



Ludoteca popular en la Biblioteca Popular La Cárcova Círculo de Estudios en Antropología y Educación

Responsable

Noelia Enriz (Círculo de Estudios en Antropología y Educación)
circuloantropologiaeducacion@gmail.com

Resumen descriptivo

El valor social del juego como articulador, organizador y fuente de sociabilidad forma parte de un acuerdo cerrado de la comunidad científica vinculada a los temas de infancias. Los juegos grupales muestran ser herramientas valiosas para favorecer la construcción de límites sociales, de vínculos, de herramientas para la organización y construcción de grupalidades, etc. En tiempos en que el entramado social se pone en fuerte debate, promover espacios de compartir, puede sumar a las tareas de contención de las infancias en sectores vulnerados.

En este sentido la propuesta será generar un espacio de juego voluntario y acompañado para niños y niñas de diversas edades enmarcados por su participación en el espacio Biblioteca La Cárcova. Las herramientas disponibles serán tanto juego de tablero, cartas y fechas, como así también propuestas de juegos de persecución, escenas, representación, etc. Necesariamente las actividades deberán ajustarse a los intereses de quienes se sumen en cada instancia y adecuarse a esa demanda tanto en términos de propuestas, como de transformación, considerando que el juego es una herramienta maleable en la conformación de grupalidades y de expresión de motivaciones, preocupaciones, intereses, etc.

No obstante, la maleabilidad de la propuesta, la idea general es la construcción de un repertorio de propuestas para desarrollar con quienes se sumen a participar considerando, edades, intereses, posibilidades espaciales de cada encuentro, etc. Con ese conjunto de estrategias en nuestro haber, quedará en manos de quienes se encuentren en cada instancia la definición de la propuesta concreta. El ámbito de la biblioteca ofrece diferentes oportunidades para el desarrollo de las infancias del barrio, y este espacio suma un recurso nuevo a esa potencialidad. En términos de construcción de habilidades profesionales, la reflexión sobre el juego y el jugar puede ser una valiosa herramienta de debate sobre valores sociales. En tal sentido les proponemos a los estudiantes reflexionar desde la idea de práctica lúdica para pensar tanto intervenciones situadas como reflexiones académicas respecto de lo que se promueve cuando se invita a jugar. También será valioso reflexionar respecto de las múltiples taxonomías que se han desarrollado para inscribir al juego en las reflexiones del mundo adulto académico, con sus limitaciones y potencialidades (Huizinga, Callois, entre otros)



Listado de actividades

Quienes se interesen por este proyecto deben sumarse a las tareas barriales, en el marco de una tarea específica que a su vez se enmarca en un proyecto de larga duración en el barrio La Cárcova.

- En primer lugar, tendrán que participar de un espacio de reconocimiento del lugar y organización de un repertorio de propuestas lúdicas.

Deberán coordinar tareas con sus pares de actividad y acompañar los momentos de juego de las muñecas presentes en el espacio.

- Deberán ser respetuosas de las características del espacio en que se enmarca esta propuesta y no desenvolver acciones individuales, sino coordinadas con el grupo que represente a la ludoteca.

Cantidad de horas previstas

6 horas mensuales

Cantidad de vacantes

6 estudiantes

Se acreditarán 50 horas de práctica profesional

CIERRE DE POSTULACIONES

6 de septiembre de 2024