

Gómez, Florencia

**El dispositivo de la ludoteca
como espacio para la
promoción de participación
y encuentro comunitario de
las infancias**

**Tesis para la obtención del título de
grado de Licenciada en Psicología**

Directora: Díaz, María Sol

Documento disponible para su consulta y descarga en Biblioteca Digital - Producción Académica, repositorio institucional de la Universidad Católica de Córdoba, gestionado por el Sistema de Bibliotecas de la UCC.



[Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento- No comercial- Compartir igual 4.0 Internacional.](#)

TIF



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CÓRDOBA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA

TRABAJO INTEGRADOR FINAL

Contexto Social - Comunitario

“El dispositivo de la Ludoteca como espacio para la promoción de participación y encuentro comunitario de las infancias”

AUTORA

Florencia Gómez

Directora Lic. Prof. María Sol Díaz

2025

Agradecimientos

En el largo recorrido de la facultad, me han acompañado muchas personas a las cuáles agradezco haber conocido, probablemente nunca sepan lo mucho que me han ayudado a convertirme en profesional y en la persona que soy hoy.

Muchas me han escuchado (y aguantado) con ansiedad, miedo, tristeza pero, también han estado en cada alegría, festejo y aliento. Aunque algunas personas no están físicamente, se que estarían muy felices del recorrido que hice, aunque costara, aunque a veces no lo creyera.

A mi padres, a mi hermana y su hermosa familia, a mis amigos de la facultad y de la vida, a mis mascotas que se han quedado en vela acompañándome a estudiar, les agradezco mucho cada detalle, cada palabra, cada gesto de amor.

Agradezco a la institución, a los centros de salud y a Sol, por el compromiso, la oportunidad y el aliento para formarme en la profesión que tanto amo.

“Caminando en línea recta no puede uno llegar muy lejos” - Antoine de Saint-Exupéry

ÍNDICE

1. Índice de abreviaturas.....	3
2. Introducción.....	4
3. Contexto de Práctica.....	5
4. Contexto Institucional.....	10
4.1. Organigrama.....	13
5. Eje de sistematización.....	14
6. Objetivos.....	15
6.1. Objetivo General.....	15
6.2. Objetivos Específicos.....	15
7. Perspectiva Teórica.....	16
7.1. Genealogía, Las Transformaciones del Dispositivo.....	16
7.2. Encuentro y Ludotecas, un Espacio para Jugar.....	17
7.3. La Participación Comunitaria.....	19
7.4. El juego Como Derecho.....	20
7.5. El Dispositivo como Estrategia de Atención Primaria de Salud.....	22
8. Modalidad de trabajo.....	24
8.1. Sistematización de Experiencias.....	24
8.2. Metodología para la Reconstrucción de Datos e Información.....	24
8.3. Descripción de la Población.....	26
8.4. Consideraciones Éticas.....	27
9. Análisis de la experiencia.....	28
9.1. Recuperación del Proceso Vivido.....	28
9.1.1. Conociendo el Dispositivo.....	28
9.1.2. La Construcción de Vínculos: Juegos y Cooperación.....	29
9.1.3. Cuando el Juego no Sale: Tensiones y Frustraciones.....	33
9.1.4. Rompiendo la Rutina: Cine, Paseos y Taller de Juguetes Reciclados.....	35
9.1.5. Cierre y Retirada.....	38
9.2. La Ludo: Genealogía de un Dispositivo para las Infancias.....	39
9.3. Sentidos en el Encuentro.....	46
9.4. El Entramado Comunitario del Dispositivo Ludoteca.....	53
10. Conclusiones.....	59
REFERENCIAS.....	62
ANEXO.....	68

1. Índice de abreviaturas

APS: Atención Primaria de Salud

TIF: Trabajo Integrador Final

PPS: Prácticas Profesionales Supervisadas

SUM: Salón de Usos Múltiples

2. Introducción

El presente documento, corresponde al trabajo integrador final (en adelante TIF) perteneciente a la Licenciatura en Psicología, en la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Católica de Córdoba.

El mismo se basa en el desarrollo de la Práctica Profesional Supervisada (en adelante PPS) que consta de la sistematización de experiencias del dispositivo comunitario de Ludoteca, donde asisten las infancias del barrio Los Robles, de la ciudad de Córdoba. Para ello, me basé en mis vivencias como practicante, así como en integrar datos provenientes de entrevistas, observaciones y lecturas teóricas, con la finalidad de analizar el dispositivo como un espacio clave para la promoción de la participación y el encuentro comunitario de las infancias.

3. Contexto de Práctica

La psicología social comunitaria, siguiendo a Montenegro et al. (2014) se propone subsanar problemas concretos, derivados del modelo social que reproduce y establece relaciones de dominación, fijadas en homogeneizar las maneras de pensar y actuar. A su vez, destaca cómo la acumulación capitalista choca con las formas de regulación social que inciden en las prácticas sociales y en las formas de subjetividad, de modo que el objetivo es potenciar la capacidad de acción de la comunidad, para alcanzar la transformación social.

Por lo tanto, el concepto de campo social y comunitario, es definido por Montero (1984) de la siguiente manera:

Aproximadamente, podríamos describir a la Psicología Comunitaria como la rama de la psicología cuyo objeto es el estudio de los factores psicosociales que permiten desarrollar, fomentar y mantener el control y poder que los individuos pueden ejercer sobre su ambiente individual y social, para solucionar problemas que los aquejan y lograr cambios en esos ambientes y en la estructura social. (p. 390)

Acerca de lograr cambios en los ambientes o estructuras sociales, Castro (1993) reflexiona sobre cómo se realizan las transformaciones sociales y cómo interactúan los diversos agentes en una comunidad; a la vez critica el usual error que cometan los agentes externos al no escuchar las problemáticas de los miembros, convirtiéndolos en sujetos pasivos destinados a seguir un programa. Concluyendo que, para lograr una verdadera transformación, es necesario que tanto los agentes externos como los miembros de la comunidad actúen conjuntamente.

Esto se relaciona directamente con los principios de la psicología comunitaria planteados por Montero (1984) cuyo primer pilar refiere a que el objeto estudiado es, a la vez, un sujeto estudiante y toda transformación repercuta en todos los individuos. El segundo principio ubica el centro de poder en la comunidad, donde el objetivo es ser consciente de su

situación y sus necesidades para asumir el control de su actividad. El último principio, coloca el acento en la integración entre teoría y práctica, con la finalidad de una explicación y una comprensión verdadera.

Plaza (2019) por su parte, contempla los elementos que componen a una comunidad, los cuales son: la pertenencia, aquello a “sentirse parte de” o “identificado con”; la cultura común que comprende los significados compartidos; seguido por la interrelación que alude a la comunicación e influencia entre los miembros y a su interdependencia.

Teniendo en cuenta lo expuesto, comprendemos que para la psicología social comunitaria es fundamental el diálogo y la escucha, dado que las transformaciones sociales se alcanzan mediante un esfuerzo de acto conjunto. El contexto histórico-cultural desde donde miramos, vivimos, dialogamos y somos participes, está atravesado por el autoritarismo y la verticalidad, es decir, por las relaciones de poder y dominación que promueven maneras de pensar y actuar, convirtiendo a los sujetos en pasivos y reduciéndolos a beneficiarios o usuarios.

El objetivo es, por lo tanto, potenciar la capacidad de acción de la comunidad, reconociendo que los sujetos son y deben ser parte del proceso, abandonando la réplica de la división del trabajo para alcanzar una transformación social verdadera que sea participativa, empoderadora y colaborativa.

Muro et al. (2019) afirman que el espacio en donde se desarrolla la vida comunitaria posee dos sentidos; uno objetivo como la localización geográfica y otro, como condición subjetiva de representación. Es decir, habitan y son habitados por los espacios mediante mecanismos de internalización, destacando la importancia de identificar, entender y abordar los prejuicios sobre el territorio, subrayando que el quehacer del psicólogo en las comunidades es una mirada crítica de las prácticas, basadas en el respeto y la confianza, en el compromiso e intercambio que construimos con las personas.

Respecto al rol del psicólogo comunitario, Plaza (2019) considera que dicho rol, se expresa en un práctica que se instituye, transforma, se reproduce o conserva; implica un acento en los procesos comunitarios y en la participación, otorgando protagonismo a la forma en que los contextos comunitarios interpelan la acción y llaman a una constante reflexión, que se actualiza permanentemente, atravesados y situados en un espacio-tiempo particular, de modo que las comunidades construyen e instituyen realidades en una tensión sostenida entre la reproducción, producción y resistencia. Por ello, refiere que los procesos comunitarios son plurales y contienen transformaciones cualitativas, cambios, desplazamientos y movimientos que desembocan en un trayectoria de la comunidad.

De manera complementaria, Krause Jacob (2001) entiende que en la transición hacia la posmodernidad la comunidad se deteriora o se transforma, conllevando a un «hambre de comunidad» que remite a la necesidad de sentir solidaridad, pertenencia, integración, influencia y conexión emocional. Cobra significado el sentido de comunidad como un sentimiento en donde se es parte de una red de relaciones de apoyo o confianza y de una colectividad mayor en la que está presente una similitud con los otros integrantes, hay interdependencia y una voluntad por mantener la misma. En conclusión, es la necesidad generada por el sentimiento de ser parte de una estructura mayor, que es estable y confiable.

Considerando el contexto Latinoamericano en el que estamos insertos, Ossandón (2014) recalca que el objetivo de esta parte del continente es alcanzar el nivel de vida de los países industrializados, de modo que lleva a cabo políticas que distorsionan las realidades locales, negando cosmovisiones mediante la inferiorización del sujeto comunitario local, tachado de incapacitado, carente y deficitario dentro de una configuración que lo convierte en un objeto de políticas sociales, en un sujeto pobre.

Por lo tanto, refiere a un desarrollismo que pretende ser un modelo a alcanzar bajo estándares cubiertos de una fachada de objetividad. Asimismo, establece que los sujetos clasificados como pobres son despojados de su realidad concreta e histórica, de sus

características identificatorias para pasar a ser un objeto de políticas sociales. Por ello, el autor remarca la importancia del reconocimiento, de las características propias, dado que considera el concepto de sujeto comunitario como el de actores sociales que cuentan una historia, están en un contexto situado, son poseedores de una concepción del mundo y de un paradigma social, que se conforma desde las interacciones sociales.

De igual manera, actualmente se observa una fuerte prevalencia de la ideología liberalista; tal como menciona Murillo (2013) la estrategia del neoliberalismo consiste en reemplazar la intervención del estado por la centralidad del mercado, con un fuerte hincapié en la libertad individual, como consecuencia desaparecen los condicionamientos sociales y se transforma a los sujetos en competidores del mercado.

Por lo tanto, la desigualdad aparece como el efecto de la competencia que está condicionada por los factores hereditarios, congénitos y adquiridos, mientras que el Estado se reduce a garantizar el juego de competir. La pobreza se transforma en un estímulo para la productividad y en algo inevitable, naturalizando la desigualdad que pasa a ser producto de las decisiones individuales, de la genética, de la laboriosidad e incluso de la suerte.

En vista de ello, nos adherimos a la propuesta de Ossandón (2014) sobre la interculturalidad que concibe al sujeto comunitario desde la desigualdades y diferencias que existen, como las condiciones que lo determinan, idea que está fuertemente asociada a Latinoamérica donde predominan las relaciones de dominación y se hacen evidentes las diferencias de acceso, en una clara oposición a la multiculturalidad que considera a las culturas y comunidades como fijas, estereotipadas y estancadas.

En función de lo presentado, se hacen notables las huellas de la posmodernidad y cómo afectan la percepción de la comunidad y del sujeto comunitario, reconociendo la complejidad y la diversidad de los sujetos como actores sociales, en una dinámica entre la reproducción, producción y resistencia.

Con la llegada de la globalización y el neoliberalismo el impacto del mercado conlleva el riesgo de reducir al sujeto comunitario a un objeto o competidor que naturaliza la desigualdad y asume que sirve como un estímulo, aumentando la productividad en favor de la libertad individual.

La pregunta sobre cómo se puede competir de manera justa ante condiciones de desigualdad es inevitable y recae sobre el sujeto, en una suerte de esfuerzo individual que lo induce a progresar ante la adversidad por sí mismo.

Frente a este escenario, la psicología comunitaria se enfrenta al desafío de comprender la complejidad y diversidad de las comunidades para intervenir en el sujeto comunitario, promoviendo su empoderamiento y asegurando su rol activo en la lucha ante las desigualdades, mediante prácticas que contrarresten la individualización extrema.

4. Contexto Institucional

Las prácticas se llevaron a cabo en el Salón de Usos Múltiples (SUM) ubicado entre el Centro de Salud N° 99 y el Centro Vecinal, sobre las calles Paula Domínguez de Bazan y Docentes Argentinos, en el barrio de Los Robles.

Dichas prácticas se desarrollaron en el dispositivo de Ludoteca, caracterizada por ser móvil, cuyo origen responde a la necesidad de espacios de participación para los niños que pasaban mucho tiempo en la calle, solos y merodeando. Primeramente, se creó el dispositivo CuentaCuentos destinado a los niños más pequeños, sin embargo al sumarse infancias de otras edades el dispositivo no pudo adaptarse, ni sostener esta diversidad etaria que aumentó tras el cierre del área de responsabilidad social de Autocity que era el sostén de muchas infancias de la comunidad.

Asimismo, los niños del Tropezón y el Sauce se encontraban en conflicto territorial, por lo que se creó el dispositivo con el objetivo de proveer los vínculos, el diálogo, el compartir y el encuentro, utilizando los juegos como medio. Para ello, se diseñó el carrito que fue compartido con La Morera, una organización no gubernamental (ONG) insertada en el barrio. El carrito generaba un movimiento de ir y venir, siendo comunitaria, pública y abierta, permitiendo estar en el barrio mientras las cosas sucedían.

Durante el año 2024 el lugar que se utilizó para el desarrollo de las prácticas fue el SUM, este espacio en principio perteneció a un proyecto de La Morera, que por diversos motivos se fue atrasando en la construcción y con el paso del tiempo su financiación se hizo insostenible, dejando este lugar a la comunidad proveyendo así otras posibilidades materiales al dispositivo como un techo y un espacio de guardado.

El dispositivo Ludoteca, se apoya en la organización de redes y en su comunicación, estando estas compuestas por: la fundación la Morera, los centros de salud (Centro de Salud n°77 y Centro de Salud n° 99) enfermeras, la sala cuna y diferentes universidades en donde la

mayoría realiza prácticas pre-profesionales, tales como la Universidad Nacional de Córdoba (UNC) donde asistieron practicantes de Psicología y Trabajo Social; la Universidad Provincial de Córdoba (UPC) con practicantes de Psicopedagogía; el Instituto Privado de Educación Física (IPEF) con practicantes de Profesorado de Educación Física y la Universidad Católica de Córdoba (UCC) en donde me presente como practicante de la Lic. en Psicología.

Esta red se encuentra en vías de transformación con el retiro de la parroquia, lo que generó sensaciones de una red mermada para los integrantes vigentes. Esta situación resalta la necesidad de un fortalecimiento para mantener unida a la red, ya que conlleva el riesgo de que se fragmente y dejar a los sujetos de la comunidad despojados, quedando aislados, perdiendo voces y actividades que les resulten significativas.

Así, se identifica la red “Remando entre barrios” cuyas reuniones se organizan según las necesidades que suceden en la comunidad, esto permite conocer la dinámica de trabajo junto a otras instituciones y llevar a cabo diferentes acciones como ferias, celebraciones del día del niño, salidas, paseos, entre otras.

Las redes son para Rovere (1999) formas de articulación multicéntricas que siguen un modelo organizacional y asumen la heterogeneidad; son por tanto, lo opuesto a la figura de la pirámide donde se destacan las formas jerárquicas y homogeneizadas.

Pero la realidad no se nos presenta bajo esta lógica, no se organiza en pirámides, por lo que la situación se nos presenta como *sociedad fragmentada*. Este es un gran referente de la posmodernidad. Pensemos que en la modernidad se trataban de explicar las cosas. Y en la posmodernidad, al querer explicar las cosas, la realidad surge como una especie de espejo roto. (p. 21)

Asimismo, expresa que bajo esta fragmentación se permite la emergencia de discursos que estaban anulados, poniendo en el centro al sujeto no sólo como un producto sino, colocando el acento en ser productores.

La red confiere importancia al reconocimiento del otro, comparten como objetivo común el bienestar de la comunidad, mediante el intercambio y colaboración de diferentes disciplinas como la psicología, el trabajo social y la psicopedagogía. Implica una actitud abierta a nuevas perspectivas y miradas, es dinámica y transformadora.

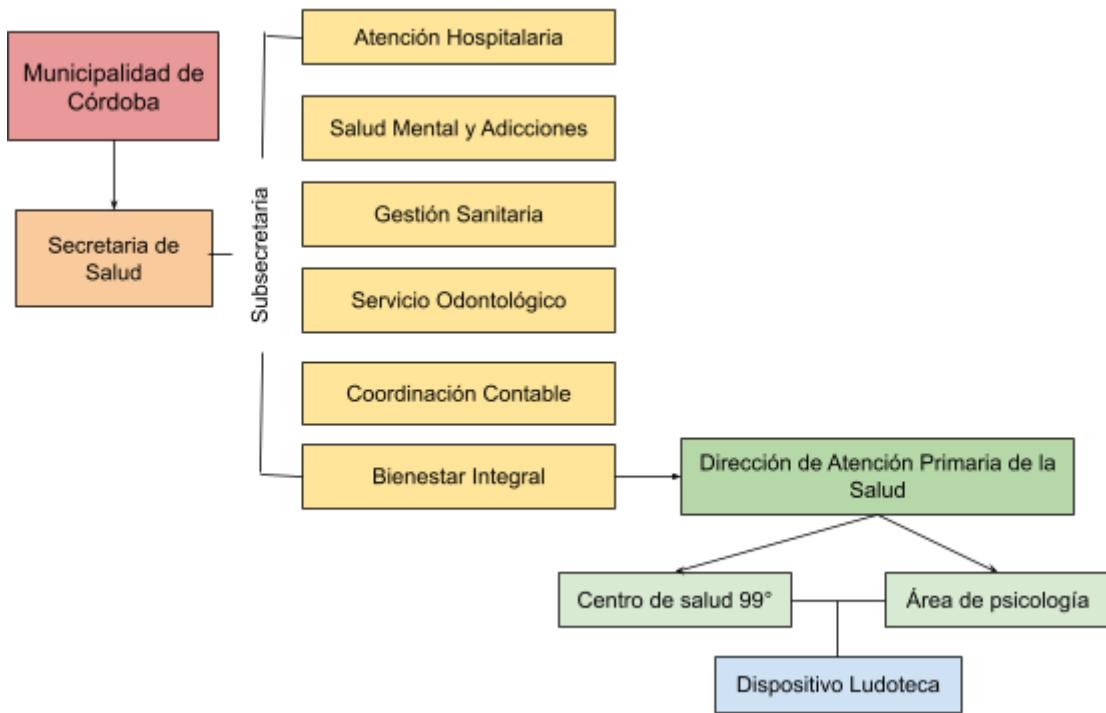
Actualmente La Morera y la Ludoteca no comparten un carro; cada una tiene su espacio de juegos e identidad, pero materialmente todo se hace en nombre de la red como así también la presentación de proyectos, de allí radica su carácter móvil.

El recorrido del dispositivo Ludoteca pasó de ser móvil, con un carro, a estar en el Centro de Salud N.º 99 donde se utilizaba como espacio de guardado dentro del consultorio y se sacaba para ubicarse debajo un árbol, hasta la construcción del SUM. Cabe destacar que este espacio es transicional, ya que se estima que para el año 2025 será destinado para la Subdirección de Salud Mental.

El dispositivo se dirige al trabajo con las infancias cuyas edades van desde los 4 a 15 años, abriendo sus puertas todos los miércoles de 14:30 a 16:30hs en el salón de usos múltiples.

En dicho espacio se realizan actividades lúdicas y recreativas, cuyos objetivos aluden a promover el desarrollo integral de las infancias, a fomentar vínculos saludables, la escucha de sus voces, la participación y la socialización entre pares, facilitando además, mediante lo lúdico el aprendizaje de habilidades de comunicación, cooperación, tolerancia y convivencia mediante el juego.

4.1. Organigrama



Nota. Elaboración propia en base a entrevistas y la información disponible en la página web de la Municipalidad de Córdoba.

5. Eje de sistematización

A lo largo de mi proceso como practicante, junto con las lecturas y reflexiones que han ido emergiendo de la experiencia vivida, se enmarca el eje de sistematización de mi Trabajo Integrador Final, el cual consiste en “El dispositivo de la Ludoteca como espacio para la promoción de participación y encuentro comunitario de las infancias”.

6. Objetivos

6.1. Objetivo General

Analizar el dispositivo de Ludoteca como espacio para la promoción de participación y encuentro comunitario de las infancias y su transformación en el tiempo.

6.2. Objetivos Específicos

- ❖ Identificar las transformaciones del dispositivo Ludoteca desde su creación hasta la actualidad y su relación con la participación infantil.
- ❖ Caracterizar los sentidos que las infancias crean en la Ludoteca como espacio de encuentro, en relación con la expresión emocional, afectiva y corporal entre pares.
- ❖ Reconocer como el dispositivo Ludoteca, se relaciona con las dinámicas del barrio y la comunidad.

7. Perspectiva Teórica

7.1. Genealogía, Las Transformaciones del Dispositivo

El dispositivo atravesó múltiples transformaciones a lo largo del tiempo, las cuales han ido configurando y consolidando a la Ludoteca como un espacio fundamental para la participación y encuentro de las infancias. Por ello, cobra importancia el concepto de genealogía donde Barragán Cabral (2012) quien refiere a Foucault y concibiendo a la misma como una forma de hacer historia, afirmando que se desarrolla con saltos en el tiempo, en estructuras complejas y resaltando la multiplicidad en la conformación de saberes y discursos.

Mientras que Rujas Martínez-Novillo (2010) agrega tres postulados sobre la genealogía como opositora a la búsqueda del origen: en primer lugar, niega la idea de la esencia como algo atemporal, plantea que es producto de construcciones históricas ubicándola entre la discordia y el disparate. El siguiente postulado, se aleja de la idea del principio de las cosas como algo perfecto y puro; finalmente, el último postulado sitúa la verdad en la historia no como algo que se devela, sino cómo se hace y deshace en su continuo fluir.

Otro punto que destaca el autor es la emergencia, entendiendo a ésta como producto de luchas, dominaciones dinámicas y azarosas; su interpretación desde la finalidad o utilidad, refleja formas de dominación y, a su vez, puede implicar la irrupción de nuevas fuerzas, generando transformaciones.

Desde esta perspectiva, es pertinente comprender el papel de las redes comunitarias como parte de las transformaciones del dispositivo. Pérez Becerra y Aarón Movilla (2020) consideran que la comunidad necesita redes para la construcción de un tejido social, contribuyendo y condicionando el bienestar biopsicosocial, destacando la necesidad de proyectos comunitarios que fortalezcan el tejido social y compensen las disparidades en la salud. En este sentido, el dispositivo Ludoteca se configura como una respuesta a las necesidades observadas por la red en un contexto social e histórico determinado.

Entonces, la genealogía se enfoca en rastrear las contingencias, discontinuidades y multiplicidades que han dado forma a los acontecimientos, reconociendo su singularidad y rechazando los enfoques absolutistas o universales, es decir, escapa de aprehender la totalidad como una continuidad y en su lugar acoge la discontinuidad, lo diverso como el azar, reconociendo que observa desde un momento, un lugar y una perspectiva determinada.

7.2. Encuentro y Ludotecas, un Espacio para Jugar

El encuentro comunitario es un promotor de la interacción y el fortalecimiento de vínculos para las infancias, el dispositivo Ludoteca se crea a partir de las interacciones entre los participantes, de modo que no aparece como una lógica preestablecida sino que se construye.

Xantakis (2016) sostiene que el fortalecimiento de la cultura y el intercambio con otras, estimula la creatividad, posibilitando actitudes resilientes, fortaleciendo la identidad individual y promoviendo el encuentro con el otro, favoreciendo de este modo la vinculación, la comunicación y la expresión de lo cotidiano en situaciones de vulnerabilidad social.

Además, destaca el papel de la memoria colectiva como un consolidador del sentimiento de la comunidad, estableciendo nuevas relaciones y posibilidades, de este modo funciona como un instrumento democratizador que brinda herramientas para la construcción de poder de la comunidad.

El espacio es fundamental ya que, como manifiesta Rendón (2008) es una expresión social y cultural, su calidad ambiental constituye un escenario público donde prima el encuentro colectivo y la representación social cargada de significación, expresada en la cotidianidad y en el estilo de vida de la población. El espacio permite y potencia diferentes actividades e interacciones sociales, facilitando el intercambio colectivo, el encuentro, el juego, la participación y las experiencias, en un entorno significativo.

De este modo, el dispositivo Ludoteca se presenta como un elemento articulador, dado su carácter accesible, público y acondicionado para recibir a las infancias, contiene una estructura que ayuda a organizar el espacio y permite la libre circulación por las diferentes propuestas que contienen variedad de actividades tales como: el taller de arte, el CuentaCuentos, el club de ajedrez, los juegos de mesa y los juegos dinámicos corporales, potenciando el intercambio, la convivencia y el encuentro de las infancias.

Siguiendo con la idea del fortalecimiento de la comunidad, Zerpa (2022) afirma que las ludotecas se conciben para la recreación y la promoción sociocultural, siendo este un espacio de juegos que potencia la imaginación, la creatividad y la participación, destacando que estas nacen en situaciones de conflictos, de deserción escolar y que son mayormente lideradas por mujeres. La autora expresa que lo lúdico aparece como estrategia de intervención, permitiendo el disfrute, las reflexiones y la vinculación con el mundo, implicando nuevas formas de relacionarse con otros y otras.

Cabe señalar lo expuesto por Reyes Ruiz de Peralta (2010) quien afirma que las ludotecas son espacios donde la intención del juego es disfrutar y la consecuencia es aprender; conforman, por lo tanto, una herramienta educativa para el desarrollo y la expresión infantil. Asimismo, destaca al juego como algo permanente en la formación continua de las personas, pero advirtiendo que la sociedad va eliminando las posibilidades para que suceda de forma natural, es decir, en las calles y con grupos de pares.

Esta idea coincide con lo planteado por Borja I Solé (1994) quien resalta que las ludotecas educan a partir del juego, como una actividad de ocio y diversión, subrayando que son centros abiertos, en constante interacción con el entorno y la comunidad en la que están insertas y a las que deben su existencia.

La Ludoteca, como espacio de encuentro depende del momento histórico y social en el que está inserta. En la actualidad, el neoliberalismo se encuentra en el centro de la política produciendo una reducción del papel del Estado. Como consecuencia, han surgido estrategias

de resistencia dentro del dispositivo, mediante la convocatoria de diferentes y nuevas disciplinas, con el propósito de captar la atención de las infancias y asegurar la sostenibilidad del dispositivo mediante el enfoque interdisciplinario, abarcando áreas como la psicología, el trabajo social, la psicopedagogía y la educación física.

Por otra parte, Marchioni (2013) plantea que el proceso comunitario favorece y produce encuentros entre los miembros de la comunidad quienes trabajan para un interés común, de modo que el espacio público se convierten en lugares a conquistar, destacando la importancia del espacio de encuentro entre lo formal y lo informal, incluyendo lo deportivo, lo cultural y el tiempo libre donde ubicamos al dispositivo Ludoteca, ya que a refiere actividades recreativas y es una estrategia de intervención del centro de salud al cual pertenece.

7.3. La Participación Comunitaria

La participación comunitaria es clave en la creación y el sostenimiento del dispositivo, posibilitando que los miembros se involucren y co-construyan un espacio que promueva el sentido de pertenencia y empoderamiento.

Por su parte, Ussher (2008) postula que la participación es un proceso complejo y multifacético, desarrollado en un campo dinámico, en conflicto y orientado por objetivos compartidos, que se transforma a lo largo del tiempo. Por ello, está atravesada por procesos socio-políticos e históricos, como también por la distribución y el poder que influye en las decisiones. Plantea, que la participación se mueve en un *continuum*; en un extremo la posición de poder, autonomía, eficacia y en el otro, de dependencia, de participación aparente o nula.

Comprender esta dinámica, permite fomentar prácticas participativas que se alinean con los principios de la psicología social-comunitaria, poniendo el foco en la comunidad como protagonista de su devenir histórico, en su transformación y empoderamiento.

En este sentido, el dispositivo Ludoteca, dado su carácter público, posibilita el encuentro y participación de la comunidad, favoreciendo las interacciones de las infancias y promoviendo la salud mental comunitaria, constituyendo el nivel de atención primaria.

Borja I Solé (1994) reflexiona sobre cómo la participación en experiencias y vivencias culturales de forma voluntaria, creativa y divertida, se manifiestan como un hecho cultural y una labor de desarrollo socio cultural que contribuye a la transformación y al cambio social, incidiendo en la educación, en la creatividad y valorizando la potencia en la condición de ser social. En este contexto, el juego garantiza las relaciones y procesos participativos basados en la solidaridad y cooperación.

Específicamente, Bang (2012) aborda las potencialidades del juego en la participación comunitaria, facilitando la expresión del territorio al generar una presencia lúdica constante y continua; a su vez, el vínculo que genera el juego es diferente, generando un espacio donde todos somos iguales y estamos bajo las mismas condiciones, dando lugar a pensarse como perteneciente a un todo, de ahí que se propicie la colaboración mutua.

De este modo, la participación se convierte en un factor de la salud integral a nivel comunitario, ya que mediante el dispositivo se busca prevenir y promover la salud mental colectiva desde el abordaje de potencialidad, alejándose de lo patologizante.

7.4. El juego Como Derecho

Considerando que el dispositivo se centra en lo lúdico, el juego aparece como la herramienta principal ya que es clave para el desarrollo cognitivo, emocional y social de las infancias, permitiendo la creatividad, imaginación, autosuficiencia y confianza para interactuar con otros y explorar su entorno.

En primera instancia, el juego, tal como lo describen Broker y Woodhead (2013) es una actividad y un derecho universal clave para la realización de otros derechos y una herramienta

crucial para la recuperación tras experiencias traumáticas, violencias o abandonos. Además, señalan que el juego contribuye de manera significativa al desarrollo infantil y a la adquisición de aptitudes y competencias tempranas, en los aspectos físicos, cognitivos, lingüísticos, sociales y emocionales.

De acuerdo con Linaza (2013) los conceptos del juego como de la infancia son productos elaborados y modificados a través del tiempo; distingue que el entorno de nuestra especie es cultural y por lo tanto, sobrevivimos y nos desarrollamos a través de la interacción con otros, sosteniendo que mediante las normas y leyes se fueron reconociendo derechos, constituyendo las condiciones necesarias para el pleno desarrollo humano.

Sobre esta línea, Ocharta Alderete y Espinosa Bayal (2012) hacen foco en las necesidades como fundamento moral de los derechos humanos universales, proponiendo un catálogo de satisfactores esenciales o necesidades complementarias que abarca desde la infancia hasta la adolescencia. Por un lado, la salud física enfocada en: alimentación, vivienda, vestimenta e higiene, atención sanitaria, descanso, espacio exterior adecuado y ejercicio físico. Y por otro lado, considera la autonomía que refiere a: participación activa, normas estables, vinculación afectiva primaria, interacción con adultos y con pares, educación formal e informal, juego y tiempo de ocio, como así también protección de riesgos psicológicos y de necesidades sexuales.

Es decir, el reconocimiento de necesidades de la salud física y la autonomía es fundamental para el desarrollo integral de las infancias, contribuyendo a su bienestar físico y emocional:

Afirmar que el juego es una necesidad es reconocer la forma específica con la que los niños abordan la realidad, sea física, social o intelectual. Pero, en la medida en que es necesario para alcanzar nuestra condición humana, se convierte también en un derecho. (Linaza, 2013, p. 104)

En este sentido, el juego no se reduce a una actividad recreativa sino que se reconoce como un derecho universal e indispensable que impulsa la construcción de vínculos, la expresión emocional, la creatividad y la comprensión de su entorno, garantizando un desarrollo integral.

7.5. El Dispositivo como Estrategia de Atención Primaria de Salud

La salud mental es fundamental para promover el bienestar integral de la comunidad, en este sentido, el dispositivo Ludoteca constituye un servicio de salud; pertenece al centro de salud y se rige en una estrategia de intervención comunitaria para promover, prevenir y asistir, es decir, se configura como Atención Primaria de la Salud (en adelante APS).

Según la Organización Mundial de la Salud (2013) la APS es definida como un enfoque integral de la salud, con el objetivo de garantizar el acceso equitativo, al mayor nivel posible de salud y bienestar. Además, tiene tres componentes interdependientes y sinérgicos: conjunto de servicios integrados de salud, políticas multisectoriales y el empoderamiento de personas, familias y comunidades para lograr una participación social, autoasistencia y autosuficiencia.

Barrenengoa et al. (2023) abogan por fomentar el rol activo de las personas, comunidades y grupos, enfatizando tanto en la prevención de enfermedades, como en la promoción y en la educación para la salud de las poblaciones. A su vez, destacan la importancia de la intersectorialidad, que implica la integración entre sectores para la búsqueda de soluciones integrales como así también, la utilización de recursos y saberes, abordando a la salud como un proceso histórico, dialéctico, complejo y multidimensional.

De manera similar, Gerlero et al. (2011) consideran la atención integral desde la perspectiva de disponibilidad de servicios para responder a las necesidades de la población, por lo tanto, el ambiente de trabajo configura un escenario íntimo de intercambios subjetivos, destacando que los dispositivos de base territorial deben ser priorizados en las políticas

sanitarias como espacios confortables para recibir a aquellos que padecen un sufrimiento psíquico. De esta manera, resaltan cómo la continuidad de acciones de cuidado evita la fragmentación, e implica una red de salud mental estructurada y articulada que se focaliza en los servicios de APS en cada contexto particular.

Teniendo en cuenta lo expuesto, el dispositivo Ludoteca, aunque se encuentre situado afuera del centro de salud, representa una entrada al sistema de salud. Es decir, no se encuentra centrado en la institución, sin embargo responde a las necesidades de la salud mental comunitaria desde la prevención, promoción y asistencia a las infancias.

8. Modalidad de trabajo

8.1. Sistematización de Experiencias

La metodología de trabajo que se adopta es la sistematización de experiencias, ésta permite, siguiendo a Acosta (2005) el análisis sobre el quehacer, provocando procesos de aprendizajes y explicando el porqué de esos resultados. Para este autor, la sistematización tiene como objetivo facilitar procesos de aprendizaje, generar nuevos conocimientos o proyectos y estrategias, permitiendo, en primer lugar, que los actores generen un análisis sobre lo que hicieron: por qué, para qué y a quién. En segundo lugar, mejorar la práctica en el futuro y sirva de apoyo para planificar proyectos, para finalmente, explicar los resultados.

Mientras que Rodríguez Sosa y Zeballos (2011) plantean que sistematizar es un proceso de reflexión crítica sobre una experiencia, con potencial para generar aprendizajes y conocimiento nuevo; para ello es esencial reconstruir y mirar el proceso vivido, con el propósito de comprender cómo se hicieron las cosas y por qué, buscando recuperar el conocimiento implícito de los actores para mejorar las prácticas.

Jara (2011) entiende que las experiencias son procesos históricos, complejos y sociales en permanente cambio y movimiento; mientras que la sistematización de experiencias genera conocimientos y aprendizajes significativos, permite apropiarse de los sentidos, analizarlas teóricamente y dirigirlas a una perspectiva transformadora, apunta a trascender los conocimientos derivados de la experiencia.

8.2. Metodología para la Reconstrucción de Datos e Información

La metodología empleada para la recolección de los diferentes datos se realiza a través de instrumentos que favorecen una escucha activa y el análisis reflexivo de las experiencias, permitiendo la comprensión de las interacciones y los significados que emergen en el espacio comunitario, buscando capturar la complejidad de los procesos sociales.

En cuanto a las técnicas utilizadas, la observación participante me permitió integrarme activamente en las actividades del dispositivo Ludoteca, facilitando una comprensión profunda de las experiencias y las dinámicas que emergen del dispositivo. Ésta es definida por Jociles Rubio (2018) como una técnica de producción de datos mediante la cual se observan las prácticas y el hacer de los agentes sociales en los escenarios naturales donde acontecen, el desarrollo de las prácticas abarca desde la intervención en la ejecución hasta la mera presencia en los escenarios.

La autora, destaca que tiene un propósito claro, no solo se trata de implicarse en actividades dentro de una determinada situación social, sino que busca investigar en profundidad y realizar una atención aumentada evitando los supuestos como algo dado y registrando de forma sistemática las experiencias.

En este sentido, las notas de campo se convierten en una herramienta esencial ya que permiten la recolección y el análisis de datos; como especifican Taylor y Bogdan (1987) deben ser completas, precisas y detalladas; después de cada observación se registra todo lo que se pueda recordar sobre la dicha observación, facilitando la recuperación de los datos al codificar los temas, incluyendo la fecha y lugar de la observación, como así también un registro subjetivo de los sentimientos, interpretaciones, preconceptos, entre otros. De esta manera, se fomenta una reflexión crítica sobre el proceso vivido, situando las observaciones en un contexto social y cultural, enriqueciendo el análisis.

Por otra parte, a través de entrevistas se exploraron las percepciones sobre las dinámicas sociales, Taylor y Bogdan (1987) consideran a las mismas como entrevistas en profundidad, dado que son abiertas, dinámicas y flexibles, con el objetivo de comprender las experiencias de los informantes y con los intereses definidos, en una situación preparada. En este marco se optó por emplear entrevistas semiestructuradas, una tipología de entrevista que Folgueiras Bertomeu (2016) describe, en las cuales se decide de antemano qué tipo de información se busca, estableciendo un guión de preguntas de forma abierta y flexible,

permitiendo adaptarse a las respuestas del entrevistado, desviándose del guión o creando nuevas preguntas.

8.3. Descripción de la Población

La experiencia con el dispositivo Ludoteca, se centró en una población de niños y niñas, con un rango de edades que abarcó desde los 4 hasta los 15 años, que viven en el barrio Los Robles, de la Ciudad de Córdoba.

El Salón de Usos Múltiples, donde nos encontrábamos y realizamos las actividades del dispositivo, también era el espacio donde se compartían numerosas actividades como el cine, el taller de juguetes y danza; asimismo los niños también asistían a otras actividades por fuera del barrio como festejos por el día de las infancias, al teatro y al museo.

A lo largo de las prácticas, por la Ludoteca han circulado alrededor de ciento veinticinco niños, siendo la media de asistencia de treinta y dos niños por cada encuentro, destacando que la presencia se vió afectada por diferentes factores, aumentando exponencialmente cuando no había clases por diversos motivos asistiendo en dichas circunstancias alrededor de setenta y cinco niños, pero disminuyendo la participación en aquellos días que hacía frío y estaba nublado.

Resulta importante reconocer, un cambio en la asistencia tras el receso de la Ludoteca, la cual permaneció cerrada durante siete días, coincidiendo con la segunda semana de vacaciones escolares en el mes de julio. Fue notable cómo la asistencia de los niños se redujo, aunque al mismo tiempo fueron llegando nuevas infancias.

Cabe mencionar que, una característica del territorio que apareció frecuentemente en el relato tanto de los niños como de los adultos, es en referencia al aumento de la violencia social, particularmente hablando de los hechos de inseguridad que impactan en la vida cotidiana de la comunidad.

8.4. Consideraciones Éticas

Para llevar a cabo la práctica es necesario tener en cuenta las implicancias éticas que acompañan al rol y al quehacer de los practicantes, tomando en cuenta el Código de Ética del Colegio de Psicólogos de la Provincia de Córdoba (2016) que, como institución reguladora entiende que la responsabilidad del psicólogo es una actitud de respeto, solidaridad y compromiso ante los destinatarios de nuestra práctica. Reconoce de esta forma, cinco principios fundamentales los cuales son: respeto por la dignidad de las personas y los pueblos, cuidado competente, integridad, responsabilidades profesionales - científicas y responsabilidad social.

La Ley 7106 sobre las disposiciones para el ejercicio de la psicología, destaca que en el área de la Psicología Social se considera el ejercicio de la profesión al estudio en general del comportamiento del individuo en relación con el grupo dinámico, y a la investigación de actividades, aspiraciones, motivaciones, tendencias, opiniones y problemas de comunicación de grupos.

Por otra parte, la Ley 9848 tiene por objeto garantizar el ejercicio del derecho de la población a la salud mental, el acceso sin ningún tipo de exclusión a la salud mental a través de los servicios adecuados y pertinentes; también define al servicio de salud mental como a las prestaciones asistenciales que tienen como objetivo abordar, contener o prevenir desde una perspectiva rehabilitadora y articulada, los padecimientos emocionales y/o orgánicos que pueden producir un deterioro en la actitud humana de pensar, responder emocionalmente, recordar, comunicar, interpretar la realidad y relacionarse socialmente. A su vez, establece que el estado provincial, garantiza la promoción, prevención, tratamiento y rehabilitación en salud mental en todo el territorio de la Provincia de Córdoba.

9. Análisis de la experiencia

9.1. Recuperación del Proceso Vivido

9.1.1. Conociendo el Dispositivo

Las primeras impresiones experimentadas en cuanto al acercamiento del territorio y al dispositivo, me transmitieron la sensación de un ambiente tranquilo especialmente comparado con el movimiento céntrico de la ciudad de Córdoba. La presentación del dispositivo incluyó varios datos que iban desde lo burocrático hasta su historización, de modo que tuve que organizar la información para que no resultara abrumador. La Ludoteca pone al juego como un aspecto central, brindando sentidos de compartir, aprendizaje, creatividad y disfrute, promoviendo el cuidado tanto del otro como de nosotros mismos, entendiendo los límites como muestras de afecto y de cuidado.

Un aspecto que me llamó la atención, fueron los juegos considerados menos preferidos son aquellos que contienen un tinte educativo, sin embargo la excepción es el juego de ajedrez. ¿Cómo este juego logró ser tan relevante a pesar de que es complejo e implica actividades cognitivas? ¿Cuál es su atractivo? La falta de escolarización y/o poca asistencia a la institución es algo presente en la comunidad: ¿Dónde están o qué hacen mientras no están en la escuela? ¿Qué motivaciones hay para asistir o abandonar la escuela? ¿Existe alguna relación con las discapacidades del desarrollo y del aprendizaje?

Por otra parte, las infancias del dispositivo están acostumbradas al movimiento de entrada y salida de practicantes, asombrando y aliviando el rápido recibimiento como la confianza que nos brindaron; tenían claro que iban a jugar y que las practicantes éramos las “seños”; Esto nos permite plantear la siguiente cuestión: ¿Por qué se nombraba a los practicantes con un rol relacionado a lo escolar, a pesar de la escasa asistencia a este tipo de institución?

La referente explicó que algunos niños cuidan mucho su espacio personal, les disgusta ser tocados y solamente ellos deciden cuándo o por cuánto tiempo. Sin embargo, al contrario de esta descripción, en mi experiencia los niños buscan este contacto, pidiendo cococho, abrazando, haciendo juegos que implican algún tipo de contacto, aunque sea chocando y empujando.

9.1.2. La Construcción de Vínculos: Juegos y Cooperación

A lo largo de las prácticas es destacable la amabilidad de las infancias y su predisposición a ayudar inmediatamente cuando se les solicita, nos enseñaron la dinámica de la Ludoteca, a jugar y a hacer origami.

Algunos juegos tienen la capacidad de convocar a los niños por sí solos, destacándose: el bingo, los rompecabezas grandes, el juego de adivinar personajes, el uno y el juego de pesca, dado que éstos generan reacciones de acercamiento y de organización para su desarrollo.

En general, durante los juegos aparecían actitudes colaborativas entre los niños, dividiendo las tareas, pidiendo ayuda para encontrar algo o asistiendo al ver a otro en dificultades. Estas actitudes facilitaban la integración y vinculación de las infancias, también el observar cómo jugaban incrementaba su curiosidad, de modo que se acercaban a mirar, a unirse o a proponer alguna variable en el juego, enriqueciendo la dinámica.

Los fenómenos recurrentes fueron hacer trampa y el cambio de reglas, siendo común el ponerse de acuerdo para realizar dichas estrategias. El conflicto surgía entre aquellos que querían respetar las reglas y aquellos que querían convertirla en un juego nuevo. Además, atrapar al otro haciendo trampa se convirtió en un juego en sí mismo; otro juego espontáneo que armaron las infancias, consiste en distraer y robar piezas de juegos con el objetivo de sacarlas a todas y regresarlas a su lugar sin ser atrapados, riendo cuando el oponente no podía demostrar que eran ladrones; se transformó en un juego cada vez más complejo y

estructurado, formando alianzas y ejecutando roles de distracción: uno tomaba la pieza, otro que la guardaba y un último, la volvía a colocarla a su lugar correspondiente.

Durante algunos encuentros implementamos una ronda al inicio de los mismos, consistiendo en un pequeño juego donde nos mirábamos, movíamos el cuerpo y construimos patrones de movimiento con todos los integrantes de la ludo, permitiendo un espacio para preguntar sobre el otro, aumentando la interacciones y la vinculación. No pudimos mantenerlo en todos los encuentros ya que los niños llegaban en diferentes momentos, implicando romper dinámicas que se habían generado en la Ludoteca.

El espacio de arte se volvió un lugar fijo y de los favoritos, muchos permanecían todo el tiempo del dispositivo en este espacio, mostraban sus producciones las cuales quedaban en la Ludoteca expuestas; mientras que otras se las llevaban a sus hogares para enseñarla a sus familiares. Como la mesa donde desarrollaban esta actividad, se colocaba en la parte exterior, el viento se convirtió en el mayor desafío pues volaba las hojas, pero se solucionaba apoyando los mismos materiales para generar peso. En su mayoría disfrutaban la idea de copiar diferentes dibujos y les servía como guía, utilizaban imágenes o piezas de los juegos o modelos que buscaban en internet con los celulares de las señas, incluso hasta los mismos dibujos generados por sus compañeros.

El tomar de referencia a sus pares e imitar su comportamiento, se podía observar en los dibujos y en diferentes acciones, como pedir cococho espacialmente en los más pequeños o trepar al árbol cercano a la puerta; bastaba con que uno empezara para que varios comenzaran a imitar el comportamiento.

La parte exterior de la Ludoteca o el playón del centro vecinal, lo destinamos para juegos motores. Allí se generaban juegos espontáneos con la soga o aros, ya que dependía de la cantidad de participantes; cada vez que se iban sumando más integrantes el juego cambiaba para que pudieran adaptarse o bien, cambiaban el juego para que todos pudieran participar.

En el club de ajedrez eran evidentes las dinámicas de estrategia y cooperación por parte de los niños: para ayudar, indicar movimientos o trampas, intercambiando miradas, señalando y hablando al oído para que el rival no escuchara, era común que observarán la partida para luego convertirse en un equipo y planear estrategias juntos. A pedido de los miembros frecuentes del club de ajedrez, se organizó un torneo que fue organizado por ellos mismos y con la ayuda de algunas practicantes; se invitó a quienes más concurren generalmente los varones con mayores edades y se expandió a quienes sabían jugar o conocían los movimientos básicos de las piezas. Crearon un fixture con los participantes como así también, un sorteo para definir contra quién competiría; el ganador del torneo se llevaría un juego de ajedrez a su hogar. Este movimiento llamó la atención de otros niños que se interesaron por el espacio, acercándose para aprender el juego, mientras que otros manifestaron estudiar estrategias para poder ganar.

Los juegos sociales y convocatorios creaban situaciones donde los patrones, como la buena o mala suerte, se transformaban en tema de conversación y de risas. También buscaban llegar a un acuerdo, por ejemplo en el bingo, cuando el número estaba borroneado decidieron que el número que observaba la mayoría determinaba cuál era su valor.

Además, cuando aparecía alguna irrupción o distracción buscaban retomar el juego, mediante retos, llamando la atención cuando alguno se distraía o ayudando a los pequeños que no sabían todos los números.

En uno de los juegos, la lotería de emociones, las figuras mostraban diferentes expresiones emocionales y la propuesta era actuar las mismas, entre estas interacciones una que destacó fue que, al salir la ficha del amor, unas niñas intercambiaron miradas y comenzaron a reír, cuando se les preguntaba respondían que se trataba de un secreto; sin embargo, me apartaron para que no escuchara toda la mesa y explicaron la escena de un niño que gustaba de una de ellas, actuandola de la misma manera en que el niño había interactuado en el colegio con ella.

A medida que pasaba el tiempo, los juegos se convirtieron más sociables; aquellos que originalmente estaban pensados para dos jugadores, se ampliaron a cuatro o cinco niños que para adaptarse aumentaban los turnos o creaban equipos. El incentivo generalmente era observar a otros niños jugando, hablando y disfrutando la partida, ya sea porque era un juego que no conocían o, al contrario, porque al conocerlo sabían cómo agilizarlo o aclarar dudas.

Cuando el número de jugadores se incrementa, la estrategia que utilizaban para decidir el orden de los turnos consiste en pronunciar en voz alta el número de su turno, realizando esto en cada ronda, generalmente el canto comenzaba antes de terminar de armar el juego.

Cuando emergía un conflicto se les propone decidir mediante el juego de piedra, papel o tijera, estrategia que adoptaron rápidamente y que evitaba mayores discusiones.

Tras un día de lluvia, las infancias aprovecharon la acumulación de agua del cordón de la calle, armando una mesa para construir barcos de papel, otra para que se secan y una última para decorarlos. Utilizaban el agua acumulada para navegar con estos barcos de papel, que compartían ya que, debían esperar que tras dos o tres recorridos para que estos se secarán y no se hundieran.

En uno de los encuentros trajeron a la Ludoteca un cartón decorado a modo de kiosco, que fue una producción de años atrás en el dispositivo de CuentaCuentos, para invitar a los niños a jugar dentro del espacio de arte en donde realizamos tarjetas y billetes, que después se fueron repartiendo entre las mesas y que usaron para jugar.

Considero importante destacar cómo el acompañamiento facilita decidir a qué actividad o espacio acercarse, especialmente a los más pequeños y en aquellos que no conocen el dispositivo, el recorrido por los espacios y explicando a grandes rasgos que se hace en cada uno, les ayuda a decidir a qué mesa acercarse, a cuál actividad sumarse, o simplemente funcionar como un nexo, preguntando “¿Podemos unirnos? o ¿A qué están jugando? ¿Estamos a tiempo de sumar a una persona más?”

Hay actividades que implican un recorrido por la Ludoteca, como aquella planificación por parte de los practicantes de psicopedagogía que consistía en un par de paraguas llamativos y coloridos, de los cuales, a modo de lluvia, colgaban papelitos con adivinanzas, trabalenguas y poemas. Así, los niños transitaban los diferentes espacios e invitaban a otros a adivinar, leer los poemas y los trabalenguas.

9.1.3. Cuando el Juego no Sale: Tensiones y Frustraciones

A lo largo de los encuentros, se evidenció que cuando algunas infancias desconocen las reglas o estaban frente a aquellos que ya habían desarrollado estrategias para ganar, provocaba que no quisieran jugar, optando en cambio solamente por observar, mostrando timidez y decidiendo jugar cuando los otros ya no estaban presentes. Cuando las diferencias de edad se hacían evidentes, la paciencia se convierte en un desafío, en el juego de adivinanzas, las pistas eran descriptivas e impulsivas, sin dar tiempo para realizar preguntas y con dificultad para formularlas, ansiosos porque adivinen pronto la respuesta ¿Se relaciona con esta época de vicisitudes e inmediatez? ¿Hay una especie de analogía a las pantallas?

La frustración era recurrente cuando las dificultades se presentaban y sentían que no podían ganar, llegando a abandonar el juego o, a desarmar y tirar las piezas. Sin embargo, a veces regresaban para volver a intentarlo.

También ocurría que, cuando los más pequeños que no terminaban de comprender las reglas, los mayores resoplaban porque buscaban rapidez. A su vez, si el juego se alargaba y pensar que no iban a poder terminarlo, se convertía en motivo de reclamo sea por culpa de una distracción o por no conseguir todas las piezas, o por las interrupciones y discusiones.

Un efecto particular que notamos, fue consecuencia de la acritud de un niño que se encontraba hiperactivo que no podía parar de correr o detenerse a jugar, mucho menos aún a escuchar las reglas o pensarlas, lo que derivó en terminar tirando o desarmando el juego de las

diferentes mesas por las que pasaba, la reacción del resto de los niños fue frustración e imitación de esta conducta, es decir, terminaban por desarmar el juego o lo abandonandolo.

Mientras que los días donde no había clases, ya sea por talleres o paros docentes, la Ludoteca estaba desbordada por la cantidad de niños que asistían, un aproximado de 70, se caracterizaba por el ruido y el aturdimiento que se transformaban en un motivo de queja teniendo que gritar para que los pudieran escuchar, sin embargo, cuando el sonido excesivo disminuye se mostraban más enfocados, sin necesidad de alzar la voz.

La necesidad de lo motor era excesiva, apareciendo en empujones y discusiones que iban aumentando en agresividad, piezas en el piso o arrojadas a modo de pelotas eran una constante; incluso entraban al cuarto donde se guardaban los juegos, sabiendo que no podían ingresar allí sin una seño y provocando más desorden. Pero, también aumentó el juego social, jugaban entre ellos, formaban grupos, interactuando y creando vínculos sin la mediación de los practicantes.

En general, cuando la estructuración de las mesas se perdía, muchos niños pasaban de una mesa a otra, cambiando de juego sin terminar el anterior ¿Estaban aturdidos o aburridos? ¿No podían terminar el juego por falta de paciencia para aprenderlo o porque no podían disfrutar en tanto desorden? ¿No podían conectar con el juego o con los otros niños?

En ocasiones, se formaba una seguidilla de juegos y saltando de un juego a otro ya sea por expresiones de aburrimiento, por su dificultad, porque otro juego aparecía en escena llevando su atención o, simplemente, porque no tenían paciencia para aprender cómo se jugaba y abandonan las instrucciones al ver su longitud. Otras veces, el abandono se debía al querer jugar exclusivamente con una practicante y a un determinado juego, al no poder sostenerlo o que se unieran otros niños, expresaban su frustración y enojo renunciando o desarmandolo.

En ocasiones había niños mayores que se acercaban a la mesa preparada para los más chicos, en donde se hacían notables las burlas por jugar en estos espacios catalogados para

pequeños, entonces, al hacerles notar que no las señoritas también estábamos jugando en dichos espacios a pesar de ser mayores, la respuesta solía ser el silencio; mientras que otros alegaban estar acompañando a sus hermanos o primos a jugar.

Cuando las infancias más grandes se acercaban a esta mesa, generalmente lo primero que expresaban era la facilidad de ese tipo de juegos y los transforman en competencias de velocidad, usando su cuerpo para empujar a su adversario e impedir que ganara. Esto me hizo considerar lo siguiente: ¿Qué les llama la atención de esta mesa? ¿Cómo aparece la categoría de juegos fáciles?

En aquellos juegos en donde habían hermanos presentes, la dinámica estaba cargada de torpeza entre ellos, golpeándose, burlándose y hasta lanzando mordiscos, pudiendo generar tensiones; sin embargo, el intercambio era recíproco y mayormente se recibía con risas, sabiendo cuándo debían frenar.

Finalmente, los días particularmente fríos y/o nublados resultaba una constante pedir el celular, aunque no podían expresar para qué querían usarlo, de modo que hacíamos énfasis en jugar entre nosotros. En este sentido me preguntaba ¿El clima frío se relaciona con un mayor uso de la tecnología?

9.1.4. Rompiendo la Rutina: Cine, Paseos y Taller de Juguetes Reciclados.

Una de las actividades que se desarrolló en el SUM es el cine, lo primero que se consideró fue mejorar diferentes aspectos en la organización como: la elección de la película, dado que muchos manifestaron desinterés debido a ya que la habían visto anteriormente generando comentarios de anticipar el final. También, se propuso comenzar más tarde así podían contar con tiempo de almorzar y realizar las próximas funciones separadas por edad, ya que los niños más pequeños se cansan más fácilmente y terminaban interrumpiendo, gritando o pasando delante de la pantalla, afectando a los hermanos y hermanas mayores quienes terminaban ejerciendo de cuidadores, sin poder disfrutar plenamente de la función. Una

estrategia que se implementó fue pegar carteles en el SUM donde se exhibieron las posibles películas a reproducir en el siguiente encuentro, de modo que las infancias podían marcar su voto y así la que mayores recibiera sería la que se proyectará.

El aburrimiento se manifestaba diferente según las edades: en los más grandes, se podían observar desde pequeños empujones hasta provocaciones más fuertes como sujetar de la nuca y tironear el cabello. En los más pequeños, se centraba en arrojar lo que tenían en la mano, correr, cambiar de asiento regularmente y entrar/salir del espacio continuamente. Mientras que en la función destinada a los adolescentes se evidencia aún más la diferencia, el grupo se mantiene prácticamente inmóvil frente a la película; los grupos de amigos eran más marcados y estando hombro con hombro; los comentarios entre sí eran concisos, en voz baja y directamente al oído, casi en secreto. Las reacciones, que se dirigían a toda la sala, se generaban las escenas de tinte más romántico, cuando intentaban adivinar cuando iba a suceder un beso entre los protagonistas y se reían.

Un día salimos a repartir invitaciones y autorizaciones para la salida al teatro, como el número era limitado se priorizó a quienes asistían a la Ludoteca y a danza regularmente, si nos expresaban que no querían o podían ir, liberamos ese espacio para invitar a otros niños.

En este recorrido nos acompañaron unos cuantos chicos, pedían que los llevemos a cococho, bailamos con la música que salía desde algunas casas, jugaban y nos indican a qué casa debíamos ir después, además de organizar los papeles de las autorizaciones. También surgieron peleas donde se pegaban constantemente y, a pesar de las intervenciones verbales, continuaban con esta dinámica que justificaban bajo el lema “estamos mano a mano” que continuó hasta que amenazamos con retirar sus invitaciones al teatro ya que no podían comportarse.

En la salida al teatro los esperamos en la puerta del mismo, muchos nos saludaron y emocionaron por encontrarnos allí; los ordenamos en la fila para ingresar pero el entusiasmo iba disminuyendo al enterarse que se trataba de una obra de títeres. Si bien, la obra estaba

destinada para niños de cinco años en adelante, en la misma empleaban un léxico avanzado, tenía momentos de lectura y era de larga duración, conllevando a que no la entendieran, se perdieran o les aburriera, esto se evidenció en las conversaciones, en las preguntas de cuánto faltaba para su culminación y las constantes salidas al baño.

Otra actividad que se realizó fue la jornada que se destinó para un Taller de Juguetes, cuya intención era que los niños pudieran mediante materiales reciclados crear un juguete y llevarlo a su casa ese mismo día. Mientras se acondicionaba el espacio varias practicantes nos colocamos en la puerta para hacer una barrera y que les impidiera entrar, cuando les explicamos nos miraban confusos, sin saber si les agradaba la idea, mientras tanto esperaban jugaban, haciendo piruetas o corrían alrededor del espacio y conversando entre sí.

Una vez iniciada la actividad, el entusiasmo fue emergiendo y mostraron sus creaciones orgullosos, la principal dificultad a la que se enfrentaron se relacionaba con los tiempos de espera, para que el pegamento secara o para aguardar el turno en la estación de pegado o cortado (ya que tanto el serrucho como la pistola de silicona, solo la manipulaban los adultos) además el calcular el peso al adherir otra pieza para que la estructura lo pudiera soportar. A pesar de estos desafíos, muchos lograron construir más de un juguete.

La Ludoteca asistió al Centro Operativo Colón, que organizó el festejo de las infancias; donde participaron de diferentes juegos y entretenimiento habiendo desde payasos, animadores y un mago. También, jugaron con diferentes niños de otros barrios y como había muchas infancias presentes, era particularmente difícil distinguir quienes pertenecían al dispositivo y quienes no, algunos manifestaron estar incómodos con el ruido, esto no les impidió que participaran de los diferentes juegos.

Los chicos que asistían a danza prepararon una presentación para la ocasión, muchos estaban particularmente nerviosos, queriendo ensayar antes y destinando buena parte del tiempo a buscarse entre sí para hacerlo. La presentación salió bien y estaban conformes con el resultado, mientras que el llamado a la merienda fue caótico, ya que estaban amontonados y

en una larga espera, cuando mermó un poco los acompañamos a aquellos que no vimos merendar para que no se quedaran sin comer.

Al retirarnos les entregaron una bolsita con dulces y un burbujo, con el que jugaron mientras esperaban subir al colectivo, sin embargo algo que criticamos fue que no entregaron el burbujo a los niños un poco más grandes, quienes miraban con tristeza o pedían prestado el burbujeo a sus pares.

Además, se realizó una jornada se realizó en la canchita del barrio, donde se formaron espontáneamente equipos para jugar al ajedrez, caracterizado por dinámicas que convocaron a cooperar, pensar y enseñar a jugar a través del diálogo y con ejemplos sobre cómo se podía mover las fichas o mostraban estrategias para aplicar. A su vez, se creó un rincón para CuentaCuentos en el que participaron algunos chicos, sobre todo los más pequeños que mostraron preferencia por los libros con texturas o pop-up y, aunque a veces cambiaban de cuento antes de terminarlo, les animaba el interactuar con la historias.

9.1.5. Cierre y Retirada

Los cierres de los practicantes se realizaron en diferentes tiempos, en primer lugar lo realizaron los practicantes del IPEF, este encuentro se caracterizó con mayores propuestas de juegos físicos en la parte exterior de la ludoteca, con pelotas, sogas, cuerdas y aros. También, se mantuvieron el resto de los espacios y agregando una merienda donde dedicaron unas palabras de despedida.

Luego, se retiró el grupo de trabajo social el cual planificó una actividad junto con la merienda, colocamos afiches en la mesa a modo de manteles, junto con diversos materiales del espacio de arte, con la idea de romper el esquema “en la mesa no se juega con la comida” y pudieran así dejar sus huellas.

Tras estas despedidas, muchos nos preguntaron sobre la continuidad y, al enterarse que algunos practicantes nos quedariamos más tiempo, nos abrazaron y sonrieron, dando

cuenta que a pesar de estar acostumbrados al flujo de practicantes, las despedidas son significativas para el grupo.

El último día, lo sostuvimos psicología de la UCC y los practicantes de psicopedagogía de la UPC, al encuentro final asistieron menos niños por un lado, debido al calor y por otro, los cierres de practicantes crearon confusión respecto a cuando finalizaba la ludoteca como tal, algo que fue mencionado por algunos niños.

Tras finalizar con los juegos y los espacios, invitamos a los niños a unirse en el centro del SUM donde colocamos un afiche con la frase “LUDO 2024” a partir de ese momento les presentamos fotografías y marcadores invitándoles a pegarlas a donde quisieran, los animabamos a buscarse y reconocerse a ellos mismos, a encontrar a los amigos en las fotografías, como también a reconocer que estaban haciendo o a que estaban jugando en ese momento. La mayoría escribió sus nombres, dejando su firma y algunos hasta se animaron a dejar mensajes de despedida y cariño.

Nuevamente, las despedidas fueron cargadas de emoción ya que la mayoría lo hicieron con abrazos y besos, incluso aquellos que no solían manifestarlo. Nos deseamos suerte y expresamos que nos íbamos a extrañar mucho.

9.2. La Ludo: Genealogía de un Dispositivo para las Infancias

Comprender las transformaciones del dispositivo Ludoteca implica reconocer su contexto, trascendiendo los eventos cronológicos y analizando su construcción en un continuo devenir. Desde esta perspectiva, podemos pensar al dispositivo desde el concepto de genealogía, el cual, retomando a Barragán Cabral (2012) evita la imposición de una historiografía finalista y en lugar de buscar el origen, atemporal e inamovible, plantea que los términos de procedencia y emergencia promueven la heterogeneidad, fragmentando la unidad percibida y como la emergencia pone en manifiesto la lucha de fuerzas.

De modo similar, Rujas Martinez- Novillo (2010) agrega el concepto de perspectiva, reconociendo el mirar desde un lugar, en un momento y ángulo determinado, es una forma concreta de acercarse a la singularidad aprehendiendo la realidad, de tal manera que evita la búsqueda del origen como algo perfecto y puro, considerando la verdad en la historia y en su continuo fluir.

El desarrollo de la genealogía del dispositivo se sustenta mediante el análisis de notas de campo, entrevistas y registros fotográficos, herramientas que permitieron capturar las transformaciones del mismo, reconociendo que su esencia e identidad es el resultado de múltiples construcciones, rupturas y discontinuidades.

En esta línea, la comunidad estaba atravesada por la emergencia de las diferentes zonas que se encontraban al límite del área programática, descrita por el Gobierno de Buenos Aires (s. f.) como una forma de organización del subsistema público de salud, dedicado a desarrollar estrategias de APS como la entrada al sistema de salud de la comunidad, con actividades asistenciales, preventivas y promocionales en equipos interdisciplinarios.

En adición, el crecimiento poblacional y la concreción del nudo vial incrementaron la inaccesibilidad geográfica a la comunidad, impulsando la construcción de los centros de salud, así el Centro de Salud N° 77 previamente ubicado en una casa alquilada, se traslada a su ubicación actual en el barrio Don Bosco y posteriormente, se construye el Centro de Salud N° 99 en el barrio Los Robles. El equipo se reparte entre ambos centros, de manera que siguen observando y brindando el servicio a la misma comunidad.

El dispositivo Ludoteca está estrechamente relacionado con el dispositivo “CuentaCuentos” que se origina en el barrio El Sauce, cuando aún no existía el Centro de Salud N° 99, el cual fue pensado y armado para las infancias más pequeñas hasta la edad de cuatro años aproximadamente, desarrollado en la Sala Comedor Comunitario, cuyo objetivo era el acompañamiento a familias en situación de vulnerabilidad, siendo receptores de las infancias

que transitaban por las calles de manera recurrente y como un acercamiento al sistema de salud.

El dispositivo CuentaCuentas se originó con practicantes del Instituto Teológico de Córdoba, en un rol organizador, abierto a la comunidad y fuertemente vinculado al acompañamiento de las infancias (ver anexo, [figura 1](#)) La escena que refleja la fotografía, corresponde a los inicios de este dispositivo y permite observar tanto la apertura del espacio como la disposición de las practicantes para sostener el trabajo colectivo.

La red comunitaria, en aquel entonces compuesta por el Centro de Salud N° 77 y el Centro de Salud N° 99, la parroquia, Autocity, los wachos del Trope, La Morera, vecinos del comedor “La Canchita” como las escuelas Ipem 39 y Curaca Lino Acevedo, que fueron fundamentales para el desarrollo de iniciativas comunitarias.

Siguiendo esta línea, Pérez Becerra y Aarón Movilla (2020) las redes comunitarias aluden a relaciones sociales formadas por personas que tienen un interés compartido y que se interrelacionan para lograrlo, teniendo una influencia positiva dado que mejoran la calidad de vida y la salud de la comunidad al cumplir con apoyos emocionales, de recursos, de evaluación, espirituales e instrumentales.

En las reuniones de la red “Remando entre Barrios” aparece la inquietud por la retirada de Autocity dado que mediante su área de responsabilidad social sostenía un grupo de infancias, sumado a la ausencia de espacios para la participación y recreación de las infancias, como también la problemática de vinculación entre los niños del Tropezón y el Sauce, haciendo referencia a prejuicios, violencia y rivalidades. En consecuencia, comienzan a llegar infancias al dispositivo de CuentaCuentos, sin embargo debido a que el espacio no estaba pensado para sus edades, no podían permanecer en este.

En respuesta, se propuso la creación de una ludoteca móvil, comunitaria y participativa que se materializó en un carrito, cuyo diseño se pensó como “algo compartido que pueda ser para niños del Sauce y del Trope, que sirva para lograr los vínculos, el encuentro [...]”

empezamos a diseñar el carrito, poniendo ideas, a construir, pusimos plata y armamos un carro" como también "todo eso implicaba un diálogo con cada uno de los niños, de guardar, cuidar los juegos, porque eran prestados y compartidos" (Entrevista personal a referente del dispositivo, 2 de agosto 2024)

El carro se desplazaba entre El Sauce, donde se encontraba la ONG (Organización No Gubernamental) La Morera y El Tropezón, espacio que los vecinos acondicionaban para que se pudieran desarrollar las actividades lúdicas de forma óptima.

Una ruptura se manifestó con el traslado de la sede de La Morera desde el Sauce a su ubicación actual en Los Robles, en cercanías al Tropezón, lo que trajo aparejado como consecuencia que carrito deja de moverse, además de las complicaciones por el terreno dado que se encontraba en obras de mejora barrial y de relocalización.

A partir de esta situación, se evidencian las diferencias en cuanto al uso de la Ludoteca. La Morera, por su parte, se enfocó en la construcción de su identidad respecto al espacio de juegos y al uso de los materiales, haciendo foco en talleres culturales y esencialmente prestando los juegos a los niños que acompañaban a quienes asistían a los mismos. Esta ruptura, generó que el dispositivo se traslade al Centro de Salud N° 99 como parte de promoción del mismo, utilizando un consultorio a modo de espacio de guardado y realizando la Ludoteca debajo un árbol, en el lote junto a este centro.

Una divergencia azarosa que aconteció fue con el aislamiento social, preventivo y obligatorio producto de la pandemia de COVID-19 (Decreto 297/2020, Boletín Oficial, 19 de marzo de 2020) donde el dispositivo de ludoteca no se pudo llevar a cabo. En cuanto las medidas se flexibilizaron, dicho dispositivo regresó manteniendo su carácter móvil y comunitario pero estableciéndose entre el lote junto al Centro de Salud N° 99 y el playón del centro vecinal, mientras comenzaban las obras del salón de usos múltiples.

El SUM fue pensado como un proyecto de La Morera, que por diversas cuestiones como retrasos en la construcción, problemas financieros y burocráticos, no pudo darle

continuidad al proyecto, de modo que se le otorgó el espacio al dispositivo Ludoteca. Este salón fue el espacio donde también se desarrollaron las PPS.

Podemos pensar que la genealogía del dispositivo no se remota a un punto de origen, su procedencia es parte de un complejo entramado de factores sociales y contextuales, el dispositivo resulta de una estrategia de intervención comunitaria articulada con los centros de salud, cuya emergencia contextual que dio lugar a la formación estos centros es fundamental para situarnos en las construcciones y reconstrucciones del dispositivo.

En la red, se generó una ruptura significativa con la retirada de Autocity, particularmente con el grupo de infancias que sostenía, dirigiendo la mirada a problematizar la ausencia de espacios de participación y recreación para las mismas, dando lugar a interrogantes tales como ¿A donde irían las infancias? ¿Qué implica perder ese espacio?

Esta necesidad puede observarse en el asistencia de dichas infancias al dispositivo de CuentaCuentos, en donde la referente expresa “empiezan a venir otros niños más grandes a los cuales yo les decía que no, porque el espacio estaba pensado y organizado para pequeños” (Registro, 2 de agosto 2024) ilustrando cómo la retirada de Autocity afectó a la comunidad y cómo ante la falta de alternativas se dirigieron al espacio disponible, aún si no estaba diseñado para su rango etario.

A su vez, la red comunitaria identificó la tensiones vinculares entre los niños del Sauce y del Tropezón, resaltando la necesidad de espacios de participación y encuentro, que derivan en la construcción del carrito, como una estrategia que supera las barreras simbólicas de territorio barrial, facilitando nuevas formas de vinculación y de cooperación, al tratarse de un recurso común el compromiso por su cuidado era vital.

El desplazamiento del carrito, el armarlo y desarmarlo implicaba una dinámica colectiva que mostraba su apertura, su carácter móvil y abierto pensado para el encuentro como una invitación a participar, mientras que la comunidad acompañaba acondicionado el espacio.

Esta movilidad se rompió con el traslado de La Morera, reconfigurando la modalidad del dispositivo Ludoteca, derivando en un estado más estático, al ubicarse en el Centro de Salud N° 99 y su alrededores: debajo el árbol, en el playón del centro vecinal o en el salón de usos múltiples.

No obstante, aunque el carrito dejara de moverse, el dispositivo Ludoteca no desplazó su carácter móvil ya que aún pertenece a la red y a la comunidad, convocando a Los Robles, el Sauce, la Toma y al Tropezón. Se reconfigura en cada encuentro y en cada propuesta entre quienes transitan por el dispositivo, con las infancias y los practicantes. Se construye en los juegos, en los vínculos y en los diferentes espacios, en las propuestas ofrecidas y en los juegos espontáneos donde las infancias desembocan su creatividad.

Por otra parte, con la llegada del coronavirus y el respectivo aislamiento como medida preventiva, el dispositivo se encontró suspendido interrumpiendo su continuidad, la red Remando entre Barrios continuó trabajando con la comunidad, con estrategias de acercamiento a la misma. En cuanto las medidas se flexibilizaron el dispositivo retomó su lugar de encuentro para las infancias, volviendo a explorar los vínculos tras un largo periodo de aislamiento.

Finalmente, hasta el año 2024 la ludoteca se instaló y desarrolló en el salón de usos múltiples, lo que generó movimientos simbólicos diferentes al tratar de un espacio más cerrado con otras condiciones materiales, dado que cambió la dinámica en una nueva clases de cuidados, respecto a la limpieza, a donde y quienes guardan la llave, la disposición del guardado de los materiales y elementos, asimismo permitió otros beneficios como resguardo para el frío, el calor y la lluvia.

Así, el dispositivo de Ludoteca da cuenta de una genealogía marcada por las transformaciones, las rupturas y los desplazamientos que responden a un contexto social, histórico y cultural particular, que se construye a través de los encuentros que reconfiguran dicho dispositivo. Estos procesos reflejan los cambios materiales, organizativos, creativos y participativos consolidando su identidad de carácter comunitario, público, móvil y participativo.

En esta línea, la participación de las infancias en el dispositivo ha sido una constante, manifestada en la forma en que se apropián del espacio, forman vínculos, juegan y expresan su creatividad. Esta conexión se evidencia en los registros donde me comentaban experiencias del año pasado “recuerdan a algunos practicantes con alegría” (Registro, 29 de mayo de 2024) a la vez que se anticiparon al futuro “las vamos a extrañar en el 2025” (Registro, 3 de julio de 2024) la apertura a la interacción podía observarse entre pares “Varios niños fueron uniéndose a lo largo de las rondas, a quienes se acercaban los invitaban a unirse y otros simplemente preguntaban si podían jugar también” (Registro, 15 de mayo de 2024) esta dinámica puso de manifiesto cómo la participación no se limita al juego, sino que incluye a los afectos y las relaciones que se entrelazan en el dispositivo, en quienes lo transitaron y dejaron una huella en la ludoteca.

Los procesos de transformación llevan a pensar al dispositivo desde una mirada crítica y dinámica, no como algo estable sino como una construcción sujeta a cuestionamientos que permite problematizar su constitución histórica y los sentidos que se construyen alrededor de éste. En la misma línea Aguilar (2015) resalta la importancia de:

La noción de problematización, a través de la perspectiva arqueológica de trabajo con materiales de archivo, permitió entonces cuestionar evidencias, dispersar los caminos posibles, sortear el obstáculo de la unidad *a priori*, y a la vez, rearticular los elementos a partir de nuevas condensaciones de sentidos. (p 136)

Este enfoque permite cuestionar las verdades establecidas, abrir nuevas formas de interpretación y reconstruir la historia del dispositivo Ludoteca como un espacio en constante movimiento y generador de sentidos comunitarios que se actualizan en las prácticas, vínculos y experiencias de quienes la habitan.

9.3. Sentidos en el Encuentro

El dispositivo Ludoteca tiene como objetivos promover el desarrollo integral de las infancias, fomentar vínculos saludables, la socialización entre pares y facilitar el aprendizaje de habilidades de comunicación, cooperación, tolerancia y convivencia mediante el juego.

Para que esto sea posible, es fundamental el espacio que ofrece dicho dispositivo dado que posibilita la construcción de sentidos mediante la expresión emocional, afectiva y corporal.

Como expresa Xantakis (2016) el encuentro facilita el surgimiento de una Otredad distinta que favorece el diálogo y la construcción colectiva, a su vez las transformaciones creativas sobre la realidad facilita la vinculación, la comunicación y las experiencias de la vida cotidiana con personas en situación de vulnerabilidad social, de modo que la memoria colectiva actúa como un consolidador del sentimiento de la comunidad y funciona como un instrumento democratizador que brinda herramientas para la construcción de poder de la comunidad.

De esta forma, el encuentro no se reduce a la interacción entre individuos, sino que reconoce al otro, favoreciendo el diálogo y permitiendo construir lazos comunitarios que generan transformaciones sociales. En el dispositivo, las infancias comparten experiencias lúdicas, fomentando la participación y el desarrollo de vínculos saludables en un espacio de cuidado y de escucha a las infancias, fortaleciendo el sentido de comunidad, la memoria colectiva y el sentido de pertenencia.

Tal como plantea Zerpa (2022), las Ludotecas no deben reducirse a un simple espacio recreativo, pues reconoce su potencial al afirmar:

Las Ludotecas están concebidas para la recreación y la animación sociocultural, espacio dotado de juegos y juguetes a través de los cuales se potencian la imaginación, la creatividad y la participación interactiva de las personas que se incorporan a ella. Partimos de una definición amplia de la Ludoteca, concebida también como un espacio para el desarrollo de la sensibilidad, la imaginación y la creatividad de niños, niñas y

jóvenes, mujeres y hombres ganados para esta experiencia y donde las prácticas de la lectura y la narrativa se convierten en ejes transversales. (p. 81)

En este sentido, el dispositivo adoptó un espacio de CuentaCuentos, mayormente frecuentado por los más pequeños, que se realizaba principalmente en la parte exterior de la Ludoteca donde se colocaba una lona, mantas y almohadones para generar un ambiente acogedor, complementado con un techo improvisado con telas de colores (ver anexo, [figura 2](#)) En la imagen se puede observar a las practicantes interactuando con las infancias de manera afectuosa, el uso de elementos simples como mantas y almohadones favorece un ambiente de calma; a la vez que construye su propia identidad dentro de la Ludoteca, permitiendo la exploración de la lectura y de nuevas narrativas que habilitan el acceso a una pedagogía singular.

En este espacio, se dejaban a disposición varios cuentos, permitiendo que los niños pudieran tomarlos y explorarlos por su cuenta, mientras que otros optan por escuchar a la practicante. Sin embargo, el espacio no se limitaba a esta actividad, sino que ofrecía otras variantes como la incorporación de “[...] un paraguas del cual colgaban: adivinanzas, poemas y trabalenguas, el preferido de los chicos fue las adivinanzas, donde intercambian quien leía y quien adivinaba” (Registro, 25 de septiembre de 2024) Las infancias recorren toda la Ludoteca, invitando a los demás a jugar, ofreciendo una dinámica interactiva, novedosa y llamativa.

A su vez, los espacios podían entrecruzarse en ciertas actividades como aquella ocasión donde las infancias ayudaron en la construcción de una biblioteca de cartón para guardar los cuentos de dicho espacio. De esta forma, CuentaCuentos se entrelazó con el espacio de arte donde las infancias se dedicaron a crear la decoración para la biblioteca, allí dibujaban escenas, portadas o personajes de los cuentos o aquello que desearan agregar, como puede observarse en las notas de campo “me acerco a la mesa de arte y me muestran los dibujos y cuentos que había elegido, su elección se había basado en la portada que mas les

gusto o llamaba la atención" (Registro, 21 de agosto de 2024) De forma similar, realizaron las invitaciones para el maratón de lectura, donde dibujaron y pintaron en relación a esta temática.

El espacio de arte, fue uno de los sectores más concurridos especialmente cuando los materiales incluyen pintura. Los dibujos que realizan son diversos, algunos prefieren realizar sus propias creaciones, mientras otros se inspiran en los elementos del entorno, desde dibujar la Ludoteca hasta utilizar piezas de los juegos. Además, en este rincón realizaron libretas, origami, barcos y aviones de papel que fueron decorados por las infancias.

De esta manera, el espacio se presenta como un medio que presta recursos para la exploración artística libre, donde las infancias experimentaron las formas y colores, potenciando su imaginación a través de los dibujos (ver anexo, [figura 3](#)) En esta fotografía se aprecia a las infancias abocadas en la creación de la bandera de la Ludoteca; el objetivo era una creación común que represente al dispositivo, admitiendo la dimensión simbólica en la construcción de una identidad colectiva.

Así, se fortalece el sentido de pertenencia, se refuerzan los vínculos y se legitima el reconocimiento de la Ludoteca como un espacio significativo dentro de la comunidad, la creatividad aparece como una herramienta que potencia la elaboración de sentidos compartidos.

Esto puede pensarse en relación a Plaza (2019) dado que considera a la participación como un motor de transformaciones sociales, donde tanto las prácticas como los sentidos varían según la época y condiciones, de tal forma que es situada, procesual, voluntaria y comprometida.

En esta línea, el espacio de arte se configura como un espacio de participación que ofrece recursos para que las infancias se expresen y construyan sentidos, fortaleciendo los vínculos como la creatividad, permitiendo resignificar lo colectivo y lo cotidiano a través del arte.

Otro de los espacios disponibles para las infancias es el club de ajedrez, el cual se desarrollaba en el cuarto junto a la entrada, dado que podía cerrarse la puerta y generar el

ambiente de concentración que el juego requiere (ver anexo, [figura 4](#)) La imagen da cuenta de la separación del espacio, la cual puede pensarse como una frontera simbólica que delimita un lugar para la atención y la estrategia habilitando un pasaje subjetivo a otra forma de juego que invita a una pausa para pensar y concentrarse, como puede observarse en los carteles que adornan la puerta.

Aunque no es un club exclusivo, tiene jugadores regulares que pasan gran parte de la Ludoteca allí. En el ajedrez, se visualizan estrategias que comparten las infancias como también la colaboración: desde enseñar a jugar y explicar los diferentes movimientos de las piezas, hasta ayudar a ganar o defenderse de los movimientos del oponente. Esto puede observarse cuando dos infancias “preparan estrategias para vencer a la practicante, le decían que se tapara los oídos y luego le pedían sostener una madera para que no vea las explicaciones y estrategias que planifican” (Registro, 21 de agosto de 2024) Dando cuenta que el juego funciona como una herramienta de organización colectiva, donde los pares se organizan, acuerdan y ejecutan estrategias conjuntas, tal como expresa Borja I Solé (1994):

El juego en el ámbito de un animación sociocultural puede contribuir a la transformación y al cambio social incidiendo en la educación para la creatividad colectiva, valorizado las potencialidades de la persona en su condición de ser social capaz de desarrollar por su propia naturaleza comunitaria inquietudes sociales, creativas y renovadoras. (p. 26)

De esta forma, las infancias despliegan su creatividad en el desarrollo del juego y expresan su forma propia de organizar el ajedrez, anticipando jugadas, negociando y compartiendo decisiones, potenciando el intercambio y fortaleciendo su condición de ser social que transforma el espacio lúdico (ver anexo, [figura 5](#)) En la fotografía se observa a las infancias inmersas en sus partidas de ajedrez, el juego se presenta como un desafío que requiere de una atención sostenida.

La estrategia se vuelve visible en la postura corporal, en los gestos y en la mirada fija en los tableros, revelando la concentración y la entrega a la experiencia lúdica habilitando una

forma particular de encuentro más silencioso pero igualmente vincular, el diálogo se construye en los gestos, en el tiempo compartido y en el respeto por las reglas que consolidan un modo de estar con el otro.

Asimismo, el club de ajedrez organizó un torneo con el requisito mínimo de saber los movimientos básicos de las piezas, mediante un sorteo se determinó quienes competirán en la primera ronda y se armó un fixture donde se iban anotando los resultados. El mismo fue muy popular y se tuvo que realizar en dos jornadas por la gran participación; además llamó la atención de otras infancias que no se acercaban al espacio, generando un interés en aprender el juego.

Por otra parte, el espacio de los juego del tipo motores, se desarrollaba en la parte exterior y/o en el playón del centro vecinal, mayormente se trataban de dinámicas con aros y sogas, permitiendo explorar las habilidades físicas y el movimiento, favoreciendo el juego grupal, la coordinación, la fuerza, el equilibrio y la agilidad en actividades interactivas (ver anexo, [figura 6](#)) En la imagen se percibe a los practicantes y a las infancias en juegos que ponen en movimiento al cuerpo, desplegando otras formas de vincularse: a través del contacto, de la coordinación y del encuentro espontáneos, ya que el espacio abierto invita a la libertad de movimiento y a la circulación más amplia y desestructurada.

A medida que el número de jugadores incrementa, las infancias utilizaron su creatividad para modificar el juego y todos puedan participar, creando variaciones del mismo o cambiando el juego “crearon un juego de enrollarse y atarse, con el objetivo de escapar” (Registro, 24 de julio de 2024)

Esto puede relacionarse con lo expresado por Agudo Cadarso (1990) quien sostiene que el juego configura un entorno privilegiado para experimentar y resolver situaciones diversas, las propuestas diseñadas como juegos permiten desarrollar las habilidades de percepción y la expresión tanto espontánea como creativamente.

De esta manera, los juegos motores se distinguían por poner en acción al cuerpo, posibilitando tanto la expresión emocional, a través de lo corporal, como a generar vínculos desde el contacto físico y posibilitando el encuentro creativo que favorece la participación grupal.

Por último, el espacio central estaba conformado por los juegos de mesa, estas propuestas lúdicas invitan a las infancias a interactuar, tomar decisiones, esperar turnos, seguir reglas y construir acuerdos.

Los juegos se seleccionan y organizan según la temática, cada mesa está pensada para ofrecer diversas propuestas, de tal manera que las infancias pueden recorrer el espacio y elegir el juego que deseen (ver anexo, [figura 7](#)) en la fotografía se puede observar la disposición del SUM y la colocación de las mesas para los diferentes juegos; es una escena que refleja la dinámica de una experiencia compartida y el entramado vincular que potencia la comunicación, el intercambio, el respeto y el cuidado tanto de los otros como del espacio. Es por lo tanto, un espacio abierto, accesible y significativo, en el cual las infancias juegan pero también se integran, se expresan y construyen sentidos colectivamente.

Cada una de las propuestas disponibles, se observaba en la predisposición de las mesas. Por ejemplo, la mesa destinada a los pequeños con juegos didácticos, estimulando el reconocimiento de formas y colores. Otra fue pensada para la promoción cognitiva, la mesa estratégica contaba con juegos de planificación y resolución de problemas, como las damas o rompecabezas. Por otra parte, la mesa de construcción incluía bloques y juegos de encastre, favoreciendo la creatividad; y finalmente, se encontraba la mesa social con juegos convocatorios de participación amplia que implicaban la cooperación y la espera de turnos, como el bingo, el Uno o la lotería.

Cada uno de estos espacios y propuestas del dispositivo, posibilita diversas formas de participación y distintas formas de transitar el encuentro desde el libre movimiento, la exploración lúdica, la colectividad, la expresión simbólica y la creatividad.

En esta línea, los sentidos que las infancias construyen en el dispositivo Ludoteca está ligada a la forma en que la habitan corporal, afectiva y emocionalmente, al encuentro con el otro y a la experiencia compartida. Como sostiene Barrault (2019) la subjetividad es una configuración, observándola en relación con el sentir, pensar y hacer de los sujetos consigo mismos y con los otros, desde un lugar histórico y social. De tal forma que alude a condiciones en las que se produce la subjetividad, que engloba acciones, prácticas, inscripciones deseantes, históricas, políticas, etc.

Desde esta perspectiva, cada espacio del dispositivo permite que las infancias lo habiten, se vinculen y configuran subjetividades que emergen en el encuentro, habilitando formas de ser, de sentir, pensar y hacer. Así, la Ludoteca invita al encuentro y a la vinculación con otros, reconociendo la dimensión relacional de la subjetividad mediante las actividades recreativas y los juegos, las infancias construyen sentidos y exploran experiencias que producen y transforman la subjetividad.

Si bien gran parte de los encuentros del dispositivo se desarrollaron en el SUM, también es posible observar cómo los sentidos y lazos compartidos se desplegaron en espacios externos al barrio. Un ejemplo fue en el festejo del día de las infancias que se realizó en el Centro Operativo Colón, organizado por la Municipalidad de Córdoba en el marco del mes de las infancias (Registro, 4 de agosto de 2024)

El grupo era identificado como “los chicos del Sauce y de Los Robles” dado que llegaron compartiendo el colectivo, permitiendo una inscripción simbólica colectiva y el sentido de grupo en relación a la pertenencia territorial. Durante la jornada, las infancias participaron de diferentes juegos y actividades junto con niños de otros barrios, generando espacios de intercambio espontáneos mediante el disfrute, lo lúdico y la merienda, saliendo de lo cotidiano pero, sin perder el reconocimiento mutuo que posibilita sentirse parte de algo.

Algunas de las infancias que asistieron a la Ludoteca y a danza, prepararon un baile que presentaron a los participantes de la jornada. Antes de salir al escenario se propusieron

encontrarse para ensayar, provocando movimientos de búsqueda en medio del bullicio y la circulación constante, propios de las diferentes actividades.

Esta situación evidencia tanto la necesidad de estar cerca como la del encuentro para acompañarse y sostenerse mutuamente en un espacio diferente y ante la expectativa de ser observados por otros. Asimismo, respondió a un cuidado colectivo que se construye entre los pares, permitiendo regular la ansiedad y la emocionalidad ante la nueva experiencia, reafirmando la pertenencia y el sentido comunitario fuera del territorio cotidiano.

Entonces, lo colectivo y comunitario no se reduce a un lugar, sino que se construye a través de los lazos afectivos que permiten habitar incluso nuevos espacios, mediante el cuidado y el acompañamiento es posible sostener lo compartido, los sentidos y los vínculos que se tejen en los espacios que permiten el encuentro para las infancias.

9.4. El Entramado Comunitario del Dispositivo Ludoteca

La Ludoteca no puede pensarse de forma aislada a la comunidad, el dispositivo se presenta como un actor social, en tanto habilita experiencias lúdicas para las infancias y contribuye a fortalecer el tejido social, construyendo un espacio de prevención y de promoción integral de la salud.

El dispositivo se desarrolla como una estrategia de APS cuyo objetivo es prevenir y promocionar la salud, este último concepto es definido por Ospina y Correa (2000) como un actuar en lo colectivo sobre los determinantes de salud, favoreciendo el desarrollo y el bienestar, tanto de las personas sanas como de aquellas que atraviesan una enfermedad, con el objetivo de mejorar las condiciones y el estilo de vida de las mismas.

De tal forma, pensar en la salud no se reduce a la asistencia de la enfermedad, implica reconocerla como un proceso atravesada por dimensiones sociales y culturales, es así que Bertolozzi y De la Torre (2012) afirman:

La consideración de que el proceso de salud- enfermedad es socialmente determinado permite ampliar el concepto de necesidades de salud a todas las cuestiones que se refieren al desarrollo de la vida y que deben conducir al disfrute de la vida digna. (p. 28)

En esta línea, la salud se construye en el entramado de la vida cotidiana a través de los espacios y las prácticas compartidas, es decir, de manera colectiva y comunitaria. El dispositivo Ludoteca permite una comprensión ampliada de la salud, orientada al bienestar digno de las infancias, fortaleciendo vínculos, reconociendo la subjetividad y promoviendo el cuidado mutuo, mediante actividades recreativas y la escucha, que facilita la expresión como una elaboración emocional y afectiva.

La Ludoteca se configura como un promotor de la salud, inscribiéndose en la comunidad como un espacio de participación y encuentro, acompañando procesos, detectando necesidades y fortaleciendo las dinámicas comunitarias.

En esta sentido, respetar y promover los derechos de las infancias es fundamental, como Iglesias (2013) sostiene, el juego es tanto una necesidad como un derecho, ya que debido a la inmadurez propia de las infancias, no pueden interactuar con la realidad y con otros de la misma forma que los adultos, el juego se configura como una vía para abordar la realidad, explorando y comprendiendo física, social e intelectualmente el mundo, por lo tanto es vital para su desarrollo.

El dispositivo permite pensar el juego como un derecho necesario para el desarrollo pleno de las infancias, mientras fortalece el tejido social comunitario. A través de la interacción lúdica, el espacio se convierte en un lugar de encuentro, de apoyo mutuo que promueve la construcción de sentidos de pertenencia y de vínculos colectivos.

A su vez, el dispositivo funciona como un potenciador de la comunidad, en tanto Maya (2004) expresa que como tal, es una estrategia transformadora de la comunidad, plantea que la intervención es pensada desde la salud y desde el fortalecimiento de las capacidades de la comunidad, de modo que es un proceso dinámico para la adquisición de recursos, poder o

influencia. Considera que dicha potenciación comunitaria es un proceso colectivo y específico del contexto, que ocurre mediante la colaboración y se vincula a la participación social, la organización comunitaria y coaliciones, que varía según la cultura, historias y experiencias que atraviesa la comunidad.

Las diversas dinámicas del entramado comunitario construyen y sostienen al dispositivo, y este a su vez, permite observar indicios de la participación comunitaria posicionándolo como una parte activa del tejido social. Por ejemplo, los padres de las infancias que asistían a la Ludoteca, firmaron de inmediato la autorización para la salida al teatro al tratarse de una actividad organizada por el dispositivo y por el espacio de danza (Registro, 12 de julio de 2024) Tal gesto, evidencia la confianza depositada sobre el dispositivo, así como el reconocimiento de su papel como un actor social dentro de la comunidad, reflejando un vínculo sostenido a lo largo de los años. De este modo, los adultos de la comunidad se involucran, reconocen y respaldan las propuestas que ofrece el dispositivo.

Asimismo, la trama del tejido social pudo observarse en una situación durante la finalización de un encuentro de la Ludoteca, una mujer se acercó preguntando por la referente del espacio y, solicitó ayuda por problemáticas relacionadas con el consumo de sustancias y por necesidades económicas, a quien se la derivó a La Morera (Registro, 14 de agosto de 2024) Esto da cuenta, que el dispositivo funciona como un punto de referencia, no solamente para las infancias sino también para la comunidad en general, ya que se constituye como un espacio que recibe demandas y al que se puede asistir solicitando de ayuda, en tanto la comunidad sabe de su localización y horarios.

Además, se puede inferir en la importancia de la red y de la organización comunitaria, ante la posibilidad de derivar a la mujer a La Morera frente la situación presentada, reforzando el tejido social mediante la colaboración y el reconocimiento de los actores del barrio, permitiendo abordar diversas problemáticas. Se evidencia así la confianza depositada en los espacios comunitarios, la colaboración de la red y la producción de respuestas colectivas.

Este tipo de situaciones, posibilita reflexionar acerca de la importancia de los espacios y los encuentros comunitarios como instancias que promueven la salud, en este sentido la asistencia al “Encuentro de Ludotecas y Espacios Comunitarios vinculados con el juego para niños, niñas y adolescentes en comunidad” que se realizó en el mes de noviembre del 2024, constituyó una instancia clave para visibilizar diversos dispositivos lúdicos, desde sus contextos hasta la trayectoria de cada uno de ellos (ver anexo, [figura 8](#)) En la imagen se puede apreciar el stand del dispositivo en cual, mediante los juegos, las fotografías, los cuentos y la bandera, se buscó representar a la Ludoteca y a las experiencias que la constituyen haciendo visible su identidad, su recorrido y el sentido que adquiere dentro de la comunidad.

También se compartieron actividades, juegos y formas de trabajo que se desarrollaron en los diferentes espacios. Además, se plantearon la creación de futuros encuentros entre-barrios con torneos de juegos como el ajedrez, las damas y las cartas.

Este encuentro, valida y reconoce el trabajo territorial llevado a cabo por cada ludoteca, permite el intercambio de experiencias, saberes y prácticas que giran en torno a lo lúdico y a la lectura. Asimismo, habilita instancias de reflexión sobre las problemáticas comunes, sobre las fortalezas y desafíos que atraviesan los espacios.

Otra instancia a descartar, en cuanto al dispositivo Ludoteca como parte del entramado comunitario, participó junto al espacio de danza y al taller de juguetes reciclados, en la organización de una jornada en la cancha del barrio, con motivo de celebrarse el día de las infancias.

Durante la misma, se desarrollaron juegos de mesa como el ajedrez y el jenga, se dispusieron mantas para el rincón de CuentaCuentos, se generó un espacio para los juegos motores y en tanto que las infancias presentaron un baile y una murga (Registro, 18 de septiembre de 2024)

La coordinación entre los actores comunitarios permitió llevar a cabo diferentes actividades y propuestas recreativas en un espacio diferente al habitual. Dicha jornada

fortaleció la red y el encuentro comunitario, ya que participaron las infancias junto con familiares y vecinos, generando un sentido de pertenencia compartido.

Además, el uso de la cancha resignifica el espacio público como un lugar de encuentro y de disfrute, como una experiencia afectiva que fortalece el lazo social y emocional entre los miembros de la comunidad. Retomando a Marchioni (2013) el espacio público se convierte en un espacio a conquistar, donde la comunidad trabaja por un interés común. De tal manera, se promueve la salud integral de las infancias al facilitar un espacio de participación colectiva, favoreciendo un sentido de comunidad y pertenencia, sustentado en el cuidado y en la colaboración.

En esta línea, en el cierre de las prácticas se realizó una actividad con el objetivo de favorecer el sentido de pertenencia y comunitario mediante la producción grupal de un collage que recuperaba la memoria colectiva de lo acontecido en el año (Registro, 13 de noviembre de 2024) reflejando momentos significativos, el reconocimiento mutuo y la apropiación simbólica del recorrido vivido, en la fotografía (ver anexo, [figura 9](#)) se observa a las infancias construyendo el collage, donde pudieron reconocerse como protagonistas, recordando las diferentes escenas y dejando mensajes.

De esta forma, la actividad actúa como un recurso simbólico que permite construir y reconstruir la identidad del dispositivo, fortalecer la memoria colectiva y narrar su recorrido por la Ludoteca.

En el entramado comunitario también se percibe la tensión respecto a la ambigüedad en el sostenimiento de los dispositivos y de las condiciones materiales tales como los recursos y el espacio físico. Para el año 2025 existe la posibilidad de que el dispositivo dejé de funcionar en el SUM, ya que está previsto quede bajo la gestión de la Secretaría de Salud y Adicciones.

A su vez, la ludoteca enfrenta múltiples desafíos, por un lado el dispositivo necesita ajustarse a los tiempos académicos de los practicantes universitarios, los cuales sostienen gran parte del espacio, por lo que debe desarrollarse sólo entre mayo y noviembre, junto con la

renovación anual de practicantes, quienes necesitan conocer el dispositivo e iniciar un proceso de adaptación, dificultando el desarrollo continuo del mismo.

Por otra parte, las políticas públicas se enfocan hacia una mirada biologicista y asistencial de la salud, que dificulta la valoración del dispositivo como un espacio fundamental para el bienestar de las infancias desde un enfoque integral de la salud.

Lo cual conlleva a la falta de asignación de recursos y de acompañamiento tanto en los ritmos como los tiempos propios de la comunidad, es decir, hay dificultades para responder a las demandas o actividades que se dan fuera de los horarios institucionales.

Resulta fundamental mencionar el aumento de violencia social en el barrio, limitando la participación de los niños ya que condiciona su movilidad y por lo tanto, el acercamiento al espacio, asimismo restringido la circulación en los espacios públicos y a las oportunidades de encuentro.

Estas condiciones generan sensaciones de fragilidad que atraviesa tanto a quienes sostienen el dispositivo como a la comunidad en su conjunto. Sin embargo, el deseo del encuentro persiste y se visibiliza en la capacidad de la comunidad para reorganizarse, adaptarse y encontrar estrategias que permitan sostener un espacio de cuidado, de juego y de vinculación, a través de donaciones, acompañado o acondicionado espacios.

El esfuerzo colectivo, da cuenta de la dimensión afectiva que atraviesa el dispositivo, no se reduce a un lugar físico de juego, es un espacio en el que se construyen pertenencias y vínculos significativos.

El dispositivo se construye y reconstruye en una relación constante con la comunidad, atravesado por los encuentros, los afectos y las experiencias compartidas. Al mismo tiempo que posibilita crear con otros un espacio de encuentro y participación, inscribiéndose en una trama comunitaria que sostiene las formas de habitar, construir y actuar, permitiendo la constante reconfiguración de lo colectivo, del encuentro y de la participación.

10. Conclusiones

El presente trabajo se desarrolló la sistematización de experiencias, llevadas a cabo en el dispositivo Ludoteca que se enmarca como una estrategia de APS derivada del Centro de Salud N° 99, ubicado en el barrio Los Robles. Las cuales se desarrollaron entre los meses de mayo y noviembre del año 2024, en el marco de PPS que posibilitó el acercamiento al territorio y a las dinámicas propias del dispositivo.

El recorrido de la experiencia, permitió no solo el trabajo cotidiano dentro de la Ludoteca, sino también reconocer cómo desde el dispositivo se extendió la invitación para que pueda ser partícipe de actividades externas derivadas del trabajo comunitario, tales como: el cine, el teatro, el taller de juguetes, la canchita y el festejo del dia de las infancias.

A partir de la sistematización me fue posible recuperar, organizar y adoptar de manera crítica una reflexión sobre las prácticas y por lo tanto a la construcción del eje de sistematización, proceso que se fue gestando a lo largo de los encuentros y los registros de observación.

En un primer momento, mi interés se centraba en la dinámica del dispositivo, como las actividades que se desarrollaban y las formas de acompañamiento que desplegaba. Sin embargo, con el paso del tiempo fue cobrando fuerza la necesidad de reconocer los sentidos que se constituían a través de los encuentros y la participación de las infancias. El recorrido histórico de la Ludoteca junto con el reconocimiento que la comunidad otorga a su labor, me generaba preguntas sobre ¿Que genera el dispositivo? ¿Cual es el lugar que ocupa en la comunidad? ¿Qué sentidos habilita para quienes la transitan?

Estas inquietudes fueron delineando el eje del trabajo, permitiendo profundizar en dimensiones afectivas, corporales y sociales que atraviesan al dispositivo y a quienes transitán por éste. Así, se perfiló hasta consolidarse en el eje de sistematización: “El dispositivo de la

Ludoteca como espacio para la promoción de participación y encuentro comunitario de las infancias”.

Al comenzar las prácticas, asumir el rol como psicóloga comunitaria fue un desafío, que se fue configurando y transformando a través de la experiencia. Implicó un proceso dinámico de aprendizaje, que demandó comprender una estructura diferente que tenga en cuenta lo grupal y lo colectivo, así como también asumir una postura situada, atenta y comprometida.

Por lo tanto, el rol comprende el acompañamiento de procesos colectivos desde el respeto, la escucha y el fortalecimiento de lazos vinculares y afectivos, donde la presencia resulta fundamental para la co-construcción de la comunidad, con el objetivo de promover el bienestar de sus integrantes.

El acompañamiento se fue tejiendo en la atención, comprensión y sostenimiento de las infancias, respetando sus tiempos y modos de expresión, reconociendo que el dispositivo habilita espacios donde el cuerpo, el juego y las emociones se pueden desplegar libremente lo que posibilita a construir sentidos colectivos que fortalecen lo comunitario. No obstante, también se vivieron tensiones en las jornadas de alta concurrencia, donde sostener el cuidado, el acompañamiento y el disfrute era difícil, generando una sobrecarga para el equipo.

Asimismo, se configuraron aprendizajes que fueron transformando mi quehacer, como también la forma de vincularme con el territorio y quienes lo habitan. El dispositivo me permitió experimentar el trabajo comunitario, con sus implicancias éticas, afectivas y contextuales, como el requerimiento de una escucha activa, de la necesidad de espacios públicos que permitan la apertura con el otro.

El dispositivo Ludoteca, me enseñó que los espacios se interpelan constantemente, a cuestionar saberes previos, a generar interrogantes y a revisar la propia práctica desde una mirada más situada y sensible.

La sistematización de experiencias me permitió reconocer voces, escenas y vínculos que implican detenerse a observar, a interpretar y dar sentido al proceso que se construyen en comunidad y dan forma al quehacer profesional desde una perspectiva ética, crítica y situada.

Los objetivos planteados para el presente trabajo, permitieron delinear las dimensiones del análisis y orientar la reflexión y escritura, en el cual podemos afirmar que se cumplió tanto el objetivo general como los específicos.

En este recorrido, me parece fundamental mencionar las fortalezas que se vieron reflejadas en el dispositivo ludoteca, siendo una de las principales su accesibilidad geográfica, el uso de materiales diversos y de calidad, además de que pueden contar con diferentes propuestas que se adecuan a diversos intereses. Identifica situaciones de riesgo o problemáticas del desarrollo, permitiendo acompañar a las infancias y sus familias con necesidades.

Habitar el dispositivo permitió reconocer la potencia de los espacios que se configuran desde lo comunitario, donde el trabajo territorial habilita articulaciones con otras instituciones y disciplinas. La escucha, el juego, el encuentro y la participación se vuelven una herramienta para tejer a la comunidad, reconociendo a las infancias como sujetos activos, protagonistas y constructores de sentidos.

REFERENCIAS

- Acosta, L. A. (2005). Guía práctica para la sistematización de proyectos y programas de cooperación técnica. *Oficina Regional de la FAO para América Latina y el Caribe*, 29.
- Agudo Cadarso, I. (1990). *El juego en el área de la expresión corporal*.
- Aguilar, P. L. (2015). Una utopía cotidiana: archivos, hogar, genealogía. *Ensamblés*, 3, 133–145.
- Bang, C. L. (2012). *El juego en el espacio público y la participación comunitaria: una experiencia de promoción de salud mental en la comunidad*. Lúdicamente, 1(2), 1–16.
<https://publicaciones.sociales.uba.ar/index.php/ludicamente/article/view/4169>
- Barragán Cabral, A., (2012). Genealogía e Historia en Michel Foucault. *Sincronía* ,(62), 1-5.
- Barrault, O. (2019). Psicología Comunitaria y Espacios de encuentro: una lectura desde la subjetividad. En Barrault, O. et al. *Tramas que insisten: debates en psicología comunitaria*. Córdoba.
- Barrenengoa, P., Escapil, A., Lazart, J., & Solarno, M. (2023). *Hospitales bonaerenses y comunidad: Experiencias de los Servicios de Área Programática y Redes en Salud*. Buenos Aires, Argentina: Editorial de la Universidad Nacional de La Plata.
- Bertolozzi, M. R., y De la Torre, M. C. (2012). Salud colectiva: fundamentos conceptuales. *Salud Areandina*, 1(1), 24 - 36. Recuperado a partir de
<https://revia.areandina.edu.co/index.php/Nn/article/view/309>
- Borja I Solé, M. (1994). Las Ludotecas como instituciones educativas: Enfoque sincrónico y diacrónico. *RIFOP: Revista interuniversitaria de formación del profesorado: continuación de la antigua Revista de Escuelas Normales*, (19), 19-41.

Broker, L., y Woodhead, M. (Eds.). (2013). *El derecho al juego*. Open University.

Castro, C. (1993) Abordaje Comunitario: hacia una Propuesta Alternativa. En *El Libro La Psicología, Los Procesos Comunitarios y la Interdisciplinariedad*. Editorial Universidad de Guadalajara. Primera edición México. pp. 78-101

Colegio de Psicólogos/as de la Provincia de Córdoba. (2016). *Código de ética del colegio de psicólogos/as de la Provincia de Córdoba*. Asamblea Extraordinaria.

Folgueiras Bertomeu, P. (2016). *Técnica de recogida de información: La entrevista*. Universidad de Barcelona.

Gerlero , S., Augsburger, A., Duarte, M., Gómez , R., y Yanco, D. (2011). Salud Mental y atención primaria. Accesibilidad, integralidad y continuidad del cuidado en centros de salud, Argentina. *Revista Argentina De Salud Pública*, 2(9), 24–29. Recuperado de <https://rasp.msal.gov.ar/index.php/rasp/article/view/371>

Gobierno de Buenos Aires (s.f.). *Departamento de área programática*. Ministerio de salud <https://buenosaires.gob.ar/servicios-hospital-argerich/departamento-de-area-programatica>

Iglesias, J. L. L. (2013). El juego es un derecho y una necesidad de la infancia. Bordón: *Revista de pedagogía*, 65(1), 103-118.

Jara, O. (2011) Orientaciones teórico-prácticas para la sistematización de experiencias. *Centro de estudios y Publicaciones Alforja*, 1-17.

Jociles Rubio, M. I. (2018) La observación participante en el estudio etnográfico de las prácticas sociales. *Revista Colombiana de Antropología*, 54(1), 121-150.

Krause Jacob, M., (2001). Hacia una redefinición del concepto de comunidad. Cuatro ejes para un análisis crítico y una propuesta. *Revista de Psicología* , 10(2), 49-60.

Linaza, J. L. (2013). El juego es un derecho y una necesidad de la infancia. *Revista de pedagogía*, 65(1), 103-117

Ley N° 7106. *Disposiciones para el ejercicio de la psicología* (Septiembre, 1984).

Ley N° 9848. *Régimen de la protección de la salud mental en la provincia de Córdoba* (Octubre, 2010).

Marchioni, M. (2013). Espacio, territorio y procesos comunitarios. *Espacios transnacionales: revista latinoamericana-europea de pensamiento y acción social*, 1(1), 92-100.

Maya Jariego, I. (2004). Sentido de comunidad y potenciación comunitaria. *Apuntes de Psicología*, 22 (2), 187-211.

Montenegro, M., Rodríguez, A. & Pujol, J. (2014). La Psicología Social Comunitaria ante los cambios en la sociedad contemporánea: De la reificación de lo común a la articulación de las diferencias. *Psicoperspectivas*, 13(2), 32-43.

Montero, M. (1984). La psicología comunitaria: Orígenes, principios y fundamentos teóricos. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 16(3), 387-400.

Murillo, S. (2013). La estrategia neoliberal y el gobierno de la pobreza. La intervención en el padecimiento psíquico de las poblaciones. *La Revista del Plan Fénix*, 4(22), 70-77.

Muro, J., Fara, Y., López Fleming, S., Nieva Mora, C., Suarez, M., Vizueta, G., & Barrault, O. (2019). Capítulo 6: Consideraciones sobre las implicancias de las experiencias de Reconocimiento Territorial. En Barrault, O., Chena, M., Díaz, I., Muro, J., & Plaza, S. *Tramas que insisten: debates en Psicología Comunitaria*. (pp. 201-224). Córdoba

Ochaita Alderete, E., & Espinosa Bayal, M. Ángeles. (2012). Los Derechos de la Infancia desde la perspectiva de las necesidades. *Educatio Siglo XXI*, 30(2), 25–46. Recuperado a partir de <https://revistas.um.es/educatio/article/view/153671>

Organización Mundial de la Salud (15 de noviembre 2013). *Atención primaria de la salud*

<https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/primary-health-care>

Ospina, C. G., & Correa, O. T. (2000). Promoción de la Salud, Prevención de la Enfermedad, Atención Primaria en Salud y Plan de Atención Básica ¿Qué los acerca? ¿Qué los separa?. *Hacia la Promoción de la Salud*, (5) 2-18.

Ossandón, G. R. (2014) De las Políticas Sociales hacia las Políticas de Reconocimiento en Comunidades Latinoamericanas en J. F. Osorio (1 Ed.), *Repensar la psicología y lo comunitario en América Latina* (pp. 105 - 135).

Pérez Becerra, F. N., & Aarón Movilla, E. E. (2020). Redes comunitarias y de soporte social como recurso para el cuidado y el mantenimiento de la salud. *Salud & Sociedad Uptc*, 5(1), 33–43.

Plaza, S. (2019). Capítulo 1: Apuntes sobre psicología comunitaria. en *Tramas que insisten: debates en psicología comunitaria Cuadernos de Psicología Comunitaria N° 2*. Cátedra Estrategias de Intervención Comunitaria. Universidad Nacional de Córdoba

Rendón, B. M. C. (2008). Espacios de ciudad y estilos de vida. El espacio público y sus apropiaciones. *Educación física y deporte*, 27(2), 39-47.

República Argentina. (2020, 16 de marzo). *Decreto 297/2020. Boletín Oficial*, 19 de marzo de 2020)

Reyes Ruiz de Peralta, N. (2010). Ludoteca: orígenes de un espacio de juego con nombre propio. Cabás. *Revista Internacional Sobre Patrimonio Histórico-Educativo*, (3), 14–28.
<https://doi.org/10.35072/CABAS.2010.50.40.001>

Rodríguez Sosa, J. y Zeballos, M. M. (2011) *La sistematización de experiencias. Guía conceptual y metodológica*. Centro de Estudios y Promoción del Desarrollo DESCO. Lima, Perú.

Rovere, M.(1999) Redes En Salud; Un Nuevo Paradigma para el abordaje de las organizaciones y la comunidad, Rosario: Ed. Secretaría de Salud Pública/AMR, Instituto Lazarte (reimpresión).

Rujas Martínez-Novillo, J. (2010) Genealogía y discurso. De Nietzsche a Foucault. *Nómadas: Critical Journal of Social and Juridical Sciences*, 26(2) 105- 119

Taylor, S. J., & Bogdan, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación* (Vol. 1, p. 348). Barcelona: Paidós.

Ussher, M. (2008) Complejidad de los procesos de participación comunitaria. XV Jornadas de Investigación y Cuarto Encuentro de Investigadores en *Psicología del Mercosur*. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires

Xantakis, I. (2016). *Espacios culturales de encuentro comunitario*. En VIII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología: XXIII Jornadas de Investigación y XII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires.

Zerpa, A. I. (2022) Calladitas no nos vemos más bonitas. Las mujeres toman la palabra en la creación de la Ludoteca comunitaria en el barrio de La Dolorita de Petare para construir la paz. *Revista Venezolana de Estudios de la Mujer*, 27(59), 77-90.

ANEXO

Figura 1

Inicios del dispositivo “CuentaCuentos”



Nota. Fotografía recuperada del archivo institucional del Centro de Salud 77 de año 2016

Figura 2

El rincón de cuentos en la Ludoteca



Figura 3

Construcción colectiva mediante el arte



Figura 4

Entrando al club de ajedrez



Figura 5

El club de ajedrez en acción



Figura 6

Movimientos lúdicos



Figura 7

Habitando el juego y el encuentro



Figura 8

Representando a la Ludoteca

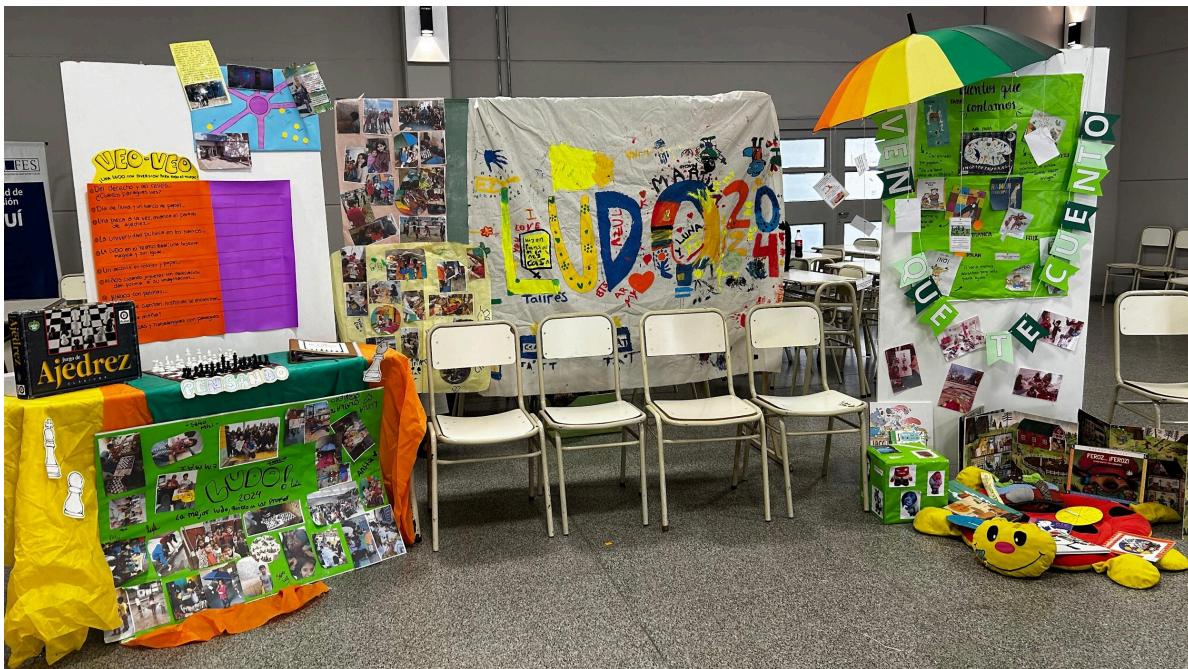


Figura 9

La ludo en el 2024

