

EL PROPIO PATIO

EL JUEGO COMO PROMOTOR DE LA
EXPRESIÓN CREADORA DE NIÑOS Y NIÑAS EN
CONTEXTOS DE EXCLUSIÓN SOCIAL

Tatiana Sartori

Tesis de grado

Tutor: D.I. Daniel Bergara

Licenciatura en Diseño Industrial

EUCD | FArc | Udelar

Montevideo | Uruguay | 2015

Índice

Capítulo 1

PRESENTACIÓN

Introducción / 1
Tema - Problema / 2
Concepción metodológica / 4
Finalidad / 7
Objetivos generales / 7
Objetivos específicos / 7

Capítulo 2

ANÁLISIS DE LAS CONDICIONES

La infancia / 8
El juego / 10
El contexto / 28
La expresión creadora / 30

Capítulo 3

PROPUESTA DE DISEÑO

Concepto de producto / 32
Listado de requisitos / 33
Caminos de diseño / 34
Alternativas Etapa 1 / 34
Alternativas Etapa 2 / 36
Valoración selectiva / 38
Talleres / 39

Capítulo 4

PRODUCTO

Descripción del Proyecto / 41
Aspectos funcionales / 44
Aspectos formales / 45
Aspectos simbólicos / 47
Aspectos técnicos y productivos / 49
Costos / 50

Capítulo 5

CONCLUSIONES / 52

Capítulo 6

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS / 53

Capítulo 7

ANEXOS / 54

Introducción

EL PROPIO PATIO es un proyecto que busca abrir camino al diseño para la inclusión social como área de desarrollo creciente en la región, y se enfoca en la temática del juego infantil, en espacios de acceso público, específicamente en contextos de exclusión social.

Para el abordaje de la temática planteada se establecerán vínculos con instituciones sociales referentes en el área, que a su vez serán el nexo de contacto con el contexto barrial en condiciones de exclusión social.

La institución que oficiará de referente será IPRU (Instituto de Promoción Económico y Social del Uruguay) que trabaja en varias zonas del país. En este proyecto se tomará como punto de referencia el Club de Niños "El Tambo" que se encuentra en el barrio Casabó.

Surge la necesidad de pensar en espacios que promuevan el juego en contextos sociales que carecen de infraestructura urbana planificada, reivindicando el derecho de todos los niños y niñas a la recreación y al juego.

En cuanto a las motivaciones personales que impulsan este proyecto se encuentra la intención de abrir el campo del diseño con enfoque social específicamente trabajando para la inclusión y la igualdad de oportunidades en todos los sectores de la población. Se hace especial foco en la vinculación académica desde el diseño y las instituciones sociales.

El recorrido de este proyecto comenzará por el estudio y el análisis de los diversos aspectos que hacen a la problemática abordada desde un marco teórico que incluye el concepto de "diseño para la inclusión" propuesto por María Ledesma, una definición de Juego desde la Ludopedagogía, y una mirada desde la "expresión creadora" del pedagogo uruguayo Jesualdo Sosa.

Se estudiarán cuatro áreas definidas como La Infancia, El Juego, El Contexto, y la Expresión Creadora, y luego se proyectará una propuesta de diseño que busque intervenir positivamente en la problemática planteada.

*- Siempre creí que se trataba de un monstruo fabuloso! - exclamó el unicornio - Está viva?
- Al menos puede hablar - declaró solemnemente Haigha.
El unicornio contempló a Alicia con una mirada soñadora y le dijo: - Habla niña.*

*Lewis Carroll, A través del Espejo
y lo que Alicia encontró al otro lado*

1

Presentación

TEMA / PROBLEMA

CONCEPCIÓN METODOLÓGICA

FINALIDAD

OBJETIVOS GENERALES

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Tema - Problema

En el espacio público las propuestas lúdicas para niños y niñas son escasas.

En Montevideo y alrededores se puede encontrar equipamiento urbano destinado a la población infantil principalmente en las plazas públicas de los barrios de la ciudad. Sin embargo, en zonas periféricas, en contextos de pobreza y exclusión social, las instalaciones de juego son muy pocas, o incluso nulas. En estos casos la situación es más urgente, puesto que paradójicamente, suelen ser barrios con alta tasa de natalidad, donde viven muchos niños y niñas.

El espacio público debe ser habitado por todos y todas. Los lugares de socialización, intercambio y convivencia son fundamentales para la vida social tanto para adultos como para niños y niñas.

A partir del recorrido realizado por las plazas de la ciudad se ha detectado un aspecto adyacente del problema. Se ha observado que las instalaciones de juegos presentan muy poca diversidad en cuanto a formatos, actividades y estructuras. Son propuestas muy similares entre sí y la mayoría conserva un formato tradicional que se mantiene desde hace 40 o 50 años, desligado de la relación con el entorno y sus características barriales específicas.

Cuando hablamos de estilo tradicional, nos referimos a los juegos que se centran en el desempeño físico corporal de los niños como actividad recreativa (por ejemplo el clásico tobogán o las hamacas).

Si bien esta opción se mantiene vigente y en los últimos años se han ido incorporando estructuras que favorecen la accesibilidad de personas con capacidades diferentes, se percibe que las propuestas responden a un formato estandarizado como {única alternativa de juego.

Foto: Agencia de Noticias Pelota de Trapo

Delimitando el problema

La problemática planteada está latente en varias zonas del país. Es por este motivo que hemos decidido delimitar el contexto barrial a estudiar.

El proyecto se centra en la zona oeste montevideana, específicamente en el barrio Casabó. Se trata de una zona con alto índice de natalidad y por lo tanto con gran cantidad de población infantil y joven viviendo en condiciones de vulnerabilidad social.

Este contexto funcionará como marco de referencia para el proyecto, que posteriormente podría replicarse en otros barrios o localidades de características socioeconómicas similares.

¿Cómo intervenir desde el diseño para promover el juego en espacios públicos o semi-públicos?

¿Cómo desarrollar una propuesta innovadora integrada al contexto barrial?

Palabras clave:

Lúdico – Infancia – Espacio público – Exclusión social – Expresión creadora – Pobreza



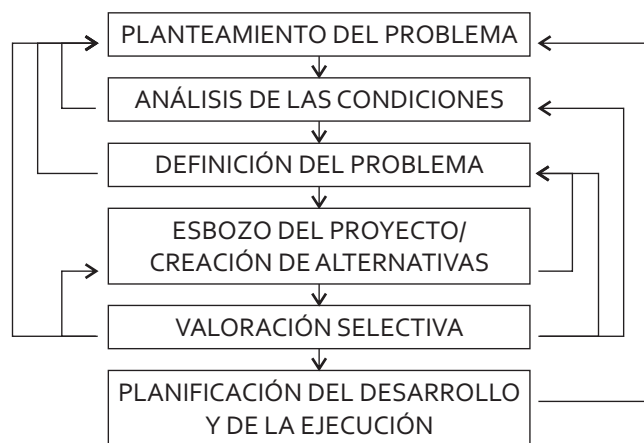
Foto: Basurama

Concepción metodológica

METODOLOGÍA DE TRABAJO

Este proyecto sigue la línea metodológica propuesta por Burdek en *Historia, teoría y práctica del diseño industrial*.

Se trata de estructurar el proyecto en las siguientes etapas:



Además de seguir la metodología mencionada anteriormente, este proyecto se vale de materiales teóricos de otras disciplinas (de las ciencias sociales y humanas principalmente) para establecer un marco de referencia conceptual.

MARCOTEÓRICO

El abordaje teórico se realiza en base a tres concepciones.

Se parte de una perspectiva del diseño y se establecen dos concepciones teóricas en relación al tema específico abordado. Los tres ejes a saber se desarrollan a continuación.

- *Diseño para la Inclusión*

- *Concepción de juego (Ludopedagogía)*

- *La expresión creadora*

1

Diseño para la Inclusión

La concepción propuesta por María Ledesma de diseño para la inclusión social funciona como punto de partida para el abordaje de este proyecto.

Se trata de abordar la disciplina desde una perspectiva que busca revisar las relaciones internas respecto de las formaciones culturales que se dan en el panorama contemporáneo, poniendo en cuestionamiento algunas definiciones estancas.

Se hace referencia a las relaciones históricas, también a las que se dan en el seno de la disciplina (prácticas formales, comunicativas y estéticas) y a las relaciones sociales, que implican relaciones de poder, orden, desorden, etc.

"El del diseño alejado de las políticas de consumo; el del diseño como factor cultural que no contribuya a la creación de ese 'hombre medio hecho de comunicaciones', ni se identifique con aquel confortablemente instalado en su cyberspacio donde las comunicaciones lo individualizan y enajenan. De un hombre que, por lo menos, esté un poco más lejos del rebaño y más cerca de la questio. Para lo cual, tendrá que tomar su propia distancia." (Ledesma: 2010, p. 42)

En la conferencia de Innovación y Pensamiento de Diseño en Uruguay realizada en el año 2011, Ledesma propone el *diseño para la inclusión social* como postura de intervención profesional, considerando que el diseño está inmerso en el tejido ideológico de una sociedad y existen diferentes perspectivas a adoptar respecto del sentido en que esta disciplina se compromete con su función.

Ledesma establece dos posturas diferenciadas. Por un lado, un sentido que acompaña el sistema neoliberal, creando necesidades y desarrollando productos para responder a las demandas del mercado. Y por otro lado, el diseño que acompaña la tendencia creciente de proyectos de innovación social, enfocada hacia el desarrollo y hacia la inclusión social.

En este sentido, se asume el compromiso desde la disciplina de pensar, desarrollar y proporcionar herramientas capaces de empoderar a un sector o a un individuo frente a su contexto. Esta postura es reivindicada e impulsada por Ledesma y será la perspectiva político-ideológica que adoptamos para nuestro proyecto. (Ledesma, M. 2011. *Exponente, Foro de Innovación de las Américas 2011. ANII*. <http://www.youtube.com/watch?v=j5zWhYJ83oQ>)

Existen en la región varias experiencias de trabajo de diseño con sentido hacia la innovación social, proyectos comunitarios, que conforman redes que buscan mejorar las condiciones de poblaciones desfavorecidas en convenios o asociaciones con entes de gobierno u organizaciones civiles, comprometiéndose con poblaciones desfavorecidas, postergadas, sin recursos y sin voz. (Ledesma, M. 2011. *Exponente, Foro de Innovación de las Américas 2011. ANII*. <http://www.youtube.com/watch?v=j5zWhYJ83oQ>)

Siguiendo la propuesta de Ledesma es necesario tener en cuenta que en cada modo del diseño hay implícita una forma específica de considerar o no los distintos contextos, dando especial importancia a plantear estrategias desde lo que llama "contextos existenciales y de acción". Se trata en un sentido metafórico y al mismo tiempo literal, de "dar voz a quienes no la tienen y necesitan tenerla", considerando al contexto excluido no apartado simbólicamente de los modelos culturales de distribución y consumo. Será necesario buscar nuevas formas de intervención. (Ledesma: 2010, p. 117)

"Nuestra sociedad de comunicación en lugar de poner en común ha exacerbado el individualismo en todas sus expresiones." (Ledesma: 2010, p. 117)

Pensar y abordar la práctica del diseño en forma crítica respecto de sus implicancias en la sociedad de comunicación es fundamental para asumir el rol del diseñador como operador cultural.

2

Concepción de juego (Ludopedagogía)

Se adopta la concepción teórica de la Ludopedagogía, la cual permitirá delimitar y adoptar una postura respecto del tema del juego vinculado a un accionar pedagógico comprometido con lo social.

Se trata de una propuesta metodológica que surge con la institución La Mancha (en Uruguay hace más de veinte años) en el marco de la corriente de Educación Popular impulsada por Paulo Freire.

La Ludopedagogía es una propuesta de carácter político-ideológico, donde el juego es la forma de intervención que busca propiciar acciones de cambio de las condiciones de injusticia e inequidad de la realidad (tanto a nivel individual como colectivo), conjugando principios ético-ideológicos de los movimientos populares con prácticas vinculadas a la resistencia y a la lucha, en forma innovadora y creativa.

Se desataca y revaloriza a través del juego, la dimensión socio-afectiva, el vínculo y la subjetividad, la corporalidad, la alegría y el placer como reservas de poder real.

Los dos componentes que conforman esta estrategia metodológica son: lo *pedagógico*, cuyo campo del saber es el conocimiento en sí; y lo *lúdico*, que representa una parte del ser humano libre, que permite explorar la construcción de lo real y lo no real para que surja un espacio-tiempo diferente que permita repensar la realidad para poder cambiarla.

"La Ludopedagogía se propone centralmente desde el punto de vista metodológico, el objetivo de intentar recuperar, revalorar y recrear la capacidad de jugar, en el entendido que esta es una ruta o trayecto a seguir para el re-descubrimiento de la realidad." (Institución La Mancha. http://www.mancha.org.uy/uc_2030_1.html)

3

La "expresión creadora"

El pedagogo uruguayo Jesualdo Sosa (1905-1982) realizó importantes aportes a la concepción pedagógica de educación por el arte, tanto en nuestro país como a nivel latinoamericano. Extraemos de su propuesta pedagógica el concepto de *expresión creadora* para nuestro marco teórico.

Jesualdo expresa su convicción de que la educación está íntimamente ligada a la estructura económica de las sociedades y que funciona como un reflejo, en cada momento histórico, de los intereses y aspiraciones de la clase dominante.

El pedagogo propondrá entonces una pedagogía-tránsito, que sirva para impulsar objetivos pedagógicos hacia la construcción de sociedades más participativas y con

justicia social donde la educación debe tener un papel fuertemente democratizador. Se debe reflexionar sobre el rol de la educación para que ésta no se convierta en la reproducción del pensamiento de los sectores más privilegiados, sino que contribuya a desalienar y a preparar a todas las personas para que se apoderen de sus realidades, que entiendan el funcionamiento de las sociedades, con sus fracturas y desigualdades. Sólo siendo conciente de las situaciones de desigualdad se puede trabajar para modificarlas.

La forma de que cada persona asuma su potencial transformador será a través del desarrollo y conocimiento de sus propias capacidades expresivas. De ahí la importancia que otorga Jesualdo al tema de la expresión creadora en los niños y niñas, considerando que es preciso desarrollar la expresión de modo que se constituya en un instrumento social.

El término expresión que manejó iba más allá del concepto de manifestación que permite la comunicación entre los individuos mediante el uso de diversos signos. También sobrepasaba la acepción que la vincula exclusivamente al hecho estético ligado al arte. La expresión debía servir a cada niño y niña para traducir sus vivencias íntimas, debía ser vehículo para dominar el conocimiento, y debía servirle para integrarse al medio enriqueciéndolo. Si se permitiera su curso natural de maduración sin represiones, podía y debía ser original y llegar a ser creadora ya que todos los individuos disponen de una expresión particular en cualquier material, ya sea la palabra, la línea, el ritmo, la forma, el juego, etc., que le debe servir para su comunicación y su desarrollo propio y del medio.

Así como Jesualdo propone la escuela como propulsora del desarrollo de esta expresión creadora también podrían pensarse otros espacios: plazas, espacios abiertos, clubes. Así lo expresaba el educador: es la escuela "...la que debe hacer jugar todos los elementos de la preparación del niño para servir al desarrollo de esa expresión, invirtiendo los signos: en lugar de proporcionar al niño cultura para lograr expresarse – una de las razones fundamentales del destino humano- , desenvolver la expresión aprendiendo." (Sosa: 1943, p.85)

El autor señalaba que cuando la expresión es reprimida se somete a los niños a la pérdida de espontaneidad y originalidad y sus consecuencias para la psiquis son funestas porque luego se manifestarán no solo en el empobrecimiento del lenguaje sino también en el campo de lo emocional y de lo cognitivo, ya que la expresión es un elemento de retroalimentación con el conocimiento:

"Cuanto mayores vayan siendo sus medios para expresarse y más limitados los horizontes de sus posibilidades para hacerlo, mayores perturbaciones generales experimentará su psique, mayor disipación mostrará en lo que realiza, porque el niño tiene que encontrar, en alguna forma, una vía de descarga para sus complejos expresivos que no son menores que ningunos otros." (Sosa: 1943, p.85)

"De este modo entendido, la expresión, en la forma que sea, es el medio del que nos valemos para establecer la continuidad de la conciencia en el fenómeno existencial. Es quien une el objeto con el sujeto; lo transitorio con lo que ha de ser perdurable. De aquí se deduce que no existe ser sin expresión (...)" (Sosa: 1950, p.86)

Jesualdo piensa, por lo tanto, que la interacción del niño con su medio debe centrarse en el desarrollo de la expresión creadora. Este desarrollo permitirá el desenvolvimiento de capacidades internas que permitirán a los niños conocer mejor el mundo que les circunda y los preparará para un mundo dinámico donde deberán poner en juego su expresión para vivir mejor.

Esta concepción permite pensar que los espacios públicos también deberían propiciar formas de desenvolver la expresión creadora, teniendo en cuenta que cada niño y cada niña serán ciudadanos más auténticos , más comprometidos y más creativos en su adultez.

Finalidad

Contribuir a la inclusión de población en contextos de exclusión social.

Objetivos Generales

Ampliar las alternativas de equipamiento lúdico para espacios públicos en contextos de exclusión social, a través de formas de juego que potencien las capacidades expresivas de niños y niñas.

Objetivos Específicos

- 1- Desarrollar una instalación lúdica infantil de acceso público, impulsando la “expresión creadora” como forma de juego.
- 2- Abordar el proyecto desde un enfoque teórico sólido que guíe y estructure la propuesta de producto en el área de *diseño para la inclusión*.
- 3- Enmarcar la propuesta de diseño en un proyecto que pueda replicarse en diversos barrios de similares características socioeconómicas.
- 4- Trabajar en contacto con una institución de referencia en el área social que funcione como asesora y lazo directo con la realidad del contexto.

2

Análisis de las condiciones

LA INFANCIA

EL JUEGO

EL CONTEXTO

LA EXPRESIÓN CREADORA

La Infancia

ANÁLISIS DE LAS CONDICIONES 1

1 - CONCEPTUALIZACIÓN

"La infancia es la época en la que los niños y niñas tienen que estar en la escuela y en los lugares de recreo, crecer fuertes y seguros de sí mismos y recibir el amor y el estímulo de sus familias y de una comunidad amplia de adultos. Es una época valiosa en la que los niños y las niñas deben vivir sin miedo, seguros frente a la violencia, protegidos contra los malos tratos y la explotación. Como tal, la infancia significa mucho más que el tiempo que transcurre entre el nacimiento y la edad adulta. Se refiere al estado y la condición de la vida de un niño, a la calidad de esos años."

(UNICEF, <http://www.unicef.org/spanish/sowco5/childhooddefined.html>)

1.1 - La Convención sobre los Derechos del Niño

En el año 1989 se aprobó la Convención sobre los Derechos del Niño. Fue el primer tratado que estableció normas universales relativas a la infancia y la exigencia de cumplir con los derechos de la niñez. Fue aprobada por la Asamblea General de las Naciones Unidas.

En este documento se define la infancia como un espacio separado de la edad adulta, en el cual todo lo que resulte apropiado para los adultos no tiene por qué serlo también para los niños. Además, reconoce que los niños y las niñas son titulares de sus propios derechos, deben ser protagonistas de su propio desarrollo y no receptores de caridad.

(<http://www.unicef.org/spanish/sowco5/childhooddefined.html>)

El artículo 31 de la Convención, establece:

"1. Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.

2. Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento." (Convención sobre los derechos del niño; 1989)

Foto: 29th Street Park, New York, EEUU, 1970.

1.2 - La infancia como categoría

La manera en que se concibe la niñez en la actualidad no existió siempre.

Según el historiador Philippe Ariés (que fue de los primeros en estudiar esta temática), la infancia tal como se concibe en la actualidad es una construcción histórica de la modernidad. El “sentimiento de infancia” surge entre los siglos XV y XVII, antes no se percibía la diferencia entre infancia y edad adulta (a modo de ejemplo, Ariés plantea que podemos ver como en la pintura no se representaba la niñez antes del siglo VII).

(Satriano;2008)

El surgimiento de la infancia como categoría social “coincide con las prácticas sociales capitalistas entre las élites europeas y luego se hace extensivo a las clases populares un siglo más tarde”, esta concepción a su vez estará estrechamente vinculada al concepto de familia burguesa como institución fundamental de la modernidad. (Cohen Imach de Parolo;2009)

2- SITUACIÓN ACTUAL

En la actualidad el lugar de la infancia está cambiando. La distinción simbólica entre adulto y niño se vuelve difícil de definir por el acceso indiferenciado a la información y al consumo mediático:

“Nuestra época asiste a una variación práctica del estatuto de la niñez; como cualquier institución social, la infancia también puede alterarse, e incluso desaparecer. La variación práctica que percibimos está asociada a su vez, sufriendo las dos instituciones que fueron las piezas claves de la modernidad: la escuela y la familia. Esta variación hunde sus raíces en las numerosas prácticas que produjeron en la cultura, el vertiginoso desarrollo del consumo y la tecnología.” (Satriano;2008,pp.3)

Las estructuras posmodernas provocan cambios en la concepción de infancia generando nuevas identidades infantiles, aún poco claras. Según las fuentes consultadas, se podrían delinear dos polos diferenciados en cuanto a los tipos de infancia en la actualidad. Por un lado estaría la infancia hiperrealizada, que sería

aquella que está inmersa en las nuevas tecnologías y medios masivos de comunicación, en la cual los niños y niñas acceden a la información sin requerir de los adultos (infancia enchufada); y por otro lado, en el polo opuesto estaría la infancia desrealizada, independiente, autónoma, que establece sus propios códigos construyéndolos en contextos de exclusión, en la vida diaria que se inscribe en la calle y que queda por fuera de la escuela y la familia (infancia desenchufada). (Cohen Imach de Parolo;2009)

Las identidades infantiles en nuestro país y en la región, fueron afectadas por procesos de homogeneización y heterogeneización socioculturales. Al mismo tiempo que puede verse una uniformización de la cultura infantil, una estandarización y una oferta cultural estereotipada; la desigualdad social aumentó, estableciendo mayor distancia entre las formas de infancia de los sectores insertos en la sociedad y los sectores en situación vulnerable. Las condiciones desiguales de acceso ampliaron las diferencias y establecieron nuevas formas de “distinción social” a través del consumo infantil. (Carli;2006, pp.22,23)

NOTAS para el diseño

- La categoría de infancia es una construcción sociohistórica y no solamente un estado biológico.
- El acceso desigual al consumo y al uso de la tecnología, han ido modificandola concepción de infancia en el último tiempo. Esta concepción de infancia es interdependiente al concepto de adultez. Ambas categorías se configuran a partir del concepto de madurez e inmadurez.
- En base a lo investigado, los especialistas en infancia y educación de la región, establecen que existe una diferencia muy marcada en la concepción de infancia entre los sectores insertos en la sociedad y los contextos de vulnerabilidad social.

El juego

ANÁLISIS DE LAS CONDICIONES 2

1 - CONCEPTUALIZACIÓN

"El juego es una actividad libremente elegida, que otorga el permiso de transgredir normas de vida internas y externas; un satisfactor sinérgico de necesidades humanas, que abarca la dimensión individual y colectiva y tiene incidencia en el ámbito social, cultural y político." El Juego. Institución La Mancha (http://www.mancha.org.uy/uc_2030_1.html)

Se amplía la anterior definición de juego en base a aportes de los psicoanalistas argentinos Pichon Riviere y Esteban Levin. Ambos autores han realizado aportes en relación al tema del juego desde la psicología.

Según propone Pichon Riviere el juego es tan viejo como la cultura y es una actividad que tiene un fuerte significado social. Su función tiene que ver con: "una lucha por algo o una representación de algo".

El juego es una actividad que se caracteriza por ser:

1. Libre, porque no puede obligarse a un jugador sin que el juego pierda su naturaleza.
2. Separada, porque está enmarcada en límites de espacio y tiempo determinados con anticipación.
3. Reglamentada, porque se rige por convenciones que se instauran momentáneamente como una legislación.

"El juego es una ocupación libre, aunque se desarrolla dentro de límites de tiempo y espacios determinadas por reglas absolutamente obligatorias. Reglas que deben ser, a la vez, libremente aceptadas. Esta acción tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría. Además y esto es importante, en el juego se tiene la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente." (Pichon Riviere, E.: 1966/1967)

La cultura y el juego están fuertemente relacionados, dice Pichon Riviere. Toda cultura primero se juega y a su vez, los juegos están configurados por características propias de cada cultura.

Lo que se busca en el juego es que el juego resulte bien y la satisfacción de que funcione aumenta si hay espectadores. Es por esto que el aspecto competitivo se vincula al de jugar, la idea de ganar está relacionada con el juego. Ganar implica

mostrar cierta superioridad frente al otro. En relación a los deportes, Pichon Riviere dice que si bien se tratan de una forma de juego, no todo juego es deporte. (Pichon Riviere, E.: 1966/1967)

En el juego hay tensión e incertidumbre, y si se implican espectadores la tensión aumenta. En los juegos de azar la tensión no se comunica al los espectadores, y por eso podría considerarse que son "juegos estériles para la cultura" porque no requieren ninguna destreza y por lo tanto no aportan riqueza a la vida social. En cambio los juegos que requieren habilidad, involucran a los espectadores e implican mayor tensión.

2 - EL JUEGO EN LA ACTUALIDAD

"Los chicos no juegan porque piensan, sino que piensan porque juegan. Ese es el modo - la estructura - por la que se relacionan apasionadamente con el otro. Jugar es pensar; por lo tanto, representan tomando distancia de lo carnal, al mismo tiempo que se enlazan mágicamente con la insustancial realidad. Los pequeños aman la revelación, rebeldes a lo rígido, recto, obsesivo y sin vuelo, se maravillan con el acto creador del insólito sinsentido." (Levin, 2006: pp 104)

Esteban Levin en su libro *Hacia una infancia virtual? La imagen del cuerpo sin cuerpo*, analiza el juego infantil en la actualidad, el lugar del cuerpo y la fuerte presencia de la imagen. El juego virtual ocupa cada vez más lugar en el universo infantil, las representaciones cambian, ya no dependen de los objetos reales sino de imágenes.

"Mientras los hombres de ciencia se ocupan de los resultados, las causas y los efectos, los chicos se concentran en la imaginación excéntrica, en los sutiles detalles, en las analogías dispersas, en los titubeos de la imagen, en el bricolage de los sentidos, y lo hacen a través de la fuerza y el poder indómito de sus sentidos". (Levin, 2006: pp 106)

Los juegos infantiles implican al cuerpo de diferentes maneras. En algunos casos se pone en de manifiesto todo el cuerpo, en otros, la experiencia lúdica implica posturas estáticas, poco cambiantes, que facilitan mayor concentración intelectual y donde el cuerpo forma parte desde la quietud y el reposo. Pero es a través de su cuerpo "subjetivado" que niños y niñas van constituyendo los saberes.

El juego virtual tiende a centrar el foco corporal primero en la vista, luego en los sonidos, los otros sentidos se postergan. La movilidad del cuerpo se focaliza en las manos principalmente, como forma de contacto con las acciones a seguir en el juego. Además, es interesante resaltar que el juego virtual simula multiplicidad de escenarios, pero que siempre se remiten a una pantalla y quedan en la esfera virtual. Finalmente el escenario concreto del juego será siempre similar desde el punto de vista material (una pantalla).

El juego virtual guía al niño (en el sentido de los videojuegos), trazando un camino y una serie de variables, pero siempre previstas en el juego. No es el niño el que guía el juego según lo que él quiera, aunque crea que lo está haciendo. Lo que hace es decidir entre alternativas dadas.

Es necesario resaltar la diferencia entre incluir en el juego un elemento o herramienta virtual o digital (como podría ser la fotografía, el video, programas de edición de imagen o de dibujo) que pueden acompañar y complementar la actividad lúdica, respecto de los videojuegos que son el juego en sí mismos, que incluyen al niño pero ya traen configurada y organizada la actividad.

3- EL JUEGO SEXISTA

Es fundamental recordar que, como decía Pichon Riviere, el juego está fuertemente vinculado a la cultura. El factor sexista de algunos juegos y juguetes infantiles debe ser tenido en cuenta. La diferenciación que existe tradicionalmente entre los juegos de niñas y niños aún persiste en muchos casos. En base a una entrevista a Mara Lesbegueris autora del libro (*¡Niñas jugando! Ni tan quietas ni tan activas.*) se hace foco en dos cuestiones que tienen ver con la connotación sexista del juego.

Un punto importante tiene que ver con reflexionar acerca de los actos y las acciones que propone cada juego o juguete (a modo de ejemplo: las pelotas están hechas para ser lanzadas, pateadas; las muñecas, para permanecer quietas, cuidadas y protegidas). Otra cuestión interesante tiene que ver con considerar el despliegue espacial que implica el juego. La conquista del espacio es parte del jugar y se relaciona con la apropiación de los lugares por parte de niños y niñas.

"El jugar no es neutral o ingenuo en lo que respecta a las relaciones de poder que allí se ponen de manifiesto", dice Lesbegueris.

(<http://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/las12/13-9038-2014-08-10.html>)

"No necesitamos llegar a la vida adulta para darnos cuenta de esta distribución desigual de jerarquías y para detectar una matriz asimétrica a partir de la distribución desigual de funciones, de tareas y de lugares en función del género. Eso se ve también en los juegos donde estas desigualdades se encuentran fuertemente arraigadas. La violencia simbólica se impone como legítima y de manera arbitraria dispone ciertos hábitos que marcan tendencias en la forma de sentir, percibir, pensar y actuar."

(<http://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/las12/13-9038-2014-08-10.html>)

Ser conscientes de la diferencias sutiles que aún se siguen estableciendo entre los juegos de niños y los de niñas, permite tener en cuenta el rol del diseñador como agente social que cuestiona o reproduce los roles de género.

NOTAS para el diseño

- El juego es una actividad: libre, separada y reglamentada. Librementemente elegida; separada, porque se da en un espacio y tiempo delimitado; y de reglas obligatorias.
- Los juegos virtuales van modificando el lugar del cuerpo en los juegos infantiles. Predomina la quietud y la fuerte presencia de lo visual y la imagen. Los videojuegos proponen dinámicas de juego preestablecidas, preconfiguradas, no son de libre elección.
- Evitar connotaciones sexistas es un punto a tener en cuenta a la hora de proyectar y comunicar la propuesta.

4 - EL JUGUETE INFANTIL, BREVE CRONOLOGÍA

Se propone una cronología de la historia del juguete realizada a partir del libro *Hacia una infancia virtual? La imagen del cuerpo sin cuerpo* de Estevan Levin.

Siglo XVII, surge la infancia como categoría

El sentimiento de la infancia tal como lo conocemos en la actualidad, no existía antes de esta época. Con el capitalismo, la industria y el creciente individualismo, se empieza a hablar de la importancia del desarrollo individual y la categoría de la infancia adquiere un estatuto nuevo. El desarrollo de la industria acompaña las posibilidades de materiales y técnicas que harán el juguete de cada época. (Levin, 2006: pp18)

Siglo XVII, surgen los primeros juguetes

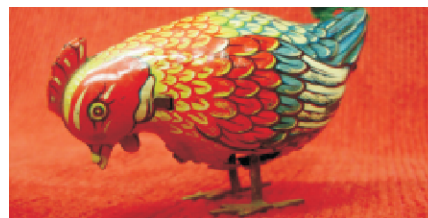
Los fabricantes de diversos oficios (tallistas de madera, fundidores de estaño, fabricantes de vela, torneros, etc.) comienzan a fabricar productos para público infantil específicamente.

Juguetes y materiales de producción, finales del s.XIX y principios del s.XX

Los materiales que se usaban mayoritariamente eran la madera, la piedra, el trapo, el cartón, y los principales juguetes: caballitos, muñecas, títeres, pelotas, canicas, arcos, etc. Luego se incorpora la hojalata, que otorga resistencia a los juguetes.

Primer mitad del s.XX

- Los objetos van adquiriendo autonomía de movimiento cuando se incorpora el resorte y la cuerda.
- Las nuevas maquinarias de la época (trenes, autos, motos), empiezan a existir también en los juguetes.
- Se desestima el juguete tradicional que enunciaba características culturales, sociales, religiosas y políticas (la rayuela, las matracas, los títeres, el yo-yo).
- En 1901 surge el Mecano en Gran Bretaña, proponiendo juegos de ensamble, encaje y construcción. En la misma línea de acción de juegos de armado y desarmado, estaba el juguete Lego que era en sus orígenes de madera y luego pasó de a ser de plástico.
- Los soldaditos de plomo eran un juguete típico.



- Se consolidan las muñecas como uno de los juguetes más tradicionales y antiguos, vinculados al rol maternal, han sido consideradas un juego de niñas a lo largo de la historia.

Segunda mitad del s. XX

- Con la producción industrial y el predominio del plástico, los juguetes cambian. Este material va sustituyendo a casi todos los otros (arcilla, hojalata, papel, madera, entre otros), hasta predominar en el mundo del juguete infantil.

- El juguete artesanal queda en desuso, el plástico se vuelve el “soporte representacional” de la mayoría de los juguetes infantiles.

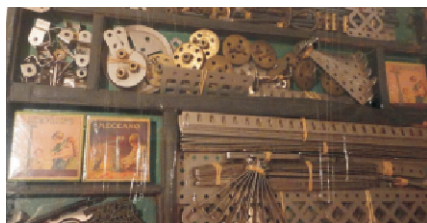
- Las pilas primero y los chips fueron automatizando los movimientos de los juguetes cada vez más.

- Los videojuegos son el principal juguete actual, provocan apego a la pantalla (dependen de ella) y alienación. *“El niño excluido del placer de jugar inventando, de crear azarosamente escenificando, queda fijado, inmóvil, estático, y es el objeto el que se mueve, actúa, habla, canta, juega, hace por él.”* (Levin, 2006: pp24) - La tendencia actual del mercado se dirige al perfeccionamiento del juguete, haciéndolo cada vez más específico en su uso.

Se especializa el juguete según la etapa de desarrollo del niño, se corresponde a cada edad y se busca que provea el entretenimiento más adecuado en relación a un fin didáctico y psicomotriz. El juguete es el protagonista.

“En la actualidad se ha invertido claramente la situación: el juguete pasa a ser sujeto del juego-actividad y el niño ocupa el lugar de objeto-pasivo-estático. De este modo el juguete acapara la curiosidad de los más pequeños pero, muchas veces, no les permite descubrirla, crearla, ejercitarla.” (Levin, 2006: pp 26)

- La televisión se considera “el gran juguete moderno”. Llegó a entretener a todas las edades, y gana lugar en el mundo de los niños. Es a su vez a través de la TV que se promueven y difunden los nuevos juguetes para que consuman los más pequeños.



5-TENDENCIAS EN EQUIPAMIENTO URBANO LÚDICO

Se realiza un listado de tendencias de espacios de juego en espacios públicos a nivel global, tomando como referencia estudios de diseño y arquitectura y parques y plazas del mundo. El relevamiento se realiza en base al libro *Parques Infantiles: planificación y diseño* (2010) y se complementa de una pesquisa personal a través de internet.

Didácticos y sonidos.

- The six Senses Valley, España. Diversos juegos que exploran el sonido.
- Discovery Frontier Playground, EEUU-Ohio. Espacio didáctico en torno al tema del sistema solar. Areneros de colores, instalaciones de exploración con sonidos (jardín musical).
- Kidpower, EEUU. Exposición de ciencias, conocimientos básicos de física.
- Birken III, Alemania. Área aterrazada a diferentes niveles con estructuras abiertas, catalizadoras de la imaginación. Contraste de experiencias, alto-bajo, solo-en grupo, escondido-en el centro, físicamente activo-mentalmente activo.



Intervención en los pisos. Plataformas, pisos elevados, colores en el terreno.

- The Big Hill Slide, Alemania. Intervención en los terrenos (alturas y colores).
- Victoria Park, Reino Unido.
- PS 244 Sound Playground. EEUU.



Uso de tubos. Elípticos, circulares, y cuadrados.

- Windmill Wings Playground, Holanda.
- Kaptein Roodnat, Holanda. Tubo que rodea toda la escuela e integra juegos, asientos, escenario, baranda, etc.



Lo verde. Parques naturales. Todo elaborado en materiales naturales.

- Cracknell Landscape, Reino Unido.
- Park Astérix, Francia.
- Helle Nebelong, Dinamarca.
- Playground Zoo Wuppertal – Tiger Thicket, Alemania. Laberinto de postes en zoo que recrea el hábitat natural de algunos animales.
- Takino Suzuran Hills Park, Japón. Parque natural por fuera, cuevas y túneles que recrean escenarios naturales en el interior.
- Murergaarden, Dinamarca. Parque de una escuela. Madera y piedra en todo el entorno del jardín.



Paredes de escalar.

- Wall-holla, Holanda. Juego de escuela. Pared y estructura de trepar de metal.



Incorporar el agua.

- Ross's Landing Park, EEUU. Pequeñas cascadas, integrando baldosas rotas como metáfora de la historia de la ciudad en el juego.
- PS 244 Sound Playground. EEUU. Se experimenta el sonido del agua.



Uso de cuerdas y Redes. Tensadas y sueltas.

- Kompan, Parque de la Ribera, España.
- Forum Playground, Barcelona. Frente al mar, estructura de metal con cuerdas flexibles y móviles que funcionan con contrapesos de piedra.
- Looking for Jane, Holanda. Laberinto de cuerdas colgantes y madera.



Laberintos

- En volumen y en plano.

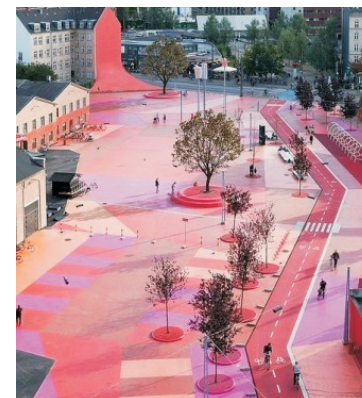


Referentes en tendencia

Superkilen, parque urbano en Copenhague, Dinamarca.

Es un espacio urbano que representa la diversidad cultural de la capital danesa. Se divide en tres zonas según diferentes colores y cuenta con equipamiento de 70 países del mundo.

www.big.dk



Juegos Kompan, Dinamarca.

Es una de las más conocidas empresas de diseño de instalaciones de juegos infantiles. Ha realizado interesantes innovaciones en relación a juegos de plaza, desde una filosofía que contempla inclusión social, salud y aprendizaje.

www.kompan.us



Basurama, en varias ciudades del mundo.

Se trata de un colectivo que realiza proyectos de diseño y arte enfocados en la transformación social a través de estrategias lúdicas y participativas, trabajando con residuos y resignificando materiales.

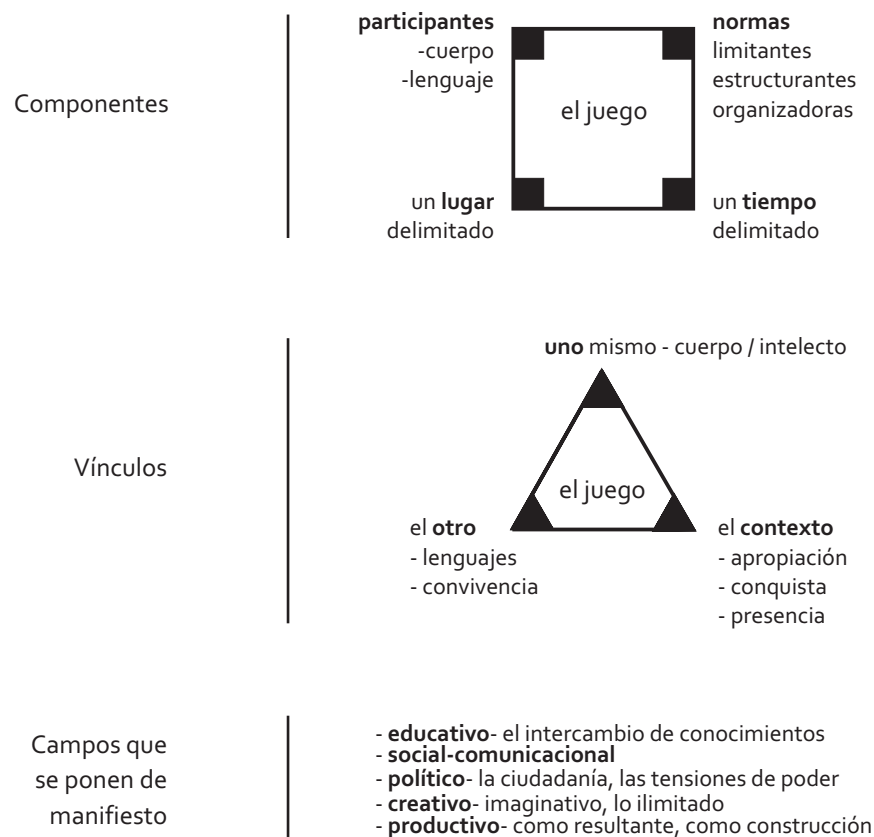
www.basurama.org/en



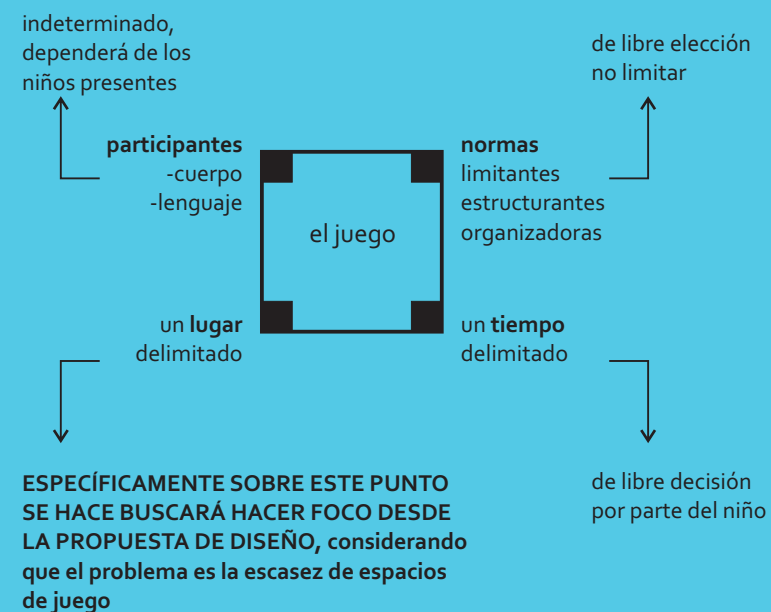
6- ESTUDIO DEL JUEGO

Se realiza un estudio del juego, sus componentes, etapas, dinámicas, tipologías y estéticas.

6.1 - Características generales



NOTAS para el diseño



6.2 - Etapas del juego

1 se define	asumir libremente el compromiso del juego Se parte del acuerdo común de todos los participantes para comenzar y llevar adelante una actividad compartida.
2 se establecen las condiciones	establecer los límites (normas, reglas, requisitos, sanciones y metas) - Se pueden asumir normas de un juego previamente conocido o crear nuevas. - Se puede establecer la necesidad de recursos materiales que formen parte del juego (piezas, tableros, fichas, vestimentas, etc.), o se puede jugar sin requerir elementos materiales, jugando solamente con los componentes básicos de un juego (participantes, lugar, tiempo y normas).
3 puesta en escena	poner en escena Se pone en práctica el juego. Pueden establecerse diversos formatos de duración del juego -de representación, de interpretación, de desafío, de construcción, de habilidad, de aprendizaje de una técnica, etc.-, en todos los casos la puesta en escena dependerá de las condiciones previamente establecidas.
4 meta	alcanzar el objetivo El fin del juego dependerá de los componentes básicos y de las condiciones previamente establecidas. La meta puede ser alcanzada de diversas maneras según haya sido determinada la dinámica del juego -llegar a la meta concreta, haber representado, haber producido, haber durado, haber disfrutado, haber probado, haber aprendido.

6.3 - Secuencias de juegos (en base a Etapas del juego, parte 2)

definición	condiciones (normas / requisitos materiales)		puesta en escena	meta-fin
ajedrez	reglas de procedimiento	tablero y fichas	estrategia competencia	ganar al otro
tatetí	reglas de procedimiento	papel y lápiz	estrategia competencia	ganar al otro
rayuela	reglas de procedimiento	dibujo de rayuela (tiza, piedra)	constancia perseverancia competencia	meta individual o de competencia, que implique ganar al otro
yo-yo / trompo	reglas relativas a las posibilidades del juguete	el yo-yo / trompo	perseverancia /insistencia técnica /destreza	fin dependiente del desafío y la insistencia del jugador
lego / mecano	reglas relativas a las posibilidades constructivas del juguete	piezas	construcción armado combinación experimentación	estructura lograda representación lograda
playmobil / muñecas y muñecos	reglas relativas a la propuesta de representación	muñecos, muñecas, piezas accesorias	representación simulación escenificación	fin arbitrario relativo a la escena representada
tobogán / hamacas / subibajas	reglas relativas a las posibilidades que ofrece la estructura	la instalación (tobogán, hamacas, subibajas)	desafío al cuerpo	meta relativa a la experiencia corporal /haber probado el deslizamiento
mancha / escondida	reglas de procedimiento	espacio	desplazamiento desafío al cuerpo/ cambio de roles	fin relativo a la escenificación

6.4 - Análisis tipológico de juegos

6.4.1 - Tipologías basadas en Pichon Riviere.

Las diferentes tipologías se corresponden con lo que sería la motivación principal del juego. La categorización se realiza en base a material teórico de Pichon Riviere.

1. de competición -de fuerza, de habilidad-
ej. el atletismo, la lucha, el boxeo, el fútbol, el ajedrez, etc.

2. de suerte (o azar) -
ej. los juegos de sortear, la ruleta, las apuestas, la lotería, etc.

3. de simulacro -exhibición, representación-
ej. las imitaciones, las máscaras, los disfraces, los muñecos, etc.

4. de vértigo -movimiento-
ej. el columpio, el alpinismo, equilibrio, tobogán, etc.

5. de ingenio – cálculo, construcción, encastre-
ej. el lego, el mecano, los laberintos, etc.

Observaciones

Los *juegos de competición* se enfocan en los resultados y no tanto en el proceso. Los que observan el juego se involucran tomando partido por una de las partes. Se elaboran estrategias tanto comunes como individuales. Hay adrenalina y tensión hasta el resultado.

Los *juegos de suerte* suelen ser individuales, si son jugados en grupo se dividen en turnos. No requieren elaboración estratégica. Suelen ser estáticos. No implican adrenalina pero sí expectativa, dependen del azar. La superstición y las cábalas forman parte del juego.

Los *juegos de simulacro* suelen incorporarse a las otras tipologías de juegos de manera natural, sin proponérselo. Son los juegos que más acompañan la vida cotidiana de los niños y niñas. No se hace hincapié en estrategias. Se involucra a los demás y también se juega individualmente. El juego colectivo implica la simulación compartida, el teatro. No se enfocan en los resultados, sino en la duración. Los *juegos de vértigo* pone en movimiento el cuerpo, implican adrenalina, tensión y riesgo físico. Las estrategias son de tipo motriz, de concentración, de seguridad. Generalmente es más individual.

En los *juegos de ingenio*, la tensión está puesta en el desafío intelectual. En la búsqueda de respuestas adecuadas, apropiadas, justas. La motivación intelectual puede ser respondida en conjunto o individualmente. Se buscan estrategias, el juego es una combinación de estrategias y mecanismos. Importa resolver el desafío intelectual.

NOTAS para el diseño

Se promueven las tipologías de simulacro y de ingenio, por considerarse que son las que ponen de manifiesto la creatividad intelectual. No se pretende postergar el movimiento y el juego corporal, pero la idea es establecer una propuesta que se diferencie de los juegos de plaza tradicionales que buscan estimular el desempeño motriz.

6.4.2 - Tipologías según las condiciones del juego

Las condiciones establecidas marcan los límites del juego, conduciéndolo, para que los participantes avancen hacia la meta. Las normas marcan la dirección y el sentido de la actividad lúdica, provocando distintas dinámicas. La diferenciación de estas tipologías se realiza en base a las dinámicas que predominan en el juego.

1. de procedimiento, método.

Se trata de juegos que se centran en establecer un código de interacción entre participantes, proponiendo una dinámica ordenada, estructurada, de etapas consecutivas, donde el devenir del juego es metódico.

ej. juegos de mesa, ajedrez, dados, rayuela, etc.

2. de representación.

Consiste en establecer reglas de sentido, que delimitan los contornos de una historia para propuestas centradas en la representación, proponiendo una dinámica de juego abierta a la interpretación de personajes, a la actuación, a la vivencia, al simulacro, donde el devenir del juego es experimental, incierto.

ej. escenas actuadas, con muñecos o sin, playmobil, etc.

3. de desafío específico.

Se trata de propuestas lúdicas que plantean un desafío en torno a un mecanismo, un objeto, una instalación, un lenguaje, proponiendo dinámicas de juego basadas en la perseverancia, la insistencia, la construcción o la repetición hasta dominar o controlar el desafío, el devenir del juego es práctico.

ej. yoyó, trompo, hamaca, tobogán, lego, mecano, etc.

Observaciones

Las diversas dinámicas, implican acciones que condicionan el vínculo entre participantes. La categoría 2 marca un juego que requiere espontaneidad para inventar siempre un devenir de juego diferente. La interacción entre participantes es importante y liberada de esquemas estáticos o normas específicas.

La categoría 3 se enfoca en desafíos de tipo personal, no requiere necesariamente la vinculación con otros participantes y eventualmente puede impulsar a la competencia como forma de conectarlos.

La categoría 1 implica una conexión entre participantes que es ordenada y pre establecida. Se suele basar en dinámicas competitivas que implican el adecuado conocimiento de las reglas y no tanto el esfuerzo o desafío personal, como sería en la categoría 3.

NOTAS para el diseño

Se hace foco sobre las tipologías de representación y de procedimiento. No se buscará proponer un desafío específico para no limitar y cerrar la propuesta.

6.4.3 - Tipologías según el uso del espacio de juego

La puesta en práctica del juego se da a través de dinámicas que implican diversos usos del espacio, es en base a este aspecto que realizamos la siguiente categorización.

1. de desplazamiento - exploración, apropiación de espacio amplios, extendidos -

- 1.a. predominio intelectual, estratégico
- 1.b. predominio físico-motriz

2. estáticas - centralización de la actividad en un espacio de dimensiones reducidas -

- 2.a. predominio intelectual
- 2.b. predominio físico-motriz

Observaciones

El espacio de juego se relaciona con las dimensiones del contexto. En los espacios abiertos, exteriores, se puede extender el juego y ocupar más territorio.

El espacio tiene que ver con el territorio conquistado por el niño. Si se amplía la zona de juego, se amplía la zona de conquista.

NOTAS para el diseño

La intención es que el uso del espacio sea tanto estático como de desplazamiento, pero en ambos casos con predominio intelectual creativo.

6.4.4 - Tipologías según las metas y finalidades del juego

Las metas y las finalidades del juego pautan el sentido de las motivaciones de los participantes, el foco de su esfuerzo y marca la forma de dar sentido al juego. Las siguientes categorías se basan en la finalidad de los juegos.

1. Ganar a otros, competir, alcanzar un resultado antes que los demás o mejor calificado.
ej. ajedrez, algunos juegos de mesa, rayuela, etc.

2. Colaborar en el desarrollo de un producto común.
ej. construir escenarios, escenografías, etc.

3. Experimentar.
ej. lego, mecano, actuaciones, representaciones, etc.

4. Demostrar habilidad.
ej. tobogán, jaula de los monos, bicicletas, etc.

Observaciones

Estas categorías suelen combinarse en los juegos haciendo que las metas sean múltiples. Muchas veces se trata de ganar pero se requiere colaboración y experimentación, incluso demostrando habilidades específicas.

NOTAS para el diseño

No se define una meta específica. Será la creación del juego una meta en sí misma, promoviendo principalmente la exploración y la colaboración mutua.

6.4.5 - Tipologías de juego según Scheines

En el libro *Juegos inocentes, juegos terribles*, Graciela Scheines (Doctora en filosofía de la Universidad de Buenos Aires y referente en el tema del juego) estudia el tema del juego y propone líneas que permiten realizar una categorización.

La autora propone entender el juego como un espacio mágico y simbólico dentro del cual se conjugan aspectos de la vida que permiten al jugador conjugar aspectos personales, específicamente temores: al vacío, al caos y a la deriva.

Se establecen tres categorías de juego que se correlacionan con cada concepto (vacío, caos, deriva) y su contrapuesto, y al mismo tiempo se ejemplifican con juegos antiguos tradicionales. La deriva que busca el rumbo tiene como arquetipo a la rayuela; el caos que busca el orden y el puzzle como juego ejemplificador; y el vacío que aspira al lleno con las palabras cruzadas o crucigramas.

deriva/rumbo

rayuela

caos/orden

rompecabezas

vacío/lleno

crucigramas

Observaciones

Los aportes de Scheines son muy interesantes para pensar el juego desde un enfoque más conceptual, vinculado a la existencia humana. Las inquietudes o angustias que todas las personas enfrentan se ponen de manifiesto en el jugar para afrontar miedos propios de la vida. Esta categorización es muy útil para considerar propuestas abiertas y experimentales de juego basadas en la contraposición de conceptos (la autora maneja tres generales, pero podrían ser más).

NOTAS para el diseño

Las tipologías de Scheines son interesantes para pensar a nivel conceptual el tema del juego.

Si bien el juego ha sido siempre un tema de la filosofía, el aporte de este libro es muy concreto en relación a la contraposición de conceptos que propone.

Se considera que pueden ser conceptos útiles para pensar tanto a nivel funcional como a nivel formal acerca de la propuesta de diseño.

7 - RELEVAMIENTO EN PLAZAS

Se realiza un recorrido por plazas de Montevideo y se analiza la diversidad de juegos que se encuentran. Se hace una categorización en función de las acciones que hacen al juego.

El recorrido fue realizado en diversos barrios con características socioeconómicas diferentes. La intención era detectar las actividades propuestas observando también materiales.

NOTAS para el diseño

Muchas plazas cuentan con hamacas y toboganes. Predominan las acciones de deslizarse, trepar y balancearse.

Las actividades se repiten hasta el cansancio. La repetición es fundamental en el juego. Los materiales suelen ser metálicos. A nivel estético predomina la línea y los colores saturados. En ningún caso se ha encontrado un juego donde se sugiera la intervención/modificación plástica del mismo (mediante pintura u otra técnica).

Deslizar

Juegos: Tobogán (recto, curvo/abierto, cerrado)/Tubos de bombero

Materiales: Perfiles metálicos, tablas y tablones de madera, chapas metálicas, plástico.



Atravesar, circular

Juegos: Tubos, estructuras huecas, puentes, torres altas.

Materiales: Tablas y tablones de madera, chapas metálicas, perfiles de metal, plástico.



Trepar

Juegos: Jaula de los monos /Cuerdas /Escaleras (curvas, inclinadas, rectas)

Materiales: Perfiles metálicos, plástico.



Girar

Juegos: Calesita mecánica (múltiple, calesita de a dos, calesita inclusiva para sillas de ruedas)

Materiales: Perfiles metálicos, chapas metálicas, tablas de madera, plástico.



Balancear

Juegos: Hamacas (individuales, múltiples, para silla de ruedas, balanceo de frente o lateral) / Subibajas

Materiales: Varillas metálicas, tablas de madera, chapas metálicas, cuerdas, plástico.



Saltar

Juegos: Resortes, trampolines, módulos, obstáculos.

Materiales: Metal, plástico, madera.



8 - ESTÉTICA EN EL JUEGO INFANTIL

8.1 - Tendencias en estética infantil

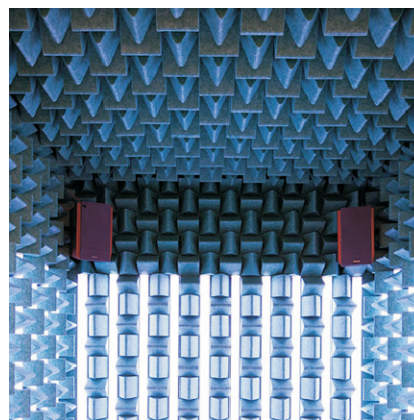
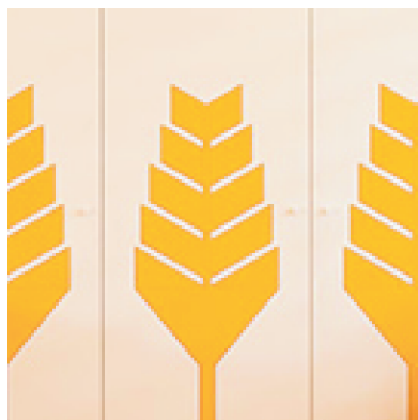
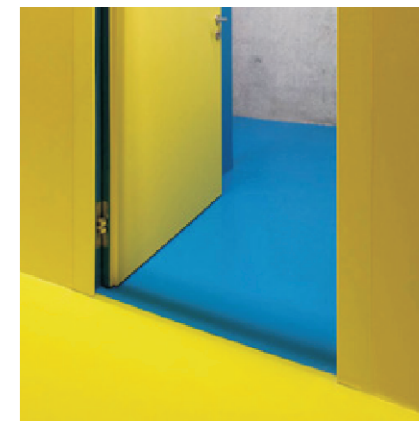
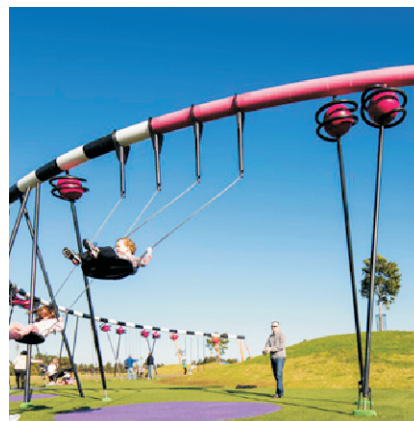
Se releva la estética en los espacios lúdicos para niños en el mundo a través de páginas web de coolhunting (cazadores de tendencias).

<http://www.coolhunting.com/>

<http://www.thecoolhunter.net/>

NOTAS para el diseño

Predominan las formas geométricas, el alto contraste de color plano y los patrones repetidos generando ritmos. Se percibe cada vez menos diferencia entre la impronta estética dirigida al público exclusivamente infantil respecto de la dirigida al adulto. El niño disfruta de explorar con el color. Los colores activan, estimulan al niño en su imaginación para el juego.



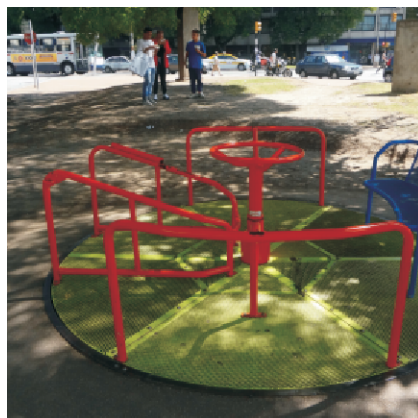
8.2 - Estética en los juegos de plazas montevideanas

En los últimos años se han inaugurado nuevas plazas en Montevideo que mantienen entre sí una línea estética similar. Se utilizan principalmente paletas de colores saturados, predomina el metal y el plástico, y las formas tienden a lo orgánico sin perder cierta rigidez, con terminaciones lisas muy pulidas.

NOTAS para el diseño

La identidad estética de la propuesta deberá considerar la posibilidad de que al instalar el juego, cada comunidad, pueda apropiarse del juego, reflejando de alguna manera su identidad en el producto.

La propuesta debe delinearse a través de un lenguaje visual simple que sea reconocible y replicable pero que pueda adquirir la impronta de cada barrio.



El Contexto

ANÁLISIS DE LAS CONDICIONES 3

1 - EL ESPACIO PÚBLICO

La configuración del espacio público está fuertemente relacionada al desarrollo de la vida colectiva en una ciudad. La sociedad depende del espacio en el cual se asienta.

Una organización del espacio y su configuración puede favorecer y estimular la vida colectiva o desalentarla.

La ciudad contemporánea ha pasado a definirse como un “espacio de operaciones para los emprendimientos de capital”, donde la vida social queda subordinada a las dinámicas de mercado. En muchos casos se habla de “deshumanización” de la ciudad. El sentido de pertenencia y el ejercicio de la participación se van diluyendo en la medida en que se pierden, o no se fomentan, los ámbitos de encuentro donde la población creaba vínculos (http://www.arquitectura.com/gep/notas/sca190/sca190_01.htm)

Los espacios públicos planificados se caracterizan por contar con equipamiento urbano (mobiliario urbano) con diversos propósitos que incluyen desde cestos de residuos, elementos de señalización, asientos, paradas de ómnibus, macetas, etc.

En relación al público infantil, la plaza es el lugar característico de la vía pública donde pueden encontrarse instalaciones de juegos. También las escuelas públicas algunas veces cuentan con instalaciones lúdicas. Otras opciones de juego para niños y niñas pueden encontrarse en ámbitos privados o particulares, donde el acceso es regulado (como en clubes de barrio, centros comunitarios, etc.).

La plaza es definida como un “predio de libre apropiación, arbolado, de solado predominantemente seco, y organización versátil, equipado para sustentar actividades efímeras de todo tipo y tamaño”, incluyendo actividades cotidianas diversas como el juego, el descanso y la reunión grupal.”

(http://www.arquitectura.com/gep/notas/sca190/sca190_01.htm)

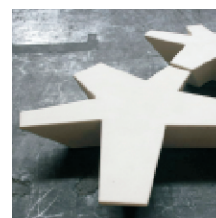
2 - LA VIDA SOCIAL

Los principales aspectos que hacen la vida social integrada, son: *la identidad*, que une a los habitantes del barrio y los hace sentir parte de una misma comunidad a través de afectos compartidos, historia común y actividades colectivas; *la participación*, que

involucra a las personas en gestión y realización de actividades colectivas; y *la apropiación*, que tiene que ver con la forma de integrar la actividad al espacio social mediante los acontecimientos que agregan historia, personal y colectiva, al lugar.

(http://www.arquitectura.com/gep/notas/sca190/sca190_01.htm)

La vida colectiva y la integración social, son los grandes objetivos de la vida urbana. Revalorizar el barrio, promoviendo la participación y los espacios donde se gesta la organización social, es fundamental para el ejercicio de la ciudadanía y el empoderamiento de las poblaciones que se encuentran en contextos de exclusión y vulnerabilidad.



Asiento FLOR



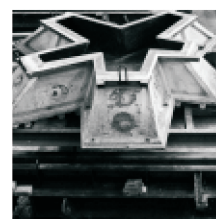
MAYO CIRCULAR



Asiento MAYO



BOLLARDS



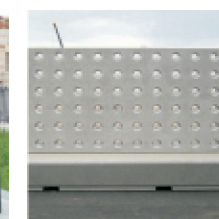
MOLDE FLOR



ASIENTO Cgo



Banco EQUAL



MURLLUM

NOTAS para el diseño

Fomentar el uso de las plazas es promover la revalorización de la vida social integrada. El equipamiento de las plazas fomenta su uso y la apropiación del contexto por parte de los vecinos.

El equipamiento lúdico infantil convoca a niños y niñas pero también a los adultos que los acompañan. El producto a proyectar funcionaría en un espacio donde conviven adultos y niños.

3 - CONTEXTOS DE EXCLUSIÓN SOCIAL

Según el Diccionario de Acción Humanitaria el concepto de exclusión, opuesto al de integración o inclusión social, refiere a un proceso en el cual los individuos o grupos son privados total o parcialmente de la participación en la sociedad en la cual viven. Este proceso se da en múltiples planos: el económico, el social y el político; y afecta negativamente diversos aspectos del desarrollo humano.

La privación económica, tiene que ver con ingresos insuficientes, empleos inseguros y falta de acceso a recursos; la privación social, se relaciona con el capital social y tiene que ver con la ruptura de lazos sociales o familiares, pocos mecanismos de solidaridad comunitaria, la marginación de la comunidad; y la privación política, es la carencia de poder y la imposibilidad de participar en decisiones de participación política.

Las formas de privación mencionadas inciden en diversas áreas: en los recursos (materiales y no materiales), en las relaciones sociales, y en los derechos legales de los ciudadanos.

"La noción de "exclusión social" ha adquirido así diferentes enfoques en función de las diversas tradiciones de pensamiento intelectual y político. De este modo, existen diferentes visiones sobre su relación con la pobreza: unos ven la exclusión social como causante de la pobreza, en tanto que otros consideran ésta como una parte de aquélla."

(<http://www.dicc.hegoa.ehu.es/listar/mostrar/96>)

Se establecen tres dimensiones de exclusión: la estructural o económica, la social o contextual y la subjetiva o personal. La económica estaría relacionada a la carencia de recursos materiales y la exclusión del mercado de trabajo; la social, relacionada con la desafiliación y disociación de los vínculos sociales; y la subjetiva, referida a la debilidad de significación personal.

Las causas de la exclusión son diversas y están interrelacionadas. Para avanzar hacia la inclusión, se requieren respuestas integrales, interviniendo en todas las dimensiones, con estrategias que se orienten a "la participación, la integración

laboral, el empoderamiento, la significación personal y otras actividades que posibiliten el fortalecimiento y la integración de la persona en su comunidad"

(<http://www.dicc.hegoa.ehu.es/listar/mostrar/96>)

La dimensión simbólica es central en relación al concepto de exclusión y refiere al proceso de no reconocimiento de determinados grupos sociales. Se rechazan las diferencias en sus ideas, formas de vida y valores. Son excluidos de las riquezas materiales pero además de las espirituales.

El concepto de exclusión se centra en los procesos que la generan (no sólo describe situaciones estáticas), y se centra en los mecanismos, instituciones y actores que la causan, sin considerar la privación como condición particular.

"(...) lo que significa la noción de exclusión en cada caso depende de qué forma de inclusión se considere como importante en cada sociedad o grupo específicos. En este sentido, la noción de exclusión ofrece nuevos instrumentos de análisis y horizontes para la cooperación para el desarrollo, en la línea de promover la integración de los colectivos desfavorecidos ayudándoles a beneficiarse del desarrollo humano junto al resto de la comunidad." (<http://www.dicc.hegoa.ehu.es/listar/mostrar/96>)

4 - EL BARRIO CASABÓ - IPRU



El barrio Casabó fue inaugurado en el año 1921 muy cerca del Frigorífico Nacional en el Cerro de Montevideo. Surgió a partir del crecimiento económico que experimentó la industria frigorífica nacional en aquella época. En la actualidad es un barrio de viviendas muy modestas, ha crecido considerablemente y se considera una de las zonas con mayor población joven del país y con alta tasa de natalidad.

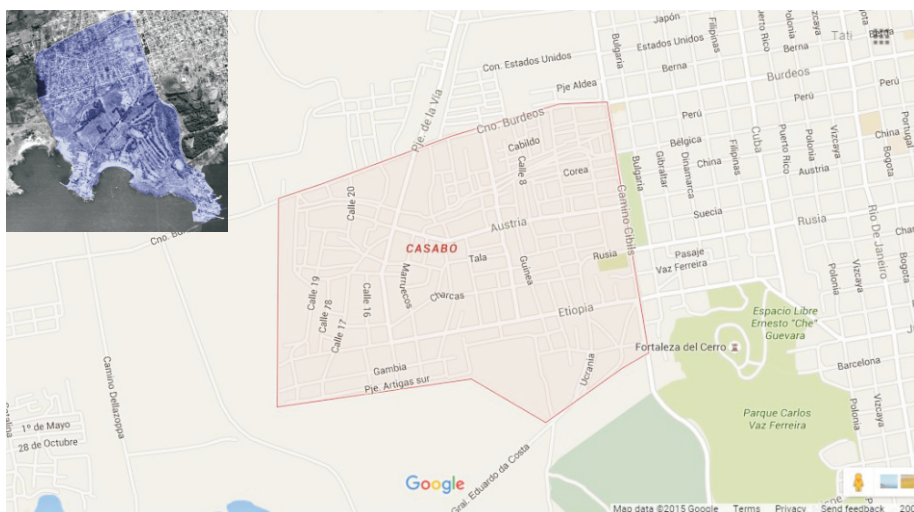
Con la finalidad de realizar un acercamiento al barrio y conocerlo se contactó a IPRU (Instituto de Promoción Económico Social del Uruguay) como institución de referencia en la zona. El referente de esa institución que se vinculó con este proyecto fue Gustavo Fernández (Educador Social y Educador de Sexualidad, trabaja en el Club de Niños y en el SOCAT de Casabó, ver entrevista en Anexos).

Casabó en los años de su inauguración (1921)



Ubicación

Casabó se encuentra al oeste del Cerro de Montevideo.



Casabó en la actualidad



IPRU trabaja en la zona oeste montevideana desde hace más de veinte años. Actualmente, en el barrio Casabó trabajan en dos espacios: El Club de Niños y el SOCAT.

En convenio con la Intendencia de Montevideo (IM) funciona el SOCAT en el local vecinal "4 de Julio". Desde este espacio, asesoran a la población barrial, conocen las dinámicas vecinales, el territorio, su historia y proponen actividades comunitarias. También, en convenio con INAU, llevan adelante el Club de Niños que funciona en El Tambo, donde se busca contener a la población infantil en el horario extraescolar durante todo el año, proponiendo actividades diversas.

Desde ambos espacios Gustavo Fernandez, asesoró a nuestro proyecto, tanto en relación a la información requerida del territorio como acerca de la población infantil de la zona.

Espacios públicos en Casabó

1- Plazuela del callejón

Es una plaza pequeña equipada apenas con bancos de cemento y en situación algo abandonada, descuidada.

2- Plaza de la policlínica de la zona

Es una plaza que tiene alto grado de apropiación por parte de los vecinos principalmente debido a la policlínica que está enfrente del predio de la plaza. Esta escasamente equipada con juegos (hamacas) y asientos.

3- Plaza central (recorrido del ómnibus)

Es una plaza proyectada y equipada, muy central en su ubicación pero sin sombra. Tiene alto grado de apropiación de los vecinos en las tardes. Está equipada con asientos, juegos básicos (hamacas, subibajas, tobogán), y una cancha de fútbol-basket (la misma tiene arcos y aros).

4- Plaza de la escuela. Plaza de los Derechos (2012)

Es una plaza pequeña al costado de la escuela pública que antiguamente era un basural. Se recuperó en el año 2012 con la participación de los vecinos en conjunto con IPRU. También participó el programa Casabó Limpio de educación laboral, donde jóvenes trabajaron para colaborar en reacondicionar el espacio, construyendo veredas.

Se trabajó además, en convenio con un grupo de carpinteros de en la construcción de una serie de juegos de plaza (un subibaja, un pasamanos, y una estructura de trepar). La construcción se hizo en forma co-participativa con los vecinos.

El Club de niños de la zona hizo una escultura metálica (hierro) que instalada en la plaza, luego fue robada. Posteriormente la IM aportó bancos y mesas.

Es la plaza que presenta mayor grado de apropiación y cuidado por parte de los vecinos. Se piensa que la recuperación de la misma en conjunto con la comunidad tiene que ver con el cuidado y el respeto que se mantiene por este espacio.

Niños y niñas de varios clubes de niños y centros Caif realizaron un mural. Luego se sumó otro mural a partir del trabajo conjunto con una ceramista mejicana (con técnica de fotoimpresión de los rostros de los niños y niñas que participaron).

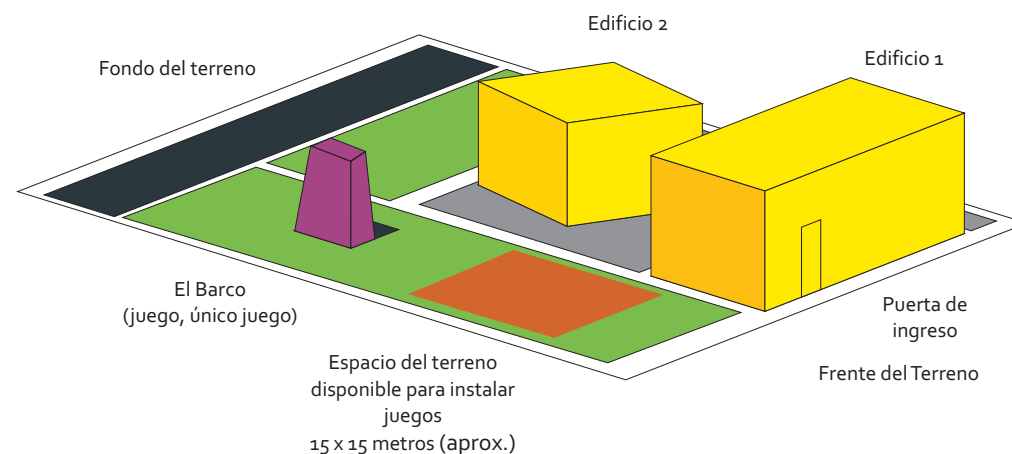
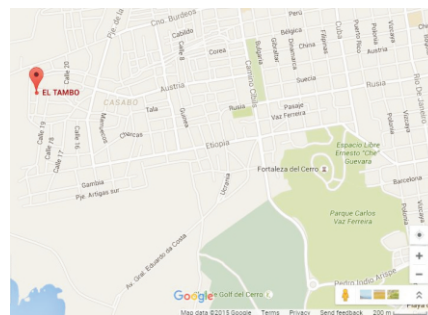
El predio cuenta con cobertura Ceibal y con iluminación para aprovechamiento del espacio en la noche.

5- Club de Niños del barrio que funciona en El Tambo

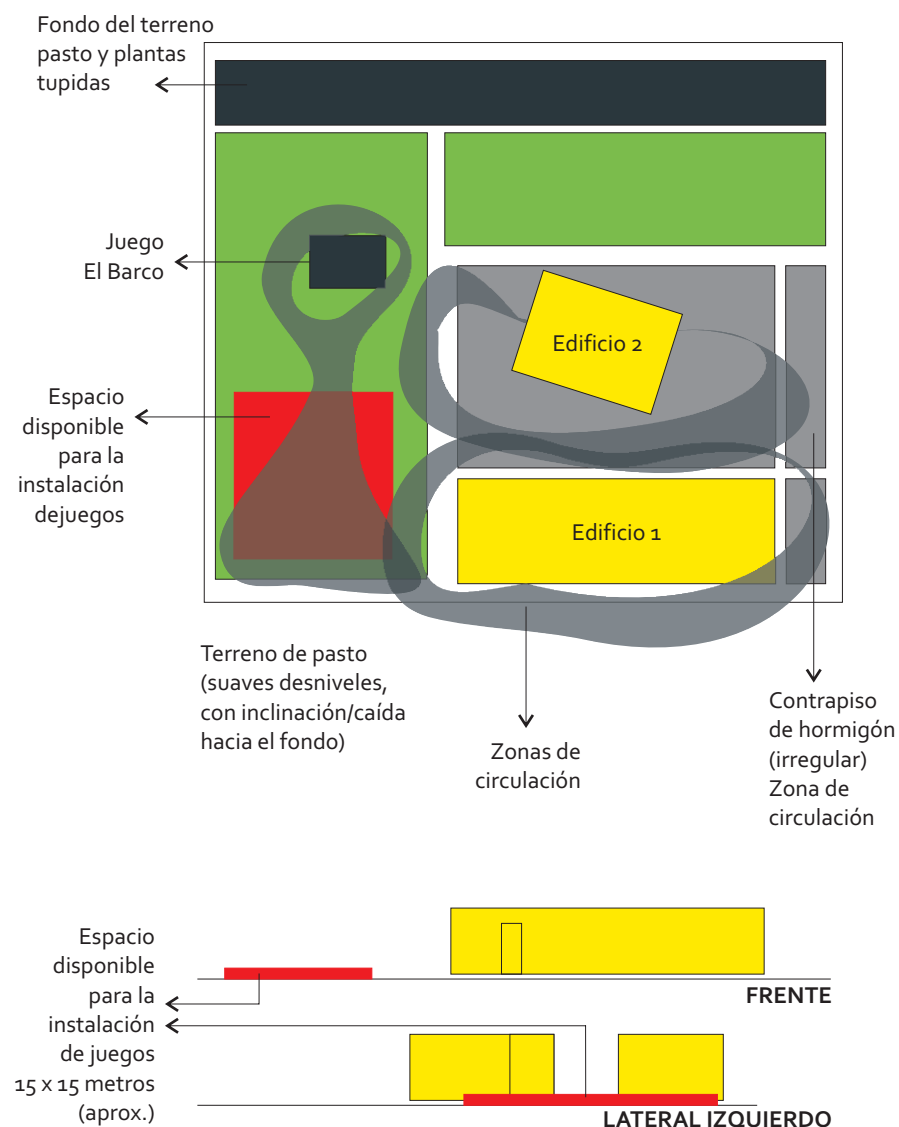
El Tambo se llama es el espacio en el cual funciona el Club de Niños del barrio (IPRU- INAU). En el mismo espacio también funciona un SOCAT.

El predio cuenta con espacio verde que funciona como espacio de encuentro.

El barco: en El Tambo se construyó con el apoyo de vecinos, una instalación de juegos de madera similar a un barco con postes de madera curada cedidos a IPRU.



El Tambo - Vista en PLANTA



NOTAS para el diseño

El terreno del Tambo sirve de referencia para proyectar el juego en Casabó.
El espacio disponible para instalar una juego en este terreno es de 15 x 15 metros aproximadamente.
No todos los Clubes de Niños cuentan con terrenos amplio.
Hay que considerar que es poco frecuente (según se aclara desde IPRU) que los Clubes cuenten con estos lugares amplios para jugar.

La propuesta de diseño deberá contemplar la diversidad de terrenos (especialmente cuando se cuenta con espacios reducidos) para poder replicarse en otros barrios.

La expresión creadora

ANÁLISIS DE LAS CONDICIONES 4

1- EL CONCEPTO SEGÚN JESUALDO

- Es un instrumento de conocimiento, de uno mismo y del mundo, que implica tanto lo emocional como lo cognitivo.
- Es una forma de exteriorización de vivencias personales.
- Son capacidades expresivas que se transforman en instrumento social.
- Es una forma de integrarse al mundo aportando y enriqueciéndolo.
- No se trata solo de una forma de comunicación.
- Es fundamental para el desarrollo pleno de todas las personas.

Todos los individuos disponen de una forma expresiva particular en cualquier formato, ya sea la palabra, la línea, el ritmo, la forma, el juego, etc.

La expresión es una forma de exteriorización de vivencias personales, un instrumento de conocimiento y una forma de integrarse al mundo aportando y enriqueciéndolo. El autor subrayaba la importancia de que la escuela debía ofrecer cultura para expresarse, pero además, debía desenvolver la expresión para aprender mejor. Señalaba que existía una relación entre la expresión y el conocimiento, en la medida en que no se debía separar lo emocional de lo cognitivo en el desarrollo de todos los seres humanos.

Jesualdo trabajaba desde el marco institucional de la escuela pública. Si bien su teoría y práctica se inscriben en ese contexto, se extrae el concepto de expresión creadora y se busca adaptarlo e incorporarlo al espacio público.

"vital para la evolución de su psique,(...) que supone la existencia para su traducción de un proceso que empieza por ser inconsciente, que es instintivo, y que atraviesa diversos períodos(...), que tiene diversas formas de manifestarse y que puede particularizarse en un sentido original y estético,(...)que es el más incuestionable medio de comunicación social y la única y total forma de realizar el intercambio de ideas y sentimientos a través del tiempo; que, por ende, se convierte en un instrumento de capacitación y elevación del yo en el medio social, fundamental, aumentando la eficiencia de su productividad, etc." (Sosa 1950:65).

Las etapas del proceso expresivo según el autor, son:

Inconsciente/Instintivo.



Manifiesto (con sentido original y estético).



Socializador. Intercambio de ideas y sentimientos.

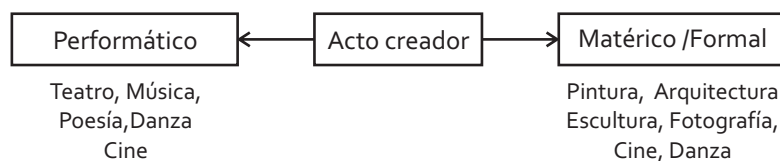
Para dar lugar a la expresión creadora es necesario:

- *El tiempo.* Disponer de momentos que propicien en los niños la reflexión, la experimentación y exploración de sus propias capacidades.
- *El espacio.* Disponer de un contexto acorde es fundamental, cómodo y ameno para que cada persona pueda realizar sus propias búsquedas.
- *La diversidad.* Tener la posibilidad de crear y explorar en diversos ámbitos estéticos: la palabra, el movimiento y la danza, la actuación, la música, etc.
- *Los estímulos.* Propiciar la exploración desde diversos puntos de partida.

2 - EL JUEGO Y EL ARTE

Homoludens en una referencia clásica al hablar del tema del juego. En este texto, Huizinga (1949) estudia las implicancias culturales del juego. Tomamos el capítulo “Las formas de juego en el arte” para establecer una categorización en relación a las formas del acto creador.

Estas categorías permiten pensar sobre la acción de crear desde distintos planos. El juego forma parte de esas instancias creativas de diversas maneras.



*Foto: Pruitt Igoe Playground. St. Louis, EE.UU., 1968.
El parque de juego como área creativa.*



NOTAS para el diseño

Para estimular la expresión creadora será fundamental contar con un espacio disponible que no restrinja el juego, que no lo limite, que sea versátil y habilite al niño a conquistar libremente el área de juego.

3

Propuesta de diseño

CONCEPTO DE PRODUCTO

LISTADO DE REQUISITOS

CAMINOS DE DISEÑO

ALTERNATIVAS

VALORACIÓN SELECTIVA

PROPUESTA DE PRODUCTO

Concepto de producto

Equipamiento lúdico para espacios públicos abiertos.

QUÉ-

Equipamiento que promueva el juego y el esparcimiento infantil en espacios públicos, estimulando la expresión creadora como forma lúdica a través de una proyecto de construcción autogestionada.

POR QUÉ-

Porque los niños necesitan espacios que los impulsen a inventar, imaginar y crear sus propios juegos, poniendo en práctica sus potencialidades creativas.

PARA QUÉ-

Para promover espacios de socialización y fortalecimiento de vínculos y redes barriales, propiciando el intercambio de saberes fuera del área institucional escolar complementando una formación integral.

Foto: IPRU

Listado de requisitos

- AF Aspectos Funcionales
- AT Aspectos Técnicos
- AS Aspectos Simbólicos -Estéticos / Comunicación-

INDISPENSABLES

Fomentar la diversidad de experiencias lúdicas. AF
Porque es la función principal del producto.

Motivar -incentivar, impulsar- la experiencia creadora. AF
Porque es la forma de juego que se propone.

Contemplar múltiples edades. AF
Porque favorece el encuentro, la convivencia y no condiciona ni restringe el uso.

Uso grupal e individual (simultáneo hasta 10 personas). AF
Porque tanto la experiencia colectiva como los momentos personales hacen al juego.

Resistencia a la intemperie (factores climáticos). AT
Porque se usa en espacios abiertos.

Impronta lúdica, infantil, descontracturada, asimétrica. AS
Porque se busca identificación y apropiación por parte de la población infantil.

DESEABLES

Prever usos y exigencias variados. AF
Porque el equipamiento público queda a disposición de cualquier usuario, lo cual puede implicar usos inesperados, y eventualmente agresivos para con el producto.

Materiales de bajo costo (en lo posible reutilización). AT
Porque es fundamental que el costo productivo sea bajo. El producto se financia a través de licitaciones o concursos.

Materiales de fácil acceso a nivel local, nacional o regional. AT
Porque es fundamental que el costo productivo sea bajo. Los materiales deben remitir al lenguaje estético cotidiano del barrio. Además se busca impulsar la producción nacional con los recursos locales.

Identidad local, cercanía a la identidad barrial. AS
Porque la intención es acompañar la estética natural barrial para impulsarla y defenderla.

OPTATIVOS

Incorporar las tres categorías de juego propuestas por Scheines (caos-orden, deriva-rumbo, vacío-lleno). AF
Porque aporta amplitud a la propuesta.

Modular. AF
Porque puede adaptarse a diversos espacios, parques, plazas, etc., generando disposiciones variadas diferentes en cada lugar..

Caminos de diseño

Se establecen dos caminos de diseño basados en las dos categorías que plantea Huizinga en Homoludens (ver Análisis de las condiciones 4): las Performáticas y las Materiales.



CAMINO 1

Acto creador
Performático

Sonoro- Musical
Actuación
Escenario

CAMINO A

Madera
Pieza única



CAMINO 2

Acto creador
Material

Pintura
Escultura
Soportes / Piezas

CAMINO B

Cemento
Modular

Combinaciones

CAMINO 1 + CAMINO A = Alt. 1

CAMINO 1 + CAMINO B = Alt. 2

CAMINO 1 + CAMINO A = Alt. 3

CAMINO 1 + CAMINO B = Alt. 4

Alternativas ETAPA 1

ALTERNATIVA 1/

Performática + Madera (estructura única)

Estructura de madera:

pallets y tablonos. Piso de seis pallets.

Uniones simples, tornillos a la vista.

Lo performático:

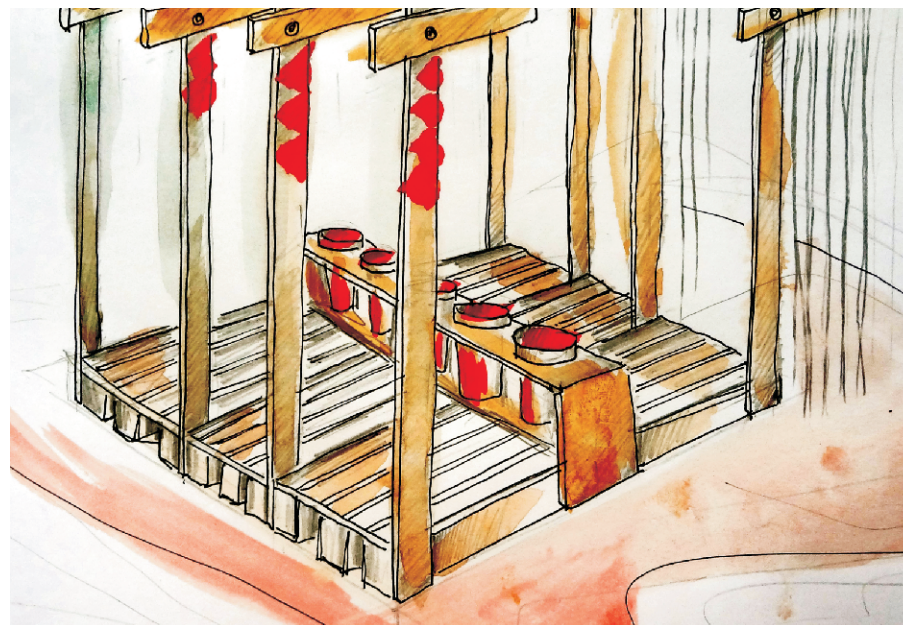
Proponer música, juego con sonidos, percusión.

Simular un escenario para actuaciones.

Distribución de tablas verticales para jugar con las luces y elementos colgantes.

Elementos extra:

Reutilizar latas y latones para la percusión. Colgar cuerdas.

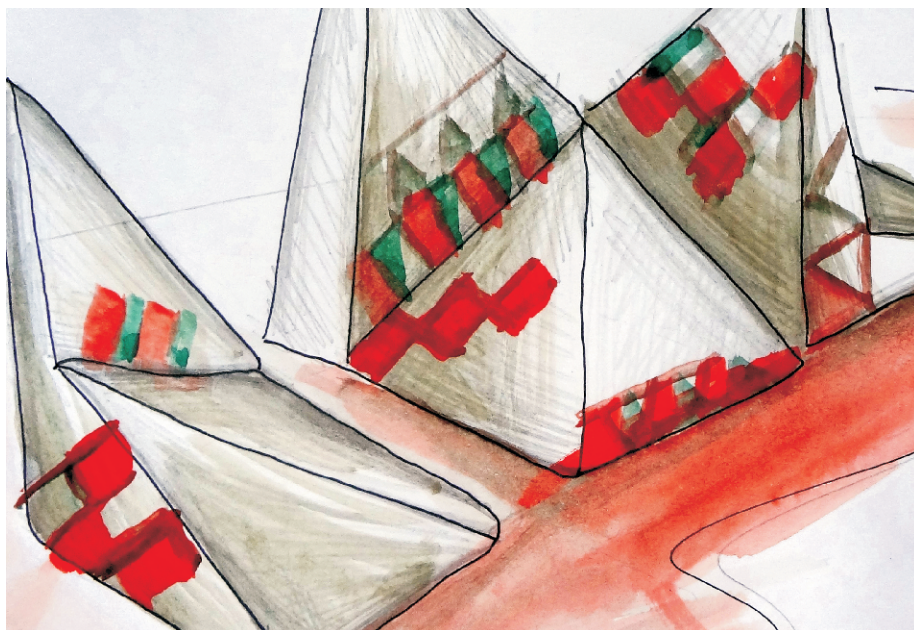


ALTERNATIVA 2/
Perforación + Cemento (modular)

Estructura de cemento:
Piezas combinables.

Lo perforado:
Simular un escenario para actuaciones y exploración.
Jugar con los desniveles del terreno.
Jugar con las luces y sombras que se generan a partir de la estructura.

Elementos extra:
Ninguno.

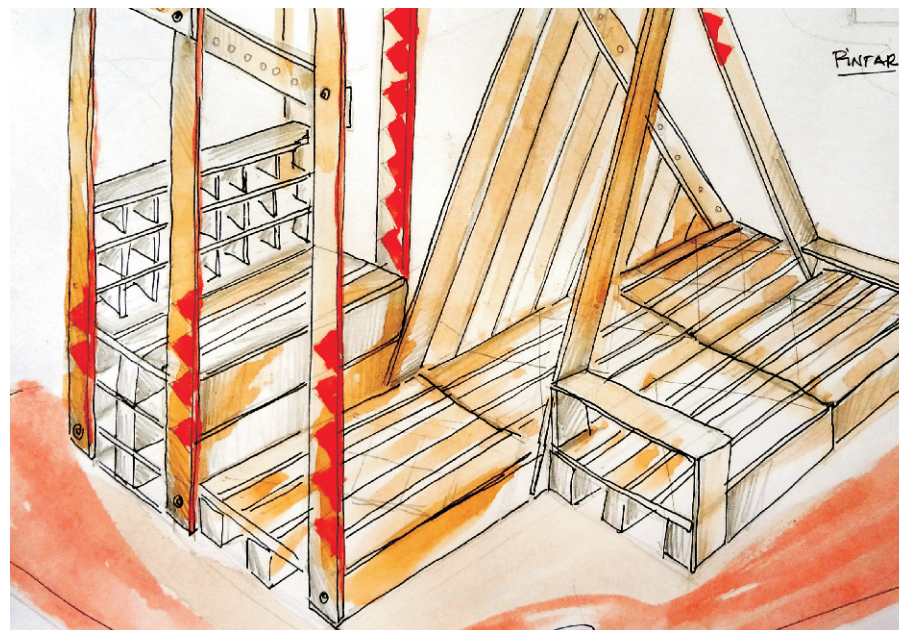


ALTERNATIVA 3/
Materia + Madera, estructura única

Estructura de madera:
Pallets y tableros. Piso de seis pallets de base.
Uniones simples, tornillos a la vista.

Lo material:
Proponer superficies lisas para el dibujo.
Estructura de encaje de botellas, para combinar y componer.
Distribución de tablas verticales para jugar con las luces y sombras y elementos colgantes (cuerdas de nylon).

Elementos extra:
Reutilizar botellas de PET como parte del juego (en la composición).
Colgar cuerdas elaboradas con bolsas de nylon.



ALTERNATIVA 4/

Matérica + Cemento, modular.

Estructura de cemento:

Piezas combinables.

Uniones por continuación formal.

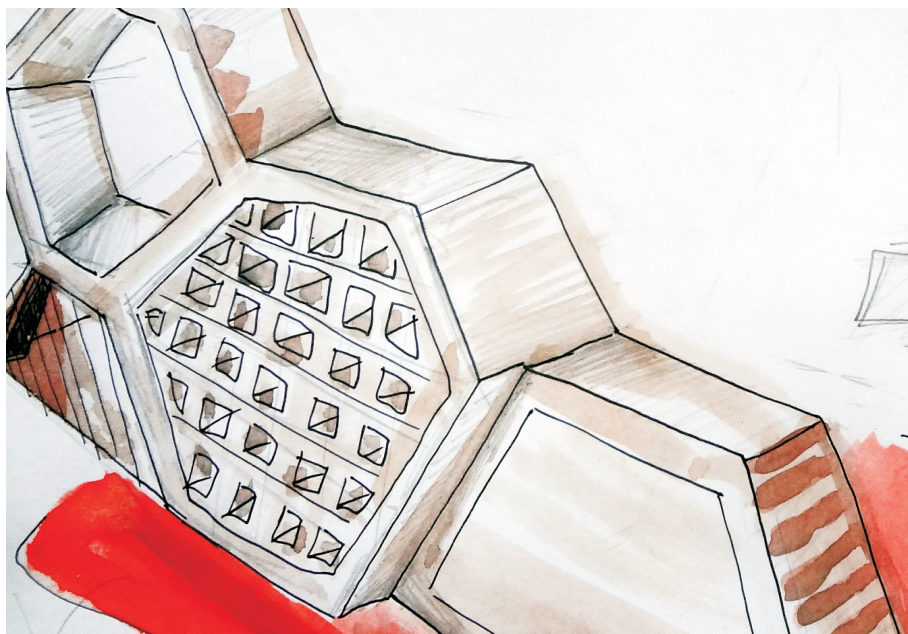
Lo matérico:

Superficies lisas para el dibujo.

Espacio con casilleros para jugar con la combinación de botellas.

Elementos extra:

Ninguno.



Alternativas ETAPA2

En conjunto con los actores de la zona (referentes de IPRU) se conversó acerca de las alternativas planteadas. Se establecen algunos aspectos a considerar en base al intercambio.

- La división de los caminos en performáticos y matéricos puede limitar el potencial de producto. Podrían combinarse las dos formas expresivas.

- La escasez de recursos económicos es un punto a tener en cuenta para poder implementar cualquier instalación en el barrio. Es fundamental acotar al máximo los costos. Incluso para las instituciones (ONGs) es complicado conseguir fondos para implementar cualquier propuesta.

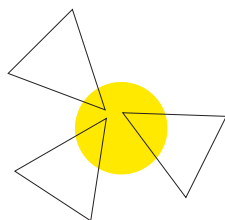
- La participación de los vecinos en la construcción del juego puede ser una forma de fomentar el acercamiento, la apropiación y el cuidado del producto.

- Considerar la reutilización de materiales en el producto es una forma de promover la conciencia medioambiental y la reflexión en torno al valor de los objetos que usualmente desechamos y al mismo tiempo aprovechar que no tienen costo.

- Es importante simplificar uniones y materiales.

- Es necesario definir claramente la eventual participación de los vecinos en el armado y la instalación.

ALTERNATIVA 1



Juego compuesto de tres plataformas combinables.

Cada plataforma funciona individual o combinada con las otras dos.

Las tres plataformas tienen igual definición formal. Base triangular y pared en una de las caras.

Cada plataforma despliega una propuesta particular e incluye una función común a las otras dos (música).

Materiales: Base de cemento y tabloncillos de madera.

Plataforma 1:

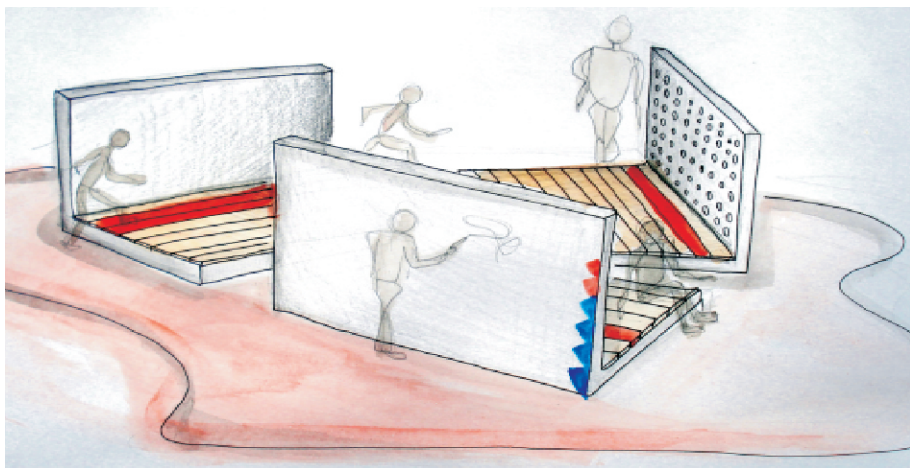
Pared de dibujo y música.

Plataforma 2:

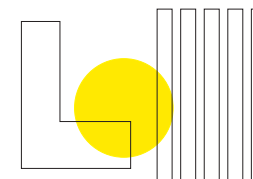
Pared de composición y encastre, y música.

Plataforma 3:

Pared de movimientos y música.



ALTERNATIVA 2



Juego en base a estructuras modulares combinables.

La instalación se ajusta al espacio.

Ele "L" de cemento

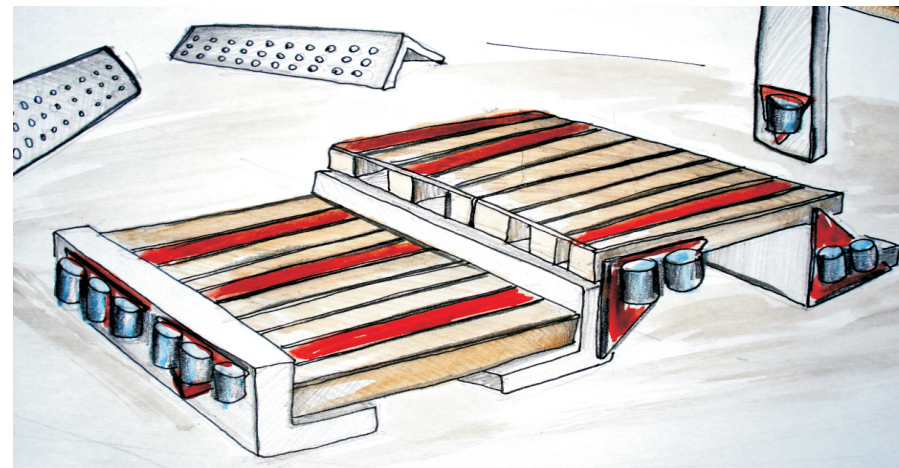
+

Pallet con estímulos (tableros de colores, instrumentos musicales, etc.)

Las eles se pueden disponer en variadas posiciones.

Una de las paredes de la ele es lisa para funcionar como superficie de dibujo, la otra pared es calada para permitir encastre de botellas, combinación y composición de colores.

Materiales: Eles de cemento, pallets de madera, piezas "estimulo" (latas, botellas, etc.).



Valoración selectiva

Las alternativas de la etapa 2 se evalúan en función del Listado de requisitos.

La puntuación se realiza en una escala del 1 al 5, en la cual, a mayor percepción de cumplimiento del requisito se corresponde mayor puntaje.

Los requisitos Indispensables se ponderan en una multiplicación por cinco, los Deseables se multiplican por tres, y los Optativos no se multiplican.

LISTADO DE REQUISITOS	ALT.1	ALT.2
Fomentar la diversidad de experiencias lúdicas.	25	25
Motivar -incentivar, impulsar- la experiencia creadora.	20	20
Contemplar múltiples edades.	20	20
Uso grupal e individual (simultáneo hasta 10 personas).	20	25
Resistencia a la intemperie (factores climáticos).	15	15
Impronta lúdica, infantil, descontracturada, asimétrica.	20	20
Prever usos y exigencias variados.	9	9
Materiales de bajo costo (en lo posible reutilización).	12	15
Materiales de fácil acceso a nivel local, nacional o regional.	15	15
Identidad local, cercanía a la identidad barrial.	9	9
Modular.	2	4
Incorporar las tres categorías de juego propuestas por Scheines.	1	5
TOTAL	168	182

En conversación con referentes calificados del Club de Niños se plantearon las siguientes observaciones:

ALTERNATIVA 1

- Varias paredes que tapan la visión. *Aspecto Negativo.*
- La disposición de las actividades en torno a un eje central. *Aspecto Positivo.*
- La división de actividades y los estímulos a través reuso de materiales. *Aspecto positivo.*
- Cortina. En IPRU realizaron una experiencia similar (cortina con bases de botellas) en Cerro Norte. Si bien la idea resultó interesante, se planteó que el plástico como material es reconocido muchas veces como material valioso y ser robado como aconteció en aquella oportunidad. *Aspecto Negativo.*
- La "ele" visual. La forma de los escenarios, inspirada en los "escenarios de teatro" que se presentan en las tres estaciones fue recibida positivamente y se la asoció también a la imagen de las computadoras Ceibalitas XO. *Aspecto Positivo.*
- Los materiales. El uso de materiales económicos, de bajo costo, fue valorado positivamente porque permite viabilizar la propuesta en varios lugares, sobretodo en aquellos que cuentan con escasos medios para financiar estos proyectos. *Aspecto Positivo.*

ALTERNATIVA 2

- Lo modular. Presentar una propuesta modular resultó muy atractivo porque permite que cada propuesta se ajuste al contexto. Además, se puede comenzar con una instalación pequeña e ir sumando módulos posteriormente, para hacer más grande la instalación. *Aspecto Positivo.*
 - El uso de materiales económicos, de bajo costo, fue valorado positivamente porque permite viabilizar la propuesta en mayor cantidad de lugares, sobretodo en contextos críticos. *Aspecto Positivo.*
 - El uso del color. La intervención de la estructura con colores fuertes y vibrantes permite resaltar la impronta lúdica y dar vida al contexto barrial. *Aspecto Positivo.*
 - La participación en la construcción e instalación del juego.
- Siempre que la población ha participado en las actividades barriales de instalación de juegos o equipamiento urbano, se produce un acercamiento por parte de los vecinos que hace que cuiden y usen con gusto el equipamiento. *Aspecto Positivo.*

Talleres

Se realizaron dos talleres en la Escuela N°183 de Canelones con la intención de poner a prueba aspectos de la propuesta.

TALLER 1

Grupo: 4tos años.

2 talleristas con acompañamiento del grupo docente

Propuesta: Intervenir pallets con pinturas de colores, siguiendo la premisa de pintar tableros de juegos. Pintar usando stencils, o sellos con formas geométricas que ayuden a delimitar los casilleros.

Materiales: Pinceles, esponjas, pinturas acrílica para exteriores, pallets.

Objetivo: Probar la consigna de la propuesta de diseño de intervenir la instalación con stencils y sellos.

Observaciones:

Se constató que la consigna era complicada de realizar en forma libre y que requería mucho seguimiento de los adultos para controlar la voluntad de los niños de pintar libremente. Había que contener demasiado las ganas de ellos de expresarse saliendo del formato. Les resultó difícil pensar en tableros de juegos diversos o variados, todos pintaron el tateti. Surgió la necesidad de revisar este punto.

Consideramos más adecuado que las intervenciones con pintura por parte de niños sea de libre aplicación, sin módulos o consignas fijas.



TALLER 2

Grupo: 3ros años.

2 talleristas con acompañamiento del grupo docente

Propuesta: Recolectar y reutilizar botellas de PET para construir una cortina. Unir las botellas con zunchos.

Materiales: Botellas de PET, tijeras, zunchos.

Objetivo: Trabajar el concepto de resignificación de materiales transformando las botellas. Trabajar la composición.

Observaciones:

Se observó que la conciencia del cuidado medioambiental está incorporada a los discursos escolares. Cada vez más incorporan dinámicas de reciclaje y reaprovechamiento de materiales.

Por otro lado, se percibe que resignificar es un concepto sobre el cual no se reflexiona demasiado. Tampoco se reflexiona sobre la idea valor que se tiene de los productos. Básicamente suele entenderse el reciclaje como una actitud que implica cada vez más una moda relacionada al cuidado medioambiental, pero que no se frena a pensar sobre las dinámicas de consumo.



SOBRE LOSTALLERES

A partir de ambos talleres se repensaron varias de las cuestiones del proyecto de diseño, tanto la aplicación del color, los tableros de juego y la resignificación de materiales, como la forma de comunicar la propuesta a los niños.

Se considera la posibilidad de contar con referentes que guíen las dinámicas de expresión plástica sobre el producto.

Además, la charla con diversos referentes calificados en infancia y educación, nos permitió acercarnos a los intereses de los niños desde otra mirada.

En muchas ocasiones notamos que, por fuera de los juegos establecidos y conocidos, cuesta que los niños se suelten a crear sus propias dinámicas, que se arriesguen al juego nuevo y inventando reglas (al menos esto sucedía en el ámbito escolar). Como si para poder hacerlo necesitaran un permiso.



En base a la valoración realizada, a las experiencias de taller y al intercambio con referentes de IPRU y trabajadores de la enseñanza, se decide seguirDESARROLLANDO EN PROFUNDIDAD LA ALTERNATIVA 2.

4

Producto

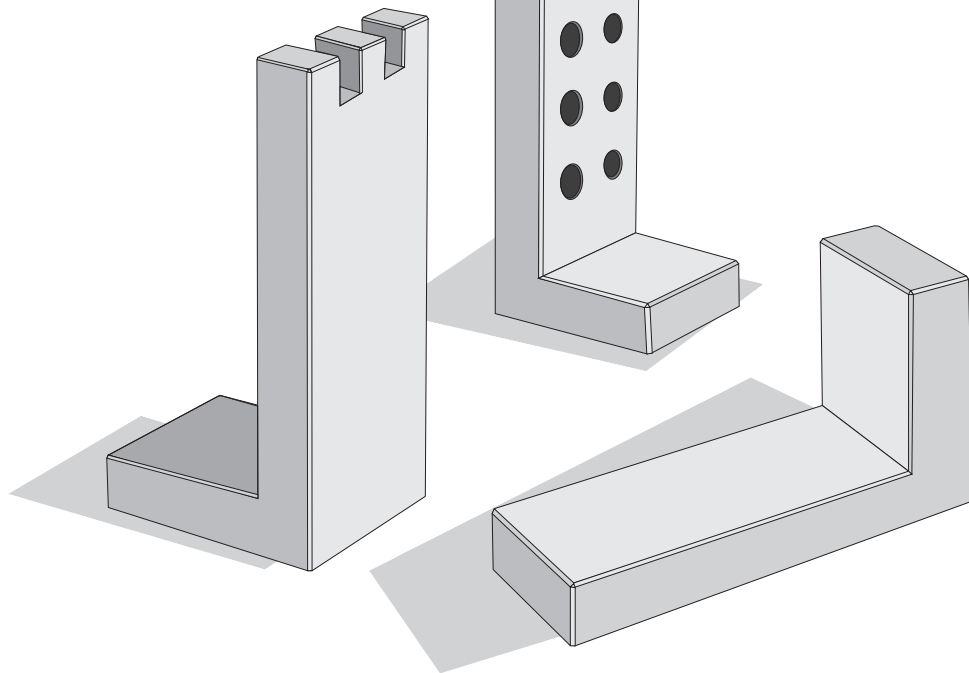
DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

ASPECTOS FUNCIONALES

ASPECTOS FORMALES

ASPECTOS SIMBÓLICOS

ASPECTOS TÉCNICOS Y PRODUCTIVOS



Descripción del proyecto

EL PROPIO PATIO es un proyecto que busca promover la construcción de escenarios lúdicos infantiles con la intención de incentivar los momentos de juego de niños y niñas en contextos de exclusión social.

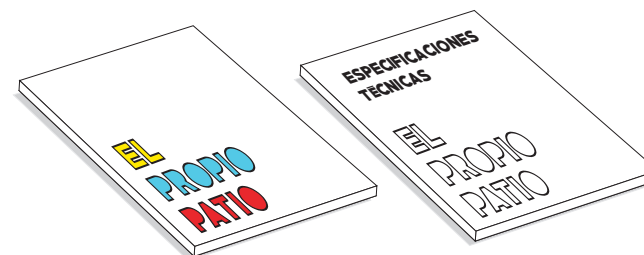
Se trata de promover la participación de la comunidad para desarrollar colectivamente la construcción de patios de juegos, utilizando recursos de bajo costo y tecnologías sencillas.

La propuesta se dirige a instituciones sociales, organizaciones de la sociedad civil, u otros colectivos barriales o comunitarios interesados en coordinar y llevar adelante el proyecto. Es de libre difusión en formato de Manual digital (impresión opcional) y derechos compartidos.

EL PROPIO PATIO se configurará a partir de la combinación de unidades modulares de hormigón premoldeado. Los módulos permiten infinitas configuraciones. Podrán añadirse pallets de madera para crear escenarios más amplios y jugar con los desniveles.

Será un espacio de libre apropiación para que niños y niñas del barrio puedan intervenirlo con acciones creativas diversas (por ejemplo: pintándolo, colgándole elementos, etc).

Se trata de construir un espacio abierto y sugerente, pero al mismo tiempo despojado de determinaciones fijas, habilitado para que el juego surja de la creación de los niños y niñas. Jugar creando y crear jugando.



EJES DE LA PROPUESTA

Promover la expresión creadora

Promover el acto creador en los niños y niñas. Impulsar la creación de juegos.

Trabajar desde el “diseño para la inclusión” (diseño desde los márgenes)

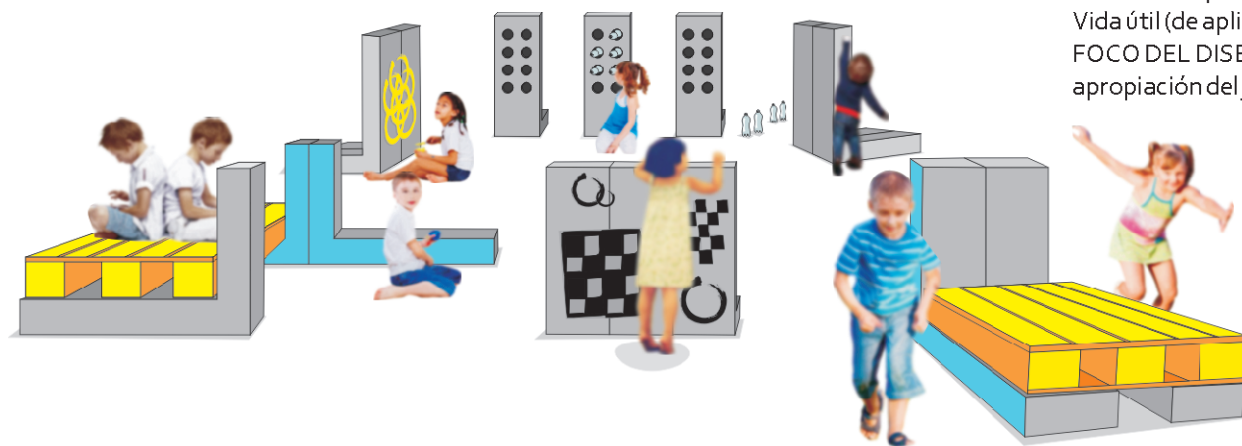
Promover el encuentro, la participación en la proyección del Patio y en la toma de decisiones, fortalecer redes y vínculos a nivel barrial.

Proponer un producto que se ajuste al cada contexto (modular)

Permitir que el Patio de juego se ajuste a cada lugar (dimensiones del terreno disponible) y a diversos presupuestos (mayor cantidad de Módulos a producir equivale a mayor inversión).

Diseñar en 3 Niveles

3 Niveles de resolución e intervención por parte del diseñador.



3 Niveles

Nivel 1.

Módulos (estructura de hormigón)

Resolución: Totalmente diseñado

Función: Elementos básicos para construir el Patio de juegos

Vida útil: Sin recambio.

FOCO DEL DISEÑO: resolución formal

Nivel 2.

Disposición del patio. Instalación.

Pallets de madera.

Resolución: Previamente diseñado. Reuso, resignificación.

Función: Ampliar el espacio de juegos

Vida útil: Resistencia intermedia (recambio eventual)

FOCO DEL DISEÑO:

- resolución de disposición en el espacio.

- resolución de comunicación, metodología de trabajo en grupo para que los vecinos sean quienes determinen la forma del Patio.

Nivel 3.

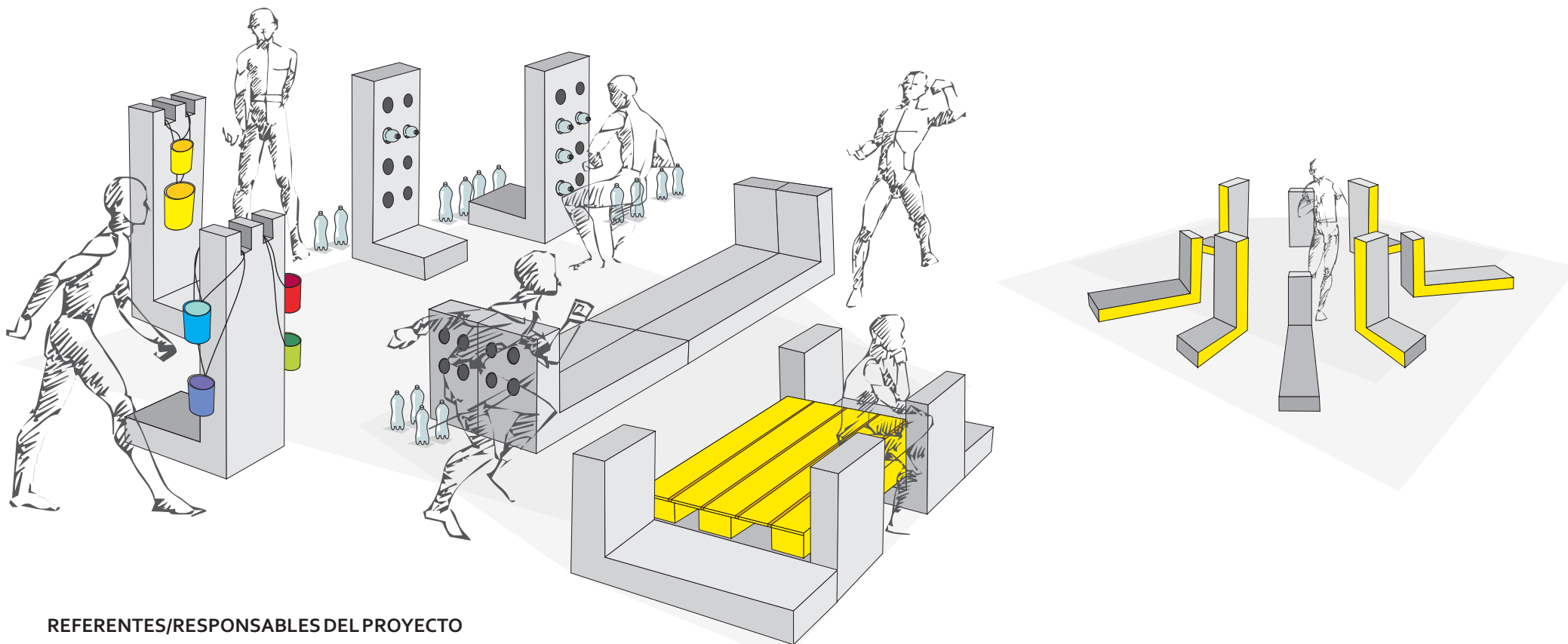
Ideas para intervenir el Patio (con materiales reutilizados).

Resolución: Diseño conceptual, gráfico.

Función: Disparador de ideas, propuesta de talleres.

Vida útil (de aplicar las ideas en el Patio): Resistencia baja (recambio frecuente).

FOCO DEL DISEÑO: resolución de comunicación, ideas sugeridas, estímulos para la apropiación del juego.



REFERENTES/RESPONSABLES DEL PROYECTO

El Manual EL PROPIO PATIO se pone a disposición en forma gratuita, de organizaciones de la sociedad civil, instituciones sociales, o otros colectivos barriales.

Dichas instituciones serán las encargadas de llevara delante el proyecto (disponer del terreno para instalar el patio, coordinar el proyecto, financiación y mantenimiento).

ETAPAS DEL PROYECTO/MANUAL

PARTE 1 - IMAGINARIO - Definir el PATIO.

- Participación colectiva en la toma de decisiones. Instancia creativa de los adultos que participan del proyecto para definir el espacio.

PARTE 2 - RECURSOS - Financiación, mano de obra, materiales.

- Organización. División de tareas, analizar limitaciones concretas del proyecto: espacio-terreno disponible, fondos, financiación, mano de obra.

PARTE 3 - CONSTRUCCIÓN del PATIO

- 3.1- Construcción de los Módulos

- Instancia de construcción de los Módulos.

Las especificaciones técnicas se plantean en ANEXOTÉCNICO del Manual.

- 3.2- Instalación del Patio

- Instalación de los Módulos en el terreno.

- Agregado de Pallets.

Las especificaciones para la instalación se plantean en ANEXOTÉCNICO del Manual.

- 3.3- Juegos

- Actividades sugeridas para que niños y niñas comiencen a intervenir el Patio.

- Expresión plástica (Pintar, dibujar, collage, etc.)

- Expresión corporal (Actuar, representar, etc.)

- Expresión musical (Percusión con latas, bidones, etc.)

Aspectos Funcionales

FUNCIÓN LÚDICA

El juego es entendido como actividad amplia, libre, cambiante, sin un fin específico. La función lúdica se sugiere en el espacio a través de la disposición de los Módulos. El Patio oficiará de marco para que surja el juego. Serán los niños y niñas (los usuarios) quienes imaginen e inventen sus juegos en ese espacio, a partir del intercambio con otros.

EQUIPAMIENTO URBANO

El Patio formará parte del equipamiento urbano del barrio. Será un espacio de encuentro de niños y también de los adultos que los acompañan.

El equipamiento urbano permite habitar los espacios públicos y a su vez implican varias dimensiones:

- lo social: el encuentro, el intercambio, la convivencia;
- lo político: la forma en que se piensa en lo colectivo y en lo individual;
- lo pedagógico: el intercambio de saberes entre diferentes personas y entre distintas generaciones (niños, adolescentes, vecinos, educadores, docentes, etc.).

USUARIOS - EDADES

Se sugiere el uso del Patio a todos los niños y niñas de edad escolar (5 a 12 años).

La función lúdica abierta no limita el uso del juego. Todas las personas pueden intervenirlo y usarlo, ya que será de acceso público (o semi-público según el terreno donde se instale).

ACCESIBILIDAD

Accesibilidad socioeconómica

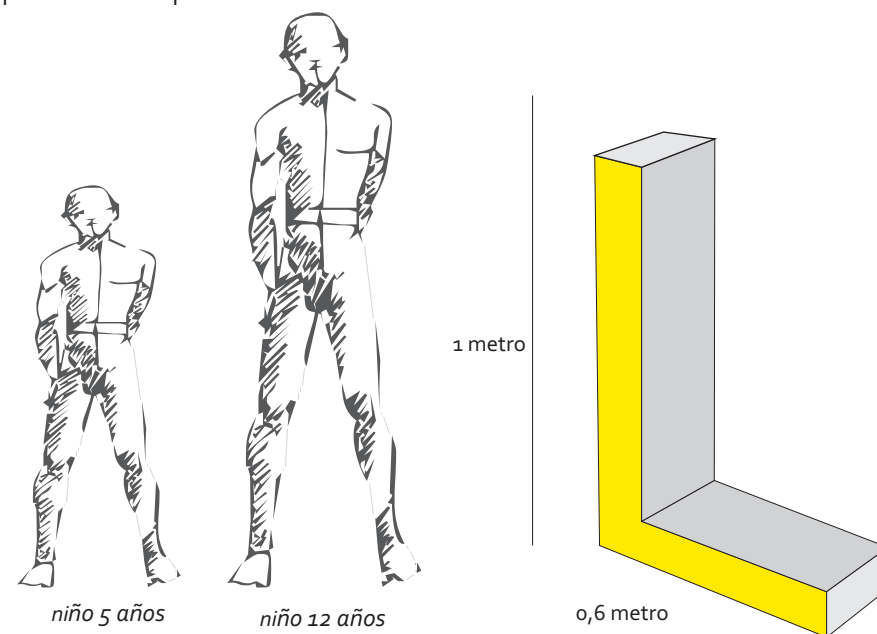
Este proyecto promueve el acceso de todos los niños y niñas a espacios públicos de juego y recreación.

Crear oportunidades materiales para contextos donde prácticamente no hay equipamiento urbano y al mismo tiempo hay mucha población infantil, es promover la accesibilidad desde una perspectiva socioeconómica.

Accesibilidad físico motriz

El Patio, configurado en base a los Módulos de hormigón, será un espacio de exploración libre, donde el uso y la apropiación del mismo dependerá del niño y el juego que él mismo invente.

La función lúdica es abierta e indefinida, y por ese motivo el juego no es limitado a personas con capacidades diferentes.



Aspectos Formales

MÓDULOS

Los Módulos tienen forma de ELE.

Pueden apoyarse sobre las dos caras permitiendo dos posiciones (posición alta y posición baja).

La forma geométrica básica de la ELE fue pensada y definida para posibilitar infinidad de configuraciones en el espacio.

La ELE simula una pequeña pared.

Durante la etapa de investigación, surge del intercambio con IPRU, el interés manifestado por los niños de tener paredes disponibles para hacer grafitti, pintar, dibujar.

La idea de contar con un espacio habilitado para intervenir coincidía con la intencionalidad de este proyecto de promover la expresión creadora.

Este punto funciona como *disparador-inspiración* de la forma de los Módulos- ELE.

La propuesta formal se desprende de las siguientes limitantes:

- en relación a aspectos productivos: simplicidad;
- en relación a manipulación: transporte no mecánico;
- recursos de bajo costo (materiales, insumos, moldes)

Hormigón

El uso del hormigón se ajusta al Módulo que formará parte del espacio público por su gran durabilidad y su resistencia a factores climáticos y al vandalismo.

Es un material que puede intervenir muchas veces sin alterarse (pintar, rayar, dibujar, etc.), puede limpiarse, o cubrirse de pintura y volver a pintar encima.

Pallet

El pallet funciona como elemento que amplía el espacio de juego incorporando un nuevo material, la madera.

Se busca mantener un lenguaje visual acorde al contexto, donde materiales y formas no resulten chocantes ni desvinculadas del entorno.

El hormigón y la madera son materiales que se encuentran en el entorno barrial.

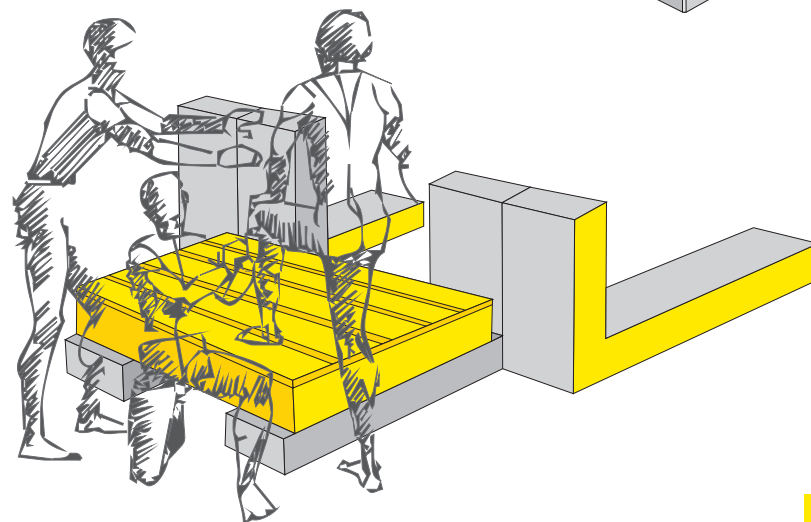
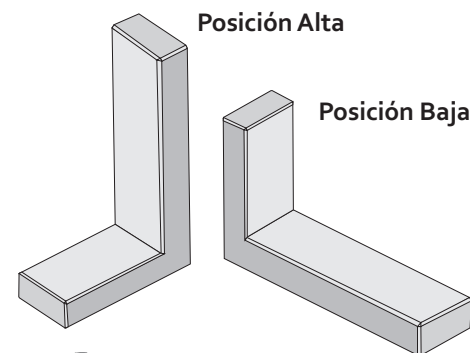
EL PATIO

La configuración del Patio dependerá del grupo de personas que participen del proyecto (en cada caso y cada barrio, será diferente).

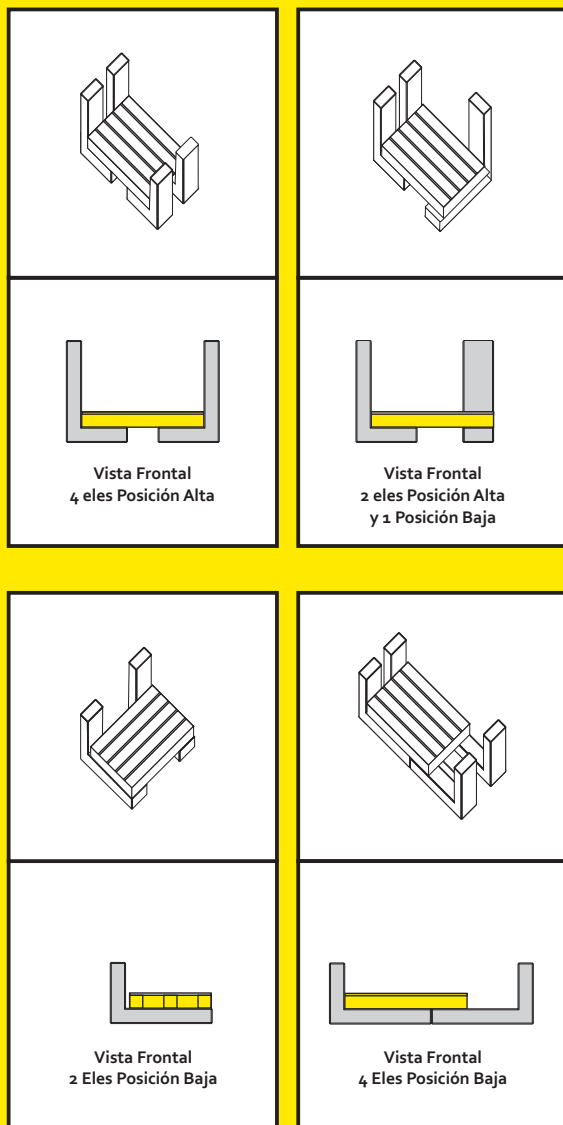
La disposición de las ELES en el Patio surgirá del proceso colectivo de imaginación de los participantes del proyecto. Las diversas configuraciones que resulten en cada lugar llevarán una impronta particular, una identidad local.

Algunos conceptos que se sugieren para guiar la composición de los patios serán:

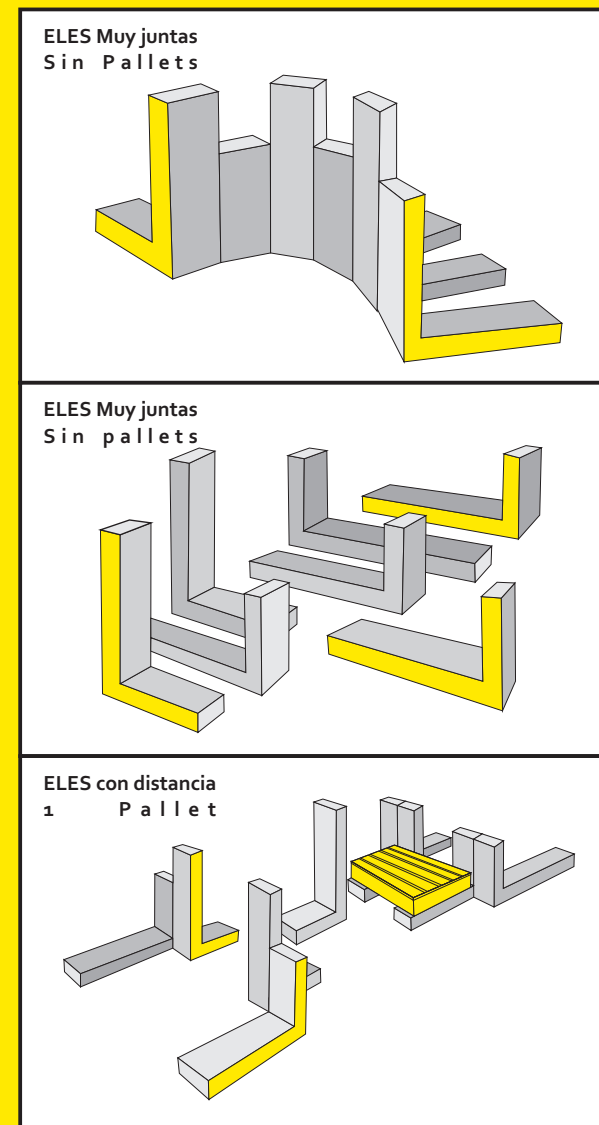
- La creatividad
- La apertura
- La exploración
- La afectividad
- La experiencia



4 FORMAS DE DISPONER EL PALLET



PATIOS sugerencias



Aspectos Simbólicos

IDENTIDAD

Se tomó en cuenta el recorrido realizado por el barrio y el relevamiento de formas y materiales. Las líneas son predominantemente rectas, irregulares y asimétricas. Las formas surgen de las necesidades funcionales de la vida diaria y se conjugan y mezclan los materiales predominando el hormigón, la madera y la chapa de metal.

Se apuesta a jugar con la imaginación desde un uso sencillo de formas simples y reconocibles. Considerando la combinación y el encuentro como una forma de jugar con la idea de convivencia de lo diferente.

Se trabaja el límite como concepto central para el desarrollo de la propuesta haciendo referencia a la situación de los contextos al margen, excluidos.

RESIGNIFICACIÓN

A través de la reutilización de pallets y otros elementos durante el juego (reuso de envases, latas, etc), se adopta la idea de resignificación de materiales como un aspecto importante de la propuesta entendiendo que a nivel simbólico, volver a dar significado también implica asumir distintos enfoques y nuevas miradas, pensar nuevas lecturas.



NOMBRE Y LOGO

La propuesta gráfica, siguiendo la línea estética previamente definida, busca establecer una comunicación sencilla, directa, clara y concreta.

Se connota la convocatoria al público infantil a través del uso del color con una paleta que se corresponde con los colores primarios (cian, magenta y amarillo) y el negro.

La propuesta de logo se acompaña de una figura que remite las ELES (módulos) y a los tableros de Tatetí.

El proyecto lleva de nombre una expresión del lenguaje coloquial “el propio”, que suele usarse como valoración positiva de una cosa, en este caso un patio.

Además, el patio es un espacio asociado al juego en el ámbito escolar infantil.

Al mismo tiempo, se hace referencia a la idea de realizar el patio propio, es decir, crear y construir algo propio, que es el sentido del proyecto.

Aplicación:

-Manual.

-Módulos ELE. La aplicación del logo en el patio construido puede realizarse mediante stencil, a partir de lámina incluida en el Manual que lleva el logo (se recorta el contenido y se aplica en color negro).

Tipografías

PRIMETIME

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Liberation Sans Narrow

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Paleta de color



Pantone 305 C
C:57 M:0 Y:7 K:0



Pantone Yellow 012 C
C:0 M:4 Y:100 K:0



Pantone 1795 C
C:0 M:96 Y:90 K:2



Negro 100 %

Logo Color

EL
PROPIO
PATIO

Logo Negro

EL
PROPIO
PATIO

Reducción mínima



Área de resguardo



Aplicación sobre color



Aspectos Técnicos

MEMORIA - ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

MÓDULO ELE:

Pieza de hormigón premoldeado que permite conformar escenarios diversos, irregulares, circulares y en tiras de doble frente.

- Materiales:

Hormigón armado.

Metal: Varillas de hierro curvado F8 y F6 (ver pag.6)

Dosificación de componentes del hormigón 3-3-1.

- Medidas:

100 x 60 cm

Espesor= 15 cm

Ancho= 30 cm

- Terminaciones:

Hormigón visto. Ante desperfectos, una vez desencofrado, quitar rebabas con piedra granítica y reparar zona con arena y portland (usar arena voladora). Esto se realizará inmediatamente de retirado el encofrado y reponiendo el material en capas de muy poco espesor para evitar desprendimientos a futuro.

- Color:

Gris natural del material al salir del molde.

- Colocación:

Cada módulo fijado con grampas a solado, o fijado a dado de hormigón realizado in situ en caso de no haber contrapiso de hormigón armado.

ANCHOR FIX de SIKA para adherir al hormigón terminaciones de revoque y anclajes químicos.

- Molde:

Metálico o de madera. Preferentemente usar molde metálico. (ver sugerencias para realización de moldes en páginas 14 a 20).

INSTALACIÓN

El armado del Patio requiere:

- Previo alisado del terreno.

- Fijación de todos los módulos al suelo mediante grampas metálicas (1 punto de fijación para evitar el vuelco).

- Fijación de todos los pallets al hormigón. Atornillado a la ELE.

Luego el espacio está preparado para ser intervenido, explorado y conquistado por los niños. Las secuencias de uso serán indeterminadas, libres y abiertas al juego.

Costos

ANÁLISIS DE COSTO DE LA PRODUCCIÓN DEL MÓDULO ELE

+ **Hormigón:** piedra, arena, cemento portland

+ **Estructura armada metálica:**

- varillas de hierro F8

- varillas de hierro F6

+ **Tubos de manipulación:**

Tubos 1 1/2" PVC Largo: 30 cm (x2)

+ **Elementos accesorios** -reutilización de materiales:-

Pallets, Tubos de PVC para calados o Botellas de PET

S/COSTO

+ **Elementos para fijar al suelo**

Bloque de hormigón realizado in situ (eventual en caso de ser terreno sin contrapiso de hormigón armado)

Varillas/grampas

+ **Mano de Obra Especializada**

COSTO ESTIMADO DEL MÓDULO ELE \$ 1.200 + IVA.

(presupuesto estimado de empresa constructora)

MOLDE - encofrado metálico-

Estructura: Chapa metálica, varillas (rectangulares, circulares, roscadas, etc.)

PRESUPUESTO ESTIMADO DEL MOLDE \$24.600 + IVA.

ANÁLISIS DE LA PRODUCCIÓN DE Patio Único

Mínimo 6 ELES sin pallets

6 ELES (6 módulos) \$7.200 + IVA. (incluye mano de obra)

+ Molde \$24.600 + IVA.

COSTO DEL PATIO MÍNIMO \$ 31.800 + IVA

ANÁLISIS DE COSTO para Organización de la Sociedad Civil (No Gubernamental)

IPRU - EL TAMBO/Club de Niños

Financiación: Presupuesto Participativo

Fondos disponibles: \$ 70.000

Nº de PATIOS potenciales= 10

Espacios para la instalación de patios vinculados a IPRU en Montevideo, Área Metropolitana y en el interior del país (IPRU Regional Norte, Salto).

Terrenos donde trabaja IPRU en convenio con Instituciones del estado (INAU, Intendencia de Montevideo)

PRESUPUESTO ESTIMADO DEL MOLDE= \$24.600 + IVA.

FONDO DISPONIBLE PARA PRODUCCIÓN DE MÓDULOS (ELE)= \$45.400

Nº de Módulos (ELE)= 30

Nº de patios realizables con 30 Módulos (sugeridos)=

-5 Patios Mínimos de 6 ELES

-3 Patios de 10 ELES *

Costo estimado de 30 Módulos= \$36.000

Sobrante: Fondos para insumos, alisado del terreno, etc. = \$9400

ANÁLISIS DE COSTO para Institución Gubernamental
Análisis de costo para Intendencia de Montevideo

Financiación: Estatal

Fondos disponibles: -

Nº de PATIOS potenciales= 50

Espacios disponibles:

Predios de Montevideo donde instalar patios: plazas, parques, etc.

Producción 100 Módulos (ELE)=

Costo por unidad= \$1460

Nº de Patios=

-10 Patios de 10 ELES

-15 Patios de 6 ELES

Producción 200 Módulos (ELE)=

Costo por unidad= \$1232

Nº de Patios=

-20 Patios de 10 ELES

-30 Patios de 6 ELES

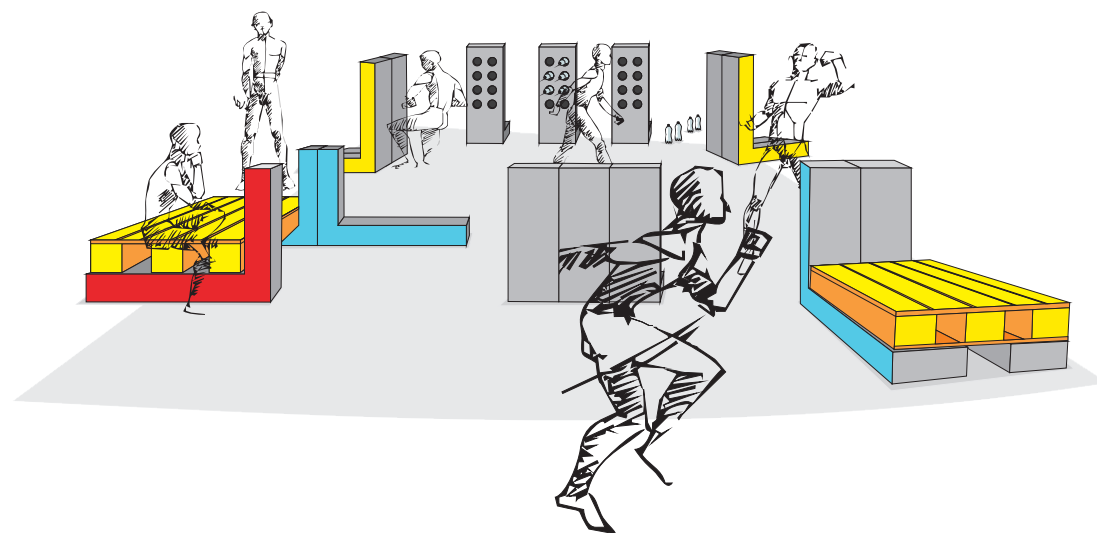
Producción 500 Módulos (ELE)=

Costo por unidad= \$1250

Nº de Patios=

-50 Patios de 10 ELES

-80 Patios de 6 ELES



5

Conclusiones

Se considera que la propuesta responde a los objetivos generales y específicos propuestos, ampliando las alternativas de equipamiento público con sentido lúdico, a través de un formato de libre apropiación por parte del usuario que invita a poner de manifiesto la expresión creadora de niños y niñas. La propuesta que puede aplicarse a diversos barrios (en formato de manual práctico de libre difusión) promoviendo la participación y las dinámicas de autogestión.

IPRU

Es de destacar el valor que tuvo IPRU en el desarrollo de este proyecto.

En primer lugar, esta institución funcionó como referente directo del barrio en relación a tres aspectos fundamentales: el uso y la apropiación del territorio por parte de la comunidad; el trabajo en el Club de Niños para conocer los intereses de los niños del barrio; y respecto de la importancia de la autogestión y la participación de los vecinos en las actividades que implican el espacio público.

En segundo lugar, esta institución, desde el Club de Niños de Casabó, funcionó como espacio “ejemplo” donde instalar el equipamiento lúdico. Esto permitió pensar el proyecto desde un contexto concreto, para luego desarrollar una propuesta que se aplique a diversos barrios.

En último lugar, el intercambio con IPRU y su mirada del contexto fue incorporándose a la metodología de este trabajo. Las instancias de observación y de reflexión conjunta, con una predisposición sumamente positiva por parte de los referentes de la institución, brindando información y escuchando propuestas, fue enriqueciendo el camino y la toma de decisiones.

PROCESO

Durante el proceso surgió la necesidad de estructurar el abordaje del proyecto y los diversos niveles de resolución implicados en el diseño. Se estableció una categorización, que se denominó *Diseño en 3 Niveles*, y permitió especificar los focos de intervención desde el diseño en cada Etapa.

"El tiempo entierra sus muertos y guarda las llaves. Sólo en los sueños, en la poesía y en los juegos nos asomamos a veces a lo que fuimos antes de ser esto que vaya a saber si somos."

Cortázar

Si bien el proyecto comenzó enfocado en la población infantil, fue surgiendo la necesidad de vincular a la comunidad. Este aspecto implicó una toma de conciencia sobre cómo la infancia debe estar contenida y cuidada por todos.

En relación al nivel de resolución formal, la propuesta quedó fuertemente condicionada a diversas cuestiones, especialmente productivas y de costos. Se considera que este es un punto a seguir desarrollando y estudiando a futuro, para profundizarlo y ampliarlo (tanto en la variedad de módulos, como los procesos productivos).

El alcance de esta propuesta se relaciona principalmente con el desarrollo de un proyecto que fomente la participación de la comunidad y las instancias de encuentro y trabajo colectivo. El Propio Patio hace foco promover la apropiación y el uso del espacio público a través de dinámicas de autogestión. En este sentido la propuesta traza un camino que requirió amplia investigación y tiempo.

Podría sugerirse el trabajo interdisciplinar para continuar investigando y desarrollando el tema del juego infantil en el espacio público, conjugando la mirada de campos diversos como el diseño, la arquitectura, el trabajo social, la sociología, la educación o la psicología, entre otras.

Por último, se destaca la importancia de generar antecedentes, a nivel académico, para proyectos que asuman la mirada del *diseño para la inclusión social*, y seguir abriendo el campo de la disciplina en esa área.

6

Bibliografía

- **Baráibar Ribero, X.** *Algunos aportes para la discusión sobre exclusión social.* Montevideo, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de la República.
- **Burdek, B.** (1994) *Historia, teoría y práctica del diseño industrial.* Editorial Gustavo Gili S.A. Barcelona.
- **Carli, S.** (2006). *La cuestión de la infancia. Entre la escuela, la calle y el shopping,* Buenos Aires, Paidós.
- **Cohen Imach de Parolo, S.** (2009). *Infancia y niñez en los escenarios de la posmodernidad,* Buenos Aires, Ponencia presentada en el IV Congreso Argentino de Salud Mental.
- **Convención de los Derechos del Niño.** UNESCO.
- **Diseño centrado en las personas.** Kit de herramientas. Pdf. de libre circulación. CC BY 3.0
- **García Roca, J.** (1998). *Exclusión social y contracultura de la solidaridad. Prácticas, discursos y narraciones,* Madrid, Ed. HOAC.
- **Huizinga, J.** (1944). *Homo Ludens,* Buenos Aires, Alianza Editorial.
- **Ledesma, M.** (2010) *Diseño gráfico, una voz pública: de la comunicación visual en la era del individualismo,* Buenos Aires, Wolkowicz Editores.
- **Ledesma, M.; Siganevich, Paula** (2007). *Piquete de ojo. Visualidades de la crisis: Argentina 2001-2003,* Buenos Aires, Nobuko.
- **Levin, E.** (2006). *¿Hacia una infancia virtual?: La imagen del cuerpo sin cuerpo,* Buenos Aires, Nueva Visión.
- **MTOP.** *Memoria Constructiva General para Edificios Públicos.* Edición 2006. Dirección Nacional de Arquitectura.
- **Papanek, V** (1977). *Diseñar para el mundo real. Ecología humana y cambio social,* Madrid, Hermann Blume.
- **Parques Infantiles: planificación y diseño.** (2010) Barcelona, Links.
- **Pichon Riviere, E.** (1966/1967) *Psicología de la vida cotidiana,* Buenos Aires,

Nueva Visión.

- **Satriano, C.** (2008) *El lugar del niño y el concepto de infancia,* Revista Extensión Digital - Número 3.
- **Scheines, G.** (1998). *Juegos inocentes, juegos terribles,* Buenos Aires, Eudeba.
- **Sosa, J.** (1943). *Del mito primitivo a la sinfonía tonta,* Montevideo, Anales de Primaria.
- **Sosa, J.** (1950). *La expresión creadora,* Montevideo.

REFERENCIAS WEB

- APEX Cerro. Subprograma Infancia. Animación y recreación
<http://www.apexcerro.edu.uy>
- Diccionario de Acción Humanitaria -
<http://www.dicc.hegoa.ehu.es/listar/mostrar/96>
- <http://www.ipru.edu.uy/>
- La Mancha, Ludopedagogía - http://www.mancha.org.uy/uc_2030_1.html
- Ministerio de Desarrollo Social, ProNaDis - <http://pronadis.mides.gub.uy/>
- Municipio A, Casabó - <http://municipioa.montevideo.gub.uy/node/187>
- Rosso, Laura. Rosa, rosa, no es maravillosa, Diario Pagina 12 -
<http://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/las12/13-9038-2014-08-10.html>
- Snug Playgrounds - <http://www.snugandoutdoor.co.uk/kit/spider1.html>
- UNICEF, Convención sobre los derechos del niño -
<http://www.unicef.org/spanish/sowco5/childhooddefined.html>
- Grupo consultor para la gestión del espacio público -
http://www.arquitectura.com/gep/notas/sca190/sca190_o1.htm
- Pelota de Trapo Agencia de Noticias -
<http://www.pelotadetrapo.org.ar/>

7

Anexos

- 1- PLAY TALLER PERDOMO - Farq- Udelar
- 2- APEX CERRO- Francisco Sanguiniedo
- 3- IPRU - Referente (Gustavo Fernandez)
- 4- LUDOPEDAGOGÍA - LA MANCHA
- 5- INSTITUTO DE EDUCACIÓN- FHCE- Udelar

ANEXO 1- PLAY - Taller Perdomo – FARq - Udelar

Proyecto de extensión universitaria Play – Equipamientos lúdicos
Resumen del proyecto- <http://tapextension.blogspot.com/>

Play es una actividad de extensión que surge de un ejercicio curricular del Taller Perdomo de la Facultad de Arquitectura.

En esta actividad se vinculan los docentes y estudiantes del taller con actores extra universitarios: los niños y niñas, y las docentes de una escuela pública y un estudio de diseño (7mm objetos).

La actividad se centró en la realización de un equipamiento lúdico que promueva la imaginación y la configuración espacial implicando el uso del cuerpo.

La actividad pretende contemplar la generación, la producción y el uso de los productos, experimentando el proceso de producción integral, investigando desde lo lúdico, lo subjetivo y la curiosidad.

Se busca la proyección, entendiendo, ordenando etapas y descubriendo cualidades corporales, sensoriales, trabajando con materiales reales (no maquetas).

La intención es proyectar desde lo que se tiene a mano, considerando el bajo costo, las indicaciones sencillas, y la generación de un producto con enfoque pedagógico.

Entrevista con Constance Zurmendi y la participación de otras dos docentes del taller. Resumen de la entrevista.

Sobre el proyecto Play:

El proyecto Play es un ejercicio del Taller Perdomo y forma parte del primer semestre de la carrera de arquitectura de la Udelar.

Los estudiantes que participan están conociendo la carrera, es su primer año.

El taller existe desde el 2002, pero el equipo docente actual está trabajando en conjunto desde el año 2008.

La primera actividad del Introductorio que realiza del taller pasó a denominarse Play y fue adoptando configuraciones diversas desde que forma parte del programa.

En los diferentes años los estudiantes han trabajado individualmente o en grupos de dos, tres o cuatro personas dependiendo de la propuesta establecida en cada período.

En los inicios el proyecto comenzó siendo un ejercicio de desarrollo de apoyos, trabajando con el encofrado como consigna central. Luego se propuso el trabajo con cartón, más adelante con MDF y luego (este año) con hormigón.

El ejercicio parte de establecer una premisa con cierto grado de indefinición intencional. Se plantea como consigna el uso de un material específico, la intencionalidad lúdica, y alguna serie de condiciones puntuales de funcionamiento, producción o uso del producto (uniones, montar, encastrar, desplegar, etc.).

Sobre el contacto con niños y niñas:

El contacto con el público infantil no ha sido una condición permanente en los ejercicios Play de los diferentes años.

La vinculación surgió en forma imprevista y espontánea con una escuela pública de la zona (Nº243 de Punta Carretas, Montevideo) que se mostró interesada en presentar a los niños y niñas los productos realizados en el taller.

La incorporación del público infantil a la consigna del proyecto fue durante algunas de las experiencias. En otros casos, como en el ejercicio actual (2014), se está realizando un producto de hormigón para un público variado infantil y adulto (son productos a exponerse en la feria Ideas + en el Parque Rodó).

Sobre lo lúdico:

Desde la perspectiva de Constance, lo lúdico del producto es entendido como lo no funcional, lo que no cuenta con una función específica a desarrollar, lo que despierta la curiosidad y la búsqueda divertida, la incógnita, el uso reversible. La ruptura con lo funcional es lo central de la idea de lo lúdico que se asume en el ejercicio.

Sobre el espacio escolar:

El relacionamiento con el espacio escolar se dió en algunas de las experiencias del ejercicio. La intención vino por parte de los docentes de la escuela Nº243 de experimentar con las propuestas elaboradas en el taller (que posteriormente fueron regaladas a la escuela). Docentes y niños se mostraron abiertos y curiosos frente a los productos que llevaron los estudiantes. Se enriquece el espacio escolar a través del aporte material, y de la experiencia.

Sobre la experiencia:

En las experiencias, los niños y las niñas adaptaron los productos a sus intereses, fueron apropiándose del uso de los mismos y de su realización, sin seguir las

consignas o los pasos previstos por los manuales de elaboración de los productos.

En el caso de la experiencia realizada en el Centro Cultural de España, la propuesta fue interesante para la institución y para los integrantes del taller. Se propuso una actividad de elaboración de productos a cargo de los niños y niñas, y la colaboración de padres y madres que los acompañaban.

En las diversas experiencias los productos resultantes responden a diversas consignas y por lo tanto resultan categorías variadas de productos.

ANEXO 2- APEX CERRO - Francisco Sanguineto

La entrevista tuvo un formato desconstruido y de charla. Sirvió de acercamiento general a la zona y sus características diversas.

Francisco Sanguineto es referente de APEX y conoce del funci

Apex funciona en el Cerro desde

En la zona oeste montevideana, donde funciona APEX, las realidades son diversas según barrio.

El casco del Cerro tiene determinadas características, mientras que Cerro Norte o Casabó tienen su propia historia.

Las características de la zona son variadas seg

Las principales actividades de recreación relacionadas con el público infantil de la zona se realizan durante el verano.

En los inicios el proyecto comenzó siendo un ejercicio de desarrollo de apoyos, trabajando con el encofrado como consigna central. Luego se propuso el trabajo con cartón, más adelante con MDF y luego (este año) con hormigón.

El ejercicio parte de establecer una premisa con cierto grado de indefinición intencional. Se plantea como consigna el uso de un material específico, la intencionalidad lúdica, y alguna serie de condiciones puntuales de funcionamiento, producción o uso del producto (uniones, montar, encastrar, desplegar, etc.).

Sobre el contacto con niños y niñas:

El contacto con el público infantil no ha sido una condición permanente en los ejercicios Play de los diferentes años.

La vinculación surgió en forma imprevista y espontánea con una escuela pública de la zona (Nº243 de Punta Carretas, Montevideo) que se mostró interesada en presentar a los niños y niñas los productos realizados en el taller.

La incorporación del público infantil a la consigna del proyecto fue durante algunas de las experiencias. En otros casos, como en el ejercicio actual (2014), se está realizando un producto de hormigón para un público variado infantil y adulto (son productos a exponerse en la feria Ideas + en el Parque Rodó).

Sobre lo lúdico:

Desde la perspectiva de Constance, lo lúdico del producto es entendido como lo no funcional, lo que no cuenta con una función específica a desarrollar, lo que despierta la curiosidad y la búsqueda divertida, la incógnita, el uso reversible. La ruptura con lo funcional es lo central de la idea de lo lúdico que se asume en el ejercicio.

Sobre el espacio escolar:

El relacionamiento con el espacio escolar se dió en algunas de las experiencias del ejercicio. La intención vino por parte de los docentes de la escuela Nº243 de experimentar con las propuestas elaboradas en el taller (que posteriormente fueron regaladas a la escuela). Docentes y niños se mostraron abiertos y curiosos frente a los productos que llevaron los estudiantes. Se enriquece el espacio escolar a través del aporte material, y de la experiencia.

Sobre la experiencia:

En las experiencias, los niños y las niñas adaptaron los productos a sus intereses, fueron apropiándose del uso de los mismos y de su realización, sin seguir las

consignas o los pasos previstos por los manuales de elaboración de los productos.

En el caso de la experiencia realizada en el Centro Cultural de España, la propuesta fue interesante para la institución y para los integrantes del taller. Se propuso una actividad de elaboración de productos a cargo de los niños y niñas, y la colaboración de padres y madres que los acompañaban.

En las diversas experiencias los productos resultantes responden a diversas consignas y por lo tanto resultan categorías variadas de productos.

ANEXO 2- APEX CERRO - Francisco Sanguineto

La entrevista tuvo un formato desconstruido y de charla. Sirvió de acercamiento general a la zona y sus características diversas.

Francisco Sanguineto es referente de APEX y conoce del funci

Apex funciona en el Cerro desde

En la zona oeste montevideana, donde funciona APEX, las realidades son diversas según barrio.

El casco del Cerro tiene determinadas características, mientras que Cerro Norte o Casabó tienen su propia historia.

Las características de la zona son variadas seg

Las principales actividades de recreación relacionadas con el público infantil de la zona se realizan durante el verano.

ANEXO 3 - IPRU

Referente calificado

Gustavo Fernandez en representación de IPRU (Instituto de Promoción Económico Social del Uruguay).

IPRU es una ONG que trabaja desde 1965 en nuestro país, “promoviendo el respeto a la dignidad y los derechos de las personas, con la finalidad de aportar en la construcción de ámbitos y condiciones que mejoren su calidad de vida”.

(<http://www.ipru.edu.uy/inicio/>)

Encuentro en el SOCAT- Comisión 4 de Marzo en Casabó (Marruecos esquina Etiopía)

Miércoles 19 de Noviembre de 2014.

Gustavo Fernandez es Educador social, Educador sexual y Coordinador del SOCAT por IPRU en Casabó.

SOCAT (Servicio de Orientación, Consulta y Articulación Territorial)

Es un servicio implementado por Organizaciones de la Sociedad Civil en convenio con el MIDES que busca impulsar el desarrollo comunitario y la activación de redes de protección local a través de la participación de los vecinos con instituciones locales.

Se busca conectar e informar a los vecinos en relación a servicios y derechos, tomando contacto con diversas necesidades de la ciudadanía para poder orientar hacia la resolución.

IPRU trabaja en la zona desde hace veinte años.

El SOCAT de Casabó se mantiene abierto 4 o 5 horas diarias y se trabaja en diversas áreas:

- La agenda barrial.
- Nodo técnico familia.
- Fondo de Actividades Comunitarias, que cuenta con \$70.000 por año para financiar propuestas diversas.

En la charla con Gustavo se buscó un acercamiento a la zona en relación a su población y los espacios públicos con los que cuenta, específicamente las plazas.

Casabó es un barrio de contexto crítico y vulnerabilidad, que cuenta con mucha población joven infantil. Tiene una alta tasa de natalidad. En el barrio existen dos escuelas públicas.

En relación a los espacios públicos de encuentro se mencionan principalmente las plazas. Luego existen diversas instituciones en el barrio que funcionan como espacios de encuentro más específicos, como los clubes de niños y los SOCAT.

Las plazas del barrio

Plazuela del callejón. Es una plaza pequeña equipada apenas con bancos y en situación algo abandonada, descuidada.

Plaza de la policlínica de la zona. Es una plaza que tiene alto grado de apropiación por parte de los vecinos principalmente debido al uso de la policlínica que está enfrente del predio de la plaza. Equipada con pocos juegos (hamacas) y asientos.

Plaza central (recorrido del ómnibus). Es un espacio sin sombra muy central en su ubicación, y tiene alto grado de apropiación en las tardes. Está equipada con asientos y juegos básicos (hamacas, subibajas, tobogán), y una cancha de fútbol-basket (la misma tiene arcos y aros).

Plaza de la escuela. Es una plaza pequeña al costado de la escuela pública que antiguamente era una basural. Se recuperó en el año 2012 con la participación de los vecinos en conjunto con IPRU. También participó el programa Casabó Limpio de educación laboral, donde jóvenes trabajaron para colaborar en reacondicionar el espacio, construyendo veredas.

-Además, se trabajó en convenio con un grupo de carpinteros de Parque del Plata en la construcción de una serie de juegos de plaza. Se realizó la construcción en forma co-participativa con los vecinos de un subibaja, un pasamanos, y una estructura de trepar. Todo en una jornada con vecinos y niños y niñas.

-El Club de niños de la zona hizo una escultura metálica (hierro) que fue robada.

-Posteriormente la IM aportó bancos y mesas.

Se piensa que la recuperación en conjunto con la comunidad tiene que ver con el cuidado y el respeto por este espacio.

-Niños y niñas de varios clubes de niños y centros Caif realizaron un mural. Luego se sumó otro mural a partir del trabajo conjunto con una ceramista mejicana (fotoimpresión de los rostros de los niños y niñas que participaron).

-El predio cuenta con cobertura Ceibal y con iluminación para aprovechamiento del espacio en la noche.

-Se realizaron este año diversas actividades por el día del niño.

CLUB de NIÑOS de la zona

IPRU trabaja en el club de niños del barrio que funciona en El Tambo.

En un proyecto comunitario con un grupo de carpinteros de Parque del Plata se construyó una estructura similar a un barco de madera que contiene varios juegos (hamacas, toboganes, estructuras para trepar).

El club se encuentra en una zona del barrio muy vulnerable y toda la estructura ha sido muy cuidada desde que fue hecha.

Experiencia 2006 de las 7 hectáreas

Existe un proyecto en Casabó y zona ampliada de acondicionar un terreno que se encuentra frente al campo de golf del Cerro para convertirlo en un espacio de esparcimiento, educación y recreación, con intención de incluir una piscina cerrada y un gimnasio.

El comodato de la Comisión Nacional de Puertos -CNP- se obtuvo en el año 2013.

La empresa STLER ha dejado una pequeña instalación que serviría de punto de partida (cancha y arcos).

Se pretende el apoyo de Gas Sayago para la financiación.

Experiencia Pando

IPRU trabajó con Intendencia de Canelones para la realización de un diagnóstico en

relación a espacios públicos durante el 2013.

Se trabajó con estudiantes de 4to, 5to y 6to año de la escuela No 195 de Pando, para pensar en conjunto con ellos en la transformación de un espacio público en espacio de recreación.

Entre las propuestas de los niños y niñas surgió la intención de tener los tradicionales juegos de plaza, rampas, desniveles, un mirador y una pared para graffiti.

Experiencia Rayuela de los Derechos

El Club de Niños trabajó con una ceramista mejicana en la creación de una rayuela de derechos, hecha en forma de baldosas de cerámica que contienen dibujos de niños y niñas acerca de sus derechos. La rayuela fue armada en una calle peatonal en el centro del Cerro.

Otros trabajos

Casa joven en conjunto con acción poética.

Mural contra la violencia en la calle de la escuela de Casabó.

ANEXO 4- Ludopedagogía - INSTITUCIÓN LA MANCHA

Tomamos a la Ludopedagogía como es parte del marco teórico conceptual, que nos permitirá delimitar y adoptar una postura respecto de juego vinculada a un accionar pedagógico comprometido con lo social.

La Ludopedagogía es una propuesta metodológica que surge con la institución La Mancha (en Uruguay hace más de veinte años) en el marco de la corriente de Educación Popular impulsada por Paulo Freire.

Se trata de una propuesta de carácter político-ideológico, donde el juego busca propiciar acciones de cambio de las condiciones de injusticia e inequidad de la realidad (tanto a nivel individual como colectivo), conjugando principios ético-ideológicos de los movimientos populares con prácticas vinculadas a la resistencia y a la lucha, en forma innovadora y creativa.

Se desataca y revaloriza la dimensión socio-afectiva, el vínculo y la subjetividad, la corporalidad, la alegría y el placer como reservas de poder real.

Los dos componentes que conforman esta estrategia metodológica son: lo pedagógico, cuyo campo del saber es el conocimiento en sí; y lo lúdico, que representa una parte del ser humano libre, que permite la construcción de lo real y lo no real para que surja un espacio-tiempo diferente que permita pensar lo imposible. Desde este lugar repensar la realidad y para cambiarla.

“La Ludopedagogía se propone centralmente desde el punto de vista metodológico, el objetivo de intentar recuperar, revalorar y recrear la capacidad de jugar, en el entendido que esta es una ruta o trayecto a seguir para el redescubrimiento de la realidad.”

La realidad es el objeto de conocimiento que se plantea la Ludopedagogía. El aparato cognitivo está conformado por diferentes dimensiones que incluyen: la razón, la emoción, la afectividad, el cuerpo, la espiritualidad; y se presenta de manera parcial, mediada por la referencia particular del contexto desde el que es percibida (social, histórico-cultural, económico) y por los sentidos. En fundamental la curiosidad.

La Ludopedagogía es una metodología de intervención, en la cual la forma de abordaje se realiza a través lo lúdico. Las temáticas a abordar son diversas y tienen que ver con promover un determinado proyecto de sociedad, con respeto a la dignidad y la libertad en el marco de los derechos humanos, desarrollando mejores condiciones para las capacidades de todas las personas.

Pre-disposición al respeto, la tolerancia, la consideración, el intercambio y el aprendizaje de las diferencias. Trabajar desde la incertidumbre y la aproximación exploratoria del conocimiento.

Cómo se trabaja:

- Se busca dar forma a lo que no existe, alcanzar resoluciones innovadoras, re-crear adaptaciones originales. Creer en el valor de la imaginación y la fantasía como disparadores creativos.

- Reflexionar sobre las maneras de percibir, sentir y actuar en función de la valorización positiva de las aportaciones que la le otorga al de las cosas, ya sean de carácter material o simbólico.

- Entablar relaciones dialógicas y de empatía para llegar a establecer vínculos ricos y fecundos.

- Buscar más allá de lo que se ve a simple vista, explorar, escudriñar, descubrir otras respuestas a las preguntas claves en cada situación.

“Investigar es un proceso en el que una pregunta conduce a alguna respuesta pero también a nuevas preguntas que, a su vez amplían el abanico de preguntas y respuestas. El objeto de la investigación es la permanente búsqueda.”

- Interactuar involucrándose de manera comprometida, incidir en la toma de decisiones que determinan su vida personal y en comunidad. omentar la participación de las personas, desde roles distintos, no jerarquizados.

- Incorporar la dimensión del cuerpo al comportamiento y la expresión, de manera intencionada y propiciatoria de la motivación y el involucramiento personal y colectivo.

Integrar el afecto a la relación educativa y al acto del aprendizaje, como una dimensión humana indispensable en este terreno del saber.

A nivel individual se busca:

Promover el juego, la actitud frente a la vida, en tanto manera de asumirse a sí mismo y el vínculo con los demás. Impulsar la alegría, el entusiasmo, el placer, la actitud festiva y contemplativa como acciones de salud y de desarrollo integral de la persona.

Poner la teoría al servicio de la práctica, el punto de partida de la construcción colectiva del conocimiento se centra en la práctica vivencial.

Sostenerse frente a situaciones problemáticas; asumir el conflicto como una oportunidad político-pedagógica de avance en el proceso educativo y socio-cultural. Tomar la iniciativa frente a la dificultad y generar la superación positiva. reaccionar frente a situaciones imprevistas y estímulos no esperados de manera adecuada, rápida y con coherencia al planteo educativo, político y ético que se sostiene.

ANEXO 5 - REFERENTES EN EDUCACIÓN

Al finalizar el proyecto se conversó sobre la propuesta con referentes del Instituto de Educación de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación (UdelaR).

A continuación presentamos el resumen que nos enviaron a partir del intercambio.

Este proyecto aporta elementos muy interesantes a la hora de pensar comunidades en movimiento y en busca de identidades. Uno de ellos es el de sacudir la cotidianeidad institucional. LAS Ong, las escuelas, se estarían necesitando para entablar un diálogo, en este caso, para realizar un producto dirigido a los niños de ese lugar. El diálogo que se necesita establecer entre ellas se hace acto en la medida en que tiene un propósito que sobrepasa la palabra para ser realizado en un producto concreto: un patio propio.

Las instancias de intercambio institucionales no son tan comunes y el hecho de que distintas instituciones dialoguen en torno a un proyecto visibiliza rupturas de sus propios muros y acerca su funcionamiento a una flexibilidad necesaria en los tiempos que corren.

Promover instancias de intercambio entre vecinos, entre niños y educadores sociales, entre estos y sus referentes familiares, entre familias, maestros y educadores sociales en torno a un proyecto de este tipo teje un entramado social que se posiciona como constructor de su entorno.

El proyecto presentado como un soporte gráfico desde el cual impulsar acciones promueve un pensar juntos, impulsa un intercambio para construir, crea interrelaciones entre miembros de un vecindario, en fin, propone una unión entre distintos actores de un barrio posicionándolos como sujetos de derecho.

Otro elemento a destacar es que al dejar en manos de los vecinos la construcción, además de impulsar acciones para construirlo, moviliza a enriquecerlo a través de la intervención que propone en la fase III.

En ésta, al intervenir esta vez desde el color, las formas y todos los componentes que se decidan agregar o mover de la construcción se habilita la expresión creadora de sus constructores.

Lo expuesto en el Proyecto hace pensar en una pedagogización de los espacios donde la energía se trasmite entre sus múltiples actores y refiere a vincularlos a través de la construcción de juegos donde los niños como usufructuarios han participado de dicha propuesta permitiendo que se hagan cercanos a la obra. Esto puede contribuir seguramente a que la disfruten, la modifiquen, la usen y la cuiden, y ni que hablar que quieran que se amplíe y surjan otras donde el proceso de construcción los involucre así como a su comunidad.