UFLO UNIVERSIDAD

FACULTAD DE PSICOLOGÍA Y CIENCIAS SOCIALES

El juego como potenciador de lazos sociales y aprendizajes

Estudiante: Lerna, Eliana Patricia

Legajo: 26.327

Directora: Pérez Varela, María Cecilia

Trabajo Final de Integración para acceder al título de Licenciatura en Psicopedagogía

2026

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 - compartir igual 4-0 internacional y 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:

Desde la fecha [X]

Dentro de los 6 meses posteriores a su aceptación [ ]

Otro plazo mayor detallar/justificar:

Lugar y fecha: Ciudad Autónoma de Buenos Aires, 28 de julio de 2026

Firma y aclaración del autor:



Índice

Contenido

RESUMEN 4
PALABRAS CLAVE 5
INTRODUCCIÓN 5
Delimitación del objeto de estudio 5
Denominación del proyecto 5
Descripción del contexto institucional y del ámbito de intervención 5
La juegoteca: espacio y funcionamiento 7
Planteamiento del problema 9
Fundamentación 11
OBJETIVOS DE LA INTERVENCIÓN 12
Objetivo general 12
Objetivos específicos 13
ESTADO DEL ARTE 14
Investigaciones nacionales 14
Investigaciones internacionales 18
MARCO TEÓRICO 22
Vulnerabilidad social 22
Psicopedagogía comunitaria 22
Juegoteca 23
Intervención psicopedagógica en el ámbito comunitario 25
Juego 27
MÉTODO 30
Metodología de la intervención psicopedagógica 30
Cronograma 31
Proyecto de intervención 36
Nombre del proyecto 36
Duración 36
Responsables 36
Destinatarios 37
Localización física 37
Recursos 37

Fundamentación del proyecto de intervención 38
Programa de actividades 39
Actividad 1: Ronda de nombres y gustos 39
Actividad 2: Juego libre 41
Actividad 3: Asamblea lúdica 43
Actividad 4: Transformar el espacio 44
Actividad 5: El juego que traigo 45
Actividad 6: Inventamos un juego 47
Evaluación del proyecto 48
SÍNTESIS Y CONCLUSIONES 50
APORTES Y CONTRIBUCIONES DE LA INTERVENCIÓN 53
LIMITACIONES DE LA INTERVENCIÓN 58
Financiamiento 58
Rotación de voluntarios y practicantes 59
Conflictos entre los participantes 60
Ausencia de participantes 61
Diferencia de edad de los grupos 61
Ausencia de figura psicopedagógica estable 62
LÍNEAS FUTURAS DE INTERVENCIÓN 63
Articulación entre el juego y las trayectorias escolares 63
Continuidad y formación de los equipos 64
Dispositivos lúdicos y heterogeneidad etaria 65
Juego, regulación y conflicto 66
REFERENCIAS 67
Anexo A. Modelos de consentimiento informado y de asentimiento 70
A.1. Consentimiento informado para adultos responsables 71
A.2. Asentimiento para niños, niñas y preadolescentes 72
Anexo B. Rúbrica de evaluación en formato para completar 74

RESUMEN

El presente trabajo consiste en una propuesta de intervención situada en la juegoteca de la Fundación Franciscana —ubicada en un barrio en situación de vulnerabilidad social—, de la que participan niños, niñas y preadolescentes. A partir de las

observaciones y de las prácticas preprofesionales realizadas, se identificaron situaciones en las que sería pertinente intervenir, entre ellas la heterogeneidad etaria, la diversidad de intereses y la participación desigual ante las propuestas lúdicas. Por tal motivo, el objetivo general del proyecto es diseñar intervenciones psicopedagógicas situadas tendientes a optimizar el uso del espacio y las actividades lúdicas, fortaleciendo los lazos sociales y los aprendizajes. Para ello, se adopta una perspectiva desde la psicopedagogía comunitaria, entendida como práctica situada, y el juego, entendido a la vez como organizador del desarrollo infantil y como derecho de las infancias. Se trata de una propuesta diseñada, aún no implementada, que buscaría que la juegoteca se consolidara como un dispositivo de encuentro donde los lazos y los aprendizajes se potenciaran mutuamente.

PALABRAS CLAVE

Juegoteca, psicopedagogía comunitaria, juego, aprendizajes, intervención psicopedagógica.

INTRODUCCIÓN

Delimitación del objeto de estudio

Denominación del proyecto

Proyecto de intervención psicopedagógica comunitaria orientado a la optimización del uso del espacio y de las prácticas en la juegoteca de la Fundación Franciscana, sede Ejército de los Andes (Ciudadela).

Descripción del contexto institucional y del ámbito de intervención

La Fundación Franciscana es una organización sin fines de lucro fundada en el año 2002, cuyo trabajo está orientado al acompañamiento de niños, niñas, jóvenes y familias en situación de vulnerabilidad social. Con el tiempo, la institución desarrolló diversos programas vinculados a la educación, la salud y el apoyo psicosocial, que hoy conforman una red de contención para las familias y personas que la integran.

En relación con la primera infancia, se destaca el Programa de Desarrollo Infantil, también denominado "Casa del Niño", que brinda desayuno, almuerzo, merienda, espacio de cuidado, apoyo escolar y recreación para niños y niñas de 3 a 12 años. El Programa de Estimulación Temprana acompaña a niños y niñas en sus primeros años de desarrollo, mientras que el Programa de Educación brinda apoyo a niños y niñas de 6 a 12 años en su proceso de alfabetización. A su vez, el Servicio de Orientación al Aprendizaje trabaja junto a niños, adolescentes y adultos que presentan dificultades en su proceso de aprendizaje.

En este marco se encuentra también la juegoteca, concebida como un espacio orientado al juego, la socialización y la construcción de experiencias significativas de aprendizaje, en articulación con los demás dispositivos institucionales destinados a la infancia.

Además de los programas destinados a la infancia, la Fundación cuenta con propuestas orientadas a adolescentes y jóvenes. El Programa de Adolescentes ofrece un espacio grupal orientado a la formación en valores, habilidades sociales y educación sexual integral mediante proyectos solidarios. El Programa de Jóvenes acompaña a personas de entre 16 y 22 años en la construcción de proyectos de vida a través de capacitaciones sociolaborales, talleres de formación y prevención y tutorías personalizadas.

Por otra parte, la institución dispone de espacios de acompañamiento integral para las familias y la comunidad. El área de Psicología y Salud Mental brinda atención individual y grupal orientada a la prevención, promoción o restablecimiento de la salud psíquica. El área de Economía Social acompaña a las familias mediante capacitaciones, asesoramiento legal, habitacional y apoyo a emprendimientos. El Equipo Social desarrolla un trabajo transversal de seguimiento, contención y articulación interdisciplinaria (Fundación Franciscana, s. f.).

Dentro de este entramado, la juegoteca articula principalmente con el Programa "Casa del Niño", dado que la mayoría de los niños y niñas que asisten a ese programa participan también de los encuentros de los sábados.

En la actualidad, la Fundación Franciscana desarrolla sus acciones en distintas localidades del país: una sede en la provincia de Córdoba, en el barrio Las Quintas (Río Cuarto); otra en la provincia de San Juan, en la ciudad de San Juan Capital; y tres sedes en el conurbano bonaerense, ubicadas en Lomas de Mariló (Moreno), La Teja (Merlo) y en el barrio Ejército de los Andes, conocido popularmente como Fuerte Apache, en la localidad de Ciudadela. El presente proyecto de intervención se centra en esta última sede y, dentro de ella, en la juegoteca.

La juegoteca: espacio y funcionamiento

La juegoteca funciona todos los sábados de 10 a 12 horas, excepto feriados, y recibe niños y niñas de entre 3 y 12 años. La página web de la Fundación la describe así:

> La Juegoteca recibe una vez por semana a niños y niñas de entre 3 y 12 años. Aquí se da lugar a la creatividad y expresión y se brindan herramientas para que los participantes desarrollen sus capacidades a través del juego. (Fundación Franciscana, s. f.)

El espacio cuenta con rincones organizados según edades e intereses: arte, juegos deportivos, juegos al aire libre, juegos de mesa, motricidad fina, exploración, entre otros. También participan madres voluntarias que ayudan a organizar los festejos de cumpleaños y el Día del Niño, y cada año voluntarios externos se ofrecen para brindar talleres de música, cuentos, cocina, arte, entre otros.

La juegoteca ocupa un espacio amplio, con varias divisiones y ambientes dispuestos según los usos cotidianos de la Fundación. Al ingresar, del lado izquierdo, se encuentra un salón grande —el SUM— con una puerta doble que da al terreno baldío lindante, donde hay dos arcos de fútbol. Si se continúa en línea recta, se encuentra una reja de acceso al patio interno. Del lado derecho están las oficinas de los profesionales y un depósito con alimentos y provisiones, heladeras y cocinas.

Por ese mismo lado se accede a una cocina amplia con mesa grande, horno industrial, dos heladeras y distintos utensilios y muebles. Desde allí se ingresa a uno de los

salones principales, que es donde se desarrolla gran parte de las actividades de la juegoteca: cuenta con mesas y sillas, dos computadoras, un metegol y una biblioteca con variedad de libros. Hacia el fondo aparecen los juegos más grandes: cocinitas, tabla de planchar y cajones con juguetes específicos.

Avanzando por ese salón, una puerta lleva a una segunda sala más pequeña con mesas y sillas acordes, un mueble con juegos de mesa —rompecabezas, ludo, entre otros— y una estantería con canastos que contienen bloques y juguetes variados. En ese mismo sector se encuentran los baños separados para niños y niñas, un baño para adultos y un cuarto con materiales adicionales: pelotas, aros, artículos de librería, juguetes más grandes y un monopatín.

La institución cuenta además con una sala de lectura, una sala de estimulación temprana y dos salas en planta alta equipadas con mesas y sillas, utilizadas para distintas propuestas educativas y recreativas.

Para ilustrar la organización del espacio, se presenta a continuación un esquema elaborado a partir de las observaciones de campo, que muestra los distintos sectores de la sede y los ambientes utilizados por la juegoteca (véase Figura 1).

Figura 1

Esquema de la sede y de los ambientes utilizados por la juegoteca



Nota. El fondo verde distingue el espacio exterior; el fondo celeste, el espacio interior. Elaboración propia a partir de las observaciones de campo.

Planteamiento del problema

Las observaciones que dan origen a este trabajo surgieron durante las prácticas preprofesionales realizadas durante 2024 y 2025, en la juegoteca de la Fundación Franciscana, ubicada en el barrio Ejército de los Andes, localidad de Ciudadela, zona oeste de la provincia de Buenos Aires. La juegoteca funciona los sábados y está coordinada por una facilitadora lúdica —en adelante, coordinadora— junto a practicantes, voluntarios y voluntarias.

Cada encuentro tiene una estructura habitual: un momento de juego libre, el desarrollo de actividades planificadas, el desayuno y el cierre. Sin embargo, a lo largo de las observaciones realizadas, se fue advirtiendo que el interés frente a las propuestas no era homogéneo: algunos niños y niñas se involucraban con entusiasmo, mientras que otros se

resistían, se retiraban rápidamente o directamente se negaban antes de saber en qué consistía la actividad.

Un ejemplo que ilustra esto ocurrió cuando la consigna era organizarse en parejas para realizar una actividad preparada en otro salón. Antes de escuchar de qué se trataba, la mayoría expresó su rechazo, manifestando que la propuesta les resultaba aburrida y que no querían participar. En otra jornada, una persona invitada enseñó lengua de señas: si bien los chicos permanecieron en el espacio, no tardaron en expresar su descontento, preguntando cuándo terminaría la actividad y manifestando que preferían retirarse.

Junto a estas situaciones, se observaron otras donde la participación era parcial o despareja. Frente a una propuesta que combinaba la lectura de un cuento con la elaboración de una manualidad con materiales variados, algunos terminaron rápidamente y buscaron pasar a otra cosa, preguntando qué seguía y pidiendo ir a jugar a la pelota apenas concluían. En cambio, otro grupo quería quedarse y seguir trabajando.

A partir de estas situaciones, se fue delimitando el problema central que da origen a esta propuesta de intervención: la diversidad de intereses, tiempos y modos de participación de los niños, niñas y preadolescentes que asisten a la juegoteca, en relación con la organización del espacio y el diseño de las propuestas lúdicas. Lejos de interpretarse como desinterés o falta de disposición, estas reacciones invitan a preguntarse qué tipo de intervenciones psicopedagógicas pueden contribuir a generar mayor participación y permanencia en las actividades lúdicas, atendiendo a la heterogeneidad del grupo.

A partir del problema planteado, se formuló la siguiente pregunta central, que orienta la intervención: ¿Qué aportes psicopedagógicos pueden realizarse en la juegoteca para potenciar los lazos sociales y los aprendizajes entre quienes participan del espacio? De esta pregunta se desprenden, además, otros interrogantes complementarios:

¿Qué es lo que convoca a los niños, niñas y preadolescentes en las actividades lúdicas de la juegoteca?

¿Cuál es el rol de la facilitadora lúdica en el acompañamiento de los procesos de exploración, imaginación y creatividad de los niños, niñas y preadolescentes?

¿De qué manera las diferencias de edad, las subjetividades y los intereses de los niños, niñas y preadolescentes inciden en su participación y disfrute del juego?

Fundamentación

Como se desarrolló en el planteamiento del problema, la presente propuesta surgió a partir de las prácticas preprofesionales realizadas durante los años 2024 y 2025. En primer lugar, se observó que la juegoteca abarca una heterogeneidad etaria que es necesario tener en cuenta en las propuestas, de modo que resulten pertinentes para todos los integrantes del grupo. Por otro lado, se registró también la diversidad de intereses de los niños, niñas y preadolescentes, que variaba según la singularidad de cada uno y sus deseos; esta diversidad, sumada a la participación desigual ante las propuestas, dificultaba en algunas circunstancias que estas pudieran concretarse.

Para comprender el contexto en el que se inscribe la juegoteca, conviene considerar los aportes de Busso (2001), quien menciona que entre los recursos con que cuenta una comunidad se encuentra el capital social, es decir, los lazos, las redes de confianza y reciprocidad entre las personas; y que, si estos lazos se mantienen fuertes, la comunidad se encuentra mejor preparada para responder a las dificultades. De esta manera, se pensó en qué intervenciones se podrían realizar para fortalecer esos lazos, de modo que la juegoteca se convirtiera en un espacio seguro al que los participantes quisieran pertenecer y donde pudieran sentirse parte. En esta línea, Arrausi et al. (2019) sostienen que la relación entre los territorios urbanos, la infancia y el juego se sostiene en los espacios lúdicos barriales, que permiten recuperar el juego como derecho y crear lugares de encuentro. Esto es, precisamente, lo que se busca: que la juegoteca sea un dispositivo comunitario que garantice el derecho al juego y potencie los lazos entre sus miembros.

La propuesta se enmarca en la psicopedagogía comunitaria, dado que el espacio en el que se interviene se halla inmerso en un barrio atravesado por la vulnerabilidad social.

Para pensar las posibles intervenciones, se tomaron como punto de apoyo los aportes de Sarthe (2024), quien sostiene que toda práctica psicopedagógica sucede en un contexto, en una comunidad, y propone pensar a esa comunidad desde sus fortalezas y su capacidad organizativa, y no solamente desde la vulnerabilidad y la carencia. Por otro lado, la autora plantea que intervenir es implicarse, involucrarse en el campo con la propia subjetividad y la ética profesional. Esto es lo que se buscaría aplicar en la propuesta: implicarse en la juegoteca junto con los participantes, escucharlos e intervenir para que el espacio funcionara como un dispositivo de encuentro donde se generaran vínculos y aprendizajes mutuos.

La propuesta fue pensada de manera conjunta e involucró a la institución y a las personas que hacen que el espacio funcione —voluntarios, voluntarias, practicantes, coordinadora o coordinador— y, principalmente, a los niños, niñas y preadolescentes. Es una propuesta de intervención situada, ya que partió de conocer las demandas y las características de la población que la conforma; de esta manera, la intervención resulta personalizada, en tanto surge de las demandas que se escucharon y de los inconvenientes que se presentaron en ese espacio. Se eligió este marco de la psicopedagogía comunitaria porque se consideró al grupo en su conjunto, y no de manera individual, buscando fortalecer la comunidad que la juegoteca reúne.

De este modo, la propuesta se orienta a que la juegoteca se consolide como un espacio donde los lazos sociales y los aprendizajes se potencien mutuamente. Este propósito es el que orienta los objetivos que se enuncian en el apartado siguiente.

OBJETIVOS DE LA INTERVENCIÓN

Objetivo general

Diseñar intervenciones psicopedagógicas situadas tendientes a optimizar el uso del espacio y las actividades lúdicas, con el propósito de fortalecer los lazos sociales y los aprendizajes, a partir del análisis del ambiente de la juegoteca, las características de la

población que asiste, sus modos de vinculación y el rol de los adultos en la coordinación del espacio.

Objetivos específicos

- **Describir las características de la comunidad que asiste a la juegoteca y los lazos sociales que sus integrantes construyen entre pares y el rol de los adultos en la coordinación del espacio.**

Para ello, se realizó una observación participante en los encuentros, registrando las interacciones entre los niños, niñas y preadolescentes, sus modos de vinculación y las situaciones de cooperación, conflicto y juego compartido, así como las intervenciones de la coordinadora, practicantes y voluntarios.

- **Caracterizar el espacio lúdico de la Fundación Franciscana en cuanto a su organización, materiales y dinámica de funcionamiento.**

Para ello, se realizaron observaciones directas del contexto físico y organizacional, considerando la disposición del espacio, los materiales disponibles y las rutinas de los encuentros.

- **Analizar el valor del juego como eje central de la intervención psicopedagógica, reconociendo su rol en la promoción de aprendizajes, la construcción de vínculos y el desarrollo integral de niños, niñas y preadolescentes en el contexto de la juegoteca.**

Para ello, se articularon las observaciones realizadas en la juegoteca y los aportes teóricos seleccionados, reconociendo al juego como eje organizador de las prácticas psicopedagógicas.

- **Elaborar herramientas psicopedagógicas concretas —un programa de actividades lúdicas y una rúbrica de evaluación— destinadas a la juegoteca de la Fundación.**

Para ello, se elaboraron propuestas orientadas a optimizar el uso del espacio y las actividades lúdicas, teniendo en cuenta las características de la población y sus formas de vinculación.

ESTADO DEL ARTE

En este apartado se presenta una aproximación al uso de la juegoteca como dispositivo posible para favorecer la construcción de subjetividades, la socialización y el despliegue simbólico. La revisión de estos antecedentes tiene el propósito de enriquecer el análisis del propio objeto de intervención —las relaciones sociales de la población que asiste a la Fundación Franciscana, ubicada en una zona de vulnerabilidad social de la provincia de Buenos Aires, y las características de su espacio— y de orientar el diseño de herramientas psicopedagógicas destinadas a la juegoteca de la institución.

Como punto de partida, se realiza una selección de investigaciones desarrolladas en Argentina. Luego, se analizan trabajos realizados en otros países, especialmente en Colombia, Ecuador y México.

Investigaciones nacionales

En primer lugar, se destaca el trabajo realizado en la Universidad del Gran Rosario, por Morelli y Olazagoitía (2022), titulado "*Características de las propuestas lúdicas que se llevan a cabo en espacios comunitarios de primera infancia en la ciudad de Rosario".* El objetivo general fue analizar las propuestas lúdicas en cuatro Centros Cuidar de la Zona Norte de Rosario, mediante una metodología cualitativa, de alcance descriptivo y transversal, con recolección de datos realizada a partir de entrevistas semiestructuradas.

Los resultados obtenidos reflejaron que los actores institucionales consideran el juego como un medio para el aprendizaje, la adquisición de normas culturales, la representación, la expresión y la socialización. Además, las investigadoras encontraron coincidencias entre las concepciones de coordinadores y educadoras respecto al juego

como facilitador de aprendizajes y de la socialización. En cuanto a los aportes de la psicopedagogía comunitaria, identificaron que el trabajo articulado entre los actores institucionales y profesionales podría contribuir al abordaje de diversas problemáticas mediante la construcción de herramientas que favorezcan los procesos de aprendizaje y el desarrollo integral de los niños y niñas desde una perspectiva preventiva.

Este antecedente es relevante para el presente trabajo porque muestra cómo la psicopedagogía comunitaria puede contribuir al abordaje de problemáticas en contextos de vulnerabilidad social a partir del trabajo articulado con los actores institucionales, lo cual resulta directamente aplicable al caso de la juegoteca de la Fundación Franciscana.

Por otro lado, en la Universidad Provincial de Córdoba, Ellena et al. (2022) desarrollaron un estudio titulado "*La ludoteca como dispositivo lúdico de promoción de derechos de los niños, niñas y adolescentes: una investigación situada en la zona sudeste de la ciudad de Córdoba durante el 2021".* El objetivo fue comprender cómo las prácticas lúdicas pueden facilitar la promoción de derechos en los niños, niñas y preadolescentes de la comunidad.

La metodología implementada fue cualitativa, con un enfoque socio-antropológico, basada en el método de etnografía digital. El análisis se realizó a partir de fuentes de terceros y de recursos de conexión remota, dado que las investigadoras no pudieron acceder al campo debido a la situación sanitaria provocada por el COVID-19.

Las conclusiones mostraron que la ludoteca orienta su accionar hacia la promoción de derechos mediante actividades lúdicas que fomentan la participación activa, así como instancias preventivas y promocionales. Además, los resultados señalaron que el trabajo en red promueve acciones inclusivas y fortalece los vínculos entre los miembros de la comunidad. Ellena et al. (2022) analizaron el rol del ludotecario y destacaron que entre sus funciones principales se encuentran brindar contención, habilitar la palabra y acercar a los niños y niñas a los recursos culturales, señalando que el juego adquiere un valor

significativo en la construcción de los lazos sociales, así como en los procesos de creación y de libertad.

Para el análisis del presente trabajo, la investigación invita a examinar el rol de los adultos en la juegoteca de la Fundación Franciscana y a considerar los posibles aportes de la psicopedagogía comunitaria para potenciar sus funciones dentro de ese espacio.

Más recientemente, Pereyra y Silva (2023), de la Universidad Católica Argentina, llevaron a cabo una investigación titulada "*La intervención psicopedagógica en ámbitos comunitarios".* El objetivo principal fue conocer el papel de la psicopedagogía en el ámbito comunitario en las ciudades de Paraná y Concordia, en relación con los principios de la psicopedagogía comunitaria.

La metodología empleada fue cualitativa, de tipo exploratorio-descriptivo y de corte transversal. Se utilizó un muestreo de expertos, no probabilístico, que incluyó a diez psicopedagogas seleccionadas por su trabajo en áreas comunitarias. La técnica de recolección de datos fue la entrevista semidirigida.

Las conclusiones revelaron que quienes participaron presentaban una mirada psicopedagógica, aunque no se encontraban insertas en un ámbito específicamente comunitario, lo que se atribuyó a que el enfoque comunitario es una disciplina poco investigada en psicopedagogía. Sin embargo, las autoras señalaron que existe una proximidad entre los postulados de la psicopedagogía comunitaria y las intervenciones que llevan a cabo las profesionales en contextos como centros de salud, centros de día y centros educativos. Por otra parte, señalaron que la mayoría de los sujetos que participaron de las intervenciones provenían de contextos de vulnerabilidad social, tanto económica como psicosocial.

Este antecedente resulta pertinente para pensar en la construcción de posibles intervenciones psicopedagógicas en contextos atravesados por la vulnerabilidad social,

similares al de la Fundación Franciscana, sobre la que se centra la presente propuesta de intervención, con el objetivo de fortalecer las prácticas existentes y de acompañar a los miembros de la institución desde una perspectiva comunitaria.

Núñez et al. (2022) realizaron la investigación titulada *"La ludoteca como estrategia para promover aprendizajes en primera infancia en dos instituciones socio comunitarias de la provincia de Salta".* Su objetivo general fue conocer las ludotecas como herramienta de intervención psicopedagógica en el campo sociocomunitario, desde un enfoque cualitativo, con entrevistas semiestructuradas realizadas a nueve profesionales de dos Centros Integradores Comunitarios de la ciudad de Salta Capital.

Entre sus conclusiones, las autoras destacaron que las ludotecas son espacios públicos de integración comunitaria que tienen como propósito promover la inclusión social y mejorar la calidad de vida de las comunidades. Además, los resultados mostraron al juego como una herramienta pedagógica fundamental en la infancia, ya que posibilita el desarrollo de habilidades, destrezas y la adquisición de aprendizajes significativos.

A partir de estos hallazgos, es posible pensar la Fundación Franciscana como un espacio de integración comunitaria, y al juego como una herramienta para la construcción de aprendizajes significativos. A su vez, el estudio invita a considerar de qué manera el proyecto de intervención propuesto podría potenciar la juegoteca como un espacio en el que lo comunitario y el juego funcionen como ejes articuladores.

Otra de las investigaciones analizadas fue la realizada en la Universidad Católica de Córdoba por Barrera (2024), titulada "El acceso al juego como derecho, una experiencia comunitaria para el desarrollo en las infancias". El objetivo principal fue relatar y describir distintos acontecimientos vividos a lo largo del proceso de una práctica profesional supervisada, articulando dichas experiencias con aportes teóricos de la psicología social y comunitaria, mediante investigación-acción participativa y sistematización de la experiencia a partir de los registros de campo recopilados durante el año 2023.

Entre sus principales conclusiones, se destacó que el rol del psicólogo social y comunitario es dinámico y varía según las necesidades de la comunidad, y que las intervenciones realizadas con los niños y niñas se modifican en función de cada situación, siendo posibles a partir de habitar y transitar el territorio. En relación con el dispositivo ludoteca, se señaló que este generó en los niños y niñas un sentido de pertenencia y se constituyó como un espacio para promover el vínculo entre pares.

En línea con el proyecto de intervención que se propone, los aportes de este trabajo permiten reflexionar sobre el rol profesional en los espacios comunitarios y sobre la importancia de sostener una escucha activa con los miembros de la comunidad para generar lazos entre quienes participan del espacio, lo que podría favorecer las dinámicas de su funcionamiento.

Investigaciones internacionales

Entre los estudios internacionales relevados, se destaca el artículo de Bolaños Martínez (2019) de la Universidad ICESI, ubicada en Colombia, titulado "Entre la escuela y la ludoteca: Sentidos y significados de educar y aprender en una comunidad de Siloé". El objetivo fue comprender los diferentes sentidos y significados de educar y aprender para niños, niñas y adultos involucrados en dos contextos institucionales: una ludoteca y una escuela básica de primaria ubicadas en el barrio Siloé de Cali, Colombia, mediante un diseño metodológico cualitativo desde una perspectiva etnográfica, que privilegió los relatos, las experiencias y las observaciones de los participantes sobre la vida cotidiana. La muestra estuvo compuesta por once participantes de los espacios de la ludoteca y de la escuela del barrio Siloé.

Entre los principales resultados, se señaló que el aprendizaje no se construye exclusivamente en la escuela, reconociendo que la ludoteca es una opción más cercana a la cultura de los niños en Siloé. De igual modo, se planteó la necesidad de construir puentes entre centros comunitarios y escuelas, con el fin de prevenir el ausentismo y el abandono

escolar. Esta investigación es significativa para el presente trabajo porque muestra a la juegoteca como un espacio educativo informal que puede articularse con la escuela formal, articulación que también se observa en la Fundación Franciscana, donde diversas propuestas lúdicas y de lectura invitan a los participantes a desarrollar tanto aspectos sociales como habilidades cognitivas.

Artunduaga Huelgos y Villanueva Arenas (2023), de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD) de Colombia, realizaron una investigación titulada "*Incidencia de los juegos tradicionales y sus beneficios en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y las niñas en la Primera Infancia focalizada en la zona urbana del municipio de Neiva*". El objetivo general fue investigar la incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales durante la primera infancia, considerando los hábitos, las costumbres y el juego como promotor del aprendizaje. La metodología adoptada consistió en una monografía de compilación, desde un enfoque cualitativo con perspectiva fenomenológica, orientada a comprender, a partir de fuentes documentales, la incidencia de los juegos tradicionales en el fortalecimiento de habilidades sociales en la primera infancia.

Los principales resultados señalaron que el papel de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales durante la primera infancia es significativo, ya que favorece el crecimiento social y emocional y promueve la interacción entre pares. Las autoras concluyeron que estos juegos ofrecen un entorno lúdico que genera oportunidades para el desarrollo de habilidades como la comunicación, la empatía, la cooperación y la resolución de conflictos; y señalaron que juegos como la rayuela o el escondite permiten a los niños y niñas aprender a trabajar en equipo, compartir y comprender las emociones de los demás. Destacaron, además, que en la historia de la ciudad de Neiva los juegos tradicionales han incentivado hábitos y costumbres que favorecen la convivencia, constituyéndose como parte fundamental de la cultura local.

Este antecedente aporta elementos para pensar el espacio de la juegoteca de la Fundación Franciscana como un lugar donde la interacción y el juego funcionan como dispositivos centrales del trabajo comunitario.

Caballero Quiroga et al. (2024), de la Universidad Pedagógica Nacional de Bogotá, realizaron una investigación titulada "*Manifestaciones del juego en tres ludotecas de Bogotá: Acercamiento a un estudio de caso".* El objetivo general fue identificar y comprender las características y manifestaciones del juego en tres ludotecas de Bogotá, poniendo énfasis en el rol de los adultos que garantizan el derecho al juego en esos espacios.

La investigación adoptó un enfoque cualitativo, utilizando como metodología un estudio de caso. Los instrumentos que utilizaron para la recolección de datos fueron la observación participante y el uso de una guía de observación estructurada.

Entre las principales conclusiones, se destacó que las ludotecas constituyen espacios fundamentales para garantizar el derecho al juego, ya que proporcionan entornos adecuados y diseñados específicamente para favorecer el desarrollo integral de los niños y niñas. Del mismo modo, las autoras resaltan la importancia del rol del adulto en estos espacios, cuyo propósito principal es fomentar y promover el juego mediante la adecuada disposición del espacio, los juguetes y las actividades.

La investigación se relaciona con la juegoteca que se analiza en el presente trabajo, ya que permite reflexionar sobre la importancia del espacio físico, la disponibilidad de los materiales y la intervención de los adultos, aspectos que influyen directamente en la manera en que los niños y niñas se vinculan con el juego.

Desde Ecuador, Mejía Ostaiza y Pita Mite (2024) realizaron un trabajo de investigación titulado: "La ludoteca en el desarrollo de la creatividad en niños de 3 a 4 años". El objetivo de esta investigación fue describir el aporte de la ludoteca en el desarrollo de la creatividad en niños de 3 a 4 años. La metodología se basó en un enfoque cualitativo, desde el paradigma constructivista. Los instrumentos empleados fueron la entrevista con preguntas estructuradas y la ficha de observación.

Entre las conclusiones, las autoras señalaron que la ludoteca cumple un rol fundamental en el desarrollo de la creatividad, ya que estimula la imaginación, favorece la expresión y brinda oportunidades para experimentar, inventar y construir, en un entorno

seguro y libre de juicios donde los niños y niñas pueden explorar con los distintos materiales disponibles.

Este trabajo se puede articular con el espacio de la juegoteca y con los objetivos propuestos en el proyecto de intervención, ya que se busca generar espacios en los que los niños y las niñas puedan desplegar su creatividad y su imaginación. Para ello es necesario crear las condiciones que lo hagan posible, en un ambiente de confianza donde puedan explorar y expresarse sin temor a equivocarse.

Por último, Plascencia González et al. (2021), de la Universidad Autónoma de Chiapas (México) en colaboración con la Universidad Nacional de Rosario y la Universidad Autónoma de Madrid, publicaron en la revista *Linhas Críticas* el artículo "Espacios lúdicos y territorios para niños y niñas: ludotecas en zonas vulnerables". El objetivo fue realizar una revisión conceptual sobre el juego en la infancia y discutir su función en las ludotecas ubicadas en zonas de alta marginación social. La metodología consistió en una revisión bibliográfica de la temática y de experiencias vinculadas, considerando cómo los dispositivos de juego varían según el contexto, las condiciones materiales y las características de las personas implicadas.

Entre sus principales aportes, los autores sostuvieron que el juego constituye un espacio en el que los niños y niñas son protagonistas y mantienen de manera simultánea dos planos de interacción, uno real y otro ficcional, donde están habilitados a transformar la realidad en relación con otros. Además, concluyeron que proveer un lugar, un tiempo, objetos, compañeros y facilitadores del juego contribuye a generar espacios alternativos para que la niñez en situación de vulnerabilidad articule las dimensiones de la salud, los derechos y la convivencia.

En este sentido, la propuesta busca crear las condiciones para que la juegoteca sea un lugar seguro en el que los niños y niñas encuentren un acompañamiento significativo. Asimismo, este antecedente permite pensar de qué manera las condiciones del espacio y el rol de quienes coordinan pueden habilitar que los niños y niñas asuman un lugar protagónico en el juego.

MARCO TEÓRICO

El presente marco teórico articula los conceptos centrales que orientan el análisis y la propuesta de intervención de este trabajo. Se aborda, en primer lugar, la noción de vulnerabilidad social como marco del contexto en el que se inscribe la juegoteca; luego, los fundamentos de la psicopedagogía comunitaria y su modo particular de insertarse en los territorios; a continuación, las características de la juegoteca como dispositivo lúdico e institucional; seguidamente, los modos de concebir la intervención psicopedagógica en contextos comunitarios; y, finalmente, el juego como práctica significativa en el desarrollo infantil y como eje central de la intervención propuesta.

Vulnerabilidad social

Resulta pertinente precisar qué se entiende por vulnerabilidad social, dado que se trata del contexto en el que se inscribe la juegoteca. Busso (2001) la define como un proceso multidimensional que refiere al riesgo o probabilidad de que un individuo, hogar o comunidad resulte dañado ante cambios del entorno. Este riesgo no depende únicamente de las amenazas externas, sino también de los recursos o activos que la persona o comunidad puede movilizar para enfrentarlas: a mayor cantidad y diversidad de recursos, menor será el nivel de vulnerabilidad. Entre esos recursos, el autor incluye los activos sociales, entendidos como las redes y los lazos de confianza y reciprocidad que se construyen en comunidad. Comprender el territorio en el que se ubica la juegoteca desde esta noción permite pensar el espacio lúdico no solo como un ámbito recreativo, sino como un dispositivo que aporta recursos simbólicos y vinculares en un contexto atravesado por la vulnerabilidad social.

Psicopedagogía comunitaria

Sarthe (2024), al referirse a la psicopedagogía comunitaria, expresa que esta se distingue por el tipo de vínculo que el profesional psicopedagógico construye con la comunidad en la que trabaja. El profesional no se acerca con propuestas armadas de

antemano: parte de los pedidos y necesidades que la comunidad reconoce y expresa, los pone en cuestión junto con sus integrantes y acompaña la construcción de respuestas que surgen y se elaboran entre ellos. En otras palabras, la psicopedagogía comunitaria se desarrolla en un territorio específico, escuchando e interviniendo en las problemáticas que la propia comunidad reconoce y expresa.

Por otro lado, la autora sostiene que lo comunitario no constituye un área separada dentro de la psicopedagogía, sino una dimensión que atraviesa todos sus campos (salud, educación, laboral y forense); en cada uno de ellos se conservan las especificidades propias de la profesión, aunque los dispositivos y las estrategias de intervención deban volver a pensarse en función de cada territorio. Además, plantea que esta práctica se inscribe en una perspectiva crítica que considera la complejidad del territorio y que reconoce a la comunidad como capaz de identificar tanto sus fortalezas como sus dificultades, abierta al trabajo conjunto entre sus miembros y los equipos psicopedagógicos.

Lo que se desprende de estos aportes es que el rol del profesional psicopedagógico en el ámbito comunitario no consiste en llegar con respuestas predefinidas, sino en involucrarse en las inquietudes que surjan y, junto con los miembros de la comunidad, construir posibles soluciones. Para ello, resulta fundamental partir de la complejidad de cada territorio y, a partir de allí, diseñar dispositivos y estrategias de intervención pertinentes.

Pensar la juegoteca desde esta perspectiva implica comprenderla como un espacio que refleja tanto las potencialidades como las dificultades del barrio, y que ofrece la posibilidad de generar intervenciones psicopedagógicas significativas a través del juego.

Juegoteca

Sarthe (2024) sostiene que la psicopedagogía comunitaria se pone en práctica cuando el profesional se inserta en espacios a los que ha sido convocado por referentes de la comunidad, caracterizados por un fuerte sentido de pertenencia. En estos espacios se plantean problemáticas vinculadas a las posibilidades de aprendizaje —individual, grupal u

organizacional—, y se evidencia un alto grado de compromiso por parte de la comunidad en la búsqueda de soluciones.

Entre los espacios de intervención posible, las juegotecas constituyen escenarios privilegiados para la construcción de aprendizajes y la promoción de vínculos comunitarios. Calzetta et al. (2005) expresan que las juegotecas son espacios que favorecen la expresión lúdica y la creatividad, en los cuales se habilita la modificación de la realidad a través de la imaginación y la fantasía, tanto en niños como en adultos. En estos espacios, el juego espontáneo y libre se constituye como un recurso fundamental que posibilita el despliegue de fantasías y actúa, al mismo tiempo, como un factor preventivo en la salud mental.

Estos autores sostienen, además, que las juegotecas forman parte de proyectos de prevención en salud, y que, para su sostenimiento en el tiempo, resulta indispensable el compromiso y la participación de la comunidad. Para ello, consideran imprescindible garantizar condiciones tales como la libertad de movimiento, la disponibilidad de objetos variados, la promoción de experiencias compartidas y la estimulación del potencial creativo.

En esta misma línea, Dinello (2007, como se citó en UNICEF, 2021) define a las ludotecas como espacios de expresión lúdica y creativa de niños, jóvenes y adultos, cuya finalidad principal es favorecer el desarrollo integral de la persona en una dinámica de interacción lúdica. Por su parte, Borja i Solé (1994, como se citó en UNICEF, 2021) las concibe como instituciones recreativas y culturales pensadas para desarrollar la personalidad de los niños y niñas a través del juego y los juguetes, garantizando la disponibilidad de materiales y espacios adecuados, así como la presencia de adultos que orienten y acompañen el juego.

Si bien se observan diferencias en los aspectos que cada autor prioriza, todos coinciden en reconocer a las juegotecas como espacios que promueven la creatividad, la expresión subjetiva y el aprendizaje a partir de propuestas lúdicas, y en la importancia del compromiso comunitario y la diversidad de recursos para favorecer el desarrollo integral de niños y niñas.

Por otro lado, Arrausi et al. (2019) señalan que el surgimiento de espacios lúdicos en los territorios se vincula con la recuperación del juego como derecho y con la necesidad de crear, ampliar y habilitar espacios de encuentro para niñas y niños en el barrio, desde y para la comunidad.

Estos aportes permiten caracterizar la juegoteca no solo desde su dimensión física, sino también como un dispositivo simbólico e institucional que organiza tiempos, materiales y vínculos, aspecto central para el análisis propuesto en este trabajo.

Intervención psicopedagógica en el ámbito comunitario

Sarthe (2024) sostiene que la psicopedagogía comunitaria trabaja en la sensibilización y concientización de los territorios en los que interviene, promoviendo el reconocimiento y la valoración de la diversidad y la igualdad de oportunidades. A través de actividades de formación y de promoción de derechos, se busca desarmar estereotipos y prejuicios que pueden derivar en la invisibilización de determinados grupos sociales. En el caso de la juegoteca, esta mirada invita a no interpretar las resistencias o la falta de participación de los niños y niñas como desinterés o falta de disposición, sino a comprender las particularidades del grupo y del contexto desde una perspectiva que reconoce sus derechos y subjetividades.

La autora expone dos modelos de intervención psicopedagógica comunitaria. El primero retoma los aportes de la pedagogía de Paulo Freire, recuperados por Juárez (2012, como se citó en Sarthe, 2024), y parte del diálogo con los miembros de la comunidad: se explicitan los motivos, objetivos y sentidos de la intervención y, a partir del registro detallado de las experiencias, se construye un informe inicial que permite analizar las distintas dimensiones que atraviesan ese territorio. El segundo, denominado Modelo Comunitario Crítico, se basa en la implicación como participación activa e intervención concreta. Desde este modelo, intervenir significa involucrarse en la realidad de la comunidad integrando la experiencia profesional, los marcos teóricos y el compromiso ético del campo, e incluyendo

a la propia comunidad tanto en el análisis de las problemáticas como en la toma de decisiones.

Carballeda (2002) plantea que intervenir en lo social puede significar recuperar formas de vínculo que se han debilitado y reconstruir lazos sociales que se encuentran rotos. Para el autor, este trabajo no consiste en aplicar respuestas ya elaboradas de antemano, sino en construirlas junto con los otros, atendiendo a la historia particular de cada situación. Esta perspectiva resulta pertinente para el presente trabajo, ya que la observación participante en la juegoteca no se limitó a registrar lo que ocurría, sino que formó parte del proceso de acompañamiento: estar presente y dejarse interpelar por las situaciones de juego fue, en sí, una manera de comprender el espacio para intervenir.

En un trabajo más reciente, Carballeda (2025) profundiza esta perspectiva al plantear que intervenir supone involucrarse: comprometerse con la complejidad del territorio desde un pensamiento situado y una perspectiva de derechos, reconociendo a los sujetos no como destinatarios pasivos sino como protagonistas de su propia realidad.

Schlemenson (2009) concibe el tratamiento psicopedagógico como un dispositivo cuyo encuadre —definido por la estabilidad del espacio y del tiempo y por la permanencia de las condiciones de trabajo— ordena las oportunidades de intervención y habilita los procesos de aprendizaje y simbolización. Si bien la autora desarrolla esta concepción en el marco del tratamiento psicopedagógico clínico, su idea de la intervención como dispositivo organizado resulta fértil para pensar también los espacios comunitarios. Desde esta perspectiva, intervenir no se reduce a acciones aisladas, sino a la construcción de un dispositivo organizado que sostiene en el tiempo las condiciones para aprender y simbolizar. Por su parte, Blejmar (2005) sostiene que resulta fundamental realizar una lectura situada del lugar, ya que no existen soluciones únicas sino intervenciones que se construyen en relación con la realidad particular de cada institución.

Pensar las intervenciones en la juegoteca desde estos aportes implica considerarla no solo como un lugar físico, sino en relación con el contexto en el que se encuentra y con las trayectorias de la población que asiste. La observación sistemática de los momentos de

juego se constituye, entonces, en una herramienta fundamental para comprender las dinámicas grupales, los modos de vinculación y las modalidades de aprendizaje de los niños y niñas, habilitando intervenciones situadas que reconozcan las particularidades del contexto.

Juego

Los autores que se desarrollan a continuación permiten pensar el juego desde distintas perspectivas y comprender su valor dentro del campo de la psicopedagogía.

Desde la perspectiva de Vigotsky (1979), el juego aparece cuando el niño comienza a tener deseos que no pueden satisfacerse de manera inmediata en la realidad. Frente a esta situación, el niño crea situaciones imaginarias que le permiten expresar esos deseos, en las que la imaginación ocupa un lugar central. Uno de los aportes más relevantes de este autor es que, en el juego, el niño no actúa en función de los objetos tal como son en la realidad, sino a partir del significado que estos adquieren dentro de la situación imaginaria: una caja puede transformarse en una casa, un palo en un caballo. Este proceso implica un avance en el desarrollo, ya que el significado comienza a independizarse del objeto concreto.

Vigotsky (1979) plantea, además, que el juego no es únicamente una actividad placentera sino un espacio privilegiado para el desarrollo: en él, el niño logra desempeñarse en un nivel superior al que alcanza en la vida cotidiana, respetando reglas, asumiendo roles y sosteniendo acuerdos compartidos con otros. El juego anticipa formas de comportamiento propias de etapas evolutivas posteriores y se constituye en un escenario donde el niño ejercita el autocontrol y la regulación de su propia conducta, situándose un paso más adelante de su desarrollo actual. Esta idea se vincula directamente con el concepto de zona de desarrollo próximo.

Para Piaget (1961), el juego constituye una forma de asimilación de la realidad a los esquemas del niño, permitiéndole incorporar el mundo externo a sus estructuras cognitivas sin las exigencias de adaptación propias de la acción práctica. A través del juego, el niño

transforma la realidad según sus posibilidades cognitivas, priorizando el placer de la acción por sobre la adecuación estricta al entorno. El juego simbólico cumple, desde esta perspectiva, un rol central en el desarrollo del pensamiento, en tanto posibilita la representación de situaciones, objetos y roles. El autor sostiene, además, que las formas de juego evolucionan en relación con el desarrollo cognitivo, distinguiendo tres grandes tipos de estructuras —el ejercicio, el símbolo y la regla—, de modo que el niño transita del juego de ejercicio al juego simbólico y, más adelante, a los juegos de reglas, que implican la aceptación de normas compartidas y el respeto por acuerdos colectivos.

Tanto Vigotsky como Piaget permiten comprender el juego como una actividad fundamental en el desarrollo infantil, aunque desde ángulos distintos: mientras Vigotsky lo piensa como un espacio donde los niños crean situaciones imaginarias y despliegan capacidades que aún no logran sostener en otros ámbitos, Piaget lo entiende como una forma de asimilación de la realidad vinculada al desarrollo progresivo de las estructuras cognitivas. Estas perspectivas, leídas en conjunto, fundamentan la concepción de la juegoteca como un espacio que favorece los aprendizajes, los vínculos y la intervención psicopedagógica.

Desde una perspectiva diferente, Winnicott (1971) introduce una distinción que resulta central para pensar lo que ocurre en la juegoteca: la diferencia entre el *juego* como actividad observable y el *jugar* como experiencia subjetiva. Para el autor, el jugar no es simplemente una conducta sino un modo de ser del niño, un estado en el que la experiencia se vuelve creadora y significativa. En este sentido, jugar implica habitar un espacio que no es del todo interior ni del todo exterior, un espacio intermedio que Winnicott denomina espacio potencial, donde la realidad interna del niño y la realidad compartida con otros se encuentran y se entremezclan.

Lo que interesa de este aporte para el presente trabajo es que el jugar no puede imponerse ni garantizarse únicamente con la disponibilidad de materiales o la planificación de actividades. Para que el jugar ocurra, es necesario que el niño se sienta suficientemente seguro como para abandonarse a la experiencia, lo que depende en gran medida del

ambiente y de los adultos que lo sostienen. Desde esta perspectiva, el rol de la coordinadora y de quienes acompañan en la juegoteca no es solo organizar propuestas, sino crear las condiciones para que el jugar sea posible.

Esta idea permite releer algunas de las situaciones observadas durante las prácticas: cuando un niño o niña se negaba a participar antes de saber de qué se trataba la actividad, o cuando abandonaba rápidamente sin involucrarse, no necesariamente estaba rechazando el juego sino que, quizás, aún no había encontrado las condiciones subjetivas para poder jugar.

Desde la psicopedagogía contemporánea, Fernández (2002) plantea que el jugar y el aprender se gestan en un mismo espacio, sin que ello implique que sean procesos equivalentes. A partir de este planteo, puede pensarse que el juego se vincula estrechamente con el deseo de aprender y con la construcción de subjetividad, dado que ese espacio compartido permite a los niños y niñas apropiarse del conocimiento de manera significativa y elaborar sus experiencias en el marco del vínculo con otros. Esta perspectiva puede articularse con la concepción winnicottiana del juego como experiencia cultural (Winnicott, 1971), lo que permite pensarlo no solo como una práctica individual sino como una experiencia que las instituciones pueden sostener mediante la construcción de espacios, tiempos compartidos y vínculos, favoreciendo tanto los lazos como los procesos de aprendizaje.

El recorrido por estos autores permite comprender al juego como una herramienta que no aparece de manera espontánea, sino que requiere ser pensada, acompañada y sostenida. Es precisamente desde esta perspectiva que se fundamenta la propuesta de intervención en la juegoteca: a través del juego, se generan oportunidades para la construcción de vínculos, se habilitan aprendizajes y se favorece el desarrollo integral de los niños y las niñas.

MÉTODO

Metodología de la intervención psicopedagógica

El presente proyecto de intervención psicopedagógica tiene por finalidad fortalecer las experiencias lúdicas, los lazos sociales y los aprendizajes en la juegoteca, a partir del análisis del espacio, de las interacciones y de las problemáticas observadas durante las prácticas preprofesionales realizadas en los años 2024 y 2025 en la juegoteca de la Fundación Franciscana, ubicada en el barrio Ejército de los Andes, Ciudadela, provincia de Buenos Aires.

La propuesta se inscribe en el marco de la psicopedagogía comunitaria, entendida como una práctica situada que se construye en diálogo con la comunidad, sus demandas y particularidades, promoviendo la participación activa de sus miembros y la construcción colectiva de estrategias de intervención (Sarthe, 2024). La juegoteca es un dispositivo comunitario donde circulan saberes y vínculos; por eso las intervenciones buscarían respetar la lógica infantil, el contexto territorial y las dinámicas institucionales.

El diseño partió de las observaciones realizadas durante las prácticas preprofesionales y del análisis del contexto institucional, que permitió identificar dificultades en la organización del espacio, en las dinámicas grupales y en la convocatoria de algunas propuestas lúdicas. En este marco, la intervención se orienta a potenciar las experiencias lúdicas, fortalecer los vínculos entre los miembros de la juegoteca y consolidar el dispositivo como espacio de promoción del juego, a través de herramientas psicopedagógicas que contribuyan a optimizar el uso del espacio y de las actividades lúdicas.

Se trata de una intervención psicopedagógica comunitaria, de modalidad grupal, que articula instancias de observación participante, el acompañamiento de las prácticas lúdicas y el diseño de propuestas de juego. La modalidad contempla un encuentro mensual,

integrado al funcionamiento regular de los sábados de la juegoteca (véase Tabla 1). Cada encuentro sería evaluado mediante indicadores de asistencia y de participación, junto con registros cualitativos de las dinámicas observadas, lo que permitiría revisar y reformular las propuestas tras cada encuentro. Los componentes restantes del método —duración, responsables, destinatarios, localización física, recursos, programa de actividades y evaluación— se desarrollan en el apartado Proyecto de intervención, donde se presenta la propuesta en su conjunto.

En cuanto a los aspectos éticos, la información institucional presentada proviene de fuentes públicas de la propia Fundación, debidamente citadas, y de las observaciones realizadas en el marco de las prácticas preprofesionales, encuadradas en el convenio entre la universidad y la institución. Se preserva el anonimato de todas las personas involucradas —niños, niñas, familias, voluntarios y profesionales—, dado que ninguna es identificada por su nombre y las situaciones descriptas no contienen datos que permitan individualizarlas. Asimismo, las expresiones de los niños y niñas incluidas en el trabajo se transcriben sin referencia alguna a su identidad. (véase Anexo A).

Cronograma

Tabla 1

Cronograma de los encuentros

Mes	Actividad	Tema	Objetivos	Participantes
Marzo	Ronda de nombres y gustos	Dinámicas vinculares	• Favorecer el conocimiento y reconocimiento mutuo entre los participantes de la juegoteca. • Promover la expresión de gustos, intereses y expectativas personales. • Generar un clima de confianza que facilite la construcción de vínculos entre pares y con los adultos referentes.	• Niños, niñas y preadolescentes • Coordinadoras y coordinadores (facilitadores lúdicos) • Voluntarios y voluntarias • Practicantes

Abril	Juego libre	Expresión subjetiva y apropiación del espacio lúdico	• Analizar las dinámicas lúdicas y vinculares de la juegoteca. • Reconocer intereses, modos de participación y elecciones subjetivas. • Promover la autonomía, la toma de decisiones y la apropiación del espacio. • Diseñar propuestas lúdicas acordes a la diversidad etaria.	• Niños, niñas y preadolescentes • Coordinadoras y coordinadores (facilitadores lúdicos) • Voluntarios y voluntarias • Practicantes
Mayo	Asamblea lúdica	Propuestas y debates	• Promover instancias de participación activa de los niños, niñas y preadolescentes en la juegoteca. • Escuchar y registrar sus intereses, demandas, inquietudes y	• Niños, niñas y preadolescentes • Coordinadoras y coordinadores (facilitadores lúdicos) • Voluntarios y voluntarias • Practicantes

			propuestas lúdicas. • Favorecer la expresión de opciones a través de distintos lenguajes (oral, gráfico, corporal).	
Junio	Transformar el espacio	Propuestas de juegos	• Favorecer la apropiación simbólica y material del espacio de la juegoteca por parte de los niños y niñas, acompañando sin dirigir. • Estimular la creatividad y el trabajo colaborativo. • Promover el sentido de pertenencia y el cuidado del espacio comunitario.	• Niños, niñas y preadolescentes • Coordinadoras y coordinadores (facilitadores lúdicos) • Voluntarios y voluntarias • Practicantes

Julio	El juego que traigo	Socialización de los juegos	• Habilitar el espacio para que los participantes expresen sus experiencias de juego. • Favorecer el intercambio entre pares y adultos en torno a los modos de jugar. • Reconocer los juegos que los participantes traen de su vida cotidiana.	• Niños, niñas y preadolescentes • Coordinadoras y coordinadores (facilitadores lúdicos) • Voluntarios y voluntarias • Practicantes
Agosto	Inventamos un juego	Creación de juegos	• Favorecer la creación colectiva de juegos. • Promover el trabajo en equipo y la cooperación entre pares. • Acompañar la toma de decisiones respetando la lógica infantil.	• Niños, niñas y preadolescentes • Coordinadoras y coordinadores (facilitadores lúdicos) • Voluntarios y voluntarias • Practicantes

			• Estimular la creatividad y la imaginación a través del juego.	

Nota. La tabla sintetiza las actividades planificadas para la intervención psicopedagógica comunitaria propuesta para la juegoteca de la Fundación Franciscana, Ciudadela, provincia de Buenos Aires.

Proyecto de intervención

Nombre del proyecto

Habitar el juego: intervención psicopedagógica situada en la juegoteca de la Fundación Franciscana

Duración

La intervención tendría una duración de seis meses, desarrollándose entre marzo y agosto del ciclo lectivo posterior a la aprobación del proyecto. Se realizaría un encuentro mensual, con una duración aproximada de una hora y media, según la propuesta de cada encuentro en articulación con el funcionamiento habitual de la juegoteca.

Responsables

La coordinación general del proyecto de intervención estaría a cargo de la psicopedagoga responsable de la intervención –en este caso, la practicante de la Licenciatura en Psicopedagogía–, quien asumiría el rol de referente y coordinadora de las

propuestas psicopedagógicas desarrolladas en la juegoteca, en articulación con la coordinadora institucional, voluntarios y voluntarias que participan del espacio.

Desde el rol profesional psicopedagógico, la practicante sería responsable de:

- El diseño de las propuestas lúdicas.
- La coordinación y acompañamiento de las actividades desarrolladas.
- La observación y el registro de las dinámicas de juego y vinculares.
- La generación de espacios de reflexión conjunta con los adultos responsables del espacio.
- La evaluación y el seguimiento del proceso de intervención.

Destinatarios

Destinatarios directos: Niños, niñas y preadolescentes entre 3 y 12 años que asisten a la juegoteca de la Fundación Franciscana.

Destinatarios indirectos: coordinadoras y coordinadores (facilitadores lúdicos), voluntarios y voluntarias, practicantes de carreras afines y la institución en su conjunto, quienes podrían beneficiarse del fortalecimiento de las prácticas lúdicas, de la organización institucional y de los espacios de reflexión sobre el juego y el aprendizaje.

Localización física

La intervención se desarrollaría en la juegoteca comunitaria de la Fundación Franciscana, ubicada en el barrio Ejército de los Andes, Ciudadela, provincia de Buenos Aires.

Recursos

Recursos humanos: Practicante de la Licenciatura en Psicopedagogía a cargo de la coordinación del proyecto, coordinadora de la juegoteca, practicantes de carreras afines, voluntarios y voluntarias de la institución.

Recursos materiales: Juegos de mesa, materiales lúdicos, recursos para juegos simbólicos, materiales gráficos, hojas, lápices, cartulinas, elementos reciclables y recursos disponibles en la institución.

Recursos financieros: La intervención no requeriría financiamiento adicional, ya que se trabajaría con los recursos existentes en la institución.

Fundamentación del proyecto de intervención

El presente proyecto surge a partir del análisis del contexto institucional y de las observaciones realizadas durante las prácticas preprofesionales en la juegoteca comunitaria. Este espacio recibe a niños, niñas y preadolescentes de entre 3 y 12 años, en un territorio atravesado por situaciones de vulnerabilidad social.

En este contexto, el juego se constituye como un dispositivo privilegiado para la construcción de subjetividades, la creación de lazos sociales y la generación de aprendizajes significativos. Sin embargo, las observaciones realizadas permitieron identificar dificultades vinculadas a la participación sostenida en las propuestas lúdicas, a la heterogeneidad etaria del grupo y a la diversidad de intereses y modalidades de participación. Estas situaciones ponen de manifiesto la necesidad de revisar las formas de intervención adulta, la organización del espacio y el diseño de las actividades, en lugar de interpretar esas respuestas de los niños y niñas como desinterés o falta de disposición hacia el juego.

La psicopedagogía comunitaria, como práctica situada en diálogo con los actores del territorio, propone diseñar intervenciones basadas en las voces, intereses y necesidades de la comunidad (Sarthe, 2024). En este sentido, el proyecto propone generar instancias de escucha, observación y participación activa, reconociendo a los niños y niñas como sujetos de derechos y protagonistas de sus experiencias lúdicas.

La intervención se fundamenta, además, en la concepción del juego como organizador del desarrollo infantil. Desde la perspectiva piagetiana, el juego posibilita la asimilación de lo real y la simbolización (Piaget, 1961); desde el enfoque vigotskiano, genera una zona de desarrollo próximo en la que el niño se sitúa por encima de su conducta cotidiana (Vigotsky, 1979); y, en la línea de Fernández (2002), el jugar se articula con el aprender y habilita la creatividad y la autoría de pensamiento del niño. Desde esta mirada, el juego no se reduce a un recurso instrumental, sino que se comprende como una experiencia central a través de la cual los niños y niñas exploran, crean, negocian reglas, ensayan roles y construyen vínculos con pares y adultos en un entorno significativo.

El rol del adulto ocupa un lugar central, ya que sus intervenciones pueden habilitar o limitar las posibilidades de juego. Por ello, el proyecto se orienta a promover intervenciones flexibles que respeten los intereses, los tiempos y formas de jugar de cada niño y niña, evitando la imposición de consignas o reglas rígidas.

Desde lo institucional, se busca aportar herramientas psicopedagógicas que permitan mejorar la organización del espacio y de los tiempos de juego, pensando la juegoteca no solo como un dispositivo recreativo sino como un ámbito comunitario donde se habilita el despliegue simbólico, la construcción de vínculos y la apropiación de la juegoteca por parte de los niños y las niñas.

Programa de actividades

Actividad 1: Ronda de nombres y gustos

Mes previsto: marzo

Duración: 1 hora y media

Destinatarios: Niños, niñas, preadolescentes, coordinadoras y coordinadores (facilitadores lúdicos), practicantes, voluntarios y voluntarias

Tema: Dinámicas vinculares

Fundamentación

Los primeros encuentros del año en la juegoteca constituyen momentos de especial importancia, ya que los niños, niñas y preadolescentes se reencuentran con pares a quienes no veían desde el año anterior y, al mismo tiempo, comienzan a incorporarse nuevos participantes. En estas instancias iniciales se empiezan a construir los vínculos entre pares y con los adultos, así como el contacto y la apropiación del espacio, y es justamente ahí donde pueden observarse las formas de participación, los modos de vincularse y el lugar que cada niño o niña va ocupando dentro del grupo.

Desde los aportes de Vigotsky (1979), el juego constituye un escenario social: al asumir roles y sostener acuerdos compartidos, el niño debe ajustarse a las reglas de conducta que esos roles implican, y es en esa experiencia con otros donde despliega capacidades que aún no logra sostener por sí solo. En un espacio comunitario como la juegoteca, las dinámicas de presentación resultarían fundamentales para habilitar la palabra, fortalecer el sentido de pertenencia y comenzar a construir el clima vincular que se buscaría sostener durante el año.

Desarrollo de la propuesta

Se invitaría a los participantes a reunirse en ronda en la sala principal. La coordinadora daría una breve bienvenida, presentando el inicio de un nuevo año de actividades y explicando la consigna. Se utilizaría una pelota que sería pasada de mano en mano: quien la recibiera, diría su nombre, su edad y si ya asistía a la juegoteca o si era nuevo o nueva en el espacio; luego podría compartir alguno de sus gustos personales, su juego favorito, una comida o alguna actividad que le interese.

Finalizada la ronda, se entregarían hojas y materiales para que los niños y niñas pudieran escribir o dibujar sus expectativas respecto a la juegoteca durante el año. En caso de que no quisieran poner su nombre en las producciones, se les daría la opción de que fueran anónimas, respetando los tiempos y posibilidades de cada participante. Para el

cierre, se invitaría a quienes lo desearan podrían compartir su producción con el grupo, y los trabajos se pegarían en un afiche que quedaría expuesto en el espacio de la juegoteca, funcionando como registro colectivo del inicio del año.

Evaluación

La evaluación se realizaría a partir de la observación del nivel de participación, las modalidades de expresión y el clima vincular generado durante la actividad. La información que surgiera funcionaría como insumo para repensar las propuestas posteriores, realizando los ajustes necesarios de acuerdo con los intereses y necesidades que fueran apareciendo en el grupo.

Actividad 2: Juego libre

Mes previsto: abril

Duración: 1 hora y media

Destinatarios: Niños, niñas, preadolescentes, coordinadoras y coordinadores (facilitadores lúdicos), practicantes, voluntarios y voluntarias

Tema: Expresión subjetiva y apropiación del espacio lúdico

Fundamentación

El juego libre ocupa un lugar central en la infancia porque habilita a los niños y niñas a elegir, crear y expresarse a partir de sus propios intereses, poniendo en juego el deseo, la creatividad y las formas singulares de vincularse con otros, sin que exista una consigna rígida que delimite el modo de jugar.

Desde los aportes de Winnicott (1971), el juego espontáneo se desarrolla en un espacio potencial sostenido por el ambiente: para que el jugar ocurra en su sentido pleno, es necesario que el niño se sienta suficientemente seguro como para abandonarse a la experiencia, lo que depende en gran medida de los adultos que lo sostienen y del entorno que construyen. En la juegoteca, ese ambiente se configuraría a partir de la disponibilidad de materiales, de tiempos flexibles y de la presencia de adultos que acompañen sin dirigir ni

imponer. Por su parte, Fernández (2002) sostiene que el deseo es el terreno en el que se nutre el aprender, por lo que resulta valioso observar qué juegos eligen los niños y niñas y de qué manera participan en ellos. Estas elecciones permiten comprender mejor sus intereses, preferencias y modos de vinculación.

Desarrollo de la propuesta

Una vez reunidos los participantes, se explicaría que el encuentro estaría destinado a un momento de juego libre. La coordinadora informaría que tanto en la sala principal como en el patio se dispondrían distintos rincones: juegos de mesa, juegos de construcción, rincón de lectura, mesa de arte con diversos materiales y, en el patio, juegos con pelotas, aros de básquet y metegol.

Durante el desarrollo de la actividad, los facilitadores lúdicos, voluntarios y practicantes acompañarían el juego desde una posición de observación y sostén, prestando atención a las elecciones, interacciones, modos de juego y expresiones de los participantes. La presencia de los adultos en los distintos espacios sería acordada previamente, con el fin de garantizar un acompañamiento adecuado.

Al acercarse el final, se anticiparía el cierre y se invitaría a los niños y niñas a colaborar con el orden y guardado de los materiales. Tras el desayuno, se habilitaría un breve espacio de intercambio grupal para conversar acerca de cómo se sintieron y cuáles fueron los espacios de juego que más o menos les gustaron.

Evaluación

La evaluación se llevaría a cabo a partir de la observación compartida entre coordinadoras y coordinadores, practicantes, voluntarios y voluntarias, atendiendo a las elecciones, las modalidades de interacción, el grado de autonomía desplegado, las expresiones emocionales observadas y la participación en el espacio de intercambio final. Lo observado permitiría revisar y ajustar las propuestas lúdicas futuras.

Actividad 3: Asamblea lúdica

Mes previsto: mayo

Duración: 1 hora y media

Destinatarios: Niños, niñas, preadolescentes, coordinadoras y coordinadores (facilitadores lúdicos), practicantes, voluntarios y voluntarias

Tema: Propuestas y debates

Fundamentación

Desde la psicopedagogía comunitaria, el trabajo territorial parte del reconocimiento de las demandas, intereses y voces de la comunidad involucrada (Sarthe, 2024). La asamblea se presenta, en este sentido, como un dispositivo que habilita la participación activa de los niños y niñas en la construcción del espacio lúdico que habitan, reconociéndolos como sujetos de derecho y productores de sentido, cuya opinión es un insumo válido para la planificación. En esta misma línea, Carballeda (2025) plantea que intervenir supone reconocer a los sujetos no como destinatarios pasivos, sino como protagonistas de su propia realidad, lo que refuerza el sentido de habilitar instancias en las que los niños y niñas puedan expresarse y decidir sobre el espacio que comparten.

Desarrollo de la propuesta

Se propondría una asamblea lúdica en ronda, utilizando diversos soportes expresivos —imágenes, tarjetas con dibujos de juegos, objetos lúdicos o materiales para dibujar— que permitieran adecuar la propuesta a las diferentes edades y modos de expresión.

En un primer momento, los niños y niñas contarían con un tiempo para dibujar o seleccionar imágenes en relación con los juegos que les gustan, aquellos que no disfrutan y las propuestas que les gustaría que existieran en la juegoteca. Luego se habilitaría un

espacio de intercambio grupal, en el que quienes lo desearan podrían compartir sus producciones, mientras un adulto referente registraría las ideas principales en un afiche visible para todo el grupo. Para el cierre, se realizaría una puesta en común a modo de lluvia de ideas, recuperando los acuerdos, intereses y propuestas que serían tenidas en cuenta para la planificación de los próximos encuentros.

Evaluación

Se evaluaría la participación, los modos de expresión, los contenidos vinculados a intereses y propuestas, así como la capacidad de escucha y el respeto por la palabra del otro.

Actividad 4: Transformar el espacio

Mes previsto: junio

Duración: 1 hora y media

Destinatarios: Niños, niñas, preadolescentes, coordinadoras y coordinadores (facilitadores lúdicos), practicantes, voluntarios y voluntarias

Tema: Propuestas de juegos

Fundamentación

Desde la perspectiva de Vigotsky (1979), en el juego el niño no se relaciona con los objetos por lo que son en la realidad, sino por el significado que estos adquieren dentro de la situación imaginaria: un objeto cotidiano puede transformarse en otra cosa según el sentido que el niño le otorga. El espacio físico, en este sentido, no es neutro: actúa como soporte de las prácticas lúdicas y de los procesos de significación que los niños y niñas construyen colectivamente. Transformar el espacio de la juegoteca implicaría reconocer a los niños y niñas como protagonistas capaces de resignificar el entorno que habitan, lo que fortalecería el lazo con el espacio comunitario y el sentido de pertenencia al grupo. En

relación con esto, Blejmar (2005) plantea que la gestión, más que un hacer directo, consiste en crear las condiciones para que las cosas sucedan; desde esta mirada, la organización del espacio y de los tiempos no constituye un aspecto secundario de la intervención, sino una condición para que los aprendizajes y los vínculos puedan desplegarse.

Desarrollo de la propuesta

Se iniciaría la actividad con una breve conversación grupal en la que se retomarían las ideas surgidas en la asamblea lúdica, recuperando qué aspectos del espacio les gustan y qué les gustaría cambiar o agregar. Luego, se dividiría al grupo en pequeños subgrupos, proponiendo el desafío de "transformar la juegoteca" a partir de materiales disponibles: cada grupo podría diseñar rincones de juego, carteles, decoraciones o elementos simbólicos que representen cómo imaginan el espacio.

Los adultos acompañarían facilitando materiales y promoviendo el diálogo, sin imponer consignas rígidas, priorizando el trabajo colaborativo, la toma de decisiones compartidas y la negociación entre pares. Al finalizar, cada grupo compartiría su producción y los materiales elaborados serían incorporados al espacio cotidiano de la juegoteca.

Evaluación

La evaluación se realizaría a partir de la observación de la participación de los niños y niñas, los modos de interacción entre pares, las experiencias de trabajo compartido y las formas en que se apropian del espacio durante la actividad.

Actividad 5: El juego que traigo

Mes previsto: julio

Duración: 1 hora y media

Destinatarios: Niños, niñas, preadolescentes, coordinadoras y coordinadores (facilitadores lúdicos), practicantes, voluntarios y voluntarias

Tema: Socialización de los juegos

Fundamentación

Desde la perspectiva de Vigotsky (1979), el juego del niño retoma y reelabora situaciones de su vida cotidiana: en él reproduce, transforma y pone en escena aquello que observa y vive en su entorno. Los juegos que los niños y niñas traen de su vida diaria expresan significados, normas, vínculos y modos de habitar su contexto. Reconocerlos como punto de partida de la intervención sería una forma concreta de respetar los saberes previos de la comunidad (Sarthe, 2024). Socializar esos juegos permitiría visibilizar prácticas culturales diversas y fortalecer el sentido de pertenencia al espacio de la juegoteca.

Desarrollo de la propuesta

Se iniciaría la actividad con una ronda grupal en la que se invitaría a los niños, niñas y preadolescentes a contar qué juegos suelen jugar fuera de la juegoteca, alentándolos a describir cómo se juega, con quiénes y qué es lo que más les gusta. A partir de los relatos, se propondría que algunos de los juegos mencionados puedan ser explicados o representados brevemente, permitiendo que otros compañeros los conozcan. Los adultos acompañarían el intercambio, ayudando a organizar turnos de palabra y promoviendo la escucha respetuosa, y se priorizaría la validación de todas las propuestas, evitando jerarquizar los juegos y reconociendo la diversidad de experiencias lúdicas presentes en el grupo.

Evaluación

La evaluación sería de carácter cualitativo y procesual, teniendo en cuenta la participación y el intercambio grupal, la variedad de juegos mencionados, las formas de expresión oral y corporal y las actitudes de escucha y reconocimiento entre pares.

Actividad 6: Inventamos un juego

Mes previsto: agosto

Duración: 1 hora y media

Destinatarios: Niños, niñas, preadolescentes, coordinadoras y coordinadores (facilitadores lúdicos), practicantes, voluntarios y voluntarias

Tema: Creación de juegos

Fundamentación

En esta actividad, "Inventamos un juego", se propone que los niños, niñas y preadolescentes inventen en grupo un juego; esto implica imaginar, crear reglas propias y ponerse de acuerdo con otros. Es un acto de autoría, no de reproducción. Vigotsky (1979) plantea que, en el juego, el niño crea situaciones imaginarias y, al inventar reglas, opera por encima de su conducta cotidiana (zona de desarrollo próximo). Es decir, cuando inventan y acuerdan reglas juntos, se sitúan un paso más adelante de lo que pueden solos.

Por otro lado, la creación de un juego en grupo desafía a los niños, niñas y preadolescentes a negociar, distribuir roles y construir acuerdos. Allí el juego se vuelve experiencia compartida y producción de algo propio del grupo.

Con esta actividad se cierra el recorrido propuesto en los encuentros anteriores. La secuencia parte de instancias de presentación y juego libre, orientadas a que los participantes se conozcan y exploren los juegos, espacios y materiales disponibles; continúa con la expresión de preferencias, la transformación del espacio y la socialización de los propios juegos; y culmina en esta propuesta, que buscaría que sean los niños, niñas y preadolescentes quienes creen, volviéndose autores del espacio y de un juego propio.

Desarrollo de la propuesta

Se propondría a los participantes el desafío de inventar un juego nuevo en pequeños grupos, con materiales disponibles: pelotas, cartones, hojas, marcadores y elementos

reciclados. Cada grupo pensaría cómo les gustaría que sea el juego, le pondría un nombre y acordaría entre todos algunas reglas básicas. Los adultos acompañarían observando y participando solo cuando fuera necesario —para ayudar a resolver algún desacuerdo o para que todos pudieran involucrarse—. Una vez que terminaran, cada grupo tendría un momento para presentar su juego al resto y, si el tiempo alcanzara, se pondría en práctica alguna de las propuestas.

Evaluación

La evaluación sería de carácter cualitativo y procesual. Se observarían la participación y el trabajo en pequeños grupos, los modos de acordar reglas y distribuir roles, la creatividad desplegada en la invención del juego y las actitudes de cooperación y escucha entre pares. Lo observado permitiría valorar el cierre del recorrido y pensar la continuidad de la propuesta.

Evaluación del proyecto

La evaluación del proyecto se concibe como un proceso continuo y cualitativo, integrado al desarrollo de cada encuentro. Dado que se trata de una intervención diseñada y no implementada, la siguiente rúbrica constituye un instrumento proyectado, pensado para acompañar el seguimiento de la propuesta en caso de llevarse a cabo. El registro se realizaría a partir de la observación participante y de notas de campo elaboradas al finalizar cada encuentro, lo que permitiría revisar y reformular las propuestas según lo observado (véase Anexo B).

Tabla 2

Rúbrica de evaluación de la intervención

Dimensión	Indicadores a observar	Inicial	En camino	Logrado	Observaciones del encuentro

Participación en las propuestas lúdicas	Niños y niñas que se suman a la actividad; tiempo de permanencia; iniciativa para proponer o sostener el juego	☐	☐	☐	
Construcción de vínculos	Juego compartido, cooperación y acuerdos entre pares; modos de relación con los adultos referentes	☐	☐	☐	
Apropiación del espacio	Uso autónomo de los sectores y materiales; cuidado del espacio; circulación según intereses	☐	☐	☐	

Trabajo con los adultos referentes	Participación de coordinadoras y coordinadores (facilitadores lúdicos), voluntarios y voluntarias en las instancias de reflexión; ajustes realizados	☐	☐	☐	

Referencias de los niveles:

Inicial: la dimensión casi no se observa o aparece con dificultad.

En camino: la dimensión aparece de manera parcial o en algunos momentos.

Logrado: la dimensión se observa de manera sostenida durante el encuentro.

Nota. La rúbrica presenta indicadores de carácter cualitativo, orientados a acompañar el seguimiento de la intervención. Los niveles no buscan calificar a los participantes, sino describir el estado de cada dimensión a lo largo de los encuentros, con el fin de revisar y reformular las propuestas.

SÍNTESIS Y CONCLUSIONES

El presente trabajo de intervención tuvo como objetivo general diseñar intervenciones psicopedagógicas situadas tendientes a optimizar el uso del espacio y las actividades lúdicas, con el propósito de fortalecer los lazos sociales y los aprendizajes, a partir del análisis del ambiente de la juegoteca, las características de la población que asiste, sus modos de vinculación y el rol de los adultos en la coordinación del espacio. El

trabajo se desarrolló a partir del enfoque de la psicopedagogía comunitaria, que implica pensar intervenciones en diálogo con el territorio, escuchando las necesidades de quienes lo habitan y construyendo estrategias junto a sus miembros (Sarthe, 2024). Se consideró a la juegoteca como un espacio situado, por lo que las propuestas se construyeron teniendo en cuenta las características y dinámicas propias de ese espacio. Al mismo tiempo, se concibió al juego como herramienta central de la intervención psicopedagógica, entendiendo que no se presenta únicamente de manera espontánea, sino que requiere ser pensado, acompañado y sostenido desde una intencionalidad que favorezca experiencias significativas.

En relación con la pregunta central y los interrogantes complementarios formulados al inicio, el recorrido realizado permitió identificar que los intereses, subjetividades y modos de participación de los niños, niñas y preadolescentes son heterogéneos y no siempre coinciden con las propuestas planificadas por los adultos. Esto orientó el diseño de intervenciones más flexibles, que partieran de la escucha y el reconocimiento de las voces infantiles, y que consideraran la diversidad etaria y subjetiva del grupo como punto de partida y no como obstáculo. Asimismo, el análisis permitió comprender que el rol del adulto —y de la coordinadora en particular— ocupa un lugar central en la habilitación del juego como experiencia significativa.

A partir de este análisis, y como respuesta a la pregunta central, se diseñó una propuesta de intervención orientada a optimizar el uso del espacio y las actividades lúdicas. La intervención no se limitaría a reorganizar el espacio físico sino que buscaría habilitar el juego como eje de los procesos de aprendizaje, como espacio para la construcción de vínculos y como medio de expresión. El conocimiento de los niños, niñas y preadolescentes, sus modos de relacionarse e intereses, permitió comprender qué situaciones favorecen o dificultan el juego y orientó la elaboración de propuestas más ajustadas al contexto.

La propuesta aportaría a la institución recursos orientados a pensar la juegoteca desde una perspectiva más organizada e intencional, que favorecerían la apropiación del espacio por parte de los participantes y habilitarían a los adultos a considerar en mayor medida los intereses de los niños y niñas en la planificación de futuras propuestas. A partir de lo observado, se considera pertinente revisar ciertos aspectos de la organización institucional, particularmente en relación con la planificación anticipada de actividades, la disponibilidad de materiales y la distribución funcional del espacio.

El recorrido realizado permite, además, poner en diálogo esta experiencia con investigaciones previas. Se observan coincidencias con Ellena et al. (2022), quienes conciben la juegoteca como un dispositivo lúdico de promoción de derechos, destacando su potencial para favorecer la participación, la expresión y la construcción de vínculos. En ambos trabajos se reconoce la importancia de observar las dinámicas lúdicas, el rol del adulto como mediador y la necesidad de diseñar propuestas situadas y acordes al contexto institucional y comunitario. El aporte específico de este trabajo consiste en profundizar el análisis del espacio lúdico desde la psicopedagogía y ofrecer herramientas orientadas a mejorar su organización y funcionamiento.

Por otro lado, se identifican diferencias con los aportes de Calzetta et al. (2005), quienes destacan principalmente el valor del juego espontáneo y la libre expresión. Si bien este trabajo retoma esa mirada, propone además una intervención psicopedagógica que organiza y orienta las propuestas lúdicas sin limitar la espontaneidad, en la que el adulto asume un rol de mediador que acompaña el juego y favorece condiciones para una participación significativa de todos los niños y niñas.

El diálogo con el estado del arte permite afirmar que este trabajo se inscribe en una perspectiva que reconoce el juego como un derecho y como herramienta de desarrollo integral, aportando una mirada específica desde la psicopedagogía al articular juego, espacio e intervención en contextos comunitarios.

En conclusión, el proyecto buscaría reafirmar el juego como eje central dentro de las prácticas institucionales y permitiría pensar la juegoteca como un espacio de aprendizaje, encuentro y construcción de lazos sociales. La propuesta elaborada responde a las necesidades detectadas en el contexto específico de la Fundación Franciscana y ofrece herramientas que podrían orientar futuras intervenciones en otras instituciones comunitarias, siempre que se adecuen a cada realidad. De este modo, el trabajo evidencia el aporte de la psicopedagogía en el diseño de intervenciones situadas, capaces de articular teoría y práctica y de promover experiencias lúdicas significativas que favorezcan el desarrollo integral de los niños y niñas.

APORTES Y CONTRIBUCIONES DE LA INTERVENCIÓN

El proyecto de intervención surge como una propuesta pensada desde y con la comunidad. En términos de Sarthe (2024), la psicopedagogía comunitaria se inscribe en el territorio, escucha sus demandas y construye respuestas junto con sus miembros, sin operar desde una posición externa a la realidad que interviene. Esta orientación se evidencia concretamente en la tercera actividad de la propuesta —la Asamblea lúdica—, en la cual se propone que la opinión de los niños y las niñas sea considerada en la planificación de los encuentros, lo que fortalecería el sentido de pertenencia y la responsabilidad sobre el espacio compartido.

A partir del conjunto de actividades propuestas, se reconoce a los niños y las niñas como sujetos de derecho y productores de sentido: se los visibiliza, en un barrio atravesado por situaciones de vulnerabilidad social, como portadores de saberes y no meramente como destinatarios pasivos de propuestas adultas. Esta perspectiva constituye un aporte significativo del proyecto y, al mismo tiempo, señala una dirección posible para el fortalecimiento institucional de la juegoteca: la generación de espacios sistemáticos de escucha en los que las demandas, intereses y propuestas de los participantes sean incorporadas de manera regular en la planificación de las actividades.

Schlemenson (2009) sostiene que intervenir psicopedagógicamente no consiste en realizar acciones aisladas, sino en organizar un dispositivo cuyo encuadre —la estabilidad del espacio, del tiempo y la permanencia de las condiciones de trabajo— habilite los aprendizajes. El proyecto "Habitar el juego" se inscribe en esta concepción: propone diseñar un dispositivo psicopedagógico situado que organice de manera deliberada y sostenida esas dimensiones en función del contexto particular de la juegoteca.

Esto se hace visible en la lógica progresiva que estructura la secuencia de actividades: en primer lugar, construir vínculos entre los participantes (Ronda de nombres y gustos); luego, habilitar la observación del juego espontáneo (Juego libre); a continuación, dar lugar a la voz de los niños y las niñas (Asamblea lúdica); posteriormente, involucrarlos en la transformación del espacio (Transformar el espacio); más adelante, recuperar los saberes culturales que traen de su vida cotidiana (El juego que traigo); y, finalmente, proponer la creación colectiva de nuevas propuestas lúdicas (Inventamos un juego). Esta progresión responde a una intencionalidad psicopedagógica que iría construyendo, encuentro a encuentro, las condiciones necesarias para que el juego y el aprendizaje sean posibles.

Asimismo, el proyecto incorpora instancias de evaluación cualitativa al cierre de cada actividad, lo que aportaría sistematicidad a un espacio que, hasta el momento, no contaba con un registro organizado de ese tipo. La evaluación mediante observación compartida entre la coordinadora, practicantes, voluntarias y voluntarios constituye un aporte metodológico concreto, orientado a que con el tiempo esa práctica pueda consolidarse como parte del funcionamiento habitual de la juegoteca, más allá de la presencia de la practicante.

En tanto intervención situada, el proyecto tuvo como punto de partida necesario la realización de un diagnóstico institucional: conocer la Fundación Franciscana, comprender qué población asiste a la juegoteca, identificar las características del espacio comunitario y

reconocer sus particularidades fue condición indispensable para diseñar una propuesta psicopedagógica responsable. Blejmar (2005) sostiene que no existen recetas universales en materia de intervención: cada espacio requiere una lectura propia, atenta a su historia, su contexto y sus actores, de modo que intervenir supone, ante todo, saber leer el lugar antes de actuar sobre él.

Es precisamente esa lectura previa la que orienta las decisiones del proyecto. Las actividades propuestas no responden a un modelo genérico sino a lo observado en ese territorio específico: la heterogeneidad etaria del grupo, las dinámicas vinculares particulares, las dificultades de participación identificadas y las potencialidades del espacio. El diagnóstico institucional no es un requisito formal sino una herramienta conceptual que da sentido y dirección a cada una de las propuestas de intervención.

Un aporte central del proyecto consiste en generar las condiciones necesarias para que el jugar sea posible. Desde esta perspectiva, la propuesta no se limitaría a organizar actividades lúdicas, sino que buscaría habilitar un ambiente que sostenga la experiencia subjetiva del jugar. Winnicott (1971) distingue entre el *juego* como actividad observable y el *jugar* como experiencia subjetiva que requiere condiciones específicas: seguridad, confianza y un entorno que contenga. El espacio potencial —ese territorio que no es completamente interior ni completamente exterior— es justamente donde esa experiencia ocurre, y construirlo sería responsabilidad de los adultos que acompañan. La juegoteca de la Fundación Franciscana ofrece condiciones materiales que pueden favorecer esa construcción: la disponibilidad de una sala interior y un patio diferenciados, junto con una variedad de materiales —juegos de mesa, elementos de construcción, materiales de arte, juguetes y recursos para el juego simbólico— habilitaría que cada niño y niña encontrara un espacio propio desde el cual jugar. Sin embargo, que esas condiciones efectivamente sostengan el jugar depende también de las decisiones adultas: cuando la libertad de movimiento y elección queda supeditada a la actividad propuesta o a quien coordina, el

espacio potencial se estrecha. De ahí la importancia de que el proyecto promueva intervenciones adultas flexibles, que acompañen sin restringir.

Esta orientación se traduce concretamente en las actividades propuestas: en su gran mayoría, están diseñadas para que el adulto acompañe sin dirigir, respetando los tiempos y las elecciones de cada niño y niña. La Actividad 2 (Juego libre) es el ejemplo más claro: en ella, los adultos observarían y sostendrían desde un lugar de presencia disponible, sin imponer consignas ni direccionar el juego. Este posicionamiento se vincula con lo que Winnicott (1971) denomina ambiente facilitador: las condiciones que el adulto debe crear para que el jugar sea posible.

Por su parte, las actividades que proponen la construcción colectiva de reglas —en particular, "Inventamos un juego"— trabajan sobre el concepto de zona de desarrollo próximo (ZDP) que Vigotsky (1979) vincula con el juego: cuando los niños y las niñas negocian, acuerdan y crean juntos, operan en un nivel superior al que alcanzan habitualmente. En esas situaciones, la imaginación les permite crear escenarios donde los significados se independizan de los objetos concretos y el juego anticipa formas de pensamiento y acción propias de etapas posteriores del desarrollo. En este sentido, el proyecto no solo promovería el juego como actividad: construiría las condiciones para que jugar tenga sentido y para que, a través de él, los niños y las niñas actúen más allá de sus posibilidades actuales.

Por otro lado, el proyecto contempla, entre sus líneas de acción, acompañar a los adultos responsables del espacio mediante instancias de reflexión conjunta a partir de lo observado en cada encuentro. Este constituye un aporte psicopedagógico genuino: la intervención no se limita a trabajar con los niños y las niñas, sino que busca fortalecer las capacidades del equipo que sostiene la juegoteca cotidianamente. En términos de Sarthe (2024), la psicopedagogía comunitaria incluye a la propia comunidad tanto en el análisis de

las problemáticas como en la toma de decisiones, y es precisamente esa lógica la que orienta este objetivo.

Estas instancias de reflexión compartida apuntan a que el equipo desarrolle capacidades concretas: observar el juego con mayor atención, identificar cuándo un niño o niña necesita un acompañamiento diferente, planificar con mayor intencionalidad y registrar lo que ocurre en cada encuentro. Se espera que esas capacidades se sostengan más allá de la presencia de la practicante, incorporándose de manera gradual al funcionamiento habitual de la juegoteca. De este modo, el proyecto no generaría dependencia de una figura externa sino que dejaría capacidades instaladas en el equipo.

El proyecto encuentra su origen en un proceso prolongado de inserción en el territorio. A lo largo de un año y medio de observación participante, fue posible acompañar dos ciclos distintos de la juegoteca: un primer período con un grupo consolidado de participantes y un segundo momento marcado por la renovación de niños y niñas, voluntarios y practicantes. Esa continuidad permitió leer el espacio en su complejidad, construir vínculos genuinos con el equipo y comprender las particularidades del grupo con una profundidad que ninguna inserción breve hubiera podido ofrecer. La trayectoria sostenida no es solo un antecedente del proyecto: es su condición de posibilidad.

Esta idea se vincula con lo que Carballeda (2002) plantea respecto de la intervención en lo social como reconstrucción de los lazos sociales y las sociabilidades. Desde esta perspectiva, la observación participante durante las prácticas fue, en sí misma, una forma de involucrarse en el espacio. Estar presente y dejarse interpelar por lo que allí sucedía permitió comprender el territorio y sus dinámicas. Fue precisamente esa presencia sostenida la que hizo posible diseñar un proyecto situado, atento a las demandas del territorio y del equipo, tal como propone Sarthe (2024). Un ejemplo concreto de lo que esa trayectoria habilitó fue el encuentro con las familias: cuando la coordinadora no pudo estar presente, la practicante asumió la conducción del encuentro de manera autónoma, con una

respuesta positiva del grupo. Esa posibilidad no hubiera existido sin el tiempo compartido, la confianza construida y el conocimiento profundo del espacio que solo una inserción prolongada puede generar.

LIMITACIONES DE LA INTERVENCIÓN

A continuación se desarrollan las limitaciones que se identificaron durante las observaciones y las prácticas preprofesionales realizadas. Se trata, en su mayoría, de limitaciones vinculadas al contexto institucional y comunitario en el que se inscribe la juegoteca, es decir, condiciones preexistentes que podrían obstaculizar la implementación del proyecto.

Financiamiento

De acuerdo con lo observado e indagado durante el período de prácticas, la juegoteca no cuenta con un presupuesto específico. Los recursos materiales disponibles son los que la institución posee, sin posibilidad de incorporar nuevos materiales o insumos según las necesidades que surjan durante la implementación. Esto puede limitar la variedad de propuestas posibles, por ejemplo, si algunas actividades están pensadas con materiales específicos que podrían no estar disponibles en el momento de la implementación del proyecto. Por otro lado, la falta de financiamiento propio dificulta pensar en la continuidad del proyecto, ya que su sostenimiento depende de los recursos institucionales existentes. Según Calzetta et al. (2005), lo anterior constituiría una limitación, dado que el funcionamiento de una juegoteca exige el compromiso institucional y comunitario, lo que incluye necesariamente la disponibilidad de recursos que permitan planificar con continuidad.

Por tal motivo, en futuras intervenciones en el espacio de la juegoteca se tendría que contemplar la gestión de recursos externos —donaciones, articulaciones con otras

organizaciones, subsidios— como parte integral del diseño del proyecto, y no como una variable accesoria, para asegurar que los recursos estuvieran disponibles.

Rotación de voluntarios y practicantes

Durante las prácticas realizadas, se registró que los adultos que acompañan en el espacio de la juegoteca no son estables, sino que practicantes de distintas carreras y voluntarios y voluntarias cambian o permanecen durante un tiempo limitado. De esta manera, los participantes se encuentran con referentes adultos distintos en cada jornada, salvo la coordinadora, quien es la referente y responsable del espacio. Esto obstaculiza la construcción de vínculos estables entre los niños y los adultos que acompañan el espacio, ya que la incorporación de una persona nueva al equipo conlleva un período de adaptación; esto puede restar fluidez al desarrollo de las actividades planificadas y a las dinámicas grupales.

Winnicott (1971) señala que el juego espontáneo se despliega en un espacio potencial cuya condición de posibilidad es la estabilidad y previsibilidad del ambiente. Es decir, que los niños y niñas pueden jugar libremente, crear, imaginar y expresarse cuando se sienten seguros en el entorno que los rodea. Para esto, el ambiente tiene que ser estable, es decir, que se mantengan ciertas rutinas, normas y personas de referencia, y previsible, para que les permita anticipar qué va a ocurrir, sin cambios bruscos. La rotación frecuente de las figuras adultas afecta esa previsibilidad y puede provocar que los niños y niñas tarden en confiar o que pongan a prueba a los adultos recién llegados, lo que dificulta el despliegue del juego.

En la medida en que sea posible, se podría establecer un mínimo de permanencia para los referentes adultos del espacio, con el fin de garantizar la continuidad vincular que tanto el juego como el aprendizaje requieren.

Conflictos entre los participantes

Durante las observaciones y la participación como practicante en la juegoteca, se presenciaron algunas situaciones de conflicto entre los niños y niñas. Estos conflictos, algunas veces, surgían por problemas que traían de afuera del espacio, lo que derivaba en un intercambio de palabras, insultos y provocaciones. En otras ocasiones, el conflicto tenía origen en la formación de los grupos, en no querer estar en el mismo grupo que tal participante, en no respetar las reglas del juego o en querer hacer cosas que no estaban planificadas, como usar las computadoras o agarrar los juguetes que quisieran cuando ya estaba planificada una actividad.

> Estas situaciones interrumpían el clima entre los demás participantes que sí querían realizar la actividad, y requerían que los adultos detuvieran la actividad para intervenir, lo que dificultaba el sostenimiento del juego grupal. Puede pensarse que, en un contexto atravesado por la vulnerabilidad social (Busso, 2001), los niños y niñas trasladan al espacio tensiones provenientes de otros ámbitos de su vida cotidiana, lo que vuelve más difícil sostener la regulación que el juego grupal requiere.

Esta dinámica puede leerse, además, desde Vigotsky (1979), para quien el juego supone una tensión entre los impulsos inmediatos del niño y las reglas compartidas: jugar implica, justamente, ir regulando ese impulso en función de la regla. Por tal motivo, se propone contemplar estrategias de gestión del conflicto como parte del diseño de las actividades. A modo de ejemplo, frente a un conflicto se podría pausar la actividad y proponer una dinámica de resolución colectiva, en la que los participantes no implicados directamente acompañaran la mediación entre las partes con el sostén de los adultos. Para que esto sea posible, es necesario generar lo que Winnicott (1971) llama un ambiente digno de confianza (sostén): si el adulto sostiene, el conflicto puede tramitarse dentro del jugar; si

no lo hace, lo interrumpe. El rol del adulto es, entonces, crear las condiciones para que la resolución del conflicto sea posible.

Ausencia de participantes

Durante el período de prácticas realizadas, se pudo observar que el grupo de niños, niñas y preadolescentes fue variando. Si bien existe un grupo reducido de asistencia sostenida, otros participantes faltan por diversos motivos: dificultades para ser acompañados al espacio, el cese de asistencia de un hermano o hermana mayor, cuestiones vinculadas a las rutinas familiares u otros motivos personales. En algunas ocasiones asisten regularmente durante la primera parte del año, mientras que en los meses de invierno la asistencia tiende a disminuir, en parte por las condiciones climáticas. Esto genera que las propuestas deban modificarse sobre la marcha o adaptarse a la cantidad de participantes, y dificulta la continuidad entre encuentros.

Lo observado se vincula con lo que plantea Vigotsky (1979): el juego se apoya en roles y acuerdos compartidos, lo que requiere cierta continuidad del grupo para sostenerse; la rotación de participantes dificulta la construcción de esos acuerdos. Esta inasistencia puede comprenderse, además, desde lo que explica Busso (2001): en contextos de vulnerabilidad social, las familias están atravesadas por múltiples demandas cotidianas que afectan la asistencia regular, no por desinterés, sino por la condición del territorio. Por tal motivo, se deberían prever estructuras flexibles que funcionaran tanto con grupos numerosos como reducidos, y propuestas que no dependieran de la continuidad de los mismos niños y niñas semana a semana. Resulta pertinente, entonces, tener en cuenta estas aristas a la hora de planificar.

Diferencia de edad de los grupos

La juegoteca recibe a niños, niñas y preadolescentes de 3 a 12 años simultáneamente. Esta heterogeneidad enriquece el espacio en términos de intercambio

entre pares, pero también complejiza la planificación, ya que las actividades deben pensarse para el grupo en general, pero no todas se adecuan por igual a los distintos momentos del desarrollo. Ante esto, Piaget (1961) plantea que las formas de juego varían según la etapa cognitiva; así, lo que resulta estimulante para un niño o niña de 6 años puede ser poco desafiante para uno de 12. En la misma línea, Vigotsky (1979) señala que los deseos, intereses y necesidades del niño cambian a lo largo del desarrollo, y Schlemenson (2009) agrega que las modalidades de simbolización también varían según el momento evolutivo.

Por tal motivo, sería pertinente, a la hora de planificar, tener en cuenta estos matices y pensar actividades con niveles de complejidad diferenciados según las edades, de manera que cada propuesta pueda ajustarse a los distintos momentos del desarrollo presentes en el grupo.

Ausencia de figura psicopedagógica estable

La juegoteca no cuenta con una figura psicopedagógica profesional y estable que sostenga la intervención en el tiempo. Si bien durante el período de prácticas la practicante asistió a los encuentros y mantuvo un contacto cercano con la coordinadora, su presencia tiene un carácter transitorio, propio de una práctica preprofesional. Esta ausencia de una psicopedagoga de planta dificulta la continuidad de la intervención una vez finalizado ese período.

Schlemenson (2009) plantea que el dispositivo psicopedagógico requiere estabilidad y permanencia del encuadre, es decir, estabilidad de espacio, tiempo y condiciones de trabajo. En ausencia de un referente estable, ese dispositivo difícilmente pueda sostenerse.

El proyecto busca instalar un equipo que sostenga la intervención en el tiempo, pero no reemplaza la presencia de un profesional que pueda leer el espacio con una mirada específica y formada. De esta manera, no se busca criticar a la institución, sino reconocer

que se trata de una desigualdad estructural: los espacios comunitarios en contextos de vulnerabilidad social rara vez cuentan con equipos profesionales estables. Esa ausencia limita el alcance de cualquier intervención psicopedagógica situada en este contexto.

Por otro lado, Sarthe (2024) plantea que la psicopedagogía comunitaria supone una presencia sostenida en el territorio; una intervención mensual y acotada no termina de cumplir esa condición. Por ese motivo, sería pertinente incorporar una psicopedagoga con presencia semanal o quincenal, ya que fortalecería futuras intervenciones, sosteniendo el encuadre y el vínculo de confianza.

LÍNEAS FUTURAS DE INTERVENCIÓN

A partir de las observaciones de campo, de las prácticas realizadas durante los años 2024 y 2025, de los alcances del proyecto de intervención "Habitar el juego" y de las limitaciones identificadas, a continuación se proponen posibles proyecciones de intervenciones futuras.

Articulación entre el juego y las trayectorias escolares

Una primera línea posible de intervención futura surge a partir del trabajo de campo: para la mayoría de los niños, niñas y preadolescentes que asisten a la juegoteca, el juego de los sábados y la escolaridad cotidiana transcurren de manera separada, dado que el espacio fue pensado desde lo recreativo y no en articulación con el aprendizaje formal. Sin embargo, si se tiene en cuenta que la gran mayoría de los participantes asiste durante la semana a otros espacios de la institución, y considerando que —como se sostuvo a lo largo de esta propuesta— el juego se concibe como eje de los procesos de aprendizaje, resultaría pertinente diseñar futuras intervenciones que tendieran un puente entre ambos espacios, sin escolarizar la juegoteca ni desdibujar su carácter lúdico.

En esta dirección, se podría, por ejemplo, generar una vía de comunicación más fluida entre la coordinadora de la juegoteca y los espacios de apoyo escolar de la

institución. A partir de ese intercambio, sería posible pensar propuestas lúdicas vinculadas a las dificultades que la mayoría podría estar atravesando (por ejemplo, lectura, escritura o cálculo), diseñando actividades de juego en las que esos contenidos estuvieran integrados de manera lúdica, inscriptos dentro de la propia dinámica del jugar, y destinando a ello parte de algunos encuentros.

Desde Vigotsky (1979), el juego opera como zona de desarrollo próximo: en el jugar, los niños y niñas se sitúan por encima de su conducta cotidiana, lo que abriría la posibilidad de acompañar, desde ese plano, aprendizajes que todavía no logran sostener por sí solos. Observar cómo juega cada niño o niña permitiría conocer sus modos singulares de aprender, entendiendo el aprendizaje como un proceso que cada uno construye a lo largo de su propia trayectoria. Generar apoyos que les permitieran aprender a través del juego sería, entonces, una de las tareas centrales de esta línea.

Continuidad y formación de los equipos

Dado que la rotación de voluntarios y practicantes y la ausencia de una figura psicopedagógica estable se identificaron como dos de las principales limitaciones del proyecto, una línea de intervención futura podría orientarse a la creación de un dispositivo de acompañamiento y formación del equipo (voluntarios, practicantes y adultos referentes) destinado a sostener la continuidad vincular más allá de la rotación. Para ello, se podrían realizar instancias periódicas de encuentro que permitieran evaluar quiénes continúan y quiénes no, de modo que la transición no generara malestar en los niños y las niñas; asimismo, se podrían brindar talleres —virtuales o presenciales— para quienes están por comenzar a participar, a modo de orientación sobre las actividades que se realizan, las características del grupo y los objetivos del espacio.

Esta propuesta encontraría sustento en el concepto de encuadre desarrollado por Schlemenson (2009), entendido como el conjunto de condiciones del dispositivo que, por su permanencia y estabilidad en el tiempo y el espacio, ordenan las oportunidades de

intervención. Si bien la autora elabora esta noción en el marco del tratamiento clínico, sus aportes permiten pensar que la continuidad del equipo constituye una de las condiciones que sostienen el encuadre; de allí que la rotación, al alterar esa permanencia, pusiera en riesgo la estabilidad vincular sobre la que se apoya el trabajo con los niños y las niñas.

A su vez, esta línea se vincularía con lo que Sarthe (2024) denomina la implicación en el propio campo de acción. Para la autora, adoptar una perspectiva crítica facilita esa implicación y permitiría pensar intervenciones comprometidas y en relación con el contexto y la subjetividad, proceso en el cual el equipo de trabajo y la supervisión operan como soporte. Esto es, precisamente, lo que se buscaría con esta propuesta: que quienes forman parte de la juegoteca se impliquen tanto en el espacio como en el vínculo con los demás integrantes.

Dispositivos lúdicos y heterogeneidad etaria

La diferencia de edad entre los grupos, señalada como limitación, podría reformularse como punto de partida de una intervención orientada a diseñar propuestas lúdicas con distintos niveles de complejidad, capaces de convocar simultáneamente a los diferentes momentos del desarrollo de los niños, las niñas y los preadolescentes. Piaget (1961) define el juego como asimilación de la realidad a los esquemas del niño y hace hincapié en el juego simbólico, en el cual se representa aquello que está ausente, sosteniendo que estas formas de juego evolucionan a lo largo del tiempo. Por ese motivo, pensar propuestas según las edades de los participantes, o proponer distintas estaciones de juego, permitiría habilitar diversas posibilidades de simbolización.

Esta propuesta se vincula con la línea anterior: contar con un equipo comprometido y ofrecer instancias de preparación permitiría planificar las actividades con mayor cuidado, considerando cómo distribuirlas, quiénes estarían a cargo y qué criterios orientarían su desarrollo. En este marco se desplegaría, además, lo que Vigotsky (1979) conceptualiza como zona de desarrollo próximo: la figura de la psicopedagoga y el equipo de la juegoteca

podrían operar como sostén de ese desarrollo, acompañando los procesos que los participantes construyen a partir del juego.

Juego, regulación y conflicto

Esta línea surge de la limitación identificada como "conflictos entre los participantes" que, en lugar de constituir únicamente un obstáculo, podría pensarse como materia de una intervención orientada a concebir el juego como vía de regulación del impulso y de tramitación del conflicto. Esto podría desplegarse a partir de la creación de un dispositivo lúdico que aloje las tensiones que los niños traen de otros ámbitos y permita elaborarlas, en lugar de expulsarlas o sancionarlas. Para ello, se podría poner en marcha una dinámica como sala de jurado, o bien acordar un código común entre los miembros de la juegoteca para resolver los conflictos de un modo genuino, valiéndose del juego como vía de elaboración.

Esta perspectiva se vincula con lo que plantea Vigotsky (1979), para quien el juego aparece cuando el niño crea una situación imaginaria que le permite dar lugar a deseos que no puede satisfacer de manera inmediata en la realidad. A su vez, contar con distintas herramientas previstas para cuando surge el conflicto se relaciona con lo que sostiene Blejmar (2005), quien concibe el conflicto no como una mera eventualidad, sino como una condición de existencia y enriquecimiento del modelo institucional. De este modo, los conflictos entre participantes, lejos de constituir únicamente un obstáculo, podrían pensarse como material de una intervención que habilite nuevas formas de resolución.

REFERENCIAS

Arrausi, L., Clivaggio, G., Giraldez, S., y Guardia, V. (2019). Territorio, infancias y juego. *Cuestión Urbana*, 3(6), 77–88.

Artunduaga Huelgos, L. E., y Villanueva Arenas, Y. J. (2023). *Incidencia de los juegos tradicionales y sus beneficios en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y las niñas en la primera infancia focalizada en la zona urbana del municipio de Neiva* [Trabajo de grado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia].

Barrera, F. A. (2024). *El acceso al juego como derecho, una experiencia comunitaria para el desarrollo en las infancias* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica de Córdoba].

Blejmar, B. (2005). *Gestionar es hacer que las cosas sucedan: Competencias, actitudes y dispositivos para diseñar instituciones educativas*. Novedades Educativas.

Bolaños Martínez, Y. (2019). Entre la escuela y la ludoteca: Sentidos y significados de educar y aprender en una comunidad de Siloé. *Revista Historia de la Educación Colombiana, 23*(23), 225–252. https://doi.org/10.22267/rhec.192323.60

Busso, G. (2001, 20–21 de junio). *Vulnerabilidad social: Nociones e implicancias de políticas para Latinoamérica a inicios del siglo XXI* [Ponencia]. Seminario Internacional "Las diferentes expresiones de la vulnerabilidad social en América Latina y el Caribe", Santiago, Chile.

Caballero Quiroga, K. N., Rivera Osuna, M., y Rozo López, J. S. (2024). *Manifestaciones del juego en tres ludotecas de Bogotá: Acercamiento a un estudio de caso* [Trabajo de grado, Universidad Pedagógica Nacional].

Calzetta, J. J., Cerdá, M. R., y Paolicchi, G. (2005). *La juegoteca: Niñez en riesgo y prevención*. Lumen.

Carballeda, A. (2002). *La intervención en lo social: Exclusión e integración en los nuevos escenarios sociales*. Paidós.

Carballeda, A. (2025). *Lo social y el padecimiento en la era de la inmediatez y la desigualdad: Algunas coordenadas para pensar la intervención*. Editorial Margen.

Ellena, V. N., Espejo Aldrighi, A. P., Ferreyra, V., García, N., y Rosales, J. (2022). *La ludoteca como dispositivo lúdico de promoción de derechos de los niños, niñas y adolescentes: Una investigación situada en la zona sudeste de la ciudad de Córdoba durante el 2021* [Trabajo final de grado, Universidad Provincial de Córdoba].

Fernández, A. (2002). *Poner en juego el saber: Psicopedagogía clínica: Propiciando autorías de pensamiento*. Nueva Visión.

Fundación Franciscana. (s. f.). *Fundación Franciscana*. https://www.fundacionfranciscana.org/

Mejía Ostaiza, G. M., y Pita Mite, L. N. (2024). *La ludoteca en el desarrollo de la creatividad en niños de 3 a 4 años* [Trabajo de grado, Universidad Estatal Península de Santa Elena].

Morelli, C., y Olazagoitía, V. (2022). *Características de las propuestas lúdicas que se llevan a cabo en espacios comunitarios de primera infancia en la ciudad de Rosario* [Tesis de licenciatura, Universidad del Gran Rosario].

Núñez, I. D., Murillo, G. C., y Santillán, Y. M. (2022). *La ludoteca como estrategia para promover aprendizajes en primera infancia en dos instituciones socio comunitarias de la provincia de Salta* [Tesina de licenciatura, Universidad del Gran Rosario].

Pereyra, M. P., y Silva, V. (2023). *La intervención psicopedagógica en ámbitos comunitarios* [Trabajo final de grado, Universidad Católica Argentina, sede Entre Ríos].

Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de Cultura Económica.

Plascencia González, M., Corvalán, F., y Linaza Iglesias, J. L. (2021). Espacios lúdicos y territorios para niños y niñas: Ludotecas en zonas vulnerables. *Linhas Críticas, 27*, e35311. https://doi.org/10.26512/lc.v27.2021.35311

Sarthe, M. T. (2024). *Psicopedagogía comunitaria: Una aproximación a las relaciones de poder en contextos de avance colectivo*. De Los Cuatro Vientos.

Schlemenson, S. (2009). *La clínica en el tratamiento psicopedagógico*. Paidós.

UNICEF. (2021). *Manual para la implementación de espacios de juego en territorios: Las ludotecas como espacios para el desarrollo del juego infantil*. https://www.unicef.org/paraguay/informes/manual-para-la-implementaci%C3%B3n-de-espacios-de-juego-en-territorios

Vigotsky, L. S. (1979). El papel del juego en el desarrollo del niño. En *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores* (pp. 141–168). Crítica.

Winnicott, D. W. (1971). *Realidad y juego*. Gedisa.

Anexo A. Modelos de consentimiento informado y de asentimiento

Los modelos que se presentan a continuación fueron elaborados para ser utilizados al momento de implementar la propuesta. Se distinguen tres instrumentos, según los sujetos involucrados: el consentimiento informado dirigido a los adultos responsables de los niños, niñas y preadolescentes; el asentimiento dirigido a los propios niños, niñas y preadolescentes; y el consentimiento dirigido a los adultos referentes del espacio, quienes participan de las instancias de reflexión conjunta previstas en el proyecto.

La distinción entre consentimiento y asentimiento responde al principio de autonomía progresiva reconocido en la Ley 26.061 de Protección Integral de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes y en el artículo 26 del Código Civil y Comercial de la Nación: los niños y niñas tienen derecho a ser informados y a expresar su acuerdo o su negativa a participar, en función de su edad y grado de madurez, con independencia de la autorización que brinden los adultos responsables.

En el caso de los niños y niñas más pequeños, que aún no acceden a la lectoescritura, el asentimiento se solicitaría de manera oral, en lenguaje accesible, y se dejaría constancia escrita de su respuesta en el registro del encuentro.

A.1. Consentimiento informado para adultos responsables

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Proyecto de intervención psicopedagógica "Habitar el juego"

Estimada familia:

Me dirijo a ustedes para invitar a su hijo o hija a participar de una propuesta de actividades lúdicas que se desarrollará en la juegoteca de la Fundación Franciscana, sede Ejército de los Andes, Ciudadela, provincia de Buenos Aires.

La propuesta forma parte de mi Trabajo Final de Integración de la Licenciatura en Psicopedagogía de UFLO Universidad, dirigido por la Lic. María Cecilia Pérez Varela. Antes de decidir si autorizan la participación, es importante que lean esta información y consulten todo lo que necesiten.

¿En qué consiste la propuesta?

Se trata de una serie de encuentros mensuales de aproximadamente una hora y media, integrados al funcionamiento habitual de los sábados de la juegoteca, entre los meses de [marzo] y [agosto] de [año]. En cada encuentro se desarrollarán actividades de juego grupal: rondas de presentación, juego libre, asambleas donde los chicos y chicas proponen juegos, transformación del espacio y creación colectiva de juegos.

¿Qué implica participar?

Su hijo o hija jugará y participará de las actividades del mismo modo en que lo hace habitualmente en la juegoteca. No se realizarán entrevistas, evaluaciones ni administración de pruebas de ningún tipo. Durante los encuentros tomaré notas sobre las dinámicas de juego y los modos de vinculación del grupo, con el fin de acompañar y ajustar las propuestas.

¿Qué información se registra?

Se registran situaciones de juego y de interacción grupal. No se consignan nombres, apellidos, domicilios, datos de la escuela ni ningún otro dato que permita identificar a su hijo o hija. Los registros no incluyen información sobre la salud, la historia personal ni la situación familiar.

Confidencialidad y anonimato

Toda la información se trata de manera confidencial, conforme a la Ley 25.326 de Protección de los Datos Personales. En el trabajo escrito y en cualquier presentación académica posterior, las personas involucradas no son identificadas: las situaciones se describen sin datos que permitan individualizarlas y las expresiones de los chicos y chicas se transcriben sin referencia a su identidad.

No se tomarán fotografías ni filmaciones en las que los niños y niñas resulten identificables. En caso de que se considere necesario registrar alguna imagen del espacio o de los materiales, se solicitará una autorización específica y por separado.

Participación voluntaria

La participación es completamente voluntaria. Pueden decidir que su hijo o hija no participe, o retirar esta autorización en cualquier momento, sin necesidad de dar explicaciones. Esa decisión no afecta de ninguna manera la permanencia de su hijo o hija en la juegoteca ni el acceso a los demás programas y servicios de la Fundación Franciscana.

¿Para qué se utiliza la información?

Exclusivamente con fines académicos, en el marco del Trabajo Final de Integración de la Licenciatura en Psicopedagogía de UFLO Universidad. El trabajo podrá ser publicado en el

Repositorio Institucional de la Universidad (RIUFLO), siempre resguardando el anonimato de las personas involucradas.

¿A quién pueden consultar?

Eliana Patricia Lerna — estudiante de la Licenciatura en Psicopedagogía, UFLO Universidad. Correo electrónico: [completar]. Teléfono: [completar].

Directora del trabajo: Lic. María Cecilia Pérez Varela.

También pueden dirigirse a [nombre de la coordinadora o referente institucional], de la Fundación Franciscana.

DECLARACIÓN DE CONSENTIMIENTO

He leído la información precedente, tuve la oportunidad de hacer preguntas y recibí respuestas satisfactorias. Comprendo que la participación es voluntaria y que puedo retirar esta autorización en cualquier momento.

Nombre y apellido del adulto responsable: .....

DNI: .....

Vínculo con el niño, niña o preadolescente: .....

Nombre y apellido del niño, niña o preadolescente: .....

Marque con una cruz lo que corresponda:

☐ AUTORIZO la participación de mi hijo/a en la propuesta.

☐ NO AUTORIZO la participación de mi hijo/a en la propuesta.

Firma: .....

Aclaración: .....

Lugar y fecha: .....

Este documento se firma por duplicado. Un ejemplar queda en poder de la familia.

A.2. Asentimiento para niños, niñas y preadolescentes

Este modelo está redactado en lenguaje accesible, para ser leído junto con los niños y niñas que acceden a la lectoescritura. Con los más pequeños, el mismo contenido se transmitiría de manera oral y se dejaría constancia de su respuesta en el registro del encuentro.

¿QUERÉS PARTICIPAR?

Hola. Me llamo Eliana y estoy estudiando para ser psicopedagoga.

Durante algunos sábados vamos a hacer juntos distintos juegos acá en la juegoteca: vamos a jugar libremente, vamos a charlar sobre qué juegos les gustan, vamos a acomodar el espacio a nuestro gusto y hasta vamos a inventar juegos nuevos entre todos.

Mientras jugamos, yo voy a ir anotando cosas en un cuaderno: a qué jugamos, qué les gustó más, qué no les gustó. No voy a anotar tu nombre ni el de nadie. Esas notas son para que yo aprenda cómo hacer que la juegoteca sea un lugar cada vez mejor para ustedes.

Vos podés decir que sí o que no. Si decís que no, no pasa nada y podés seguir viniendo a la juegoteca igual que siempre. Y si en algún momento decís que sí pero después cambiás de idea, también está bien: solo tenés que avisarme.

Si tenés alguna pregunta, podés hacérmela cuando quieras.

¿Querés participar de los juegos?

☐ SÍ, quiero participar.

☐ NO, no quiero participar.

Mi nombre (o cómo me gusta que me digan): .....

Mi edad: .....

Fecha: .....

Espacio para dibujar o firmar, si querés:

Constancia de asentimiento oral (para niños y niñas que aún no leen ni escriben):

Se explicó la propuesta en lenguaje accesible al niño o niña de [ ] años, quien manifestó ☐ su acuerdo ☐ su negativa a participar. Se deja constancia en el registro del encuentro del día …… / …… / ……

Firma de quien deja constancia: .....

Anexo B. Rúbrica de evaluación en formato para completar

Se reproduce a continuación la rúbrica presentada en la Tabla 2, en formato de planilla destinada a ser completada por la psicopedagoga y los adultos referentes al finalizar cada encuentro. Las dimensiones y los indicadores son los mismos que se detallan en el cuerpo del trabajo; se agregan los campos de identificación del encuentro y un espacio ampliado para las observaciones cualitativas.

PLANILLA DE SEGUIMIENTO DEL ENCUENTRO

Fecha	…… / …… / ……
Encuentro n.º	……
Actividad	……
Cantidad aproximada de participantes	Niños, niñas y preadolescentes: …… Adultos referentes: ……
Completó la planilla	……

Dimensión	Indicadores a observar	Inicial	En camino	Logrado	Observaciones del encuentro
Participación en las propuestas lúdicas	Niños y niñas que se suman a la actividad; tiempo de permanencia; iniciativa para proponer o sostener el juego	☐	☐	☐	
Construcción de vínculos	Juego compartido, cooperación y acuerdos entre pares; modos de relación con los adultos referentes	☐	☐	☐	
Apropiación del espacio	Uso autónomo de los sectores y materiales; cuidado del espacio; circulación según intereses	☐	☐	☐	
Trabajo con los adultos referentes	Participación de coordinadoras y coordinadores (facilitadores lúdicos), voluntarios y voluntarias en las instancias de reflexión; ajustes realizados	☐	☐	☐	

Referencias de los niveles: Inicial: la dimensión casi no se observa o aparece con dificultad. En camino: la dimensión aparece de manera parcial o en algunos momentos. Logrado: la dimensión se observa de manera sostenida durante el encuentro.

Observaciones generales del encuentro

Situaciones significativas, emergentes no previstos, comentarios de los participantes:

Ajustes acordados para el próximo encuentro