



Jugar es nuestro patrimonio.  
Senderos del buen jugar.

Trabajo final integrador. Especialización en Gestión Cultural.  
Cohorte 2020

Alumna: Sabbatini, Ornela

Tutora: Chiponi, María

2024



## Índice

<b>Introducción.....</b>	<b>5</b>
<b>Descripción. ....</b>	<b>7</b>
<b>Jugar en la Provincia de Santa Fe.....</b>	<b>7</b>
<b>Los virajes de las políticas culturales. ....</b>	<b>10</b>
Antecedentes. ....	12
<b>Marco teórico. ....</b>	<b>18</b>
<b>Propuesta.....</b>	<b>26</b>
<b>Jugar es nuestro patrimonio como idea semilla.....</b>	<b>26</b>
<b>Jugar es nuestro patrimonio como proyecto de la Subsecretaría de Identidad y Territorio.....</b>	<b>26</b>
<b>Dispositivo primero: Senderos del buen jugar. ....</b>	<b>27</b>
<b>Dispositivo dos: Colección y Mapeo del buen jugar.....</b>	<b>28</b>
<b>Dispositivo tres: Jugar .....</b>	<b>31</b>
<b>Marco institucional.....</b>	<b>33</b>
<b>Justificación. ....</b>	<b>34</b>
<b>Objetivos.....</b>	<b>34</b>
<b>Beneficiarios. ....</b>	<b>35</b>
<b>Localización y cobertura.....</b>	<b>35</b>
<b>Estructura y recursos humanos.....</b>	<b>38</b>
<b>Actividades y tareas. ....</b>	<b>39</b>
<b>Presupuesto.....</b>	<b>42</b>
<b>Evaluación.....</b>	<b>44</b>
<b>Anexo. ....</b>	<b>45</b>
<b>Referencia bibliográfica.....</b>	<b>54</b>
<b>Bibliografía citada.....</b>	<b>56</b>
<b>Normativas .....</b>	<b>57</b>



*Un bien cultural dice yo soy identidad, tecnología, ciencia. Tiene  
lenguaje, es economía, es conocimiento milenario.*

Elvira Espejo Ayca.

## Introducción.

Buscar darle valor a una praxis como jugar, fue el paso que la emparentó a la noción de patrimonio. Si a algo se le adjudica cierto valor, podemos pensar en los modos para cuidarlo, salvaguardarlo y también las maneras de darle lugar en el cotidiano como práctica de una comunidad. Ahora bien, ¿Cuál es el valor que contiene el jugar?

La distancia inicial entre jugar y patrimonio desde la cual se originó el proceso de escritura de este proyecto, fue acortándose a medida que atravesaba algunas pruebas pilotos de los dispositivos que propone. Como si fuera un *Pan y Queso* entre jugar y patrimonio, un concepto fue acercándose a otro, paso a paso, en un proceso creativo que abrió un sendero, dejando vislumbrar un punto de encuentro en el centro.

Ese centro, es la palabra *Nuestro*. Nuestro que habla de nosotros. Todos nosotros tenemos alguna vivencia en relación al jugar. Todos tenemos algo para legar. Mira el jugar como legado, ofrece la oportunidad de ponernos todos a una misma distancia en relación a un centro. En ronda. De mano en mano, de boca en boca, de generación en generación.

¿Será ese el valor que esconde el jugar?

## **Denominación del proyecto.**

Jugar es nuestro patrimonio. Senderos del buen jugar.

## **Resumen del proyecto.**

*Jugar es nuestro patrimonio. Senderos del buen jugar*, invita a conectar aquellos juegos de ayer y de hoy con el entramado de nuestra identidad en el territorio.

Desde esta mirada, abre el juego invitando a mapear los territorios donde jugamos y a recuperar esas memorias para ponerlas en acción. Se trata de reconocer las experiencias de jugar que todos tenemos y de las cuales somos autores y protagonistas.

Esta propuesta nace desde una mirada que reconoce a los niños y las niñas como sujetos de derecho, activos y con capacidad de ejercer en autonomía su participación en los espacios que habitan. Su objetivo general es potenciar y profundizar la participación colectiva a través del juego en el ámbito sociocultural de la provincia de Santa Fe.

Este objetivo funciona como punto de partida para desplegar la propuesta hacia tres direcciones:

- Hacia el jugar como praxis, derecho y legado cultural.
- Hacia la noción de niño como sujeto de acción y, por lo tanto, sujeto autónomo.
- Hacia el rol del adulto que acompaña la infancia.

Este trabajo propone abordar las dimensiones mencionadas, a través de tres instancias: formación y capacitación para equipos de trabajo, procesamiento-mapeo de la colección de juegos legados y dispositivos lúdicos de acción-intervención en territorio. Estos dispositivos recorren la provincia a través de articulaciones con museos provinciales y con la Red PEC (Red de Patrimonio en construcción de la provincia de Santa Fe).

## Descripción.

### **Jugar en la Provincia de Santa Fe.**

Jugar es una praxis que se despliega en un tiempo y espacio determinado. Un tiempo y espacio de encuentro en donde surgen acuerdos, vínculos y tramas. El jugar, al decir de Calméls (2019) siempre acontece en un escenario que no es neutral, el escenario social. Jugamos con las personas que nos rodean, con el entorno que nos rodea. Jugamos en tiempos de ocio, en tiempos libres.

Jugar en tanto praxis que se desenvuelve en un escenario social, no escapa de las variables y modificaciones de ese escenario. Los tiempos y los espacios de encuentro se modifican de acuerdo con los hábitos y costumbres del entorno social.

En este sentido, el contexto de pandemia profundizó algunos cambios en relación con el habitar espacios y tiempos de encuentros en común. Durante este período de tiempo, gran parte de la población permaneció aislada en sus hogares, al resguardo de la salud. Las calles y parques dejaron de ser escenarios de encuentros para el disfrute y despliegue del jugar. Muchos de los espacios creados en la provincia de Santa Fe con el fin de ser lugares de encuentros para el juego, quedaron en pausa.

Esas escenas de vacío de los espacios públicos trajeron algunas preguntas: ¿Dónde se esconde el jugar? Si ya no se desplegaba en ese espacio-tiempo, ¿dónde estaba sucediendo? ¿Cuáles son las condiciones necesarias que posibilitan el jugar? ¿Dónde queda replegada una práctica cuando se desancla del territorio del cual forma parte? ¿Cuál es el territorio del jugar? ¿Quién o quiénes eligen a qué juegan las infancias? ¿Cuál es la tarea de los adultos en tanto que garantes de entornos favorables para el jugar? ¿Es posible pensar la participación activa de las infancias, sin dar lugar a la escucha de las mismas a la hora de pensar políticas públicas para ellas?

Empezar a rastrear alguna respuesta abrió la mirada a pensar las infancias desde un enfoque más integral. Desde la perspectiva jurídica, la entrada en vigor de la Convención sobre Derechos de la Infancia de las Naciones Unidas en 1989 abre una nueva visión en relación

con los niños y niñas en tanto que sujetos de derecho. Este nuevo abordaje implica “una transición desde una perspectiva de control y protección de la infancia hacia una participación social activa de la misma.” (OVI, 2019:6). A nivel nacional, Argentina ratificó la Convención sobre los Derechos del Niño previamente mencionada en el año 1990.

A nivel provincial, Santa Fe sanciona en 2009 la Ley de Promoción y Protección Integral de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes (registrada bajo el N.º 12967)<sup>1</sup>, dando anclaje a la misma a través de la implementación de diversas políticas públicas integrales que permitieron expresar y dar concreción a este nuevo paradigma jurídico.

Desde la perspectiva psicomotriz, estos cambios jurídicos implican reconocen a las niñas y los niños como sujetos de derecho y por lo tanto sujetos de acción, posicionándolos como protagonistas activos y abiertos al entorno social del cual forman parte (Chokler, 2017).

Dentro del ámbito cultural de Santa Fe, se implementó esta nueva mirada hacia la infancia a través de la apertura de espacios públicos destinados al juego y el encuentro intergeneracional. Si bien cada propuesta adquirió una forma específica y características particulares, todas tienen en común la idea de garantizar la participación ciudadana a través de “poner en volumen” el paradigma de la integración intergeneracional e intersocial (González, 2018).

Dentro de los espacios públicos culturales de Santa Fe que fueron pensados como un modo de “poner en volumen” este paradigma, podemos mencionar:

**a) Tríptico de la infancia en Rosario.**

-Granja de la infancia (1999). Un territorio de encuentro y convivencia para crear, un espacio público destinado al juego, el encuentro y los aprendizajes.

-La Isla de los inventos (2003). Un espacio en el cruce de las ciencias, las artes y la tecnología a través de diseños, medios y formatos. Situada en la antigua estación de trenes Rosario Central, La Isla invita a jugar otra vez, entre chicos y grandes.

---

<sup>1</sup> Fuente: <https://www.santafe.gov.ar/index.php/web/content/download/71817/348359/file/LEY%20NI%C3%91EZ%20provincial.pdf>

-Jardín de los niños (2001) Espacios de belleza y juegos que desafían los sentidos. Ofrece recorridos para revivir las preguntas de la humanidad, instalaciones para volar, trepar y hacer sonar, espacios para jugar con la geometría y el color y lo poético.<sup>2</sup>

**b) Tríptico de la Imaginación en Santa Fe:** La Redonda, La Esquina Encendida y El Molino.

Según María de los Ángeles Chiqui González (2015), Ex ministra de Innovación y Cultura en el periodo 2007-2019: “Estos espacios no se diferencian entre sí por divisiones como medioambiente, cultura, ciencia y construcción. Cada uno de ellos contiene toda esa oferta. Sus campos y desarrollos se podrían sintetizar de la siguiente manera: La Redonda pone en juego y movimiento la vida cotidiana. El Molino despliega toda una fábrica de diseño y construcción para experimentar con diferentes materialidades. La Esquina es joven y promueve el encuentro, la creación y la participación colectiva.” (González, 2015. p s/d).

**c) Plataforma Lavardén.**

Pensado como una constelación de espacios para las artes, el edificio recupera la vida cultural bajo el interrogante acerca de las necesidades que operan en la ciudadanía en materia de cultura y educación. En este sentido, el proyecto apunta a trabajar en propuestas culturales que tengan como denominador común al cruce de lenguajes y expresiones artísticas, partiendo de ejes transversales tales como:

-Primer piso. Galería de los roperos (2012-2021) Las viejas habitaciones de un hotel de la Ciudad se transforman en un club de barrio, una calesita, una sala de lectura para invitarnos a repensar la conexión con otros y con nosotros.

-Segundo Piso. Los cuartos crecientes (2012-2021) Partiendo de la noción de experimentación y juego, la idea es vivenciar las expresiones culturales tales como fotografía, radio, danza, artes escénicas, teatro, libros, música.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Fuente: <https://www.rosario.gob.ar/inicio/triptico-de-la-infancia>

<sup>3</sup>[https://www.santafe.gov.ar/index.php/web/content/download/157379/768396/file/plataforma\\_lavarden\\_carpetas\\_proyecto.pdf](https://www.santafe.gov.ar/index.php/web/content/download/157379/768396/file/plataforma_lavarden_carpetas_proyecto.pdf)

-Mundo Creciente (2017-2021). Una sala de juego libre para primera infancia que invita a bebés de 0 a 3 años a ser, estar y jugar con otros, en compañía de los adultos.

### **Los virajes de las políticas culturales.**

En el contexto de la pandemia se produce en la provincia de Santa Fe, un cambio de gestión. La conjugación de estas coyunturas sociales y políticas dio inicio a un proceso de pérdida y deterioro de los espacios públicos provinciales que garantizaban la participación infantil en el ámbito de la cultura. En la ciudad de Rosario, podemos mencionar la pérdida de espacios que resultaban icónicos en la memoria colectiva de sus habitantes: Los roperitos, Subsuelos y Mundo Creciente, espacios de juegos que funcionaban en Plataforma Lavardén. El espacio destinado a estos proyectos fue direccionado durante la gestión política 2020-2023 a instituciones vinculadas a la formación y creación audiovisual.

En una nota publicada por el diario La Capital en los comienzos del año 2022, se expresa:

“Superados los embates de la pandemia, este verano Plataforma Lavardén pudo retomar su programación con algunos espectáculos y ofertas culturales en parte de sus espacios. Sin embargo, estuvo lejos de poner en marcha la oferta cultural que supo tener, sobre todo para los más chicos. La pandemia de Covid-19, la falta de presupuesto para 2021 y las reformulaciones propuestas desde el propio Ministerio de Cultura de la provincia, según explicaron voceros oficiales, mantuvieron la famosa Galería de los Roperos, espacios infantiles del primer piso del edificio, con las puertas cerradas. Y todo indica que eso no cambiará en el corto plazo ya que al menos por la primera mitad del año pasarán a albergar las actividades de la Escuela de Cine”. (Langone, 2022).

Cabe mencionar aquí también, otras líneas programáticas que se desplegaron como parte de estas políticas públicas en el territorio dentro del período de gestión 2007-2019: *Hoy en mi Barrio en las veredas*, *Ronda Minúscula*, *Periplo Colectivo*, *La Orden de la Bicicleta*, *La Kermese de La Media Luna*, entre otros. A diferencia de los espacios anteriormente

mencionados, estos programas no desarrollaron una espacialidad específica, sino que se desplegaron como dispositivos de intervención que circulaban por diferentes ciudades, comunas, pueblos e instituciones. Todos ellos, también entraron en pausa en pandemia y no volvieron a ser retomados.

Estas transformaciones al interior de las instituciones públicas y el cierre de los programas territoriales provocaron el surgimiento de diversas preguntas en tanto trabajadora de la cultura y coordinadora de dos de los proyectos que fueron puestos en pausa: Mundo Creciente y Ronda Minúscula (mencionados a posteriori como antecedentes).

¿Cuál es la tarea como trabajadores y gestores de la cultura en un contexto que propone el repliegue de espacios públicos culturales? ¿Cómo poner al resguardo estos espacios para garantizar su continuidad? ¿Qué sucede con todo lo que aconteció en esos espacios-tiempos de encuentros? ¿Dónde queda detenido o enmarañado lo que allí se desplegaba?

El desafío de este proyecto de intervención denominado *Jugar es nuestro patrimonio. Senderos del buen jugar* es entonces, generar acciones que colaboren a contrarrestar los efectos de la pérdida de *espacios-tiempos* de encuentros y la rotura de las tramas sociales que allí se tejían. Se propone crear nuevos *espacio-tiempos* de encuentro, que den valor a la práctica del jugar del presente y que también permitan recuperar las memorias del jugar de otros *espacio-tiempos*; promoviendo en su andar, la participación activa de las infancias de Santa Fe en el ámbito cultural.

## Antecedentes.

Mundo Creciente (2016-2019).

Desde el año 2016 hasta el año 2021, se llevó a cabo dentro del ministerio de Cultura de Santa Fe, el programa denominado Mundo Creciente. Dicho proyecto ponía el foco de la mirada en el niño en tanto sujeto de derecho, de acción y también como público cultural. Permitiendo a través de sus líneas de acción la participación infantil en los espacios públicos y el ejercicio del derecho cultural inherente de la infancia: jugar.

Mundo Creciente, fue un proyecto que abarcó diferentes áreas de abordaje para acompañar el devenir de la primera infancia y familias, abierto a toda la población de la ciudad de Rosario. Las propuestas estuvieron enmarcadas dentro de tres ejes: Actividad autónoma acompañada, Vínculos, sostén y cuidados para familias y Laboratorio.

[El primer eje](#) ponía en foco el niño y su desarrollo motriz: intereses, necesidades, movimiento, exploración, juego.

[El segundo eje](#) Cuidar a los que cuidan para que estos a su vez, puedan garantizar el buen crecimiento del niño. Generar redes de sostén y cuidado de los adultos que cuidan.

[El tercer eje](#) invitaba a pensar y mirar el proyecto en si mismo, como un espacio en constante transformación y como lugar de observación y reflexión de las prácticas profesionales, generando articulaciones institucionales en el ámbito educativo con formadores de profesionales en relación a la infancia.<sup>4</sup>

Ronda Minúscula. Pequeñas acciones ambulantes (2017-2018)<sup>5</sup>

Programa producido por el Ministerio de Innovación y Cultura de Santa Fe y la Secretaría de Educación y Cultura de Rosario, durante los años 2017 y 2018 y puesto en práctica

---

<sup>4</sup> Extraído de documentos de autoría propia para circulación interna del Ministerio de Cultura de Santa Fe.

<sup>5</sup> Este proyecto fue analizado en profundidad para el Seminario Derechos Culturales de la Esp. En Gestión cultural.

como intervenciones artísticas en el área de internación pediátrica del Hospital Provincial y hospital de día del Hospital V.J. Vilela.

El objetivo general del programa era generar pequeñas acciones que irrumpían en lo cotidiano del proceso de internación y potencien la humanización de la experiencia, así como también garanticen el derecho a jugar de las infancias en todo momento y bajo toda circunstancia.<sup>6</sup>



Ronda Minúscula en Hospital Provincial.

Jugar es nuestro patrimonio. Banco de juegos. Prueba piloto en La Usina (2022).

Durante el año 2022, se llevó a cabo una prueba piloto de una fase del proyecto de intervención, la cual consistió en entregar buzones a diez jardines cercanos al centro cultural La Usina de la ciudad de Rosario.

La propuesta fue tomada por los jardines participantes para trabajar en conjunto con las familias de los niños y niñas que asisten a la institución, invitándolas a realizar la donación simbólica de un juego corporal, mediante la escritura de una carta para ser depositada en el buzón. Todas las donaciones se socializaron en una jornada de encuentro entre los organizadores y los jardines participantes, para reflexionar sobre la experiencia vivida.

---

<sup>6</sup> Extraído de documentos de propia autoría para circulación interna del Ministerio de Cultura de Santa Fe.



Prueba piloto inicial del banco de juegos en La Usina

Otros antecedentes.

Entre **los proyectos de intervención**, que podemos consignar como antecedentes a *Jugar es nuestro patrimonio. Senderos del buen jugar*, se puede mencionar una experiencia de carácter nacional denominada *La Puente Lúdica*. Esta propuesta es un proyecto itinerante, independiente y autogestivo que nace en 2020 y continúa actualmente vigente. Se focaliza en investigar, desarrollar, crear y dar movimiento a juegos, deportes y juegos de mesa, desde el encuentro lúdico. El contrapunto entre ese proyecto y lo que plantea este trabajo integrador final, podemos encontrarlo por un lado en el objetivo, ya que *La Puente Lúdica* busca realizar un archivo de juegos que se juegan actualmente en todo el país. Por otro lado, la perspectiva desde la cual se aborda el juego es diferente. *La Puente Lúdica* se posiciona en la línea del juego deportivo-deporte (Planes,2021) mientras que *Jugar es nuestro patrimonio. Senderos del buen jugar*, se posiciona desde la perspectiva de la praxis lúdica como proceso creativo.



Mata chola. Proyecto La Puente Lúdica.

Otro proyecto de índole nacional que podemos mencionar es *El Museo va a la escuela* del Museo de Juguete de San Isidro. Se trata de un proyecto del área Comunidad del Museo del Juguete, que tuvo lugar durante los años 2017 y 2018, y que se desarrolló colaborativamente con las escuelas. Se trató de una propuesta de juegos e interfaces lúdicas para pintar en el piso del patio en el que se desarrollan los recreos. El proyecto se llevó a cabo en seis escuelas primarias de la zona de Boulogne y Villa Adelina, partido de San Isidro. Este proyecto comparte con *Jugar es nuestro patrimonio. Senderos del buen jugar*, la perspectiva de creación colectiva, sin embargo, realiza el recorte de su acción en el ámbito escolar y tomando como público solamente las infancias.<sup>7</sup>



Foto: El Museo va al Recreo.

Proyecto del área comunidad del Museo del Juguete San Isidro.

---

<sup>7</sup> Fuente: <https://www.bermuseos.org/recursos/noticias/museo-del-juguete-de-san-isidro-publica-libro-con-el-apoyo-de-bermuseos/>

Dentro de la esfera internacional, podemos mencionar *Tocatí*, un programa que, en colaboración con Unesco, (2021-actualidad) propone salvaguardar una serie de juegos y deportes tradicionales de Italia, Bélgica, Croacia, Chipre y Francia. Se trata de un festival y una plataforma que reúne a comunidades, grupos y personas que practican juegos tradicionales. Aquí el contrapunto con *Jugar es nuestro patrimonio. Senderos del buen jugar* puede pensarse desde la noción de patrimonio. En Tocatí, los juegos que se ponen en valor se eligen desde la organización del festival. Esto marca una diferencia de posicionamiento con relación al proceso a través del cual esas prácticas se declaran patrimonio, ya que en el proyecto planteado en este trabajo integrador, son los ciudadanos quienes eligen lo que quieren rescatar y legar a las otras generaciones.<sup>8</sup>

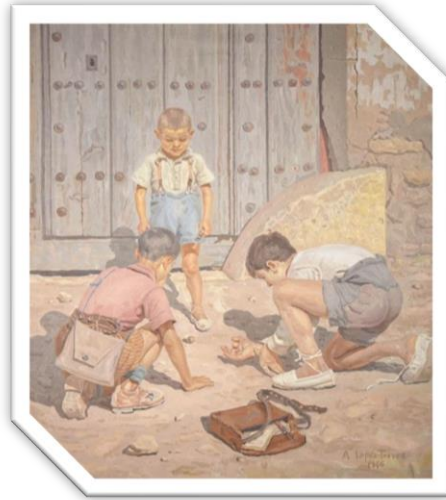


Tocatí. Festival para la salvaguarda de juegos y deportes tradicionales.

En la esfera de **proyectos de investigación** que pueden señalarse como antecedentes en tanto se han propuesto producir conocimientos vinculados a la noción de juego como patrimonio, podemos mencionar el trabajo de Rafael Carmona Ruiz (2012), denominado “Juegos tradicionales, patrimonio cultural inmaterial de la humanidad. Una revisión desde la pintura”. En esta investigación se utiliza la noción de juegos tradicionales como patrimonio y se realiza un análisis de los lienzos de pintores de diferentes épocas y estilos artísticos. Este autor concluye que, en la revisión realizada sobre obras de arte, se ha podido comprobar que, al menos, en medio centenar de alguna forma están presentes los juegos infantiles y de adultos, entre todas las tendencias artísticas, desde el siglo V a. de J.C.

---

<sup>8</sup> Fuente: <https://ich.unesco.org/es/BSP/tocati-un-programa-compartido-para-la-salvaguardia-de-los-juegos-y-deportes-tradicionales-01709>



Antonio López (1946) Jugando a las bolas.

Una de las pinturas analizadas por Carmona Ruiz.

## Marco teórico.

Desde la mirada psicomotriz, el jugar como praxis inherente a la infancia, constituye una vía de despliegue del sí mismo. Al decir de Chokler (2017), el niño al moverse no solo se está desplazando, también *es y se siente siendo*. No solamente está existiendo, también piensa, conoce y aprende. Al jugar en movimiento, el niño se apropia del mundo.

Esta vía de despliegue, es en sí un proceso, un camino de doble sentido en el cual cada conquista y movimiento de un niño está acompañado de una serie de acciones y decisiones del o los adultos que acompañan ese proceso. Nombramos en este trabajo a dicho proceso como acción autónoma acompañada.

Como plantea Chokler (2017), las condiciones para una actividad autónoma, requieren de al menos tres competencias: querer, saber y poder hacer. Querer como impulso interno. Saber en relación a los modos que el niño prueba y elabora y poder hacer en relación a decidir cómo, cuando, y qué hacer o dejar de hacer.

Ahora bien, para que estas condiciones puedan generarse, se requiere de un adulto comprometido. Un adulto que sea garante de dichas condiciones. En tal sentido, el proceso de conquista de autonomía, siempre es en compañía. Pensar la participación infantil invita a pensar en la participación y compromiso del adulto y, por tanto, en una participación colectiva e intergeneracional.

Hablar entonces de acción autónoma acompañada es pensar en tres dimensiones:

- a) La dimensión del jugar como praxis, derecho, y legado cultural que permite la práctica y conquista de la autonomía.
- b) La dimensión del niño como sujeto de acción y por lo tanto, sujeto autónomo.
- c) La dimensión del adulto que acompaña la infancia, en tanto que garante de las condiciones necesarias para el despliegue del jugar.

### **a) Dimensión del Jugar como praxis, derecho y legado cultural**

Si partimos de la noción de jugar como praxis, como espacio de experimentación de potencias y de expresión, dicha experiencia puede posicionarse como una vía para la participación infantil en el ámbito de la cultura:

“En tanto experiencia performativa, el juego puede comprenderse cercano a las teorías que piensan la cultura como un sistema de prácticas, participando en interacciones corporales con el entorno, en el entrecruzamiento de lo público (extrafamiliar) con lo doméstico (familiar)” (Lesbegueris, 2020: 88).

Desde la perspectiva planteada por Lesbegueris (2020) jugar habilita una participación activa y creativa de la infancia pues dicha praxis es una vía para conocer y crear el mundo que los rodea y también una manera de decir y pertenecer. En este sentido, el juego “permite formas de participación y conformación de identidades corporales subjetivas y colectivas” (Lesbegueris,2020: 14).

En tanto que actividad creativa, jugar puede configurarse como la puerta de entrada de la infancia a la vida cultural, pues al decir de Marotta (2021) es rito de creación del mundo y puerta de entrada a una totalidad mágica. “Comparte con el arte el corazón de la ficción y la ficción es en esencia, la puerta a la cultura.” (Marotta, 2021: 48).

De todo lo dicho anteriormente, podemos posicionar entonces el jugar como un bien cultural:

“Creatividad como derecho (...) todo hecho creativo tiene el valor de surgir de un fondo colectivo y por ser un producto de la cultura, ubica la creatividad como un bien social. Jugar nos da autoridad, autoría”. (Cálmels 2018: 44).

Desde la perspectiva jurídica, el jugar invita a ser abordado desde su dimensión colectiva. Tal como expresa Symonides (2005), los derechos culturales si bien son individuales, suelen ponerse en práctica en asociación con otros. Hablamos entonces del jugar como un derecho vinculado a la cultura, en tanto que es una vía de prevención, protección integral, “un espacio de experimentación de potencias y uno de los modos en las infancias de ejercer libertad”. (Lesbegueris, 2020: 89).

En resumen, darle a la infancia la libertad de elegir es no solo poner en juego y valor la noción de autonomía, sino también la de autoría. Tener la oportunidad de elegir, transforma a los que juegan no sólo en actores, sino además en autores de sí mismos. Autores y creadores de su identidad. Una identidad que se despliega y reafirma dentro de un espacio tiempo determinado, dentro las costumbres y tradiciones de una comunidad. En este sentido Lesbeguiris señala que “los juegos de crianza permiten conservar ciertas tradiciones apelando a determinadas acciones y relatos ya existentes que se reactualizan en la puesta lúdica de los cuerpos y van armando la memoria corporal y social de una comunidad”. (Lesbeguiris, 2020:88). Es decir, al plantearse como praxis, el juego llevado a la acción es un modo en sí mismo de transmitir un legado.

Es así como Araya Góchez (2017) menciona que el juego como patrimonio cultural favorece el resguardo de los bienes patrimoniales. En palabras de la autora, “el juego como patrimonio cultural promueve conductas para que los individuos tomen los requerimientos sociales-culturales-políticos-económicos y favorece el resguardo de tradiciones y costumbres, consideradas bien patrimonial como parte de su identidad”. (Araya Góchez,2017: 122).

Desde esta perspectiva de legado cultural, el jugar también invita a ser pensado en su dimensión colectiva. Partiendo de la idea de patrimonio desarrollada por la Red de Patrimonio en construcción de la provincia de Santa Fe (Red PEC), podemos pensar en el patrimonio como un proceso creativo, dinámico y multidimensional en el cual una determinada comunidad “funde, protege, enriquece y proyecta su cultura.” (Red PEC, 2023:7).

Mirar el patrimonio al decir de Red PEC (2023) como un proceso en el cual las personas se involucran, participan e intervienen. Un proceso que moviliza el sentimiento de pertenecer y en el cual el espacio de encuentro se vuelve significativo. Este espacio significativo sucede en la interrelación de generaciones, vínculos familiares, relaciones entre vecinos e instituciones. Es en ese proceso de valoración que se alcanza el “estado de patrimonio”, un estado de “conciencia social” que deviene por sentirse parte de una historia.

Jugar es abordado entonces desde esta perspectiva de patrimonio en tanto que es “algo (físico, abstracto, intangible, cuantificable, o no) que se simboliza y se le asigna un valor y ese valor es designado dentro de un marco social, en un contexto histórico (tiempo) y en una localización (espacio)” (Red PEC,2023:8).

En síntesis, los conceptos jugar y patrimonio, no son pensados como compartimentos estancos, ni conceptos dados de antemano, sino como procesos creativos en donde la comunidad participa activamente del entramado y construcción de dichas categorías. Procesos que posicionan a los ciudadanos como actores y autores de aquello que eligen jugar y legar. En este sentido, ambos son un *espacio-tiempo* en donde practicar y ejercer autonomía.

“El juego comienza y en determinado momento se acaba. Termina el juego. Mientras se juega hay movimiento, un ir y venir, un cambio, una seriación, enlace y desenlace, pero esta delimitación temporal se junta directamente con otra característica notable. El juego cobra inmediatamente sólida estructura como forma cultural. Una vez que se ha jugado, permanece en el recuerdo como creación o como tesoro espiritual, es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento ya sea inmediatamente después de haber sido jugado o transcurrido un largo tiempo. Esta posibilidad de repetición del juego constituye una de sus propiedades esenciales”. (Huizinga, 2007: 23).

#### **b) Dimensión del niño como sujeto autónomo.**

En sintonía con el enfoque que abre la Convención de los Derechos del niño, Chokler (2020) expresa que el cambio de paradigma jurídico que resulta del reconocimiento del niño y la niña como sujetos de derecho, exige explicitar algunos de sus derechos fundamentales. Dentro de los cuales menciona:

- El derecho de ser y ser cuidados y comprendidos como personas enteras en cada etapa.
- El derecho a que el Estado y los adultos garanticen las condiciones y ámbitos para su crecimiento pleno, pudiendo de esta manera desplegar el conjunto de potencialidades que le

permitan adquirir sus competencias para ejercer progresivamente actitudes más autónomas. (Chokler, 2017: 34).

Es clave entonces a la hora de pensar las políticas públicas culturales para infancias, partir de la noción de autonomía como pieza fundamental que articula la infancia y su participación en el ámbito cultural. Como plantea Víctor Vich (2014) el estado es un actor imprescindible en la creación de nuevas narrativas para crear nuevos espacios de participación ciudadana, por lo cual es necesario retomar aquí, una de las preguntas que da inicio a este proyecto de intervención: ¿Cuál es la tarea como trabajadores y gestores de la cultura? Abordar la infancia desde la noción de sujeto autónomo a la hora de pensar políticas públicas culturales, invita a abrir nuevos senderos, a escribir nuevas narrativas.

Desempolvar. ¿Desculturizar la cultura? Desculturizar, desplegar, desmembrar, desorientar. Destronar. Desespectacular. Reorientar. Resignificar. Resonancias. Producir y ser producidos. Nuevos sentidos. Nuevas corporeidades. Nuevas vías para gestionar lo simbólico. La gestión cultural como el oficio del entre. Nuevos escenarios.

La cultura experiencial como ensayo de trayectorias propias que verdaderamente interpelen. Trayectorias que dejen más preguntas que certezas, que inviten a reinventarse abriendo caminos, cruzando orillas, navegando mares propios y desconocidos.

Descubrirse producido en el camino del producir. Deshilvanando de noche, tejiendo de día.<sup>9</sup>

¿Cómo escribir entonces nuevas narrativas para las infancias? Aparece aquí, como la punta de ovillo, la noción de territorio. No como un lugar dado de antemano, sino como una construcción colectiva de entramados y redes. Un entramado que acontece en el cuerpo. El cuerpo, al decir de Cruz Hernández (2020) se posiciona como lugar central para habitar y percibir el territorio.

---

<sup>9</sup> Extracto de propia autoría, redactado para el seminario Cultura y sociedad de la Especialización en Gestión Cultural.

El territorio como cuerpo es un espacio de interacción cotidiana, histórica, material y simbólica en disputa. Un bastión fundamental para su defensa es la voz, las prácticas de resistencia y las estrategias individuales y comunitarias (Cruz Hernández, 2020:57).

Un cuerpo que juega en un escenario que no es neutral. Y que, al jugar percibe su entorno, percibe y habita el territorio. Un cuerpo que, al jugar transforma y es transformado por el territorio. Autonomía y autoría. Infancias protagonistas y creadoras.

Ahora bien, partir del jugar como vía de despliegue de la autonomía y autoría, invita a pensar cuáles son los organizadores y marcos en los que se encuadra la práctica. ¿Cuáles son los acuerdos previos que funcionan como posibilitadores y habilitadores de una práctica que implica cierta libertad de acción en tanto que proceso creativo?

Aquí aparece la noción del *buen jugar* vinculada a la acción autónoma acompañada. Una praxis que se desarrolla en la interrelación con otros requiere de ciertos acuerdos previos que garanticen que el encuentro sea dentro de un marco de cuidado. Este ordenador es clave a la hora de pensar el entorno de juego autónomo, y en este sentido, son los adultos que acompañan y garantizan que ese entorno exista, los guardianes de dichos acuerdos previos.

Es decir, el *buen jugar* como ese marco de acuerdo previo, es lo que corporiza, da volumen, orden y forma a los espacio-tiempos de encuentros pensados desde la noción de acción autónoma acompañada. Estos acuerdos, implican pensar el encuentro, como plantea Arnaiz Sánchez (2001) desde principios espaciales, temporales, materiales y actitudinales.

La importancia de estos acuerdos y cumplimiento de estos principios, son clave como garantía de funcionamiento del dispositivo de juego y por tal, resulta imprescindible generar encuentros de reflexión- capacitación con los adultos responsables de propiciarlos. Una instancia para pensar la infancia de manera colectiva, abordando de manera interdisciplinaria e invitando a reflexionar sobre el lugar de la infancia dentro de la comunidad y el rol como adultos en dicho proceso.

Generar estos acuerdos, puede posicionarse como un factor clave a la hora de pensar otros territorios del jugar. Acuerdos que se van entramando, a través del mapeo, como una forma de crear algo nuevo. Mapear como proceso creativo, como una práctica que al decir de Risler (2013) permite atravesar fronteras para construir nuevos paradigmas de interpretación de la realidad. Mapear colectivamente los territorios del jugar invita a pensar no sólo en los espacios-tiempos, sino también en los acuerdos que permiten sostener y hacer rodar la noción de niños y niñas como sujetos autónomos dentro de esos espacios-tiempos.

**c) Dimensión del adulto como garante de las condiciones de autonomía.**

Desde el enfoque tradicional anterior a la Convención de los Derechos del Niño y la Niña, la infancia ha sido identificada por mucho tiempo como un proyecto. Es decir, pensados como seres moldeables, objetos pasivos de protección. Este paradigma, posiciona al adulto bajo la figura de experto, lo que supone una relación de subordinación.

Ahora bien, el reconocimiento de las capacidades de la infancia implica ubicar al niño como ciudadano y por tanto “abordar la relación niño-adulto desde otros valores. Se trata de reconocer sus derechos de participación a partir de sus capacidades, en un proceso de construcción de ciudadanía (...) con el acompañamiento de los otros y los adultos”. (OVC, 2019: 6).

El corrimiento de la figura del niño conlleva entonces un corrimiento del rol del adulto. Lo que le incumbe ahora al adulto para el desarrollo de la autonomía del niño es asegurar un entorno afectivo y material tal, que el niño desee, quiera querer explorarlo, conocerlo y dominarlo. Garantizar estas condiciones para la autonomía requiere de un adulto sensible, empático y comprometido con la experiencia de acompañar al niño a ser. (Chokler 2020).

Esta posición de acompañamiento, tal como plantea Frigerio (2018), invita al desafío de sostener una relación de igualdad en la asimetría de los lugares. Una relación que invita además a pensar nuevas relaciones entre las partes, a repensar que:

“Los oficios del lazo, los de acompañamiento se sostienen en ese entre. Entre transferencia y transmisión. Lo que se lleva a cabo entre tiempos, entre lugares metafóricos, entre grandes y chicos, sosteniendo entre mano lo humano”. (Frigerio, 2017: 58).

## Propuesta.

### **Jugar es nuestro patrimonio como idea semilla.**

Es importante mencionar aquí el devenir del proyecto en la actualidad. *Jugar es nuestro patrimonio. Senderos del buen jugar* inició como una idea semilla en el seminario de Gestión Patrimonial de la Especialización en Gestión Cultural. La pregunta ¿Puede el jugar ser una práctica patrimoniable? fue el disparador para comenzar a integrar las vivencias y experiencias previas con las lecturas del material bibliográfico dentro de la Especialización.

El devenir de los acontecimientos hizo que esa pregunta semilla, encontrase un terreno fértil donde ser sembrada y cultivada, un terreno para ser transformada en árbol, no un sólo árbol, sino muchos árboles. Para ser transformada en bosque. Ese terreno fértil es la Subsecretaría de Identidad y Territorio del Ministerio de Cultura de Santa Fe.

Tal como expresa Huergo (2007) la gestión es un juego de consensos, disensos y transformaciones que involucran a la institución y a todos sus integrantes. Puede verse como un modo de comprender y de hacer proyectos desde una perspectiva articulada.

La idea-semilla Jugar es nuestro patrimonio. Banco de juegos (mencionada en antecedentes) fue atravesando una serie de cambios y transformaciones al entrar en un proceso creativo interdisciplinario que convoca al equipo de trabajo a pensar colectivamente, aportando desde diferentes perspectivas y disciplinas y sosteniendo en distintos niveles de acuerdo a los roles y funciones de sus integrantes. Estas transformaciones son las que dan origen al nombre actual del proyecto *Jugar es nuestro patrimonio. Senderos del buen jugar*.

### **Jugar es nuestro patrimonio como proyecto de la Subsecretaría de Identidad y Territorio.**

Buscar con qué saberes de otros es complementario nuestro saber.

Luciano Rey

Subsecretario de Identidad y territorio.

A partir de la conexión establecida en el marco teórico de este trabajo, entre las nociones jugar y patrimonio en tanto que procesos creativos, se propuso el desafío de generar espacios de participación colectiva, que conecten las memorias de infancias de generaciones anteriores con las infancias que están siendo en el presente. Crear puentes para generar dispositivos capaces de garantizar el despliegue de la autonomía, la potencia creadora y la expresión de la singular identidad de las diversas infancias del territorio de la provincia de Santa Fe.

Organizado en tres dispositivos, *Senderos*, *Colección- mapeo* y *Jugar*, cada etapa es pieza fundamental para construir la conexión entre aquello que es movilizado y rescatado de las memorias (senderos), para una vez registrados y organizados (colección-mapeo) vuelva al escenario social a ponerse en marcha (Jugar).

El título del proyecto lleva el sello de sus ejes nodales Jugar y Patrimonio, siendo la palabra *nuestro*, el puente que las conecta, las integra. *Nuestro*, en sentido de nosotros, abre a la idea de participación ciudadana. Un nosotros que invita a la escucha y reflexión del jugar como una actividad que no es exclusiva de la infancia, sino como una práctica inherente a toda la humanidad y en tanto tal, portadora de la potencia necesaria para volver a entramar el tejido social. Un proyecto de participación colectiva.

“El vivir simplemente es una forma inferior de humanidad. El hombre en cuanto individualidad específicamente humana, dotado de espíritu con posibilidades de realizar los más altos valores, no vive, con-vive; es decir que en esta participación con otras vidas exige la existencia de lazos comunicativos que, a su vez, requieren y procuran medios e instrumentos de mayor comunicación.” (Cossettini, 1945: 17).

### **Dispositivo primero: Senderos del buen jugar.**

Un sendero es un camino que no ha sido trazado, sino que es la huella del paso de personas o animales. No es una ruta dada de antemano, sino una dirección que se visibiliza en el movimiento. Un camino que se abre con el andar.

Senderos del buen jugar, son todas las acciones que ponen en marcha la idea de jugar como praxis y patrimonio cultural. Son las propuestas que abren camino para hacer circular el juego.

Mover las memorias: (capacitaciones en espacios culturales) Un espacio-tiempo de ronda que convoca a los adultos a recuperar las memorias del jugar junto a otros y a asumir el compromiso de cuidarlas y hacerles lugar. Es un intercambio con los equipos de los espacios públicos que trabajan con infancias. Esta instancia es de vital importancia para explicar el proyecto de intervención, a fin de que pueda anclar territorialmente y ser sostenida a posteriori por la institución. Es además una instancia de creación de los marcos de acuerdos que sostienen los espacios-tiempos de juego.

Jugar la identidad. (Capacitaciones en museos) Espacio de intercambio y reflexión sobre las buenas prácticas lúdicas. Encuadre de la praxis. Jugar ayer y hoy. Juguetes. Objetos para jugar. Espacios para jugar. Tiempos del jugar. secuencias. momentos. ¿De qué hablamos cuando hablamos de buen jugar? Encuadres y acuerdos.



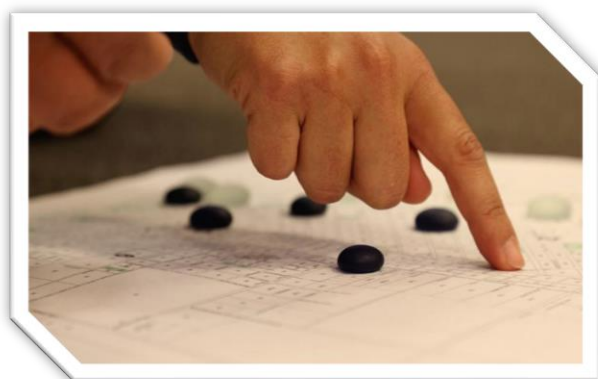
Mover las memorias en Venado Tuerto.

**Dispositivo dos: Colección y Mapeo del buen jugar.**

Esta instancia, procura la visibilización de las trayectorias que se recorren en la etapa anterior y el ordenamiento de las praxis lúdicas que son puestas en valor en dichos

encuentros. Es una instancia que sucede en paralelo y a posterior de cada encuentro. Puede posicionarse como ese “entre” que conecta un encuentro con el otro. Es la instancia del zurcido de la red de senderos.

Se propone aquí, realizar un mapeo de todo el recorrido en dos formatos: registro escrito como archivo-papel y registro audiovisual. Todo el material que surge de los encuentros se ordena para entrar al mapeo de jugar en la provincia de Santa Fe.



Mapeando memorias del jugar en Gálvez.

Para dar forma a esta instancia de mapeo, se partirá de las nociones de conexión y heterogeneidad en las que “cualquier punto del rizoma puede ser conectado con cualquier otro y debe serlo” y el principio de multiplicidad “Una multiplicidad no tiene ni sujeto ni objeto, sino únicamente determinaciones, tamaños, dimensiones” (Deleuze, Guattari, 2010:13). Una instancia que invita a reflexionar sobre el territorio desde una concepción dinámica y cambiante “en donde las fronteras, tanto las reales como las simbólicas, son continuamente alteradas y desbordadas”. (Risler, 2013: 8).



Mapeo del jugar en Venado Tuerto.

Por otro lado, y en miras de conectar con la instancia siguiente, en este “entre” se da forma a la colección del Jugar. Todo aquello que es rescatado y puesto en valor como praxis, comienza a ordenarse, categorizarse y materializarse para poder ser activado nuevamente.



Colección del Jugar en Villa Ana.

### Dispositivo tres: Jugar

Esta etapa consiste en iniciar la colectivización como puesta en valor de los diferentes tipos de juegos intercambiados y la puesta en circulación de los mismos a través de la organización de diversos eventos en donde se anclen y activen todas las memorias que fueron siendo recuperadas y materializadas a través de los dispositivos anteriormente mencionados.

En esta instancia, se convoca a todas las partes involucradas. Aquellas personas que formaron parte del proceso de recuperación de memorias y a las infancias que activan esas memorias a través del jugar. El jugar abordado como un espacio-tiempo mediado de acuerdos tónicos emocionales y afectivos; donde se privilegia la puesta del cuerpo y no la posesión de los objetos; donde hay asimetría, pero no jerarquías de poder (Lesbegueris 2020).

Aquí, se invita a los vecinos y vecinas de la localidad en la que ancla el dispositivo, a marcar en el mapa a través de una referencia gráfica, sus memorias del jugar en dicha localidad. Una vez marcada la referencia, se vuelca en un afiche colectivo, indicando a qué alude esa referencia.



Mapeo de memorias en Serodino.

Luego de legar sus memorias, los participantes son invitados a jugar con la Colección de Jugar. Dicha colección está formada por fichas con juegos y objetos previamente recuperados y legados, que invitan a desplegar el juego una vez más.



Dispositivo Jugar, activación de memorias legadas  
“avioncitos de papel”.

La impronta que marca la particularidad de los dispositivos propuestos por [Jugar es nuestro patrimonio. Senderos del buen jugar](#), es la de poder permear dentro de una estructura base, lo particular y singular de cada territorio en el que se despliegan. Tomar lo singular de cada lugar, lo que los habitantes traen como memorias de juegos, aquello que eligen colectivamente como legado, es lo que nutre y abona al objetivo de construir espacios de encuentros que sean verdaderos espacios de expresión de la subjetividades y diversidad cultural de Santa Fe.

## Marco institucional

*Jugar es nuestro patrimonio. Senderos del buen jugar* se ancla como programa de la Subsecretaría de Identidad y Territorio, dependiente del Ministerio de Cultura de Santa Fe. La estructura de dicho Ministerio se organiza en tres Secretarías:

- Secretaría de Desarrollos culturales
- Secretaría de Integración cultural
- Secretaría de Gestión Cultural

Dentro de la Secretaría de Gestión Cultural, funciona la Subsecretaría de Identidad y Territorio. La misma se divide en dos áreas: Patrimonio y Museos Provinciales.

El área patrimonial, tiene la misión de asistir a la Subsecretaría de Identidad y Territorio en la implementación de políticas públicas inclusivas. Su eje de gestión gira en torno a la relación del patrimonio cultural con el turismo, el ambiente, la memoria y la identidad. Asimismo, se propone “acompañar en la generación de escenarios de participación comunitaria y asignación de valor por parte de los actores involucrados en el patrimonio cultural, propiciando la construcción colectiva de conocimientos anclados en el territorio” (Ministerio de Cultura de Santa Fe, 2023:22)

Otro de los objetivos del área gira en torno a favorecer escenarios de participación comunitaria en los que los actores se involucren en los procesos de construcción del patrimonio. Así como también “rescatar y fortalecer la memoria colectiva, el reconocimiento de nuestra identidad cultural con su diversidad y el respeto por el pluralismo cultural y étnico.” (Ministerio de Cultura de Santa Fe, 2023:23).

Esta área es la que da origen e impulso al proyecto, articulando luego transversalmente con la Dirección de Museos Provinciales, dependiente de la misma subsecretaría y con otros programas ministeriales, como Vereditas, dependiente de la Dirección de Integración Territorial y Comunitaria, dentro de la Secretaría de Integración cultural.

Las articulaciones mencionadas permiten el anclaje en espacios públicos como museos, bibliotecas o espacios al aire libre dentro de la provincia de Santa Fe.

## Justificación.

Pensar acciones en el territorio, invita a trabajar con otros, con diversas realidades, con otras temporalidades, otras espacialidades y otros lenguajes. Invita a hacer y también a dejar hacer. A generar escenarios donde sean otros los que hagan. Un modo de producción que invita a ser partícipe de aquello que acontece.

Con la mira en la creación de nuevas narrativas que generen verdaderos espacios de participación ciudadana (Vich 2014) *Jugar es nuestro patrimonio. Senderos del buen jugar*, invita a pensar la noción de acción autónoma acompañada en tanto que gestores culturales, intentando abordar la gestión cultural de manera transversal, pensando la participación como “un dispositivo para la formación de nuevas redes que permitan mejorar el rol de la ciudadanía” (Vich, 2014:70). Este proyecto es en ese sentido, una invitación a pensar las acciones y mover las reflexiones no sólo en relación a la praxis del jugar, sino también en torno al gestionar como una praxis que invita a hacer mundos posibles con otros.

## Objetivos.

El reconocimiento del niño como sujeto de derecho y la puesta en valor de sus actos son la piedra fundacional desde la que se edifica este proyecto de intervención. Tomando esa premisa como punto de partida, el objetivo general que se plantea es posibilitar, potenciar y profundizar a través del jugar, la acción autónoma acompañada en el ámbito de participación sociocultural de la provincia de Santa Fe.

### Objetivos específicos:

- Generar marcos acuerdos que garanticen el buen funcionamiento de los espacios-tiempos del jugar.

- Implicar a los adultos que acompañan infancias, en la implementación de acciones que garanticen el derecho de participación infantil.
- Crear espacios de intercambio que permitan la participación colectiva.
- Establecer puentes intergeneracionales e intersociales de transmisión de las prácticas lúdicas entre la comunidad.
- Recuperar y poner en valor las buenas prácticas del jugar a través de la identificación, reflexión y reactivación de las mismas.
- Reflexionar acerca de los modos de gestionar en el territorio de manera colectiva.
- Generar redes de sostén de las prácticas comunitarias que puedan sostenerse en el tiempo.

## **Beneficiarios.**

Tal como ha sido desarrollado en la sección Marco teórico, abordar la infancia es un camino de doble dirección. Implica trabajar no sólo con infancias, sino para las infancias, es decir, con los adultos que las acompañan. Por tal motivo, los beneficiarios son por un lado, niños y niñas de la provincia de Santa Fe entre 0 a 12 años. Y, por otro lado, adultos que acompañan a esas infancias en el ámbito público-cultural.

## **Localización y cobertura.**

Pensar una propuesta que no solo ponga en valor los actos de las niñas y niños, sino que además habilite un espacio de escucha, trae el desafío de pensar para las infancias, teniendo en cuenta sus miradas y voces. Asumiendo ese desafío, se plantean dos instancias como plan de acción. Etapa piloto y Puesta en marcha.

Esta organización consiste en preparar una base para salir a diversos territorios a probar la propuesta, a fin de poder realizar ajustes y modificaciones en base a la vivencia, en base a

la escucha de las infancias y las personas que trabajan con y para ellas, para volver a poner, en una segunda etapa, los dispositivos en marcha con esa nueva información integrada. En este sentido, el retrabajo y registro en bitácora, se vuelve el eje nodal sobre el cual pensar un plan de acción que genere una posible trayectoria.

Pensar además la participación colectiva dentro de la Red de museos y espacios culturales de la provincia, invita a dejar un espacio en la programación de los trayectos para que sean los mismos museos y comunas los que requieran el dispositivo. Para poder generar esa instancia, es imprescindible dar a conocer la propuesta, por lo que se planifican las siguientes acciones, en miras a crear una cobertura que sea pulsada desde el mismo territorio santafesino.

Plan de acción para la implementación del proyecto.

Etapas Piloto:

Primer momento (Seis meses).

- Prueba piloto en museos provinciales de cercanía (capacitaciones).
- Prueba piloto en Programa Vereditas en la ciudad de Rosario. (dispositivo lúdico).
- Registro de la experiencia en la bitácora.

Segundo momento (Dos meses).

- Retrabajo y armado de dossier para presentación en “Voces que construyen identidad” Identidades, Memorias y Museos, encuentro regional de la Red Patrimonio en construcción.
- Presentación del proyecto en “Voces que construyen identidad”.

Tercer momento (Dos meses).

- Construcción del baúl de traslado del dispositivo y puesta a punto de los materiales y objetos de juego.
- Armado y ordenamiento de categorías de las memorias recopiladas en etapa anterior.
- Puesta a punto del sistema virtual de mapeo.

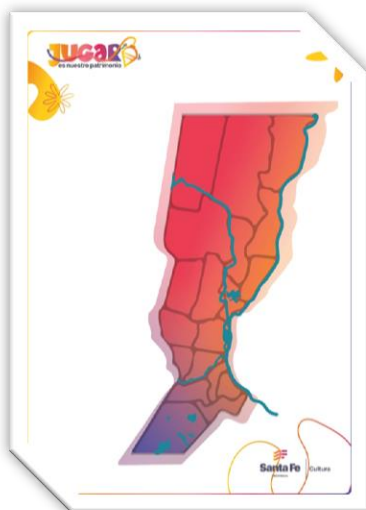


Bocetos del baúl de traslado del dispositivo Lúdico.

Etapa Puesta en Marcha.

Momento uno. (Dos meses).

- Capacitaciones para los coordinadores del dispositivo lúdico anclado en Vereditas.
- Recepción de pedidos de los museos y espacios educativos pertenecientes a la Red Patrimonio en construcción.
- Programación de la gira por eco Regiones: Región Paraná Mágico (naranja). Región Míticos bajos y montes submeridionales (violeta). Región Pampa de las lagunas y Tierras verdes (azul).



Mapa de las ecorregiones de Santa Fe.

Momento dos. (Seis meses).

- Gira por las ecorregiones con dispositivos Senderos y Jugar.

Momento tres. (Dos meses).

- Evaluación y retrabajo basado en el registro de la bitácora.
- Sistematización de la información a través del mapeo y colección.
- Presentación del mapeo y Colección Jugar en el encuentro regional de la Red de Patrimonio en construcción 2025.

## Estructura y recursos humanos.

Para llevar a cabo los dispositivos que propone el proyecto, se organizan las tareas, roles y funciones de la siguiente manera:

### a) **Dispositivo Senderos:**

El equipo de trabajo de la Subsecretaría de Identidad y Territorio entra en articulación con la institución que recibe en cada localidad. Esta institución articula localmente con otras para convocar al encuentro de capacitación e intercambio. Los recursos humanos considerados son:

- Cuatro capacitadores de la subsecretaría de Identidad y Territorio.
- Un coordinador local.
- Un camarógrafo.

**b) Dispositivo Colección y mapeo:**

Para dar orden y registro al contenido que surge de los encuentros en el territorio se realizan las siguientes acciones:

- El equipo de la Subsecretaría ordena la información recolectada y entra en articulación con el equipo de montaje de dispositivos del Ministerio de Cultura, para dar forma a los juegos recopilados a fin de que ingresen a la colección del Jugar.
- El mapeo se realiza en equipo al interior de la subsecretaría.

**c) Dispositivo Jugar:**

Para la activación del dispositivo en el territorio es necesario contar con:

- Un coordinador general
- Dos o más coordinadores del dispositivo.
- Un montajista.
- Un camarógrafo.

## Actividades y tareas.

**Dispositivo Senderos.**

Detalle de las tareas para la activación del dispositivo Senderos.

Preproducción	Capacitación	Retrabajo
---------------	--------------	-----------

<p>Tareas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Recepción de nota de pedido.</li> <li>● Entrar en articulación con el equipo local.</li> <li>● Envío de material escrito sobre la propuesta para ser utilizada en la difusión.</li> <li>● Recopilación de información sobre las organizaciones que participan de la capacitación.</li> <li>● Armado de guion de la capacitación.</li> <li>● Coordinación de traslado hacia el lugar.</li> <li>● Armado del listado de materiales necesarios.</li> </ul>	<p>Tareas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Ronda de presentación.</li> <li>● Realización de las dinámicas elegidas.</li> <li>● Mapeo de las memorias del jugar en el mapa de la comuna, ciudad.</li> <li>● Reflexión sobre lo trabajado. Armado del marco de acuerdo.</li> <li>● Preparación para la activación en la localidad: selección del día, hora, lugar.</li> <li>● Selección de los coordinadores y juegos.</li> </ul>	<p>Tareas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Ordenar y catalogar las memorias seleccionadas.</li> <li>● Escritura de la bitácora.</li> <li>● Ordenamiento en programa de la información.</li> </ul>
<p>Materiales.</p>	<p>Materiales.</p>	<p>Materiales.</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>● Mapa impreso de la comuna.</li> <li>● Afiches</li> <li>● Fibrones</li> <li>● Equipo sonido</li> <li>● Totoras</li> <li>● Gemas de vidrio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Cámara para registro fotográfico</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Uso del drive para descarga de fotos y escritura de bitácora.</li> </ul>
--	--	---

**Dispositivo Colección y Mapeo.**

<p>Colección Jugar</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Compra de materiales para armar los juegos recopilados.</li> <li>● Armado de las bolsitas activadoras que contienen los objetos o propuestas que fueron catalogadas en la etapa anterior.</li> </ul>	<p>Mapeo Jugar</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Ubicar las memorias en las diferentes regiones del mapa de la provincia de Santa Fe.</li> </ul>
--	---

--	--

### Dispositivo Jugar.

Tareas previas.

- Limpieza, chequeo de stock y orden de los objetos de juego.
- Limpieza de alfombras.
- Coordinación flete/traslado.

Tareas del día del evento.

- Montaje del dispositivo.
- Coordinación colección del jugar.
- Registro de las memorias que surgen.
- Invitación a jugar.
- Desmontaje.

### Presupuesto.

El presupuesto se calcula sobre la etapa Prueba piloto del proyecto, pudiendo reajustarse en la siguiente etapa de acuerdo a modificaciones que surjan dentro de los dispositivos.

Concepto	Monto por Unidad	Unidades	Monto Total
----------	---------------------	----------	----------------

<i>Bienes</i>			
Dispositivo de madera de guardado colección	300000		300.000
materiales mercería armado juegos (elásticos, cintas, botones)	50.000		50.000
Tiza para suelo	6.500	2	13.000
Telas para bolsas	50.000	2	100.000
Materiales librería para talleres 2x3m	50.000		50.000
Materiales varios para armado de objetos lúdicos	150.000		150.000
Celda cerrada para alfombra	50.000		50.000
Rollo de cuerina para alfombra.	50.000		50.000
Otros bienes			330.000
<b>Total bienes</b>	<b>1.093.000</b>		
<i>Servicios</i>			
Registro audiovisual	300.000	3	900.000
Gastos de Flete	20.000	3	60.000
Facilitadores para dispositivos	50.000	9	450.000
Carga y descarga, 2 personas	50.000	3	150.000
Otros gastos de producción (viáticos y otros)			340.000

<b>Total servicios</b>	<b>\$ 1.900.000</b>
<b>TOTAL PARCIAL</b>	<b>\$2.993.000</b>

## Evaluación.

El proceso de evaluación se basará en el alcance, calidad y participación de las partes involucradas.

- Alcance de la participación infantil: Se irá registrando mediante fichas, datos de la cantidad de niños y niñas participantes de cada encuentro.
- Alcance de la participación ciudadana: se realizará registro de las organizaciones e instituciones que se suman a la participación en cada evento.

Estos datos serán volcados en un documento que funcione como base de datos de las diferentes organizaciones en cada región de la provincia.

Para evaluar la calidad de la propuesta, se piensa en dos vías:

- El registro en la bitácora de la experiencia como una herramienta fundamental que acompaña el reflexionar a partir de la vivencia. Es una herramienta que permite de manera especular, ver y rever nuestra tarea como gestores y capacitadores.
- Reuniones con los equipos de las organizaciones con las que se articula en el territorio a fin de conversar sobre los procesos llevados a cabo.

Dada la importancia y preponderancia que adquiere dentro del proyecto el registro de Bitácora, como herramienta fundamental para articular la etapa de *Prueba piloto* y la etapa

de *Puesta en marcha*, se comparte a continuación a modo de anexo, algunos extractos de la bitácora desarrollada por el equipo de trabajo de la Subsecretaría de Identidad y Territorio.

Dichos extractos forman parte de la Etapa *Prueba piloto*, en la que se encuentra este proyecto de intervención, dentro de la dependencia Ministerial previamente mencionada.

## Anexo.

### Los primeros pasos del Jugar.

En marzo del 2024, iniciamos desde la Subsecretaría de Identidad y Territorio, una serie de intervenciones como pruebas iniciales de los diferentes dispositivos del proyecto. A lo largo de las diversas articulaciones que fuimos realizando con museos y comunas, los dispositivos se fueron moldeando y transformando. El desafío mayor que proponen sea quizás, adquirir la capacidad de anclar en el territorio en el que habita, tomando la forma de lo que ese territorio propone, sin que se diluya la identidad y lo propio del dispositivo.

Los extractos compartidos a continuación, intentan dar reflejo del proceso que implicó y sigue implicando, la puesta a punto y desarrollo de este proyecto de intervención dentro del marco institucional.

Bitácora. Registro de la experiencia.

Jugar es nuestro patrimonio cultural: territorio, legado e identidad.

El patrimonio nos remite al legado, a aquello que se transmite y también se resignifica de generación en generación.

¿Será que el jugar es de los primeros legados que recibimos?

Cuando comenzamos a articular el dispositivo Jugar es nuestro patrimonio en el territorio santafesino pudimos vivenciar y registrar cómo el paisaje que habitamos signa nuestras identidades. El sol de la siesta, las plantas del patio, la orilla del río, las ramas de un árbol, el barro, las semillas y el compartir con quienes nos rodean forman parte de las evocaciones. Jugar nos conecta con la infancia y aparece como memoria situada.

Cuando articulamos con colecciones en los museos de cada localidad los objetos también nos interpelan a imaginar otras interpretaciones. Las niñas y niños nos dicen que las cerámicas indígenas con formas de animales (zoomorfas) son juguetes.

¿a qué jugaban quienes habitaron estos paisajes hace miles de años?

Soledad Biasatti.

Dra. En Cs. Antropológicas

Trabajadora del área Patrimonio.

Dispositivo Senderos y Jugar.

**Lugar:** Villa Ana, Santa Fe.

**Fecha:** 23 de marzo de 10 a 12 h

**Espacialidad:** Esquina del viejo almacén

**Registrado por:** Paulina Hiba. Psicóloga-Psicomotricista. Trabajadora del área pedagógica.

Participantes:

Provenientes de Villa Ana y Reconquista, estas personas acudieron al encuentro en el marco de actividades de recuperación de la memoria organizado por la subsecretaría de Identidad y Territorio del Ministerio de Cultura de Santa Fe. Seis adultos conformaron el grupo y se dedicaron a recordar, transmitir y reflexionar sobre sus memorias de juegos. Cuatro niños y niñas de 1 a 6 años habitaron el espacio.

#### Descripción:

Se arma una ronda de adultos y a la mesa en la que están las bolsitas los niños se acercan y juegan. Prueban, les sorprenden los trompos. Exploran los objetos y cuentan de su vida diaria. Dibujan con tizas, saltan a la soga, se nota diferencia de edad y de experiencia en el salto.



Los adultos: Hablamos de mover las memorias sobre los juegos que jugaban de chicos, en la vereda, en la casa, en la escuela. El espíritu de la ronda es jovial y entusiasta, conversador, risueño.

Salió primero lo del *carocito*, con parecidos a lo que en Rosario o Reconquista se le conocía como la payana, pero esta versión se juega con el carocito del fruto del árbol de joboba. (recuerdan diferentes épocas en las que se jugaba: 1950, 1970, 1980, 1990 y 2000). Lo que más les gustaba era el desafío motriz que implicaba y la competencia que ponía en juego y que permitía invitar a jugar.

Al carocito se puede jugar solo, como práctica o entrenamiento, de a dos o ronda de a varios. Guillermo se puso a buscar varios ejemplos. Gladys también recuerda ese juego. En el registro lo donan juntos.



Reflexiones sobre el buen jugar.

Sobre la destreza, Ana (Villa Guillermina), aporta que el juego de la gomera (o el rulero) tiene algo muy interesante en el aspecto corporal del dominio, puntería, equilibrio, etc

Así y todo, el grupo decide que no quiere donar ese juego debido a que se trata de matar pájaros. Aparece la idea del buen jugar como una dimensión para conversar los modos, los sentidos y las implicancias de los juegos que nos reencontramos en este ejercicio compartido de recuperación. Así es que, por ejemplo, entre Elina y Ana, traen algunas ideas y experiencias sobre como poder repensar este juego sin perder el desafío de destreza, y quizás poder relacionarse de otra manera con los pájaros. (Avistaje de pájaros).

Dos experiencias en museos: Parque del Fuerte y Museo Marc.

**Lugar:** Parque del Fuerte, Puerto Gaboto, Santa Fe.

**Fecha:** 18 de abril de 10 a 12 h

**Espacialidad:** predio del parque del Fuerte. biblioteca, centro de interpretación y áreas verdes.

**Registrado por:** Paulina Hiba.

Participantes:

4 jóvenes Nadine, Dilan, Melani y Rocío, participantes del programa de residencias culturales, Matías director del espacio, soledad coordinadora del área, Enrique amigo visitante arqueólogo, Ornela y Paulina.

Dispositivo Senderos. Recuperar memorias y avioncitos de papel: Ronda en la biblioteca.

Para iniciar cada uno recibe una hoja donde escribir en forma de pequeño relato un juego que recuerden, sea del pasado o actual. También se puede dibujar.

Con esa hoja se pliega un avioncito, en este caso Dilan oficia de maestro constructor de aviones. Comparte un diseño que transmite avión de guerra, tiene detalles y prolijidad. El clima del grupo ya se siente con otra frecuencia a la actitud inicial de “formación”. Se comparten pliegues de papel, recuerdos, modelos de aviones y risas. Cuando están listos nos ponemos de pie y ocupando todo el espacio de la biblioteca lanzamos al vuelo al unísono los aviones (ese momento parece ya constituirse comoritual, como acción compartida identitaria).

Volvemos a la ronda donde invitamos a leer el recuerdo de otro, cada uno con un avión recogido del suelo, de otra persona.

(...)

Así aparecen: juegos de escondidas, de carreras en bicicletas, de construir con ladrillitos y casitas con muñecas pin y pon, de tapadita con almohadón en formato departamento, de árboles gomeros heridos, de juntadas de primos de cartas y bolitas, de jugar a la pesca en los festejos de cumpleaños, de búsquedas del tesoro.

**¿Dónde se esconde el jugar? Recorrida exploratoria por el predio.**

¿Cómo salir a buscar el jugar? ¿Dónde podemos encontrarlo? Arqueólogos salen a buscar piezas, saben lo que quieren encontrar, si lo encuentran tiene forma peso tamaño, color....  
¿y el jugar? ¿Qué formas puede tomar?

Con su cuaderno de bitácora y un visor salen en duplas a explorar el afuera buscando pistas del jugar. Nos encontramos en 20 minutos en el centro de interpretación.

¿Lo que salimos a buscar es algo que escondieron ustedes? -pregunta Nadine con expectación en los ojos.

(...)

Ronda en el centro de interpretación: puesta en común y reflexiones

Nos volvemos a encontrar en el museo, ya sólo con el grupo de residentes. Comentan sus hallazgos, recorridas y reflexiones. Ambas duplas se fueron hacia el sitio arqueológico.

Apenas salen de la biblioteca una rama en forma de horqueta lleva a pensar en la gomera. Las bolitas de siempre verde, o de paraíso. Elegir la rama. Otras bolitas y frutos emergen de la memoria. Los coquitos verdes que en verano explotan, las flores rojizas y amarillas que hacían de pajarito, al salir de la escuela.

(...)

#### **Ejercicio de “donar un juego”**

Luego de la puesta en común y los intercambios de reflexiones sobre las experiencias del jugar, las preguntas que lleva el propio dispositivo, y los interrogantes y propuestas que surgen de los residentes, les proponemos hacer juntos el ejercicio de donar un juego usando la grilla. ¿cómo elegirlo? ¿uno de los avioncitos? ¿uno de los encontrados en la recorrida? ¿puede ser otro? ¿uno de manos? ¿uno con flores? ¿el de la oca? ¿el pato ñato?

Así sucede en esta última instancia: parece que aparecen a borbotones los recuerdos del jugar y todos piden su lugar en el registro.

(...)

Quedan como donación las escondidas en la vereda, el juego de la oca, mesta.

Dispositivo Jugar. Experiencia de anclaje posterior a la capacitación.

**Lugar:** Museo marc

Fecha: 28 de abril 2024

Registrado por: Ornela Sabbatini.

Dentro del marco del Día de los Pueblos Originarios y luego de la capacitación con el dispositivo Senderos llevada a cabo junto a los residentes del Museo Marc, donde se

articuló con la colección de cerámica del museo, se realizó el anclaje del dispositivo Jugar en el que los residentes propusieron una actividad en la que se invitaba al público a explorar con arcilla recolectada de Puerto Gaboto.



Anclaje y activación de Jugar es nuestro patrimonio en el Museo Marc.

Traigo muchas preguntas al cierre de esta jornada en relación a la disposición espacial de esta propuesta. ¿Por qué distanciamos el barro del piso? ¿Es una necesidad técnica real para el mejor funcionamiento del dispositivo? ¿O es que nuestros cuerpos adultos están ya distanciados del suelo? Pruebo con una manta en el piso para ver qué sucede. Se acercan familias con niños pequeños. Los niños pequeños se acercan naturalmente, se sientan, se acuestan sobre la manta. Entran y salen del piso. Tocan la arcilla, le ponen hojas y ramitas que encuentran alrededor. Jugar con lo que hay en el entorno. Los adultos miran desde arriba. La manta queda en el parque, en la vereda de enfrente al museo. El tablón sobre la explanada, se proyecta y dispone a recibir esos cuerpos adultos que moldean la arcilla de pie.

Mapeo y colección de Jugar. Registro de experiencia.

Registrado por: Ornella Sabbatini.

Cuando tiramos del hilo de la memoria, los recuerdos del jugar en las infancias pasadas, vienen siempre impresos de sensaciones. Aromas, texturas, imágenes, sonidos. Vienen también impresos de lugares como el barrio, la canchita, el patio, los árboles. Vienen de la mano de personas; los vecinos, los primos, el chico de la vereda de enfrente.

Recuperar esas memorias es recuperar también esos espacios- tiempos en donde acontecían y esas sensaciones que nos producían.

¿Cuánto de todo eso puede entrar en una colección sobre el jugar? ¿Cuánto de todo eso entra en el mapa de una ciudad? Todo eso que recuperamos excede el plano, pero queda en el territorio del cuerpo, de todos los cuerpos que se entran en el territorio para hacerse presente y habitarlo.



Mapeo de las memorias del jugar en Gálvez. Agosto 2024.

### Sobre la colección Jugar

Fecha: Octubre 2024

Lugar: presentación del dispositivo en el encuentro Voces que construyen identidad, Coronda.

Registrado por: Ornella Sabbatini

El dispositivo sale a territorio y vuelve revuelto. Revuelto los materiales de juego, revueltas las ideas. Pensar el registro de todo lo que brota como información es pensar en sistematizar algo que siempre está cambiando. “Lo único sistemático es el cambio” dice Paulina como reflexión y nos reímos. ¿Cómo entra toda esa información en una ficha? ¿Cuál es la información que queremos rescatar? Ensayamos planillas a modo de tutti frutti, también probamos afiches sobre tablón, para dar lugar a los que no saben o no quieren escribir. La información en el afiche se entremezcla, dando lugar a una especie de donación colectiva de memorias. En las planillas de tutti frutti, es complejo manejar el tiempo, hace que el recorrido por el dispositivo se detenga ahí un tiempo mayor.

La invitación primera es ubicar en el mapa su memoria de juego. Luego, a ampliar ese registro en papel. ¿Podrá suceder en simultáneo? ¿Será necesario un registro de audio que acompañe la escritura? ¿O quizás un escriba que registre lo que escucha?

Este encuentro nos planteaba el desafío de pensar el dispositivo de intervención en territorio ante la ausencia de niños y niñas. ¿Cómo activar las memorias de la colección jugar sin niños? Fue la pregunta disparadora.

Luego de algunas charlas con el equipo convocamos a Alexis, actor de los que saben jugar e improvisar junto al público. Fuimos pensando acciones para que él pudiera coordinar el dispositivo invitando a los adultos a jugar.



Ludovico, el Juegomensor.

*Estar en un personaje da mayor libertad para jugar, juguemos a medir cuánto juego hay en el cuerpo de las personas, el personaje puede ser una especie de arqueólogo que anda en búsqueda del juego perdido. Es importante transmitir que la memoria que donan no queda quieta, que vuelve a la acción.* Entre esas charlas y pensamientos dimos nacimiento a Ludovico el Juegomensor, un personaje que, con metro y lupa en mano, sale a medir en los cuerpos y recuerdos de las personas, cuánto juego o capacidad de juego tienen. Mide también junto al mapa de la provincia, qué tan lejos están del último lugar en el que jugaron. Ludovico descubre charlando con la gente, que el juego también puede medirse en cantidad de diversión, en risas, sonrisas, en tiempos, cuántas horas o en cuántas siestas han sido jugadas.

Preguntas que cierran, preguntas que abren. ¿El juego puede medirse en tiempo compartido? ¿Será ese el valor que esconde el jugar? Ser con otros para ser nosotros. Hacer circular el juego, en ronda, de mano en mano, de generación en generación. Para reconocernos humanos y entramarnos a través de nuestras prácticas.

## Referencia bibliográfica.

Altamirano, C. (2008). *Términos críticos de sociología de la cultura*. Buenos Aires: Paidós.

Balparda, C. (2019). Nombrar los márgenes: la pedagogía urbana entre las políticas culturales y educativas. En *Espacio Urbano y Ciudades Educadoras. Cuadernillo de debate N.º 5*. Rosario: Sudamérica Impresos.

Bardet, M. (2013). *Pensar con mover. Un encuentro entre la filosofía y la danza*. Buenos Aires: Editorial Cactus.

Bardet, M. (2018). Saberes gestuales. Epistemologías, estéticas y políticas de un cuerpo danzante. *Enrahonar. An International Journal of Theoretical and Practical Reason*, 60.

Bayardo, R. (2009). Los gestores culturales: nuevos profesionales en el sector cultural. En *Revista Summa Humanitatis*, 3(1).

Bloj, C. (2015, abril). *Ciudades e infancia. Juego, participación y derechos culturales en Rosario (Argentina)*. Publicación de las Naciones Unidas.

Calmels, D. (2013). *Fugas. El fin del cuerpo en los comienzos del milenio*. Buenos Aires: Biblos.

Colectivo Miradas Críticas del Territorio desde el feminismo. (2017). *Mapeo del Cuerpo-territorio*. Ecuador.

Deligny, F. (2017). *Semilla de crápula. Consejos para los educadores que quieran cultivarla*. Buenos Aires: Editorial Cactus.

Deleuze, G., & Guattari, F. (2010). *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pretextos.

Espejo Ayca, E. (2023). *Uyway - Uywaña, Crianza Mutua para la Vida* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=rPC3l8KsZSI>

Lesbergueris, M. (2015). Las Lógicas de la Formación Profesional. En *Revista de Psicomotricidad*. <http://revistadepsicomotricidad.blogspot.com/2015/03/version-en-formato-pdf-por-mara.html>

Lesbergueris, M. (2014). *¡Niñas jugando! Ni tan quietas ni tan activas*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Biblos.

Mir, L., Machado, M., Chiponi, M., & Routier, E. (2016). La extensión como práctica política en contextos de encierro. Experiencia del colectivo de talleres culturales La Bemba del Sur. *Extensión en Red*, (7).

Montes, G. (2017). *La frontera indómita. En torno a la construcción y defensa del espacio poético*. México: Fondo de Cultura Económica.

Nancy, J. L. (2011). *58 indicios sobre el cuerpo*. Buenos Aires: La Cebra.

Palomero Pescador, M. (2010). El cuaderno de bitácora y la formación de los psicomotricistas. *REIFOP*, 13(4).

Parchuc, J. P. (2015). La universidad en la cárcel: teoría, debates, acciones. *Redes de Extensión*. Buenos Aires.

Pedernera, L. (2020, 5 de septiembre). Los adultos seguimos negando su lugar a los niños. *El Salto*. <https://www.elsaltodiario.com/infancia/luis-pedernera-comitederechos-infancia-entrevista-adultos-negando-lugar-ninos>

Piqué, M. L. (2013). Derecho a la vida. En *La convención Americana de Derechos Humanos y su proyección en el Derecho Argentino* (E. M. Alonso Regueira, Dir.). Buenos Aires: La Ley.

Restrepo, L. (2010). *El derecho a la ternura*. Bogotá: Virtualbox.

Rey, G. (2009). *Industrias culturales, creatividad y desarrollo*. Madrid: Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo.

## Bibliografía citada.

Araya Góchez, C. (2017). Perspectiva integral del juego como patrimonio cultural. *Revista Latinoamericana de Derechos Humanos*, 28(2).

Chokler, M. (2017). *La aventura dialógica de la infancia*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ediciones Cinco.

Calmels, D. (2018). *El juego corporal*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Paidós.

Carmona Ruiz, R. (2012). Juegos tradicionales, patrimonio cultural inmaterial de la humanidad. *EmásF, Revista Digital de Educación Física*, 3(15).

Cossettini, O. (1945). *La escuela viva*. Buenos Aires: Losada.

Cruz Hernández, D. (2020). Mujeres, cuerpos y territorios. Entre la defensa y la desposesión. En D. Cruz Hernández & I. Bayón Giménez (Eds.), *Cuerpos, territorios y feminismos*. México: Abya Yala.

Frigerio, G. (2018). *Trabajar en instituciones: los oficios del lazo*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Noveduc.

González, M. (2018). El paisaje de la ciudadanía en *Políticas de infancia*. <https://chiquigonzalez.com.ar/project/politicas-de-infancia-el-paisaje-dela-ciudadania-2/>

Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens*. España: Emecé.

Huergo, J. (2007). *Los Procesos de Gestión*. Documento. Universidad Pedagógica de la Provincia de Buenos Aires.

Langone (2022, 5 de septiembre). Plataforma Lavardén se quedó sin espacios infantiles. *La Capital*. <https://www.lacapital.com.ar/la-ciudad/plataforma-lavarden-se-queda-espacios-infantiles-n10008965.html>

Marotta, E. (2021). *La Guagua: jugar y poetizar el mundo*. Bahía Blanca: Praxis Grupo Editor.

Observatorio Vasco de la Cultura. (2019). *La infancia como público cultural*. Departamento de Cultura y Política Lingüística. Gobierno Vasco.

Planes, F. (2021). *Bitácora lúdica y viajera: “Una vuelta más”*. Paraná: Ana Editorial.

Red Patrimonio en Construcción. (2023). *Manual del Patrimonio en construcción. Patrimonio Cultural Santafesino*.

Risler, J. (2013). *Manual de mapeo colectivo. Recursos cartográficos críticos para procesos territoriales de creación colaborativa*. Buenos Aires: Tinta Limón.

Symonides, J. (2010). Derechos culturales: una categoría descuidada de derechos humanos. *Sala de Prensa*, 124. <http://www.saladeprensa.org/art952.htm>

UNESCO. (2021). *Tocatí, un programa compartido para la salvaguardia de los juegos y deportes tradicionales*. <https://ich.unesco.org/es/BSP/tocati-un-programa-compartido-para-la-salvaguardia-de-los-juegos-y-deportes-tradicionales-01709>

Vich, V. (2013). *Desculturizar la cultura. La gestión cultural como forma de acción política*. *Latin American Research Review*, 48(Special Issue).

## Normativas

Ley 12967. Promoción y Protección integral de niñas, niños y adolescentes

<https://www.santafe.gov.ar/index.php/web/content/download/71817/348359/file/LEY%20N%C3%91EZ%20provincial.pdf>

Ministerio de Cultura de Santa Fe (2023) Decreto N° 078. Estructura orgánico funcional de los niveles de conducción política del Ministerio de Cultura.

UNICEF Comité Español. (2006). Convención sobre los derechos del niño. UNICEF. <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>

Legislatura de la Provincia de Santa Fe. (2011). Ley N.º 12.967: Promoción y protección integral de los derechos de las niñas, niños y adolescentes. *Boletín Oficial de la República Argentina*, Santa Fe.