

Juegotecas virtuales: del barrio a la pantalla, nuevo espacio de juego en las infancias.

Paolicchi, Graciela Cristina, Abreu, Lucia, Sosa, Agustina, Vargas, Rocio, Lapuente, Nahuel Quimey, Sztajnchamer, Florencia, Blanzaco, María Sol, Rouger, Manuela, Budman, Martina, Sanchez Gil, Estefany Nairelyn, Belmonte, Brenda, Aguilo, Malvina, Angulo Fernandez, Genesis, Quiroga, Leila, Guazzaroni, María De La Paz, Ahim, Camila Sol, Carozzi, Valentina y Marmol, Marcela.

Cita:

Paolicchi, Graciela Cristina, Abreu, Lucia, Sosa, Agustina, Vargas, Rocio, Lapuente, Nahuel Quimey, Sztajnchamer, Florencia, Blanzaco, María Sol, Rouger, Manuela, Budman, Martina, Sanchez Gil, Estefany Nairelyn, Belmonte, Brenda, Aguilo, Malvina, Angulo Fernandez, Genesis, Quiroga, Leila, Guazzaroni, María De La Paz, Ahim, Camila Sol, Carozzi, Valentina y Marmol, Marcela (Noviembre, 2021). *Juegotecas virtuales: del barrio a la pantalla, nuevo espacio de juego en las infancias. XIII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXVIII Jornadas de Investigación. XVII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. III Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional. III Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*
Dirección estable: <https://www.aacademica.org/nahuel.quimey.lapuente/3>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/pmB4/YyX>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite:
<https://www.aacademica.org>.

JUEGOTECAS VIRTUALES: DEL BARRIO A LA PANTALLA, NUEVO ESPACIO DE JUEGO EN LAS INFANCIAS

Paolicchi, Graciela Cristina; Abreu, Lucia; Sosa, Agustina; Vargas, Rocio; Lapuente, Nahuel Quimey; Sztajnchamer, Florencia; Blanzaco, María Sol; Rouger, Manuela; Budman, Martina; Sanchez Gil, Estefany Nairelyn; Belmonte, Brenda; Aguiló, Malvina; Angulo Fernandez, Genesis; Quiroga, Leila; Guazzaroni, María De La Paz; Ahim, Camila Sol; Carozzi, Valentina; Marmol, Marcela

Universidad de Buenos Aires. Facultad de Psicología. Buenos Aires, Argentina.

RESUMEN

A raíz del COVID-19 nos enfrentamos con la necesidad de repensar el dispositivo de Juegotecas Barriales como Virtuales. Iniciamos una aventura hacia el juego a través de pantallas donde el cuerpo, la creatividad, la imaginación y el aprendizaje fueron protagonistas. La tecnología amplió nuestra caja de herramientas, configurando nuevas formas lúdicas ¡incluso las clásicas escondidas! Creemos que el valor de nuestro Programa de Extensión Universitaria reside en continuar enriqueciendo el futuro profesional de los estudiantes quienes -gracias a la confianza de las familias y docentes- juegan y confeccionan notas de campo que aúnan teoría y práctica. Sostenemos como eje transversal que lo universal es el juego, conceptualizado como herramienta para la expresión, subjetivación y construcción de lazos, vitales en la elaboración de ansiedades y angustias, de niñas y niños. Así brindamos el juego con el objetivo de ser parte de la construcción subjetiva de niñas y niños, fomentando un espacio de contención e interacción que acompaña el desarrollo infantil, y a sus familias en este proceso, promoviendo la salud integral en el marco del turbulento presente. Este Programa de Extensión Universitaria actúa como puente entre la interacción que nos constituye como personas y la lejanía física que el aislamiento impone.

Palabras clave

Juegotecas - COVID-19 - Juego - Aislamiento - Infancia - Infancias - Prácticas preprofesionales - Extensión universitaria

ABSTRACT

VIRTUAL JUEGOTECAS: FROM THE NEIGHBORHOOD TO THE SCREEN, NEW PLAY SPACE IN CHILDHOOD
Due to the COVID-19 pandemic, we were forced to rethink our University Extension Program Juegotecas Barriales [Neighborhood Plays] to the virtual scene. Filled with uncertainty, we took the challenge of playing through screens, which brought creativity, imagination, and learning to the forefront. This led to a new set of skills, which shaped new approaches to our conception of playing, even in the classic game of hide and seek! We believe that the value of our University Extension Program lies in

enriching the professional future of the students, who, owing to the trust of their teachers and the children's parents, play and write field notes that intertwine theory and practice. We believe that playing is an universal phenomenon, which has a key role in the development of subjectivity, providing the means for children to express themselves, build strong bonds, something vital in the elaboration of anxieties. We provide playing time to be part of the children's subjectivity development and a space that emotionally supports children and families in these difficult times and encourages solid interactions. The University Extension Program functions as a bridge between the fundamental interactions that constitute the basis of children's subjectivity and the distance enforced by the pandemic.

Keywords

Games libraries - COVID-19 - Play - Isolation - Childhood pre-professional practices - University extension

BIBLIOGRAFÍA

- Moreno, J. (2014) *La infancia y sus bordes. Un desafío para el psicoanálisis*. Buenos Aires: Paidós.
- Paolicchi, G., Bozzalla, L., Colombrés, R., Garau, A., Botana, H., Cohen Cortada, A., Maffezzoli, M. (2011) "La intersubjetividad como antecedente de la constitución de la simbolización y el juego. Intervenciones en contextos de vulnerabilidad". En *Revista del Instituto de Investigaciones. Investigaciones en Psicología*. ISSN 0329-5893. Cat. 1 del C.A.I.C.Y.T. Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires. (pp.59-72).
- Paolicchi, G., González, J., Gechuvín, H., Maffezzoli, M., Botana, H., Colombrés, R., Wolosky, G., Pennella, M., Cortona, P., Ollieta, M. (2006) "El juego facilitado: un dispositivo de intervención en la constitución subjetiva" en Anuario de Investigaciones XIII. Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires.
- Winnicott, D.W. (1986). *Realidad y juego*. Buenos Aires: Gedisa.