

#### PALABRAS CLAVE

Juego,  
Ludoteca,  
Diseño,  
Participación,  
Narrativa

#### KEYWORDS

Play,  
Playground,  
Design,  
Participation,  
Narrative

## DISEÑO DE DISPOSITIVOS LÚDICOS. ENTRE MATERIALIDADES Y NARRATIVAS

*DESIGN OF PLAYGROUND DEVICES. BETWEEN MATERIALITIES AND NARRATIVES*

#### > SANDRA MARIEL WELLER

Universidad de Buenos Aires  
Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo  
Secretaría de Investigaciones  
Centro de Heurística

#### RECIBIDO

20 DE ABRIL DE 2021

#### ACEPTADO

30 DE ENERO DE 2022



EL CONTENIDO DE ESTE ARTÍCULO  
ESTÁ BAJO LICENCIA DE ACCESO  
ABIERTO CC BY-NC-ND 2.5 AR

#### > CÓMO CITAR ESTE ARTÍCULO (NORMAS APA):

Weller, S. M. (Noviembre de 2021 – Abril de 2022). Diseño de dispositivos lúdicos. Entre materialidades y narrativas. [Archivo PDF]. *AREA*, 28(1), pp. 1-17. Recuperado de [https://www.area.fadu.uba.ar/wp-content/uploads/AREA2801/2801\\_weller.pdf](https://www.area.fadu.uba.ar/wp-content/uploads/AREA2801/2801_weller.pdf)

## RESUMEN

Este artículo se propone presentar las ludotecas como espacios de interés e incumbencia para el campo del diseño. Las ludotecas son espacios de oportunidad para la protección y el cuidado de niños, niñas, adolescentes, adultos y adultos mayores y, siendo parte del espacio público, son de interés para garantizar a cada comunidad una mejor gestión de los derechos vulnerados. Presentaremos algunos modos de involucrarnos con las problemáticas personales, contextuales y disciplinares, esperando encontrar algunos hitos recurrentes que puedan ser valiosos para que los proyectos de arquitectos y diseñadores lleguen a las comunidades como intervenciones situadas, acordadas, viables, transformadoras y con proyección de continuidad.

## ABSTRACT

*This article aims to present toy libraries as spaces of interest and concern for the field of design. We will present the contribution of play and games to the development of populations. The toy libraries are spaces of opportunity for the protection and care of children, adolescents, adults, and the elderly and, being part of the public space, they are of interest to guarantee to each community a better management of the violated rights. We will present some ways of getting involved with personal, contextual, and disciplinary problems, hoping to find some recurring milestones that may be valuable for the projects of architects and designers to reach communities as interventions that are situated, agreed, viable, transformative and with a projection of continuity.*

### > ACERCA DE LA AUTORA

SANDRA WELLER. Arquitecta, por la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU) de la Universidad de Buenos Aires (UBA). Estudió Escenografía con el Prof. Arq. Gastón Breyer. Trabaja en el Centro de Heurística de la FADU-UBA desde 2002 y es Adjunta de Heurística en la misma facultad. Es Docente de Introducción al Conocimiento Projectual 1 y 2 en el Ciclo Básico Común (CBC) de la UBA. Es Investigadora FADU: dirige el proyecto “Espacios para la Infancia. Desafíos poético-proyectuales”. Dicta Seminarios de Diseño de Juegos y Espacios Lúdicos mediante Prácticas Sociales Universitarias (Premio 2016 Secretaría de Extensión

de la UBA). Es Investigadora UBACyT categoría III. Dicta workshops y seminarios para diplomaturas en la Universidad Metropolitana para la Educación y el Trabajo (UMET) y Programas de Formación en Políticas Públicas (Instituto Internacional de Planeamiento de la Educación-IIPE Unesco, Argentina, Juegotecas en Salud, entre otros). Ha presentado trabajos en congresos sobre la enseñanza de la Arquitectura y el Diseño, y los aportes del juego al proceso de diseño. Estudia las Infancias, el contexto y las problemáticas derivadas. Es asesora profesional en organismos municipales. ✉ <[sandramarielweller@gmail.com](mailto:sandramarielweller@gmail.com)>

## Presentación

En el marco de la investigación “Espacios para la infancia. Desafíos poético-proyectuales”, que impulsamos desde 2013 en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires, nos dedicamos a estudiar los procesos implicados en el diseño de juegos y espacios para la infancia, a los fines de comprender cómo se generan propuestas transformadoras para la sociedad.

Este artículo se propone compartir algunas reflexiones surgidas de la investigación-acción que desarrollamos durante los seminarios interdisciplinarios dictados para estudiantes y graduados en Arquitectura, Diseño Gráfico, Diseño Industrial, Planificación y Diseño del Paisaje, Diseño de Indumentaria, Diseño Textil y Diseño de Imagen y Sonido. Hemos articulado el aprendizaje-servicio con escuelas públicas y con programas de recreación educativa de la ciudad y de la provincia de Buenos Aires, implicándonos en el funcionamiento de diversos espacios destinados a las actividades de juego, especialmente aquellos que tienden a fortalecer los procesos de socialización. Como ejemplo, diseñamos y construimos juegos que fueron destinados al Club de Chicos y Jóvenes del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires.

Sus propuestas –culturales, artísticas, lúdicas y deportivas, de acción comunitaria– conviven con las graves problemáticas cotidianas –discriminación, violencia, exclusión, entre otras– que los niños –ante la imposibilidad de elaborarlas– replican en sus acciones, aunque sea en el marco de actividades recreativas. Nos propusimos visibilizar estas problemáticas en la población estudiantil de la FADU para generar aportes transformadores (Weller, Castillo, Knell y Estévez, 2018).

Estos espacios, ludotecas, se constituyen como espacios de oportunidad para la protección y el cuidado de niños, niñas, adolescentes (en adelante NNA), adultos y adultos mayores. Como espacio público, son de gran interés para generar propuestas situadas en cada comunidad, posibilitando un mejor desarrollo a partir del abordaje y la gestión de los derechos vulnerados. La Convención de los Derechos de los Niños, Niñas y Adolescentes, como tratado internacional adoptado por la Asamblea General de Naciones Unidas el

20 de noviembre de 1989, establece que los estados que lo ratifiquen deben asegurar de manera obligatoria que todos los menores de 18 años gocen de los derechos contenidos en él sin distinción de raza, color, idioma, nacimiento o cualquier otra condición de la niña o el niño, de sus padres o de sus representantes legales. Es el tratado más ampliamente ratificado por todos los países del mundo. Fue firmado por 190 países, con excepción de Somalia y Estados Unidos de Norteamérica.

Nuestro país ratificó la convención en 1990 y en 1994 le otorgó rango constitucional. Desde entonces el Estado Argentino está obligado a garantizar todos los derechos establecidos en la convención a todos los niños, niñas y adolescentes que viven en nuestro país. La Ley 26061 de Protección Integral de los Derechos de la Niñas, Niños y Adolescentes (2005) establece la aplicación obligatoria de la convención<sup>1</sup>.

Durante el año 2018 distintas áreas del gobierno llevaron a cabo una investigación, cuyo resultado fue publicado en 2019 con el título *Espacios lúdicos en la Argentina*<sup>2</sup> (Clivaggio, 2019). Reconoce la vacancia respecto de la información de espacios lúdicos en el territorio nacional y se propone un estudio exploratorio que abone al desarrollo de políticas públicas que fortalezcan, potencien o desarrollen propuestas que garanticen el derecho a jugar de NNA. En el relevamiento detectaron que recién en la década de los noventa el Estado genera cambios en su rol respecto de las políticas sociales y se centra en programas de reducción de la pobreza, asignando:

Responsabilidades a individuos y/u organizaciones comunitarias en relación a su propia condición de vulnerabilidad. [...] fueron estos grupos de vecinos organizados –con un rol preponderante de la mujer– que se encontraban para llevar adelante las acciones necesarias para preparar alimentos, para el cuidado de niños, para el reclamo de mejoras en las condiciones de habitabilidad del barrio, para promover mejoras en torno a la salud, etc. Asumieron una doble función de gestionar y reclamar (2019, p. 42).

En la investigación se plantea que, a partir de los primeros años de este siglo, diversas organizaciones sociales nacidas para la emergencia, fueron favorecidas por políticas sociales, desde los Programas de Transferencias de Ingresos, recursos que les

1. Para la Constitución Argentina los NNA tienen derecho a tener un nombre y una nacionalidad, a que los cuiden y protejan, a expresar sus opiniones y sentimientos, a estar informados e informar, a que se respeten sus ideas, creencias, cultura y lengua, a la educación, a una vida digna, a jugar, a que se proteja su intimidad.
2. Es el resultado de una investigación desarrollada entre el Programa de Juegotecas Barriales del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, el Programa Juntos construimos Ciudadanía de la Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia, y la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires, llevado a cabo durante 2018.

permitieron desarrollar nuevas acciones y líneas de trabajo, generalmente en torno a los derechos, entre ellos el derecho al juego. Muchas de estas propuestas no están alcanzadas actualmente por políticas públicas –que las acompañen ni las regulen– y tienden a vivir inestabilidades y mutaciones permanentes. Por lo general las actividades de juego complementan alguna necesidad básica insatisfecha, como la alimentación y/o el apoyo escolar. Su gran aporte es territorial porque construyen vínculos de proximidad y confianza. Están a cargo de los referentes barriales y se sostienen por donaciones de la comunidad; por lo tanto, los recursos y materiales lúdicos no responden a una planificación educativa ni mucho menos al campo del diseño. Fueron los más reticentes a compartir sus experiencias. Los voluntarios para ser encuestados fueron 150 en todo el territorio nacional, y dan cuenta solamente de los espacios lúdicos que abrieron sus puertas a partir del año 2000, aunque el 67% fueron abiertos entre 2015 y 2018. En su mayoría son casos con dependencia gubernamental (48%), los otros son gestionados por organizaciones de la sociedad civil (40%), mixtos (8%), por asociaciones civiles o fundaciones, por instituciones religiosas, por privados (3%) (Clivaggio, 2019, p. 56).

¿Qué materiales utilizan estos espacios lúdicos para jugar? Si bien no es necesaria una materialidad para que exista el juego, todos manifiestan el uso de juegos, juguetes, materiales no estructurados y libros. Sobre los juguetes, se registran dos casos, según Clivaggio: cuando un objeto deviene juguete –el jugador lo activa como tal– y cuando un juguete es un objeto producido especialmente en el marco de una sociedad, una política y una economía, siendo el adulto quien orienta el proceso de juego. Sobre el material no estructurado se incluyen descartables y artículos de librería, por los escasos recursos que requieren. En la investigación se desarrollan algunos conceptos sobre el juguete –de producción industrial– citando definiciones de autores reconocidos localmente, pero no desarrolla un abordaje sobre las situaciones de juego en relación con la materialidad (p. 83).

Es notorio un creciente interés por parte de los municipios por potenciar los espacios de juego para las poblaciones infantiles, motivado en parte por las políticas nacionales que se encauzan a partir de la Ley 26061 (2005). Por otra parte, el impulso viene de actores civiles que ya trabajaban en sus ámbitos de referencia<sup>3</sup> y durante este período de

virtualidad obligada por la pandemia de la COVID-19 comenzaron a difundir sus conocimientos a través de las redes: encuentros, conferencias, difusión sobre las múltiples formas del juego, entre otros. En este marco, se generó un intercambio muy valioso que derivó en espacios de formación para ludotecarios, desde miradas interdisciplinarias y experimentadas. Pero a la vez, esta red está sostenida por profesionales de la educación, psicopedagogía, salud, trabajo social, recreación y/o en algunas ramas del arte y registramos muy escasos aportes de especialistas en arquitectura y/o de las distintas ramas del diseño para proponer materialidades.

Es nuestro interés plantear que el diseño de las ludotecas y sus dispositivos lúdicos es un problema vacante y de incumbencia de nuestras disciplinas, y se presenta como oportunidad para poner en valor nuestras capacidades y dar las respuestas espaciales y objetuales a las necesidades de las poblaciones para el desarrollo de las actividades lúdicas que las nuclea. Por otro lado, podemos dar curso al ejercicio de nuestra responsabilidad como profesionales-ciudadanos implicados en el devenir de nuestra cultura, aportando a una mejor condición de vida colectiva.

Nuestro desafío es abordar diversas problemáticas de índole personal, comunitaria y disciplinar, y estudiar los aportes de casos concretos de las ciudades de Rosario y Santa Fe, esperando encontrar algunas pautas –generales y particulares– que orienten los procesos, en pos de plantear una posible estrategia proyectual para el diseño de ludotecas.

## El valor del juego

Entre sus múltiples funciones, una ludoteca, ofrece un espacio para el juego compartido, constituyéndose en lugar de disfrute y también en herramienta para que niños y niñas se sientan contenidos, queridos, escuchados y estimulados en la expresión, la elaboración de conflictos, la construcción de la autoestima y la estimulación de espíritus creativos. A través de experiencias lúdicas y de juego, podemos abrir muchas puertas que aporten a superar las dificultades de la cotidianidad, desafiándolos a desarrollar la curiosidad, la imaginación, la colaboración, el diálogo, una sana convivencia y, sobre todo, para que formen parte de la construcción de nuestro legado cultural. Pensando el juego en un sentido universal, no impulsado por un interés sectorial (para un aprendizaje concreto, o como proceso de cura) sino el juego libre e

3. El programa “La Ciudad de los niños y las niñas” que propuso Francesco Tonucci en 1995 desde su ciudad natal Fano, Italia, fue expandiéndose como red internacional. En los últimos meses, nuestro país multiplicó las adhesiones de municipios. Se genera un gran aporte a nuestro territorio por la mirada sobre las infancias. Reconoce a los niños como ciudadanos capaces de expresar cómo y a qué quieren jugar y los invita a pensar juntos las características de cada ciudad, mediante un sistema de Consejos Infantiles.

in-disciplinado, la acción de jugar por jugar ofrece enormes aportes al desarrollo personal y social de las poblaciones y, en particular de las infancias y la juventud. Si esto sucede, repercute proyectando los beneficios en las familias y en toda la sociedad. El juego, como mediador en las prácticas sociales, contribuye a mejorar todos los aspectos del crecimiento y desarrollo, al ritmo que cada niña y niño necesita. Más allá de las situaciones particulares que trae el distanciamiento social y preventivo en tiempos de pandemia –como la originada por la COVID-19–, nuestra sociedad acusa algunas problemáticas que es necesario atender –como pobreza de índoles diversas, violencias, exclusiones, desamores o excesos de amor– que dejan a muchos en estado de vulnerabilidad.

En acuerdo con María de los Ángeles (Chiqui) González, la infancia es un momento de la vida en que lo conceptual aún no existe, y lo único que existe es lo que tiene forma. Una niña o un niño es puro cuerpo en el que pega el sol, duele un golpe o moja la lluvia. Las niñas y los niños nos necesitan como puentes para acompañarlos en los procesos de comprensión de aquello que les pasa en relación a lo que construyen como significado y se imprime en su memoria. Nos necesitan para acompañarlos en la exploración de su capacidad de trasladarse –en ida y vuelta– de lo real a lo imaginario, como recurso para transformar los miedos en metáforas, en los diferentes lenguajes del arte y para construir el sentido de pertenencia.

Recién en los últimos años pensamos en los juegos como *objetos de diseño*. Las industrias necesitan grandes producciones para ser rentables, generando necesidades de consumo e impulsando ventas masivas. Allí no hay lugar para las particularidades y son pensados para sujetos genéricos. La mayoría de los juegos todavía arrastran una mirada sexista, de roles sociales, de competencia, con colores que siguen acentuando la separación entre lo femenino y lo masculino, sin lugar a otras diversidades, entre otras cuestiones que remarcan modelos instalados a reproducirse en la sociedad. Esta oferta, que por suerte ya no es la única, seguirá conviviendo entre nosotros. ¿Qué podemos hacer?

Es una oportunidad para que los diseñadores y ludotecarios desarrollemos –cada uno desde sus propios saberes– soluciones de diseño conjuntas, que admitan que nuestras niñas y nuestros niños jueguen juntos.

Que se desarrollen en el marco de una ética del encuentro más que en una ética del poder y del control, que al fin de cuentas se terminará reflejando en nuestra cultura. ¿Cómo podemos relacionar una propuesta material con estas intenciones? Las configuraciones espaciales y objetuales median en las prácticas culturales y, a la vez, condicionan los comportamientos de los grupos sociales, colaborando en la transformación de nuestro hábitat. Sin embargo, tendemos a naturalizar aquello que la cultura nos ofrece, aunque las formas de la misma deban actualizarse. Entendemos al diseño como proyección al futuro, que compone nuevos problemas a partir de intuiciones y de la consciencia de que algo tiene que cambiar. Al respecto Edgar Morin (1999) advierte:

Hay una inadecuación cada vez más amplia, profunda y grave entre nuestros saberes divididos, fragmentados, compartimentados entre disciplinas, y, de otra parte, realidades o problemas cada vez más multidisciplinares, transversales, multidimensionales, transnacionales, globales, planetarios (p. 15).

Consideraremos el diseño desde sus múltiples dimensiones –socioculturales, histórico-simbólicas, económico-productivas, ético-políticas y físico-afectivas– y desde esta amplitud abordaremos los dispositivos lúdicos.

## Los dispositivos lúdicos

Según el diccionario de la Real Academia Española (s.f.), un “dispositivo” significa: que dispone/ que ofrece un marco (legislación)/ mecanismo o artificio para producir una acción prevista/ organización para acometer una acción/ disposición, expedición y aptitud.

Son definiciones que admiten al dispositivo tanto como sustantivo, adjetivo y verbo.

Si recuperamos las definiciones de la RAE antes presentadas y pensamos la ludoteca en el campo de la recreación-educativa, entendemos al dispositivo como herramienta integral, que nos permite construir una definición más compleja, que puede sintetizarse en la fórmula de la página siguiente.

¿Por qué una fórmula matemática? Porque este tipo de pensamiento abstracto nos permite, bajo su lógica de las generalizaciones, poner en jerarquía, orden y síntesis los datos más relevantes y generar así una estructura

$$\text{PLANIFICACIÓN} = \frac{\text{DISPONER (actitudes + aptitudes) + RECURSOS (materialidades)}}{\text{INTENCIONES + ORDEN ESPACIOTEMPORAL}} = \frac{\text{POSIBILIDADES}}{\text{PROPOSITOS}}$$

entre ellos. Desde un pensar integrador, el todo es más que la suma de las partes, ya que cada parte funciona de manera interdependiente en ese conjunto, sinérgicamente. Este es un concepto clave del pensamiento del diseñador: relacional y sistémico.

## Estrategia proyectual

El pensamiento proyectual aporta algunos conceptos, que esperamos sean clarificadores para el diseño o rediseño de una ludoteca. Se nutre de una forma de mirar la realidad que colabora con la composición del problema atendiendo a pautas, técnicas y operaciones para que los dispositivos funcionen como sistemas lúdicos.

Como artificio, dividiremos la problemática del diseño en sub-problemas, abordando las interrelaciones entre el juego, los dispositivos lúdicos, los actores, el territorio, el tiempo, los recursos materiales con relación al sentido de ofrecer nuevas propuestas. Esperamos encontrar formas en que este sistema lúdico pueda encauzarse hacia la satisfacción de los derechos de NNA.

### Sobre la planificación general: miradas sobre los recursos, las actuaciones en relación con las particularidades territoriales

#### *Por una propuesta situada, viable y transformadora*

En el camino hacia una planificación general, ¿cómo puede el ludotecario habilitar a otros –y habilitarse– en las particularidades suyas, de los integrantes de su equipo, y de NNA que asisten?

Los entornos físicos condicionan los comportamientos y, según las características, pueden inhibir o posibilitar situaciones que estimulen la motivación y la creatividad.

Para generar propuestas situadas y viables, es clave atender las particularidades de los distintos actores y de su contexto sociocultural. La matriz lúdica<sup>4</sup> del equipo ludotecario es el punto de partida, aunque podría condicionar su producción, proyectando juicios previos y supuestos que a veces no coinciden con el resto de los actores. Para comprender las necesidades en relación modo cultural de una comunidad, el ludotecario debiera proyectarse más allá

de sus propios intereses, resignificando sus conocimientos –comunitarios, recreativo/ pedagógicos–, y proponiendo un nuevo sentido a su hacer profesional.

Su posicionamiento lúdico implica estar de un modo particular en el mundo, flexible, atento, implicado, que puede ser punto inicial para proponer, interactuar y comunicarse, testear ideas y verificarlas, construyendo grupalidad desde la ética y la responsabilidad ciudadana.

¿Cómo entender la dinámica de un territorio a intervenir? Tomaremos prestada la Teoría del Juego Social de Carlos Matus (2008), porque en la misma toma todos los elementos y características del juego para poder comprender qué sucede en una sociedad. Plantea que el territorio está compuesto por *actores, ambiente y mediadores*. Que los actores poseen destrezas y actúan regulados por un marco legal y reglas, generando múltiples flujos de actividad. Es un juego de simultaneidades e historicidad pues cualquier situación se enmarca en un proceso histórico, que habrá que comprender para poder actuar en consecuencia.

Agrega que todas actividades se desarrollan en interacción de los componentes y considera clave la interdependencia, que al igual que en una partida de ajedrez, para decidir una jugada se depende de la jugada de los otros actores. Este proceso social constituye un proceso colectivo y, por ser colectivo, es conflictivo porque subyacen intereses y, por ende, tensiones. Sea que los actores compitan o colaboren, este juego social se construye entre todos: se conforman estructuras de poder y de comunicación, siendo algunos los que están en posición de determinar las reglas, con el consiguiente avance de desigualdades en todos los aspectos.

#### *Los aportes de los procesos de participación*

Cada ludoteca tiene características que la hacen única: la metodología propuesta por el ludotecario, las características de NNA asistentes, las instalaciones que posee, su relación con el entorno.

Situar NNA en el centro del proceso de cambio, permite pensar un escenario que presente al colectivo sociocultural, plasmando la identidad de la comunidad, para que todos puedan vivirlo, habitarlo, cuidarlo,

4. Ana Quiroga (1985) define como matriz o modelo interno de aprendizaje a la modalidad con la que “cada sujeto organiza y significa el universo de su experiencia, su universo de conocimiento. Es una estructura compleja y contradictoria, socialmente determinada, que se va construyendo a lo largo de la trayectoria de aprendizajes. Incluye aspectos conceptuales, emocionales, afectivos y esquemas de acción y sintetiza en cada aquí y ahora los obstáculos y potencialidades de cada sujeto. Es una estructura en movimiento susceptible de transformación” (p. 35). Muchos de sus aspectos, dice Ana Quiroga, no acceden a la conciencia, por eso su carácter implícito y la tendencia a actuarlos sin problematizarlos.

compartirlo, apropiarlo y desarrollar el sentido de pertenencia.

Mediante un proceso participativo, un espacio común se vuelve espacio público, haciéndose presentes todas las voces. Si pensamos juntos la transformación del espacio, todos podemos aprender durante el mismo proceso. Es una manera de poner a disposición herramientas en la resolución de situaciones problemáticas.

Según Unicef España (2015), la confianza y la competencia para participar se adquieren gradualmente, con la práctica. No se puede esperar que, repentinamente, los niños, al cumplir la mayoría de edad, se conviertan en adultos responsables y participativos sin ninguna experiencia previa en las habilidades y responsabilidades que ello conlleva.

La participación es, por tanto, un derecho y una responsabilidad, ya que implica compartir las decisiones que afectan a la vida propia y a la vida de la comunidad en la cual se vive. Hay diferentes metodologías participativas: consultas, talleres de co-creación, asambleas y otros mecanismos para hablar/expresar ideas sobre lo común. Conviene diferenciar los distintos modos de participación, que pueden estudiarse mediante la Escalera de Hart<sup>5</sup>.

Se espera que NNA experimenten confianza en su capacidad transformadora para trasladarla a otras situaciones de su vida.

### *Los territorios personales en los paisajes compartidos*

¿Cuál es el territorio donde uno se siente más uno mismo? ¿Será la ludoteca la que brinde la oportunidad para la exploración y ese reconocimiento? Deleuze –quien usa conceptos del mundo animal y vegetal– plantea que la palabra “territorio” refiere a la potencia particular de cada individuo. Pregunta ¿qué es el territorio de una garrapata?, ¿de un arbusto?, ¿de un caballo?, ¿de un hombre o mujer? Y contesta que el territorio “es el espacio que ocupa un cuerpo vivo mediante los afectos de los que es capaz”. La potencia busca crecer y anexarse más territorio. Los seres vivos poseen un territorio que no se delimita por contornos fijos, sino que está en continuo movimiento porque está determinado por la fuerza vital de cada cual. Un territorio no se delimita desde afuera. No es una propiedad privada. Y aclara: cuando no actúa la violencia de los otros, el territorio crece hasta el límite de sus propias fuerzas. El territorio es devenir, se deja invadir o invade, se puebla, se desertiza (Larrauri, 2000).

## **Sobre las experiencias lúdicas: de sus efectos en las personas y sus hábitos**

### *La ludoteca como espacio público*

Jordi Borja y Zaida Muxí (2003) escriben:

La historia de la ciudad es la de su espacio público. Las relaciones entre los habitantes y entre el poder y la ciudadanía se materializan, se expresan en la conformación de las calles, las plazas, los parques, los lugares de encuentro ciudadano, en los monumentos. La ciudad entendida como sistema, de redes o de conjunto de elementos –tanto si son calles y plazas como si son infraestructuras de comunicación (estaciones de trenes y autobuses), áreas comerciales, equipamientos culturales, es decir, espacios de uso colectivos debido a la apropiación progresiva de la gente– que permiten el paseo y el encuentro, que ordenan cada zona de la ciudad y le dan sentido, que son el ámbito físico de la expresión colectiva y de la diversidad social y cultural. Es decir que el espacio público es a un tiempo el espacio principal del urbanismo, de la cultura urbana y de la ciudadanía. Es un espacio físico, simbólico y político (p. 8).

Por lo tanto, si los espacios públicos organizan la vida social y vinculan a los habitantes, se transforman en puntos de referencia que los orienta. Se genera así un mecanismo de identificación y apropiación, habilitando el sentido de pertenencia, que otorga seguridad y alienta el respeto por lo común.

### *La identidad en las formas que adopta el espacio público*

Las formas pueden resultar condicionantes tanto para la acción como para los pensamientos y sentimientos porque interpelan las representaciones simbólicas de los participantes. Las materialidades no son ingenuas: esconden, detrás de la apariencia, mensajes políticos, éticos y sociales, que representan modos de entender y representar el mundo. Las materialidades se presentan a través de formas concretas, con características y cualidades que condicionan los comportamientos humanos, pudiendo modificar desde simples posturas hasta alteraciones en la sociabilización. Se ponen en juego cuestiones fundantes para la construcción de la identidad: la diferenciación de lo público y lo privado, de lo propio y lo ajeno, de la inclusión y la pertenencia, de la frustración por ser inhábil o porque la escena no me considera en mis posibilidades.

5. “La Escalera” propuesta por Roger Hart (citado en Unicef España, 2015) nos invita a reflexionar sobre el papel real y el valor dado a la opinión de NNA en los procesos de participación.

Cuando observamos la realidad, interpretamos su complejidad realizando un proceso de síntesis que nos permite leer sus formas asimilándolas a formas geométricas conocidas –cuadrado, círculo, triángulo, también otras formas blandas–. Armamos en nuestra mente combinatorias entre las mismas (suma, resta, superposiciones). Tratamos de ponerle nombre, ya que la palabra nos da seguridad, porque lo que vemos está en terreno conocido.

Pero antes de este análisis racional, hay un primer impacto perceptivo, sensible. Sea el conjunto o un detalle que capturen nuestra atención, su presencia activa nuestras sensaciones y convoca nuestra memoria emotiva. En la arquitectura, existen elementos que, de tan cotidianos, no los diferenciamos.

Entre ellos, los muros divisorios, que expresan límites, como por ejemplo los que separan urbanizaciones de barrios cerrados y otros a modo de barreras: rejas, escaleras, vías rápidas, desniveles. Algunas veces están allí para cuidarnos de ciertos riesgos (el paso de trenes, entre otros) pero otras, son divisiones simbólicas que resultan expulsivas. Aunque no sepan decodificar, las niñas y los niños intuyen la exclusión, pudiendo generarles incompreensión, frustración, resentimiento, envidia. Estos sentimientos y emociones podrían transformarse en el origen del vandalismo y de la violencia adolescente, manifestación que da cuenta de un reclamo por ocupar un *lugar*, por ser mirados, por pertenecer, por tener lo que se les muestra como valioso, pero ellos sienten que no podrán alcanzar.

A través de las transformaciones históricas, los juegos reflejan el espíritu de cada época –y de cada localización–. Permanecen vigentes hasta que se visibiliza la necesidad de actualizarlos, y algunos actores van impulsando los cambios. Pero no es fácil. Hoy todavía prevalecen los juegos de guerra, de poder y de competencia –frente a los juegos de colaboración–; los juegos y juguetes diferenciados por género según los estereotipos de lo masculino y lo femenino, o modelos de roles sociales preestablecidos. Se naturalizan ciertas *caracterizaciones de la normalidad*, pero ¿quién determina la normalidad?

### ***Los acontecimientos como procesos lúdicos para construir conocimiento***

Un acontecimiento habilita un proceso de conocimiento. Según Lev Vygotsky (2009), el conocimiento se genera mediante un proceso de doble formación: en un primer momento la apropiación, que se da de modo

intersubjetivo, o sea fuera del sujeto; luego la internalización, que se da de modo intrasubjetivo, o sea hacia el interior del sujeto.

Un proceso de conocimiento consiste en el desarrollo de la capacidad de formar representaciones –imágenes mentales– que reflejen la situación del mundo objetivo y se rehagan en ella en forma de acción. Esa representación no es la realidad, es un reflejo-imagen, resultado de su encuentro con la propia historia, con el bagaje cultural, con la biografía. La representación tiende a fijar los aspectos que, de un modo u otro, fueron percibidos por la persona. Consecuentemente la representación refleja el mundo exterior más profundamente que las sensaciones.

Mediante los dispositivos lúdicos, proponemos organizar secuencias de actividades guiadas por un eje ordenador, a modo de hitos. En ocasiones, esta sucesión puede derivar en un acontecimiento (prefijo “a-”, y del verbo “contingere”, que puede traducirse como “suceder”): irrumpe, como suceso extra-ordinario y de manera novedosa, en la vida de las personas.

Durante un acontecimiento, el tiempo cotidiano es otro, es poético, acusando diferencias y contingencias: lo olvidado, lo inesperado, lo remoto, lo absurdo, lo exagerado pueden generar situaciones extraordinarias que provocan el asombro. Cuando algo acontece, nada vuelve a ser igual porque se produce algún tipo de transformación, que tiene efectos en todos los presentes. Un acontecimiento se vive como un momento colectivo, que desestabiliza y destruye la fijeza de las estructuras conocidas como mundo, y de las estructuras de mi relación con el mundo, ya que, como afirma Deleuze (1986), el acontecimiento “destruye al sentido común como asignación de identidades fijas” (p. 62).

### ***Pensar el dispositivo desde el destinatario y su experiencia como jugador***

Una ludoteca convoca múltiples roles y actores –que a veces coinciden en la misma persona–: organizadores, ludotecarios, ayudantes (especialistas, colaboradores, cocineros, personal de limpieza, entre otros), NNA y sus familias.

Si bien se nombran los actores desde un modo genérico, cada uno tiene sus particularidades: historias, trayectorias y experiencias personales, costumbres y hábitos sociales que representan a una cultura de pertenencia. Cada biografía condiciona el modo de pensar y de actuar frente a hechos concretos compartidos. Cada mirada está

teñida, filtrada por los propios lentes y cada uno percibe involucrando tanto la memoria como su representación simbólica, casi como acto reflejo de lo que han significado las experiencias pasadas.

Entre los modos de pensar-decir-actuar-sentir, diferenciamos modos más corporales (del bailarín), más manuales (del artesano, del sastre), más técnicos (del constructor, del astronauta), más lógicos o abstractos (del matemático, del científico), más artísticos (del poeta, del escultor), más místicos (del profeta, del religioso), más relacionales, más conectivo, más organizativo.

Si bien hay rasgos que hacen a nuestra forma de estar en el mundo, ningún modo existe en nosotros con presencia única, sino que los combinamos según el problema a resolver. Por ejemplo, un bailarín necesita de su inteligencia corporal pero también de conocimientos técnicos, y además del desarrollo de su arte porque le imprime a su actividad esa particularidad que lo destaca entre los otros bailarines.

Según Víctor Pavía (2006), en una propuesta de juego que va “más allá de un entretenimiento circunstancial, late la promesa de lo emocionante” (p. 43). Relacionarse con un hacer de modo lúdico implica la búsqueda de un estado afectivo breve e intenso que supone un enorme interés, *ser parte de*.

La emoción “es lo que da el verdadero sabor a todos los placeres relacionados con el juego” (Elias y Dunning, 1992, p. 96).

Para el desarrollo de cualquier actividad se necesita que el espacio invite a involucrarse, a sentirse confiado y mantenerse inmerso en la situación colectiva, desde la individualidad.

### **Sobre los paisajes lúdicos: de morfologías, criterios de orden y narrativas**

#### *Las vivencias y los recursos narrativos*

Las niñas y los niños viven la experiencia de habitar como una conquista, tanto funcional como simbólica. Habitan los múltiples espacios, percibidos como una totalidad y como un continuo. La experiencia espacial es estructurante y se captura desde múltiples dimensiones: la corporal, la emocional, la sensorial, la cognitiva, todas ellas superpuestas. Desde que nos levantamos, desayunamos, caminamos hasta la escuela o ludoteca, nos movemos entre el adentro y el afuera. En la experiencia damos cuenta de ubicaciones, de dimensiones y fundamentalmente de distancias y de escalas –relaciones respecto de nuestro propio cuerpo–. Verticalidades, climas, inseguridades,

arrinconamientos, centralidades, gradientes de luz y de múltiples contradicciones que nos provocan distintas emociones, algunas placenteras y otras no tanto.

El espacio-tiempo es indivisible e invita a los movimientos y desplazamientos, guiados por fuerzas-vectores que marcan direcciones y que posibilitan recorridos, alternativas de itinerarios: invitan a vivir experiencias de distinto tipo: un espacio corredor al *ser conducido* o un espacio abierto que *no me presiona y permite elegir*. Parafraseando a Ítalo Calvino (1998), un escenario lúdico tiene un principio y un fin, un espacio que permite entrar, dar vueltas, quizá perderse, encontrar en cierto momento la salida, o tal vez varias salidas, la posibilidad de dar con un camino para salir; constituye un escenario como conjunto de memorias, deseos, signos de lenguajes; lugar de intercambio de palabras, de deseos, de recuerdos.

Los dispositivos lúdicos invitan a conocer diferentes itinerarios:

- > Por paisajes desconocidos.
- > Por paisajes exóticos, culturas ajenas, extemporáneas.
- > Por paisajes urbanos, para la exploración en la propia ciudad.
- > Por paisajes del imaginario y el ensueño, lejos del espacio real.
- > Por paisajes de otros tiempos para el conocimiento y el aprendizaje de historias.
- > Por paisajes por la intimidad, para el despliegue del yo.
- > Por paisajes del encuentro y la empatía.

El espacio en una ludoteca puede ser montado y desmontado para dar lugar a la organización del conjunto de operaciones que allí se puedan realizar: recorridos, itinerarios, relatos que habilitan descubrimientos.

El diseñador tiene siempre un propósito.

La organización espacial responde a ese propósito y los espacios, objetos, materiales, juegos y juguetes son mediadores para las prácticas sociales propuestas. Roger Caillois (1986), estudioso de los modos de jugar, entiende el juego como reflejo y espejo de la cultura. Podríamos pensar, entonces en las formas sociales de vincularnos a fin de configurar los distintos dispositivos. La diseñadora Rosan Boch (2018) propone los entornos lúdicos expuestos en la Figura 1 (en la página siguiente). La rutina ordena, pero si prevalece en nuestro entorno, perdemos la capacidad de asombro y caemos en el acostumbramiento y en la



**Figura 1**

Principios para los entornos físicos del aprendizaje.

Fuente: basado en el esquema de Bosh (2018).

mera ejercitación de habilidades –de un lenguaje o de una técnica–.

En cambio, si alternamos esa previsibilidad con áreas cambiantes, inestables, interactivas permitirá desafiar a los niños a realizar acciones fortuitas, no acostumbradas. Estimularlos para resolver situaciones a partir de las solicitaciones de lo azaroso y lo inmediato en aspectos sociales, motrices, cognitivos, emocionales.

El entorno de la ludoteca puede adaptarse en cada ocasión para facilitar el desarrollo de metodologías lúdicas, generando un ambiente que acompañe a la creatividad, inspire, motive y estimule a los NNA.

Los espacios pueden ser pensados, o repensados, rediseñados y reestructurados para convertirlos en entornos dinámicos, confortables, flexibles y también organizados, capaces de adaptarse a exigencias metodológicas y tecnológicas, así como a las necesidades de todos los actores.

Conocer estos aspectos resulta necesario para poder plantear cualquier propuesta de mejora.

### Las cualidades funcionales

Para convertir los espacios en facilitadores del proceso de desarrollo, definiremos los componentes a considerar.

1. *El confort ambiental*: en un espacio interior, la calidad del aire hace un hábitat sano (la ventilación y la limpieza impiden que el aire esté viciado).
2. *El confort lumínico*: la falta de iluminación natural y vistas al exterior influye sobre los estados anímicos. La buena iluminación reduce esfuerzos visuales y favorece la concentración.
3. *El confort térmico*: el calor o frío extremos perjudica la salud e impide la concentración.
4. *El confort acústico*: un ambiente tranquilo y silencioso favorece el estado de calma, el proceso de aprendizaje, mejora la concentración y disminuye la conflictividad.
5. *El confort de la habitabilidad*: la alternancia entre espacios interiores y exteriores –patios y jardines– aportan distintas materialidades que ofrecen condiciones para

actividades de otra índole: encontrarnos bajo la sombra de los árboles, jugar con los sonidos de la naturaleza; también abre la posibilidad para explorar y despertar preguntas sobre los organismos vivos, entre otros, que derivan en múltiples beneficios para la salud.

6. *Accesibilidad para todos*: evitar barreras motrices y sensoriales.
7. *Seguridad para todos*: cuidar la materialidad, sin filos, sin tóxicos, sin peligros en la manipulación.
8. *La flexibilidad*: que permita distintas configuraciones espaciales, alternando modos de uso diverso y construcción de distintos dispositivos lúdicos. El mobiliario: versátil, móvil, flexible para dar lugar al juego y a la actividad lúdica sin distracciones. Posibles organizaciones:



**Figura 2**

Fuente: © La Urdimbre, un aula, múltiples funciones; tomado del curso Transformando el aula.

9. *Los materiales y juegos*: dejar solamente al alcance de la mano aquello que queremos que sea utilizado por NNA. Evitar la necesidad de control, favorecer la autogestión de NNA.
10. *El espacio* se hace significativo si se exponen las propias producciones como obras de arte: si son escultóricas, con posibilidad de ser rodeadas, si se pueden colgar, las paredes cobran vida permitiendo la exposición de las producciones, que pueden cambiar a lo largo del año y constituyen el registro de los procesos compartidos.
11. *Recorridos*: en los recorridos, proponer desafíos mediante diferentes juegos dispuestos para los momentos de desconcentración.
12. *Color*: el uso del color resulta estimulante, aunque no es conveniente sobresaturar.

### Las cualidades morfológico-perceptuales

La materialidad de los sistemas lúdicos existe, se presenta en una forma de latencia, esperando ser activada. Podemos pensarla como un sistema dinámico, a modo de organismo biológico, convocante y capaz de ser puesto en movimiento. Para invitar a la interacción, debe apelar a formas diversas de la sensibilidad y la razón: modos de ver, de pensar, de sentir, de expresar para llegar a todos, interpelar a cada uno, generando desafíos. Con el involucramiento se habilita la acción, y con ella las emociones y las experiencias. Un dispositivo, sea un espacio o un objeto lúdico, posee las siguientes características materiales:

- > *Propone un mundo novedoso*, que asombra, interesa e invita al niño a la inmersión.
- > *Ese mundo tiene códigos propios*, reglas, objetivos, lenguaje y mecánicas.
- > *Su estructura articula las reglas*, el territorio, las piezas y las acciones.
- > *Tiene coherencia interna*, sus componentes solo tienen sentido en el propio sistema.

Estos sistemas lúdicos favorecen el juego libre. Johan Huizinga (2007) sostiene que el juego es el hecho cultural primario, la forma elemental de las principales manifestaciones del espíritu humano y que el “espíritu del juego” es el verdadero principio creativo de la humanidad. Define el juego como:

Una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente (pp. 45-46).

¿Cómo verificamos que una materialidad satisface las experiencias de jugar? Decimos que la jugabilidad (tal como la usabilidad y la habitabilidad) está en relación con la eficacia de la propuesta y su materialización, midiendo la posibilidad de aprovechar todo su potencial para motivar a NNA a entrar en el juego, desafiar sus habilidades (según edad y capacidades del jugador), permitir la inmersión y la concentración; convocar emociones, satisfacer deseos, generar aprendizajes y permitir un uso eficaz para las mecánicas que propone.

Así planteado, el mejor juego es el que genera mayor interés y el que produce la mejor

experiencia, considerando las emociones que va a sentir, cómo se va a comportar y cómo lo va a afectar.

En este sentido, habrá que tener en cuenta al pensar la materialidad, que el comportamiento emocional del jugador depende de los sentimientos pre-asociados al objeto lúdico. Si el mismo evoca experiencias previas, pueden emerger emociones que afectan su capacidad de atención. También el estado de humor previo del individuo podría condicionar las experiencias. Si aspiramos a condiciones ideales, deberíamos proponer sistemas lúdicos basados en una neutralidad tal, que la presencia del juego no remita a otra situación, provocando asombro por su grado de novedad. Que no forme parte del repertorio habitual, pero a la vez, interpele, activando la memoria. Para lograrlo, proponemos que las propuestas estén basadas en los siguientes principios lúdicos:

1. *Principio de incertidumbre*, cuando no se conoce de antemano ni el camino a transitar ni el objeto a alcanzar. Funciona como motor de búsqueda y acción.
2. *Principio de indeterminación*, cuando el resultado es abierto y ofrece múltiples soluciones.
3. *Principio de interactividad*, cuando la materialidad permite la mejor interacción entre jugador y objeto.
4. *Principio de interdependencia*, cuando una jugada depende de la jugada del otro, como en el ajedrez.
5. *Principio de iteratividad*, cuando la planificación de una secuencia lúdica habilita que, en cada repetición, se incorporen factores de novedad y complejidad, anclándose el jugador en la seguridad que imprime lo ya conocido.
6. *Principio de improductividad*, cuando el juego no tiene un fin u objetivo a alcanzar, y vale el proceso.
7. *Principio de in-disciplinamiento*, cuando no responde a los intereses de alguna disciplina (no enseña, no cura).

Se trata de proponer una mirada renovada sobre lo acostumbrado a través de revisiones morfológicas (sobre las cualidades geométricas o perceptuales de las formas), de significación (sobre las tradiciones y costumbres, sobre los imaginarios colectivos) y de sintaxis (sobre aquellas leyes o criterios de organización que conforman una estructura: escalas, direccionalidades, relaciones espaciotemporales). Ofrecer narrativas de nuevos mundos posibles,

donde se evidencien con alta calidad los detalles, aportando a la ampliación de los repertorios culturales, pero sobre todo en la búsqueda de experiencias a través de las cuales los jugadores puedan alcanzar un *estado de fluidez*.

Mihály Csikszentmihályi (citado en Geirland, 1996) describió este estado como:

El hecho de sentirse completamente comprometido con la actividad por sí misma. El ego desaparece. El tiempo vuela. Toda acción, movimiento o pensamiento surgen inevitablemente de la acción, del movimiento y del pensamiento previos ... Todo tu ser está allí, y estás aplicando tus facultades al máximo. (Traducción de la autora).

En síntesis, el *fluir* puede describirse como un estado en el que la atención, la motivación y la situación se encuentran, dando como resultado una especie de armonía productiva o retroalimentadora.

El flujo no se da en un solo acto. Como se trata de experiencias, se parece a una comida gourmet: empieza con aperitivos, continua con ensaladas, luego el plato principal, luego el postre y el café. Pequeñas metas claras en un recorrido que se comprende más desafiante, complejo y significativo a medida que se atraviesa (Geirland, 1996. Traducción de la autora).

## Algunos casos de interés

El Tríptico de la Infancia en la ciudad de Rosario (La Granja de la Infancia, El Jardín de los Niños, y La Isla de los Inventos) y el Tríptico de la Imaginación en la ciudad de Santa Fe (El Molino, Fábrica cultural, La Esquina Encendida y La Redonda, Arte y vida cotidiana) son un claro ejemplo de construcción de un pensamiento que sirve a la experiencia humana. La centralidad se ubica en las niñas, los niños y los adultos que habitan los espacios, en comunidad. Son seis propuestas para la interpelación: disponer espacios propicios para que las niñas y los niños realicen una exploración acompañada, en un recorrido sin apuro, rompiendo el ritmo de la vida cotidiana, desde el cuidado del detalle y el relato hilvanado, que habilite acontecimientos, algo de carácter extraordinario. Están basados en ciertas decisiones, tanto de índole política como poética que implican tomar acción: en principio, conseguir

áreas de oportunidad en el espacio público y gestionarlas, generando algún interés para quienes las poseen; además, capacitar equipos que complementen roles desde la diversidad, anclarse en una poética y trabajar mucho, atendiendo a la diversidad del contexto y sus condicionantes.

Según su gestora Chiqui González (2021)<sup>6</sup>:

Los Trípticos nacieron como un desafío. A su vez, se presentaron como oportunidades colmadas de preguntas. ¿Era posible crear espacios públicos, permanentes, destinados al juego y la convivencia, a partir de los chicos, pero en realidad destinado al conjunto de la ciudadanía?

Aclara que los seis lugares están dispuestos como recorridos que contienen un trayecto dentro del otro, como Alicia atravesando espejos.

Se trata de integrar las dicotomías cuerpo-mente, teoría-práctica, forma-contenido, objeto-sujeto, así como superar la división artes y oficios, ética y estética, mediante los grandes impulsores del hombre y de la vida: el juego y el ritmo, la idea de recorrido, de trayecto, de viaje (González, 2021).

Entre las propuestas del Tríptico de Rosario, la Granja, orientada a la Primera Infancia propone:

Un espacio para descubrir árboles que son casas, lomas, puentes y un laberinto cerca del estanque, escuchar el agua y la danza del cuerpo. [...] Un espacio donde todo se transforma. Jugar entre el adentro y el afuera, ir de la casa al bosque y volver al encuentro con otros. El Anfiteatro. Bajo el sol y las estrellas, un punto de encuentro, debates, música, reuniones, teatro y momentos para compartir entre chicos y grandes (Cultura y educación, s.f.).

Ofrece espacios para pensar con las manos que combina texturas, materiales, creaciones, fórmulas y aromas.

*Amasar*. La magia de lo cotidiano transcurre en la calidez de una gran cocina. Con las manos en la masa hacemos el pan. [...] *Tejer*. En ronda tejemos cestos, lámparas y canastos. [...] *Moldear*. Manos fundidas en arcilla para modelar cosas de la vida cotidiana.

6. El escrito sobre el proyecto Chiqui González lo realiza en su nombre y en representación de las personas que crearon los Trípticos y los sostienen cada día.



1



2

[...] Saberes populares y científicos se enlazan entre aromas, pigmentos, yuyos y fórmulas. (Cultura y educación, s.f.).

En esta presentación de los espacios, se privilegian los recorridos y los desafíos de mundos nuevos, basados en la poética de lo cotidiano explorando la relación entre naturaleza y cultura.

En el Jardín de los Niños, se propone entrar en la poética de lo mítico, de la mecánica, de las vanguardias del siglo XX y el mundo de Leonardo da Vinci, “se trata de un parque como homenaje a la imaginación y a la creación” (Cultura y educación, s.f.).

Ya en la ciudad de Santa Fe, en el barrio General Dorrego se encuentra El Alero. Es un espacio comunitario nacido desde la articulación multisectorial: referentes barriales, asociaciones religiosas y civiles, diferentes áreas de gobierno trabajaron durante casi 10 años para poner en valor un barrio muy carenciado. Mediante un proceso participativo, fueron integrando el barrio a la ciudad mediante la pavimentación, el transporte público, la iluminación y otras infraestructuras. También surgió la necesidad de disponer de un espacio para la infancia, que contenga a las niñas y los niños fuera del horario escolar, para que no estén en la calle. Al reunirlos, también llegaban los hermanos mayores adolescentes y otros familiares o cuidadores que los acompañaban. Así se fue ampliando la oferta de actividades, atendiendo a la intergeneracionalidad y sus necesidades.

Actualmente ofrece espacios de juego, variados talleres –de gastronomía, de encuadernación, de huerta, de carpintería–, además de espacios para el ocio y el encuentro.

El área de juego infantil dispone tableros que organizan las materialidades proponiendo partes componentes de mundos específicos,

dejando en el jugador toda acción. La carga simbólica es la que el niño pueda imaginar, liberándolo a múltiples formas de jugar, bajo diferentes ritmos, intensidades, derivas. Destacamos la calidad de las materializaciones, tanto por la estética como en el cuidado extremo de todos los detalles.

El Molino, un antiguo molino harinero que hoy combina juego, creación y producción, entiende la construcción como poesía y el trabajo como un proyecto colectivo. Una Fábrica Cultural con materialidades nobles y articulación de programas de construcción para todas las edades; una forma de promocionar los vínculos afectivos y sociales. Traemos estos casos, porque no ofrecen juegos en un sentido tradicional, acostumbrados. Mucho menos los sistemas de módulos estándar con toboganes plásticos que se instalan en la mayoría de las plazas de la Argentina. Por el contrario, estos espacios se ofrecen a las poblaciones como

#### Fotografía 1

El Paisaje de la Granja, casa del bosque.

Fuente: registro fotográfico de la autora (2019).

#### Fotografía 2

El Paisaje de la Granja, Anfiteatro.

Fuente: registro fotográfico de la autora (2019).

#### Fotografía 3

Galería con los espacios para pensar con las manos.

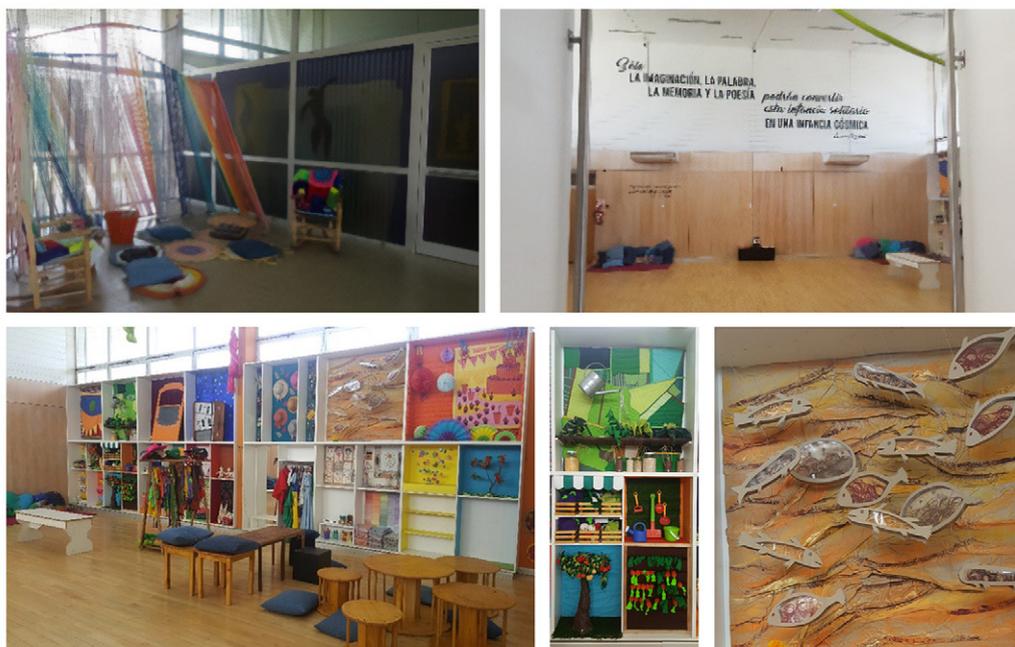
Fuente: registro fotográfico de la autora (2019).



fragmentos de un mundo en el que todos somos parte y tenemos lugar para participar de su construcción. Estas poblaciones no necesitan áreas apartadas para jugar. Según Francesco Tonucci (1996):

Los niños y las niñas necesitan tiempo, libertad y posibilidades para la acción y la imaginación: necesitan la ciudad entera (p. 110).

Es lo mismo que necesitamos todos, una ciudad que sea inclusiva, participativa, equitativa y emotiva, una invitación a explorar en el mundo de los conocimientos, costumbres y saberes de la propia cultura. Privilegiar la interpelación y el vínculo que cada uno pueda lograr con las narrativas propuestas, con los otros y con el territorio. Privilegiar la convivencia ciudadana en los espacios comunes, que son de todos.



**Figura 3**

El Jardín de los Niños.  
Fuente: registros  
fotográficos de la autora  
(2018).



**Figura 4**

El Molino, Fábrica Cultural.  
Fuente: registros  
fotográficos de la  
autora (2018).

## Reflexiones finales

Para concluir, destacaremos algunos hallazgos para pensar en la ludoteca como espacio público, ya que muchas veces es el único espacio que disponen NNA para ejercer su derecho al juego y a la ciudadanía. Ocuparse del cuidado no se refiere solamente a satisfacer necesidades afectivas, de alimentación, de salud física y psíquica. Implica ofrecer a NNA una “caja de herramientas” para colaborar con la construcción de la propia matriz lúdica, que al igual que la matriz de aprendizaje estará condicionando las acciones y las decisiones futuras. No se trata de cantidad de experiencias, ni de responder a la demanda de repetir lo

que ya conocen, sino de disponer escenas con diseños de calidad y para que puedan conectarlas con sus propias historias y que les permitan imaginar, componer, soñar, desear mundos distintos. A la vez, obtener más repertorios y más recursos para elaborar sus ideas, tomar decisiones, defender su posición y proyectarse al mundo.

En toda propuesta material, y más allá de la incuestionable respuesta a la funcionalidad, subyace un sistema de interrelaciones que articula las morfologías con las significaciones, de un modo sintáctico.

¿Qué factores o qué cuestiones jerarquizamos para proponer los criterios de orden, que estructuran la respuesta objetual? (Cuadro 1).

Cuadro 1

<p><b>IDENTIFICACIÓN NIVEL MORFOLÓGICO</b></p> <p>ESTUDIO DE LA MATERIALIDAD Factores noético-noemáticos</p> <p><b>FORMAS</b> &gt; Geométricas &gt; Perceptuales</p>	<p><b>ORIENTACIÓN NIVEL SINTÁCTICO</b></p> <p>ORGANIZACIÓN ESPACIOTEMPORAL</p> <p>&gt; Objetos &gt; Sujetos &gt; Territorios &gt; Flujos &gt; Reglas</p> <p>Leyes de orden y marco de referencia</p>	<p><b>PERTENENCIA NIVEL SIMBÓLICO</b></p> <p>OBJETO COMO SIGNO</p> <p><b>REPRESENTACIÓN SIMBÓLICA</b> &gt; Personal</p> <p><b>IMAGINARIO COLECTIVO</b> &gt; Micro cultura &gt; Macro contexto</p>
<p><b>MORFOLOGÍA</b></p> <p>Factores noético-noemáticos</p> <p><b>FUNCIÓN DE LA FORMA</b> &gt; Función (utilitaria) &gt; Comunicación (lenguaje) &gt; Sentido (signo) &gt; Estética (idea-forma)</p> <p><b>ATRIBUTOS DE LA FORMA</b> &gt; Geométrica &gt; Perceptual</p> <p>Materialidad – Color – Forma Peso – Textura – Sonido – Olor Dimensión – Dureza Transparencia – Brillo – Espacio Tiempo – Cantidad – Escala</p>	<p><b>ESTRUCTURA ESTRUCTURANTE LEYES DE ORGANIZACIÓN</b></p> <p>Reglas – Acciones – Territorio Jugadores</p> <p><b>MOVIMIENTO Y TRANSFORMACIÓN</b></p> <p><b>DINÁMICA</b> &gt; Centro de radicación de los jugadores &gt; Vías de acción, objetivos, fines, vectores de deseo y demanda &gt; Redes de interacción &gt; Hitos de encuentro, sendas, aperturas, direcciones y sentido &gt; Mapa de áreas de dominio y territorialidad, vallas, entradas, aperturas, vías de escape &gt; Concentraciones de fuerzas, de poder</p> <p><b>REGLAS</b> &gt; Acuerdos &gt; Mecánicas</p>	<p><b>SIGNIFICACIÓN OBJETO COMO SIGNO</b></p> <p><b>SU SENTIDO PARTICULAR</b> &gt; Para un sujeto</p> <p><b>SU SIGNIFICACIÓN EN RELACIÓN A:</b> &gt; La cultura - Mitos, ritos &gt; Con el contexto - Histórico, social, político, cultural, económico, tecnológico... &gt; Con el usuario &gt; Con el propio objetivo</p> <p>EMOCIONES QUE GENERA AL JUGADOR</p>

Fuente: elaborado por la autora con base en los enunciados de Breyer (1995).

Se propone la lectura del Cuadro 1 en dos formas sucesivas: la primera provisoria y analítica, como si fuera posible la descomposición de un sistema complejo en abordajes parciales. Solo lo sugerimos para evidenciar algunos detalles acerca de las operatorias que implican a cada nivel: morfológico, simbólico y sintáctico.

Podemos privilegiar las cualidades de las formas en pos de ofrecer a NNA procesos de identificación; pensar la organización espacio-temporal como facilitador de la orientación, así como la consideración del objeto como signo en la búsqueda del sentido de pertenencia de cada uno de los actores involucrados. Así como Kevin Lynch (1977) examina la calidad visual de las ciudades, esperamos que los dispositivos sean *legibles* en relación con la imagen mental y la percepción que sus usuarios puedan tener de ella.

La segunda lectura, ya integradora nos permite inferir que la riqueza está en las relaciones intrínsecas entre los tres niveles, aunque guiados por la intención de considerar que juegos, objetos, y espacios lúdicos funcionan como signo, como brújula, como faro para los actores, por lo tanto, es necesario destacar las experiencias que habilitan en ellos en relación con el sentido de propiciar el desarrollo humano y social.

En síntesis, que la materialidad invite –seduzca– acoja –incomode– conmueva –resuene– repercute en la exploración de los límites del propio territorio, depende del modo de organizar las propuestas para que se presenten y, con solo estar ahí, interpelen a los sujetos con sus diferentes formas y ritmos de estar en el mundo.

Los dispositivos lúdicos tienen el sentido de desafiar a la comunidad y brindar la oportunidad de atravesar secuencias de acciones, de experiencias compartidas que los orienten en el desarrollo de su autonomía, que puedan gestionar sus propias oportunidades y asumir responsabilidades, que puedan medir riesgos y tomar decisiones de manera autorregulada, en soledad y junto a un otro. Que a través de procesos participativos porten en sus cuerpos la potencia de la colaboración y de la construcción colectiva para pensar lo común, y que estas formas de producir puedan proyectarse para la transformación en una sociedad más humana, y con una mejor convivencia en la diversidad. Recordemos nuestra capacidad de resonar ante los acontecimientos compartidos, y el bienestar que nos produce sentirnos parte de una comunidad, frente a la mirada de los otros ■

## > REFERENCIAS

- Borja, J. y Muxí, Z. (2003). *El espacio público, ciudad y ciudadanía*. Barcelona: Electa.
- Bosch, R. (2018). *Diseñar un mundo mejor empieza en la escuela*. Copenhague: Saxo Publish.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres. Las máscaras y el vértigo*. México DF: Fondo de Cultura Económica.
- Calvino, I. (1998). *Las ciudades invisibles*. Madrid: Ediciones Siruela.
- Clivaggio, G. J. (Coord.). (2019). *Espacios lúdicos en la Argentina*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia del Ministerio de Salud y Desarrollo Social de la Nación/ Dirección General de la Niñez y Adolescencia del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.
- Cultura y educación. (s.f.). Tríptico de la Infancia. [En línea]. Rosario.gob.ar. Recuperado de <https://www.rosario.gob.ar/inicio/triptico-de-la-infancia>
- Deleuze, G. (1986). *Nietzsche y la filosofía*. Barcelona: Anagrama.
- Eliás, N. y Dunning, E. (1992). *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*. México DF: Fondo de Cultura Económica.
- Geirland, J. (1996, 1 de setiembre). Go With The Flow. [En línea]. *Wired*, 4(09). Recuperado de <https://www.wired.com/1996/09/czik/>
- González, Ch. (2021, 9 de febrero). Tríptico de la Infancia y Tríptico de la Imaginación. Rosario, Santa Fe, Argentina. [En línea]. Chiqui González. Recuperado de <https://chiquigonzalez.com.ar/project/triptico-de-la-infancia-y-triptico-de-la-imaginacion-rosario-santa-fe-argentina/>
- Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens: el juego como elemento de la cultura*. Madrid: Alianza.
- Larrauri, M. (2000). *El deseo según Gilles Deleuze*. Madrid: Los Libros de la FronteraD.
- Ley N° 26061. Ley de Protección Integral de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes. Poder Legislativo de la Nación Argentina. *Boletín Oficial de la República Argentina*, CXIII(30767), Ciudad Autónoma de Buenos Aires, 26 de octubre de 2005.
- Lynch, K. (1977). *La imagen de la Ciudad*. Buenos Aires: Infinito.
- Matus, C. (2008). *Teoría del Juego Social*. Lanús: UNLa.
- Morin, E. (1999). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. [Archivo PDF]. París: UNESCO. Recuperado de [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000117740\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000117740_spa)
- Pavía, V. (2006). *Jugar de un modo lúdico*. Buenos Aires: Noveduc.
- Quiroga, A. (1985). *Matrices de aprendizaje. Constitución del sujeto en el proceso de conocimiento*. Buenos Aires: Editorial Cinco.
- Real Academia Española-RAE. (s.f.). Dispositivo, va. [En línea]. Madrid: RAE. Recuperado de <https://dle.rae.es/dispositivo>
- Tonucci, F. (1996). *La ciudad de los niños. Un modo nuevo de pensar la ciudad*. Buenos Aires: Editorial Losada.
- Unicef España. (2015, 27 de octubre). Hablemos de participación infantil. [En línea]. Madrid: Ciudades Amigas de la Infancia/Unicef. Recuperado de <https://ciudadesamigas.org/hablemos-de-participacion-infantil/>
- Vygotsky, L. S. (2009). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.
- Weller, S. M., Castillo, L., Knell, N. y Estévez, M. (2018). Lúdica. Diseño de juegos. Proyecciones de una experiencia [pp. 82-89]. En V. Navarro Martínez (Coord.), *Ludantia. 1º Bienal de Educación en Arquitectura para a infancia e a mocidade. Relatorios III: O xogo e o neno en contornas urbanas*. Pontevedra: Colexio Oficial de Arquitectos de Galicia.