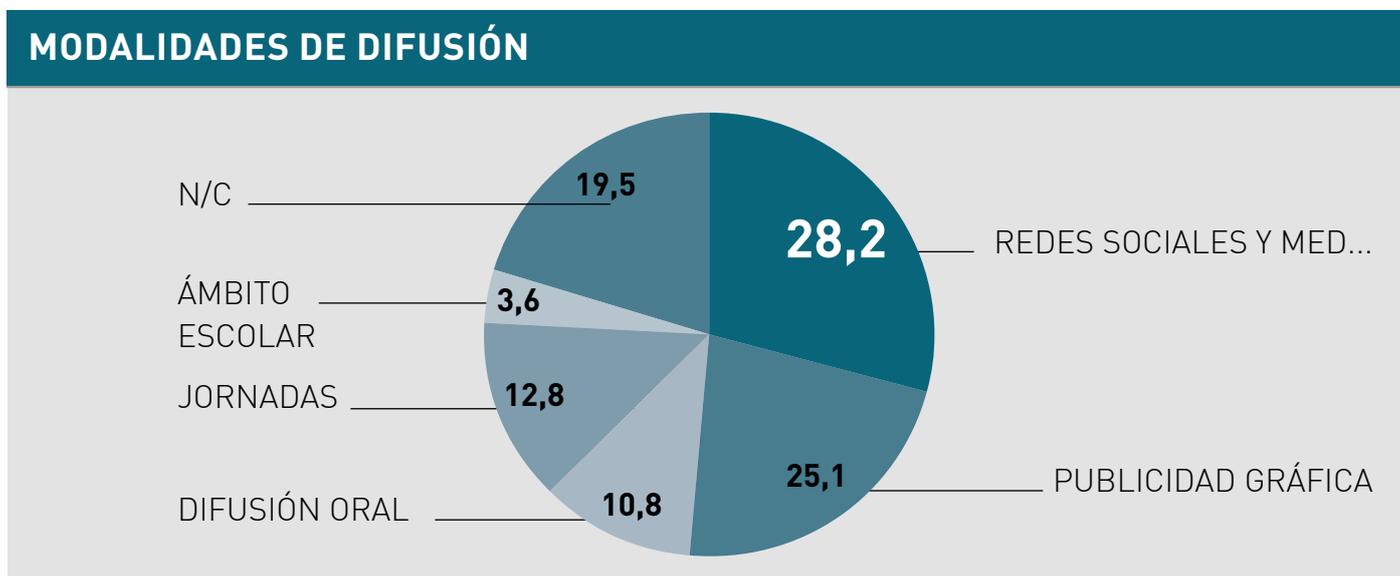


Gráfico N° 39: Estrategias de Difusión. Elaboración propia equipo de investigación 2018

A MODO DE CONCLUSIONES

Esta investigación ratificó ampliamente una de sus hipótesis originales, acerca de la existencia de espacios lúdicos en ámbitos urbanos, atravesando diversos sectores sociales con predominancia en sectores de vulnerabilidad social. Este aspecto da lugar a diversas reflexiones:

- Las urbes, como parte de su cotidianeidad y complejidad, han perdido la calle, la vereda como espacio de socialización y encuentro. Esos espacios comunes son visualizados desde el temor y la necesidad del cuidado permanente. En este sentido, los espacios generados para el encuentro, y en lo específico, para el encuentro lúdico se motorizan como valiosos para la convocatoria, permanencia y socialización de niños/as y adolescentes que alternan con sus casas, el tiempo no incorporado a la educación formal.
- El despliegue de espacios lúdicos en los territorios, dan cuenta de la búsqueda de la recuperación del valor social del juego como acción que aporta a la construcción de subjetividad, a la consolidación de lazos sociales y culturales y a la transformación de los sujetos y de su entorno más próximo.
- La participación de niñas y niños en los espacios lúdicos conformados los carga de sentido y posibilita pensar las intervenciones con esta población desde su potencialidad como sujetos.
- Las organizaciones sociales de base territorial incorporan el objetivo del desarrollo de espacios lúdicos a sus funciones, con el objetivo central de generar espacios de contención. Para esto ponen en disponibilidad los recursos físicos, humanos y materiales con los que cuentan. Trabajan incansablemente en la gestión de recursos adecuados, en acceder a capacitaciones específicas del personal, en mejorar las infraestructuras con las que cuentan, y desarrollan acciones que acompañan el crecimiento de importantes cantidades de niñas/os y adolescentes de nuestro país.
- Las deficiencias en la existencia de reglamentaciones y regulaciones específicas para las habilitaciones deben ser retomado y superado por políticas públicas estatales que lo promuevan y colaboren a garantizarlo. Este debe ser un desafío prioritario para gobiernos municipales, provinciales y nacionales para garantizar accesos de calidad, pero de ningún modo constituirse en una forma de exclusión para aquellas organizaciones que en forma voluntaria buscan dar respuesta a las necesidades del territorio.

Se asume como fundamento de la totalidad del desarrollo de la investigación, para las organizaciones promotoras del estudio, el juego es un derecho de niñas, niños y adolescentes. Como tal, está reconocido y constituido en marcos jurídicos nacionales e internacionales. Es central en la constitución de identidades, aprendizajes y construcciones que solo a través del juego son posibles.

Es ante esta afirmación, que adquiere soporte en todo en Corpus Iuris de Infancia, que se sostiene que el juego debe estar garantizado por políticas públicas estatales, en diversos formatos y alianzas en los territorios.

En la misma línea de trabajo, se relevaron formas en que el Estado puede estar presente garantizando el acceso al derecho al juego. Algunas de las formas aquí desarrolladas son:

- Formulación de marcos jurídicos – leyes, programas, regulaciones que estructuren acciones de los Estados en reconocimiento de este derecho.
- Desarrollo de investigaciones, capacitaciones certificadas, encuentros académicos y de intercambios de experiencias, publicaciones específicas, armado de redes, etc. En síntesis, estructurando el tema del juego como espacio a desarrollarse y fortalecerse en forma continua y federal. Las capacitaciones también deben orientarse a garantizar el desarrollo de equipos multidisciplinares que permitan el abordaje integral a través del juego de diversas problemáticas que de él emergen. La realidad social es indisciplinada, y es así que no soporta el abordaje disciplinar por fuera de un entramado de saberes que se complementen en el diálogo y aportes diversos permanentes.
- Estructuración de espacios de juego, denominados generalmente como juegotecas o espacios lúdicos, de gestión estatal o de modelos de cogestión, que promuevan el acceso

libre, igualitario y universal, al juego por parte de niñas, niños y adolescentes.

- Avance de políticas públicas que trabajen en la provisión de material lúdico: fortaleciendo a su vez la existencia de redes de producción alternativas a las grandes marcas, que, con calidad, financiamiento e investigación aplicada, elaboren juegos y juguetes a utilizarse en los espacios colectivos. Los mismos deben contar con garantías de calidad que comprometan la seguridad en los materiales utilizados, siendo los costos de las certificaciones absorbidos por la política pública. El productor, ya certificado, aumenta el valor agregado de sus productos a la hora de comercializarlos por fuera del programa. Este hecho constituye un fortalecimiento, que trasciende el hecho concreto de la compra por parte del Estado.
- Las políticas públicas del sector deben avanzar en la promoción de la actividad lúdica en los espacios que trabajen con niñas, niños y adolescentes, como canal adecuado y ponderado para la formación de lo colectivo, lo colaborativo y lo creativo, sobre la predominancia de lo individual, competitivo y repetitivo.
- Enfatizar la promoción del juego como aliado y canal a ser incorporado para el cumplimiento de objetivos que se vinculen en instancias de salud, educación, espacios pedagógicos, culturales, deportivos, etc. orientados al desarrollo integral niñas, niños y adolescentes.

Estas políticas públicas estatales favorecedoras del desarrollo lúdico deberán priorizar el acceso a juegos, juguetes y material lúdico, a través de espacios colectivos que favorezcan el encuentro, el juego con y entre otras y otros, y no la distribución en forma individual. La entrega masiva de juguetes a niñas/os en la actualidad está más vinculada a un supuesto derecho a tener juguetes que al derecho al juego. En este sentido, la promoción del juego, parte y se fundamenta desde una perspectiva de derechos, en la estrategia de protección integral a niños, niñas y adolescentes.

La existencia de políticas públicas estatales también debería estar orientadas al acceso igualitario y democrático de las posibilidades de jugar de niños, niñas y adolescentes, y en ese marco, al contacto con materiales lúdicos específicos. La brecha y la inequidad del acceso que tienen a la hora de ejercer sus derechos y en este caso particular el derecho a jugar es aún más observable en los juegos virtuales. La posibilidad de contar con computadoras, consolas de juego, softwares específicos, generan posibilidades diferentes en un mundo donde gran parte de la alfabetización se vincula con el uso de tecnologías. Pero no es solo el acceso, sino a que tipos de accesos.

En ese sentido, a partir de este trabajo, se sostiene que se requieren investigaciones y desarrollo en usos de tecnologías que revisen los estereotipos de género, que promuevan el juego creativo y que se estructuren a

partir del juego colaborativo.

La presente investigación se propuso conocer y visibilizar las estrategias estatales y de las organizaciones de la sociedad civil para la gestión de espacios de juego en Argentina. En esta búsqueda y como un primer acercamiento al objeto de estudio, se avanzó en saber quiénes son, cuáles son las tensiones y oportunidades que atraviesan desde la gestión de cada espacio, cómo se concibe un espacio, partiendo de la premisa que es con las niñas, los niños y los adolescentes y no solo para ellas y ellos, como primer paso. Reconocer una trayectoria similar en múltiples espacios lúdicos desafía a pensar intervenciones en el cotidiano que potencie la demanda hacia la responsabilidad estatal en garantizar la integralidad de los derechos de niñas, niños y adolescentes.

En este sentido, este estudio representa una plataforma para generar alianzas que fortalezcan los espacios y los programas, en un colectivo multiactoral, reconociendo la importancia de la participación de la diversidad de actores sociales en la conformación de políticas públicas territoriales. Entendemos esta trama que se debe conformar entre las diversas formas que adquiere el Estado en escenarios de la macro y micro política y las organizaciones que posee la sociedad civil, no está exenta de tensiones y disputas, pero tampoco de creatividad y compromiso, y desde el convencimiento de que el juego resulta imprescindible al momento de intentar fortalecer el sistema de protección integral de las infancias.

BIBLIOGRAFÍA

- Abad, J. (2011): la ciudad lúdica: interpretación creativa de los espacios urbanos a través del juego. Ciudades creativas. Creatividad y Sociedad, Madrid, España
- Ander Egg, E. Aguilar, M. (2001) El trabajo en equipo. Editorial El Progreso, Buenos Aires. Argentina (2001)
- Arendt H (1993) La condición Humana. Paidós. Buenos Aires, Argentina
- Arrausi, L. y Guardia V. (2016) Los espacios lúdicos como espacios de protección de derechos. 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 Buenos Aires Argentina
- Arrausi, L. y Guardia, V. (2011). Abriendo el juego en espacios de derechos. En XII Congreso Internacional de Brinquedotecas, Sao Paulo, Brasil.
- Ayuso, M. y Guardia, V. (2004). Juegotecas. La potencialidad del juego como política de desarrollo social. Centro de Documentación de Políticas Públicas, N.º 34 [Niñez y Adolescencia en contexto de pobreza –concepciones y abordajes]. Buenos Aires, Argentina.
- Barros de Oliveira, V (2011) Brinquedoteca: uma visão internacional, Editora Vozes Petrópolis Brasil
- Batllori, J. M. (1993) Cómo educar Jugando. Ediciones Palabras, Madrid. España
- Borja i Solé, M. (1980). El juego infantil: organización de ludotecas. Oikos-Tau. Barcelona, España
- Bourdieu, P., Chamboredon, J. y Passeron, J (1975) El oficio del Sociólogo. Presupuestos epistemológicos. Siglo XX Ediciones Buenos Aires Argentina
- Brooker, L; Woodhead, M (2013) El derecho al juego - La Primera Infancia en Perspectiva - 9-Child and Youth Studies Group (The Open University Milton Keynes, Reino Unido
- Brougère, G. (2013): El niño y la cultura lúdica. Disponible en revista Lúdicamente Año 2 N°4, octubre 2013. Buenos Aires Argentina
- Bustelo, E. (2007). El recreo de la infancia: Argumentaciones para otro comienzo. Siglo XXI Editores. Buenos Aires, Argentina.
- Calmels, D. (2009); "Objetos y juguetes en la infancia", Grandes Temas para los más pequeños, Puerto Creativo, Buenos Aires. Argentina
- Cardarelli, G. y Rosenfeld, M. (2002). La gestión asociada: Una utopía realista CEADEL, Cuaderno 39, Buenos Aires. Argentina. Disponible en <http://www.ceadel.org.ar>.
- Carli, S. (2006). Infancia, Cultura y Educación en las décadas del 80 y 90 en Argentina. Documentos de Trabajo, N.º 15. Escuela de Educación, Universidad de San Andrés, Argentina.
- Comité Argentino de Seguimiento y Aplicación de la Convención Internacional sobre los Derechos del Niño (2008) ¿ Qué es un sistema de protección integral de derechos de niñas, niños y adolescentes? Buenos Aires Argentina
- Castoriadis, C. (1975) La institución imaginaria de la Sociedad, Tusquets Editores, Buenos Aires, Argentina.
- Castronuovo, R: Los espacios periurbanos. Análisis de un sector Periurbano de Tandil, Argentina. Disponible en: <http://observatoriogeograficoamericalatina.org.mx/egal8/Geografiasocioeconomica/Geografiaurbana/48.pdf>
- Chiara, M. y Di Virgilio M.; (2009) Gestión de la Política Social. Universidad Nacional de General Sarmiento y Prometeo Libros. Buenos Aires, Argentina
- Clemente, A (2014) Territorios urbanos y pobreza persistente, Editorial Espacio Buenos Aires. Argentina
- Clivaggio; G. (2018): Infancia y derecho al juego, en Fazzio, A. (comp). La niñez en la Argentina en el Siglo XXI. Ed Eloisa Cartonera Buenos Aires, Argentina

- Colombo, J. (2007). Pobreza y desarrollo infantil: Una contribución multi- disciplinaria. Editorial Paidós Buenos Aires, Argentina.
- Dabas, E. N. (2001). Redes de Redes: Las Prácticas de la Intervención en Redes Sociales. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Dabas, E. y Najmanovich, D. (2003). Una, dos, muchas redes. Itinerarios y afluentes del pensamiento y abordaje en redes Revista electrónica "El ático", N°11 Buenos Aires, Argentina disponible en: www.elatico.com
- De Piero, S. (2005). Organizaciones de la Sociedad Civil: Tensiones de una agenda en construcción. Editorial Paidós, Buenos Aires Argentina.
- De Souza Santos, (2006) La Sociología de las Ausencias y la Sociología de las Emergencias: para una ecología de saberes en Renovar la teoría crítica y reinventar la emancipación social CLACSO, Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales Buenos Aires, Argentina- disponible "<http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/clacso/coediciones/20100825033033/2Capitulol.p df>"
- Di Virgilio, M. M. y Solano, R. (2012). Monitoreo y evaluación de políticas, programas y proyectos sociales. Buenos Aires: CIPPEC y UNICEF.
- Díaz de Rada V. y Domínguez J.: Calidad en la Respuesta en Encuestas Autoadministradas. Universidad Pública de Navarra – España, disponible en <http://www.fes-sociologia.com/files/congress/11/papers/2317.pdf>
- Dinello, R. (1993). La expresión lúdica en la educación infantil. Santa Cruz: Universitaria de Apesa.
- Dinello, R. (2007). Pedagogía de expresión lúdico recreativo. Montevideo: Magisterio.
- Entrena Durán, F (2004) Los límites difusos de los territorios periurbanos: una propuesta metodológica para el análisis de su situación socioeconómica y procesos de cambio. Sociologías [en línea] Disponible en:<<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=86819563004>>
- 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. Chile.
- Francisco Letelier, Stefano Micheletti and Julien Vanhulst "Prácticas instituyentes en el espacio vecinal: el barrio como un común" Revista Latinoamericana Polis (2016)
- Gadamer G. (1991) La actualidad de lo bello. Paidós. España.
- Giraldez, S: (2013) Diálogo en el territorio. Organizaciones y Políticas Sociales, sus mutuas implicancias, en Testa Cecilia comp. Trabajo Social y Territorio. Reflexiones sobre lo público y las instituciones. Ed. Espacio. Buenos Aires. Argentina
- Guardia V. y Kuiyan A. (2017) Juegotecas barriales en la Ciudad de Buenos Aires. Ministerio de Desarrollo Humano y Hábitat, Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Buenos Aires. Argentina
- Gülgönen, Tuline. (2016). Jugar la ciudad. Reimaginar los espacios públicos urbanos de juego para la infancia en la Ciudad de México. Centro de Estudios Mexicanos y Centroamericanos (Cemca) Laboratorio para la Ciudad y Embajada de Francia. México.
- Huizinga, J.(1968) (2010): Homo Ludens. Emecé Editores. Buenos Aires. Argentina
- Iamamoto, M. (2007) Serviço Social em tempo de capital fetiche: capital financeiro, trabalho e questão social.Cortez Editora, Sao Paulo, Brasil.
- Ierullo, Martín: (2014) Cuidado y pobreza persistente: Aportes para el estudio de las prácticas de crianza y cuidado de los niños, niñas y adolescentes en los sectores populares en Clemente, Adriana (Compiladora) (2014) Territorios urbanos y pobreza persistente, Editorial Espacio Buenos Aires. Argentina
- Jaulin, R. (1981) Juegos y juguetes, ensayos de etnotecnología. Siglo Veintiuno Editores, México.
- Lewkowicz, I. (2004) Pensar sin estado. La subjetividad en la era de la fluidez, Paidós, Buenos Aires. Argentina

- López, N. (2012). La situación de la primera infancia en la Argentina: a dos décadas de la ratificación de la Convención de los Derechos del Niño. Fundación Arcor. Córdoba, Argentina
- Lourenço, A. (2017) Toy Libraries in Portugal, Past, Present and Future. ITLA, Instituto de Apoio a Criança, Actividade Lúdico. Portugal.
- Martínez Criado, G. (1998) El juego y el desarrollo infantil Editorial Octaedro, Barcelona, España.
- Marre, D (2014) De infancias, niños y niñas en Llobet, V Pensar la infancia desde América Latina, Clacso, Buenos Aires Argentina
- Merklen, D. (2005) Pobres Ciudadanos: Las clases populares en la era democrática Gorla. Buenos Aires Argentina
- Naddeo, M. E. (2007). Situación de los derechos de niños, niñas y adolescentes: Aportes para la discusión de las políticas públicas en la Ciudad de Buenos Aires, cap. 13.Mimeo.
- Najmanovich, D. (2005) La organización en redes de redes y de organizaciones. Instituto de Investigaciones Sociales Universidad Nacional Autónoma de México
- Ofële, M. (2008) Repensar la niñez en el siglo XXI. Los espacios de juego y del jugar en la sociedad actual. CONGRESO Red Universitaria de Educación Infantil- Septiembre 2008. Argentina
- Orezzio, F. (2012). Juego y prácticas comunitarias: Proyectos en Juego. Experiencias infantiles, espacios y lugares para jugar. Fundación Navarro Viola. Bs. AS. Argentina
- Oszlak, O. - O'Donnell G.(1976): Estado y políticas estatales en América Latina: hacia una estrategia de investigación - Universidad Autónoma de México
- Oszlak, O. (1994) Estado y sociedad: las nuevas fronteras en "El rediseño del Estado..." Kliksberg, B. (comp.). FCE México 1994, pág. 45-78.
- Oszlak, O. (1997). "Estado y Sociedad: ¿nuevas reglas de juego? Reforma y Democracia", Disponible en Revista CLAD, N.º 9. Caracas, Venezuela
- Poggiuese, H. (1999). El papel de las redes en el desarrollo local como prácticas asociadas entre Estado y sociedad. En Filmus, D. (comp.) Los noventa, Eudeba/FLACSO. Buenos Aires, Argentina
- Pelegrinelli, D.: Los juguetes como equívoco: lejos del juego, cerca de la góndola. Revista Todavía N°29. Bs.As., 2013
- Pelegrinelli, D.: La república de los niños: Estado, infancia e industria de juguetes durante el peronismo". Publicado en la Revista del I.I.C.E., Facultad de Filosofía y Letras UBA, Miño y Dávila, Año IX, N°17, diciembre de 2000.
- Primerísimos lectores, publicación del Programa Primeros años. Consejo Nacional de Coordinación de Políticas Sociales. Ministerio de Desarrollo Social, Bs. As., 2007.
- Ridao, A. (2008) El juguete portador de símbolos y signos. Revista Alternativas, UNSL, San Luís (páginas 60-68) Argentina.
- Roffman A. (2002)(Comp.): La Acción de las Organizaciones Sociales de Base Territorial. Ed. Instituto del Conurbano – Universidad Nacional de General Sarmiento – Buenos Aires. Argentina
- Ruiz, V. (2004). Organizaciones comunitarias y gestión asociada.: Editorial Paidós. Buenos Aires, Argentina
- Sarlé,P. (2010) Lo importante es jugar. Homo Sapiens. Buenos Aires. Argentina
- Scheines, G. (1998): Juegos inocentes, juegos terribles. Eudeba. Buenos Aires, Argentina
- Segato, R. (2015). La crítica de la colonialidad en ocho ensayos. Prometeo. Buenos Aires, Argentina
- Stolkiner, A (1999) La interdisciplina: entre la epistemología y las prácticas. El Campo Psi 2. UNBA. Buenos Aires, Argentina.
- Vilas, C:(1999) Deconstruyendo la ciudadanía: fragmentación social, globalización económica y política de identidades". Estudios Sociales Año IX N°17. Buenos Aires Argentina
- (2011). Después del neoliberalismo: Estado y procesos políticos en América Latina.: Edicio-

nes de la UNLa, Serie Estado. Remedios de Escalada, Argentina

•Zemelman, H (2004): Pensar teórico y pensar epistémico. Los desafíos de la historicidad en el conocimiento social, en: SÁNCHEZ, I & SOSA, R (Coordinadoras) (2004): América Latina: los desafíos del pensamiento crítico, Siglo XXI, México.

LEYES Y NORMATIVAS CONSULTADAS

- Convención Internacional de los Derechos del Niño, 1989.
- Ley N.º 114 (1998) de Protección Integral de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, Boletín Oficial de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.
- Ley N.º 415 (2000) de Creación del Programa Juegotecas Barriales. Boletín Oficial de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.
- Ley N.º 26061 (2005) Protección Integral de los derechos de Niñas, Niños y Adolescentes. Boletín Oficial de la República Argentina.
- Naciones UNidas CRC/C/GC/17 (2013) Comité de los Derechos del Niño: Sobre el derecho del niño al descanso, el esparcimiento, el juego, las actividades recreativas, la vida cultural y las artes (artículo 31).

FUENTES DE DATOS Y ESTADÍSTICAS

- Instituto Nacional de Estadísticas y Censos de la República Argentina <https://www.indec.gob.ar/>
- Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) <https://www.cepal.org>
- IPA Argentina - Declaración de la importancia del derecho a jugar Buenos Aires, Argentina <http://www.ipaargentina.org.ar/>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) informes anuales <https://www.unicef.org.ar>

AGRADECEMOS A QUIENES SE TOMARON EL TIEMPO DE RESPONDER Y PARTICIPAR.

- A.D.A.N.A.. Salta.
- Ahora es Cuando. C.A.B.A.
- Amor de infancia Pedagogía de la luz. Formación de Yoga para niñas y niños de la Nueva Era. Gualeguaychú.
- Aprendo Jugando. Centro educativo complementario N° 801 Prefectura Naval Argentina. San Pedro.
- Bajo del árbol. Centro Vecinal. Córdoba.
- Barrilete Museo de los Niños. Museo Barrilete. Córdoba.
- Biblio Campo. Jujuy.
- Biblioteca Cuentos mágico. Movimiento Evita. Córdoba.
- Biblioteca -Ludoteca Salud -Arte. J.M.M.Portal de Belén. Córdoba.
- Biblioteca Popular Abuela Bertogna. Neuquén.
- Biblioteca Popular Flavio A. Ponti. Anisacate, Córdoba.
- Biblioteca Popular Puertas Abiertas. Villa de Merlo, San Luis.
- Biblioteca y Ludoteca Infantil Semilla de Cuentos. Jardín de Infantes Municipal N° 2 M.V.L. Villa Adelina.
- C.A.F. 10 de Rincón Azares. Tramatierra. Rincón, Santa Fe.
- C.E.B.J.A. 3-229 (Centro de Educación Básica de Jóvenes y Adultos).Las Heras, Mendoza.
- C.E.C. Nro. 804. Río Tala.
- Capilla Ntra. Sra.de Fátima. Parroquia San Lorenzo Mártir. El Trébol, Santa Fe.
- Casa del Niño Paula Albarracín. San Pedro.
- Casita del Niño Creciendo. Suardi, Santa Fe.
- Centro Comedor Pequeños Gigantes. Pablo Podestá.
- Centro Comunitario El Galpón. APDENA La Asociación para la Promoción de los Derechos del Niño y el Adolescente. Gualeguaychú.
- Centro de Educación Popular La Gallega. Ac-

ción Educativa, Santa Fe.

- Centro de promoción de derechos. La Matanza.
- Centro Educativo Complementario N° 802 Eduardo Depietri. San Pedro.
- Centro Lúdico. Programa Juegotecas Barriales C.A.B.A.
- Centro Preventivo Sumaq Kawsay. Dispositivo Preventivo Asistencial Sumaq Kawsay. General Güemes, Salta.
- Centro sociocultural Manos. Asociación Latinoamericana para el desarrollo social y artístico Manos. Salta.
- Centros vecinales Córdoba. Centro vecinal amp. San Pablo. Córdoba.
- Colectivo Artístico Educativo. Municipalidad de la Ciudad de Mendoza.
- Colonia Escucha. C.O.P.N.A.F y A.N.A.F. Gualeguaychú.
- Comedor 2 de Abril . 9 de Julio, Bs. As.
- Comedor Defensores de Juan Domingo. Formosa.
- Comedor El Mándala . Municipalidad de Wanda. Misiones.
- Comedor comunitario San José . Berazategui.
- Comedor Infantil San Luis Orión . Cáritas de la Parroquia San José Obrero. Chascomús.
- Conin .C.O.N.I.N. Capitán Sarmiento, Bs.As.
- CreArte La Mandinga . Centro Cultural La Mandinga. Formosa.
- Decopeques. Laberinto Sur Delegación Regional Aluminé. Subsecretaría de Familia. Neuquén.
- Delegación Regional Andacollo Ministerio de Trabajo, Desarrollo Social y Seguridad - Subsecretaría de Familia. Neuquén.
- Delegación Regional Añelo . Subsecretaría de Familia. Neuquén.
- Delegación Regional Junín de los Andes . Subsecretaría de Familia. Neuquén.
- Delegación Regional Lonco Hué . Subsecretaría de Familia. Neuquén.
- Delegación Regional Picún Leufú . Subsecretaría de Familia. Neuquén.
- Delegación Regional San Martín de los Andes . Subsecretaría de Familia. Neuquén.
- Delegación Regional Zapala . Ministerio de Trabajo, Desarrollo Social y Seguridad - Subsecretaría de Familia. Neuquén.
- Diat Eldorado Dirección de Familias Solidarias . Ministerio de Trabajo, Desarrollo Social y Seguridad -Subsecretaría de Familia. Neuquén.
- Ecoandinia. Asociación Laberinto sur. Mendoza.
- Embrollo de juego, Godoy Cruz, Mendoza.
- Escuela de Arte Comunitario Cruzavías . Asociación Civil Cruzavías . 9 de Julio. Bs. As.
- Escuelas Promotoras de Salud. Área de promoción y equidad para la Salud. Municipalidad de Gualeguaychú, Secretaria de Desarrollo Social y Salud
- Espacio Abierto Fundación Hölderlin. Córdoba.
- Espacio Cultural Atrapasueños. Espacio Cultural Atrapasueños. Villa Ballester.
- Espacio de juegos La Salita Grávida. San Pedro.
- Espacio Unzué. Secretaria de Niñez Adolescencia y Familia. Mar del Plata.
- Esquina Esperanza. Hospital Nacional Alejandro Posadas. El Palomar.
- Ezequiel Wittner. Centro Cultural San Martín. C.A.B.A.
- Familia -Escuela-Comunidad. Asociación Civil Grito Manso . Mendoza.
- Hogar Misericordia . Ministerio de Trabajo, Desarrollo Social y Seguridad. Neuquén.
- Hogar Yampai . Ministerio de Trabajo, Desarrollo Social y Seguridad- Subsecretaría de Familia. Neuquén.
- Hogar Admisión. Ministerio de Trabajo, Desarrollo Social y Seguridad, Subsecretaría de Familia. Morón.
- Hogar de Niños San Vicente de Paúl . Goya, Corrientes.
- Hogar de Niños y Niñas Zapala. Ministerio de Trabajo, Desarrollo Social y Seguridad - Subsecretaría de Familia. Neuquén.
- Hogar Fundación Fedra, Juan y Tiago Neuquén.

- Hogar María A. de Gomendio. San Pedro.
- Horita Feliz. Fundación Familia de Dios. Santa Fe.
- Jardín Materno Infantil Caminito de Colores . Asociación Civil Caminito de Colores . González Catán.
- Jardín Materno Infantil Comunitario Los Angelitos. Centro Comunitario Ramón Carrillo. Gregorio de Laferrere.
- Jardín Municipal Los Santos Quiroz . San Pedro.
- Juegos en los barrios. Juegoteca móvil. Honorable Concejo Deliberante de San Carlos.
- Juegoteca Almagro . Ejército de Salvación P.J.B. C.A.B.A.
- Juegoteca Amor y Paz . Comedor Amor y Paz P.J.B. C.A.B.A.
- Juegoteca Aventurera . Parroquia Nuestra Señora del Carmen (Lugano) P.J.B. C.A.B.A.
- Juegoteca Barracas Turno Mañana Programa Juegotecas Barriales C.A.B.A.
- Juegoteca Barracas Turno Tarde. P.J.B. C.A.B.A.
- Juegoteca Boedo . Programa Juegotecas Barriales C.A.B.A.
- Juegoteca Caballito . Programa Juegotecas Barriales C.A.B.A.
- Juegoteca Centro Joven . Centro Joven Asociación Civil. Junín de los Andes, Neuquén.
- Juegoteca Cielo . Fundación Cielo Solidaridad Comunitaria C.A.B.A. P.J.B.
- Juegoteca Conviven . Centro Conviven P.J.B. C.A.B.A.
- Juegoteca Creciendo . Asociación Civil Jardín Maternal y Comunitario Creciendo. P.J.B. C.A.B.A.
- Juegoteca El Alfarero . Asoc. Civil Comunitaria vecinal El Alfarero P.J.B. C.A.B.A.
- Juegoteca El Pastorcito . Comedor El Pastorcito . P.J.B. C.A.B.A.
- Juegoteca Homero Manzi . Biblioteca Popular Homero Manzi . Neuquén.
- Juegoteca Jacarandá . Centro Comunitario Barrio Mitre P.J.B. C.A.B.A.
- Juegoteca La Boca . Programa Juegotecas Barriales C.A.B.A..
- Juegoteca Martín Fierro . Polideportivo Martín Fierro, P.J.B. C.A.B.A.
- Juegoteca Matías Capuano . Fundación León . Tucumán.
- Juegoteca Nada en su lugar . Club Ultimo Foco . Bragado.
- Juegoteca Piedra Libre . CeSAC N°18 - Villa Lugano 4. C.A.B.A.
- Juegoteca San Cayetano . Centro Comunitario San Cayetano P.J.B. C.A.B.A.
- Juegoteca Santa Rita . Congregación de los Oblatos de la Virgen María, P.J.B. C.A.B.A.
- Juegoteca Villa Pueyrredón . Scouts de Argentina Asociación Civil. P.J.B. C.A.B.A.
- Juegoteca del Barrio Bicentenario. Salta.
- Juegoteca del C.P.D. Villa Zagala. San Martín.
- Juegoteca en desarrollo territorial. Secretaría de Desarrollo Territorial. Escobar.
- Juegoteca en el C.A.P.S. Eva Perón . Maquinista Savio.
- Juegoteca en sala de espera C.A.P.S. Ramón Carrillo . Garín.
- Juegoteca en sala espera Servicio Local de Niñez. Escobar.
- Juegoteca Itinerante Vuelta al Mundo. Municipalidad de la Ciudad de Mendoza.
- Juegoteca La otra esquina. Facultad de Ciencias de la Salud y Trabajo Social. Mar del Plata.
- Juegoteca. C.A.P.S. Nro. 17. José L. Suarez-San Martín.
- Jugar para Crecer. C.A.P.S Nro. 7. José León Suárez.
- kínder Club. Asociación Cultural Israelita de Córdoba.
- La Cigarra. Gualaguaychú.
- La Esperanza Juventud. Ezeiza.
- Lanús Juega. Secretaria de Desarrollo Humano. Lanús.

- Liga Deportiva y Cultural Amistad. Secretaría de Desarrollo Social y Salud. Gualeguaychú.
- Ludoteca Andariega . Centro de Salud Nro. 77 de Barrio Don Bosco, Córdoba.
- Ludoteca ambulante Sol Naciente . Córdoba.
- Ludoteca Arte psicomotriz y juegoteca I.M.I. Dirección de cultura y turismo. San Miguel de Tucumán.
- Ludoteca Especializada en Salud. Biblioteca de la Facultad de Odontología Universidad Nacional de Córdoba.
- Ludoteca rodante. C.A.B.A.
- Ludoteca. Centro de Salud Nª 79 Albert Sabin . Córdoba.
- Ludoteca. Escuela Primaria N° 11 Juan José Castelli. San Pedro.
- Ludotecas en salas de espera. Asociación Hospital Infantil. Córdoba.
- Mágica Niñez. Copa de Leche Los Artesanos. Córdoba.
- Merendero Corazón sin agujeros . Carmen de Areco.
- Merendero Sonrisas del Mañana . Lobos.
- Merendero Toma Tu Lugar . Pte. Derqui.
- Mi Taller de Arte. Formosa.
- Mitai. Goya, Corrientes.
- Museo del Juguete de San Isidro. Subsecretaría General de Cultura de San Isidro.
- Noche de Juegos GCHU. Taka Taka. Gualeguaychú.
- O.J.A. Club.OJA Organización Juan Agradecido. Mar del Plata.
- Plaza El Amanecer . Casa del Niño El Amanecer. San Pedro.
- Por una Integración. Club Estrellas Rojas. Santa Catalina.
- Programa Arte y Comunidad . Secretaría de Cultura. Santa Fe.
- Programa Un Niño, Un Futuro. C.I.L.S.A. O.N.G. Córdoba.
- Programa Juegotecas Barriales C.A.B.A.
- Programa Juegotecas Barriales La Plata. Centro Integral Comunitario.
- Programa Juegotecas Barriales La Plata. Centro Quinta Roth.
- Programa Juegotecas Barriales La Plata. Espacio Nuestra Señora de Itatí.
- Programa Juegotecas Barriales La Plata. Polideportivo Los Hornos.
- Programa Juegotecas Barriales La Plata. Teatro.
- Punto Digital y Playón de Recreación y Deportes. C.I.C. Centro Integrador Comunitario. San Pedro.
- Revancha. La Cantera O.N.G. La Plata.
- Revista La voz de las chicas y chicos de Cabildo . Córdoba.
- Risas de mi Tierra. Cruz de Piedra, Mendoza.
- Solares. Santa Fe.
- Taller Enriqueta . Villa La Bolsa, Córdoba.
- Taller de juego Aprender jugando . San Miguel.
- Taller de juegos terapéuticos. Servicio de Salud Mental. Costa Azul, Bs.As.
- Taller de Juegos. Casa de la Cultura de la Calle. Dock Sud.
- Tiempo de Juego Asociación Civil. C.A.B.A.
- Un lugar para crecer Jugando. Asociación Civil Un lugar para Crecer. San Nicolás de los Arroyos, Bs. As.



Espacios lúdicos en la Argentina es el resultado de un proyecto de investigación desarrollado entre el Programa Juegotecas Barriales del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, el Programa Jugando Construimos Ciudadanía de la Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia, y la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires, el cual se llevó a cabo durante el año 2018.

Esta investigación se origina en la inquietud de relevar y sistematizar el desarrollo de espacios lúdicos en el país – un tópico del cual no se han podido detectar estudios previos-; a partir de una indagación descriptiva que pudiera dar cuenta de las distintas características y modalidades de los espacios relevados, de su organización cotidiana y su vinculación con las políticas públicas.

Es nuestro deseo que este trabajo contribuya a la sustentabilidad y crecimiento de los espacios lúdicos a partir de la necesaria articulación entre el Estado y las organizaciones de la sociedad civil; en pos de fortalecer el desarrollo de políticas públicas que garanticen la consolidación del Sistema de Protección Integral de Derechos de niñas, niños y adolescentes.

CONTACTOS

EQUIPO DE INVESTIGACIÓN: investigacionjuegotecas@gmail.com

PROGRAMA JUEGOTECAS BARRIALES: juegotecasbarriales@buenosaires.gob.ar

PROGRAMA JUGANDO CONSTRUIMOS CIUDADANÍA: juegotecas@senaf.gob.ar

CARRERA DE TRABAJO SOCIAL- FAC. CS. SOCIALES UBA: coordinacionts@sociales.uba.ar

