

**“SE HACE CAMINO AL JUGAR”**

**DISPOSITIVO DE JUEGOTECA COMUNITARIA**

BATALLA, María Guillermina, Residente de Psicología de Tercer Año

MACCORIN, Natalia, Jefa de Residentes de Psicología

PINO, Daniel P., Jefe de Residentes de Medicina General

RAMOS, Sergio D., Residente de Medicina General de Segundo Año

PROGRAMA DE RESIDENCIAS INTEGRADAS MULTIDISCIPLINARIAS DE MORENO

CENTRO INTEGRADOR COMUNITARIO SANGUINETTI

Corrientes y Luther King, Paso del Rey, Moreno, Buenos Aires, c/p: 1742.

0237-4629542 / [moreno.prim@gmail.com](mailto:moreno.prim@gmail.com)

Fecha de Realización: 14/09/16 / Trabajo Inédito

RELATO DE EXPERIENCIA

Categoría: PROMOCIÓN DE LA SALUD

<b>SE HACE CAMINO AL JUGAR. DISPOSITIVO DE JUEGOTECA COMUNITARIA</b>
BATALLA María G., <u>MACCORIN Natalia</u> , <u>PINO Daniel P.</u> , RAMOS Sergio D.
Centro Integrador Comunitario Sanguinetti Corrientes y Luther King, Paso del Rey, Moreno, Buenos Aires, c/p: 1742. (011) 15-2248-4451 nataliamaccorin@yahoo.com.ar
<b>Relato de Experiencia</b>
<b>Promoción de la Salud</b>
<p>El presente trabajo constituye un relato de experiencia de la Juegoteca del Centro Integrador Comunitario Sanguinetti de Paso del Rey, en el partido de Moreno, Provincia de Buenos Aires. Dicho dispositivo se origina a partir del diagnóstico socio sanitario participativo realizado entre 2009 y 2011 por la Residencia Integrada Multidisciplinaria de Moreno. El mismo arrojaba que la población aledaña al CIC Sanguinetti presentaba altos índices de pobreza y hacinamiento, escasos espacios de recreación para los niños e insuficiente oferta de vacantes en jardines de infantes. A su vez, los niños tienen responsabilidades excesivas a temprana edad. Dichos factores impactan sobre el vínculo lúdico entre niños y adultos, lo cual presenta repercusiones en el desarrollo y la constitución de la subjetividad de la población infantil.</p> <p>En el marco de los derechos del niño, se considera al juego como un derecho. Asimismo, el juego constituye una actividad imprescindible para el desarrollo humano, ya que contribuye al desarrollo psicomotor, intelectual, afectivo y social de todo sujeto. Desde el Paradigma de Derechos y la estrategia de la Atención Primaria de la Salud, como profesionales de la salud es nuestro deber proteger el derecho de los niños a jugar, ya que promover la capacidad de jugar implica alentar el desarrollo de la salud integral del ser humano.</p> <p>En el devenir de nuestro dispositivo de Juegoteca Comunitaria, la misma se ha constituido como un espacio de inclusión e integración entre niños con realidades y problemáticas diversas, siendo esto un desafío permanente para el equipo.</p>
<b>Juegoteca, jugar, salud integral, vínculo lúdico.</b>
<b>Soporte técnico: Cañón multimedia</b>

## **“Se hace camino al jugar”**

### **Dispositivo de Juegoteca Comunitaria**

#### **Sobre el juego y el jugar**

La juegoteca es un espacio de expresión lúdica y creativa, apto para desplegar la imaginación y la fantasía, tanto de niños como de adultos, por lo tanto ésta se articula con la relevancia del juego infantil y del jugar, así también con la importancia del vínculo social y familiar (Calzetta, J. J.: 2005, 14).

Desde una mirada adultocéntrica se desvaloriza al juego, considerándolo un “pasatiempo”, sin embargo numerosos autores resaltan su trascendencia en el desarrollo del ser humano. El pediatra y psicoanalista inglés Donald Winnicott nos advierte que *“lo universal es el juego y corresponde a la salud (...)”* (2009, 65), y señala que favorece la integración de la personalidad, facilita el crecimiento y propicia las relaciones grupales. Ricardo Rodolfo explica que *“no hay ninguna perturbación severa o de cuidado o significativa en la infancia que no se espeje de alguna manera en el jugar”* (1989, 121) Por lo que podemos afirmar que jugar es un indicador de salud, mientras que su ausencia es indicio que puede estar aconteciendo alguna dificultad en el desarrollo y la constitución subjetiva. En este sentido, postulamos que promover y estimular el juego y construir espacios donde el mismo pueda desplegarse, entraña siempre un accionar que favorece la salud.

Cabe señalar que *“el jugar tiene un lugar y un tiempo(...)”* (Winnicott, D.: 2009, 64), no se trata de un adentro o un afuera, sino un espacio intermedio entre la realidad interior y la realidad exterior, definido por Winnicott como espacio transicional, que constituye un espacio potencial en tanto que experiencia creadora del sujeto y de los otros. Jugar requiere en principio de otro que posibilite, que sostenga el juego del niño en dicho espacio potencial, donde el niño pueda desplegar su hacer. Enfatizar en el jugar como una actividad, como un hacer, nos permite despegarnos de quedar fijados en los contenidos, resultados o escenificaciones del juego para centrarnos en la posición activa del niño en ese hacer.

Sigmund Freud señala que *“la ocupación favorita y más intensa del niño es el juego”* (2003, 1343), siendo el juego un fin en sí mismo, en tanto experiencia placentera. A través del juego el niño dota de sentido a la realidad externa y a su realidad interna, construyéndose un cuerpo que habitar, tramitando conflictos, expresando fantasías y emociones diversas. A su vez, en la praxis con otros, el juego se imbrica con normas, valores

y costumbres que hacen a la cultura a la que se pertenece. La cultura atraviesa también los objetos que el niño utiliza al jugar. Los juguetes actúan como el vehículo por medio del cual el niño escenifica o monta su jugar, e incluso, los juguetes son el pretexto para comunicarse, compartir fantasías y jugar juntos. De este modo, jugando se edifica la subjetividad, se trazan lazos con los otros y se teje la cultura de una comunidad. Jugar es crear.

Tomando en cuenta la dimensión de lo jurídico, la Convención Internacional de los Derechos del Niño (incorporada en 1994 a nuestra Constitución Nacional) reconoce el derecho del niño a jugar. Por nuestra parte, la Ley Nacional 26.061, alineándose a la declaración de la Convención de los Derechos del Niño, promulga el “Derecho al deporte y al juego recreativo”. Desde el Paradigma de Derechos y la estrategia de la Atención Primaria de la Salud, como profesionales de la salud es nuestro deber proteger el derecho de los niños a jugar, ya que promover la capacidad de jugar implica alentar el desarrollo de la salud integral del ser humano. A modo de resumen podemos decir que el juego constituye una actividad imprescindible para el desarrollo humano, ya que contribuye al desarrollo psicomotor, intelectual, afectivo y social de todo sujeto.

### **Primeros pasos para construir el dispositivo...**

A partir del diagnóstico socio sanitario participativo que se realizó en el marco de la Residencia PRIM (Programa de Residencias Integradas Multidisciplinarias) de Moreno durante el período de Agosto de 2009 hasta Mayo de 2011, podemos señalar cuatro características de la población del área programática del CIC Sanguinetti que son de importancia al momento de proponer a la juegoteca como estrategia de promoción y prevención de la salud:

- a. Se han detectado los mayores niveles de Pobreza, según el IPMH (índice de privación material de los hogares); en el territorio que comprende a los barrios aledaños al CIC Sanguinetti.
- b. Entre los problemas ambientales existentes es significativo el hacinamiento, según NBI (Necesidades Básicas Insatisfechas).
- c. Inexistencia de espacios recreativos y escasez de instituciones barriales en la zona.
- d. La mayoría de las familias utilizan el sistema de salud público y conocen al centro de salud.

Considerando las características señaladas, cabe pensar que tanto el hacinamiento en las viviendas como la inexistencia de espacios recreativos y la escasez de instituciones barriales dificultan la existencia de un espacio adecuado donde lxs niñxs puedan jugar.

Asimismo, tomando en cuenta que existen altos niveles de pobreza en los barrios aledaños al CIC Sanguinetti, se observa que, en muchos casos, lxs niñxs deben asumir a edades tempranas responsabilidades que los exceden, por ejemplo, cuidar hermanos menores, trabajar junto a sus padres o hermanos mayores; etc., lo que constituye un fenómeno de *inversión* que implica la “adultización” de la infancia, lo cual incide en su crecimiento y desarrollo subjetivo (Calzetta, J. J.: 2005, 28).

Ahora bien, como ya se señaló, la mayoría de las familias utilizan el sistema de salud público y conocen al centro de salud, lo que constituye una oportunidad para construir un espacio de juego junto con las personas de la comunidad, en especial, lxs niñxs; y generar alternativas de sostén y red que favorezcan la socialización y promuevan una mejor calidad de vida.

### **Dispositivo de atención primaria de la salud**

La juegoteca pretende mejorar la calidad de vida y tejer lazos entre los diferentes actores sociales que intervienen participando en ella: lxs niñxs, sus familias y lxs trabajadorxs del CIC Sanguinetti. *“Aunque el deseo de jugar es espontáneo en el niño, las juegotecas canalizan sus esfuerzos para potenciar el desarrollo de la subjetividad por medio de las actividades lúdicas.”* (Fattet, A.: 2008, 1)

La juegoteca propone un sujeto activo, que participa en situación. *“Participar significa tener parte, formar parte y ser parte, un proceso genuino de construcción colectiva.”* (Fattet, A.: 2008, 2) Se trata de un dispositivo grupal, lo que propicia entrar en diálogo con otros, cooperando y generando un intercambio creativo y un sentimiento de pertenencia al grupo y al espacio de juego. En este sentido, la juegoteca se teje como una red de vínculos donde el eje es el jugar con otros.

En relación a lo antedicho, la juegoteca como dispositivo grupal, lúdico y participativo es una estrategia de promoción y prevención de la salud que responde al enfoque de Atención Primaria de la Salud. Así, la juegoteca se funda como un espacio – tiempo donde se promueve la salud de los participantes a través de juego: *“Porque la salud no es un objeto que se pueda poseer, pero sí gozar de ella.”* (Fattet, A.: 2008, 3) Entendiendo

a la salud en un sentido más amplio, lejos de la mera ausencia de enfermedad, como un estado relativo de salud - enfermedad, dinámico, variable, individual y colectivo, ambiental y genético - biológico, ecológico, que se origina en la sociedad, se distribuye socialmente y se expresa en nuestra biología (San Martín, H.: 1981).

Asimismo, la participación promueve el autodesarrollo, la corresponsabilidad respecto de la salud de cada quien y el protagonismo de niñxs y adultos. De esta manera, se sostiene uno de los pilares de la APS: la accesibilidad. La misma no sólo debe definirse por la oferta; sino que los participantes son constructores de accesibilidad, dándose por el encuentro entre los participantes y los profesionales, de modo que el encuentro entre la población y la juegoteca habilita el acceso al centro de salud, más allá del dispositivo mismo.

Tomando en cuenta el concepto de vulnerabilidad social como *“una condición social de riesgo, de dificultad, que inhabilita, de manera inmediata o en el futuro, a los grupos afectados, en la satisfacción de su bienestar –en tanto subsistencia y calidad de vida- en contextos socio-históricos determinados”* (Perona, N.: 2001, 23), cabe señalar que la juegoteca permite que los niños desarrollen factores protectores frente a situaciones adversas, disminuyendo el efecto de factores de riesgo, por ejemplo, la posibilidad de construir vínculos de amistad que configuren una red de contención y sostén; incrementar la capacidad de simbolización de afectos y conflictos; transformar o adquirir valores y normas que favorezcan la circulación social; etc.

### **¡Bienvenidxs a la Juegoteca!**

En función de lo desarrollado acerca de la juegoteca como dispositivo de atención primaria de la salud, vamos a dar cuenta de las características (Calzetta, J. J.: 2005, 24 - 26) que presenta nuestra juegoteca.

Se encuentra ubicada en un lugar físico fijo, el Centro Integrador Comunitario Sanguinetti, en la localidad de Paso del Rey, Partido de Moreno, Gran Buenos Aires. Sin embargo, en los cuatro años transcurridos, se han realizado intervenciones extramuros, donde se llevó adelante la juegoteca, funcionando y adaptándose sin dificultad en distintas locaciones del barrio.

Constituye una juegoteca comunitaria por ubicarse dentro del radio de la comunidad del barrio, y, asimismo, terapéutica, ya que se considera el jugar en sí mismo como promotor y protector de la salud.

Los niños que concurren a la juegoteca acceden al espacio de manera espontánea o por derivación de profesionales de la salud o instituciones y organizaciones de la comunidad (instituciones educativas, instituciones barriales, etc.). Se realiza una entrevista con los padres o tutores de los niños previa al ingreso de ellos a la juegoteca, de manera de trabajar en el compromiso de la familia respecto del espacio. A su vez, se llevará adelante un registro de los niños que concurren al espacio, de manera de contar con información para la evaluación del funcionamiento del mismo y pensar la singularidad de cada niño en el grupo, favoreciendo la adecuación de la juegoteca a las necesidades de los niños. Para ello se confeccionó desde el equipo una planilla de inscripción, un consentimiento informado y la planilla de planificación semanal de las actividades (planillas en anexo).

El equipo de profesionales de la salud que coordina el espacio de la juegoteca es interdisciplinario; sin dejar de respetar la especificidad de cada profesión, se trabaja en la construcción de estrategias comunes de intervención, en una interacción creadora. En la actualidad, se encuentra conformado por Medicina General y Psicología. Justamente, la perspectiva interdisciplinaria está sustentada en la estrategia de Atención Primaria de la Salud, conjuntamente con los otros componentes de dicha estrategia (participación, intersectorialidad, promoción y prevención primaria, facilitación en la accesibilidad y equidad, etc.). A su vez los integrantes nos capacitamos a través de jornadas, cursos, el contacto con otras juegotecas y bibliografía.

La inserción e integración del CIC Sanguinetti al interior de la comunidad se ve favorecida por la implementación de la juegoteca, facilitando un intercambio permanente con los niños y sus familias y promoviendo la intersectorialidad con otras instituciones, por ejemplo, instituciones educativas. Asimismo, a partir de la triada del proceso salud – enfermedad – atención; pensamos a la juegoteca como un dispositivo dinámico y flexible, plausible de ser modificado en su funcionamiento cotidiano, de acuerdo a múltiples factores, por ejemplo, niños que concurren, dinámica grupal, lugar físico, etc.

La Juegoteca está dirigida a niños de entre 3 a 7 años pertenecientes al área de influencia del CIC Sanguinetti (la cual, no necesariamente coincide con el área programática, yendo más allá de la misma); y como beneficiarios indirectos a sus familias y grupos de referencia. Se propuso incluir dicho grupo etario (niños de entre 3 a 7 años), ya que en el Centro Integrador Comunitario Sanguinetti funcionaban, al momento del origen de la juegoteca, en el 2013: el Taller de Niño Sano dirigido hacia niños en el primer año de vida y

sus padres; el Taller de Artesanías para niños de entre 6 y 12 años y un Taller de Panadería para adolescentes desde 14 años (en la actualidad, este último taller no continúa funcionando). Se decidió que haya una superposición de edad entre lxs niñxs que concurren a la Juegoteca y el Taller de Artesanías ya que se considera que la demanda de espacios dirigidos para niñxs no es posible que sea abordada a partir de una sola propuesta.

El grupo de niñxs que participan del espacio es heterogéneo, entendiendo que de esta manera se favorecen las potencialidades de cada niñx en el grupo, y abierto, en tanto, pueden iniciar su participación en cualquier momento del año, lo que lleva a que haya recambio en el grupo. Consideramos que el límite máximo de integrantes del grupo será de 20 niños, esto tomando en cuenta el espacio físico con que se cuenta y la cantidad de trabajadorxs que sostienen la juegoteca.

En cuanto a los materiales, si bien el equipo posee juegos, juguetes y material de librería; no tenemos una financiación mensual. Los juegos y juguetes se han conseguido a partir de donaciones y una compra inicial con el dinero obtenido por el premio de un trabajo de investigación de la residencia. La mayoría de juegos que se realizan se hacen con materiales reciclables o modificaciones a juegos tradicionales, adaptando los mismos a la actividad o temática a desarrollar.

Las actividades son registradas en planillas de planificación semanal, indicando fecha, temática o contexto del desarrollo de la juegoteca, actividades, materiales utilizados y observaciones, generando un registro de ideas y autocríticas que favorecen la reflexión sobre la práctica.

### **Se hace camino al jugar**

Luego de 4 años de funcionamiento, destacamos que la juegoteca se ha convertido en la actualidad en un espacio reconocido e instituido en el centro de salud y en el barrio; lo que favorece la convocatoria a la misma. A su vez, encontramos que lxs profesionales de la unidad sanitaria conciben al juego como una actividad primordial para el desarrollo y crecimiento de lxs niñxs, por lo que ante la detección temprana de alguna problemática en la infancia, ubican a la juegoteca como un dispositivo posible para el abordaje de la misma; en tanto, espacio de promoción y protección de la salud, así como de prevención. Cabe señalar que se trabaja sobre el potencial de salud de cada niñx a través el juego, pero la juegoteca no sustituye los espacios de tratamientos específicos que el o la niñx pueda requerir. Norma

Bruner advierte que “*si no hay juego, lo infantil se tornará imposible, no habrá un sujeto lector de las marcas que lo constituyeron: será un sujeto sin historia, sin un pasado infantil, sin marcas simbólicas de las que amarrarse.*” (Bruner, N.: 2008, 18) Pensamos, entonces, que la juegoteca puede pensarse como un dispositivo que favorece la inscripción de la propia historia, lxs niñxs juegan allí su devenir como sujetos.

En general, podemos distinguir varios momentos en el transcurso de cada encuentro. Un primer momento de saludo individual y grupal, momento de nombrar a cada niño y a cada integrante del equipo, significando su presencia, conocer a los nuevos ingresantes y favorecer la socialización. La disposición es en ronda y sentados sobre el suelo, habilitando la circulación de la palabra y promoviendo la horizontalidad. Esto ayuda a generar confianza y estimula la participación, para luego iniciar la actividad de caldeamiento.

Un segundo momento donde se proponen juegos relacionados con alguna temática en particular, de acuerdo a diversos ejes lúdicos-temáticos que se plantean a lo largo del año, como ser: el cuidado del medio ambiente, la promoción y protección de los derechos de los niños y niñas, el cuidado integral de la salud, la creación artística y musical, etc. Se ha evaluado que la organización en ejes temáticos es útil para mantener una progresión de la planificación, ordenadora para el equipo que sostiene la juegoteca.

En un tercer momento se propone algún juego de cierre, en general más dinámico o actividades libres, donde se ponga en juego la singularidad de las expresiones creativas de cada niño/a. Esta secuencia de juegos es pensada en función de ir desde un grado de menor exposición a mayor exposición de aspectos expresivos particulares de cada niño/a, es decir, dentro de un proceso en donde puedan ir gradualmente apropiándose del espacio-tiempo de la juegoteca y adquiriendo la confianza para la expresión libre de sus fantasías y su mundo interno.

A partir de nuestra experiencia en estos años, el estar atentos a la secuencia lúdica con que se plantean los juegos, yendo de menor exposición a mayor exposición de lxs participantes, permite que se vaya estableciendo un clima de juego de manera fluida, para no incurrir en lo que se denomina un *falso juego*. En relación a este concepto, Daniel Calmels señala que, siendo que la relación entre adulto y niñx es asimétrica, cabe estar atentos a que no se produzca un forzamiento por parte del adulto al niñx. Para ello es de importancia la existencia de la *disponibilidad lúdica* del adulto hacia el niñx, para que el encuentro y el placer por jugar se produzca. En este sentido, para que haya verdadero juego tiene que

haber *acuerdo* entre ambos, lo cual implica reciprocidad y acomodación mutua. No hay que confundir el acuerdo con la tolerancia, el sometimiento o el consentir por parte del niño. La instalación del falso juego puede generar situaciones de violencia, un monto importante de incomodidad, inhibición o bloqueo en el niñx. *“No hay juego sin acuerdo, no sólo de a qué se juega, sino de cómo se juega”*. (Calmels, D.: 2010, 13)

Por otro lado, la propuesta de la juegoteca es propiciar el encuentro entre niñxs y adultos en un mismo momento y lugar a través del juego. La orientación que se busca es que los adultos no sólo acompañen sino que tomen parte en el juego con los niños. Siguiendo al mencionado autor, éste destaca que *“los juegos entre padres e hijos son generadores de una modalidad vincular, matriz lúdica que está presente en los juegos que el niño comparte con otros niños, con otros adultos.”* (Calmels, D.: 2010, 13) Así, se ha procurado favorecer la integración intergeneracional, pudiéndose sostener propuestas para tres generaciones distintas: niñxs, padres y madres, abuelxs.

Con el transcurrir de la juegoteca, notamos se constituyó como un dispositivo inclusivo ya que promueve el desarrollo de potencialidades y capacidades sociales y vinculares, creativas, cognitivas, motrices, entre otras. Para nosotrxs la inclusión implica que lxs niñxs participen independientemente de sus condiciones personales, sociales y culturales. En este sentido, las únicas condiciones de acceso a la juegoteca son el rango etario (3 a 7 años de edad) y el acompañamiento por parte de algún adulto. Es por ello que como dispositivo se encuentra en permanente transformación y flexibilización de su dinámica para poder dar respuesta a las necesidades de lxs niñxs. No son lxs niñxs quienes se adaptan a la juegoteca, sino que ésta se adapta a lxs niñxs.

### **Algunas conclusiones y propuestas**

A lo largo del devenir del dispositivo de la Juegoteca del CIC Sanguinetti, nos encontramos con efectos buscados por los integrantes del equipo y con efectos no calculados, que favorecieron la institucionalización del espacio en estos 4 años. Entre los efectos buscados, notamos que los trabajadores del centro de salud, desde administrativas hasta profesionales, conciben a la Juegoteca como un dispositivo de promoción de la salud y al juego como una actividad esencial para el desarrollo de lxs niñxs; lo cual favorece la referencia y la convocatoria al espacio. A su vez, la Juegoteca ha sido puerta de entrada de

lxs niñxs a la consulta con otrxs profesionales o espacios del centro de salud, promoviendo la referencia y la contrareferencia con la institución.

Por otra parte, el trabajo en red con otras instituciones, como centros de salud y escuelas, promovió que, a nivel zonal, la juegoteca sea un espacio reconocido de trabajo con niñxs. Como efecto inesperado, surgieron demandas de capacitación a otros equipos de salud e instituciones escolares y la solicitud de realizar prácticas en el dispositivo por parte de maestras de nivel inicial en formación y de futurxs enfermerxs.

En tanto la Juegoteca tiene una inscripción abierta durante todo el año y sus únicas condiciones son el rango etario y el acompañamiento de un adulto, han concurrido al espacio niñxs con patologías graves tempranas, quienes nos han llevado a pensar nuestras intervenciones en favor de su inclusión en el dispositivo y en el grupo de niñxs. Esto ha sido un gran desafío, puesto que requirió por nuestra parte un esfuerzo de adaptación del dispositivo a la singularidad de cada niñx, sin descuidar la dinámica grupal. Sostener desde el equipo la convicción de que todx niñx que quisiera podía concurrir a la Juegoteca, llevó a que las derivaciones de niñxs con problemáticas en la infancia (en la conducta, en el vínculo con otros, en el aprendizaje, etc.) sea habitual.

En relación al equipo, cabe señalar que se encuentra conformado casi en su totalidad desde el inicio por profesionales residentes de diversas disciplinas. Esto constituye, por un lado, una fortaleza porque permite la renovación del equipo y, a la vez, presenta la desventaja que el espacio se desestructure si no se sostiene desde la residencia puesto que el personal de planta de la unidad sanitaria presenta dificultades para participar del mismo.

En estos cuatro años, se ha avanzado en la sistematización del registro de participantes y de las actividades, así como en la instauración de la reunión de equipo semanal luego de cada encuentro. Esto ha favorecido la organización y la planificación del dispositivo; así como la reflexión y revisión permanente de la práctica y las intervenciones.

Es de relevancia la participación sostenida de los adultos acompañantes como participantes activos de las propuestas llevadas adelante en la juegoteca; favoreciendo el intercambio entre niñxs y adultos, así como entre los mismos adultos. A lo largo del tiempo, ha habido iniciativas de actividades por parte de los adultos, como por ejemplo sugerencias de juegos, picnic en el día del niñx, colaboración en la coordinación del espacio, etc., lo cual evidencia la apropiación por parte de ellxs.

Por otro lado, a partir de jornadas de encuentro y capacitaciones, se ha conformado una Red de Juegotecas del Oeste (en alusión al oeste del conurbano bonaerense) que genera un intercambio de experiencias enriquecedor, así como la posibilidad de supervisión del dispositivo. Como efecto de estos encuentros, el equipo ha tomado como premisa organizadora la secuencia lúdica de menor exposición a mayor exposición de lxs participantes, lo que posibilitó visiblemente una mayor fluidez en el devenir de cada encuentro y en la participación de lxs niñxs y adultos.

En la actualidad, nos planteamos el desafío de sostener la Juegoteca en otros espacios de referencia para la comunidad, como estrategia de acercamiento de la población al CIC Sanguinetti y para tener llegada a niñxs y adultos que no concurren al centro de salud. En principio, pensamos en llevar adelante esta propuesta de manera mensual, la cual quedará sujeta a la evaluación que hacemos como equipo.

Como sabemos, se hace camino al jugar.

## Bibliografía

### Libros:

- \_ Bruner, N., *“Duelos en juego”*, Ed. Letra Viva, Buenos Aires, 2008.
- \_ Calmels, D., *“Juegos de crianza. El juego corporal en los primeros años de vida.”*, Ed. Biblos, 2010.
- \_ Calzetta, J. J., Cerdá, M. R. y Paolicchi, G., *“La Juegoteca”*, Ed. Lumen, Buenos Aires, 2005.
- \_ Czeresnia, D., *“El concepto de salud y la diferencia entre prevención y promoción”*, en *Promoción de la Salud. Conceptos, Reflexiones, tendencias*; Ed. Lugar, Buenos Aires, 2006.
- \_ Donald, W., *“Realidad y Juego”*, Ed. Gedisa, Barcelona, 2009.
- \_ Freud, S., *“El poeta y los sueños diurnos”*, Tomo 2, Ed. El Ateneo, Buenos Aires, 2003.
- \_ Rodulfo, R., *“El niño y el significante (Un estudio sobre las funciones del jugar en la constitución temprana)”*, Ed. Paidós Psicología Profunda, Buenos Aires, 1989.
- \_ San Martín, H., *“Manual de salud pública y medicina preventiva”*, Ed. Masson, Barcelona, 1981.

### Trabajos:

- \_ Fattet, A, y Col., *“Juegotecas en Salud. Un dispositivo de APS”*, trabajo presentado en el X Congreso Nacional y II Congreso Internacional “Repensar la Niñez en el XXI”, Mendoza, 2008.
- \_ Perona, N.; Rocchi, G., *“Vulnerabilidad y Exclusión social. Una propuesta metodológica para el estudio de las condiciones de vida de los hogares”*; Revista Kairos, Año 5 Nro 8, 2do. Semestre 2001.
- \_ Residencia PRIM (Programa de Residencia Integrada Multidisciplinaria), *“Desde diferentes miradas... Construyendo un territorio posible. Diagnóstico Participativo Zona Sanitaria Paso del Rey”*, trabajo presentado en el Congreso Argentino de Medicina General y Equipos de Salud, 2011.

### Marco Legal:

- \_ Convención Internacional sobre los derechos del niños Artículo 31 inciso 1 y 2.
- \_ Ley 26.061 – “Ley de protección integral de los derechos de las niñas, niños y adolescentes”. Artículo 20.

Anexo

**FICHA DE INSCRIPCIÓN A LA JUEGOTECA**

**NIÑO/A Y GRUPO FAMILIAR**

**NOMBRE:** \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
**APELLIDO:** \_\_\_\_\_

**DOMICILIO:** \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
**BARRIO:** \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
**TELÉFONO:** \_\_\_\_\_

	Ñ n°	Apellido	Nombre	Parentesco	Edad	F. N	DNI	Escuela/ ° Ocupación	Fecha de Ingreso
CONCURRE A LA JUEGOTECA	1								
	2								
	3								
	4								
	5								
	6								
DATOS DE LA FAMILIA									
OTROS									

FAMILIARES									
Atención en Sala		Control Médico		Control Odontológico	Atención Psicológica	Atención de T.S			
Si-No	Ñ nº	Esquema vacunatorio completo?							

**OBSERVACIONES:**

**Consentimiento de participación en el espacio de Juegoteca Comunitaria**

**CIC Sanguinetti. Paso del Rey - Moreno.**

Fecha: \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 201\_\_

Por medio de la presente, en calidad de \_\_\_\_\_ (relación /parentesco), autorizo a que \_\_\_\_\_, con DNI \_\_\_\_\_, participe en el Taller de Juegoteca que se desarrollará en el CIC Sanguinetti.

Asimismo me comprometo a que el/la niño/a concurra acompañado/a por un adulto responsable, que también participe del espacio.

Firma:

Aclaración

DNI:

Adultos responsables autorizados a acompañar al niño/a:

Apellido	Nombre	Vínculo	Edad	DNI	Teléfono	Dirección

Firma:

Aclaración:

DNI:

**PLANIFICACIÓN SEMANAL DE LA JUEGOTECA:**

FECHA:

COORDINADORXS:

OBJETIVO/S DEL ENCUENTRO:

ACTIVIDADES:

MATERIALES UTILIZADOS:

CANTIDAD DE NIÑXS QUE ASISTIERON:

CANTIDAD DE ADULTOS QUE ASISTIERON:

OBSERVACIONES: