



Facultad de Psicología y Ciencias Sociales
Licenciatura en Psicopedagogía modalidad distancia

El rol del psicopedagogo/a como promotor de juego en un jardín maternal maternal de la Provincia de Buenos Aires

Estudiante: Cancinos Verónica

Legajo: 33766

Director/es: Lic. María Cecilia Pérez Varela

Trabajo Final presentado para acceder al título de Licenciatura en
Psicopedagogía

Julio 2024

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE OBRAS EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL DE LA UFLO UNIVERSIDAD

RIUFLO - *Repositorio Institucional de la Universidad de Flores* - fue creado para gestionar y mantener una plataforma digital de acceso libre y abierto para la difusión de la creación intelectual de la Universidad de Flores.

El autor cede a la Universidad de forma gratuita pero no exclusiva, los derechos de reproducción, de distribución y de comunicación pública de su obra, a través del RIUFLO. Por lo tanto, la Universidad adopta para los ítems allí depositados la Licencia Creative Commons atribución - no comercial 4-0 internacional que siempre requerirá que se cite la fuente y se reconozca la autoría. De solicitar otras limitaciones, el autor podrá detallarlas en forma expresa o a través de la elección de otro modelo de Licencia.

Autorizo la publicación de la obra en el RIUFLO (seleccionar una opción):

A partir del día de la fecha de aprobación de la Tesis []

A partir de otra fecha, especificar: ... / ... / ...

Lugar y fecha:

Firma y aclaración del autor:

Agradecimientos

Quiero expresar mi agradecimiento a quienes me acompañaron en este trayecto, principalmente a mi hija y mi gran compañero, que siempre creyeron en mí, que estuvieron a mi lado en todo momento, y supieron entender mis tiempos. A mi familia. A los profesores por sus enseñanzas y especialmente a mi Directora que sin su orientación, calidez, buena predisposición y confianza en mí no hubiese llegado a esta instancia.

Índice

Resumen	1
Introducción.	2
Ámbito que el proyecto abarca	3
Fundamentos del Proyecto de Intervención	4
Objetivos	6
Estado del Arte	7
Marco teórico	11
Rol del Psicopedagogo como promotor	11
Juego, conceptualizaciones clásicas	14
Juegos en el jardín maternal	18
Bienestar e instituciones	19
Características de las propuestas en el jardín maternal	20
Consideraciones para las propuestas lúdicas	21
Acerca de los escenarios lúdicos	21
Las narrativas lúdicas	22
Juguetes, objetos pertinentes u objetos culturales	22
¿Cuándo es juego?	23
El uso de la tecnología	24
Método	27
Proyecto de Intervención	29
Programa de actividades	30
Resultados que se esperan	41
Evaluación	42

Aportes y contribuciones de la intervención	43
Conclusión	46
Referencias	48

Resumen

En los centros que se dedican a la atención de primera infancia como jardines maternales se producen variados momentos de juego, pero precisamente en un jardín maternal del partido de Tres de Febrero se manifiesta la poca participación de los niños/as a las propuestas lúdicas. Ante esta situación compartida por las docentes se busca abordar la problemática por medio de un proyecto psicopedagógico de intervención y a su vez como eje paralelo se analiza el rol del psicopedagogo/a como promotor de juego.

El proyecto de intervención llamado en "Búsqueda del juego" se encuentra diseñado con 9 propuestas dirigidas a docentes del nivel maternal, familias y niños entre 10 meses y 3 años de edad. donde el proyecto en general es un dispositivo que articula los diferentes aspectos y consideraciones necesarias en la primera infancia, para el aprendizaje del juego.

La propuesta invita a reflexionar sobre las prácticas docentes y a motivar a los psicopedagogos/as en sus intervenciones elaborando proyectos para la primera infancia.

Palabras clave: rol del psicopedagogo como promotor, juego, jardín maternal, juego en el jardín maternal

Introducción

Delimitación del objeto de estudio

Durante su formación, el/la psicopedagogo/a adquiere conocimientos sobre diversas competencias que puede desarrollar, destacando la relevancia en los procesos de aprendizaje, pero sin embargo también se especifican otras incumbencias como la capacidad para colaborar en la elaboración de planes o proyectos en conjunto con un equipo interdisciplinario. Resolución 2473 de 1984 [Ministerio de Educación y Justicia] que establece las incumbencias del título de Psicopedagogo.

En la colaboración de estos programas muchas veces desempeña el papel de promotor de la salud y de aspectos saludables y el juego es uno de ellos.

En el jardín maternal ubicado en la Provincia de Buenos Aires se manifiesta la presencia de la poca convocatoria de los alumnos /as a las propuestas lúdicas. En tal sentido se observan y analizan las diferentes actividades programadas que carecen de motivación para la participación de los niños/as.

Ante esto, el objeto del presente trabajo considera el rol del psicopedagogo como promotor de juego en la primera infancia en un jardín maternal de la Provincia de Buenos Aires, a través de la propuesta de un proyecto de intervención psicopedagógica.

Dicho proyecto nace en el ámbito de la primera infancia, jardín maternal, ante la consulta de las docentes sobre la poca convocatoria a la actividad lúdica de los niños/as en las diferentes propuestas y adquiere mayor relevancia la problemática teniendo en cuenta que según el Diseño Curricular de la Provincia de Buenos Aires (2012) desde los primeros años son esenciales las oportunidades de juego. Porque a medida que los niños/as evolucionan y se desarrollan, sus juegos adquieren características distintivas, por lo que se busca identificar los rasgos particulares del mismo en el jardín maternal. (Dirección General de Cultura y Educación [DGCyE], 2012).

Se llega al reconocimiento de la problemática, a través de las reuniones de personal donde las docentes manifiestan su interés en cómo abordar la situación, ya que observan que las propuestas convocan a muy pocos alumnos/as. Los pequeños niños/as muestran emotividad, tienen preferencia por permanecer en sus cochecitos con muy poco interés en querer explorar el ambiente e involucrarse en las propuestas. Ante esto es necesario planificar y elaborar un proyecto psicopedagógico que atienda a la perspectiva del docente sobre jugar, y a su vez a las subjetividades de los niños/as.

Ámbito que abarca el proyecto.

La institución es un Centro de Primera Infancia, de gestión privada sin subvención estatal. Se encuentra ubicado en la localidad de Caseros, Provincia de Buenos Aires, brinda servicios desde 1996, y a partir de ese entonces se destaca en su atención en la primera infancia, concurren niños desde los 10 meses de edad hasta los 3 años, la mayoría de los alumnos/as reside en la zona. El jardín ofrece diferentes jornadas: simple, intermedia y completa, la gran parte concurre entre 7 o 9 hs. diarias. Cuentan con tres salas en la que los niños se distribuyen según su edad a saber: de 10 a 18 meses, 18 a 24 meses inclusive y 3 años.

Se caracteriza por el cuidado de niños/as y tiene como objetivo fundamental el desarrollo integral de la primera infancia: estimulando, favoreciendo y valorando los aprendizajes de los niños/as.

Es una institución que se encuentra atenta a las diferentes necesidades de las familias como así también de los niños/as y acompaña en los diversos acontecimientos de la crianza: promoviendo un desarrollo integral. Tiene como eje primordial la comunicación no solo con las familias sino también con el equipo que forma parte de la institución.

El grupo humano se encuentra compuesto por docentes, equipo de conducción y psicopedagoga, que se reúnen periódicamente para tratar algunos temas que surgen en el quehacer de las jornadas, intercambiando y proponiendo ideas.

Fundamentación del Proyecto de Intervención

Se parte de la concepción de que el juego representa una de las maneras fundamentales mediante las cuales los niños/as pequeños/as adquieren conocimientos y habilidades esenciales. Por este motivo, las posibilidades de juego y los ambientes que promueven la participación en los mismos, la exploración y el aprendizaje práctico son la base de programas educativos efectivos (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [Unicef], 2018).

La necesidad de una intervención fue motivada por la inquietud de las docentes que perciben que las diferentes propuestas de juego poco convoca a todos los niños/as entre los 10 meses y 3 años de edad. Ante esta problemática y la percepción de las docentes se requiere de la intervención psicopedagógica creando propuestas, aportando estrategias y generando un dispositivo de promoción del juego por medio de un proyecto de intervención. Teniendo en cuenta que la importancia del juego desde temprana edad, en el jardín maternal puede definirse como fundamental, ya que el desarrollo que se presenta en esa etapa va determinando distintas cualidades en la actividad lúdica y sus diversas posibilidades (DGCyE, 2012).

En cuanto a los dispositivos basados en la promoción de juego, las propuestas de actividades lúdicas tienen la finalidad de abrir camino a una deconstrucción y construcción de las prácticas de juego, donde el cuerpo ocupa un lugar primordial, la creación de espacios como motivadores, la relevancia del objeto o un objeto pertinente, en efecto que el juego tenga un sentido. En términos precisos, el propósito es desarrollar un producto con doble alcance por un lado propuestas y estrategias de juego y por otro resignificar el rol del psicopedagogo como promotor de juego contribuyendo a mejorar las condiciones de bienestar institucional y comunitario.

La propuesta se sustenta en el enfoque de reconocer la heterogeneidad y en la premisa de que no todos los sujetos actúan de la misma manera, es crucial reconsiderar la subjetividad desde una

perspectiva plural, reconociendo que existen diversas formas de subjetividad y cuestionando la estructuración tradicional del sujeto. Al explorar la idea de la heterogeneidad, se plantea la posibilidad de que las prácticas flexibilicen su estructura, lo que conlleva a una visión más holística (Fernández, 1999).

El proyecto está dirigido a niños y niñas, así como a sus familias y docentes. Su principal enfoque radica en que todas las actividades llevadas a cabo por los niños/as durante el proyecto, tanto en las salas como en los encuentros con las familias, estarán centradas en la participación activa. También los niños/as experimentarán diferentes situaciones de juego en compañía de los docentes. Las prácticas de juego en la primera infancia constituyen un papel determinante en el proceso de aprendizaje. Sin embargo, hay entornos familiares y educativos en los que la participación en el juego requiere la intervención motivacional de los adultos. Los niños/as se desarrollan como individuos a través de sus interacciones con los miembros de la familia y otros individuos, quienes les proporcionan experiencias en forma de miradas, palabras, caricias y juegos. Los adultos cumplen un papel esencial y tienen la responsabilidad de transmitir cultura, ofrecer oportunidades para el juego y el aprendizaje y actuar como un soporte fundamental para que los niños construyan su identidad (Calmels, 2020).

En la actualidad, se observa que algunos niños/as no participan activamente en juegos de exploración, ya que muestran una atracción hacia dispositivos tecnológicos, centrandos su atención en estos objetos. A pesar de que las tecnologías representan herramientas y recursos para el aprendizaje que están vinculados a formatos culturales, están generando cambios en la rutina diaria de los niños. (Sarlé, 2010). Se desarrollará más adelante.

Para De Angelis S. (2010) “la propuesta es, entonces recuperar estas experiencias cotidianas reconstruyéndolas en el espacio escolar a fin de abrir nuevos horizontes en los que los niños y niñas sean activos partícipes de la época histórica en la que viven” (p.107).

Es indispensable reconocer que en este ciclo del nivel maternal se requiere de la observación precisa e idear un ambiente propicio, considerar el vínculo y comunicación con adultos de la institución, como así también sus pares. El rol del docente activo y atento a las diferentes formas de comunicación que fomentan el juego, permitirá organizar estrategias que contribuyan a complejizar las estructuras cognitivas (Soto y Violante, 2008, como citó DGCyE, 2012), como así también el rol de un psicopedagogo como andamiaje activo.

En este trabajo, el proyecto se presenta como una herramienta de transformación en las propuestas lúdicas. En este sentido, las actividades tienen una modalidad de participación activa donde puedan explorar, elegir y crear en relación a sus intereses y los de otros posibilitando la interacción con los actores intervinientes.

Objetivo general

- Desarrollar propuestas psicopedagógicas que aporten estrategias que convoquen a la actividad lúdica en la primera infancia.

Objetivos específicos

- Generar un dispositivo de juego dentro de la institución con el fin de explorar otras prácticas lúdicas.
- Fomentar espacios de recreación y actividades lúdicas.
- Elaborar un plan de acción que permita experimentar la actividad lúdica junto a los adultos significativos.

Estado del Arte

A lo largo de los años se realizaron investigaciones en relación al juego y específicamente en la temprana edad, a continuación se mencionan algunas investigaciones con un antecedente de 10 años, debido a las limitaciones presentadas para la búsqueda dentro de los 5 años.

Muñoz y Valenzuela (2014) llevaron a cabo una investigación acerca de la utilización de una escala de motivación por el uso del juego en contextos educativos. Dicha investigación se centra en la medición de la motivación para implementar dispositivos de juego. Se utilizó un método cuantitativo con la participación de 21 profesores de educación primaria con edades entre los 21-50 años y se realizó mediante un análisis factorial, una muestra mayor a 10 veces del número de variables. Los resultados obtenidos mostraron el bajo nivel de interés de los docentes en implementar juegos que motiven el aprendizaje.

Otra investigación efectuada por la Universidad de Buenos Aires, cuyos autores fueron Bosoer et al. (2015) se propusieron demostrar el juego, apego y aprendizaje en instituciones escolares, donde establecen las relaciones entre la actitud de los adultos para jugar y sus modalidades de apego. Se utilizó una metodología que arrojó datos cualitativos. Como conclusión se mostró la importancia de atender a las diferentes formas de apego, a priorizar la creatividad y propiciar el desarrollo, teniendo en cuenta las diferentes crianzas, el contexto social y en cuanto a los docentes, la relación con los aprendizajes.

Mora et al. (2016) realizaron una investigación relativa al juego como método de aprendizaje. Allí plantean la importancia de innovar prácticas pedagógicas en las aulas a través del juego y esta investigación fue implementada en un Colegio Distrital Hunza de ciudad de Bogotá, en la localidad 11 (Suba) donde se observaron sus alcances. El método utilizado se basó en la observación del proyecto, durante tres años con la participación de las docentes de preescolar de las jornadas del turno mañana y tarde. Luego de llevarse a cabo los proyectos lúdicos con la

participación de las familias, como resultado obtuvieron una gratificación y entusiasmo de los involucrados.

Por otro lado, Achával (2019) en un foro de educación presenta los beneficios del juego en la acción pedagógica y reconoce que no se han realizado investigaciones en relación a la didáctica y a la acción pedagógica. En dicho trabajo se realiza un recorrido de conceptos del juego con algunos autores reconocidos como así también los distintos beneficios que otorga el juego en el aprendizaje. Llega a la conclusión que el juego representa una fuente de aprendizaje y que a través del mismo los niños/as pueden expresar sus sentimientos y emociones. También permite reconocer el entorno que los rodea y hace referencia al plano del desarrollo de lo imaginario y abstracto, fomentando la producción lingüística y cognitiva.

En continuidad con las investigaciones Zamorano et al. (2019) presenta la importancia del juego en los niños y se basa en la idea que existe una demanda social para incrementar los contenidos escolares produciendo una disminución en la relevancia de la actividad lúdica. En dicho trabajo se motiva a los pediatras a que recomienden a las familias a posibilitar juegos al aire libre y también a los docentes teniendo en cuenta que se considera el juego significativo para las funciones ejecutivas, para el cerebro pro social y para promover las habilidades socio-emocionales, cognitivas, de lenguaje y de auto-regulación. A esto se suma que el juego colabora a establecer relaciones seguras, estables y afectuosas con sus adultos responsables.

Del mismo modo que en la investigación anterior, García (2019) presenta un artículo sobre la importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil donde también reconoce que el juego ha pasado a un plano de menor importancia debido a las demandas académicas. Manifiesta que el juego tiene sus beneficios en áreas tales como afectividad, motricidad, inteligencia, creatividad y sociabilidad.

Mena et al. (2021), desarrollaron una investigación en Chile, sobre el juego en la primera infancia con una aproximación al significado que le

otorgan las educadoras de párvulos. El objetivo fue indagar qué significado le asignaban al juego las docentes de niños menores de 3 años. Se empleó una metodología cualitativa y como técnica para la obtención de información se utilizó la entrevista semiestructurada. Como resultado se llegó a la conclusión de la importancia de continuar con investigaciones al respecto y se señaló la relevancia de la facilidad de definir el juego por parte de las educadoras, y seguir trabajando en las prácticas pedagógicas.

También Caballero (2021) realizó una investigación respecto a las actividades lúdicas para el aprendizaje, en cuyo trabajo efectuó un recorrido por las definiciones de juego, los tipos, características y su relación con el aprendizaje. La metodología que se empleó es la utilización de fuentes primarias y secundarias de información. Como conclusión se destaca la importancia del juego y aquello que favorece en lo biológico, emocional, en lo mental y social.

El sentido del juego en la primera infancia y el rol docente en educación parvularia fue una investigación llevada a cabo por Reyes (2022). La metodología utilizada fue enfoque cualitativo, con un diseño fenomenológico con observación no participante. La muestra se realizó en una comuna en Chile en instituciones que atienden a niños menores de 3 años (párvulos), en dos jardines infantiles. Se aplicó un muestreo no probabilístico de subgrupos homogéneos. Se tuvieron en cuenta algunos criterios como ser educadora de niños con desempeño en la misma comuna, también ser educadora de párvulos de Sala Cuna y a instituciones pertenecientes a Junta Nacional de jardines infantiles (gestión estatal) y los llamados vía transferencia de fondos. Para obtener información se empleó la observación directa no participante, con 11 sesiones donde se incluyó videos, lista de cotejo y notas de campo y una entrevista semiestructurada a 6 educadoras. La observación directa no participante se desarrolló considerando la práctica pedagógica de las educadoras de acuerdo al rol o los roles que ocupan en las clases. Se realizó el análisis de las entrevistas aplicando: análisis de contenido y análisis de familiarización de ocurrencias semánticas a partir del software

Atlas-TI 8. Como resultados se pudo obtener que las educadoras desempeñan diversos roles para el juego y facilitan los espacios, los materiales y todo lo necesario con el objetivo de procurar el aprendizaje. En conclusión manifiestan que las concepciones sobre el juego repercuten en la interacción entre la educadora y los niños.

Por último en otra investigación realizada por Espinosa (2023) se aborda el juego en la primera infancia y el rol que cumple el mismo en la enseñanza, se emplea una metodología de búsqueda y análisis de datos en diversas fuentes de educación y psicología, como así también artículos científicos y tesis doctorales. Para la conclusión realiza un análisis crítico y sistemático, afirmando que el juego tiene un papel fundamental en la enseñanza y el aprendizaje de la primera infancia, la importancia del rol docente y que a través del mismo se contribuye a lograr habilidades como el lenguaje.

En los últimos años, las investigaciones, artículos y foros han subrayado la importancia del juego no solo en los procesos de aprendizaje, sino también en sus beneficios en diversas áreas. Sin embargo, se ha prestado escasa atención desde la perspectiva psicopedagógica como promotora del juego en ámbitos educativos y se destaca el papel del docente como mediador, fomentando la iniciativa de la actividad lúdica.

Marco Teórico

Rol del psicopedagogo como promotor

Según Müller (2001) la psicopedagogía se centra en la subjetividad como objeto de estudio. Los psicopedagogos abordan los distintos procesos de aprendizaje y las posibles causas de las alteraciones en ellos, con el objetivo de promover un aprendizaje significativo. Los campos de la psicopedagogía se encuentran compuestos por la clínica, que se ocupa del aprendizaje, sus alteraciones y orientación; áreas sistemáticas, de asesoramiento pedagógico; institucional, relativo a lo educativo y a la salud; preventivo en relación a todo lo que se pueda prever en las diferentes áreas.

Otra perspectiva plantea que la psicopedagogía se encuentra en un nuevo camino, con una mirada más holística y ecológica, donde se tiene una nueva visión de la realidad y donde existen ciertas estructuras que se encuentran contenidas una dentro de la otra: microsistema (familia), mesosistema (interrelaciones), exosistema (contextos amplios), los cuales se presentan concéntricos en relación con un macrosistema (cultura y subcultura). En este sentido, los psicopedagogos operan dentro de un microambiente en conexión con la familia y otros sistemas con los que tienen interacción, es decir todos los sistemas se encuentran involucrados. Esta iniciativa también conlleva a replantear tanto el concepto de salud como el de aprendizaje, dado que quienes son parte de dicha disciplina están explorando nuevas normativas medioambientales para integrar la noción de ecología en las prácticas de educación y salud mental. Esto representa un modelo que busca el bienestar en coordinación con el entorno natural Baeza (2015).

En sintonía con la perspectiva mencionada anteriormente se resalta la importancia de la intersubjetividad y de los contextos (individuo-contexto) sin atribuirle mayor énfasis ni a uno ni a otro sino que poder interactuar entre ellos. Todo esto es posible a partir de la propuesta de un cambio de miradas, que sean con un enfoque de la complejidad y más amplias. Así

también esta concepción es aplicable sin reduccionismos y etiquetas en los diagnósticos, evaluaciones o pronósticos.

Para Baeza (2015) “la complejidad, así entendida, no es una meta a la que arribar sino una forma de abordaje, un estilo cognitivo, un proyecto vigente” (p.149).

Ahora bien, cuando se hace referencia al rol del psicopedagogo en sus intervenciones se las reconoce generalmente en el área de la salud asociándose con la clínica. Pero es oportuno diferenciar que existen diversas formas de intervención, una de ellas es la que tiene un enfoque clínico, donde la práctica es individual y llegan a la consulta por las familias. Otra de ellas es la que se realiza en las instituciones educativas interviniendo en diferentes ámbitos como: familias, docentes, equipo institucional. Si bien las intervenciones son en espacios colectivos la perspectiva debe ser desde la singularidad, con implicancia de lo subjetivo, ya que es difícil quedarse con una mirada basada en las teorías. Estas consideraciones son incompletas si no se toman en cuenta los modos de intervención en los procesos actuales dentro de los contextos educativos, ya que estos espacios no solo son lugares donde se transmiten conocimientos, sino también donde se construyen significados y se producen subjetividades. En las instituciones se implementarán prácticas tanto de prevención como de promoción, lo que significa por un lado, anticipar los riesgos que puedan interferir en los procesos de enseñanza y aprendizaje y por otro, fomentar los aspectos positivos de las instituciones (Gómez, 2017).

El jardín maternal

Los jardines maternos se originaron por un requerimiento social, inicialmente para cubrir una necesidad de las familias que trabajaban. Actualmente tienen un rol diferente de connotación educativa, de acompañamiento y orientación en la crianza de los niños y niñas (Lamandía, 1993).

Haciendo un recorrido por las diferentes transformaciones o cambios de paradigmas que fueron atravesando las instituciones dedicadas a la primera infancia se puede decir, que en un principio se encontraban las llamadas salas- cunas creadas por el Patronato de la Infancia, que tenían una finalidad puramente asistencial y/o médica, con un personal que no necesitaba de capacitaciones afines, sino que solo debían tener un interés por los niños/as y se las llamaban cuidadoras. En ese contexto el juego no tenía un papel protagónico como así también las propuestas pedagógicas. Posteriormente en los años '70 comienzan a llamarse guarderías, una etapa donde prevalece un aspecto social, en relación a las familias más carenciadas y muy poco se atiende a los aspectos pedagógicos. Se crean las guarderías privadas y comienzan a fundarse salas maternas en fábricas y empresas. En los años 80 y hasta mediados de esta década, se inician los primeros pasos hacia un cambio más profundo debido al creciente ingreso de la mujer en el ámbito laboral. En este contexto, se produce un cambio en la denominación de "guarderías" a "jardines maternas", donde se comienza a valorar la importancia de contar con personal más especializado. Esto implica la incorporación de docentes y un cambio en la estructura organizacional. Este período se distingue por una perspectiva psicológica en cuanto al desarrollo, combinada con un enfoque asistencial. Además, elementos como el juego también son vistos desde esta perspectiva Moreau (1993). Hoy en día existen diversas denominaciones, dependiendo de los sectores a los que pertenecen: Jardines maternas, Escuelas Infantiles y Centros de primera infancia en el la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y en la Provincia de Buenos Aires específicamente en el Partido de Tres de Febrero, se denominan Centros de Primera Infancia de gestión privada y Jardines maternas de gestión municipal. Esta variedad de denominaciones tienen relación según Soto y Violante (2023) con instituciones que responden a una diversidad de requerimientos sociales y a su vez, en ellas se pone de manifiesto la mutación de la organización, la disposición de los espacios, de los recursos materiales y humanos, la inserción de docentes especializados, psicopedagogos, psicomotricistas

etc. y todo esto en congruencia con una regulación normativa, la ley Nacional de Educación 26.206/06 en sus artículos 23 y 24, donde da paso a dichas instituciones.

Se llega así a reconocer que hoy los jardines maternos adoptan una perspectiva didáctica y pedagógica, atendiendo también a los aspectos de la crianza y se reconoce el carácter educativo y la integración del trabajo interdisciplinario. (Pitluk, s.f). Con respecto a este punto del carácter educativo, muchas veces tiene ciertas controversias debido a que socialmente queda la imagen de instituciones de cuidado, donde no se enseñan contenidos (Soto y Violante, 2023). El camino de reconocimiento de los jardines maternos como instituciones educativas se encuentra trazado pero aún quedan algunas particularidades por resolver.

Por esto, los jardines maternos son un componente de los primeros períodos del nivel inicial y desempeñan un papel que abarca tanto lo social como lo pedagógico. Con el paso del tiempo, fue reconocido en el sistema educativo, convirtiéndose así, en uno de los primeros eslabones en el comienzo de la educación de los niños y niñas (DGCyE, 2008 como citó DGCyE, 2012). Son instituciones con un carácter integral donde se enseñan contenidos respetando el derecho que tienen los niños/as desde temprana edad a tener acceso a una educación, porque en ellas se atiende y se cuida las formas y especificaciones que cada etapa requiere (Soto y Violante, 2023).

Juego, conceptualizaciones clásicas.

La siguiente selección de autores que refieren al juego, permiten abordar diferentes conceptualizaciones que aportan y enriquecen el proyecto de intervención permitiendo establecer comparaciones entre ellas.

Al inicio se hará referencia al autor de la obra “Homo Ludens”, Huizinga (2000) que definió el juego como una actividad voluntaria que se lleva a cabo con entusiasmo y en ocasiones con tensión, además debe

obedecer a reglas, las cuales tienen que ser cumplidas con una delimitación de tiempo y espacio.

Sin embargo, Vygotsky (2012) plantea que el juego surge debido a la necesidad de interactuar con otras personas, lo que le confiere un origen social. En consecuencia, el juego tiene metas y ejerce influencia sobre las acciones del niño o niña, mientras que la imaginación desempeña un papel crucial en su desarrollo. Otro aspecto relevante abordado por este autor es el juego simbólico, en el cual el niño/a utiliza su imaginación para transformar objetos y asignarles los significados que prefiere.

Otro autor, que contribuye a las conceptualizaciones acerca del juego es Piaget (1964) definiéndolo como una actividad primaria que impulsa el desarrollo de diversas habilidades, es decir, un ejercicio práctico de las mismas, independiente del aprendizaje, que las activa y refuerza a medida que se practican. Hace una relación con el pensamiento del niño/a en concordancia con una asimilación a su yo, definiéndolo y destaca tipos de juego en relación a las etapas evolutivas del pensamiento:

- el juego ejercicio (0 a 2 años) que tiene su aparición en la etapa sensorio motriz, donde el/la niño/a realiza acciones que son puramente motoras para explorar los objetos y el ambiente y de acuerdo a los diversos estímulos. Este tipo de juego es específicamente motriz y se ponen en marcha las percepciones y la repetición. Aquí se presentan aspectos de importancia para el desarrollo, como son el reconocimiento de causa-efecto y la permanencia del objeto.

- el juego simbólico (2 a 6 años) o también llamado según Piaget (1964) juego de imaginación o imitación, tiene relación con la etapa preoperatoria. Se caracteriza por un pensamiento egocéntrico y por la búsqueda de satisfacer el yo, donde el niño/a transforma la realidad de acuerdo a sus deseos. En este juego de “como sí”, aparecen los roles, en escenas como jugar a cocinar, a cuidar al bebé, a conducir un auto, etc. y también se presenta la verbalización de las situaciones que representan.

- el juego de reglamento (6 años a 12 años) en correspondencia con la etapa de operaciones concretas. Se caracteriza por la obligación en cumplir reglas, donde antes de iniciar el juego los niños/as ya tienen conocimiento de lo que cada uno tiene que hacer. Son juegos colectivos o socializados.

De igual importancia un autor contemporáneo ofrece perspectivas relevantes sobre el juego. Levin (2019) destaca que el juego en los niños y niñas es cuántico, lo cual puede interpretarse como un concepto de la física que se relaciona con la energía y el impulso de explorar, conocer y transformar lo real. La causa de jugar radica en el desear.

En relación con esto, Winnicott (1994) proporcionó una nueva perspectiva sobre el juego desde el comienzo de su enfoque en el fenómeno transicional. Sostuvo que el juego es algo natural y universal, y en el contexto de la psicoterapia, desempeña un papel esencial al facilitar la comunicación, ya que según sus palabras, "el juego de los niños lo contiene todo" (Winnicott, 1994, p.75). Es decir, que considera al juego como un espacio potencial entre la madre y el hijo, que tiene un lugar y un tiempo y que involucra la creatividad.

Calmels (2022) considera el juego como una actividad esencial e inherente al ser humano. Es un requisito fundamental para la socialización, ya que a través del juego, los bebés, niños y niñas internalizan normas, valores y tradiciones propias de su entorno. Jugar fomenta el sentido de pertenencia y contribuye al desarrollo de la identidad, tanto a nivel individual como colectivo.

Por último y para concluir, ante las postulaciones de los diversos autores citados, se pueden observar diferentes perspectivas las cuales aportan consideraciones relevantes tales como, que el juego es: una actividad, que tiene relación con el pensamiento, que el origen es social, que lo simbólico tiene un papel fundamental, que el desear jugar es el motivo del inicio y que es una necesidad que tiene el niño/a.

Juegos constitutivos

Haciendo referencia específicamente al juego del bebé se podría expresar que participa en el juego cuando es el otro quien lo reconoce como tal.” El bebé es jugado por el otro” se define de esta manera, ya que entra en el deseo del otro y es quien le da los significantes. Esto significa que el bebé juega en tanto es el otro el que lo nombra como tal Peaguda (s.f).

Hay algunos juegos que son constitutivos y se los denomina precursores del Fort-da, son juegos que aparecen previamente y sirven para unir y consolidar ciertos aspectos constitutivos en un mundo de significantes.

Juego del chupeteo.

Para Freud (1976) como cito Peaguda (s.f) el bebé en el chupeteo no tiene la finalidad de nutrición sino que no solo chupetea la teta, también partes de su cuerpo, (autoerotismo) con una repetición y frecuencia que lo hace retornar a la satisfacción que esto le produce. En estas devoluciones de la madre comienza a manifestar la palabra juego.

Juego del “ajo”.

Aquí comienza el primer diálogo de juego. Para Lacan (1994) como citó Peaguada (1993) la madre responde a su propia voluntad, en el: “me sonrió”, “dice ajó” es supuesto por ella que el bebé es capaz de responder. Aparece una estructura simbólica y la dupla presencia-ausencia.

Juego del sonajero.

La ausencia materna, la falta, comienza a ser reemplazada por los objetos, los juguetes o sonajeros. Para Lacan (1994) como citó Peaguada (1993) para el bebé los objetos tienen el valor de la madre y donde puede sustituir por el momento el objeto-cause, la madre.

Juego del cu-cu.

En este juego se encuentra más presente la dualidad presencia – ausencia. Aquí aparece el encuentro y desencuentro cuando otro dice “cu-

cu, acá está”, lo cual implica que todavía el bebé es jugado por otro. La presencia de una dupla significativa.

Juego de bordes (continente- contenido).

En este tipo de juego todo lo que tiene que ver con explorar, hurgar tiene relación con la falta, aparece la posibilidad de que el otro no esté presente. El llenar un continente con un contenido, los límites tienen una estrecha relación con la separación.

Fort-da.

En este juego mencionado por Freud (1923) según cita Peaguda (1993) el niño elige jugar con un carretel ante la ausencia de la madre, utiliza un objeto al que le introduce significantes. En esta situación el niño acepta la ausencia de la madre y se encuentra con una matriz que le permite perder a su mamá como objeto pulsional, esto implica que ya no es jugado por otro.

La presencia de esta serie de juegos son relevantes en la estructuración de la constitución psíquica del niño/a.

El juego en el jardín maternal

Los juegos de crianza fueron investigados por Calmels (2007) quien considera a los mismos como juegos corporales, ya que refieren al cuerpo y son compartidos por los adultos con bebés, niños y niñas y surgen como una comunicación necesaria entre ellos, una matriz vincular que se transmiten de generación en generación y van adquiriendo algunas transformaciones con el correr de los tiempos.

Calmels (2010) reconoce el papel fundamental del adulto que se encuentre a cargo de la crianza del niño/a para que se puedan dar las condiciones para la actividad lúdica. Por lo tanto no solo es importante el juego de los niños/as sino también la predisposición del adulto que lo acompaña, que es quien le devuelve su imagen y le permite reconocerse.

Este tipo de juegos se caracterizan por su aparición en los primeros años de vida, son juegos que involucran el cuerpo, surgen del encuentro

con el adulto donde no hay una planificación previa sino surgen de ese encuentro (Calmels, 2010)

Se distinguen tres tipos de juego de crianza:

-Juego de sostén: en este tipo de juego la importancia radica en el cuerpo del adulto que actúa como sostén de caídas, aquí se funda la confianza en el otro, en quién sostiene a través de contactos y separaciones. El niño al caer siente que su cuerpo se separa de su otro significativo, pero le permite elaborar estas sensaciones con la presencia del adulto que lo sostiene (Calmels, 2010).

-Juego de ocultamiento: este tipo de juego permite el distanciamiento entre los cuerpos con el adulto significativo pero, a su vez, la vuelta al encuentro. Aquí a través de un objeto se interrumpe la mirada con otro para luego acudir a ese encuentro. Es el llamado “juego de la sabanita” donde se pierde de vista al otro y se ponen en juego la capacidad de la atención, la visión y el escuchar. Este juego se va modificando a medida que los niños/as van creciendo y aparecen de manera tal como el escondite o la escondida (Calmels, 2010).

-Juego de persecución: se presenta también como una manera de distanciamiento entre los cuerpos, donde se elabora la confianza y la seguridad de quien persigue. El perseguidor, un otro significativo es quien le da la seguridad para encontrar refugio (Calmels, 2010).

Bienestar e instituciones

La idea de bienestar en el ámbito del jardín maternal aborda algunas consideraciones que se tienen que tener presentes a la hora de pensar en crear las condiciones necesarias en la institución que aloja a niños y niñas desde temprana edad. La estructura institucional debe contar con algunos requerimientos que aporten calidad, organización y contención. Es indispensable que se cuente con un Proyecto Educativo Institucional que pueda plasmar la identidad de la institución y los propósitos planteados y acuerdos básicos, lo cual ayuda a que nada quede librado al azar y tenga un encuadre educativo. De igual manera, se debe tener en cuenta los

momentos que se producen en el jardín siguiendo la rutina programada pero atendiendo a las individualidades como en los períodos de adaptación, las rutinas de sueño, alimentación, etc. La disponibilidad de los docentes, las capacitaciones y la empatía para responder a las demandas individuales no solo en lo pedagógico sino también en comprender las diversas expresiones como llantos, actitudes pasivas o indicadores que necesitan una atención, para esto se requiere de una conducción que pueda sostener, guiar y orientar a quienes forman parte de la institución. No solo es parte el personal docente, sino que también es esencial apoyar a las familias en un proceso que, en cierta medida, implica confiar parte de la crianza y el cuidado de sus hijos a otras personas que influyen en su aprendizaje. En la conjunción de estas condiciones se estará priorizando el bienestar del niño/a (Soto y Violante, 2023).

Características de las propuestas de juego en el nivel maternal

Las propuestas en esta etapa tienen una gran significación se presentan actividades de crianza, juego espontáneo, secuencias, itinerarios didácticos y proyectos que van aportando y optimizando el aprendizaje (Pitluk, s.f.).

Se sabe que la enseñanza tiene algunas particularidades como tener una planificación, una intencionalidad, continuidad, pudiendo tener modificaciones y una evaluación pero al jardín maternal se le suman algunas diferencias como el tiempo, el material, el espacio, la forma en que se interviene, teniendo una relación con la etapa que atraviesan, de puro desarrollo (Origlio, 2015).

Para Origlio (2015) toda propuesta placentera que se presente en esta etapa del nivel maternal posee una importancia fundamental con la presencia de adultos que posibiliten estos momentos y con la interacción de diversos materiales que permitan la exploración, siempre y cuando se encuentre este contexto, es considerada como una actividad lúdica.

El niño/a en relación a su etapa de desarrollo sensorio- motriz manifiesta interés por explorar el mundo que lo rodea y en propuestas que

involucren: sacar y poner, tapar y destapar, arrojar y recibir, apilar y derribar, imitar y otras con relación a lo perceptivo: escuchar música, bailar, observar imágenes. (Origlio, 2015)

Poder conocer acerca de las propuestas en este nivel enriquecen la intervención de los/as psicopedagogo/a, como así también en la problemática presentada en el jardín maternal en la Provincia de Buenos Aires.

Consideraciones para las propuestas lúdicas

El lugar del cuerpo en el juego

El cuerpo es un “instrumento de apropiación del conocimiento” y reconoce que es imperioso incluirlo en las prácticas en la temprana edad, ya que en él se manifiestan diferentes aspectos como la formación de los gestos, de los movimientos, la organización en el espacio, las expresiones y la receptividad corporal (Calmels, 2014).

Para Calmels durante los primeros cinco años de vida, se establecen los fundamentos del cuerpo y sus expresiones, los cuales darán forma a una imagen corporal, como así también se desarrolla un esquema corporal que facilita la ubicación espacial de las diferentes partes y articulaciones del cuerpo y así mismo la capacidad de interactuar eficazmente con los objetos y el mundo que lo rodea (Calmels, 2014).

Además, la disponibilidad del cuerpo del adulto o docente es esencial ya que sostiene, expresa afecto y proporciona seguridad, facilitando así la construcción de vínculos de confianza (Soto y Violante, 2023).

Acercas de los escenarios lúdicos

Los escenarios se diseñan para fomentar la exploración del espacio y los objetos, facilitando el desarrollo de habilidades motoras y lingüísticas. El docente elabora estos ambientes con la finalidad de construir una comunicación y estimular un aprendizaje, ofreciendo a los niños/as diversos desafíos, siendo una forma de enseñar. Son espacios que se caracterizan por ser una invitación a jugar, posibilitando la ficción y un

clima singular, se presentan diferentes propuestas creando un entorno enriquecedor, considerando la ubicación, la selección de los materiales y el planteo de consignas. Se crean todas las condiciones para que se produzca el juego (Violante, 2023).

Las narrativas lúdicas

Las narrativas lúdicas son estrategias de enseñanza y aprendizaje que surgen como enfoques creativos para la adquisición de conocimiento. Al diseñar una propuesta, es crucial tener en cuenta diversas perspectivas y experiencias de los participantes, reconociendo sus subjetividades, dado que aprenden y expresan de maneras variadas, todas igualmente válidas y viables.

En esta nueva perspectiva, se encuentran diversas estrategias de enseñanza y aprendizaje, junto con diferentes elementos culturales contemporáneos que ofrecen nuevas formas de generar conocimiento de manera relevante.

Se hace referencia a la ludificación, la cual representa una metodología innovadora para la construcción de conocimiento. Además de integrar juegos como herramientas didácticas, tanto educativas como no, se pueden adoptar las dinámicas presentes en los juegos y aplicarlas en la enseñanza mediante la creación de narrativas lúdicas. Estos relatos organizan las actividades de aprendizaje al presentar desafíos basados en situaciones de la vida real o ficticia. Los niños, niñas y familias son llevados a explorar y resolver problemas dentro de estos escenarios, siguiendo ciertas reglas y pautas de acción establecidas en torno a las interacciones propuestas. Educ.ar (s.f.).

Juguetes, objetos pertinentes u objetos culturales

La elección del material en las actividades lúdicas tiene carácter relevante, aunque normalmente se asocia el juego con el uso de juguetes, Soto y Violante (2023) destacan la inclusión de objetos culturales. Estos objetos tienen un significado cultural y características físicas propias, son

presentados en los niños para que les otorguen el significado que deseen según el contexto en el que se encuentran.

También para Calmels (2008) el juguete puede ser considerado como tal en la medida que el niño/a lo reconozca para su uso lúdico. En el intercambio del juego, es decir, en una escena lúdica es donde posiblemente el juguete sea considerado como tal o no, ya que puede suceder que un objeto no fabricado como juguete sea al que identifique para su juego.

A su vez García (2017) hace referencia a objetos pertinentes que no tienen un propósito o función específica, pero ofrecen innumerables posibilidades. Pueden tener un interés para algunos niños y para otros no. La pertinencia del objeto va cambiando y se va modificando de acuerdo al desarrollo del niño/a, a los contextos y a las propuestas. El objeto se conforma en relación a los factores que lo determinan pertinente, es decir que lo integran como: etapa evolutiva, habilidades, contexto y características del objeto.

¿Cuándo es juego?

Por otro lado, el/la psicopedagogo/a necesita poder reconocer cuáles son los momentos de juego para poder abordar las propuestas.

Para Soto y Violante (2023) es una pregunta que se produce a menudo porque resulta complejo identificar cuándo el juego está presente en las diferentes acciones de los niños/as. Para responder a esta inquietud destacan como premisa esencial que se enseña a jugar en el jardín maternal. A su vez especifican que el juego en este entorno tiene un origen social y que el adulto desempeña un papel mediador. Junto a esto vincula la importancia del “diálogo lúdico” como forma de enseñar.

Se retoma la idea del origen social y el adulto como mediador para ampliar acerca que en el jardín maternal el juego se da en un proceso de intersubjetividad, en una interrelación entre el niño y el adulto, donde establecen un lenguaje con una significación que ambos comparten y un acuerdo que determina si es juego o no.

El diálogo lúdico se forma cuando hay una conexión entre el docente/adulto y el niño/a, hay una comunicación bidireccional. Es un diálogo que no solo comprende la palabra y la voz sino que también otras expresiones son importantes, como gestos y miradas. Este comienza cuando el docente inicia la propuesta lúdica, armando el formato de juego, generalmente en el jardín maternal se presenta de esta manera debido a que los niños/as son pequeños, en este diálogo hay reglas no verbales donde se intercambian mensajes y ambos jugadores le dan la misma significación. La forma en que los niños/as expresan la ficción y cómo los juegos se transmiten de uno a otro no depende de las palabras, sino de la acción misma, en la que surge una comunicación sobre la comunicación (metacomunicación). La repetición y la práctica son fundamentales para el desarrollo del juego, estableciéndose implícitamente acuerdos dentro del ámbito de lo ficticio, que son acuerdos intersubjetivos.

También puede darse que los niños/as inician las propuestas y el docente las retoma para enriquecerlas dentro de una significación compartida (Soto y Violante, 2023).

El uso de la tecnología

Desde temprana edad, los niños y niñas se sienten atraídos por dispositivos tecnológicos como celulares y pantallas, que los introducen en el mundo digital. Hoy en día, el término "nativos digitales" se ha naturalizado, refiriéndose a los niños y niñas que nacen preparados para adaptarse a los constantes cambios tecnológicos. En este contexto, la intervención del adulto, que solía centrarse en proteger, orientar y educar, está siendo desplazada (Diker, 2009).

La constante interacción con las pantallas provoca una desconexión en las relaciones humanas, dejando de lado el contacto con otro. Sin la presencia física de cuerpos o rostros, los niños se vuelven pasivos frente a estímulos que no pueden controlar y que no les permiten un intercambio real con otros. Esta situación tiene una gran influencia en la formación de su subjetividad (Janín, 2016).

Según Narodowski citado en Diker (2009), los medios y la tecnología están transformando a los niños/as, quienes ya no ocupan el lugar de "no saber" afectando el acceso al conocimiento. La tecnología está transformando también a la población infantil, convirtiéndolos en "sujetos de inmediatez", Narodowski los denomina "infancia hiperrealizada"(Diker, 2009).

También para Janín (2016) todo debe ser inmediato, en un "ya ahora", sin dar tiempo para procesar. Las imágenes han tomado primacía sobre la palabra, y el exceso de estímulos visuales capta la atención de niños y jóvenes, dejando en segundo plano la comunicación verbal. Por ejemplo, los cuentos han perdido protagonismo, siendo reemplazados por pantallas y dispositivos móviles. Esto dificulta que los niños/as puedan escuchar, prestar atención, recrear e imaginar a través de los relatos, limitando así el espacio para la imaginación.

Lo mismo ocurre con el juego libre. A los niños pequeños se les da una gran cantidad de juguetes que se mueven por sí solos, convirtiéndolos en espectadores pasivos ante estímulos rápidos e incontrolables. No se les da la oportunidad de participar en juegos libres acompañados por un adulto.

Durante la primera infancia, ocurren transformaciones significativas en el desarrollo, en lo afectivo-emocional, en las interrelaciones y en lo cognitivo influenciadas por una notable plasticidad cerebral. Ante esto es posible que el uso de la tecnología tenga un impacto negativo pero dependiendo del uso que se le dé (Cerisola, 2017).

De manera similar, en consonancia con los planteamientos desarrollados, Cerisola (2017) destaca el papel de los dispositivos tecnológicos. En muchas ocasiones, durante la infancia temprana, estos dispositivos no se utilizan con fines educativos, sino como medios de distracción para manejar situaciones de desregulación en los niños/as. Funcionan como estrategias para calmarlos y deja difuso el papel de los vínculos. La presencia de estos objetos reemplaza el uso de la palabra, resultando en una carencia de expresiones e interacciones verbales.

Por consiguiente, se observan pocos momentos de juego y de intercambio verbal entre los adultos referentes y los niños/as, teniendo en cuenta la significación que tienen estos primeros años. Al ser una etapa que requiere de la exploración y manipulación, los niños/as necesitan de la experiencia y de la interacción con los adultos, no pueden dejar todo el aprendizaje en los medios digitales (Cerisola, 2017).

En resumen, el uso de la tecnología en los niños pequeños refleja un modelo socio-cultural que influye significativamente en la formación de su subjetividad (Janín, 2016).

Método

El presente Trabajo Final se enmarca en un enfoque cualitativo. Presenta un proyecto de intervención psicopedagógico orientado a transformar una realidad específica y desarrollar propuestas de acción (Stagnaro, 2012). Es decir, crear estrategias que contribuyan a modificar la problemática planteada por las docentes de la institución.

La institución donde se desarrolla la propuesta es un jardín maternal de la Provincia de Buenos Aires, con denominación Centro de Primera Infancia, ubicado en sector céntrico de la localidad de Caseros, al que concurre una población que reside en la zona. La mayoría de los niños/as asisten a jornadas completas (de 8 a 17 horas) debido a las necesidades laborales de las familias.

El espacio se encuentra distribuido de la siguiente manera:

- . SUM salón de usos múltiples
- . Patio descubierto con parque y juegos
- . Sala de 10 a 18 meses (con dos docentes)
- . Sala de 18 meses a 2 años (con dos docentes)
- . Sala de 3 años (una docente)

La propuesta se encuentra desarrollada para niños/as de temprana edad de 10 meses a 3 años, a docentes y familias que forman parte de dicha comunidad educativa.

Se llevan a cabo diversos encuentros con las docentes, con las familias y con las familias y niños/as. A continuación se detalla un esquema de organización.

Tabla 1

Esquema de organización

ESQUEMA DE ORGANIZACIÓN			
ACTIVIDAD	MES	TEMA	PARTICIPANTES
1	MARZO	Las noticias: transmiten, invitan y resignifican	Docentes Directivo
2	ABRIL	Conocemos, reconocemos, con y en el juego	Familias
3	MAYO	El día de la Patria	Alumnos de 18 meses a 2 años; 3 años. Familias
4	JUNIO	Mi Bandera celeste y blanca	Alumnos de 10 a 18 meses; 18 meses a 2 años
5	JULIO	El placer de arrullar y sostener	Alumnos de 10 a 18 meses. Familias
6	AGOSTO	Escenarios lúdicos con luces	Alumnos de 10 a 18 meses; 18 meses a 2 años y 3 años
7	SEPTIEMBRE	Narrativas lúdicas	Alumnos de 10 a 18 meses; 18 meses a 2 años y 3 años. Familias
8	OCTUBRE	Mis peluches	Alumnos de 10 a 18 meses. Docentes
9	NOVIEMBRE	Materiales desestructurados	Alumnos de 10 meses; de 18 meses a 2 años y 3 años

Constancia de la Utilización del Consentimiento Informado

De acuerdo a lo establecido en el reglamento para la presentación de Trabajo Final, en el Ciclo de Licenciatura en Psicopedagogía, en este Trabajo no se incluye el certificado de Consentimiento Informado por tratarse de un Proyecto de Intervención Psicopedagógico.

Proyecto de intervención

Nombre del Proyecto: " *En la búsqueda del juego*"

Duración: 10 meses

- Responsables: Psicopedagoga convocando a equipo de trabajo: docentes y directivo
- Destinatarios: alumnos/as y familias
- Localización física: Centro de primera infancia
- Recursos
- Materiales: voz, diarios, portadas de diario con información planificada para un intercambio, etc. y todos los materiales especificados en cada propuesta
- Humanos: Directivo, Docentes, Psicopedagoga
- Financieros: se cuenta con el dinero necesario para el gasto en materiales vinculados a los encuentros que se llevan a cabo

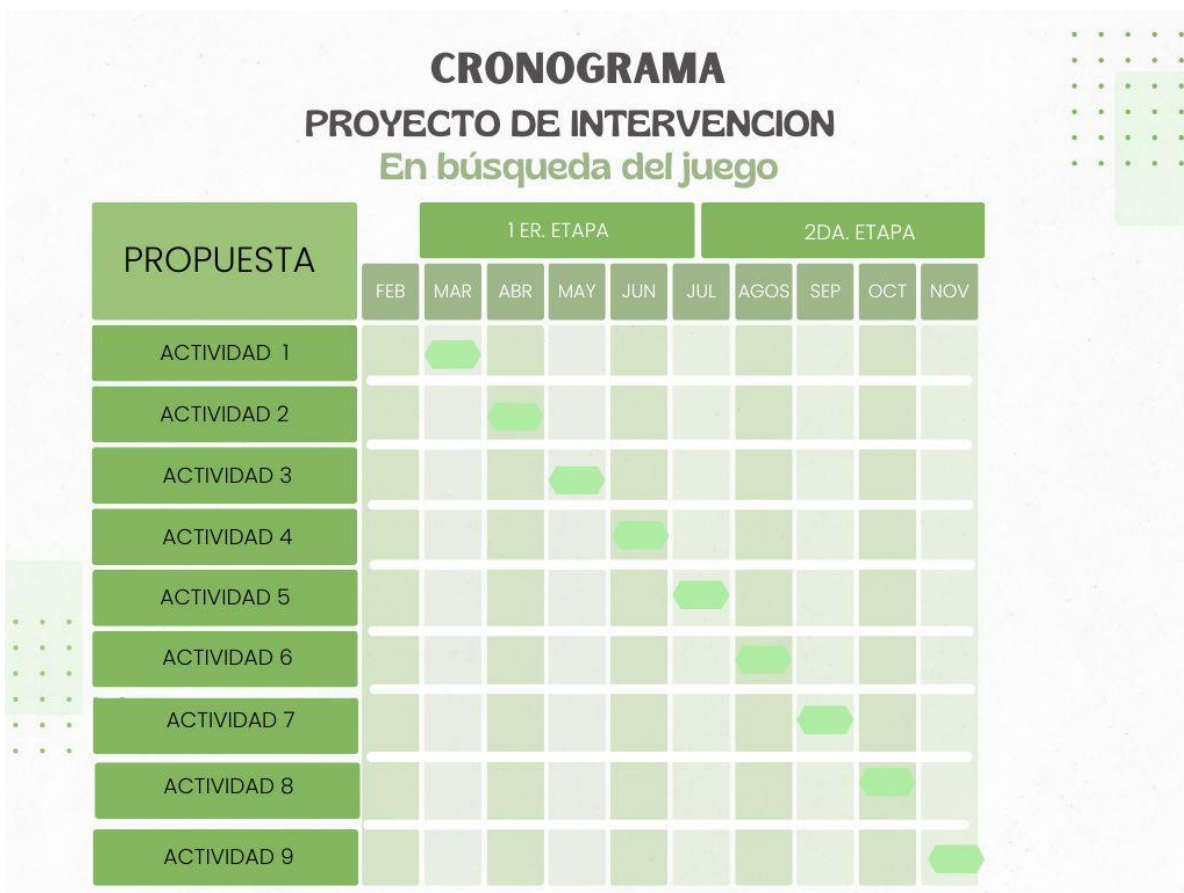
Justificación

En búsqueda del juego es un proyecto que apunta claramente a la acción de "buscar", donde el jardín y todos los que forman parte sientan el deseo de aventurarse a involucrarse en todas las propuestas lúdicas.

Buscar momentos de juego durante las fechas patrias y resignificar los eventos históricos es uno de los desafíos del Proyecto. Se invita a los niños a participar en actividades lúdicas que despierten su interés dentro del contexto de una celebración patria.

Tabla 4

Cronograma



Programa de actividades

- **Actividad 1**

Fecha: Marzo 2024

Duración: 1 hora

Destinatarios: Docentes. Directivo

Tema: “Las noticias transmiten, invitan, resignifican”.

Objetivo general:

-Repensar sobre nuevos conocimientos y crear un espacio de reflexión junto al intercambio con pares.

-Experimentar sensaciones y expresar emociones a través del intercambio.

Objetivos específicos:

-Vivenciar experiencias compartidas.

-Resaltar aspectos del juego

Recursos: voz, diarios, portadas de diario con información planificada para un intercambio.

Fundamentación

En la práctica docente, es fundamental aprovechar la propia experiencia como jugador y aplicarla para descubrir cómo el juego puede crear oportunidades de enseñanza efectivas. (Sarlé 2010)

Asimismo Pérez Varela (2020) señala que los docentes en el ejercicio de la práctica no solo aplican los conocimientos profesionales, sino que también traen las propias historias y experiencias personales. Comparte la importancia de ciertas actividades que permitan un enriquecimiento tanto individual como grupal y que posibilite una aproximación a los temas de interés para luego abordarlos con el grupo de niños/as

Por lo tanto, es primordial generar espacios de reflexión y experiencia donde los docentes tengan la posibilidad de vivenciar situaciones que luego llevarán a la práctica y expresar comunicando dudas, satisfacciones, deseos, lo cual abre un camino de producción de nuevas palabras y significados en las cuales se puede ir trabajando.(Gómez, 2017)

Desarrollo de la propuesta

Las docentes ingresarán a un espacio donde se encuentra preparado un escenario con diversas portadas de diarios de noticias con temas de actualidad referentes a las infancias tempranas. El material se encontrará colgado, sobre paredes, en distintas posiciones, para arriba, para abajo sobre el piso, de manera tal que se deba adquirir distintas posiciones para leerlos. Se invitará a las docentes a explorar el espacio y leer las portadas.

Luego de observar que pudieron realizar una lectura de la mayoría, se propondrá elegir uno de los títulos que les haya llamado la atención o que les despierte interés, se pedirá que lo reserven para más adelante. A continuación se repartirá una hoja de diario a cada participante y se motivará a realizar una acción y/o escena con el objeto, comentando y verbalizando la representación. Es importante poder ubicarse de manera tal que todos puedan ver a sus compañeros, para poder imitar las acciones. Por último se retomará el artículo o noticia que eligieron y se solicitará compartir el motivo de la elección y dando comienzo a la intercambio sobre las temáticas.

Para finalizar se reflexiona acerca de los diversos temas que den inicio a posibilitar el juego en las salas a través de la propia experiencia, resignificando la disponibilidad corporal, el interés por nuevos temas, la elección del objeto de interés y la posibilidad de interactuar en un espacio creado con una finalidad.

Evaluación: por medio de la observación se tendrán en cuenta indicios que permitirán determinar si los docentes participan de la propuesta.

Se evaluará permanentemente con la posibilidad de modificar el desarrollo del juego en caso de no tener la fluidez necesaria para cumplir el objetivo propuesto

- **Actividad 2**

Fecha: Abril 2024

Duración: 1 hora

Destinatarios: Familias

Tema: “Conocernos y reconocernos con y en el juego”

Objetivo general:

-Propiciar el espacio para que las familias se conozcan.

-Experimentar sensaciones y expresar emociones a través del intercambio.

Objetivos específicos:

-Vivenciar experiencias compartidas.

-Resaltar aspectos del juego

Recursos: voz

Fundamentación:

Volver sobre la propia infancia y de cada una de las familias tiene un valor especial, reconstruir momentos de juego o recordar algún juguete con afecto. Recuperar alguna palabra o canción de abuelos y que podrían estar nuevamente en escena para compartirlas con los niños (Sarlé, 2010)

Es importante crear espacios donde el adulto sea mediador con el mundo y que pueda crear las bases para que el niño construya poco a poco separarse (Pérez Varela, 2019)

Desarrollo de la propuesta

Se encuentran convocadas las familias a la primera reunión del año de cada sala. Se da comienzo a la reunión con la presentación de las docentes y quienes forman parte del jardín, se realiza a través de una dinámica donde cada uno se presenta diciendo su nombre y el nombre de su o sus hijo/y a su vez, compartirán el juego que recuerdan de su infancia. (Se dará un tiempo de unos minutos mientras piensan y comienzan a recordar)

Las docentes inician siendo parte y contando su juego de la infancia. Luego se propiciará un intercambio donde las familias se interrelacionan en coincidencias o juegos novedosos.

Se motivará a las familias a internalizar este momento y reflexionar sobre los juegos que jugaban y la importancia de los mismos.

Como cierre se compartirá y dará a conocer el proyecto que el jardín tiene programado para el año.

Evaluación:

Se realizará a través de la la observación

- **Actividad 3**

Fecha: Mayo 2024

Duración: 40 minutos

Destinatarios: Alumnos/as (sala de 18 meses a 2 años y sala de 3 años)
y Familias

Tema: El día de la Patria

Objetivo general:

-Que los niños/as y las familias puedan experimentar la posibilidad de crear el juego

Objetivo específico:

-Brindar la oportunidad para que los niños experimenten con materiales de la época colonial

Recursos: cajas como cocinas de época, canastas, empanadas de goma espuma. Vestimenta: polleras largas, polleras con lunares, galeras, sombreros, abanicos

Espacio: SUM del jardín

Fundamentación

El 25 de Mayo es una fecha patria de importancia en el ámbito escolar y se le asigna un gran festejo, con actos escolares o talleres. En esta oportunidad con la presente propuesta se pretende resignificar dicha fecha a través del juego con objetos pertinentes alusivos a la época y con la posibilidad de elección de sectores, con la participación de las familias que se involucren jugando, explorando, " haciendo de cuenta que...."

Desarrollo de la propuesta

Se prepara un escenario lúdico alusivo a la fecha pero con diferentes espacios donde puedan tener elección de experimentar. Se colocarán cajas como si fueran cocinas de época con empanadas en goma espuma, con ollitas de juguete, se pondrán canastas por todo el espacio, se ofrecerán polleras largas, galeras, abanicos, etc.

Se dará un tiempo para que jueguen junto a las familias, reconociendo el sector que sienten mayor atracción y disfrute.

Por último como cierre se realizará una ronda donde se invita a bailar música de la época.

Evaluación

Se realizará a través de la la observación, a medida que se desarrolla la propuesta

- **Actividad 4**

Fecha: Junio 2024

Duración: 45 minutos

Destinatarios: Alumnos/as de sala de 10 a 18 meses, de 18 meses a 2 años

Tema: Mi Bandera celeste y blanca. 20 de junio.

Objetivo general:

-Explorar el espacio a través de sus posibles desplazamientos interactuando con los adultos acompañantes

-Afianzar los movimientos con la posibilidad que le brinde la familia

Objetivo específico

-Experimentar con diferentes texturas

Recursos: cajas forradas, banderas y telas celestes y blancas, cintas de raso, telas de diferentes texturas y tamaños.

Espacio: SUM

Desarrollo de la propuesta

Se preparara el espacio con anticipación con banderas celestes y blancas que cuelgan de sogas tendidas de extremo a extremo del SUM, también se agregan cintas anchas de raso y se colocan cajas forradas con telas de diferentes texturas, grosor y tamaño.

Junto a las docentes se inicia la exploración del espacio. La finalidad es que puedan crear movimientos y exploración reconociendo que en esas prácticas se encuentra el juego, sin la necesidad de direccionar las acciones.

Se tendrá en cuenta que algunos alumnos /as no caminan y su desplazamiento es a través del gateo, por lo tanto, las docentes deberán disponer de su cuerpo y movimiento para acompañarlos en la exploración.

Evaluación

Se realizará por medio de la observación si se cumplen los objetivos propuestos

- **Actividad 5**

Fecha: Julio 2024

Duración: 45 minutos

Destinatarios: familias y alumnos/as

Tema: El placer de arrullar y sostener

Objetivo general:

-Encontrar en materiales como mantas posibilidades de juego

-Favorecer el encuentro entre familia y niño/a a través de caricias, miradas, sonrisas.

Objetivo específico

- Motivar los momentos placenteros en un clima de alegría y armonía

Recursos: mantas, música relajante.

Espacio: SUM

Fundamentación

Otras culturas como de pueblos originarios adoptaron desde siempre una forma de trasladar a sus hijos/as a través de mantas en las cuales las envuelven para contenerlas contra su cuerpo y darles protección segura. La finalidad se centra en experimentar con las familias tipos de sostenes y variedad de arrullos que les permiten vivenciar un momento de contacto y comunicación a través del juego.

Desarrollo de la propuesta

Se repartirán a cada familia mantas que permitan el sostén de cada niño y se les compartirán imágenes que muestran cómo se realiza esta técnica, se los invita a caminar, a buscar otras posiciones y encontrar en este recorrido momentos de calma, de cobijo, de sostén, de caricias y de miradas que expresan. Reconociendo que en estas técnicas se busca encontrar la comunicación corporal, la importancia de sostener y proteger.

Evaluación

Se realizará por medio de la observación si se cumplen los objetivos propuestos

- **Actividad 6**

Fecha: Agosto 2024

Duración: 30 minutos

Destinatarios: Alumnos/as de 10 a 18 meses 18 meses a 2 años y 3 años

Tema: Escenario lúdico con luces

Objetivo

-Explorar las posibilidades lúdicas de nuevos materiales

-Participar activamente de las situaciones de juego

Recursos: luces de colores, objetos que se reflejan en las luces

Fundamentación

Las luces de colores forman parte del atractivo para los niños/as, con ellas pueden experimentar diferentes movimientos y estimular la percepción sensorial y la discriminación visual.

Desarrollo de la propuesta

Con anticipación se preparara el espacio con diferentes luces led de colores, se colgaran en sogas tubos de colores recubiertos en flota-flota (llamados rompe cocos) y se distribuye por el sector otros objetos con luces de cotillón, junto a bowls de colores. También se introducirán algunos elementos con transparencias como tules, celofán, etc.

Se invita a los niños a explorar el espacio y experimentar con los diferentes materiales.

Evaluación

Se realizará por medio de la observación si se cumplen los objetivos propuestos

- **Actividad 7**

Fecha: Septiembre 2024

Duración: 40 minutos

Destinatarios: Alumnos/as sala de 18 meses a 2 años inclusive y 3 años.
Familias

Tema: Narrativas lúdicas. Navegando en barquitos de colores

Objetivo

-Fomentar el desarrollo de la la imaginación

-Explorar el ambiente mediante nuevos recursos

Recursos: Narrativa “Mi barquito de color” cajas, pelotas de pelotero

Desarrollo de la propuesta

Se iniciará la propuesta narrando un cuento cuya temática se refiere a navegar en un barco. Se le ofrecerá a cada niño/a una caja la cual simboliza un barco. Se motivará a las familias que ayuden a sus hijos/as a introducirse en las mismas y recorrer el espacio. Luego la docente esparcirá por el suelo pelotas (de pelotero) y junto a las familias y en concordancia con la narración se llevará a cabo las diferentes acciones

De acuerdo al grupo se tendrá en cuenta la posibilidad de agregar imágenes

Evaluación

Se realizará por medio de la observación si se cumplen los objetivos propuestos

- **Actividad 8**

Fecha: Octubre 2024

Duración: 20 minutos

Destinatarios: Alumnos/as sala de 10 a 18 meses y Docentes

Tema: Mis peluches

Objetivo general:

- Explorar el material con la intención de encontrar el mismo medio de apoyo y contención.

Objetivo específico

-Iniciar acciones en las cuales se incentive el juego simbólico

Recursos: Peluches de diferentes materiales de felpa, de towel. Cajas grandes

Fundamentación

Los peluches son un juguete que generalmente los niños/as de temprana edad tienen un acercamiento hacia ellos, ya que les permite manipularlos con facilidad debido a su tipo de material blando. También sienten que los acompaña en momentos de emociones, como una forma de refugio. Por lo general son juguetes aceptados e incorporados en el desarrollo de los niños/as. La elección de este material tiene la finalidad de poder experimentar con objetos pertinentes donde puedan confiar emociones.

Desarrollo de la propuesta

Con anticipación se preparará el espacio (SUM) donde se distribuirán las cajas con peluches dentro de ellas. Se deberá tener en cuenta la cantidad, ya que cada niño/a tiene que tener uno y que sean de diversas texturas según los gustos de los niños/as. Luego se los invita a que tomen un peluche de la caja y se les incentiva a realizar diferentes acciones.

Evaluación

Se realizará por medio de la observación si se cumplen los objetivos propuestos

- **Actividad 9**

Fecha: Noviembre 2024

Duración: 20 minutos

Destinatarios: Alumnos/as sala de 10 meses a 18 meses, 18 meses a 2 años inclusive y 3 años.

Tema: Materiales desestructurados.

Objetivo general:

- Explorar el material con la intención de encontrar el mismo medio de apoyo y contención.

Objetivo específico

-Iniciar acciones en las cuales se incentive el juego simbólico

Recursos: material descartable (previamente supervisado para seguridad), ensaladeras, cucharas de madera, maples de huevo, pelotas, etc.

Fundamentación

Algunos materiales que son descartables o que son desechables tienen una gran atracción para nos niños/as, les permite experimentar diversas sensaciones en relación a lo corporal (Calmels, 2008). Brindarles la posibilidad de experimentar con diversos materiales con variadas características, a las cuales les pueden asignar las acciones que deseen, desestimando los objetos pertenecientes a los estereotipos

Desarrollo de la propuesta

Con anticipación se preparara el espacio (SUM) donde se distribuirán todo tipo de objetos y materiales (previamente supervisado por seguridad): las cajas, bowls, cucharas, rúleros, cilindros de cartón, maples de huevo, pelotas. Se deberá tener en cuenta la cantidad, ya que cada niño/a debe tener la posibilidad de tener un elemento. Luego se los invita y motiva a que exploren los diversos materiales y que experimenten las acciones que deseen.

Evaluación

A medida que se lleva a cabo la propuesta se observará si el material es deteriorado y se irá cambiando, al igual que se evaluará si se involucran en la propuesta.

Resultados que se esperan

Cuando el presente proyecto de intervención se lleve a cabo en función de los objetivos propuestos se pretende que los niños/as del jardín maternal de la Provincia de Buenos Aires puedan lograr progresivamente incrementar su participación e involucrarse en las propuestas lúdicas. Como así también poder trabajar conjuntamente con las docentes habilitando espacios de encuentro que permitan repensar y aportar ideas, nuevas propuestas, ligado a esto que se encuentren con accesibilidad a

vivenciar y experimentar situaciones de juego. De igual manera se espera que las familias resignifiquen el valor de jugar junto a sus hijos/as teniendo en cuenta los grandes beneficios que se obtienen en el desarrollo integral en tan temprana etapa.

Evaluación

Según Ander-Egg y Aguilar (1989) , la evaluación es un proceso sistemático y continuo que permite recoger información sobre el desarrollo y los resultados de un programa, proyecto o actividad, con el fin de tomar decisiones y mejorar la intervención.

Por lo tanto, la evaluación se realiza en forma continua y se propondrá indicadores que permitan medir la progresión de las propuestas del proyecto, detectando si se realizan modificaciones en función de los objetivos (Ander-Egg y Aguilar, 1989)

Es fundamental al finalizar el proyecto intercambiar con los docentes sobre si fue posible la concreción de las actividades, si encontraron cambios y conocer sus percepciones.

Tabla 3

Cuadro para evaluación

EVALUACIÓN					
INDICADORES DE EVALUACION	DOCENTES	FAMILIAS	NIÑOS 10 A 18 MESES	NIÑOS 18 MESES A 2 AÑOS	NIÑOS 3 AÑOS
PREDISPOSICIÓN PARA JUGAR					
INTERCAMBIO CON OTROS					
DISPONIBILIDAD CORPORAL					
INICIATIVA PARA EXPLORAR EL ESPACIO Y EL MATERIAL QUE SE LE PRESENTA					

Aportes y contribuciones de la intervención

El proyecto desarrollado es aplicable en diversos contextos donde exista una población de primera infancia. Puede ser propuesto a instituciones relacionadas con esta etapa inicial para su implementación como así también, en Secretaría de Niñez y adolescencia del municipio, que nuclea centros que atienden a la primera infancia. Del mismo modo puede ser compartido en las Asociaciones sin fines de lucro que ampara a los Jardines maternos de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y de la Provincia de Buenos Aires.

En lo relativo al rol del psicopedagogo contribuye a motivar las prácticas psicopedagógicas como promotor de juego, en la primera infancia tomando conocimiento no solo de los beneficios de esta actividad, sino también de todos los aspectos necesarios y articulados para una planificación que estimule las prácticas lúdicas. Es fundamental conocer acerca de la importancia de los espacios lúdicos y los materiales cuyos papel es de ser motivadores. En las interrelaciones entre docente y niño/a, es primordial que se encuentre un “diálogo lúdico” y una “significación compartida”. Propiciar un formato de juego con las familias alentando una participación conjunta. Sin olvidar que el juego se aprende y que los adultos son quienes facilitan esta actividad, por lo tanto, la intervención comienza fortaleciendo los vínculos. Al conocer estos elementos, podrá orientar, guiar y apoyar a los docentes en la creación de situaciones de juego que los incluya como sujetos activos.

Contribuye a crear una reflexión e incentivar la progresiva modificación en las prácticas docentes, a través de sus vivencias. El compartir material teórico que ayude a sumar nuevos conocimientos o a ponerlos en prácticas, encontrando sentido a las acciones Y teniendo en cuenta que con la colaboración de un equipo de trabajo se logran objetivos.

Se encuentran algunas limitaciones que tienen relación con la disponibilidad del material, pero no implica que no se reemplace con aquellos que puedan cumplir el mismo propósito. Es importante atender a los objetivos de las actividades. También otra limitación que se encuentra es la disponibilidad del horario de las familias que trabajan, ya que las jornadas laborales no les permitiría una participación asidua dentro de la jornada.

Conclusión

El presente trabajo final tiene como objetivo general desarrollar propuestas psicopedagógicas, a través de un proyecto de intervención en un jardín maternal de la Provincia de Buenos Aires como respuesta a la problemática planteada por las docentes acerca de la poca convocatoria de los niños/as a las actividades lúdicas y asimismo se analiza el rol del psicopedagogo como promotor de juego.

De acuerdo a este contexto se planificó propuestas lúdicas con la intención de favorecer la convocatoria de los niños/as de la primera infancia. En primera instancia se apunta a involucrar a los docentes, a través de la experiencia vinculando algunos aspectos que sustentan las actividades y juegos en el jardín maternal, como: vivenciar un escenario lúdico, ofrecer disponibilidad corporal y simbolizar. De igual manera se enfatiza en lograr un intercambio entre pares, donde circule la palabra surgiendo nuevos abordajes. Del mismo modo se centra en los adultos responsables y/o familias generando un espacio de encuentro junto a los niños/as dando lugar al afecto, al sostén, a las miradas y a todas las expresiones. Y primordialmente que los niños/as logren involucrarse, explorar y encontrar los espacios de juego. En segunda instancia se representa el rol de la psicopedagoga precisamente en su intervención en el marco de una institución educativa y con carácter de promotor de juego en la primera infancia.

El docente precisa de orientaciones, de guías, de sugerencias y que se atienda a sus particularidades, a sus formas de proceder. También es esencial que se lo incentive a que pueda compartir sus dudas, sus temores construyendo nuevos abordajes y repensando sus prácticas.

En cuanto a las intervenciones psicopedagógicas se puede resaltar la elaboración de las propuestas conjugando todos los aspectos señalados en el marco teórico y atendiendo a las subjetividades, propiciando el intercambio entre niño/a y el adulto encontrando cohesión entre ambos, desde el lugar que se le otorgue al juego en cada contexto familiar. Si bien algunas ideas no son innovadoras, tienen el componente de unificar

aspectos significativos, combinando lo nuevo con lo conocido y considerando cómo y con quién son llevadas a cabo.

Cuando se construye el proyecto de intervención se hace con la intención de reconocer que el juego no es solo una herramienta para el aprendizaje sino que los niños/as puedan involucrarse en cada propuesta, ya que son tan pequeños y requieren de brindarles la posibilidad de vivenciar el placer por jugar.

Paralelamente el marco teórico recorre aspectos considerables para una planificación organizada donde todos los puntos sean ensamblados cubriendo las necesidades de los niños y niñas.

El abordar la problemática del juego interpela la importancia que se presenta actualmente, en un mundo digitalizado e inmediato donde el rol del adulto queda desdibujado. La atención, el interés, el deseo, la curiosidad quedan relegadas a un mundo colmado de estímulos pero a su vez vacíos de interés. Queda en las instituciones educativas de temprana edad la función de enseñar el juego, encontrando el deseo de jugar.

El desafío se encuentra en poder entrelazar todos los aspectos que se manifiestan en el proyecto como así también en la práctica diaria con la intervención del psicopedagogo y consecuentemente incentivar el rol en la creación de proyectos como dispositivos de resolución de problemáticas actuales, en la primera infancia.

Por último todo esto lleva a afirmar que son problemáticas que no pueden quedar inadvertidas, ya que es una etapa de grandes cambios que merece intervenciones que aseguren y promuevan un desarrollo integral.

Referencias

- Achavar Valencia C. (2019) *Beneficios del juego en la acción pedagógica*
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7287886>
- Bosoer, E., Paolicchi,G & Kohan Cortada,A. (2015). Juego, Apego y Aprendizaje en la institución escolar. *Anuario de Investigaciones*, XXII, 305-312 <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=369147944073>
- Caballero G. E.-Calderón (2021) *Las actividades lúdicas para el aprendizaje .Polo del Conocimiento* 6 (4),862-887
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>
- Caldara, P. (2015) *Psicopedagogía hacia una integración entre salud y educación*. Lugar Editorial S.A.
- Calmels D. (2008) *Juguetes-jugar*. <https://www.xpsicopedagogia.com.ar/juguetes-jugar-por-daniel-calmels-en-el-psicoanalitico.html>
- Calmels D. (2010) *Juegos de crianza*. Biblos
- Calmels D. (2014) *Infancias del cuerpo*. Puerto Creativo
- Calmels D. (2022) *Juego y crianza. Documento técnico*. Ministerio de Desarrollo Social. Argentina. Secretaria Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia
<https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/2020/09/2022-08-juego-y-crianza.pdf>
- Cerisola, A. (2017) *Impacto negativo de los medios tecnológicos en el neurodesarrollo infantil*. <https://docs.bvsalud.org/biblioref/2017/08/848347/126-131.pdf>
- Costa M., Torres E., Romero M. T., Fabregat M.,Torres S., Martínez Y.,Mallebrera C., Martínez M. J.,Zaragoza R., Martínez P.Millá M. G., Crespo J. , Gabaldón M. C., Richart E., Munera L., Hernández E. M.& García J. (2008) *Juego, juguetes y atención temprana*

http://sid.usal.es/idocs/F8/FDO20380/atencion_temprana_definitivo.pdf

- Díaz, C.E.; Pérez Varela M.C. y Grossi S. M. (2019) *habitando espacios de primera infancia*. Punto aparte. Ediciones independientes
- Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires (2012) *Diseño Curricular para la educación inicial. Primer Ciclo*. 1ª.ed. La Plata
- Diker G. (2009) "¿Qué hay de nuevo en las nuevas infancias?"
- Educ.ar. (s.f.). *Tendencias culturales en educación: Las narrativas lúdicas*. <https://www.educ.ar/recursos/158843/tendencias-culturales-en-educacion-las-narrativas-ludicas>
- Espinosa Cevallos A. (2023) *El rol del juego en la enseñanza aprendizaje de la primera infancia*. <https://editorialscientificfuture.com/index.php/rri/article/view/17>
- Fernández A. (1999) *Instituciones estalladas*. Eudeba, Secretaría de Cultura, Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2018) *Aprendizaje a través del juego*. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Freud S. (1976) *Tres ensayos de teoría sexual*. Amorrortu
- Freud S. (1923) *Más allá del principio del placer*
- García A. (2017) *Acerca del jugar*
- Gómez, S.(2016) *Psicopedagogía, indagaciones e intervenciones*. Ediciones Brujas
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio P. (2014) *Metodología de la Investigación*. McGraw- Hill
- Huizinga J. (2000) *Homo Ludens*. Alianza
- Lacan J. (1994) *Seminario 4*. Paidós

- Lamandía M. (1993) *Una propuesta para jardín maternal*. Ediciones Independencia S.R.L.
- Levin, E. (2019) *La dimensión desconocida de la infancia*. Noveduc
- Moreau de Linares, L. (1993). *El jardín maternal: Entre la institución y el saber*. Paidós.
- Mena Bastías, C. P., Flores Lueg, C. B., Arteaga González, P. E., Saldaña Espinoza, D., & Navarrete Troncoso, E. L. (2021). *Juego en primera infancia: Aproximación al significado otorgado por educadoras de párvulos*. Cuadernos De Investigación Educativa, 12(1). <https://doi.org/10.18861/cied.2021.12.1.3063>
- Mora C., Camargo G., (2016) “El juego como método de aprendizaje” *Revista Colombiana de Pedagogía* 4(40), 137–144. <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/NYN/article/download/5244/4010/13483>
- Müller, M. (2001). *Aprender para ser*. Bonum
- Muñoz, C., & Valenzuela, J. (2014). *Escala de motivación por el juego (EMJ): estudio del uso del juego en contextos educativos*. RELIEVE - Revista Electrónica De Investigación Y Evaluación Educativa, 20(1). <https://doi.org/10.7203/relieve.20.1.3878>
- Origlio F. (2005) *Itinerarios Didácticos para el Ciclo maternal*. Hola Chicos
- Origlio F. (2015). *Dispositivos didácticos para el jardín maternal*. Hola Chicos
- Peaguda S. (1993) *Escritos de la infancia*. Ediciones Centro Dra. Lydia Coriat
- Pérez Varela. M.C. (2020) *Educación emocional en la Primera Infancia*. Puntoaparte. Ediciones independientes
- Piaget J. (1964) *Seis estudios*. Ariel

- Pitluk I. (s.f.) *El Jardín Maternal: una institución educativa*. [Presentación en papel] Conferencia en Asociación institutos de enseñanza privada de la Provincia de Buenos Aires
- Pitluk L.(s.f.) *El Jardín Maternal como un espacio de enseñanza y aprendizaje*. <https://www.laurapitluk.com.ar/Articulos/articulo10.pdf>
- Resolución 2473 de 1984 [Ministerio de Educación y Justicia] que establece las incumbencias del título de Psicopedagogo.
- Reyes Rodríguez A., Olivares Muñoz, S., Roca S., Cartes G. (2022) *Sentido del juego en la primera infancia: Rol docente en Educación Parvularia*.<https://doi.org/10.31095/podium.2022.42.4>
- Sarlé P. (2010). *Lo importante es jugar*. Homo Sapiens
- Solís García P. (2019) La importancia del juego y sus beneficios en las áreas del desarrollo infantil.<https://hal.science/hal-02516612/>
- Soto C. y Violante R. (2023) *En el jardín maternal. Investigaciones, reflexiones y propuestas*. Praxis Grupo Editor
- Stagnaro D. y Da Representação N.(2012) *El proyecto de intervención* Revista. En carrera: Escritura y lectura de textos académicos y profesionales. Buenos Aires. Los Polvorines.<https://wac.colostate.edu/docs/books/encarrera/stagnaro-representacao.pdf>
- Vygotsky L.S. (2012) *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica
- Winnicott D. (1994) *Realidad y juego*. Gedisa
- Zamorano M.M; Menéndez Abad M. ; Hernández M. J. ; Quintana Herrera C.; Presa de la Fuente E. (2019) *La importancia del juego en los niños*.<https://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=1954211>