



Autor: **Blejman, Adrián**

Artículo de revista

Cómo crear juegos nuevos: aprender a enseñar

Año: 2020

Blejman, A. (2020). Cómo crear juegos nuevos: aprender a enseñar. *Minka, recreación y lúdica*, (1), 49-50. Repositorio Digital Institucional Universidad Provincial de Córdoba. <https://repositorio.upc.edu.ar/handle/123456789/381>

Cómo crear juegos nuevos: aprender a enseñar

¿Qué hace divertido un juego? ¿Qué es lo que hace que un juego te enganche? ¿Por qué jugar a un juego? ¿Qué hace un buen coordinador? ¿Cómo se inventa un juego? ¿Qué elementos lo componen? Son algunas de las preguntas que se responden en el Curso Internacional “Laboratorio de Juegos”.

El “Laboratorio de Juegos” nació en junio en formato taller y comenzó siendo un “Experimento Lúdico Virtual” de carácter formativo. Luego devino en curso de formación debido a que el tiempo para transmitir el Manual Práctico para inventar juegos que escribí en éstos últimos años y sigo aumentando y corrigiendo, no era suficiente. Mientras se iban desarrollando los más de 4 encuentros para adultos, y los dos para familias, fueron creciendo la cantidad de juegos inventados para hacer en esta era virtual.

El “Labo”, pretende ser un espacio de experimentación, creación e investigación en el mundo de la lúdica y la innovación en educación. En dicho espacio, (por el momento sucede en la red) serán abordados distintas dinámicas y popularmente conocidas como juegos originales y de innovación. Se brindará espacios tanto de

experimentación lúdica como de creación de juegos. Es una instancia formativa para docentes y estudiantes y, conducente a la creación de un libro colectivo de juego que se le entregará a cada participante luego de sistematizado el proceso en formato digital.

Para poder llevar a cabo la tarea de inventar una dinámica es importante entender cuáles son las formas o mecánicas de un juego per se, qué reglas o leyes son necesarias descifrar para que el propio participante proponga una nueva metodología lúdica a aplicar.

Para llevar a cabo lo anteriormente dicho como bien decía más arriba, transmito el **Manual Práctico para aprender a inventar Juegos**, que consta de herramientas claves para desarrollar y concretar las ideas generadas. En ese manual podemos ver por ejemplo la importancia de los siguientes elementos, conceptos o ideas a la hora de crear juegos:

Hacer un juego a partir de un objeto
Modificar lugares, escenarios y horarios

Uso creativo de la vestimenta
Dinamismo al aplicar el factor “tiempo”

El poder de los “Objetos Mágicos”.
También en los laboratorios nos preguntamos: ¿Qué hace divertido un juego? ¿Qué es lo que hace que te “enganches”? ¿Por qué voy a querer

Adrián BLEJMAN

Profesor de Creatividad y Juególogo, tal como se define. Profesor de Ajedrez. Inventor del Encuentro de Escaleras de Jacob y Músico. Ex director y Codirector del Kinder Club Córdoba (del 2009 al 2011) y Mendoza (2017). Coordinador del Semillero de Maestros 2020 (Kinder Club I.L. Peretz-Lanús), “En Red Dados” y el “Laboratorio de Juegos”, del cual es creador.



jugarlo? ¿Qué hace bueno a un facilitador?

Para agregar, existen juegos que están compuestos por ejemplo por una “actividad” o un “verbo” que se realiza en un “lugar” determinado y en el cual se dispone un “material determinado”.

Supongamos ese juego es bailar y el lugar dónde se realiza es un diario en el piso. Esa mecánica puede ser también; “saltar” sobre un piso de plastiquitos aireados de esos que hacen ruido. Puede ser correr en un piso de nilón mojado y enjabonado.

¿Qué otras se te ocurren a vos?

Además, el Manual contiene alrededor de 50 juegos propios que fueron adaptados para la virtualidad a partir del comienzo de la Pandemia Mundial desde junio a la fecha.

Por los experimentos lúdicos virtuales en el marco de talleres del “Laboratorio de Juegos” han jugado, aprendido y formado más de 150 personas y sigue creciendo con propuestas de espacios, institutos, escuelas y colectivos de recreación que la toman como propia y la comparten entre sus equipos de trabajo.

Por el espacio han participado referentes de la recreación de varios países: México, Uruguay y Argentina y en el mismo se estudian en profundidad las diferentes tipologías de juego que existen.

La propuesta que comenzó como un taller se transformó en un curso. Ha sido avalada e impulsada por referentes como Pablo Waichman, ex Rector del Instituto Superior de Tiempo Libre y Recreación (ISTLyR) creado en 1987 y dependiente de la Dirección de Formación Técnica Superior del Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad; referentes del Foro Permanente de Tiempo Libre y Recreación, colectivo latinoamericano dedicado al aprendizaje, intercambio, difusión y realización de propuestas sobre Recreación, Juego, Tiempo Libre y Cultura; Diego Dolengiewich, director en Argentina de la Red Internacional de Recreación; José Pablo Velázquez, docente en el Instituto Superior de Educación Física (Universidad de la República del Uruguay) y varios referentes más. También acompañan la propuesta Kinder Clubes pertenecientes al ICUF (CCI Mendoza, I.L. Peretz Lanús, ACIC Córdoba) espacios pioneros en América Latina en Recreación Educativa, el Centro de Educación Emocional de San Luis, el colectivo “Laberinto Sur” (Mendoza), la Biblioteca Popular de Chacras de Coria (Mendoza) y Desafiarse Recreación (Córdoba), también han apoyado con fuerza para que esta propuesta se expanda y llegue a

todo el mundo.

Gloria María Abarca, una de las “constructoras de paz” de México, ha participado colaborando en esta sinergia educativa y han tenido su espacio en “el labo”; la antropóloga Noemí Pymal, fundadora de Pedagogía 3000, una corriente innovadora y transformadora en educación, ha compartido jugando en un laboratorio de juegos “piloto” que se realizó en formato- taller virtual durante junio, que significó un gran impulso por parte de su equipo. Tanto los talleres como los cursos no solo plantean juegos durante su dictado sino que también combinan y potencian la tecnología. Se hace uso de dicha tecnología para enseñar a utilizar proactivamente. Esta propuesta de innovación lúdica y creatividad en tiempos de virtualidad y de Pandemia Mundial, hace que no nos quede “otra opción” que reinventarnos y usar todos los recursos disponibles que tenemos a nuestro alrededor sin salir de casa.