



Autores: Della Gaspera, Gianina y Sánchez, Emanuel

Artículo de revista

Juegoteca: una experiencia para reinventarnos

Año: 2020

Della Gaspera, G. y Sánchez, E. (2020). Juegoteca: una experiencia para reinventarnos. *Minka, recreación y lúdica*, (1), 46-48. Repositorio Digital Institucional Universidad Provincial de Córdoba.
<https://repositorio.upc.edu.ar/handle/123456789/380>

Juegoteca: una experiencia para reinventarnos

Gianina DELLA GASPERA

Profesora de Grado Universitario en Música, UNCuyo. Especialista de nivel superior en educación y TIC- Ministerio de Educación de la Nación. Profesora de la Diplomatura de Recreación y Educación para el tiempo Libre Instituto E.Q.S. Neuquén. Estudió en la Licenciatura en Música Popular en la UNCuyo. Actualmente profesora de nivel primario, secundario y superior. Integrante de Tiempos de Rondas, Mendoza.

Emanuel SANCHEZ

Profesor de Educación Física (Umaza). Diplomado en Juego y Educación Física de la Universidad Nacional de Río Cuarto. Licenciado en Educación. Profesor de la Diplomatura de Recreación y Educación para el tiempo Libre Instituto E.Q.S. Neuquén. Educador vinculado a la recreación y campamentos educativos. Integrante del grupo de investigación sobre juego "El Embrollo de juegos". Integrante de Tiempos de Rondas, Mendoza.

Muchos de nuestros contextos profesionales, a raíz de la pandemia, se están reinventando. Por supuesto que los ámbitos socio-recreativo y educativos no son la excepción. Desde Tiempo de Rondas nos animamos a repensarnos en éste, ajustar lo que puede continuar, complementar y re-crear la educación.

Es por ello que en este momento histórico mundial decidimos potenciar uno de nuestros pilares fundamentales: **la juegoteca**.

¿QUÉ ES UNA JUEGOTECA?

En su concepto más general, una juegoteca es un espacio pensado con una organización intencionada, donde, a partir de juegos, juguetes y materiales expresivos, los niños, niñas, adolescentes y adultos (familias, docentes, facilitadores) se encuentran, disfrutan de su tiempo libre, desarrollan su creatividad, crean vínculos y ponen en juego valores para la convivencia.

Además, la juegoteca ofrece una oportunidad para desarrollar la autonomía y la participación, constituyendo un ámbito propicio para el ejercicio de los derechos.

JUEGOTECA BARRIAL

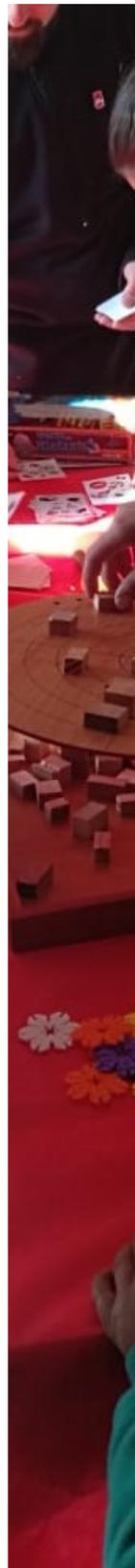
Desde hace tiempo vemos el potencial de esta propuesta en barrios del oeste de nuestro municipio (Godoy Cruz, Mendoza),

donde existe una gran necesidad de ampliar y recuperar derechos de niñas, niños y adolescentes. La juegoteca barrial ha sido una valiosa oportunidad para garantizar el derecho al juego, como así también ofrecer un espacio de encuentro y desarrollo de valores para la convivencia.

En cuanto a la experiencia en barrios, podemos decir que el equipo ha sido fundamental. Al llegar al barrio, cada facilitador ofrece juegos del “bolsó”¹, seleccionados previamente a partir de una secuencia elaborada para lograr los objetivos principales, que tienen que ver con el conocimiento y ejercicio de derechos y valores. Los chicos y chicas se acercan al espacio muchas veces invitados personalmente por los facilitadores. El cuidado del espacio, el respeto y conservación del material, son parte de los primeros acuerdos de convivencia. A medida que transcurren los encuentros, ellos mismos van tomando decisiones, eligiendo juegos, grupos y actividades, y apropiándose de su espacio.

La situación de pandemia hizo que estos espacios de encuentro se vieran interrumpidos. Los motivos son varios: distanciamiento social, cuestiones sanitarias, programas o financiamientos municipales que deben ser detenidos y re-

¹ El bolsó de la juegoteca es literalmente un bolsó de grandes dimensiones. En él viajan juegos de mesa de todo tipo, colores y tamaños. Para disfrutar según las edades y los gustos. Se incluyen afiches y carteles de la juegoteca, valores y derechos que se intencionan en cada encuentro. Incluso hay manteles de distintos colores, para ambientar el lugar y esperar a sus participantes con un espacio preparado y que invite a jugar.





direccionados hacia otros emergentes.

En este punto, comenzamos a recorrer otras posibilidades para sostener el alcance del proyecto y continuar ofreciendo una oportunidad de encuentro, juego, ejercicio de derechos y desarrollo de valores, en esos sectores que ya bastante se han visto perjudicados. De cierto modo, la juegoteca es una forma de achicar brechas.

Entonces, a través del aporte de otras fundaciones, logramos sostener una propuesta de juegoteca en casa, a través del desarrollo de materiales, cuadernillos y juegos de mesa, para que lleguen a las familias a través de nuestros facilitadores, con ayuda de uno de los centros de apoyo escolar barrial donde hemos venido trabajando.

JUEGOTECA – CLUB DE JUEGOS

Otra variable importante de este proyecto, ha sido la juegoteca social-educativa, como espacio recreativo y de encuentro familiar. Nuestra juegoteca, antes de la pandemia, funcionaba como oportunidad de juego para niños y niñas con sus familias. Si bien no implicaba un proceso continuo en todos los casos, cada oportunidad de juego estaba planteada desde una base secuenciada de participación como proceso, haciendo especial hincapié en el encuentro.

Por último, en contexto de pandemia, hemos desarrollado un proyecto de juegoteca virtual, que abarca un rango 5 a 12 años, y ofrece un espacio de encuentro,

trascendiendo los límites de lugar y tiempo, donde personas de distintos lugares del mundo, con distintas culturas, pueden compartir las actividades. Con esta propuesta, intencionamos valores para la convivencia, generamos un momento de encuentro e interacción, y promovemos el desarrollo vincular afectivo y emocional.

¿CÓMO TRABAJAMOS EN LA JUEGOTECA VIRTUAL?

Tenemos claro que todo lo que aprendemos real y significativamente, es aquello que está cargado de contenido emocional. Y también, que son las emociones positivas (como la alegría, la sorpresa, la diversión) las que nos impulsan a repetir las experiencias que las generaron, y, por consiguiente, a recordarlas. El aprendizaje entonces, es más significativo y poderoso cuando involucra al ser humano en todos sus aspectos, incluido el emocional. En este sentido, la juegoteca (en cualquiera de sus versiones) es ese lugar donde predomina un clima distendido, cálido, que propicia el ejercicio de la libertad, los derechos, el diálogo y la convivencia sana. Proponemos, a través de un encuentro semanal, un espacio de juego y aprendizaje, pero con especial cuidado de los vínculos, el desarrollo afectivo y la confianza grupal. Entendiendo que este aspecto del desarrollo humano es el más vulnerado en el contexto actual, deseamos y buscamos “humanizar” la virtualidad.

Juegos de mesa adaptados a una sala de conferencias, sub-salas de juego dentro de la reunión, juegos que invitan a moverse, a dialogar, a tomar decisiones, salas de escape, música en vivo, intervenciones colectivas, son algunas de las actividades que conforman un encuentro de juegoteca virtual.

Desde esta perspectiva, intentamos reinventar un espacio presencial, tratado de conservar la esencia de la juegoteca, para que la oportunidad de encuentro, placer y aprendizaje no se pierdan en medio de la pandemia.

Y en estos espacios (ya sean virtuales o presenciales), el rol de los facilitadores es fundamental. Ellos son quienes invitan a jugar, ofrecen juegos y están al servicio del grupo. También se involucran y juegan con los participantes, sin perder de vista los objetivos de aprendizaje, pero dando lugar a la creatividad y expresión.

Neurociencias, educación disruptiva, enseñanza poderosa, son algunas de las teorías e ideas que fundamentan las prácticas de Tiempo de Rondas.

Las experiencias que verdaderamente nos conmueven, generan transformaciones internas (aprendizajes) que nos permiten mirar nuestro entorno desde una

nueva perspectiva, para intervenir en él y transformarlo.

Con estos proyectos, buscamos ofrecer experiencias emocionantes que deriven en aprendizajes transformadores, para poder impactar en este contexto excepcional.

Tiempo de repensarnos, mirando el pasado y las huellas del camino. Caminando lento, pero firme el presente, para no paralizarnos. Y proyectando un futuro mejor.

Sin duda, y esperanzados en ello, creemos que el futuro se construye de manera participativa y colectiva. Tejiendo redes y enriqueciéndonos de quienes comparten el camino con nosotros.

En ese sentido, la tecnología es una oportunidad, no podemos negarlo. Del mismo modo que sostenemos y añoramos el profundo impacto de la presencia, el vínculo humano y el contacto presencial. Aunque estamos seguros de que no hay recetas, recursos o herramientas milagrosas, que puedan superar el valor de la reflexión y acción pedagógica. El desafío será cómo integrar estas perspectivas, para construir ese mundo mejor que tanto deseamos: más inclusivo, participativo, colaborativo, creativo y creador.

Referencias bibliográficas

Ibarrola, B. (2015) *Aprendizaje emocionante*. Ediciones SM.

Bonetti, J. P. (1993) *Juego, cultura y... Eppal*. Montevideo.

Dewey J. (1938) *El Arte como experiencia*. Fondo de Cultura Económica. México

Dinello, R. (1993) *La expresión lúdica en la educación infantil*. Universitaria de Apesa.

Maggio, M. (2012) *Enriquecer la enseñanza: los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad*. Paidós. Buenos Aires:

Programa Juegotecas Barriales Ciudad de Buenos Aires. <https://www.buenosaires.gob.ar/desarrollohumanoyhabitat/libro-juegotecas>

Sánchez, E (2011) *Tiempo de Rondas*. Laberinto Sur Ediciones. Mendoza

Scheines, G. (1998) *Juegos inocentes, juegos terribles*. EUDEBA. Buenos Aires, Argentina

