

CAPITULO III

LA JUEGOTECA COMO ESPACIO LÚDICO DESDE LA PEDAGOGÍA DE LA COOPERACIÓN

Marleny del Socorro Silva

Especialista en educación, docente de cátedra,
Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid;
ORCID, 0000-0002-6665-5849, marlenysilva@elpoli.edu.co

Doris Elena Salazar Hernández

Doctora en educación, docente de planta,
Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid;
ORCID, 0000-0002-3474-7319 dorissalazar@elpoli.edu.co

Giovanni Armando Ortiz

Magíster en educación, docente de cátedra,
Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid
ORCID, 0000-0003-1688-1976, giovanniortiz@elpoli.edu.co

Rosa Bibiana Giraldo Morales

Especialista en Educación, docente de cátedra,
Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid
ORCID, 0000-0001-7314, rosagiraldo@elpoli.edu.co

RESUMEN

Como docentes que acompañamos el proceso de formación de futuros licenciados en Educación Física, Recreación y Deportes, hemos apropiado el dispositivo lúdico de la juegoteca para legitimar el derecho del niño a jugar. El objetivo de este proyecto es favorecer los espacios de juego de las personas que hacen parte de la comunidad educativa pertenecientes a la Escuela de Iniciación Deportiva. Se trata de un estudio de corte cualitativo sustentado en el ciclo Holístico (Hurtado, 2010) y la pedagogía de la cooperación (Velázquez, 2010), en la cual se utiliza una matriz para la sistematización de las juegotecas y se realiza una categorización artesanal para el análisis e interpretación de los datos. Encontramos que los niños disfrutaban del juego en la juegoteca como derecho. Se espera que los futuros licenciados apropien este dispositivo lúdico para implementarlo en sus prácticas con los estudiantes de los niveles de formación de preescolar y básica primaria.

PALABRAS CLAVE: Juegoteca, espacio lúdico, pedagogía de la cooperación

THE PLAYROOM AS A PLAYFUL SPACE

ABSTRACT

As teachers accompanying the process of training future Physical Education, Recreation, and Sports teachers, we have adopted the playful device of the playroom to legitimize the child's right to play. The objective of this project is to promote play spaces for the people who are part of the educational community belonging to the School of Sports Initiation. It is a qualitative study based on the Holistic Cycle (Hurtado, 2010) and the pedagogy of cooperation (Velázquez, 2010), in which a matrix is used for the systematization of playrooms and an artisanal categorization is carried out for the analysis and interpretation of data. We found that children enjoy playing in the playroom as a right. It is expected that future graduates will appropriate this playful device to implement it in their practices with students in preschool and elementary school levels.

KEY WORDS: Playroom, playful space, pedagogy of cooperation

1. INTRODUCCIÓN

La juegoteca es un dispositivo lúdico-pedagógico utilizado en el ámbito de la educación y guarda relación con la necesidad de legitimar el derecho del niño a jugar. El objetivo de esta investigación es el de favorecer los ambientes de aprendizaje de las personas que hacen parte de la comunidad educativa (niños y sus familias, grupo de instructores y practicantes del programa de la Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deportes) pertenecientes a la Escuela de Iniciación Deportiva del Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid mediante el diseño y aplicación de la Juegoteca.

Las categorías de análisis que encierra esta investigación, son cuatro: la primera, se refiere al espacio/lugar en que se desarrolla la juegoteca; la segunda, la importancia del tiempo en cuanto a la duración de las actividades, el ritmo de las actividades y la flexibilidad en los horarios; en tercer lugar, las personas participantes de la juegoteca así como la manera de participación y acompañamiento de los adultos, el tipo de grupos y su presencia en el escenario; y finalmente, las normas asociadas a la ética, a los criterios establecidos que garantice el pleno derecho al juego en libertad. Para esta comunicación, el espacio/lugar será el asunto a trabajar. Los hallazgos muestran que las personas que hacen parte del programa, disfrutan del espacio en la juegoteca como derecho. A partir de este ejercicio investigativo se puede concluir que la juegoteca es un espacio pedagógico para la reflexión crítica sobre el juego como derecho y sus posibilidades de actuación desde el encuentro con el otro, con los otros en un encuentro lúdico y cooperativo.

La presente publicación hace parte de los resultados parciales del proyecto de investigación de menor cuantía “La juegoteca como dispositivo lúdico desde la pedagogía de la cooperación” financiada por la institución Universitaria Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid. Agradecemos a Luz Estella Blandón Carmona, Jhon Fredy Serna Lujan, Jorge Osorio Correa y Juan Esteban Restrepo Arango, estudiantes en formación, que desde sus trabajos de grado se vincularon con este proyecto investigativo.

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Ha sido tradicional entender la juegoteca como sinónimo de ludoteca, pero si bien tienen elementos comunes no son lo mismo. Para definir mejor su posición en el asunto de la investigación que nos ocupa, necesitamos partir de una definición esencial de ésta. Se podría intentar, ante todo, obtener una definición básica de la juegoteca, partiendo de la significación de cada una de las dos palabras que la fusiona: Juego y el sufijo Teca. En relación con el sufijo Teca, hemos realizado una revisión de la literatura encontrando que, se utiliza para designar lugar. Es así como podemos nombrar: biblio-teca (lugar para guardar libros); juego-teca (lugar para guardar juegos) ludo-teca (lugar guardar juguetes); video-teca (lugar para guardar lo relacionado con archivos de video, o del cine), entre muchos otros. En cuanto al juego, aunque existe amplia literatura sobre lo que es y no es, nos hemos decantado en el grupo investigador por la definición de Winnicott y Mazía (1972), para quienes el juego es “una experiencia siempre creadora en el continuo espacio tiempo; una forma básica de vida” (p.14)

La juegoteca se comprende como un escenario de convivencia, donde los niños que participan, construyen con el otro en un ambiente cooperativo por medio de expresiones lúdicas teatrales, musicales, gráfico plásticas y motrices. En la juegoteca se estimula de manera holística el desarrollo y el fortalecimiento de las dimensiones del ser: cognitiva, corporal, comunicativa, socioafectiva, ética, estética y espiritual.

Dinello (1988) define la juegoteca como un espacio de expresión ludocreativa donde se potencian las capacidades de quienes participan, fortaleciendo al mismo tiempo lazos sociales. El Ministerio de Desarrollo Social de la Nación, de Argentina (2016) entiende las juegotecas como espacios de creatividad donde las niñas y niños juegan, comprendiendo al juego como la actividad central de la infancia y a partir de este estimula la capacidad de crear, aprender, decidir, compartir, construir, acordar y proponer (p.35). Afirman que más allá de la diversidad de formas que asuma el dispositivo lúdico de la juegoteca y de los objetivos que se proponga, todas tienen como eje principal la importancia de destinar un tiempo y un lugar para jugar.

Para Salazar y Silva (2021) las juegotecas son dispositivos de formación, diseñados para que los participantes dispongan de un ambiente, espacio, tiempo, materiales y orientaciones para jugar a la vez que aprenden, donde el juego cobra valor y se legitima como derecho del niño. Marielos (1995) plantea para que la juegoteca pueda funcionar como herramienta educativa, debe seguir los siguientes principios:

Respetar los intereses de los niños durante el juego, mostrar interés por las iniciativas de los infantes, promover el juego libre y creativo, planificar actividades complementarias que promuevan el amor a la cultura de su pueblo, planificar actividades que contemplen aspectos recreativos, físicos, intelectuales, emocionales y afectivos, posibilitar situaciones afectivas, reflexivas, de descubrimiento y análisis por medio del juego y la recreación y favorecer la relación entre los niños en un ambiente de intercambio educativo (p. 4).

En el caso de Colombia fundamentados en la *Declaración de los Derechos del niño* (1959) y la *Convención sobre los Derechos del niño* (1989) diferentes políticas públicas reglamentan el derecho a jugar. En la tabla 1 se relacionan algunas de las normas, leyes, decretos y documentos que se articulan con el presente proyecto y soportan la fundamentación legal del derecho del niño a jugar.

Tabla 1

Normatividad relacionada con el derecho del niño a jugar.

Norma o ley	Objeto-alcance	Año	Estado
Declaración de los Derechos del niño Naciones Unidas	Establece 10 principios, entre ellos “El derecho a actividades recreativas y a una educación gratuita” (artículo 7)	1959	Vigente
Convención sobre los Derechos del niño, ONU	Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso, al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes” (artículo 31)	1989	Vigente
Constitución de Colombia	El Derecho a la recreación, participación en la vida cultural y las artes. artículos 44, 52 y 57	1991	Vigente
Ley General de Educación, Ley 115	Estipula como fundamental, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre (Fin 12, artículo 5)	1994	Vigente

Decreto 2247 Orientaciones curriculares para el nivel preescolar	Comprende la lúdica como un principio que reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando... Así mismo, reconoce que el gozo, el entusiasmo, el placer de crear, recrear y de generar significados, afectos, visiones de futuro y nuevas formas de acción y convivencia, deben constituir el centro de toda acción realizada por y para el educando, en sus entornos familiar, natural, social, étnico, cultural y escolar (Artículo 11)	1997	Vigente
Ley 1098. Código de la infancia y la adolescencia.	Artículo 30. Derecho a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al descanso, esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y las artes.	2006	Vigente
Documento 22 El juego en la educación inicial	En la atención integral a la primera infancia entendemos el juego como un derecho que debe ser garantizado en todos los entornos en el hogar, en el educativo, de salud y en los espacios públicos (p.16)	2014	Vigente

Nota: Objeto, alcance y vigencia de algunas normas, leyes, decretos y documentos que tienen relación con el derecho del niño a jugar.

Este proyecto de investigación en juegotecas esta permeado por la pedagogía de la cooperación desde los pilares de la equidad y la inclusión social. Este enfoque implementa diferentes acciones adaptadas a las características del grupo, fundamentadas en el juego cooperativo, para conducir progresivamente a los niños a que movilicen las habilidades cooperativas para jugar con el otro desde un encuentro grupal no competitivo. Lo que propicia en palabras de Duarte (2003), “establecer una interacción comunicativa efectiva y circular entre el maestro, el estudiante y el grupo, valorar las diferencias individuales, fortalecer el autoconcepto y la autoestima en los estudiantes y el maestro y consolidar las relaciones de grupo” (p.97).

3. MÉTODO

Sustentado en el ciclo Holístico de la Investigación Cualitativa (Hurtado, 2010), toda vez que se trata de identificar la naturaleza de la realidad social del juego en el escenario educativo, el estudio utiliza la pedagogía de la cooperación (Velázquez, 2010) como medio para el acercamiento desde el ámbito pedagógico. Utiliza una matriz para la sistematización de las juegotecas y se realiza una categorización artesanal para el análisis e interpretación de los datos; recoge tres fases denominadas en su orden: exploración, trabajo de campo y construcción de significado. La población objeto de estudio la conforman las personas que hacen parte de la comunidad educativa (usuarios, grupo de instructores y practicantes del programa de la Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deportes, padres y madres de familia) pertenecientes a la Escuela de Iniciación Deportiva del PJIC de la ciudad de Medellín (Colombia) Las acciones y actividades objeto de estudio son las propias del acontecer de una jornada regular en la Escuela de Iniciación Deportiva del PJIC es decir, la toma de los datos se realiza desde la llegada de los participantes a las instalaciones de la Universidad hasta el término de las actividades planeadas. Se utilizaron distintas técnicas de recolección de la información como son: la observación no participante, el diario de campo y la entrevista semiestructurada. Previa autorización de las y los participantes e informantes.

Momentos metodológicos

- Fase de exploración: en esta fase se desarrollaron dos momentos que, en su orden, son:

Primero el contenido teórico: a fin de cubrir los asuntos epistemológicos de la propuesta de investigación, sus principales marcos conceptuales y los aspectos éticos y bioéticos de la participación del colectivo de investigadores y segundo la capacitación en el proceso del trabajo de campo: esta fase contó con dos procesos: el primero destinado a la capacitación del grupo de investigadores en el diseño de un protocolo de observación; clave para generar expectativa en los participantes que permitiera conocer el contexto y la singularidad del trabajo a realizar. Y, desprendido del anterior paso, en segundo lugar, se realizó la presentación y familiarización del grupo de investigación con la guía de observación como estrategia para generar información. Además, la familiarización de los estudiantes en formación en el estudio, como propuesta de su proceso de grado en el pregrado, gira en torno a reconocer el contexto institucional y comunitario, los objetivos, los tiempos y la metodología de trabajo; así, se constituye el equipo de trabajo.

- Fase de intervención: esta fase se subdivide en tres momentos: planificación de la juegoteca y distribución de tareas entre el grupo de trabajo; desarrollo de la juegoteca y la evaluación de lo realizado. La intervención con la comunidad requiere de parte del grupo investigador un proceso de sistematización de las acciones desarrolladas y una retroalimentación con la comunidad. En todo momento el trabajo en equipo invita a que los miembros se apoyen mutuamente y actúen de forma activa, crítica, consciente y comprometida para lograr el éxito en las intervenciones y, este grupo fue congruente con ello.

- Diseño de las Juegotecas: una vez capacitado, sensibilizado y fortalecido el grupo de trabajo, se propone un espacio para el conocimiento y funcionamiento de la juegoteca. Esto incluye a los cuatro estudiantes en formación y a los profesores investigadores que hacemos parte del estudio. El diseño se realizó teniendo en cuenta el contexto particular donde se ha de llevar a cabo la juegoteca, el escenario y materiales suficientes y necesarios para su desarrollo. De ello, se tuvo en cuenta que el diseño de una juegoteca como dispositivo pedagógico estuvo pensado, analizado y discutido conjuntamente para llevar a cabo su intervención. Esto permitió seleccionar las mejores opciones y oportunidades para su implementación dejando a la creatividad hacer su mejor presentación; claro está, somos conscientes que los resultados dependen de las condiciones contextuales, locales, sociales, personales de los niños y niñas participantes, los horarios y tiempos destinados para las actividades.

- Búsqueda de información: la búsqueda de información, y en particular la búsqueda bibliográfica, se ha de realizar a lo largo del proyecto de investigación, toda vez que se entiende como ejercicio clave en el proceso configuración y de intervención. En este tipo de estudios, que existen pocas referencias bibliográficas, la mayoría son traídos del ámbito de la Psicología, la Sociología o la Educación Física, lo cual originó un acercamiento a teorías y contextos nuevos para muchos de los integrantes del grupo

4. RESULTADOS

Sin lugar a dudas, uno de los asuntos más inquietantes que supone la categoría de juego, en el caso por ejemplo del juego escolar, es el que tiene que ver con el marco circunstancial en el que éste se inscribe; pues, se encuentra ligado, inexorablemente, a la propia suerte de interpretación que se tenga de él así como el reconocimiento que esta práctica tiene en la escuela y a los diferentes abordajes que constituyen dos de las variables de exploración pedagógica: el espacio y el lugar. Entonces ¿Qué entendemos por espacio? y ¿Cuál es el significado de lugar?

Aclaremos en este punto que no es nuestra intención profundizar al interior, en la basta literatura, que sobre estos dos términos existe, pero lo que si es necesario hacer es reconocer cada término para así configurar nuestra propuesta objeto en este escrito con ello trataremos de acercarnos al tema a desarrollar: la juegoteca, un espacio/lugar.

Desprendido de lo anterior, para el grupo de investigadores, la concepción del espacio en la juegoteca no designa un espacio geográfico particular sino un espacio-tiempo que es a su vez político, educativo, familiar, social y cultural; condiciones que permite diferenciarse del espacio de la física o de la geometría para, de una parte, abrir el espectro de las propiedades que define y da sentido a la categoría y, de otra parte, ostentar la categoría que como investigadores comprendimos que la juegoteca no la define lo topológico del lugar.

En la ejecución y apropiación de la juegoteca y desde la experiencia de campo, se interpreta que los actores, denominan al espacio como aquel lugar donde se lleva a cabo la juegoteca, a fin de contribuir al ejercicio de la lúdica, la cooperación y al bien estar con los demás y el entorno. Se infiere que para que la juegoteca se desarrolle debe haber

un espacio lo más apropiado posible; que convoque, motive, conecte, provoque y facilite la expresión y gestión de las emociones.

Entre tanto, al interior de la juegoteca, se evidencian las propiedades (Strauss y Corbin, 2002) que mueven esta categoría, y son: la generación de experiencias, permite las vivencias, provoca estar en... e invita al otro a... Cuatro propiedades que desarrollamos desde la interpretación comprensiva con los referentes teóricos y la teoría sustantiva producida en el trabajo de campo.

En primer lugar, la juegoteca es el escenario para invitar al otro; adjetivado de “otro” que alude a “aquella persona distinta a mí que siente y piensa, aunque no hable” (Lain Entralgo, 1986). Dentro del proceso de diseñar la juegoteca, además de la connotación de carácter diversificado que presenta, es necesario la existencia de una acción pedagógica a través del movimiento corporal que potencie la práctica social en sus diversas manifestaciones. La cuestión está en las funciones que la juegoteca ofrece y, a modo de referencia, siguiendo a Narganes (2003), la función social que ejerce el juego “mediante el establecimiento de relaciones con los demás, interpretando roles, adaptándose a situaciones en las que se hace necesario la cooperación, adquiriendo valores, normas, y actitudes de comportamiento” (p.67), no debe entenderse como competencia de la esfera motriz exclusivamente, sino pensarse desde una óptica multidimensional enmarcado en los ámbitos afectivos, cognitivos y sociales. En este sentido, el carácter multidimensional del juego y su riqueza de efectos en el ser humano constituyen una forma ideal para estimular, descubrir y desarrollar el ser humano y, con ello, la capacidad de socialización e integración que posibilita la juegoteca.

La juegoteca, a pesar de estar involucrada en un contexto socialmente reconocido como juego, ha demostrado ser un espacio fundamental para el encuentro, para compartir y, en este sentido, pone en mayor valor a la igualdad social. Si bien es cierto, los niños y niñas participantes tienen sus propias prácticas sociales y culturales diferentes a las de los adultos, la juegoteca se diseñó con base en las diferentes dimensiones del ser humano y con ello poder realizar la observación y analizar los datos recabados.

En el análisis de los datos obtenidos producto de las observaciones, y con el marco conceptual de la pedagogía de la cooperación (Velázquez, 2013), la juegoteca como un tipo de espacio lúdico permitió observar en los participantes comportamientos de convivencia, comunicación y tolerancia, en pro de una provocación de estar en la juegoteca de manera pacífica. Sobre ello, podríamos decir que, posiblemente se debe a que en la juegoteca prevalece la acción de jugar que, extraída de una función de la vida humana en la cual hace presencia el jugador, acontece en la realidad individual y colectiva transformando las relaciones habituales entre los participantes.

La tarea de los profesores investigadores y de los estudiantes en formación en el ejercicio de la juegoteca está en incentivar el juego cooperativo como un recurso para promover comportamientos que ayuden a beneficiar la práctica grupal, y con ella la participación de los acompañantes (padres, madres y grupo familiar, entrenadores y acompañantes).

Por último, la juegoteca en tanto actividad previamente diseñada, con reglas y límites temporales y espaciales libremente aceptadas, se mueve entre el entendimiento-razón y la imaginación. A partir de aquí, el juego se convierte en un medio ideal para recrear vida en quien lo experimenta; es decir, el juego, por esencia, compartido, implica en su vivencia la apertura al otro, los otros y lo otro en el escenario de la comunicación que trasciende a las personas que lo experimentan (Cuenca, 2009). La vivencia de la juegoteca significa que el niño o la niña se sienten integrados a un grupo y, por tanto, en su interacción crean ámbitos de relación que pueden ser de encuentro o desencuentro.

5. CONCLUSIONES

Podemos concluir tres asuntos. El primero hace referencia a una juegoteca que, como espacio lúdico desde la pedagogía de la cooperación, brinda otras formas de promover las conductas cooperativas espontáneas en los niños y niñas que participan de ella. En segundo lugar, la juegoteca permitió rescatar que, el derecho del niño a jugar se ve identificado cuando participan en las actividades lúdicas propuestas. Finalmente, en relación con los docentes y estudiantes en formación, el estudio permitió observar que, la juegoteca es un escenario pedagógico para la reflexión crítica sobre el juego como derecho y sus posibilidades de actuación, desde el encuentro con el otro, con los otros en un espacio lúdico y cooperativo.

Todos los niños tienen derecho a que las instituciones educativas sean escenarios de paz y convivencia y que los agentes educativos sean garantes de sus derechos, entre ellos el derecho del niño a jugar. En la juegoteca como espacio lúdico desde la pedagogía de la cooperación se descubren nuevas formas de relacionarse con el otro, con los materiales y con el entorno, facilitando la construcción de relaciones que promueven el desarrollo de las competencias ciudadanas necesarias para una convivencia en paz.

A partir del desarrollo de esta investigación se espera diseñar programas de juegotecas como recursos lúdicos que favorezcan ambientes de aprendizaje creativos e inclusivos, al tiempo que se fortalezcan las relaciones interpersonales de los niños, las niñas y sus familias. Se espera que los agentes educativos se apropien de este recurso lúdico para implementarlo en sus prácticas con los niños y niñas, dando respuesta al cumplimiento del mandato del derecho fundamental del niño a jugar.

6. REFERENCIAS

- Constitución Política de Colombia [Const]. Art. 44, 52 y 57. 7 de julio de 1991 (Colombia).
- Convención sobre los derechos del niño. Resolución 44/25. Art. 31. 20 de noviembre de 1989. Nueva York: Naciones Unidas. Recuperado de [https://www.unicef.org/panama/spanish/convencion\(3\).pdf](https://www.unicef.org/panama/spanish/convencion(3).pdf)
- Cuenca, M. (2009). *Ocio humanista*. Bilbao: Universidad de Deusto.
- Declaración de los derechos del niño. Art. 7. Nueva York: Naciones Unidas Noviembre 20 de 1959. Recuperado de <https://www.humanium.org/es/declaracion-1959/>
- Duarte, Jaqueline (2003). Ambientes de aprendizaje: una aproximación conceptual. *Estudios Pedagógicos*, 29, pp. 97-113. Universidad Austral de Chile. Valdivia, Chile.
- Laín Entralgo, P. (1986). *Teoría y realidad del otro*. Madrid: Selecta.
- Ley 1098 de 2006. Código de la Infancia y la Adolescencia. Diario Oficial N° 46.446. Bogotá, D.C, miércoles 8 de Noviembre de 2006.
- Ley General de Educación [Ley 115]. Art. 5. Febrero 8 de 1994. Bogotá: (Colombia).
- Ministerio de Desarrollo Social de la Nación. (2016). Los espacios lúdicos como lugares de promoción de derechos. Argentina
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia MEN (1997) Orientaciones curriculares para el nivel preescolar. Decreto 2247 de Septiembre 11 de 1997. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-104840_archivo_pdf.pdf
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia MEN (2012). El juego en educación inicial. Documento 22 de la serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral. Recuperado de: <http://www.deceroasiempre.gov.co/Prensa/CDocumentacionDocs/Documento-N22-juego-educacion-inicial.pdf>
- Murillo, M (1995). La metodología lúdico creativa: una alternativa de educación no formal
- Narganes, J. (1993). Juego y desarrollo curricular en educación física (Colección Educación Física Práctica ed.). Sevilla: Wanceulen.
- Salazar, D y Silva, M. (Eds.) (2021). *Juegotecas integrales: espacio de encuentro educativo y recreativo entre padres e hijos*. Revista EDUCARE-UPEL-IPB- Segunda Nueva Etapa 2.0, 25(1), 334-355

Strauss, A. y Corbin, J. (Eds.) (2002). Bases de la investigación cualitativa. técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada. Medellín: Universidad de Antioquia.

Velázquez, C. (2013). La pedagogía de la cooperación en Educación Física. Armenia: Kinesis.

Winnicott, D. W. y Mazía, F. (Eds.) (1972). Realidad y juego (pp. 93-94). Barcelona: Gedisa.

7. RECONOCIMIENTOS

Agradecemos al grupo de investigación COMAEFI (Comunidad de Aprendizaje en Educación Física) por su apoyo constante en el proceso investigativo que venimos adelantando con la juegoteca y a nuestra institución universitaria Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid en cabeza de la Vicerrectoría de Extensión y la Facultad de Educación Física, Recreación y Deporte por su reconocimiento y financiación en el desarrollo del proyecto.