



## Memorias del primer seminario de promotores del juego, saberes que juegan





## Directorio

### PRESIDENTE

LIC. MAURICIO KURI GONZÁLEZ

### VICEPRESIDENTE

DRA. MARTHA ELENA SOTO OBREGÓN

### DIRECTOR GENERAL

DR. ENRIQUE RABELL GARCÍA

### SECRETARIO

LIC. RENÉ MARTÍNEZ FERNÁNDEZ

### DERECHOS DE AUTOR Y DERECHOS CONEXOS. Año 17, edición especial, junio 2026.

*Nthe* es una publicación cuatrimestral editada por el Consejo de Ciencia y Tecnología del Estado de Querétaro (CONCYTEQ): calle Luis Pasteur Sur núm. 36, col. Centro; CP 76000; tel. (442) 214 3685; [www.concyteq.edu.mx](http://www.concyteq.edu.mx); [nthe@concyteq.edu.mx](mailto:nthe@concyteq.edu.mx). Editor responsable: Felipe de Jesús Esperón Valenzuela. Reserva de derechos al uso exclusivo núm. 04-2018-111410321700-203; ISSN 2007-9079, ambos otorgados por el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Responsable de la última actualización de este número: Felipe de Jesús Esperón Valenzuela: calle Luis Pasteur Sur núm. 36, col. Centro; CP 76000. Fecha de última modificación: junio de 2026

*Nthe* ha sido aprobada para su inclusión en el Índice del Sistema Regional de Información en Línea para Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal (LATINDEX)

Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura del editor de la publicación.

Se autoriza la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes de la publicación siempre y cuando se cite la fuente.

EDICIÓN Y DISEÑO DE LA PUBLICACIÓN  
LIC. FELIPE DE JESÚS ESPERÓN VALENZUELA

*Nthe*, Publicación del Consejo de Ciencia y Tecnología del Estado de Querétaro:  
<http://nthe.mx/>

Luis Pasteur Sur núm. 36  
Col. Centro, CP 76000  
Tel. 52 (442) 214 3685 / 212 7266, ext. 105  
Querétaro, Qro., México

## Comité editorial

Regina Hernández Gama

Marisol Valverde Yáñez

Claudia Méndez Guido

Miriam Guadalupe Zepeda

María José Alonso Rivera

Georgina Mota Valtierra

## Comité organizador del Seminario de promotores del juego, saberes que juegan

### Coordinación general

Regina Hernández Gama

### Comité de logística

Mayra Karina Cándido Mireles

María José Alonso Rivera

Juan Bautista Hurtado Ramos

Dulce Karina Yáñez García

Ruizdael Razo Chávez

Fernando Yered Uribe Farfán

### Comité de finanzas

Ma. Teresa Castillo Uribe

### Comité de comunicación

José Luis Barajas Ereiva

Rodolfo Marroquín Mondragón



La revista electrónica *Nthe* es financiada en su totalidad por el Consejo de Ciencia y Tecnología del Estado de Querétaro en el marco del presupuesto autorizado el día 23 de diciembre de 2025. (Publicado en el periódico oficial del estado de Querétaro, La Sombra de Arteaga).

# Comentario Nthe

La presente edición especial de la Revista Nthe se convierte en un espacio de encuentro para reflexionar, compartir y reconocer el valor del juego como una herramienta profundamente humana, educativa, comunitaria y transformadora. Bajo el marco del Seminario de Promotores del Juego: Saberes que Juegan, esta publicación, coordinada por la Dra. Regina Hernández Gama, reúne experiencias, perspectivas y propuestas que muestran cómo el juego continúa siendo un lenguaje universal capaz de construir vínculos, fortalecer comunidades y abrir caminos hacia una convivencia más empática y participativa.

Agradecemos profundamente a las y los organizadores del seminario por impulsar un espacio de diálogo y formación que reconoce el juego no como un elemento accesorio, sino como una dimensión esencial del desarrollo social, emocional y cultural. Su compromiso permitió articular voces provenientes de distintos contextos y disciplinas, generando un intercambio enriquecedor de saberes y experiencias que hoy quedan plasmados en estas páginas.

En tiempos donde las dinámicas sociales suelen estar marcadas por la prisa, la fragmentación y el aislamiento, encuentros como este seminario adquieren una relevancia especial. Reflexionar sobre el juego implica también pensar en la paz, la inclusión, la creatividad, el aprendizaje colectivo y el derecho de niñas, niños, jóvenes y personas adultas a convivir en entornos más humanos. El juego, entendido como práctica social y pedagógica, favorece la escucha, la cooperación, la imaginación y la construcción de comunidad.

Esta edición integra dos artículos que abordan de manera profunda estas perspectivas: Educar para la paz a través del juego y Escuela como centro de una comunidad multigeneracional de juego, textos que invitan a reconsiderar el papel de los espacios educativos y comunitarios como escenarios vivos de interacción, participación y transformación social.

Asimismo, la revista reúne 19 resúmenes de experiencias, investigaciones y propuestas desarrolladas por participantes del seminario, así como 4 mesas de diálogo que permiten apreciar la diversidad de enfoques, metodologías y contextos desde los cuales se construyen actualmente las prácticas de promoción del juego. Cada aportación refleja la riqueza de un campo en constante crecimiento y la necesidad de seguir generando redes de colaboración entre docentes, promotores culturales, investigadores, instituciones y comunidades.

Con esta edición especial, Revista Nthe reafirma su compromiso con la difusión del conocimiento, las experiencias educativas y las iniciativas que promueven una sociedad más participativa, sensible y orientada al bienestar colectivo. Esperamos que estas páginas inspiren nuevas conversaciones, proyectos y acciones que continúen colocando al juego en el centro de la vida comunitaria y educativa.

Porque jugar también es aprender, construir, dialogar y transformar.

Dr. Enrique Rabell García  
Director General del Consejo de Ciencia y Tecnología del Estado de Querétaro

# Presentación

Esta edición especial de la revista *Nihe* reúne las memorias del Primer *Seminario de Promotores del Juego, Saberes que Juegan*, que se realizó el 18 y 19 de noviembre del 2025 en las instalaciones del Centro Educativo y Cultural del Estado Manuel Gómez Morin, en Querétaro, México. Este seminario adoptó al juego como su centro, la iniciativa de su organización corrió a cargo de la Redludo, a partir de experiencias sociales comunitarias. A principios de 2024 se conjuntaron 5 proyectos de intervención comunitaria en Querétaro, todos con enfoque común de trabajo con niños y niñas, y se conformó lo que denominamos Redludo, compuesta por: la *ludoteca comunitaria México Lindo* (Komuno), *educación inicial México Lindo* (CONAFE), *biblioteca móvil La semilla* de Purísima de Cubos, *Centro educativo ELIM* en Menchaca II y *Ludociencia* del CICATA unidad Querétaro del IPN.

El Seminario de promotores del juego, saberes que juegan convocó a estudiantes, docentes, investigadores, divulgadores de ciencia, profesionales de la salud, trabajo social, ludotecas públicas y privadas, así como asociaciones civiles a participar de este intercambio de forma gratuita con el financiamiento de la Secretaría de Investigación y Posgrado del Instituto Politécnico Nacional; así como del financiamiento del intercambio de expertos ludotecarios de México-Alemania vía Spielmobil e.V.

El objetivo de este evento fue generar redes de colaboración nacional e internacional para el desarrollo y replicación de proyectos sociales que tienen como centro el juego.

La Redludo ha reflexionado sobre la necesidad de buscar espacios de formación y colaboración para mejorar el trabajo que se realiza, como resultado de esta búsqueda se generó un intercambio de expertos de ludotecas México- Alemania desde el 2024, debido a este intercambio el seminario actual contó con la participación de expertos del juego de diferentes *Spielmobil* o ludotecas móviles en Alemania, que colaboraron en el seminario.

En el espíritu del *Seminario de promotores del juego, saberes que juegan* encontramos el diálogo, la colaboración y el intercambio para la construcción de redes de colaboración entre 117 personas que participaron como asistentes, 18 exponentes de carteles, 9 talleristas y 12 ponentes en mesas de diálogo, además de contar con 3 conferencistas. Cada persona en este evento desde conferencistas hasta asistentes contaba con un repertorio valioso de experiencias para compartir al respecto de sus proyectos ya desarrollados, en desarrollo o con un profundo interés en el tema.

Las conferencias magistrales brindaron un aspecto fundamental que apoyó la teoría respecto al juego y su importancia, además de proporcionar a los asistentes las experiencias de personas que han dedicado muchos años al juego y al trabajo en las ludotecas tanto en México como en Alemania.

La primera conferencia magistral estuvo a cargo de la Ludotecaria Mónica Juárez Soria, quien es directora de la empresa social *Jugar es Crecer Consultoría Lúdica, Ludotecas y Juego*. Mónica Juárez es una autoridad nacional en el tema de ludotecas y en la formación de ludotecarios a nivel nacional. La conferencia enfatizó al juego como un derecho humano fundamental, además de resaltar las innumerables ventajas y bondades del juego para el desarrollo infantil, entre otras: incrementa la confianza, ayuda al fortalecimiento de las habilidades físicas y mentales, facilita la solución de problemas, incrementa la creatividad, ejercita la toma de decisiones, enseña a resolver problemas, relaja, posibilita la socialización, entre muchas otras ventajas. En resumen, una niñez que juega estará más preparada ante las dificultades de la vida cotidiana. Además, realizó una descripción amplia de los diferentes tipos de ludotecas y enfatizó la relevancia de la labor de los ludotecarios.

La segunda conferencia magistral estuvo a cargo de Stefan Melulis, presidente de la Spielmobil e. V. en Alemania, quien profundizó en el juego como una experiencia de apropiación del mundo. Es jugando como el niño conoce su entorno. La importancia de llevar el juego a todos los niños se refleja en esta experiencia que lleva varias décadas en Alemania y que consiste en acercar el juego a los espacios en los que se encuentran los niños: las escuelas, los parques, los centros de refugiados y/o migrantes, con la idea fija de que todos los niños tienen el mismo derecho al juego libre. Las ludotecas móviles o Spielmobil se ajustan a las necesidades de las diferentes zonas en las que trabajan, ganando espacios públicos y/o adaptando el existente para que los niños puedan acceder fácilmente a ellas.

A lo largo del tiempo han desarrollado temáticas variadas como la salud, la creación de juegos de madera, el spielmobil climático, que aborda el tema del cambio climático, entre otros. El principal elemento es el ludotecario quien motiva el juego, crea las condiciones, el marco y genera un ambiente estimulante. En ambas conferencias pudimos adentrarnos en la importancia del juego libre y de la guía apropiada de ludotecarios para lograr los objetivos más importantes en las intervenciones de juego.

La tercera conferencia del evento estuvo a cargo de la Maestra en Tecnología Avanzada Edith Muñoz Olin, quien actualmente ocupa el cargo de Subdirectora en Innovación Tecnológica en el CICATA Querétaro. En su conferencia se planteó la importancia del Instituto Politécnico Nacional que está en 2026 cumpliendo 90 años de llevar su lema “La técnica al Servicio de la Patria” a las diferentes regiones y realidades de nuestro país. Edith enfatizó que la comunicación de la ciencia, que también emplea elementos lúdicos permite no sólo comunicar los logros científicos y tecnológicos del IPN, sino que inspira a las nuevas generaciones a ver la ciencia y la tecnología no como algo ajeno, sino como una carrera viable y emocionante. Además, la comunicación de la ciencia genera un gran impacto social, ya que una sociedad con cultura científica está mejor equipada para tomar decisiones informadas sobre temas cruciales como la salud, la energía o el medio ambiente. A través de un círculo virtuoso la investigación y tecnología surgida en el IPN es comunicada eficientemente y logra tener un impacto social que se convierte en el desarrollo que promueve un mayor crecimiento científico y tecnológico.


Las temáticas principales de este seminario se agruparon en 4 mesas de diálogo. En la primera mesa se habló de “la lectura, la ciencia y el juego”. En dicho espacio se reflexionó sobre el juego y su relación con la lectura y la ciencia a partir de los procesos de creación surgidos de la imaginación y la libertad lúdica a partir de la lengua oral y escrita. La lectura se convierte en un ejercicio de apropiación de historias y palabras que ayudan a explicar el mundo que los niños van conociendo y experimentando. Mientras que la divulgación de la ciencia fomenta la curiosidad innata y promueve un desarrollo del pensamiento crítico. Cada aspecto de la curiosidad es motivado por el juego permitiendo la apropiación de la ciencia, la tecnología y la lectura para tener infancias curiosas y felices.

En la segunda mesa se abordó el tema de la formación de profesionales para el juego. En este encuentro de expertos relacionados con el aprendizaje en ámbitos tanto escolares como institucionales se compartieron experiencias diversas de formación de ludotecarios y facilitadores del juego, como el curso de Ocio y Recreación o el Diplomado en aprendizaje a través de juegos dirigidos, ambos de la Universidad Autónoma de Querétaro. También se abordó la formación de ludotecarios hospitalarios que está en curso con el apoyo de la empresa social *Jugar es Crecer Consultoría Lúdica, Ludotecas y Juego*.

En la tercera mesa se abordó el género con la herramienta del juego en la intervención social en comunidades. Se explicó como la actividad lúdica facilita y permite un ambiente de respeto e inclusión ante el abordaje de varias temáticas en las comunidades, al tiempo que facilita la reflexión lejos de los juicios y los estereotipos. Se mostró como diferentes juegos interactivos, de cartas o juegos de mesa pueden ejemplificar las desigualdades, crear redes de colaboración, alimentar la sororidad y motivar a las personas a seguir aprendiendo.

La cuarta mesa abordó el tema de los ambientes preparados para el juego. En esta mesa la reflexión giró en torno al espacio entendido no sólo en su sentido físico, sino simbólico, como lugar del encuentro común para el juego por lo que ha de ser preparado, creado y recreado continuamente por quienes participan en él. Además, se enfatizó que los facilitadores de juego son la parte más importante de los ambientes preparados para el juego.

En los talleres de juego se incluyeron juegos de cooperación, juegos de grupo sin palabras, el forcejeo o juego de contacto corporal, así como el juego caótico. En ellos los participantes tuvieron la oportunidad de usar y poner el cuerpo como instrumento del juego, teniendo distintas experiencias lúdicas, conociendo la metodología de cada juego, su aplicación y adaptación a diferentes entornos. Como sabemos, jugar genera recuerdos vinculados a las emociones que contribuyen a un aprendizaje significativo, por ello lo vivido perdurará por mucho más tiempo. Para estos talleres tuvimos la valiosa colaboración de profesionales del juego de Spielmobile e.V. Alemania. Los talleres fueron impartidos por Jana Lüpke, Chris Schäfer, Anna Plath, Stefan Melulis, Saúl Castaneda, Astrid Dulich, Lena Brechtelsbauer, Constanze Boldt y Thurid Blohm; quienes nos compartieron de su vasta experiencia en campo, algunos detalles relevantes, técnicas e ideas de una forma amable, generosa y divertida.



Finalmente, en este evento se presentaron carteles de proyectos desarrollados o en desarrollo que emplean el juego para sus intervenciones. En los carteles expuestos encontramos variadas aplicaciones del juego en contextos que van desde hospitales, parques, ludotecas móviles, ludotecas comunitarias, bibliotecas móviles, salas de lectura, hasta campos de refugiados. Las temáticas abordan desde la carpintería, la construcción de la paz, la promoción de la lectura, hasta la divulgación científica. Cada cartel representó proyectos que cuentan con experiencia en sus ámbitos muy particulares, el diálogo uno a uno entre expositores y los asistentes al evento brindó la posibilidad de acercarse y aprender de primera mano de los actores que han creado, desarrollado y trabajado en cada proyecto, tanto en México como en Alemania.

De esta forma este primer *Seminario de promotores del juego, saberes que juegan*, se establece como un primer esfuerzo en la región para formar redes de colaboración entre proyectos regionales e incluso internacionales que usan el juego para promover un desarrollo comunitario, construir tejido social e impulsar el desarrollo físico, mental y emocional de las infancias, adolescencias y grupos de adultos en nuestra sociedad.



## ÍNDICE

### Artículos

#### **Educar para la paz a través del juego**

Fabiola García Martínez  
Facultad de Psicología y Educación  
Universidad Autónoma de Querétaro

#### **Escuela como centro de una comunidad multigeneracional de juego**

Greta Lukoseviciute  
Eduardo Lugo  
Facultad de Arquitectura  
Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

### Resúmenes

#### **De la necesidad de lo lúdico en la formación docente**

Mayra Araceli Nieves Chávez  
Universidad Autónoma de Querétaro

#### **Juego: Apropiación del mundo**

Stefan Melulis  
Spielmobile e.V.

#### **Spielmobil Sindelfingen**

Chris Schäfer

#### **Cómo los niños entran en el flujo**

Carsten Reinhard  
Ludoteca "ein schöner Ort"

#### **Ludociencia**

Regina Hernández Gama  
Centro de Investigación en Ciencia Aplicada y Tecnología Avanzada, Instituto Politécnico Nacional

#### **Spielwagen 1035 e.V.**

Saúl Castañeda  
Astrid Dulich

#### **Ludoteca Infantil Comunitaria México Lindo**

Marisol Valverde Yáñez  
José Luis Barajas Ereiva

#### **PlayingPeas e.V. — Asociación para la promoción de la pedagogía móvil lúdica**

Anna Plath  
Playing Peas e.V.

#### **Por el derecho de los niños al juego y al movimiento**

Thurid Blohm  
SpielTiger e.V.

#### **Espacios educativos móviles en el espacio público. La ludoteca Spielmobilprojekt de la asociación Kindervereinigung Leipzig e.V.**

Jana Lüpke  
Kindervereinigung Leipzig e.V.

#### **Acariciando con palabras, lectura y juego con pacientes oncológicos y sus cuidadores**

Hannia Miroslava Soto Hernández  
Martha Beatriz Soto Martínez  
María Rosalba Montiel Gutiérrez  
La Biblioteca Infantil Universitaria (BIUAQ)

#### **La Semilla Biblioteca Móvil**

María José Alonso Rivera  
Maximiliano Iglesias Samaia

#### **Cantar, jugar y leer con y para la primera infancia**

Nayeli Mendoza Frias  
Juana Isabel Flores Acosta  
Martha Beatriz Soto Martínez  
Biblioteca Infantil de la UAQ (BIUAQ)

#### **Rezago educativo y la importancia del juego: un modelo funcional para la vida**

Dulce Karina Yáñez García

#### **Sala de lectura de la UPN Querétaro. Experiencias de participación creativa en torno a la cultura escrita**

Miriam Gpe. Zepeda González

1

7

14

15

16

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

30

---

## ÍNDICE

---

**Jóvenes jugando en una ciudad  
antigua. El Spielbus en Ratisbona  
(Alemania)**

Constanze Boldt

32

**Toco Madera: La Carpintería  
Social como estrategia educativa y  
comunitaria en contextos  
vulnerables**

Ruizdael Razo Chávez

33

**Escuela que juega – comunidad que  
cuida: del aula al territorio lúdico  
multigeneracional**

Greta Lukoseviciute

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla  
(BUAP)

34

### Mesas de Diálogo

**Mesa 1 - La lectura, la ciencia y el  
juego**

35

**Mesa 2 - Formación de  
profesionales para el juego**

43

**Mesa 3 - El género y el juego en la  
intervención social en comunidades**

49

**Mesa 4 - Ambientes preparados  
para el juego**

55

# Educar para la paz a través del juego

Fabiola García Martínez

Facultad de Psicología y Educación, Universidad Autónoma de Querétaro.

Correo electrónico [fabiola.garciam@uaq.mx](mailto:fabiola.garciam@uaq.mx)

## Resumen

Los estudiantes que ingresan a la educación superior enfrentan cada día desafíos mayores en el proceso de su formación, con niveles de exigencia cada vez más altos por las demandas laborales. Aunado a esto, los estudiantes están creciendo en una sociedad globalizada y tecnificada y, por ello, requieren desarrollar distintas capacidades cognitivas que resulta imprescindible comprender y atender. Sumado a los cambios y exigencias sociales, nos encontramos en una realidad en la que la educación para la convivencia se ha convertido en elemento central para los procesos de construcción de paz. Esta realidad ha obligado a los docentes a reconfigurar sus estrategias de enseñanza y aprendizaje, lo que conlleva a buscar transformar los enfoques didácticos.

Educar a través del juego es una apuesta formativa para transformar realidades sumando a acciones para la construcción de una cultura de paz. En este sentido, el presente documento tiene como objetivo argumentar los motivos que convocan a la formación de profesionales para el juego, considerando el juego una herramienta clave para el desarrollo de capacidades humanas y para la transformación hacia una cultura de paz. Es una invitación a la reflexión acerca de la importancia de implementar acciones colectivas en las potencialidades de la educación superior para promover la sana convivencia, siendo necesario (indispensable y urgente) en un mundo que demanda cada vez más la formación de ciudadanas y ciudadanos responsables y comprometidos con la construcción de contextos sociales pacíficos.

**Palabras clave:** profesionalización, educación, juego, paz, cultura.

## Abstract

Students entering higher education face increasingly greater challenges in their educational process, with ever-higher levels of demand due to the demands of the job market. Furthermore, students are growing up in a globalized and technologically advanced society and, therefore, need to develop diverse cognitive abilities that are essential to understand and address. Added to these social changes and demands, we find ourselves in a reality where education for coexistence has become a central element in peacebuilding processes. This reality has compelled educators to reconfigure their teaching and learning strategies, leading to a transformation of didactic approaches.

Educating through play is a formative approach to transforming realities by contributing to actions that build a culture of peace. In this sense, this document aims to argue the reasons for training professionals in play, considering play a key tool for developing human capacities and for the transformation towards a culture of peace. It is an invitation to reflect on the importance of implementing collective actions in the potential of higher education to promote healthy coexistence, being necessary (indispensable and urgent) in a world that increasingly demands the formation of responsible citizens committed to the construction of peaceful social contexts.

**Keywords:** professionalization, education, play, peace, culture.

## Introducción

La formación de profesionales para el juego hace referencia a abrir espacios de educación superior que fomenten de manera consciente jugar, reconociendo la riqueza de esta práctica y sus múltiples potencialidades, entre ellas, el poder generar creativamente nuevas ideas, conceptos y/o comportamientos orientados a la educación para la paz. Esto implica, una intencionalidad de promover una formación dirigida a desarrollar un pensamiento original creando proyectos para fortalecer una cultura de paz desde el juego, la innovación e imaginación, orientando a que prevalezca siempre el respeto por todas las vidas, la solidaridad, la generosidad, el entendimiento, la comprensión, la preservación ambiental y el rechazo a la violencia.

Se trata de crear programas académicos dispuestos a la profesionalización en y para el juego promoviendo un bienestar colectivo. Esto hace referencia a reforzar el tejido social, según el cual el ser humano ya no es un ente aislado, sino que forma parte de un entorno en el que es imprescindible el intercambio y la convivencia entre personas con distintas percepciones de la vida. El juego conlleva a desarrollar un pensamiento creativo que pueda incidir en el fortalecimiento de una cultura de paz al movilizar un esfuerzo por modificar mentalidades y actitudes con ánimo de promover la paz.

La educación para el juego y paz busca fomentar las disposiciones y actitudes necesarias para emprender acciones transformadoras para el cambio pacífico. La educación para la paz está particularmente orientada al futuro y prepara a los estudiantes para imaginar y construir realidades sin violencia.

## Fundamentación para la promoción de formación de profesionales para el juego y la paz

La educación superior enfrenta un conjunto de desafíos que la posicionan en un estado de transformación y adaptación constantes, Monereo y Monte (2011) sostienen que el perfil de los

estudiantes ha cambiado y los alumnos ya no se enganchan tan fácilmente con los discursos pedagógicos tradicionales de siempre. Sumado a los cambios y exigencias sociales, nos encontramos en una realidad en la que la educación para la convivencia se ha convertido en elemento central para los procesos de construcción de paz. Jenkins (2019) afirma que la educación para la paz es educación sobre la paz y para ella. Es decir, un campo académico de investigación y práctica de enseñanza y aprendizaje, orientados hacia y para la eliminación de todas las formas de violencia y el establecimiento de una cultura de paz. La educación para la paz tiene su origen en respuestas a crisis sociales, políticas y ecológicas en evolución y preocupaciones de violencia e injusticia.

Educación para la paz a través del juego es una afirmación que orienta hacia la preparación y el cultivo de estudiantes con conocimientos, habilidades y capacidades para buscar la paz y responder de manera no violenta al conflicto. También se ocupa de nutrir los recursos morales y éticos internos que son esenciales para la acción de paz externa.

En este sentido, hoy se hace necesario que el profesor disponga de metodologías activas para estimular el aprendizaje. El profesor debe realizar una reflexión sobre sus propias metodologías como docente para superar e interesarse por el proceso de enseñanza del alumno (Ferrés, 2014). La revisión de los materiales revela que el papel del docente tiende hacia la multiplicidad de funciones. Su papel como planificador, orientador y evaluador de las asignaturas ya no es suficiente para emocionar y conectar con las nuevas generaciones (Aguaded, 1996). De hecho, uno de sus cometidos radica en readaptarse a los nuevos públicos. En esta misma línea, Ferrés (2008) define el rol del educador como un mediador en el proceso de aprendizaje reflexivo.

El espacio y condiciones de las instituciones educativas favorecen el proceso de desarrollo de acciones encaminadas a una cultura de paz. Aunque existen diferentes formas de caracterizar el contexto de aula, Kelly et al. (2000) propone una perspectiva sistémica y relacional, que se basa en el ambiente

generado en el aula como resultado de su estructura social; es decir, del patrón de interacciones interpersonales que se dan entre los miembros que conforman el grupo social del aula. Para un análisis formativo, se identifica la ventaja de que el aula es uno de los escenarios más privilegiados porque concentra a los estudiantes en un mismo espacio durante tiempos considerables y permite un alto grado de influencia del docente en su proceso formativo. El contexto de aula, además, está integrado por dimensiones específicas que se articulan cotidianamente. Dentro de estas, se encuentran la estructura social de aula y, de manera particular, las normas sociales del grupo. Esto favorece la posibilidad de llevar a cabo una intervención educativa basada en juegos, que tenga como faro contribuir a la construcción de un contexto de aula favorable para la convivencia y cultura de paz.

De acuerdo con Delors (1996), los fines fundamentales de la educación se pueden sintetizar en aprender a ser y estar; aprender a pensar y comprender; aprender a hacer y a sentirse útil; y aprender a relacionarse con los demás. La convivencia escolar atiende al último de ellos, y se entiende como la acción de vivir en compañía de otras personas en el contexto escolar de manera pacífica y armónica. Las teorías e investigaciones sobre el aprendizaje humano han mostrado que, en contraposición a modelos pedagógicos tradicionales que centran los procesos de aprendizaje en la transmisión del conocimiento por parte del profesor a los alumnos, los seres humanos en realidad construimos conocimiento de maneras más activas.

En educación, el uso de juegos promueve tanto la autonomía del estudiante como la colaboración al involucrar a los estudiantes en la resolución activa de problemas dentro de la dinámica de los juegos. Además, los juegos pueden adaptarse a distintos niveles de formación y objetivos de aprendizaje. Siguiendo con este análisis, los juegos son un medio poderoso para desarrollar aprendizajes porque proveen oportunidades de aprendizaje situado, de transferencia de los aprendizajes, de andamiaje, y de evaluación y retroalimentación permanentes sobre el

desempeño del jugador (Plass, Homer y Kinzer, 2015).

Los juegos proponen al jugador retos que debe resolver de manera auténtica, no solo con sus conocimientos, sino integrando habilidades cognitivas, emocionales, comunicativas, sociales, etcétera (Hamari et al., 2016). Además, los juegos ofrecen retroalimentación permanente al jugador acerca de la efectividad de sus decisiones y de su nivel de progreso para alcanzar sus metas, lo que permite utilizar el error como fuente de información para insistir e iterar en sus intentos y mejorar su desempeño. Asimismo, en los juegos grupales, en especial, en los cooperativos, se requiere una interacción permanente con otro u otros jugadores, lo que les permite a los participantes aprender colaborativamente de la observación de sus compañeros, del análisis de sus estrategias y del diálogo (Romero et al., 2012).

Además, los juegos proponen una narrativa que les da sentido a las acciones de los participantes. Incluso en los casos en que se plantean escenarios fantásticos, un juego puede proponer objetivos que requieren desempeños auténticos de los jugadores y que se pueden conectar con retos de la vida real. Dicha posibilidad muestra que estrategias pedagógicas basadas en juegos tienen un gran potencial para desarrollar conocimientos, habilidades y actitudes en los estudiantes.

Es importante mencionar que la efectividad de la implementación del juego en el ámbito educativo depende de diferentes elementos, algunos de ellos se enlistan a continuación:

- Una elección cuidadosa del diseño o uso de juego y una implementación adecuada acorde a los objetivos de la actividad.
- El objetivo debe ser claro y fácil de entender para que todos los estudiantes sepan hacia dónde dirigir sus acciones.
- Conocimiento de las reglas para todos los participantes. La claridad de las reglas facilita el entendimiento de la dinámica, da sentido y coherencia a las acciones y potencia la dinámica de jugar.

- El nivel de dificultad debe ser adecuado para el nivel de habilidad de los estudiantes. Si el juego es demasiado fácil, puede resultar aburrido, mientras que, si es demasiado difícil, puede ser desmotivador y frustrante.
- La cooperación y la competición son elementos presentes en un juego. La cooperación fomenta el trabajo en equipo y la habilidad para compartir y colaborar, mientras que la competición fomenta la aplicación de las propias destrezas y habilidades para ser competente, y en caso de ser necesario por la dinámica del juego, competir de manera justa y respetuosa.
- Control del entusiasmo, evitando la desorganización.
- Evitar riesgos y peligros innecesarios.
- El rol del docente o líder de juego debe ser coordinar, organizar, motivar, participar, observar y evaluar. Estas funciones no deben restar al grupo la capacidad de responsabilizarse de la planificación, ejecución y valoración de sus propias actividades.

La utilización de los juegos trasciende el enfoque exclusivamente lúdico para adentrarse cada vez más en el terreno educativo. Según Palmer y Petroski (2016), la naturaleza social y activa de los juegos, enmarcada en la solución de problemas, respalda las bases teóricas del aprendizaje constructivista. En este sentido, Johnson (2018) subraya el potencial de estos juegos como entornos inmersivos de aprendizaje, donde se estimulan la cooperación y la automotivación para analizar, interpretar y resolver problemáticas.

Según Moreira (2012), el juego en el ámbito educativo promueve el aprendizaje desde tres enfoques:

1. El aprendizaje autónomo, el cual orienta la capacidad del estudiante para autodirigirse y aprender por sí mismo sin depender permanentemente del docente (Mera, 2010).
2. El aprendizaje colaborativo o cooperativo, según Arias et al. (2005), es el que busca la interdependencia positiva, el trabajo en equipo, una interacción promotora cara a cara que fomente el aprendizaje y el éxito de cada uno de los participantes, la

responsabilidad individual, el compromiso, el empleo adecuado de actitudes y habilidades interpersonales y de grupos pequeños, y la búsqueda, organización y procesamiento de información en grupo.

3. El aprendizaje significativo es progresivo y se construye a partir del marco conceptual de la persona que aprende, el cual relaciona los conocimientos previos con ideas sustanciales y no arbitrarias (Ausubel, 2024; Moreira, 2012).

Dentro de los principales resultados que se observan en el aula al implementar dinámicas de juegos, es que se evidencian cambios positivos en la prosocialidad y trabajo en equipo después de la aplicación del juego. Los estudiantes construyen conocimiento de forma más profunda al interactuar y colaborar con sus pares, en lo que se podría denominar aprendizaje colaborativo. Se observa una mejoría en la escucha activa, la solución constructiva de conflictos, la participación democrática en la toma de decisiones, el empoderamiento, el pensamiento crítico y la asertividad. Además, el juego da la posibilidad de que los estudiantes puedan expresar opiniones y manifestarse, elementos claves de la convivencia.

Por lo que se refiere a la convivencia, esta tiene que ver con la capacidad de las personas de establecer relaciones sociales y humanas de calidad, fundamentadas en la tolerancia y en el respeto a los demás (Men, 2011). Esa calidad de las relaciones individuales y sociales se define no solo desde referentes éticos, sociales y normativos, sino también desde competencias, habilidades y capacidades de los individuos para interactuar constructivamente. En otras palabras, la convivencia es entendida como el entramado de relaciones que implica establecer procesos de comunicación que favorezcan el desarrollo de las competencias ciudadanas, necesarias para vivir armónicamente con el otro y con los otros.

Plass, Homer y Kizner (2015), señalan que la experiencia de intervención e investigación del potencial pedagógico de los juegos demuestran que implementar actividades lúdicas en el aula permite generar procesos de retroalimentación constante a los estudiantes, teniendo como horizonte cotidiano la posibilidad de actuar, evaluar, corregir errores de

manera colectiva y persistir en la consecución de las metas trazadas. De allí que sea clave comprender estas estrategias como una oportunidad a través de la cual se ponen en práctica las competencias mediante los retos que deben resolver de manera auténtica los participantes.

## Conclusiones

La estrategia de incorporar la dinámica de juegos en la formación académica universitaria resulta efectiva para fortalecer la motivación, el compromiso estudiantil y el desarrollo de habilidades del pensamiento, entre otras habilidades, destacando que el juego facilita la integración social y promueve la formación de vínculos duraderos, fomentando la participación y el aprendizaje. El juego en el aula facilita la oportunidad de desarrollar iniciativas de la educación para la paz y la sana convivencia, particularmente dentro de las propuestas que persiguen generar aprendizajes en los estudiantes para que se relacionen armónica y pacíficamente con los demás generando reflexiones y cambios en sus prácticas de cooperación mutua y trabajo en equipo.

A través del juego se puede promover acciones que propicien ambientes educativos favorables para el aprendizaje efectivo, la convivencia pacífica e inclusiva de la comunidad y la formación integral del individuo, basadas en el respeto. El juego es constructor de una identidad cultural lo que sustenta la formación de profesionales para el juego y la paz.

## Referencias bibliográficas

- Aguaded, I. (1996). *Comunicación Audiovisual en una enseñanza renovada*. Huelva: Grupo pedagógico Andaluz Prensa y Educación. (2) pp. 60-84. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15800223>
- Arias, J., Cárdenas, C. & Estupiñán, F. (2005). *Introducción al aprendizaje cooperativo*. En Universidad Pedagógica Nacional (Ed.). Aprendizaje cooperativo. (pp. 7-25).
- Ausubel, D. (2024). *La naturaleza del significado y el aprendizaje significativo*. En Paidós (Ed.). Adquisición y retención del conocimiento: Una perspectiva cognitiva. (pp. 67-100).
- Delors, J. (1996). *El personal docente en busca de nuevas perspectivas*. En Ediciones UNESCO (Ed.), Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la educación para el siglo XXI. La educación encierra un tesoro. (pp. 162-176). Santillana.
- Ferrés, J. (2008). *La educación como industria del deseo: Un nuevo estilo comunicativo*. 4(6) 63-64. Barcelona: Gedisa.
- Ferrés, J. (2014). *El poder de la educación mediática*. En Gedisa (Ed.). Las pantallas y el cerebro emocional. (pp. 148-167). Barcelona: Gedisa.
- Hamari, I., Shernoff, D., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J. & Edwards, T. (2016). Challenging games helps students learn: An empirical study on engagement, flow, and immersion in game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 54, 170-179. doi: 10.1016/j.chb.2015.07.045.
- Jenkins T. (2019). *Educación integral para la paz*. En: Peters M. Eds. Enciclopedia de la formación del profesorado. Springer, Singapur. (pp. 1-6). [doi.org/10.1007/978-981-13-1179-6\\_319-1](https://doi.org/10.1007/978-981-13-1179-6_319-1)
- Johnson, J. (2018). Issues with reality: Defining and exploring the logics of alternate reality games. *Tesis doctoral*, University of Wisconsin Milwaukee. <http://digital.library.wisc.edu/1793/91713>
- Kelly, J., Ryan, A. M., Altman, B. E. & Stelzner, S. (2000). Comprensión y transformación de los sistemas sociales: Una perspectiva ecológica. En J. Rappaport y E. Seidman Eds. *Manual de psicología comunitaria* (pp. 133-159). Kluwer Academic Publishers. [https://doi.org/10.1007/978-1-4615-4193-6\\_7](https://doi.org/10.1007/978-1-4615-4193-6_7)
- Men. (2011). Proceso de Mejoramiento. En Ministerio de Educación Nacional Eds. *Orientaciones para la institucionalización de las competencias ciudadanas*. (pp. 15-27). Brújula. Bogotá. [https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit\\_accion\\_file/11156.pdf](https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_file/11156.pdf)
- Mera, H. (2010). Acerca de la autonomía en la educación superior. *Boletín de Investigaciones*, 5(2), 3-4. Institución Universitaria Antonio José Camacho.
- Monereo, C. & Monte, M. (2011). Ser docente: una identidad múltiple, discontinua y social. En Biblioteca de aula Eds. *El docente en tránsito. Incidentes críticos en secundaria*. (pp. 23-32). Barcelona Editorial Graó. <https://www.redalyc.org/publicaciones/docentes-en-transito-incidentes-criticos-en-secundaria>
- Moreira, M. (2012). ¿Al final, qué es aprendizaje significativo? *Curriculum: Revista de Teoría, Investigación y Práctica Educativa*, 25, 29-56. <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/10652>

- Palmer, C., & Petroski, A. (2016). Todo el mundo es un escenario. En CRC Press Eds. *Juegos de realidad alternativa*. (pp. 39-52). Taylor and Francis Group. <https://doi.org/10.1201/b19515>
- Plass, J. L., Homer, B. D. & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50 (4), 258-283. Routledge Taylor and Francis Group. <https://doi.10.1080/00461520.2015.1122533>
- Romero, M., Usart, M., Ott, M., Earp, J., de Freitas, S. & Arnab, S. (2012, enero). Learning through playing for or against each other? Promoting collaborative learning in digital game based learning. En *ECIS Proceedings of the 20th European Conference on Information Systems 2012* (pp. 83-93). <http://aisel.aisnet.org/ecis2012/93>

# Escuela como centro de una comunidad multigeneracional de juego

Greta Lukoseviciute, Eduardo Lugo

Facultad de Arquitectura, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. ORCID 0009-0007-5778-7624, [greta.lukoseviciute@gmail.com](mailto:greta.lukoseviciute@gmail.com), [lu224570322@alm.buap.mx](mailto:lu224570322@alm.buap.mx), ORCID 0000-0001-9689-8086, [porfirio.lugo@correo.buap.mx](mailto:porfirio.lugo@correo.buap.mx)

## Resumen

Este artículo analiza la importancia del juego multigeneracional como práctica clave para el bienestar infantil y comunitario en contextos urbanos contemporáneos. A partir de un estudio de caso desarrollado en el entorno del Colegio Loyola, en la ciudad de Puebla, se explora cómo el espacio, el tiempo y las dinámicas cotidianas influyen en la experiencia del juego al aire libre y en la convivencia entre generaciones. Desde un enfoque cualitativo–interpretativo, la investigación se apoyó en observación de campo, recorridos peatonales, encuestas a niñas y niños, y conversaciones con familias, integrando una lectura territorial y sensorial del entorno escolar y comunitario. Los resultados evidencian una brecha entre el deseo infantil de jugar con distintas generaciones y las condiciones reales que ofrece el espacio urbano, marcadas por inseguridad percibida, fragmentación territorial y rutinas aceleradas. Asimismo, se destaca el papel de la escuela como nodo estratégico para la activación de prácticas lúdicas y comunitarias, así como la relevancia de las madres voluntarias y promotores del juego en la construcción de espacios de cuidado. El estudio concluye que el juego multigeneracional constituye una herramienta concreta para fortalecer la cohesión social y reactivar el territorio desde una lógica de cuidado.

**Palabras clave:** juego multigeneracional, espacio público, infancia, comunidad, escuela.

## Abstract

This article analyzes the importance of multigenerational play as a key practice for child and community well-being in contemporary urban contexts. Based on a case study conducted in the surroundings of Colegio Loyola (School Loyola) in the city of Puebla, the study explores how space, time, and everyday dynamics influence outdoor play experiences and intergenerational coexistence. Using a qualitative–interpretive approach, the research draws on field observation, walking routes, surveys with children, and conversations with families, integrating a territorial and sensory reading of the school and community environment. The findings reveal a gap between children’s desire to play with different generations and the actual conditions offered by urban space, shaped by perceived insecurity, territorial fragmentation, and accelerated daily routines. The study also highlights the role of the school as a strategic node for activating playful and community-based practices, as well as the relevance of volunteer mothers and play promoters in the creation of spaces of care. It concludes that multigenerational play constitutes a concrete tool for strengthening social cohesion and reactivating the territory through a logic of care.

**Keywords:** multigenerational play, public space, childhood, community, school.

## Introducción

Las ciudades contemporáneas atraviesan una transformación profunda en la manera en que se habitan, se recorren y se comparten los espacios cotidianos. En este proceso, la infancia se ha visto particularmente afectada por la reducción del tiempo de juego al aire libre, la fragmentación de la convivencia intergeneracional y el aumento sostenido del uso de dispositivos digitales como principal forma de ocio. Estas dinámicas no solo modifican hábitos, sino que inciden directamente en el bienestar emocional, social y territorial de niñas y niños.

La disminución del juego cotidiano en el espacio público no puede atribuirse únicamente a la expansión de la tecnología digital. Investigaciones recientes señalan que factores como el incremento del tráfico vehicular, la planificación urbana orientada al control del riesgo y las percepciones adultas de inseguridad han contribuido a restringir la autonomía infantil en el territorio. En este sentido, Tim Gill sostiene que la libertad diaria de niñas y niños para jugar al aire libre ha sido progresivamente erosionada por decisiones urbanas que priorizan la circulación y la eficiencia por encima de la vida cotidiana y el encuentro (Gill, 2020).

Desde una perspectiva espacial, el juego no depende exclusivamente de la presencia de equipamiento específico, sino de las cualidades que ofrece el entorno. Helen Woolley destaca que son las posibilidades, estímulos y significados de los espacios cotidianos —calles tranquilas, áreas verdes próximas, entornos escolares accesibles— los que determinan si el juego emerge o se inhibe (Woolley, 2003). Esta afirmación resulta particularmente relevante al analizar prácticas de juego multigeneracional, donde convergen cuerpos, ritmos y percepciones diversas que requieren espacios flexibles, legibles y acogedores.

En ciudades latinoamericanas como Puebla, los entornos escolares concentran tensiones y oportunidades. Por un lado, se caracterizan por altos flujos vehiculares, rutinas aceleradas e inseguridad percibida; por otro, representan nodos territoriales donde convergen diariamente niñas y niños, madres,

padres, abuelos y cuidadores. A pesar de las limitaciones espaciales, las voces infantiles expresan con claridad un deseo persistente por jugar al aire libre y compartir tiempo con distintas generaciones, lo que evidencia que el vínculo intergeneracional y el territorio vivido siguen siendo significativos cuando las condiciones lo permiten.

Frente a este escenario, el proyecto *Escuela que Juega – Comunidad que Cuida* surge como una propuesta de lectura y activación sensible de los entornos escolares, entendidos no solo como infraestructuras educativas, sino como espacios con potencial para generar bienestar, juego y cuidado mutuo. Este artículo presenta una reflexión basada en un estudio de caso desarrollado en la ciudad de Puebla, con el objetivo de comprender cómo el espacio, el tiempo y las prácticas cotidianas influyen en la experiencia infantil del juego multigeneracional, y de explorar el papel de la escuela como punto de partida para la reconstrucción de comunidades que juegan, cuidan y comparten el territorio.

## Marco teórico y estado del arte

El juego ha sido reconocido ampliamente como una práctica fundamental para el desarrollo humano, no solo durante la infancia, sino a lo largo de todo el ciclo de vida. Desde una perspectiva contemporánea, el juego se entiende como una actividad relacional, corporal y situada, a través de la cual se construyen vínculos, se transmiten saberes y se generan sentidos de pertenencia. Organismos internacionales como UNICEF han subrayado que el juego constituye un derecho fundamental de la infancia y un componente esencial para la salud mental, el aprendizaje y la socialización, advirtiendo que su ausencia en los entornos urbanos contemporáneos tiene efectos negativos en el bienestar infantil (UNICEF, 2021).

En paralelo, la World Health Organization ha señalado que la actividad física y el movimiento en entornos accesibles contribuyen de manera significativa al bienestar físico, emocional y social, y que estas prácticas adquieren un valor particular cuando se desarrollan en contextos compartidos entre distintas generaciones (Bull et al., 2020). Estas aproximaciones permiten comprender el juego no

como una actividad secundaria o recreativa, sino como un elemento estructural del bienestar individual y colectivo.

Desde el campo del urbanismo y los estudios sobre infancia, investigaciones recientes han documentado una disminución sostenida del juego cotidiano al aire libre, especialmente en contextos urbanos. Tim Gill sostiene que la autonomía infantil en el espacio público ha sido progresivamente restringida por el incremento del tráfico vehicular, la planificación urbana aversa al riesgo y las ansiedades adultas relacionadas con la seguridad, lo que ha transformado calles y banquetas en espacios de tránsito rápido más que de encuentro (Gill, 2020). Esta lectura resulta especialmente pertinente para contextos latinoamericanos, donde la combinación de inseguridad percibida y diseño urbano fragmentado limita el uso del espacio público por parte de la infancia y de otros grupos etarios.

El diseño del espacio juega un papel central en la posibilidad de que el juego emerja. Helen Woolley ha demostrado que el juego infantil no depende principalmente del equipamiento especializado, sino de las cualidades que ofrecen los espacios cotidianos: accesibilidad, legibilidad, diversidad sensorial y posibilidad de apropiación simbólica. Calles tranquilas, áreas verdes próximas y entornos escolares permeables pueden convertirse en escenarios significativos para el juego cuando permiten el movimiento libre y la permanencia (Woolley, 2003). Esta perspectiva desplaza la atención del objeto lúdico hacia el territorio vivido.

La dimensión perceptual y sensorial del espacio ha sido abordada por autores como Juhani Pallasmaa, quien plantea que la experiencia del entorno está profundamente mediada por el cuerpo y los sentidos, y que la calidad sensorial de los espacios influye directamente en el bienestar emocional. De manera complementaria, Kevin Lynch destaca que la legibilidad del entorno —entendida como la claridad con la que un espacio puede ser leído, recordado y apropiado— condiciona la autonomía y la disposición de las personas a usar el espacio público (Lynch, 1960). Estas aportaciones permiten comprender por

qué ciertos recorridos o lugares resultan acogedores para el juego y otros generan rechazo o estrés.

En el ámbito de la intergeneracionalidad, estudios recientes subrayan la importancia del contacto cotidiano entre distintas edades como un factor clave para la cohesión social, el aprendizaje mutuo y la construcción de comunidades resilientes. Matthew Kaplan y colaboradores sostienen que las interacciones intergeneracionales favorecen la empatía, la transmisión de saberes y el fortalecimiento del tejido social, especialmente cuando se desarrollan en espacios compartidos y accesibles (Kaplan et al., 2017). Sin embargo, estos encuentros suelen verse limitados por la segregación funcional del espacio urbano y por rutinas que separan a niños, adultos y adultos mayores en tiempos y lugares distintos.

Desde una perspectiva ecológica, Urie Bronfenbrenner propone que el desarrollo humano se produce a partir de la interacción entre múltiples sistemas —familia, escuela, comunidad y entorno urbano—, lo que implica que las condiciones del territorio influyen directamente en las experiencias cotidianas de la infancia (Bronfenbrenner, 1979). En este sentido, la escuela se configura como un microsistema con potencial para irradiar transformaciones hacia el entorno inmediato, especialmente cuando se articula con prácticas comunitarias de juego y cuidado.

En conjunto, este marco teórico y estado del arte permite comprender el juego multigeneracional como una práctica situada que articula cuerpo, espacio y vínculo social. La literatura coincide en señalar que la recuperación del juego en el espacio público requiere no solo infraestructura, sino entornos sensibles a la diversidad perceptual y a las dinámicas comunitarias. Este enfoque sustenta la pertinencia del estudio de caso presentado y orienta el análisis de los procesos metodológicos y de los resultados discutidos en las secciones siguientes.

## Métodos

El estudio se desarrolló bajo un enfoque cualitativo–interpretativo, con carácter diagnóstico y exploratorio, orientado a comprender la experiencia cotidiana de la infancia y las dinámicas de juego

multigeneracional en relación con el entorno urbano inmediato a la escuela, el hogar y los espacios públicos cercanos. Este enfoque resulta pertinente cuando el interés de la investigación se centra en las percepciones, los significados y las prácticas situadas de los actores sociales, más que en la medición de variables cuantificables, y cuando el análisis busca identificar tensiones y focos críticos que permitan orientar acciones comunitarias posteriores.

La investigación se planteó como un estudio de caso territorial, estrategia ampliamente utilizada para analizar fenómenos complejos en contextos reales y delimitados, donde el entorno constituye parte activa del fenómeno estudiado. Siguiendo esta lógica, el caso permitió observar de manera integrada las relaciones entre espacio, prácticas familiares y experiencias infantiles en el entorno escolar, el hogar y el barrio inmediato, sin pretender la generalización estadística de los resultados, sino la comprensión profunda de dinámicas situadas.

Desde una perspectiva ecológica, el estudio reconoce que la experiencia infantil del territorio se configura a partir de la interacción entre distintos sistemas — familia, escuela, comunidad y espacio urbano—, tal como lo plantea Urie Bronfenbrenner (1979). Esta aproximación permitió analizar el entorno escolar no como un espacio aislado, sino como un nodo articulador de relaciones cotidianas donde convergen distintas generaciones, prácticas de cuidado y usos del tiempo.

#### Técnicas de recolección de información

Para la recolección de información se emplearon técnicas cualitativas flexibles propias de investigaciones situadas, que favorecen la proximidad con el territorio y la lectura sensible del espacio. Estas incluyeron la observación de campo durante los horarios de entrada y salida escolar, con atención a comportamientos peatonales, uso del espacio de espera, interacciones multigeneracionales y condiciones sensoriales del entorno; recorridos peatonales en el radio inmediato de la escuela y en espacios públicos cercanos al hogar, realizados en distintos momentos del día, con el fin de identificar continuidades, barreras y oportunidades espaciales

relacionadas con la caminabilidad, la seguridad percibida y la experiencia sensorial.

Asimismo, se llevaron a cabo entrevistas breves y conversaciones informales con familias —madres, padres y abuelos— orientadas a comprender hábitos de movilidad, prácticas de juego, percepciones de seguridad y significados asociados al espacio público. De manera complementaria, se aplicaron encuestas autoaplicadas a niñas y niños de educación primaria, diseñadas con lenguaje accesible, para explorar la frecuencia y los contextos del juego, el uso de pantallas, las relaciones con distintas generaciones y la interacción con pares y vecinos.

De forma paralela, se realizó un registro cualitativo de estímulos sensoriales —visuales, auditivos, térmicos, olfativos y simbólicos— presentes en los espacios analizados. Este registro se integró de forma narrativa y exploratoria, atendiendo a cómo dichas condiciones podrían afectar la experiencia de distintos grupos etarios, en concordancia con aproximaciones que subrayan la dimensión corporal y perceptual del espacio (Pallasmaa, 2005).

#### Análisis de la información

El análisis se basó en un proceso de triangulación cualitativa entre observaciones, recorridos, encuestas y conversaciones con las familias, lo que permitió identificar patrones y tensiones en torno al bienestar infantil, la percepción del espacio, la convivencia multigeneracional y el uso del tiempo y del espacio público. La información se organizó en categorías emergentes relacionadas con confort sensorial, legibilidad espacial, seguridad percibida, prácticas de juego y vínculos intergeneracionales.

Este enfoque analítico reconoce, siguiendo a Kevin Lynch (1960), que la forma en que los espacios son percibidos, recordados y apropiados influye directamente en su uso cotidiano. Asimismo, se asumió que los hallazgos obtenidos constituyen insumos para un proceso constructivista de reflexión y participación comunitaria, orientado a activar respuestas sistémicas entre el colegio, docentes y familias voluntarias.

#### Consideraciones éticas

El estudio se desarrolló respetando principios éticos fundamentales, garantizando la participación voluntaria, la confidencialidad de la información, la no recolección de datos sensibles de menores y la transparencia con las familias sobre los fines académicos y comunitarios del proyecto. Las técnicas empleadas no implicaron riesgo alguno para los participantes y se limitaron a la observación, el diálogo y el registro cualitativo del entorno.

## Resultados y discusión

La aplicación del estudio tomó como nodo de articulación el entorno del Colegio Loyola, integrando la experiencia cotidiana de niñas y niños en la escuela, el hogar y los espacios públicos cercanos. Los momentos de entrada y salida escolar se constituyeron como instantes privilegiados de observación, al permitir registrar de manera concentrada la interacción entre niñas y niños, madres, padres, abuelos y cuidadores, así como las condiciones espaciales y sensoriales que influyen en la experiencia del territorio. En este contexto, la escuela se manifestó como un nodo territorial activo, donde convergen flujos peatonales, tiempos de espera y prácticas familiares que, aunque breves, configuran de forma significativa la vivencia cotidiana del espacio público.

Las encuestas y conversaciones con niñas y niños de educación primaria evidenciaron que el uso de pantallas forma parte de la rutina diaria en la mayoría de los hogares. Los relatos infantiles muestran que el tiempo frente a dispositivos digitales suele percibirse como acelerado y difuso, particularmente cuando se trata de consumo de videos o videojuegos. Esta percepción coincide con respuestas emocionales ambivalentes ante la restricción del uso de pantallas, que van desde la frustración y el enojo hasta una aceptación regulada, lo que refleja la complejidad del vínculo que las infancias están construyendo con el entorno digital.

En contraste, el juego al aire libre aparece asociado a experiencias de mayor disfrute, movimiento y libertad. Aunque su frecuencia varía —desde prácticas casi diarias vinculadas a actividades deportivas hasta juegos esporádicos de fin de

semana—, los niños identifican el juego fuera de casa como un momento valioso y deseado. Actividades como andar en bicicleta, jugar fútbol, escondidas, carreras o juegos imaginarios emergen de forma recurrente, incluso entre quienes reportan un uso intensivo de pantallas. Este contraste sugiere que el problema no radica en la falta de interés por el juego corporal, sino en las condiciones espaciales, temporales y sociales que lo habilitan o lo restringen.

Un hallazgo central del estudio es la diferencia en la frecuencia del juego según el acompañamiento generacional. Mientras que el juego con madres y padres ocurre de manera ocasional, la convivencia lúdica con abuelos es significativamente menos frecuente. Sin embargo, en múltiples respuestas infantiles se repite el deseo explícito de jugar con ellos, expresado en frases como “me gustaría jugar con mis abuelos”, “antes jugaba con mi abuelo, pero ya no se puede”. Esta brecha entre deseo y práctica revela una pérdida progresiva del juego multigeneracional, asociada a factores como la movilidad, la salud, los ritmos acelerados y la ausencia de espacios adecuados para el encuentro entre edades diversas.

Las encuestas también permitieron reconstruir imaginarios familiares a partir de los relatos infantiles sobre la infancia de padres y abuelos. Los niños mencionaron juegos vinculados a la calle, el movimiento libre y la convivencia vecinal —andar en bicicleta, trepar árboles, jugar fútbol o escondidas—, lo que evidencia la persistencia de una memoria colectiva asociada al juego libre. Al mismo tiempo, estas narrativas ponen en evidencia una ruptura entre dichas experiencias y las posibilidades reales de reproducirlas en el contexto urbano actual, marcado por el tráfico, la inseguridad percibida y la fragmentación del espacio público. De manera relevante, las encuestas mostraron que el juego con vecinos es prácticamente inexistente, lo que evidencia una fragmentación del tejido comunitario en el entorno cotidiano de la infancia.

En relación con el territorio, los recorridos y observaciones mostraron que las rutas escolares y los espacios de permanencia cercanos presentan condiciones sensoriales desiguales. Tramos con ruido

intenso, banquetas estrechas, discontinuidades peatonales y escasez de sombra limitan la permanencia y reducen la disposición al encuentro. No obstante, los niños identificaron parques, jardines y calles tranquilas ubicadas en el entorno inmediato como sus lugares preferidos para jugar, lo que subraya la importancia de los espacios cotidianos, accesibles y próximos como escenarios clave para el bienestar infantil y la convivencia multigeneracional.

A partir de la identificación de estos focos críticos, se conformó de manera orgánica un equipo multigeneracional de promotores del juego, integrado principalmente por madres voluntarias, docentes y estudiantes de nivel medio superior vinculados a la comunidad escolar del Colegio Loyola. Este proceso se articuló a través de un proyecto orientado no solo a activar el juego en el entorno escolar, sino también a enseñar y compartir juegos que puedan ser practicados por comunidades multigeneracionales, con el propósito de que dichas dinámicas se reproduzcan posteriormente en el hogar, la familia extensa y los entornos comunitarios cercanos.

En este sentido, el proyecto desarrollado en el Colegio Loyola concibe la escuela como un espacio de aprendizaje lúdico y social, donde niñas, niños y adultos conocen, practican y resignifican juegos colectivos que no dependen de infraestructura especializada ni de dispositivos digitales. La intención central es que estas experiencias de juego funcionen como detonantes de dinámicas comunitarias más amplias, fomentando que las familias incorporen el juego multigeneracional en su vida cotidiana y reactiven prácticas de encuentro en parques, calles y espacios públicos próximos.

Este enfoque refuerza el carácter sistémico y constructivista del proyecto, en el que el conocimiento se construye a partir de la experiencia compartida y se transfiere progresivamente desde la escuela hacia otros ámbitos del territorio. La conformación del equipo de promotores del juego evidencia que la sostenibilidad del juego y del uso compartido del espacio público no depende exclusivamente de intervenciones físicas, sino de la capacitación, la motivación y la corresponsabilidad de

los actores comunitarios para sostener prácticas de cuidado y convivencia intergeneracional en el tiempo.

Los resultados sugieren que la escuela posee un potencial transformador que trasciende su función educativa formal. Su centralidad cotidiana, su carga simbólica y su capacidad de convocatoria la posicionan como un punto estratégico para la activación de prácticas lúdicas y multigeneracionales que pueden irradiarse hacia el entorno urbano inmediato. En este sentido, el caso de estudio muestra que el juego multigeneracional no es una práctica residual o nostálgica, sino una posibilidad concreta para fortalecer el bienestar, la memoria colectiva y el tejido comunitario cuando el territorio y la comunidad lo permiten.

## Conclusiones

El análisis desarrollado a lo largo de este estudio permite afirmar que el juego multigeneracional constituye una práctica central para el bienestar infantil y comunitario, cuya presencia o ausencia está profundamente condicionada por el territorio y las dinámicas cotidianas que en él se producen. Lejos de tratarse de una actividad residual o meramente recreativa, el juego compartido entre generaciones emerge como un espacio de encuentro, transmisión de saberes, construcción de vínculos afectivos y generación de memoria colectiva.

Los resultados muestran que, a pesar del uso extendido de pantallas en la vida diaria, las niñas y los niños mantienen un deseo claro por el juego corporal, el movimiento y la convivencia con personas significativas, incluyendo padres y abuelos. Esta disposición revela que la disminución del juego multigeneracional no responde a una falta de interés infantil, sino a la escasez de condiciones espaciales, temporales y sociales que permitan sostenerlo. En este sentido, el territorio urbano se configura como un actor clave: cuando los recorridos son inseguros, los espacios de permanencia son limitados y la experiencia sensorial resulta adversa, el encuentro entre generaciones se vuelve excepcional.

El estudio de caso desarrollado en el entorno del Colegio Loyola evidencia que la escuela puede funcionar como un nodo estratégico de bienestar territorial. Su centralidad cotidiana y su capacidad de convocatoria permiten articular prácticas de juego, cuidado y participación comunitaria que trascienden los límites del recinto escolar. En particular, el proyecto Escuela que Juega – Comunidad que Cuida muestra cómo la escuela puede convertirse en un espacio donde se enseñan, comparten y resignifican juegos multigeneracionales, con el propósito de que estas dinámicas se repliquen posteriormente en el hogar y en los entornos comunitarios cercanos. La conformación de un equipo multigeneracional de promotores del juego, integrado principalmente por madres voluntarias, docentes y jóvenes, demuestra que la activación del espacio público no depende exclusivamente de intervenciones físicas, sino de la disposición colectiva para recuperar el tiempo compartido y resignificar los lugares cotidianos.

Desde una perspectiva territorial y ética, los hallazgos subrayan la necesidad de repensar el diseño y la gestión del espacio público desde una lógica de cuidado. Esto implica reconocer la diversidad de cuerpos, edades y percepciones que coexisten en la ciudad, así como diseñar entornos accesibles, legibles y sensorialmente acogedores que favorezcan la permanencia y el encuentro. El juego multigeneracional se presenta, en este marco, como una herramienta concreta para fortalecer la cohesión social, contrarrestar los efectos de una vida urbana crecientemente fragmentada y reactivar prácticas comunitarias de cuidado mutuo.

Finalmente, es importante señalar que el proyecto Escuela que Juega – Comunidad que Cuida se concibe como un proceso de largo aliento, orientado a consolidarse a lo largo de varios años mediante la participación continua de la comunidad escolar y familiar. El estudio aquí presentado corresponde a un segmento diagnóstico y exploratorio de dicho

proceso, cuyo objetivo principal es identificar patrones, tensiones y focos críticos en la relación entre infancia, juego, territorio y convivencia intergeneracional. En este sentido, los resultados no se plantean como conclusiones definitivas, sino como una base analítica que permitirá dar seguimiento a las transformaciones comunitarias y territoriales que puedan emerger a partir de la implementación sostenida del proyecto, abriendo la posibilidad de desarrollar, en etapas posteriores, un enfoque de observación longitudinal.

## Referencias bibliográficas

- Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development: Experiments by nature and design*. Harvard University Press.
- Bull, F. C., Al-Ansari, S. S., Biddle, S., Borodulin, K., Buman, M. P., Cardon, G., ... & Willumsen, J. F. (2020). World Health Organization 2020 guidelines on physical activity and sedentary behaviour. *British journal of sports medicine*, 54(24), 1451-1462.
- Gill, T. (2020). *Urban playground: How child-friendly planning and design can save cities*. RIBA Publishing.
- Gehl, J. (2010). *Cities for people*. Island Press.
- Han, B.-C. (2017). *La sociedad del cansancio (5a ed.)*. Herder.
- Jacobs, J. (1961). Jane Jacobs. *The Death and Life of Great American Cities*, 21(1), 13-25.
- Kaplan, M., Sanchez, M., & Hoffman, J. (2017). *Intergenerational pathways to a sustainable society* (pp. 141-162). Berlin, Germany:: Springer International Publishing.
- Lynch, K. (1960). *The image of the city*. MIT Press.
- Pallasmaa, J. (2005). *The eyes of the skin: Architecture and the senses*. John Wiley & Sons.
- Sennett, R. (2019). *Building and dwelling: Ethics for the city*. Farrar, Straus and Giroux.
- UN-Habitat. (2020). *People-centered smart cities*. United Nations Human Settlements Programme. <https://unhabitat.org/people-centered-smart-cities>
- UNICEF (United Nations Children's Fund). (2021). *The State of the World's Children 2021: On My Mind—Promoting, protecting and caring for children's mental health*. Unicef: New York. <https://www.unicef.org/reports/state-worlds-children-2021>
- Woolley, H. (2003). *Urban open spaces*. Taylor & Francis.

# De la necesidad de lo lúdico en la formación docente

Mayra Araceli Nieves Chávez  
Universidad Autónoma de Querétaro, [mayra.araceli.nieves@uaq.mx](mailto:mayra.araceli.nieves@uaq.mx)

El objetivo principal de la presente investigación fue realizar una exploración sobre la valorización del juego en jóvenes universitarios de la Universidad Autónoma de Querétaro, para conocer los principales aprendizajes que dejan en la vida cotidiana en estudiantes de educación y futuros docentes. La exploración se realizó con el concepto de juego de Morin; dicese de la capacidad de salir de la realidad para entrar a la imaginación y viceversa, desde la conciencia y capacidad de ubicar lo imaginario de lo real, así como el concepto de lúdica como experiencia de placer, anhelo e incertidumbre que provoca el juego, en un marco de modernidad que condiciona las relaciones sociales por el miedo del encuentro y el debilitamiento de la comunidad. La investigación fue de corte cualitativo, con el método fenomenológico y hermenéutico para recuperar la experiencia de jugar desde los diversos jugadores, para la comprensión de sus aprendizajes en la vida misma, a partir de la narración de hilos de vida de las experiencias de juego a lo largo del proceso de escolarización. Uno de los principales resultados fue la desvalorización del juego en jóvenes universitarios, y con ello la ausencia de creatividad para trascender la realidad inmediata, desánimo para imaginar un mundo alterno, utopías o ideales futuros difusos, y dificultad para analizar la realidad; en resumen, una adaptación y normalización de las formas de relación social en su tiempo actual. Se encontró un debilitamiento de los lazos de comunidad; la proximidad de los otros causa inseguridad y dificulta la convivencia. Hay luces en la exploración, como el deseo de encuentro con el otro; los recuerdos del juego en la infancia llevan a despertar el deseo de volver a vivir la alegría de la infancia en el presente. La importancia de este diagnóstico abre la necesidad de pensar lo lúdico en los espacios escolares, desde las formas de enseñanza hasta los espacios para volver a enseñar a jugar, porque el juego da sentido de vida, enseña a vivir en colectivo, regresa la capacidad de gozar la vida a la persona; en los tiempos actuales es necesario humanizar un mundo que presenta una deshumanización alarmante. El juego hace posible despertar y alimentar la imaginación y creatividad necesaria para procesos de innovación, para una enseñanza que responda a los tiempos actuales y docentes comprometidos con su tiempo.

# Juego: Apropiación del mundo

Stefan Melulis

Pedagogo y educador certificado, referente Educativo con experiencia en pedagogía del juego, espacios de juego móvil. Primer Presidente de Spielmobile e.V. Director General y Responsable de Educación de ABA Fachverband. [stefan.melulis@spielmobile.de](mailto:stefan.melulis@spielmobile.de), +49 177 5798027

Grupo de trabajo federal de proyectos de cultura lúdica móvil:

Spielmobile e.V. Bundesarbeitsgemeinschaft der mobilen spielkulturellen Projekte (Grupo de trabajo federal de proyectos de cultura lúdica móvil). Alemania. <https://spielmobile.de/>

ABA Fachverband Offene Arbeit mit Kindern und Jugendlichen e.V. (Trabajo abierto con niños y jóvenes). Alemania. <https://aba-fachverband.info/>

"El juego es la forma más elevada de investigación". Albert Einstein (1879-1955), físico.

Spielmobile e.V. es una asociación que se dedica al cabildeo por los derechos del niño, creación de redes y calificación de la escena Ludomobile, formación y conferencias, proyectos culturales lúdicos (modelo) y formación en animación de juegos para móviles. La asociación fundó el "Klimamobil", un módulo de juego móvil para sensibilización sobre cambio climático. La asociación profesional ABA, asesora y representa a organizaciones en los ámbitos del trabajo abierto para niños y jóvenes, parques infantiles, granjas juveniles y juegos móviles. Es una oficina especializada en conceptos de participación infantil, derechos del niño y protección infantil.

El objetivo del proyecto es el derecho al juego, lo cual se refiere al valor especial del juego, el ejercicio y la recreación. Nuestro trabajo es mejorar las condiciones marco para que los niños jueguen y, por tanto, para el aprendizaje no formal. Esto requiere hacer cumplir integralmente el derecho a jugar y crear una variedad de oportunidades para que se pueda llevar a cabo el juego. Los métodos de educación lúdica en espacios públicos se combinan con la participación activa de los niños y enfoques de empoderamiento. La atención se centra en la voluntariedad, la autodeterminación y las oportunidades de experiencia.

El resultado es que jugar y aprender no son opuestos. Más bien, el juego es la forma esencial de aprendizaje infantil, una parte esencial del desarrollo infantil. El juego no es educación formal. Es casi imposible no aprender nada mientras juegas. Fomentar el juego significa siempre promover el aprendizaje autodeterminado. El juego sirve para involucrarse productivamente con los procesos sociales, por un lado, y para desarrollar las propias necesidades, por el otro. A través del juego, los niños aprenden de forma voluntaria y holística cómo interactuar activamente consigo mismos, con sus semejantes y con el mundo.

Deimel, R., & Melulis, S. (2021). *Spielmobile*. En U. Deinet et al. (Hrsg.), *Handbuch Offene Kinder- und Jugendarbeit* (5. Aufl., pp. 573–581). Springer Fachmedien Wiesbaden.

Hüther, G., & Quarch, C. (2016). *Rettet das Spiel! Weil Leben mehr als funktionieren ist*.

Piaget, J. (1974). *Abriss der genetischen Epistemologie*.

Piaget, J. (1980). *Das Weltbild des Kindes*.

# Spielmobil Sindelfingen

Chris Schäfer

El *Spielmobil Sindelfingen* recorre toda el área urbana de Sindelfingen que es una pequeña ciudad cercana a Stuttgart en Alemania. Visitamos espacios públicos como prados, parques, áreas de juegos y patios escolares, en invierno también utilizamos instalaciones públicas cubiertas. El público objetivo del *Spielmobil Sindelfingen* son niños de entre 6 y 12 años, aunque siempre pueden participar todos. A menudo tenemos visitantes que van desde infantes hasta personas mayores. Sindelfingen es una ciudad culturalmente muy diversa, por lo que recibimos niños de innumerables nacionalidades. Todos pueden jugar, las clases sociales no importan, nuestra oferta es gratuita y, por tanto, accesible para ricos y pobres por igual.

A lo largo del año, el *Spielmobil Sindelfingen* visita numerosos lugares. Normalmente llevamos grandes juegos de madera, vehículos, materiales para construir y hacer manualidades. Somos conocidos entre los niños por ofrecer talleres donde se trabaja con madera, martillo, sierra, taladro y tornillos. Cada dos años, en otoño, realizamos *Simsalon*, una “ciudad infantil del juego”, donde los niños experimentan cómo viven los adultos, qué significa la democracia, cómo es pagar impuestos, trabajar y ganar dinero (existe una moneda propia para los niños). Cada primavera tenemos una gran actividad de construcción con bloques de madera, donde los niños pueden crear enormes estructuras (de hasta 5 metros de altura). Y también realizamos una *semana de juegos de mesa* con alrededor de 1000 juegos de tablero y de cartas para jugar en conjunto. La actividad *Wildholz* ofrece a los niños la oportunidad de construir muebles útiles con madera y ramas frescas de sauce. Además, cada año tenemos semanas temáticas diferentes. El evento más destacado del otoño es la fiesta del Día Mundial del Niño, que organizamos y llevamos a cabo junto con la ciudad de Sindelfingen.

Siempre buscamos generar estímulos y motivar a los niños a probar cosas nuevas y descubrir sus propios talentos. Normalmente, los vemos entre una y cinco veces al año. La financiación proviene principalmente de un contrato marco con la ciudad de Sindelfingen. El *Spielmobil Sindelfingen* forma parte de las 12 instituciones que componen el *Stadtjugendring Sindelfingen*, que cubre la mayor parte de las necesidades en materia de infancia, juventud y trabajo comunitario de la ciudad. El *Spielmobil* fue fundado originalmente como una iniciativa municipal, pero hace casi 40 años pasó a la gestión del *Stadtjugendring*. Además, las donaciones y los ingresos de actividades comerciales amplían nuestras posibilidades financieras. Somos dos empleados de tiempo parcial, con unas 30 horas de trabajo semanal cada uno. Mi colega tiene 25 años de experiencia en *Spielmobil* y yo tengo más de 30 (en cuatro instituciones distintas). Contamos también con un estudiante que realiza el 50 % de su tiempo de prácticas con nosotros, y con una persona que realiza un año completo de servicio voluntario. Y el equipo se completa con numerosos voluntarios y antiguos colaboradores. Nuestro principal objetivo es reunir al mayor número posible de niños para jugar juntos. Además, perseguimos unos 20 objetivos adicionales y debemos poder reaccionar siempre ante los acontecimientos actuales.

Mantenemos nuestras actividades de muy bajo umbral para que participen tantos niños como sea posible. Dentro de Sindelfingen trabajamos con muchas otras organizaciones dedicadas a la infancia y la juventud, con *Spielmobil* de todo el país, y estamos conectados políticamente a través de nuestra federación nacional *Spielmobil e.V.*

El número de niños participantes se mantiene estable y alto. Somos un socio muy solicitado en los proyectos participativos de la ciudad de Sindelfingen y somos ampliamente reconocidos como expertos en trabajo abierto con niños. Llegamos prácticamente a todos los niños de la ciudad de Sindelfingen. Somos la oferta que puede

reaccionar más rápido ante los temas de actualidad. Debemos seguir siendo activos en el trabajo en red y en la política.

Hüther, G., & Quarch, C. (2016). *¡Salven el juego! Porque vivir es más que funcionar.*

Bunk, Scheuerl, & Pohl. (2015). *La importancia del juego en la educación temprana.*

Pohl, G. (2022). *La importancia y el valor del juego.*

# Cómo los niños entran en el flujo

Carsten Reinhard

Ludoteca “ein schöner Ort“/”Un lugar bonito“, [post@einschoenerort.de](mailto:post@einschoenerort.de), Maibach 45, 74535 Mainhardt, DE, +49 173 49 34 045, [www.einschoenerort.de](http://www.einschoenerort.de)

La ludoteca “un lugar bonito” lleva cinco años trabajando con “mundos de juego”. Un mundo de juego consiste en una caja de madera plana con contenidos seleccionados. La caja tiene un tamaño de 60 cm x 80 cm con un marco de 6 cm de altura. Las cajas se colocan sobre colchonetas en el suelo (Jehle, 2015). Cada caja está llena de un mundo de juego. Por ejemplo: arena, harina o grano y además vasos, cubiertos y herramientas como embudos, tamices, pinzas.

Los niños pueden jugar libremente en las cajas. Solo hay una regla: “todo se queda en la caja”. Muchos niños entre 1 y 10 años juegan con la oferta lúdica con perseverancia, concentración y tranquilidad. Entran en un flujo de juego. Las cajas son muy atractivas y tienen un alto valor de rejugabilidad. La ludoteca tiene como objetivo que los niños experimenten un “Sí-espacio“, en el que el mensaje es “sí, puedes hacer lo que quieras”. La oferta permite a los niños expresar sus propios impulsos internos. No hay instrucciones. Los niños pueden expresarse diseñando mundos de juego y así experimentan la autoeficacia.

La metodología consiste en crear un “Sí-espacio”. El niño puede hacer lo que quiera con el material. Solo el marco de la caja de madera, junto con la regla del juego “todo se queda en la caja”, crea una limitación. Dentro de la caja de madera se puede crear un pequeño “Sí-espacio”.

La selección de materiales aborda muchos esquemas de juego diferentes: Llenar, verter, tamizar, disponer, girar, estar encima, etc. (Arnold, 2010). El material se ofrece en abundancia. Esto permite utilizar el mismo material de diferentes maneras. El material apela a varios sentidos, es estéticamente atractivo y predominantemente natural. El material es resistente y soporta los experimentos de los niños.

Los resultados parten de la observación, ya que este tipo de juego es nuevo en Alemania y hasta ahora se ha utilizado muy poco por lo que el trabajo aún necesita validación científica. Por lo tanto, solo se pueden compartir observaciones subjetivas: 1) la oferta llega a muchos niños de entre 1 y 10 años, 2) la oferta tiene un alto valor de repetición para niños de hasta 6 años, 3) la oferta es de fácil acceso, ya que casi no requiere lenguaje, sólo una regla del juego; 4) la oferta promueve la autoestima del niño; 5) el programa llega a los niños independientemente de su género, condición física, desarrollo socioemocional, competencias lingüísticas y afiliación cultural.

La oferta “mundos de juego” es muy adecuada para el trabajo en ludotecas móviles tanto en espacios públicos, por ejemplo en la calle, o en los parques, como en instituciones cerradas: escuelas, jardín de infantes.

Arnold, C. (2010). *Understanding schemas and emotion in early childhood*. SAGE Publications. <https://doi.org/10.4135/9781446279595>

Jehle, H. (2015). *Spielwelten 1: Schöpferische Wege der Selbstunterstützung für Kinder*. Eigenverlag. ISBN 978-3-00-043440-2

# Ludociencia

Regina Hernández-Gama

Centro de Investigación en Ciencia Aplicada y Tecnología Avanzada, Instituto Politécnico Nacional,  
[rehernandez@ipn.mx](mailto:rehernandez@ipn.mx) , 4422302379

La divulgación de la ciencia permite fomentar la curiosidad y la creatividad en la niñez a la vez que posibilita el reconocimiento de esta tarea humana como algo tangible y cercano al contexto de las personas que reciben esta comunicación. Ludociencia, surge como una propuesta de acciones divulgativas que integra el juego y la experimentación para reducir las brechas en el acceso al conocimiento científico.

El objetivo del proyecto es hacer cercano el modelo de personas dedicadas a la ciencia a niños y niñas en diferentes contextos sociales y posibilitar la idea de que cualquier persona que lo desee puede aprender la ciencia y puede realizar sus propios experimentos.

El proyecto emplea elementos del modelo de déficit, considerando los vacíos de información propios de la edad y del contexto social y educativo. Al mismo tiempo combina éstos con elementos del modelo del diálogo, incorporando saberes culturales y sociales locales, con la intención de generar empatía y cerrar barreras comunicativas. Las intervenciones constan principalmente de talleres, de 30 a 40 minutos, en los cuales se suelen realizar experimentos interactivos, breves y alcanzables para edades de 4 a 12 años. Se busca priorizar el uso de materiales accesibles, seguros y de bajo costo. Se fomenta el trabajo individual o en grupos pequeños para minimizar sesgos por edad, género o relacionales. Se fomenta el voluntariado de profesores y estudiantes del IPN, lo que permite abarcar diferentes áreas de la ciencia y ofrecer aprendizajes multidisciplinares.

Los resultados obtenidos hasta ahora son un impacto positivo en la atención y comunicación. Se observó una mayor capacidad para seguir instrucciones, así como un incremento en la participación activa de niños y niñas, quienes expresan con más seguridad sus ideas y observaciones. Los niños y niñas asistentes a los talleres manifiestan especial entusiasmo cuando las actividades científicas incluyen dinámicas de juego que refuerzan el mensaje del taller o que lo incluyen en su totalidad, lo que refuerza el aprendizaje y la retención del conocimiento.

La experiencia de Ludociencia demuestra que la divulgación científica en la niñez se ve favorecida cuando se articula la ciencia con el juego. El enfoque lúdico potencia la curiosidad natural de los niños, fomenta la igualdad de participación y genera ambientes de aprendizaje más inclusivos y apropiables.

García-Guerrero, M., Ruiz-Villegas, M. F., Báez-Hernández, M. G., Cordero-Rodríguez, A., Martínez Rocha, C. A., Cerda-Hernández, F. de J., González-Reyes, J. E., Sotelo-Pulido, F. J., & García-Rodríguez, D. E. (2022). *Manifiesto de la ciencia recreativa*. JCOMAL, 5(02), N01. <https://doi.org/10.22323/3.05020801>

Herrera-López, G. (2024). *Comunicar la ciencia: ¿Difundir o divulgar?* Milenaria, Ciencia y Arte, (23), 4–7. <https://doi.org/10.35830/mcya.vi23.488>

Marín, I. (2018). *El juego y su incomparable valor educativo* [Conferencia]. Recuperado de <https://youtu.be/WYf9r52Jhwg>

# Spielwagen 1035 e.V.

Saúl Castañeda, Astrid Dulich  
[saul@spielwagen-berlin.de](mailto:saul@spielwagen-berlin.de) , [astrid@spielwagen-berlin.de](mailto:astrid@spielwagen-berlin.de)

Spielwagen 1035 e.V. es una asociación que organiza actividades lúdicas y pedagógicas para niños y jóvenes en espacios públicos de Berlín mediante dos ludotecas móviles. Estas unidades operan cinco días a la semana, de 13:30 a 18:30, y durante las vacaciones escolares extienden su horario de 9:00 a 18:30. Cada ubicación se visita una vez por semana, lo que permite establecer relaciones estables con los participantes. El enfoque del proyecto se basa en principios del trabajo social abierto: participación voluntaria, fácil acceso para todos (sin importar origen, género o religión), inclusión activa de los niños y orientación a sus necesidades reales. Spielwagen está reconocido oficialmente como una entidad promotora del trabajo social con infancia y juventud.

La financiación principal proviene del gobierno de Berlín, canalizada a través de las oficinas de protección de menores de cada distrito. Esta se otorga por periodos de dos años mediante acuerdos de objetivos. Además, la asociación busca fondos adicionales de fundaciones para proyectos específicos, como puntos de encuentro para jóvenes queer y clases gratuitas de patineta.

El objetivo del proyecto es fortalecer la autoestima infantil, fomentar el desarrollo de la identidad personal y promover habilidades sociales y motrices.

Spielwagen estructura sus actividades en tres áreas:

1. Zona de juego libre: Espacio abierto con juegos físicos y creativos que fomentan la interacción y el desarrollo motor.
2. Zona temática y pedagógica: Programas semanales con temáticas variadas (como el espacio, teatro y construcción) donde los niños participan activamente en la creación y el montaje de las actividades.
3. Juegos grupales: Actividades diseñadas para integrar a niños de diferentes contextos, superar barreras lingüísticas y culturales, y promover la resolución de conflictos y la convivencia.

Las actividades están principalmente dirigidas a niños de 6 a 12 años, aunque los más pequeños pueden participar en la zona abierta acompañados de un adulto. Uno de los puntos clave del proyecto es su bajo umbral de acceso, al desarrollarse en espacios públicos y no requerir contacto directo con educadores para participar. El equipo está compuesto por profesionales con formación pedagógica, tanto empleados fijos como colaboradores por honorarios. Además, algunos colaboradores aportan experiencia en arte, cultura y oficios. Normalmente, cada ludoteca cuenta con dos educadores a tiempo completo y un colaborador externo.

Anualmente se firma un acuerdo de objetivos con la Oficina de Protección de Menores, que establece metas cuantitativas y cualitativas. Al final del año, se elabora un informe técnico con estadísticas y una evaluación del trabajo realizado, incluyendo observaciones sobre las necesidades actuales de los niños y jóvenes. Este informe puede influir en la toma de decisiones políticas locales.

# Ludoteca Infantil Comunitaria México Lindo

Marisol Valverde Yáñez, José Luis Barajas Ereiva  
[marisolvalverdey@gmail.com](mailto:marisolvalverdey@gmail.com)

En 2020 a partir de un estudio realizado en la Comunidad de México Lindo, Colón, Querétaro se detectó la necesidad de atender a la población infantil, dado que los niños y jóvenes no cuentan con espacios para su desarrollo pleno (Informe de Diagnóstico Comunitario Mexico Lindo). La intervención incluyó impulsar la educación no formal a través de una ludoteca comunitaria e iniciar una escuela para padres. Entendemos por ludoteca un centro de recreo que cuenta con juegos y juguetes (Domínguez, 2023). Las ludotecas son espacios creados con el objetivo de atender a los niños en su desarrollo afectivo, social y cognitivo a través de actividades divertidas y entretenidas en su tiempo libre (Enríquez, s.f.).

La ludoteca inició en 2020, ese año la pandemia interrumpió el trabajo, el cual se retomó para 2022, a partir de esta fecha se ha seguido el programa de forma continua, siguiendo las fechas del calendario escolar.

El objetivo del proyecto es crear un espacio seguro para los niños, donde se desarrollen hábitos, capacidades, habilidades sociales y psicomotoras, en específico:

1. Desarrollo de hábitos: higiene, orden y convivencia.
2. Desarrollo de capacidades: atención y expresión.
3. Desarrollo de habilidades sociales: primeras habilidades sociales, habilidades sociales avanzadas relacionadas con los sentimientos, alternativas a la agresión, afrontamiento ante el estrés, habilidades de planificación.
4. Desarrollo de habilidades psicomotrices: dominio y toma de conciencia del movimiento, equilibrio, habilidades espaciales, control del movimiento, motricidad gruesa y fina.

En la ludoteca se utilizan metodologías activas que apoyan el aprendizaje colaborativo y cooperativo. A partir del juego y la convivencia los niños se apoyan entre sí para el logro de objetivos comunes. Las reglas básicas incluyen: respeto a los compañeros y al material, evitar ofensas y buscar la colaboración, entendiendo que el juego compartido es más divertido. Cada rincón se halla delimitado creando pequeñas zonas conforme a los intereses de los niños: se tiene el rincón de arte y creatividad, el de motricidad fina, el de lectura y expresión oral, el área de préstamo y el de motricidad gruesa. Se cuenta además con la actividad de Ludociencia dos veces al mes.

Como resultados, podemos destacar los siguientes:

1. Los niños mejoran la ejecución motriz y habilidades sociales. Al interactuar con sus pares se comunican de manera más efectiva logrando convivir de manera pacífica.
2. Asistencia regular a la ludoteca.
3. El espacio es respetado por las personas de la comunidad.
4. Las niñas mayores se involucran ayudando a los más pequeños.
5. Los padres de familia participan tanto en la escuela para padres, como en la limpieza y mantenimiento del espacio, así como en las jornadas para la conservación de las áreas verdes.
6. La continuación y mantenimiento del programa ha sido un incentivo para los donantes del programa.

Domínguez, H. (2023). *Actividades para incluir en tu ludoteca infantil*. Recuperado el 12 de diciembre de 2022, de <https://www.rededuca.net/blog/atencion-temprana/actividades-ludoteca-infantil>

Enríquez, M. (s. f.). *¿Quieres crear una ludoteca? Te dejamos los pasos*. Recuperado el 1 de diciembre de 2022, de <https://medac.es/blogs/sociocultural/quieres-crear-una-ludoteca>

*Informe de diagnóstico comunitario Mexico Lindo*. Modalidad cualitativa. (2019, junio).

# PlayingPeas e.V. — Asociación para la promoción de la pedagogía móvil lúdica

Anna Plath

Trabajadora social y pedagoga lúdica, referente educativa con experiencia en pedagogía del juego, espacios de juego móvil. Primera presidenta de “PlayingPeas e.V.” y educadora social en “Spielmobil Falkenflitzer”.  
[anna.plath@playingpeas.com](mailto:anna.plath@playingpeas.com) , [anna.plath@falkenflitzer.de](mailto:anna.plath@falkenflitzer.de)

La asociación Playing Peas e.V. se fundó en 2019 con el objetivo de visibilizar y reforzar el derecho al juego de los niños y jóvenes. Prestamos especial atención a los niños y jóvenes refugiados. Nos hemos propuesto dar a conocer y reforzar el artículo 31 «El derecho al juego» de la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño, con nuestros proyectos de ludotecas móviles. El objetivo de la asociación es defender el derecho al juego, ponerlo en práctica y hacerlo visible. Especialmente para los niños que viven en centros de acogida para refugiados.

El juego libre une y crea momentos inolvidables y despreocupados para los niños y jóvenes, de modo que pueden escapar por un tiempo de su entorno vital, en parte traumático. En los proyectos llevados a cabo hasta ahora en campamentos de Italia y Grecia, ya hemos podido observar cambios e impresiones positivas en los niños durante nuestras actividades lúdicas. El juego une incluso sin necesidad de palabras y proporciona a los niños experiencias positivas de las que se beneficiarán también en su vida futura.

En todo el mundo hay que defender y aplicar el derecho al juego. Seguiremos trabajando por ello en los lugares más diversos y llevando a cabo proyectos, ya sea mediante la formación de personal especializado, el trabajo de presión política o actividades lúdicas con niños y jóvenes.

Deimel, R., & Melulis, S. (2021). *Spielmobile*. En U. Deinet et al. (Hrsg.), *Handbuch Offene Kinder- und Jugendarbeit* (5. Aufl., pp. 573–581). Springer Fachmedien Wiesbaden.

Hüther, G., & Quarch, C. (2016). *Rettet das Spiel! Weil Leben más als funktionieren ist*.

Zito, D., & Martin, E. (2016). *Umgang mit traumatisierten Flüchtlingen: Ein Leitfaden für Fachkräfte und Ehrenamtliche*. Beltz Juventa.

# Por el derecho de los niños al juego y al movimiento

Thurid Blohm

SpielTiger e.V. <https://www.spieltiger.de/>, [thurid.blohm@spieltiger.de](mailto:thurid.blohm@spieltiger.de)

“El mundo infantil es un mundo en movimiento, ya que el movimiento es una necesidad fundamental de los niños y la base del desarrollo de su personalidad. A través del movimiento y el juego, desarrollan una relación más consciente consigo mismos, con su cuerpo y con su entorno.” (SpielTiger e.V., 2024, p. 5).

SpielTiger e.V. es una asociación sin fines de lucro y una entidad reconocida de ayuda infantil y juvenil independiente. Lleva a cabo actividades de ocio móviles para niños y jóvenes de entre cuatro y catorce años en alojamientos para familias refugiadas y personas sin hogar en Hamburgo, así como en barrios con necesidades especiales. SpielTiger e.V. cuenta con cinco ludotecas móviles, cuatro de las cuales atienden a niños y jóvenes en los alojamientos y uno al barrio (vehículo comunitario). Desde su fundación en 1989, SpielTiger e.V. se ha comprometido con los intereses de los niños y jóvenes en numerosos proyectos.

El objetivo principal es contribuir al desarrollo personal de los niños y jóvenes, teniendo en cuenta su entorno vital. SpielTiger e.V. promueve una cultura del juego y movimiento centrada en la experiencia corporal, la cooperación y la ampliación de las competencias sociales.

“Por su movilidad, la ludoteca móvil ofrece a los niños de la ciudad y del campo oportunidades especiales de interacción y aprendizaje, por lo que desempeña una función importante en la educación de los niños.” (Deimel, P. & Melulis, S., 2021).

Como campo de trabajo práctico del trabajo social abierto con niños y jóvenes, se trabaja según los principios correspondientes de apertura, voluntariedad, accesibilidad y participación. Los métodos aplicados son muy variados y se basan en diferentes áreas pedagógicas, por ejemplo, la pedagogía lúdica, deportiva, artística, experiencial, intercultural, ambiental, teatral o musical.

Las ofertas continuas, orientadas a las relaciones y que fortalecen los recursos dan lugar a desarrollos a nivel individual, social y estructural (Heimlich, 2023). Un resultado es el fomento de la integración social y el sentido de pertenencia.

“En general, se puede decir que en los juegos orientados a la pedagogía grupal se puede experimentar una unidad deseable de aprendizaje cognitivo y manual, emocional y social, sin que este aprendizaje tenga que parecer didáctico o artificial.” (Müller, 2017, p. 171)

A través del juego y el movimiento se establece fácilmente relaciones que luego pueden trasladarse más allá del juego a la vida cotidiana. Las experiencias sociales, la aceptación y el cumplimiento de las normas, así como la resolución de conflictos en situaciones de juego, son de gran importancia para el aprendizaje de las competencias sociales, también con vistas a la vida adulta posterior.

SpielTiger e. V. (2024). Fachkonzept.

Deimel, R., & Melulis, S. (2021). *Spielmobile*. En U. Deinet, B. Sturzenhecker, L. von Schwänenflügel, & M. Schwerthelm (Hrsg.), *Handbuch Offene Kinder- und Jugendarbeit* (5. Aufl., pp. 573–581). Springer Fachmedien Wiesbaden.

Müller, W. C. (2017). *Spiele und Spielen*. En D. Kreft, & W. C. Müller (Hrsg.), *Methodenlehre in der Sozialen Arbeit: Konzepte, Methoden, Verfahren, Techniken* (2. Aufl., pp. 170–171). Ernst Reinhardt Verlag.

Heimlich, U. (2023). *Einführung in die Spielpädagogik* (4. Aufl.). Verlag Julius Klinkhardt.

# Espacios educativos móviles en el espacio público. La ludoteca Spielmobilprojekt de la asociación Kindervereinigung Leipzig e.V.

Jana Lüpke

Trabajadora social. Spielmobilprojekt der Kindervereinigung Leipzig e.V. Wasserstraße 18, 04177 Leipzig, [spielmobil@kv-leipzig.de](mailto:spielmobil@kv-leipzig.de), [www.spielmobilprojekt.de](http://www.spielmobilprojekt.de)

La Kindervereinigung *Leipzig e.V.* se concibe desde 1990 como una organización que crea espacios sociales y educativos para niñas, niños y jóvenes. Como entidad reconocida de asistencia social infantil y juvenil, su objetivo principal es generar condiciones socioecológicas que favorezcan el desarrollo de personas autónomas, solidarias y con capacidad de convivencia.

En este marco, la ludoteca *Spielmobilprojekt* constituye un eje fundamental de trabajo. Con sus vehículos *Kaos* y *Peter Pan* ofrece durante todo el año actividades lúdicas, creativas y de movimiento en distintos barrios de Leipzig. Estas acciones en parques y plazas concretan el Artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño, que reconoce el derecho al juego y al esparcimiento. Asimismo, el proyecto se inscribe en los principios de la asistencia social juvenil alemana definidos en el §11 del SGB VIII.

El propósito central es promover procesos de aprendizaje y desarrollo basados en la autonomía, la participación y la acción social. Se busca que niñas, niños y jóvenes se apropien activamente de su entorno, asuman responsabilidades y reconozcan sus capacidades de transformación.

El juego se entiende como una forma esencial de aprendizaje que integra dimensiones cognitivas, emocionales, sociales y motrices. El juego es una base fundamental del desarrollo (Hüther & Quarch, 2016).

El proyecto se fundamenta en un enfoque abierto, participativo y orientado al territorio. Las actividades no siguen un programa fijo, sino que surgen de los intereses e ideas de las niñas y los niños participantes. La participación se concibe como un proceso pedagógico que va de la colaboración a la autogestión (Schwanenflügel & Schwerthelm, 2021). Desde la perspectiva del empoderamiento, se promueve que las y los participantes asuman roles activos, tomen decisiones y experimenten su capacidad de acción, fortaleciendo su autonomía y aprendizaje democrático. La orientación territorial busca que el espacio público se viva como un espacio educativo y de encuentro. De este modo se fomenta la ampliación del ámbito de acción de los jóvenes y se hacen visibles sus intereses y necesidades (cf. Deinet, 2009).

La experiencia muestra que el *Spielmobilprojekt* genera espacios de encuentro accesibles y flexibles, donde se fortalecen competencias sociales, creativas y motrices. Las y los participantes experimentan reconocimiento, pertenencia y cooperación, y el espacio público se convierte temporalmente en un lugar de juego y aprendizaje. Especialmente para quienes enfrentan limitaciones de participación, estas actividades favorecen la integración social, la creatividad, el movimiento y la interacción comunitaria.

El proyecto Spielmobil de la kindervereinigung Leipzig e.V. demuestra cómo los enfoques lúdicos, pedagógicos y territoriales pueden articularse coherentemente en una práctica educativa inclusiva. A través de propuestas abiertas y participativas en el espacio público, se concretan los derechos de la infancia y se promueve una ciudadanía activa desde la niñez. De este modo, el proyecto constituye un ejemplo destacado de práctica educativa centrada en la infancia, orientada al territorio y comprometida con la participación, el juego y la integración social.

Deinet, U. (2009). *Sozialräumliche Jugendarbeit: Grundlagen, Methoden und Praxiskonzepte* (3., überarb. Aufl.). VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Hüther, G., & Quarch, C. (2016). *Rettet das Spiel! Weil Leben mehr als funktionieren ist*. Hanser.

Schwanenflügel, L., & Schwerthelm, M. (2021). *Partizipation – ein Handlungskonzept für die Offene Kinder- und Jugendarbeit*. En U. Deinet, B. Sturzenhecker, L. von Schwanenflügel, & M. Schwerthelm (Eds.), *Handbuch Offene Kinder- und Jugendarbeit*. Springer VS.

# Acariciando con palabras, lectura y juego con pacientes oncológicos y sus cuidadores

Lic. Hannia Miroslava Soto Hernández, Mtra. Martha Beatriz Soto Martínez, Pste. María Rosalba Montiel Gutiérrez. [hannia.soto@uaq.mx](mailto:hannia.soto@uaq.mx) , [betysoto@uaq.edu.mx](mailto:betysoto@uaq.edu.mx) , [albamontielgg@gmail.com](mailto:albamontielgg@gmail.com) , 2226535054.

La Biblioteca Infantil Universitaria (BIUAQ) es un proyecto de extensión de la Facultad de Psicología y Educación de la Universidad Autónoma de Querétaro. Entre sus principales objetivos se encuentra: convertirse en un lugar destinado al disfrute creativo del tiempo a través de la implementación de talleres relacionados con la lectura y la difusión cultural. Para ello, BIUAQ propone la intervención de estudiantes universitarios de diferentes disciplinas para que elaboren propuestas de trabajo que permitan que el público atendido pueda crear una comunidad en donde la palabra, la cultura y el juego estén presentes. De esta forma, este proyecto ha procurado generar una propuesta novedosa y comprometida.

Desde febrero de 2025 BIUAQ ofrece talleres de lectura, juego y actividades plásticas, a través del proyecto: “Acariciando con palabras: lectura en hospital”, en el Albergue Gral. Ramón Rodríguez Familiar del Instituto Mexicano del Seguro Social (IMSS) a cargo de su Voluntariado, interviniendo con adultos que se encuentran en condición de pacientes o cuidadores.

El objetivo del proyecto consiste en fomentar espacios de lectura y reflexión orientados al bienestar emocional de los huéspedes del Albergue Gral. Ramón Ramírez Familiar a través del acceso a la cultura, utilizando estrategias de mediación lectora creativas e inclusivas.

La metodología de cada sesión tiene la siguiente estructura: 1) presentación de la actividad, 2) lectura en voz alta, 3) juego y, 4) cierre con lectura en voz alta. Además, se recopilan las experiencias de las colaboradoras y datos cuantitativos de las participantes mediante una bitácora. La duración de cada sesión es de 90 minutos.

Como parte de los resultados, encontramos que en los meses de enero a junio de 2025 tomaron parte en el proyecto 343 personas, también se dignificó un espacio de cuidado a través de acciones educativas, culturales y lúdicas, fomentando la participación, el vínculo, la resiliencia y la resignificación del dolor desde una mirada profundamente humana y transformadora. La socialización de la literatura infantil y juvenil, además de actividades plásticas y el juego, promovieron en los huéspedes la creación de lazos y redes de apoyo para su bienestar emocional durante su estancia en el albergue.

Guadarrama, L. (2023). *Posmodernidad en la literatura infantil y juvenil*. Universidad Iberoamericana A. C.

CDHCM. (2023). *El derecho al esparcimiento. Ciudad Defensora*. Revista de Derechos Humanos.

Pérez Villafuerte, J., Chávez Estrella, A., Garrido García, L., & Suárez Jácome, J. (2024). *Juegos tradicionales como influencia en la mejora del estilo de vida del adulto mayor*. Dominio de las Ciencias, 10(1), 16–31. <https://doi.org/10.23857/dc.v10i1.3696>

Petit, M. (2021). *El arte de la lectura en tiempos de crisis*.

Agradecimientos: Universidad Autónoma de Querétaro, Facultad de Psicología y Educación, UAQ. Voluntariado del Instituto Mexicano del Seguro Social, Participantes de las actividades.

# La Semilla Biblioteca Móvil

María José Alonso Rivera, Maximiliano Iglesias Samaia  
[mariajose.alonriv@gmail.com](mailto:mariajose.alonriv@gmail.com) , 4423394634

La Semilla es una biblioteca que lleva libros y juegos en una combi a una comunidad con poco acceso a espacios culturales. Desde hace 4 años, cada miércoles visitamos Purísima de Cubos, en Colón, en donde a través de la literatura, el arte, el juego y la escucha creamos un espacio seguro en el que se fomenta el diálogo, se desarrolla lenguaje emocional, se fortalecen vínculos en la comunidad y los niños explotan su potencial creativo.

En Purísima de Cubos existen pocos programas culturales o deportivos para ofrecer a la niñez y juventud. Hay pocos espacios comunitarios en donde se puedan tratar problemáticas como drogadicción, inseguridad, violencia, etc. que afectan a los habitantes de la comunidad. Desde 2021, La Semilla Biblioteca busca crear este espacio seguro para niños y niñas, en el cual se puedan desarrollar habilidades de diálogo y trabajo en equipo, un sentido de pertenencia y comunidad a través de la literatura, el arte, el juego y la escucha.

Nuestras sesiones giran alrededor de los libros, y aunque la lectura es el medio, no es nuestro único fin. Aunque cada semana planeamos nuestras sesiones alrededor de una lectura en grupo y somos una biblioteca hecha y derecha, que ha prestado más de 1000 libros, el objetivo va más allá de la promoción lectora. Para alcanzar nuestras metas hacemos mucho más: enseñamos inglés, tenemos actividades artísticas y jugamos todos juntos. Cada semana recibimos entre 30 y 45 lectores de entre 4 y 13 años y atendemos aproximadamente a 120 niños de Purísima de Cubos al mes. Durante los cuatro años que llevamos trabajando y las 200 visitas a la comunidad, hemos podido observar diferentes frutos de nuestro trabajo. Sin duda, hemos visto avances a nivel intelectual, emocional y creativo pero el más importante ha sido el fruto comunitario. Hemos visto cómo poco a poco los niños han ido trabajando y jugando con quienes antes no tenían relación. Nuestros pequeños confían cada vez más en el lector de al lado. También hemos notado la confianza que recibe el proyecto por parte de la comunidad con indicadores cualitativos como: la participación activa de las madres en distintas actividades, la invitación de la primaria para colaborar en su biblioteca y eventos escolares y la oferta del uso de la Casa de Salud Comunitaria para poder sesionar.

La magia de una biblioteca móvil radica en que, con pocos recursos, un vehículo y una colección de libros, el alcance puede ser gigante. Con el fin de llegar a más comunidades la combi de La Semilla recibió en los meses pasados una renovación completa. Actualmente, estamos en proceso de formalizarnos como Institución de Asistencia Privada y al pertenecer a la Red de Ludotecas regional estamos en búsqueda de más espacios para profesionalizar y crecer el equipo. El objetivo para 2026 es atender 3 comunidades con la misma metodología.

Avedoy, T., & Quintero, J. D. (2021). *Manifiesto poético-político por la investigación de/en la biblioteca pública*. Tragaluz Editores.

Heath, S. B. (1983). *Ways with words: Language, life and work in communities and classrooms*. Cambridge University Press.

Street, B. V. (1995). *Social literacies: Critical approaches to literacy in development, ethnography and education* (1st ed.). Routledge.

# Cantar, jugar y leer con y para la primera infancia

Lic. Nayeli Mendoza Frías<sup>1</sup>, Lic. Juana Isabel Flores Acosta, Mtra. Martha Beatriz Soto Martínez  
[nayeli.mendoza@uaq.mx](mailto:nayeli.mendoza@uaq.mx) , [isabel.flores@uaq.mx](mailto:isabel.flores@uaq.mx) , [betsoto@uaq.edu.mx](mailto:betsoto@uaq.edu.mx) , 442 383 2037

Desde hace más de 15 años, la Biblioteca Infantil de la UAQ (BIUAQ) ha formado a estudiantes universitarios para trabajar con la primera infancia en distintos contextos, promoviendo el acceso a la cultura oral y escrita, el arte, la ciencia y el juego. A través de actividades realizadas en sus instalaciones, en Centrales de Servicio a la Comunidad y la Estancia Infantil de la UAQ, BIUAQ utiliza los libros como herramienta para fortalecer el vínculo afectivo y garantizar el derecho al desarrollo integral de niñas, niños y sus cuidadores.

El objetivo consiste en garantizar que todos los niños y niñas en la primera infancia tengan igualdad de oportunidades para su desarrollo integral, promoviendo el acceso al juego y a la literatura como medios para enriquecer sus experiencias. Antes de iniciar actividades con la primera infancia, se convoca y capacita a estudiantes universitarios en desarrollo infantil, lectura en voz alta, mediación y conocimiento del acervo, lo cual les permite innovar en sus intervenciones y crear ambientes lúdicos con los participantes.

Metodología de una sesión: 1) presentación de participantes, 2) lectura en voz alta de acervo seleccionado, 3) actividad plástica o juego por medio de un libro, 4) exploración libre y, 5) cierre de la actividad. Se hace llenado de una bitácora que permite recabar las experiencias y la cantidad de público atendido.

Entre los resultados se pueden mencionar los siguientes. Promover el libro como medio de vínculo entre niños, niñas y sus padres permite que los adultos tomen conciencia de su papel y brinden las posibilidades para jugar, explorar el medio y disfrutar el arte y la literatura. Acercar a las niñas y los niños desde el afecto a la cultura escrita y al lenguaje oral, escrito y pictórico permite reconocer el lugar de la primera infancia en la cultura, como constructora y portadora de significado. Sensibilización a maestras y auxiliares que atienden a niños y niñas de 0 a 4 años sobre la importancia de leer desde edades tempranas. El juego estimulado a través de los libros posibilita enriquecer las experiencias sensoriales, sociales, emocionales y culturales, aprender nuevos significados y relacionarnos con otros a partir de compartir historias.

La literatura infantil, los cantos y el juego facilitan el acceso a la cultura, promueven el desarrollo integral de la infancia y fortalecen el rol de los cuidadores como facilitadores de experiencias significativas.

Agradecimientos: Universidad Autónoma de Querétaro, Facultad de Psicología y Educación (FPsyE), Central de Servicio a la Comunidad (CESECO) Norte y Santa Rosa Jáuregui, Estancia Infantil UAQ.

Ministerio de Educación Nacional, & Reyes, Y. (2014). *La literatura en la educación inicial*. Recuperado de [https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-341839\\_archivo\\_pdf\\_educacion\\_inicial.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-341839_archivo_pdf_educacion_inicial.pdf)

López, M. (2009). *¿Qué y cómo leen los niños más pequeños? La construcción de espacios de lecturas compartidas*. Recuperado de <https://conafecto.conafe.gob.mx/los-expertos-opinan/primera-infancia/pdf/que-como-leen-ninos-pequenos.pdf>

Cabrejo, E. (2001). *La lectura comienza antes de los textos escritos*. Recuperado de [https://www.cobdc.net/12JCD/wp-content/materials/SALA\\_E/CABREJO\\_lectura\\_comienza.pdf](https://www.cobdc.net/12JCD/wp-content/materials/SALA_E/CABREJO_lectura_comienza.pdf)

# Rezago educativo y la importancia del juego: un modelo funcional para la vida

Dulce Karina Yáñez García  
[dolcekarina19@gmail.com](mailto:dolcekarina19@gmail.com)

El rezago educativo en México es una problemática social, que está afectando a estudiantes de menor edad, especialmente a sectores de bajos recursos. Los bajos niveles de comprensión lectora, la deserción, embarazos adolescentes, falta de estimulación y la escasez de recursos está haciendo más grande la brecha entre la educación privada y la pública, provocando que en los sectores más vulnerables se encuentren cada vez más estudiantes en situación de rezago. La pandemia agravó esta situación, ya que generó pérdidas de aprendizaje equivalentes a tres años escolares. En este contexto, el Centro de Integración Educativa Elim, ubicado en la colonia Menchaca II, al noroeste de la ciudad de Querétaro, atiende a una población de niños y adolescentes en situación de vulnerabilidad, buscando desacelerar el rezago educativo y atender barreras de aprendizaje, a través de un modelo educativo funcional para la vida, donde el juego, es una parte fundamental en la aplicación de experiencias prácticas.

El objetivo consiste en formalizar y replicar un modelo educativo que fortalezca el aprendizaje significativo a través de experiencias lúdicas y funcionales, siempre adaptadas al contexto y capacidades de cada estudiante, con el fin de, desacelerar el rezago educativo y que permita fortalecer las competencias necesarias para la vida cotidiana y la inclusión social.

El centro de Integración Educativa Elim funciona desde el 2018 y durante este tiempo ha desarrollado un modelo educativo integral, que combina procesos de enseñanza - aprendizaje personalizados, actividades lúdicas, talleres prácticos y experiencias comunitarias. El juego se usa para generar habilidades cognitivas, emocionales y sociales, buscando siempre la participación activa, el aprendizaje colaborativo y el aprendizaje de servicio. La metodología se adapta a las necesidades de cada estudiante, priorizando el desarrollo humano y la educación funcional. Se trabaja en grupos multigrado y reducidos.

Entre los resultados se destaca que el 50% de los estudiantes atendidos con edades entre 9 y 10 años y que no contaban con ningún proceso escolar logró adquirir habilidades básicas de lectoescritura, mientras que el 40% de los estudiantes con edades entre 3 y 4 años que presentaban rezago académico mostraron avances significativos en comprensión lectora, pensamiento matemático y resolución de problemas de la vida cotidiana.

El uso del juego como estrategia pedagógica ha fortalecido significativamente la autoestima, la sana convivencia, la colaboración, la empatía y la permanencia escolar. Los resultados muestran que, al centrarse en las necesidades específicas, demandadas y sentidas de los estudiantes, la implementación de juegos y actividades lúdicas de la vida cotidiana, se generan aprendizajes significativos, que les funcionan en la vida cotidiana.

El modelo funcional para la vida, demuestra que es posible desacelerar el rezago educativo, implementando metodologías inclusivas, vivenciales y lúdicas. El juego no sólo es una actividad recreativa, es una herramienta pedagógica, que permite aprendizajes significativos y aplicables de manera funcional en la vida cotidiana, además, puede ser replicable en otras comunidades.

Agradecemos al equipo docente, voluntarios y familias Elim por su compromiso con la educación y la infancia. Este proyecto es posible gracias a donaciones comunitarias, apoyos voluntarios y colaboraciones locales que impulsan la continuidad del programa.

Calvete, A. M. (2007). *El concepto moderno de la sustentabilidad*. Universidad Abierta Interamericana. Recuperado el 23 de abril de 2025, de <https://sustentabilidad.uai.edu.ar/pdf/sde/uais-sds-100-002%20-%20sustentabilidad.pdf>

García, P. (2028). *La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil*. Universidad Internacional de La Rioja. Recuperado el 13 de octubre de 2025, de <https://share.google/Qg107fkALYhTu4sIF>

Villalobos-Hernández, A., Campero, L., Suárez-López, L., Atienzo, E. E., Estrada, F., & De la Vara-Salazar, E. (2015). *Embarazo adolescente y rezago educativo: Análisis de una encuesta nacional en México*. *Salud Pública de México*, 57(2), 135–143. Recuperado el 17 de noviembre de 2021, de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0036-36342015000200008](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0036-36342015000200008)

# Sala de lectura de la UPN Querétaro. Experiencias de participación creativa en torno a la cultura escrita

Miriam Gpe. Zepeda González  
[miriamzpedagp@gmail.com](mailto:miriamzpedagp@gmail.com)

Desde sus orígenes, el Programa Nacional de Salas de Lectura (PNSL) trabaja a través de la creación de espacios comunitarios, diseñados para atender, mediante innovadoras y lúdicas estrategias de lectura, necesidades específicas de los distintos contextos que conforman nuestro país, diversificando así el acceso a la lectura de una forma más dinámica y creativa.

En espacios que podemos encontrar en centros escolares, centros comunitarios, hogares que de manera voluntaria reciben a diferentes miembros de su comunidad, o en lugares “a medio abierto” (Llena, 2011), mediadoras y mediadores de lectura compartimos un variado acervo bibliográfico con el objetivo de generar sitios de encuentro que, con los textos como un eje de interacción, promuevan el diálogo, la reflexión colectiva, y la participación de grupos que se integren y convivan de manera distinta a partir de estas experiencias, a las cuales, en muchas ocasiones, se les imprime también un tono lúdico.

Desde 2014, en la Universidad Pedagógica Nacional, Unidad Querétaro, se instauró una Sala de Lectura, afiliada al Programa Nacional de Salas de Lectura del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. Este espacio, no circunscrito a un lugar, sino a un concepto de intervención socioeducativa, ha adquirido una identidad propia, cobrando un auge singular en su propuesta para motivar la lectura de manera libre, creativa e incluyente, en espacios que permiten movimiento a los libros, pero también a las prácticas de lectura, en tanto hemos generado estrategias de participación que promueven el diálogo, el debate, así como el intercambio de experiencias que construyen, lazos interpersonales que fortalecen la convivencia, la participación y la identidad comunitaria, en este caso, en esta institución universitaria.

El objetivo de este espacio es propiciar ambientes creativos y agradables, a los que acuda población de diversas edades y procedencias, con el fin de constituir comunidades lectoras que dialoguen y debatan sobre temas derivados del contacto con el acervo bibliográfico que la Sala de Lectura posee y, a partir de ello, puedan también producir múltiples creaciones propias, en el ámbito de la literatura, o de otras modalidades artísticas.

Con todo un enfoque de inclusión y multiculturalidad, hemos implementado diversas estrategias que conducen a un encuentro distinto con los textos, buscando la resignificación de los contenidos, mediante actividades como las siguientes: Acceder a muy variados títulos que contemplan distintos géneros literarios, ejercicios didácticos relacionados con asignaturas, utilizando la bibliografía de la sala; promover la capacidad de reflexión sobre temas sociales y educativos, en el terreno individual y de manera colectiva; fortalecer a través de estrategias lúdicas de lectura, distintas habilidades en las y los usuarios, que contemplen el desarrollo de capacidades cognoscitivas, así como de expresión oral y escrita; crear grupos de reflexión, para compartir experiencias mediante charlas y tertulias acompañadas y moderadas por mediadores; convocar a diversos grupos internos y externos a esta Universidad, a utilizar los libros de la sala en función de determinados propósitos de intervención; promover en los y las usuarias el acercamiento a otros espacios culturales y sociopolíticos, a partir de la utilización de la bibliografía de la sala y de las charlas literarias; y combinar las actividades lectoras con otras artes dentro de una sesión

Como resultado, las diferentes actividades enmarcadas en la Sala de lectura de la UPN Querétaro, han sido un punto de encuentros y reflexiones compartidas, de descubrimientos personales, pero también colectivos, que han representado oportunidades de aprendizaje, de expresión y socialización, evaluadas mediante procesos cualitativos que han significado una importante retroalimentación para enriquecer la experiencia.

Chapela, L. (2010). *Las salas de lectura*. Cuadernillo CONACULTA. México.

Freire, P., Macedo, D., & Giroux, H. A. (1989). *Alfabetización: Lectura de la palabra y lectura de la realidad*. Paidós Ibérica.

Llena, A., & Parcerisa, A. (2011). *La intervención social en medio abierto*. CCS.

# Jóvenes jugando en una ciudad antigua. El Spielbus en Ratisbona (Alemania)

Constanze Boldt, diplomada en pedagogía social (FH), [boldt.constanze@regensburg.de](mailto:boldt.constanze@regensburg.de), +49-941-507-7555

El Spielbus ofrece a niños de entre 6 y 14 años experiencias creativas y sociales de muy diversa índole. Gracias a su concepto móvil, llega a diferentes barrios de la ciudad y permite a los niños participar en diversas actividades. El Spielbus ha funcionado desde 1979 y está patrocinado por la ciudad de Ratisbona.

En el Spielbus trabajan tres pedagogos sociales. El equipamiento incluye un camión, una oficina y un almacén con taller y cocina integrados. En comparación con otras Spielmobil, se encuentra bien posicionado en términos de personal y financiamiento. Los objetivos del Spielbus se pueden representar en los niveles individual y social.

A nivel individual en el ámbito creativo, para estimular la actividad creativa propia, enseñar a manejar materiales y herramientas; en el ámbito motor para satisfacer las necesidades de juego y movimiento; en el ámbito social para facilitar y apoyar el aprendizaje social. A nivel social para abrir nuevos espacios de juego y señalar las deficiencias del barrio.

El Spielbus opera de manera móvil con personal profesional, intentando ofrecer actividades creativas, sociales y motoras tanto de bajo nivel como desafiantes. El Spielbus ofrece diferentes actividades en diferentes épocas del año. En primavera y verano las actividades se llevan a los barrios, con trabajo móvil en los barrios, visita a centros de refugiados, fiestas y espectáculo de circo. En otoño, el Spielbus realiza una gira por las escuelas, los niños tienen la oportunidad de hornear su propia pizza, en lo que se denomina pizzatour. En invierno hay un periodo para la planificación, preparación y reparaciones. Del año 2023 a 2025 se han tenido 192 intervenciones.

En los próximos años se producirán algunos cambios profundos. En 2026 se reducirá la plantilla, lo que obligará a reducir el número de intervenciones; a finales de ese mismo año el antiguo vehículo será sustituido por dos vehículos nuevos. El cambio requerirá una inversión de recursos financieros y humanos. La perspectiva de futuro muestra que el Spielbus se enfrenta a retos, pero también ofrece nuevas oportunidades. Los cambios contribuirán a seguir desarrollando el proyecto y a adaptarlo a las necesidades de los niños.

Lipski, J. (2001). *Lernen in der Freizeit*. En G. Grüneisl et al. (Hrsg.), *Mensch und Spiel*.  
Hüther, G., & Quarch, C. (2016). *Rettet das Spiel: Weil Leben mehr als funktionieren ist*.  
Heimlich, U. (2023). *Einführung in die Spielpädagogik* (4. Aufl.). Verlag Julius Klinkhardt.

# Toco Madera: La Carpintería Social como estrategia educativa y comunitaria en contextos vulnerables

Ruizdael Razo Chávez  
[ruisdachavez@gmail.com](mailto:ruisdachavez@gmail.com)

El proyecto Toco Madera forma parte del programa Carpintería Social impulsado por el Centro de Integración Educativa Elim (CIE-ELIM), organización sin fines de lucro ubicada en la colonia Menchaca II, Querétaro, una zona con altos índices de vulnerabilidad socioeconómica. El programa busca transformar la carpintería en una herramienta educativa, productiva y social, que fomente el aprendizaje práctico y la autogestión comunitaria. A través de la elaboración de juegos, juguetes didácticos y juegos para ludotecas en espacios públicos, se promueve la sostenibilidad ambiental y el desarrollo integral de los participantes. El objetivo del Toco Madera es consolidar un modelo educativo y comunitario que utilice la carpintería como medio de aprendizaje, integración social y reutilización de materiales, contribuyendo al fortalecimiento de programas educativos y sociales de CIE-ELIM.

La iniciativa se implementó con niños de 6 a 12 años mediante un curso de carpintería que abordó temas de seguridad, uso de herramientas, ensamblaje, acabado y elaboración de juegos didácticos. La experiencia se llevó a cabo en la Ludoteca México Lindo, ubicada en el municipio de Colón, Querétaro, durante seis meses, con visitas mensuales de dos horas. Durante el proceso, los niños elaboraron artículos personales para llevar a casa, fortaleciendo su sentido de logro y pertenencia. Al finalizar, se desarrolló de forma colectiva un juego de madera para la ludoteca, diseñado para permanecer como parte de su equipamiento y fomentar el uso educativo del espacio. Este modelo puede replicarse en otros espacios públicos, favoreciendo la apropiación comunitaria y el aprendizaje colaborativo.

El proyecto benefició directamente a 25 niños de la comunidad, quienes adquirieron habilidades técnicas básicas, conciencia ambiental y trabajo en equipo. Se promovió, además, la reutilización de materiales, utilizando madera reciclada y donada en más del 60% de las actividades. La experiencia permitió fortalecer la vinculación entre el CIE-ELIM y la comunidad de Colón, demostrando que la carpintería puede ser un vehículo eficaz para el aprendizaje activo y la participación social. El proyecto se sostiene mediante donaciones privadas, recursos propios del CIE-ELIM y la venta de productos elaborados, con un presupuesto anual estimado en \$60, 000 MXN.

Toco Madera evidencia que la carpintería, más allá de ser un oficio, puede convertirse en una herramienta de transformación educativa y social. Su aplicación en la Ludoteca México Lindo fortaleció la creatividad, el trabajo comunitario y la recuperación de espacios públicos a través del aprendizaje práctico. Este modelo representa una alternativa replicable para otras comunidades en contextos de vulnerabilidad.

Agradecemos el apoyo de voluntarios, instructores, donantes de materiales, y a la Ludoteca México Lindo y su comunidad por su participación activa y compromiso.

Larrea, E. (2020). *Educación infantil y los beneficios de la interacción con entornos más naturales en el marco de los Objetivos de Desarrollo Sostenible*. Recuperado el 13 de octubre de 2025, de <https://zaguan.unizar.es/record/97787/files/TAZ-TFG-2020-4032.pdf?version=1>

Moorhouse, P. (2018). *Carpintería: Un aprendizaje irresistible*. Recuperado el 13 de octubre de 2025, de <https://www.communityplaythings.co.uk/learning-library/articles/woodwork-irresistible-learning>

Secretaría de Bienestar. (2023). *Diagnóstico de pobreza urbana en Querétaro*. Gobierno de México. Recuperado el 13 de octubre de 2025, de <https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/791862/22Queretaro23.pdf>

# Escuela que juega – comunidad que cuida: del aula al territorio lúdico multigeneracional

Mtra. Greta Lukoseviciute

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP), Doctorado en Procesos Territoriales

[lu224570322@alm.buap.mx](mailto:lu224570322@alm.buap.mx), 2222075838 (WhatsApp)

El proyecto “*Escuela que juega – comunidad que cuida*” es una iniciativa de innovación pedagógica y territorial orientada a reconectar a las infancias con su entorno inmediato mediante experiencias lúdicas intergeneracionales. Su propósito es fortalecer el tejido social desde la escuela, promoviendo el juego como herramienta de aprendizaje, cuidado y bienestar colectivo.

La propuesta parte de la convicción de que el juego constituye una práctica esencial para el desarrollo integral de las personas y una vía para regenerar los lazos afectivos y simbólicos que sostienen la vida comunitaria. En contextos urbanos fragmentados, el juego representa un acto de resistencia y de reconstrucción de la confianza social, permitiendo que la escuela se transforme en un núcleo de convivencia y laboratorio de innovación social, donde convergen niños, familias, docentes y vecinos.

Metodológicamente, el programa combina diversas estrategias de investigación-acción cuyo eje transversal es la investigación-acción participativa y la cocreación. Se emplean metodologías de participación social y de las infancias que facilitan la observación colectiva, la reflexión compartida y el diseño de soluciones territoriales desde la experiencia vivida. Estas prácticas permiten recrear la comunidad multigeneracional de juego, generando vínculos de confianza y sentido de corresponsabilidad entre generaciones. El proyecto integra además el @Método de Medición Multisensorial (MMM) como herramienta complementaria para evaluar la calidad sensorial y emocional del entorno construido, articulando percepciones visuales, auditivas, táctiles, olfativas y térmicas con los resultados de las actividades participativas. Esta integración permite traducir los hallazgos en acciones de diseño y gestión territorial más humanas y sensibles.

Entre las principales actividades desarrolladas destacan la creación de microespacios lúdicos dentro y fuera de las escuelas, los huertos escolares, las rutas sensoriales, los juegos colectivos y las jornadas intergeneracionales de convivencia. Estas acciones fortalecen la noción de una “comunidad que cuida”, en la que el bienestar infantil se asume como responsabilidad compartida entre todos los miembros del territorio.

Los resultados obtenidos en experiencias piloto en Puebla, México, muestran mejoras en la convivencia escolar, mayor apropiación de espacios públicos, incremento de la interacción comunitaria y renovación del vínculo emocional entre generaciones.

“*Escuela que juega – comunidad que cuida*” propone un modelo replicable de educación territorial sensible, donde el juego es reconocido no solo como derecho de la infancia, sino como práctica ética y política de cuidado que fomenta bienestar físico, cognitivo y emocional, y contribuye a la regeneración de los lazos sociales y ambientales.

# Mesa 1. La lectura, la ciencia y el juego

La mesa de diálogo estuvo dedicada a analizar las intersecciones entre la lectura, la ciencia y el juego como prácticas fundamentales para el desarrollo de la curiosidad, la imaginación y el pensamiento crítico a lo largo de la vida. Esta mesa fue moderada por María José Alonso Rivera de la Biblioteca móvil La Semilla y como ponente participó Claudia Marcela Cervantes Peredo, Pedagoga, egresada de la UNAM. Estudió el Diplomado en Problemas de Aprendizaje por la Universidad La Salle, Diplomado en Psicopedagogía en la Universidad Iberoamericana y el Diplomado en Ludotecas en la Asociación Mexicana de Ludotecas, ha trabajado en educación no formal como promotora de lectura desde hace más de 30 años. Ha impartido talleres relacionados con la lectura, la escritura, el juego, la ciencia y la creatividad. Ha trabajado en diferentes bibliotecas y en múltiples esfuerzos por promover el gusto por la lectura, el desarrollo de habilidades de lenguaje. Participó por seis años en IBBY México, donde coordinó el proyecto de bancos. Fue miembro del Comité de Selección de Libros y fue coordinadora académica del primer Diplomado en Promoción de Lectura. Fundó la Asociación Proyecto Garabatos AC, cuya misión era promover el derecho de todos a jugar a través de la creación de ludotecas en comunidades. Participó como ponente en el onceavo Congreso Internacional de Ludotecas con la ponencia “Ludotecas Comunitarias” en París 2008. Desde el 2017 trabaja en el Centro educativo Narciso Bassols AC como coordinadora en México del Programa Iberoamericano Escribir como lectores, auspiciada por la Asociación Española de Lectura y Escritura y la Fundación SM México, es también coordinadora de NDÖNI. Espacio de creación y cultura para niños y jóvenes desde el año 2018. Si fuera un libro sería un buen libro álbum y si fuera un experimento, sería una burbuja.

En esta mesa se contó con la Dra. Patricia Hernández Reséndiz, investigadora y divulgadora científica, también conocida en redes sociales como Trish Luna. Estudió Física en la Facultad de Ciencias de la UNAM. Es Medalla Alfonso Caso 2015 del Posgrado de Astrofísica de la UNAM y doctora en Astrofísica por la UNAM. Actualmente hace un postdoctorado en la Universidad Autónoma de Nuevo León, en Monterrey. Su línea de investigación es sobre polarización de asteroides y formación del sistema solar. Imparte la clase de Astrobiología desde el 2009. Es divulgadora de la ciencia, imparte talleres, y conferencias, es emprendedora y edutuber. Es cofundadora de Astrofísicos en Acción, primera empresa de comunicación pública de la ciencia multiplataforma que busca llevar la Astronomía a toda Latinoamérica de una forma original y divertida al alcance de todos. Lucha por tener un mundo con más mujeres en las áreas STEAM y ama todo tipo de arte y patinaje artístico. Si fuera un libro sería *la ridícula idea de no volver a verte* de Rosa Montero. Y si fuera un experimento, sería una fusión de minerales con un láser para simular procesos de evolución planetaria.

También participó Martha Beatriz Soto Martínez, quien es profesora de tiempo completo de la Facultad de Psicología y Educación de la Universidad Autónoma de Querétaro. Bety estudió la Licenciatura y Maestría en Psicología Educativa en la UAQ y tiene un máster en libros para niños y jóvenes en la Universidad de Barcelona y una maestría en Psicooncología en la Universidad Mondragón. Desde el 2002 realiza actividades de mediación lectora con la primera infancia y desde el 2010 coordina las bibliotecas infantiles de la UAQ, así como el proyecto acariciando con palabras que atiende a poblaciones vulnerables. A Bety le gusta leer, viajar, compartir historias y ver a las y los estudiantes universitarios ser felices en las

actividades que realizan dentro y fuera de la biblioteca infantil. Si Betty fuera un libro, sería uno de aventuras y si fuera un experimento sería algo que explota.

La mesa contó también con la presencia de Sara Gallegos Buenrostro, física y comunicadora de la ciencia, fundadora del proyecto Morra Científica, quien es egresada de la Maestría en Estudios Científicos por la Universidad de Aarhus Dinamarca, con enfoque en Comunicación de la Ciencia y Astronomía y cuenta con una Licenciada en Física por la Universidad Autónoma de Zacatecas. Morra Científica es un proyecto de divulgación en redes sociales con más de 240,000 seguidores, donde busca hacer la ciencia más cercana, divertida y accesible. Se desempeña como divulgadora, conferencista, tallerista y creadora de contenido especializado en ciencia, astronomía, género y vocacional. Ha sido reconocida con el Premio Estatal de la Juventud en Ciencias Aplicadas de Zacatecas, así como con un reconocimiento del Senado de la República por su compromiso y labor en la difusión del conocimiento científico entre la juventud. Ha sido expositora en diversos congresos nacionales e internacionales, incluyendo Congreso Nacional de Física, Congreso de Tópicos Avanzados de Óptica y Electrónica, el Congreso Nordic en el Instituto Niels Bohr y el Congreso Latinoamericano de Popularización de la Ciencia y la Tecnología, donde ha presentado trabajos relacionados con ciencia de materiales, comunicación pública de astronomía y estudios de género en la educación STEAM. Colaboró en la campaña Global Verified de la ONU y ha sido invitada a distintos medios de comunicación como Wired, MVS Radio, El Heraldo de México, entre otros. Si Sara fuera un libro sería el libro de Trish, que es uno de imágenes muy bonitas de astronomía y más que un experimento sería una actividad, por ejemplo, un telescopio que invita a la gente a ver las estrellas.

Las trayectorias de las participantes comparten un trabajo sostenido en la articulación de la lectura, la ciencia y el juego como herramientas de mediación cultural, divulgación del conocimiento y transformación social, particularmente con infancias, juventudes y comunidades en situación de vulnerabilidad. Las ponentes intervinieron para platicar los orígenes y alcances de los proyectos que han desarrollado a lo largo de sus carreras.

Claudia Marcela Cervantes Peredo coordina el proyecto NDÖNI, un espacio dedicado a la promoción de la lectura, el arte y la ciencia, concebido como un lugar de creación y cultura para niñas, niños y jóvenes. NDÖNI significa “botón de flor” en ñahñu, y recibe este nombre porque Cecilia Madero, fundadora del proyecto, considera que todas las personas tienen la posibilidad de florecer, aunque en muchas comunidades no siempre existan las oportunidades para hacerlo. El proyecto inició en un garaje prestado en el municipio de Tequisquiapan en Querétaro, a partir de la actividad *la Hora del Cuento*. Posteriormente, se estableció una biblioteca en el Centro de Maestros de Tequisquiapan (que ya no existe) y se desarrolló el programa *Canasta de Cuentos*, mediante el cual se llevaban canastas de libros a escuelas públicas para realizar lecturas. En 2004, con el proyecto Garabato, se lograron consolidar cuatro ludotecas que atendían a públicos desde bebés hasta personas adultas mayores; sin embargo, con el tiempo los espacios fueron retirados y únicamente se conservaron los materiales.

En 2015, el proyecto NDÖNI obtuvo una convocatoria federal que permitió la construcción del edificio y la creación de una biblioteca fija. Actualmente, NDÖNI opera bajo dos modalidades: la biblioteca fija y la biblioteca móvil. Para su fundación se contó con el apoyo

de Beatriz Soto, quien, junto con personas de la Universidad Autónoma de Querétaro y de otras instituciones, realizó la selección del acervo bibliográfico. En ese proceso se eligieron más de 5,000 libros; hoy en día, el acervo supera los 6,000 ejemplares. En la biblioteca fija se reciben grupos escolares, se ofrece consulta del acervo y préstamo de libros a domicilio mediante credencial. Además, se organizan ciclos de cine, se invita a ilustradores, se presentan libros y se brinda asesoría tanto a madres y padres de familia como a docentes. Entre los programas que se desarrollan se encuentra *Escribir como lectores*. Asimismo, se imparten talleres para docentes, se seleccionan y venden libros a escuelas, se ofrece asesoría a bibliotecarios escolares, se organizan ferias del libro y se realizan visitas a escuelas de comunidades a través de NDÖNI Móvil.

Desde 2017 se han alcanzado múltiples logros, entre los que destaca la construcción de una cultura literaria en la infancia. El proyecto favorece la comprensión lectora, pero también la comprensión del mundo, de las personas y de sí mismas. NDÖNI trasciende las paredes de la biblioteca al llevar los libros a distintos espacios, promoviendo el desarrollo comunicativo y socioemocional, la participación de las familias y la generación de vínculos familiares, así como la formación de comunidades lectoras y escritoras. Se ha trabajado de manera conjunta con la Secretaría de Cultura, participando en ferias del libro y en talleres, se han formado promotores comunitarios, incluyendo madres de familia que deciden capacitarse y participar como voluntarias. El proyecto organiza eventos familiares, exposiciones y actividades culturales. Actualmente se presenta la exposición *Iberoamérica Ilustra*, facilitada por la Fundación SM. Además, se reciben visitas de autores e ilustradores y se realizan talleres y actividades de danza y música en la comunidad de El Tejocote, en Tequisquiapan, donde se han rescatado saberes locales y se proyecta la creación de un museo comunitario en el corto plazo.

Entre los retos actuales se encuentran la elaboración de un plan de sostenibilidad, la conclusión de la clasificación del acervo, la automatización del préstamo y del catálogo, y el fortalecimiento de redes de colaboración. Asimismo, se busca consolidar un equipo de voluntariado, crear un grupo de niñas y niños Ndönitas que asuman un rol de coordinación con el acompañamiento del equipo del proyecto, y atraer a un mayor número de jóvenes, lo cual representa uno de los desafíos más complejos.

En esta misma mesa tuvimos el honor de contar con Patricia Hernández Reséndiz quien presentó sus proyectos de divulgación científica. Trish, como se conoce en redes sociales forma parte de la Unión Astronómica Internacional, organismo que cuenta con distintas oficinas orientadas a vincular la astronomía con la sociedad, entre ellas una de divulgación, otra de desarrollo y otra de educación. A través de estas instancias se han establecido colaboraciones que permiten llevar el conocimiento astronómico a diversas comunidades.

Su proyecto de divulgación, “Astrofísicos en acción”, surgió como una iniciativa de estudiantes de posgrado en Astronomía interesados en la divulgación científica. Cada integrante ya contaba con experiencia previa en distintas formas de comunicación de la ciencia; sin embargo, buscaban desarrollar una propuesta propia, distinta a la de los grupos institucionales a los que pertenecían. Decidieron independizarse debido a las limitaciones que con frecuencia impone la divulgación institucional, donde el uso del humor o de recursos lúdicos suele percibirse como falta de seriedad. Su objetivo era experimentar con formas de

comunicación más cercanas, divertidas y accesibles, que permitieran conectar mejor con el público. El grupo buscaba, además, desmontar la idea de que las personas científicas están desconectadas de la sociedad, aisladas en laboratorios o ajenas a la vida cotidiana. Por el contrario, su intención era mostrar que científicas y científicos enfrentan los mismos problemas sociales, comparten intereses y aficiones similares, y forman parte activa de la comunidad. En este sentido, el proyecto apostó por humanizar la figura del científico y acercarla al público. *Astrofísicos en acción* inició en 2013, en el marco del evento Noche de las Estrellas, uno de los encuentros de comunicación pública de la ciencia más importantes de México. En 2017 comenzaron a producir contenido para redes sociales y, en 2018, se constituyeron formalmente como empresa. Esta decisión respondió a su interés por dignificar y profesionalizar la divulgación científica, entendiéndola como una profesión y no como un pasatiempo, lo que implicó asumir responsabilidades legales y contar con un respaldo jurídico para la organización.

El propósito central del *Astrofísicos en acción* es que las personas se apropien del conocimiento astronómico y del estudio del cosmos de una manera natural y significativa, más allá de la experiencia de una clase formal de Astronomía. Si bien suelen decir que “la Astronomía es la ciencia más taquillera”, (aunque no fue así durante la pandemia de COVID-19 ya que en ese periodo las ciencias de la salud ocuparon el primer lugar), su interés es fortalecer una cultura astronómica sólida en la sociedad. En este proceso, el uso del humor en la elaboración de guiones ha sido una herramienta clave para generar cercanía y fomentar la risa como vía de aprendizaje. El proyecto comenzó con actividades presenciales, como talleres, conferencias y colaboraciones con artistas e instituciones educativas. La independencia del colectivo ha facilitado el establecimiento de colaboraciones diversas y flexibles, así como la organización de eventos masivos, por ejemplo, durante eclipses totales, esta última experiencia también les ha permitido aprender a trabajar en conjunto con instancias gubernamentales. Actualmente, *Astrofísicos en acción* produce contenido en redes sociales. El equipo está conformado por Norberto, Sergio y Trish, quienes residen en distintas ciudades y trabajan de manera virtual. Ninguno de ellos se dedica al proyecto de tiempo completo.

Uno de los aspectos más valiosos que destacó Trish es la comunidad que se ha construido en torno al proyecto, tanto de seguidores, como de divulgadores. Este espacio se ha convertido en una red cercana, donde se comparten experiencias, consejos y conocimientos, y donde, a pesar de la virtualidad, se han generado vínculos significativos con personas de quienes continúan aprendiendo constantemente. Como expresó en sus propias palabras, “las personas son el mayor tesoro que uno puede tener”.

Entre los logros más recientes del grupo se encuentra la publicación del libro *¡Kaboom! Explorando los misterios de la galaxia*, uno de los frutos más importantes de su labor de divulgación. Se trata de una obra de exploración espacial dirigida principalmente a infancias de primaria alta, aunque ha tenido una recepción muy positiva entre personas adultas. El contenido se encuentra actualizado, reflejando el carácter dinámico de la ciencia y los constantes avances del conocimiento astronómico, como el descubrimiento de un número creciente de lunas alrededor de Saturno. Finalmente, el trabajo en divulgación científica les ha permitido desarrollar numerosas habilidades sociales que fortalecen tanto su labor profesional como su interacción con distintos públicos.

Martha Beatriz Soto Martínez presentó el trabajo en representación de todo el equipo de la Biblioteca Infantil, integrado por profesoras y estudiantes de la Universidad Autónoma de Querétaro (UAQ). Este proyecto se encuentra vinculado a la Facultad de Psicología y Educación y asume el compromiso tanto con la formación integral del estudiantado universitario como con la prestación de servicios a la comunidad, relacionados con la cultura escrita, el arte, la ciencia y la palabra. La misión y la visión del proyecto están alineadas con las de la propia universidad, ofrecer servicios que vinculen a las infancias y a grupos en situación de vulnerabilidad con la sociedad en general. Se busca que la biblioteca sea reconocida por su carácter colaborativo y por su contribución a la formación de profesionales comprometidos con la mediación cultural y lectora.

El proyecto inició con la participación de estudiantes de Psicología; sin embargo, con el tiempo se ha abierto a estudiantes de Arquitectura, Enfermería, Ciencias Políticas, Derecho y Administración, entre otras áreas. El interés creciente ha llevado a la creación del primer Diplomado en Estudiantes Universitarios como Mediadores de Lectura, desarrollado en colaboración con la Universidad Autónoma de Nuevo León.

Actualmente, la Biblioteca Infantil cuenta con tres sedes ubicadas en los municipios de Querétaro, San Juan del Río y Cadereyta. En la sede de Querétaro colaboran Nayely, Isabel, Jania y Eréndira; en San Juan del Río participan la maestra Ana Forzán, Natalia y Rosalba; y en Cadereyta, la maestra Renata y la licenciada María Luisa. Todas las personas que integran el equipo fueron anteriormente estudiantes voluntarias de la biblioteca y hoy forman parte del personal de la Universidad, con una relación laboral formal.

La biblioteca ofrece talleres de lectura, arte y ciencia, así como una cuidadosa selección de libros literarios e informativos, resultado de una curaduría especializada del acervo. Además, se generan espacios para la convivencia, la conversación y el juego, se cuenta con mediadores de lectura capacitados y se trabaja de manera constante en la formación de estudiantes universitarios como mediadores. La participación está abierta a estudiantes de cualquier facultad que tengan interés en formarse en este ámbito, aprovechando también los saberes específicos de cada disciplina; por ejemplo, estudiantes de música han contribuido con composiciones y canciones utilizadas en los talleres.

Asimismo, se realizan encuentros con especialistas en literatura infantil y juvenil, así como con escritores e ilustradores, propiciando el contacto directo con los usuarios. Para niñas y niños resulta especialmente significativo conocer y dialogar con sus autores favoritos. La biblioteca se concibe como un espacio donde prevalecen el respeto, la hospitalidad y la escucha atenta, y en el que también se han organizado exposiciones de arte pensadas específicamente para el público infantil, en colaboración con ilustradores. La población principal que atiende la biblioteca está conformada por niñas y niños de entre 0 y 12 años; no obstante, también atiende a madres y padres de familia. En la estancia infantil que atiende a hijas e hijos de estudiantes universitarios, se realizan sesiones de lectura todos los miércoles, tanto en turno matutino como vespertino. Además, se colabora con el Museo de Ciencia Xhany y con los centros de servicio a la comunidad de la Facultad de Psicología, donde se ofrece atención psicológica y se imparten talleres en dos de estos espacios. Asimismo, se participa en el programa Caravanas Culturales en la comunidad de El Ciervo, cercana a Tequisquiapan, Querétaro.

El proyecto también trabaja con estudiantes universitarios en la Escuela de Bachilleres de Santa Rosa Jáuregui, en escuelas de educación básica públicas y privadas, y en Centros de Atención Infantil (CAI). Actualmente, se colabora con un CAI ubicado cerca de la USEBEQ, donde se atiende a nueve grupos de niñas y niños desde los 40 días de nacidos hasta los 3 años. De igual forma, se desarrollan actividades con personas jubiladas en la Casa del Jubilado del Estado de Querétaro. A esto se suma el proyecto Mochileando, mediante el cual se prestan libros a comunidades durante un semestre, con la intención de renovar el acervo en cada periodo.

Otro de los proyectos que se desprenden de la Biblioteca Infantil es *Acariciando con palabras*, liderado por Bety, enfocado en la atención a poblaciones vulnerables. Este proyecto se desarrolla en colaboración con el voluntariado del IMSS y opera en los municipios de Querétaro, El Marqués y San Juan del Río, específicamente en la UMA, con pacientes oncológicos jóvenes y adultos. Asimismo, se realizan intervenciones en el Hospital Teletón el ITO, donde, mientras las niñas y niños reciben quimioterapia, se llevan a cabo actividades de acompañamiento; en este caso, participan exclusivamente profesionales en Psicología debido a la naturaleza y cuidado que requiere el trabajo.

Entre los resultados del proyecto, a nivel universitario, destaca la ampliación de la participación de estudiantes de distintas facultades de la UAQ y de otras instituciones, lo que ha permitido diversificar la oferta de talleres. En términos de responsabilidad social, se ha logrado atender a un público cada vez más diverso, y a nivel comunitario se recibe constantemente el reconocimiento expresado en abrazos, sonrisas y palabras de niñas, niños, jóvenes y personas adultas. Respecto al futuro del proyecto, el equipo se propone continuar creando espacios amables y dignos para las infancias, seguir jugando, leyendo y compartiendo como ejes fundamentales de su labor.

Sara Gallegos Buenrostro compartió la importancia de la divulgación científica a partir de su historia personal, considerándose a sí misma un caso de éxito del impacto que pueden tener los museos de ciencia, el juego y la lectura. Cuando tenía aproximadamente nueve o diez años participó en un curso de verano en la ciudad de Zacatecas, donde, además de jugar en el parque, visitaba salas de museos y el planetario, espacios en los que se le explicaban los contenidos de manera accesible y atractiva. Estas experiencias la emocionaron profundamente y la marcaron de forma significativa, no solo por las actividades en sí, sino porque le permitieron responder preguntas que sus padres no podían contestar en ese momento y, al mismo tiempo, formular nuevas interrogantes. Posteriormente, tuvo acceso a un libro en el que se describían experimentos sencillos, lo que fortaleció su interés por la ciencia. Tras continuar con su educación formal, a los 15 años regresó al museo de ciencias, pero esta vez como guía. Esta experiencia fue posible gracias al esfuerzo, la preparación y la pasión de las personas que la acompañaron y formaron, quienes además apostaron por una divulgación divertida y cercana. Su labor como guía le brindó herramientas fundamentales para explicar las salas, distinguir tipos de público y adaptar su discurso tanto para niñas y niños pequeños como para personas adultas. Asimismo, contó con la libertad de crear sus propias actividades, incorporando de manera constante el juego, la lectura y dinámicas participativas para comunicar los contenidos científicos.

Más adelante, Sara estudió la licenciatura en Física en la universidad. Durante la pandemia, abrió sus redes sociales de divulgación bajo el proyecto Morra Científica, inicialmente enfocado en la física de materiales. Posteriormente, durante la maestría, se integró a un programa multidisciplinario con una vertiente en astrofísica, lo que dio origen a nuevos contenidos apoyados en herramientas interactivas propias de las plataformas digitales. En el periodo en que realizó estudios de posgrado en el extranjero, durante los veranos organizó en México actividades denominadas picnics científicos dirigidas a jóvenes. Estos encuentros se caracterizaban por su estructura flexible y relajada, iniciaban con una breve demostración, por ejemplo, sobre la curvatura propuesta por Miguel Alcubierre y los viajes en el tiempo, y posteriormente se abría un espacio de conversación. La intención era que las personas divulgadoras no controlaran el diálogo, sino que acompañaran y guiaran la discusión en torno a temas de interés, en su mayoría con la participación de estudiantes de ciencias. Además de estas actividades, Sara ha desarrollado eventos de mayor escala, en los que se realizan charlas desde el escenario para públicos amplios. Actualmente lleva ocho meses de regreso en México y su intención es fortalecer su trabajo en el área de la Física, incrementar el uso del juego como herramienta de divulgación y desarrollar un libro como parte del crecimiento del proyecto Morra Científica.

Al final de la mesa se planteó que artistas, científicas y científicos, así como niñas y niños (considerados expertos en el juego) comparten una característica fundamental: la curiosidad. Todos observan el mundo con atención, identifican detalles, buscan patrones, recolectan objetos e ideas, formulan preguntas, construyen teorías y vuelven a cuestionarlas. Aunque suelen percibirse como muy distintos, sus procesos de pensamiento son similares. Trish señaló que las personas científicas nunca dejan de ser niñas curiosas y que la ciencia permite conservar y recuperar esa capacidad de asombro a través del cuestionamiento constante. Destacó la importancia de permitir las preguntas y de promover la experimentación y el juego, no sólo en la infancia, sino a lo largo de la vida. Subrayó que, aunque el trabajo científico pueda parecer rígido, su objetivo central es siempre responder preguntas, lo que convierte a la ciencia en un motor permanente de curiosidad. Bety enfatizó que la curiosidad es inherente al ser humano y que el reto es reconocer en qué momento se va perdiendo. Desde la mediación lectora, explicó que contar historias, generar suspenso, modular la voz y seleccionar cuidadosamente los materiales despierta el interés y el asombro. Señaló que la paciencia es clave para reconstruir la curiosidad y que quienes promueven la lectura, la literatura y la divulgación científica deben conservar su propia capacidad de asombro, ya que sólo se puede transmitir pasión por aquello que se ha experimentado y disfrutado. Sara sostuvo que la ciencia no avanza sin imaginación y que el juego y la lectura son expresiones fundamentales de dicha imaginación. Explicó que el juego antecede históricamente a los laboratorios y que de él surgen la creatividad, las preguntas y el pensamiento científico. Afirmó que leer y jugar permiten desarrollar autonomía, pensamiento crítico y la capacidad de observar, experimentar y sacar conclusiones propias, elementos esenciales del método científico. Destacó que muchas de las grandes preguntas científicas nacen en la infancia y que estas prácticas alimentan de manera constante la curiosidad. Claudia destacó que las preguntas detonan la imaginación, la experimentación y el pensamiento colectivo. Subrayó la importancia de escuchar a niñas y niños, permitirles expresar ideas y generar más dudas en lugar de ofrecer respuestas cerradas. Relató experiencias concretas en las que la lectura, la poesía y la narración provocan curiosidad y permiten a la infancia soñar y construir significados propios.

Al abordar los retos que contrarrestan la curiosidad, Sara advirtió que esta se va apagando con la edad y que perderla implica una pérdida profunda. Señaló que uno de los mayores riesgos es dejar de cuestionar y aceptar información sin hacer una reflexión crítica, lo que contribuye a la desinformación, la reproducción de estereotipos y una ciencia percibida como inaccesible. Recalcó que la divulgación debe apelar a las emociones, al humor y a la diversidad de formas de aprendizaje para generar vínculos significativos. En este sentido Claudia coincidió en que la pérdida de la curiosidad se manifiesta en el silencio observado en escuelas y comunidades, donde niñas, niños y jóvenes evitan preguntar por miedo o desinterés. Señaló también los riesgos del uso acrítico de la tecnología y la falta de acceso a actividades culturales y científicas en comunidades alejadas. En este contexto, subrayó la necesidad de crear espacios seguros donde se fomente la escucha activa, la expresión y el pensamiento crítico. Trish complementó que el miedo al juicio inhibe la creatividad y la curiosidad, y que por ello es fundamental generar espacios seguros, como ludotecas, donde todas las preguntas sean bienvenidas. Advirtió sobre la pérdida de habilidades sociales asociada al uso de entornos virtuales y destacó la relevancia creciente de las llamadas habilidades blandas como la creatividad, la empatía y la imaginación; que distinguen a las personas de las máquinas. Señaló que el arte, la ciencia, el juego y la lectura son fundamentales para desarrollar estas habilidades en las nuevas generaciones y también para recuperarlas en personas adultas. Trish propuso no confrontar lo digital con lo natural, sino integrarlos. Mencionó el uso de aplicaciones que fomentan la observación de la naturaleza, la astronomía y el entorno, como herramientas para conectar ambos mundos sin excluir la tecnología, que ya forma parte de la vida cotidiana especialmente de las personas más jóvenes. Desde su experiencia comunitaria, Claudia explicó que, aunque se prioriza el uso de libros impresos y la observación directa, se reconoce la importancia de incorporar lo digital de forma equilibrada. Destacó el valor de detenerse, observar y regresar a la experiencia sensorial de la lectura como forma de contrarrestar la inmediatez del mundo actual.

Finalmente, ante la reflexión sobre la conexión entre ciencia, lo sagrado y los saberes ancestrales, Sara planteó la necesidad de una ciencia más abierta y multidisciplinaria, que reconozca el valor del arte, la historia, la psicología y los conocimientos tradicionales. Subrayó la importancia de integrar narrativas, emociones y perspectivas diversas para generar experiencias significativas. Como ejemplo, mencionó la creación de actividades en espacios públicos que combinan observación científica, relatos, naturaleza y comunidad, resaltando que el asombro y la emoción son claves para reconectar con la curiosidad.

## Mesa 2. Formación de profesionales para el juego

Esta mesa fue moderada por Miriam Guadalupe Zepeda profesora de la UPN No 22 y se contó con la presencia de la Dra. Fabiola García Martínez, quien es profesora e investigadora en la Universidad Autónoma de Querétaro de 2005 a la fecha, ella es coordinadora del Diplomado en Aprendizaje a través de Juegos Dirigidos. Su formación académica comenzó con la Licenciatura en Psicología en el área Educativa, posteriormente obtuvo un diplomado en Tanatología, una Maestría en Neurociencias y tiene un doctorado en Ciencias Biomédicas por la UNAM, también cuenta con un Doctorado en Psicología por la UBC. Es miembro de la Red de Docentes por una Cultura de Paz de la UAQ. Se ha desempeñado en múltiples cargos en el área educativa en su institución, ha presentado múltiples conferencias y publicado 14 trabajos científicos.

Nos acompañó también en la mesa Gabriela Fontaine quien es licenciada en Psicología Social egresada de la Universidad Autónoma Metropolitana, cuenta con estudios de Maestría en Recreación con especialidad en recreación laboral por parte de la Universidad YMCA, institución donde actualmente estudia un Doctorado en Evaluación Educativa, su línea de investigación propone el diseño de una especialización para la formación de ludotecarios hospitalarios. Es ludotecaria certificada por parte de la consultoría en juego y ludotecas “Jugar es crecer”. Es miembro de la Asociación Internacional de Ludotecas. Coordina desde hace 10 años el Programa Nacional de Ludotecas Hospitalarias del IMSS, realizando diversas aportaciones como la organización del Primer, Segundo y Tercer Congreso de Ludotecas Hospitalarias, la participación en un Proyecto Solidario Internacional con ludotecas de Francia y Argentina y ha participado como ponente en el 4º Congreso de Recreación y Ocio, Fundabric. Redactó el libro *Érase una Vez el Escondite de Ringo* y es compiladora de la antología de memorias de las y los ludotecarios hospitalarios. Se ha desempeñado como tallerista, promotora de juego e instructora de robótica para niños, tiene un especial gusto por los juegos de mesa, la cultura pop, los videojuegos y la ciencia.

También se contó en esta mesa con la participación de la Doctora Mayra Nieves. Licenciada en Sociología por la Universidad Autónoma de Querétaro, Maestra en Sociología de la Educación por el Instituto Michoacano de Ciencias de la Educación y Doctora en Educación, Desarrollo y Complejidad por el Centro Universitario de Michoacán. Mayra tiene un Posdoctorado en Innovación, Pedagogía y Educación por Centro de Estudios e Investigaciones para el Desarrollo Docente. Cuenta con varios elementos de formación en Pedagogía y Didáctica Lúdica, Recreación Popular, Juego y Creatividad en el Aprendizaje. Algunas de sus experiencias relevantes incluyen la formación docente, diseño curricular y formación en juego y recreación.

Durante esta mesa se compartió por parte de Fabiola García cómo la experiencia lúdica puede estar presente en múltiples contextos de la vida cotidiana, incluso en aquellos que inicialmente parecen poco propicios para el juego, como el hogar durante momentos de encierro. Para introducir esta idea, se presentó basado en el libro *Pedro es una pizza* de William Steig. Una historia en la que un niño, impedido de salir a jugar, experimenta

aburrimiento y malestar. Ante esta situación, el padre transforma el contexto doméstico mediante una actividad lúdica

“ El padre le llamó a su esposa y le dijo

-Vieejaaa, vamos a hacer una pizza, ya hace hambre,

-¿Hacer una pizza ahorita?

- Mira ya tengo masa (señalando a Pedro)

Tomó en sus brazos a Pedro lo llevó a la mesa de la cocina y le dijo a su esposa

-Ven ayúdame porque esta masa está medio dura

Y empezó a girar la masa en la mesa de la cocina para un lado, para otro, como todo un buen chef y empezó a jalar la masa, la estiró, la aventó, uff, lo bueno es que la cachó, la volvió a poner sobre la mesa de la cocina y entonces dijo:

- Bueno, esta masa parece que ya está lista, vamos a empezar.

Y entonces pusieron los ingredientes, peperonni, jamón (fichas), pero a la esposa no le gustaba y le quitaron el peperonni, un poco de sal, un poco de piña, pero sólo a la mitad de la pizza, porque no a todos les gusta la piña, colocaron cuadritos de papel para que tuviera queso, añadieron jitomate, los sazonaron bien y se dieron cuenta que esta pizza hablaba, se estaba riendo, oh, se supone que las pizzas no se ríen.

- Pues se supone que el chef no le anda picoteando las costillas a la pizza. Dijo Pedro.

Ya está lista, papá preparó el horno, metió la pizza al horno con mucho cuidado y empezó a oler ese aroma delicioso y dijo:

- Esposa ya está la pizza, vamos a comer riquísimo

Con cuidado sacó la pizza, la llevó a la mesa y el papá cortó perfectas rebanadas cuando en ese momento la pizza se echó a correr por toda la casa y el papá se puso a perseguir a Pedro por la casa. Y de repente lo que estaba pasando afuera terminó y al estar en condiciones para hacer otra cosa, el papá llenó a Pedrito de Besos y abrazos y Pedrito salió a jugar con sus amigos a preparar otras especialidades del chef y fin.”

A través del juego corporal, simbólico y narrativo, el espacio familiar se resignifica, permitiendo la regulación emocional, la interacción afectiva y la recuperación del bienestar, lo que evidencia el potencial del juego como recurso cotidiano para afrontar situaciones adversas. Fabiola comentó que un día saliendo de clases sus alumnos la vieron llegar y traía muchas cosas, entonces le ayudaron y al ver que su coche está lleno de juegos de mesa se emocionaron y preguntaron ¿vamos a jugar?, no era es la idea, pero entonces jugaron, pero

con la promesa de vincular los juegos al contenido de la clase, como temas de memoria y atención y por supuesto esa clase fue maravillosa, el tiempo se fue volando y al terminar pidieron más juego. Algunas cosas sorprendentes se visibilizaron, algunos alumnos no sabían jugar dominó, o no habían armado un rompecabezas de 500 piezas. A partir de esa experiencia se creó un seminario de aprendizaje a través del juego, donde se dieron a conocer muchos juegos de mesa. Al terminar la materia los estudiantes dijeron que querían seguir aprendiendo más y que tenían otros compañeros que también necesitaban del juego, de esta forma surgió el *Diplomado en aprendizaje a través de juegos dirigidos* que ahora está en la convocatoria para la novena generación, ese diplomado tiene como eje central el juego, entender que el juego es una actividad natural e inherente al ser humano, pero, que no sólo es de los seres humanos sino que otras especies juegan, quienes tienen mascotas saben cuándo sus mascotas no sólo piden, sino exige jugar y además también interactúan con objetos, tienen sus juguetes, porque las mascotas saben con qué se puede jugar y con qué no, o qué se puede convertir en un nuevo juguete.

Este diplomado intenta resaltar el papel que tiene el juego como esta actividad natural espontánea que proporciona experiencias por medio de las cuales comprendemos como es el mundo y también como nos integramos en él. "El hombre sólo juega cuando es hombre en el pleno sentido de la palabra y solo es enteramente hombre cuando juega" el sentido de esta frase es muy profundo, es decir, lo que se sabe de antropología, de evolución, es que tuvieron que coincidir en una época del mundo diferentes factores para que evolucionara la especie del *Homo sapiens*, entre estos factores que coincidieron como el desarrollo del cuerpo, de la mano, de caminar, la caza, etc, también surgió el juego que nos acompaña como algo muy importante de nuestra evolución porque permitió ese desarrollo del pensamiento simbólico, permitió comunicarnos, utilizar nuestra imaginación y organizarnos. El juego no sólo es infantil, si bien lo promocionamos mucho por temas de proceso de aprendizaje en la infancia, nuestros jóvenes también necesitan jugar y nosotros como adultos también necesitamos promover prácticas de juego ya que tiene grandes beneficios en adultos y especialmente en mayores. El juego por lo tanto está presente en todas las etapas de la vida.

El objetivo general del diplomado consiste en que las y los participantes adquieran conocimientos, habilidades y estrategias para la comprensión y promoción del aprendizaje a través de juegos dirigidos, reconociendo su importancia en distintos contextos y etapas de la vida. Se destacó la distinción entre juego libre y juego dirigido, subrayando que, si bien el primero surge de manera espontánea, el segundo requiere intencionalidad pedagógica, lectura del contexto y habilidades específicas por parte de quien lo facilita. La formación busca fortalecer estas competencias, particularmente en la identificación de necesidades, la selección de dinámicas adecuadas y la conducción de experiencias lúdicas con sentido educativo. El diplomado se estructura en nueve módulos que abordan fundamentos teóricos del juego, diseño y estructura de juegos, aportes desde la neuropsicología y la educación, perspectivas conductuales, aplicaciones del juego en contextos educativos y laborales, así como sus beneficios físicos, cognitivos y emocionales. Además, se concibe el juego como una expresión cultural y una herramienta para la promoción de la convivencia y la cultura de paz. El programa se imparte en modalidad virtual, con evaluación por módulos y se concluye con el desarrollo de un proyecto final que puede adoptar distintas modalidades, como revisiones teóricas, diseño de prototipos lúdicos, investigaciones aplicadas o propuestas creativas.

En una segunda intervención por parte de Gabriela Fontaine, inició su intervención con un breve juego del tallarín que implicaba movimiento corporal con el coro “Yo tengo un tallarín que se mueve por aquí, que se mueve por allá, todo pegajoso, un poco de sal, tres gotas de aceite, se lo comerán.” Se abordó el juego en el contexto de las ludotecas hospitalarias. Se analizó la hospitalización como un proceso que impacta de manera significativa el bienestar emocional de pacientes y cuidadores, al implicar miedo, ansiedad, estrés, ruptura de la rutina y pérdida temporal de la autonomía. En el caso de las infancias, estas experiencias se intensifican debido a la separación de su entorno familiar, escolar y lúdico. En los adultos es semejante pues son despojados de la libertad, pero además cada persona es sometida a diferentes tratamientos médicos o a distintos procesos que pueden ser invasivos y puede ser dolorosos. Cuando una persona llega a un hospital no sabe que es lo que va a suceder. Lo que tratan de hacer en las ludotecas es recuperar un poco del bienestar que se ve tan trastocado por un proceso de hospitalización, por medio del juego se busca que por un instante sea más llevadera la estancia en el hospital.

Cuando una persona llega a un ámbito hospitalario tanto pacientes como cuidadores viven altos niveles de estrés y de ansiedad, pero también preocupación y negación porque no saben que es lo que va a suceder, se preguntan -¿cuánto tiempo van a permanecer hospitalizados?, ¿por qué a mí? ¿por qué estoy viviendo esto?, tuve que dejar a mi familia, mis hijos, mi escuela, mis amigos, mis juguetes, para estar aquí tratando de recuperar algo muy importante, la salud-. Los derechos se están trastocando de cierto modo y entonces es aquí donde entran los ludotecarios hospitalarios, con el juego van enamorando a las personas para que se vayan cautivando con la actividad y participen, al final es una actividad que se desarrolla en un tiempo y en espacio, muy peculiar, un hospital, pero mientras se pueda jugar en el hospital se va a jugar. Algunos de los beneficios de las ludotecas son las habilidades físicas emocionales, sociales, cognitivas, que esta actividad guiada tiene la posibilidad de mantener, desarrollar o ejercitar.

Las ludotecas hospitalarias surgieron en el IMSS desde el 2014 oficialmente, con la imagen del escondite de Ringo, que es la mascota de las ludotecas, como antecedentes están las ludotecas del Instituto Nacional de Pediatría y en el Hospital de Cardiología, estos espacios sirvieron para ver la importancia de una ludoteca, no sólo para el paciente, sino también para los cuidadores, quienes cuando ven a los pequeñitos jugando aún en la enfermedad, papás, abuelitos, cuidadores, su estado de ánimo mejora, porque los ven contentos y el personal de salud no se queda atrás, si el paciente y cuidador están cómodos, tienen mejor apego a tratamientos médicos, por supuesto que el ambiente para el personal hospitalario también mejora.

Se cuenta con 64 ludotecas en el IMSS en distintos puntos de la república mexicana, en Querétaro en el hospital número 1, en el hospital 2 y en el General de zona No 3, donde se aceptan voluntarios. Estos 3 espacios atienden población pediátrica, pero también a mujeres con embarazo de alto riesgo, adultos y con adultos mayores. La mayoría de ludotecarios son egresados de Psicología o Pedagogía, y llegan tras haber hecho su servicio social en las ludotecas hospitalarias y se quedan cuando se enamoran del proyecto. Ellos tienen que conocer perfectamente la situación de salud por la que atraviesa cada paciente. En cada ludoteca trabajan con pacientes en distintas especialidades médicas, no es lo mismo la ludoteca que atiende a pacientes de neurología, donde se pueden trabajar juegos que

favorezcan el desarrollo cognitivo, a pacientes en una especialidad de gastrocirugía, que requieren estar caminando y en movimiento y no estar sentados jugando horas. Los ludotecarios conocen el acervo con el que cuentan, lúdico, literario, qué juegos tienen, para qué sirven, cómo los pueden potencializar, pero además el equipo de ludotecarios también se encarga de la operación completa de la ludoteca, de llevar los registros, los préstamos, del material que ya se deterioró, del material que se requiere renovar, saben cómo están clasificados sus contenidos. En un ámbito específico como el hospitalario, los ludotecarios tienen que conocer un poco de terminología médica, saber que es adenocarcinoma, o saber si un paciente lo llevaron a unos estudios y qué pueden trabajar, o quizá conocer protocolos de supervisión para evitar algún contagio o una infección nosocomial, que son aquellas que se transmiten en el mismo hospital por medio de materiales. Es necesario tener comunicación asertiva y soporte, hay ocasiones en que trabajamos un día con un paciente y lamentablemente al otro día ya no está, porque la mayoría de las ludotecas están ubicadas en hospitales de tercer nivel donde trabajamos con pacientes que llevan enfermedades crónicas degenerativas y en algunos casos terminales, por ello, el bienestar emocional del personal ludotecario es básico.

El ludotecario al final facilita la recuperación de la libertad, de la autoestima, porque en la ludoteca aprenden como jugar, como hacer una manualidad que desconocía el paciente, por ejemplo, pacientes adultos que tuvieron que trabajar desde pequeños y que en la ludoteca aprendieron a jugar, para ellos la ludoteca se convierte en un lugar mágico. Los ludotecarios hospitalarios son las personas que dan vida a la ludoteca, “un espacio con juguetes, con libros no es una ludoteca si no existe un ludotecario”, el ludotecario es el que le da vida esos espacios, ellos defienden el derecho al juego y la recreación. Los ludotecarios hospitalarios se convierten en aquella persona que es capaz de acompañar mediante el juego en el momento más vulnerable de los pacientes y de los cuidadores y que procura con una sonrisa que la situación de los derechohabientes sea más duradera.

La tercera participación de esta mesa estuvo a cargo de Doctora Mayra Nieves quien abordó mediante un monólogo la importancia del juego, expresando que el juego tiene un tiempo de inicio, uno de término, tiene reglas, al interactuar con él te dan nervios, te asustas, te emocionas, te entretienes. “El juego es tan importante como las declaraciones del SAT”, pero lo más importante es que al final de esta intervención los asistentes se involucraron en el juego. Encontrarse al juego ha sido una experiencia muy agradable expresó Mayra, ya que tiene 11 años dando una materia que se llama *Ocio y Recreación*. Precisamente lo que se enseña en esa materia son teorías del juego y como estructurar recreación en diferentes contextos tanto escolares como públicos, la materia se imparte principalmente a estudiantes que van a ser docentes y la materia involucra ponerse a jugar antes de enseñar la teoría. Hay limitantes como estudiantes que no juegan porque no pueden jugar, no quieren jugar, porque la vida les ha enseñado que a cierta edad no se puede jugar, pero que además tienen miedo a ser grabados, a que se burlen, a exponerse y entonces no juegan los jóvenes, no juegan los adultos, en la sociedad no jugamos a veces ni con las infancias. La propuesta es el cambio a partir de la incorporación del juego, Mayra está convencida de que el juego es necesario y es posible.

Finalmente, ya en la discusión abierta con el público se abordó la resistencia al juego, particularmente en adolescentes y personas adultas, asociada al miedo al ridículo, la burla y

la exposición social. Se planteó que la promoción del juego requiere la construcción de ambientes seguros, de confianza y aceptación, donde se favorezca el sentido de pertenencia. La confianza, se señaló, no surge de manera inmediata, sino que se construye progresivamente mediante el acompañamiento, la observación atenta de las dinámicas grupales y la adecuación de las actividades a las características del grupo.

Se habló sobre la necesidad de espacios formativos para ludotecarios como el “Diplomado en aprendizaje a través de juegos dirigidos” también se comentó sobre la posibilidad de capacitarse en la Empresa social “Jugar es Crecer Consultoría Lúdica, Ludotecas y Juego” y se resaltó la necesidad de generar espacios formativos para personas fuera del ámbito académico, quienes muchas veces no cuentan con estudios a nivel licenciatura o posgrado, pero que trabajan en diferentes programas o proyectos sociales y que requieren de dicha capacitación.

Se concluyó que el juego, entendido como una práctica relacional y cultural, constituye una herramienta fundamental para la formación, el bienestar y la transformación social. Su promoción exige no sólo espacios físicos, o juegos y juguetes, sino el diseño de actividades y lo más importante es que requiere a alguien que facilite el juego, es decir, los ludotecarios o facilitadores, quienes que son el centro de las ludotecas y otros espacios abiertos al juego.

## Mesa 3. El género y el juego en la intervención social en comunidades

Esta mesa tuvo como objetivo analizar la manera en que la perspectiva de género atraviesa las prácticas lúdicas y su potencial como herramienta de intervención social en contextos comunitarios. A lo largo de la sesión se exploraron experiencias educativas, comunitarias y digitales que utilizan el juego para visibilizar desigualdades, cuestionar estereotipos de género y promover procesos de reflexión crítica, cuidado y transformación social. La mesa fue moderada por Lilia Cristina Elizondo Ruiz de la Unidad Politécnica de Gestión con Perspectiva de Género del Instituto Politécnico Nacional. Contó con la participación de Ileana Cruz Sánchez, Brenda Evelyn Aguilar Olvera y Arcelia Zuleima Castro Guerrero.

Ileana Cruz Sánchez es profesora investigadora de tiempo completo en el Tecnológico Nacional de México y docente en Universidad Autónoma de Querétaro y la Universidad Marista. Es Doctora en Comunicación Aplicada por la Universidad Anáhuac de México, Campus Norte, Maestra en Tecnología Educativa y Licenciada en Ciencias de la Comunicación por el Tecnológico de Monterrey. Pertenece a la Asociación Mexicana de Investigadores de la Comunicación, donde es co-coordinadora, del G106 Comunicación Educación, participa en el Seminario de Alfabetizaciones Digitales Críticas del Consejo mexicano de Investigación Educativa de la COMIE, la Asociación Latinoamericana de Investigadores de la Comunicación y de la Red Temática Literacidad Digital en la Universidad, también participa en la International Association for the Media and Communication Research y la Red de Investigación de Docentes de México, Andorra y España. Integrante del Sistema Nacional de Investigadoras e Investigadores nivel I y cuenta con amplia experiencia en investigación sobre tecnologías digitales, alfabetizaciones digitales críticas, cultura participativa, videojuegos y la relación entre género y entornos digitales.

Brenda Evelyn Aguilar Olvera es socióloga con experiencia en procesos de formación comunitaria con enfoque en derechos humanos, educación sexual integral y prevención de violencias. Con experiencia en diseño y sistematización de materiales pedagógicos innovadores, incluyendo juegos y actividades lúdicas para enseñar temas de género y promover la reflexión crítica. Actualmente colabora en la asociación Mi Cuerpo (Min Krop) dedicada a la educación sexual integral con infancias, adolescencias.

Arcelia Zuleyma Castro Guerrero es maestra en Educación por la Ciudadanía por la Universidad Autónoma de Querétaro y Licenciada en Comunicación y Medios por la Universidad Autónoma de Nayarit. Se especializa en procesos formativos con perspectiva de género, derechos humanos y cultura de paz, enfocados en mujeres, infancias y adolescencias. Actualmente coordina la Unidad de Interseccionalidad y Género de la Facultad de Psicología y Educación de la Universidad Autónoma de Querétaro y es docente en la Universidad Tecnológica de México. Ha sido, además, capacitadora en el Instituto Queretano de las Mujeres, donde ha trabajado con infancias a través de juegos, cuentos y actividades lúdicas en temas de prevención de las violencias, promoción de la igualdad y la cultura de paz. Es actriz de teatro, escritora y tallerista. Ha colaborado en compañías y colectivos como el Tianguis de Teatro y Ñaca Ñaca Teatro, ha participado en festivales estatales, regionales,

nacionales e internacionales. Es autora de “Achaques del cotidiano insostenible” en el 2022 y dos veces ganadora del Estímulo PEDCA en Dramaturgia con "El juicio de un hada" en 2014 y "Caldo de rana" en 2023, donde articula arte y prevención de las violencias fuera de los escenarios y las aulas. Se reconoce como amante del pan dulce y de los lomitos.

La primera intervención a cargo de Ileana Cruz Sánchez abordó la relación entre videojuegos y género. Inicialmente se cuestionó qué se piensa sobre los videojuegos, comentando que muchas veces se ven desde una perspectiva negativa, que son violentos, incluso se ha llegado a decir que se debería tener el impuesto sobre videojuegos. Sin embargo, los videojuegos, son estos espacios que nos permiten escapar de la realidad, donde literalmente podemos ver otros mundos, podemos ser otras personas, podemos adquirir habilidades físicas de coordinación, habilidades para organización de cosas, permiten desarrollar habilidades sociales, adquirir habilidades de tolerancia a la frustración, porque en el videojuego puedes morir una y mil veces y sigues intentándolo. Entonces, los videojuegos también nos permiten aprender cosas. Sin embargo, existen también problemas sociales que existen en la vida real y se replican en los videojuegos.

Para comenzar se ejemplificaron diferencias en la forma de vestir de Indiana Jones, “arqueólogo super pro” y Lara Croft, “arqueóloga súper pro”. Se observa por un lado la hipersexualización, pero también la inutilidad de la ropa, el personaje femenino vestido con unos shortcitos y topcito súper cool que se verían geniales en un gimnasio, pero que no permitirían arrastrarse entre las piedras. Mientras que él (Indiana Jones) teiene una chamarra de cuero que lo protege y va con pantalones. Ambos tienen un látigo, pero al ver el cabello ella parece que se va a ir al antro con unas trencitas súper lindas y el otro está con un sombrero que lo protege. Como se juzga habitualmente a las mujeres a partir de cómo se ven, también se reproducen estos estereotipos en los videojuegos. Porque los videojuegos son un reflejo de la sociedad que los produce, en la sociedad en que se espera que las mujeres se vean siempre bien, lindas, y con ropa de desfile, también en el videojuego se muestra así.

En los imaginarios colectivos los videojuegos se leen como espacios masculinos. Si bien en la década de los 90, en las salas de videojuegos o las maquinatas el 80% de los usuarios eran varones niños, jóvenes o adultos. Cada vez hay más mujeres que crean juegos, que investigan juegos, y sobre todo mujeres que juegan, entre un 40 y un 50 por ciento de la población de gamers son mujeres. Que juegan no sólo Candy Crush, también shooters o juegos de disparo, juegos de rol, juegos de acción, juegos de terror, juegos de belleza, los géneros de juego que nos gusta no tiene que ver con el sexo, a las mujeres también les gusta disparar, claro no a todas, como tampoco a todos los hombres les gusta disparar.

A todas las personas nos gusta divertirnos, experimentar la posibilidad de ser otras personas, de poder probar cosas que no sabemos o no somos en la vida real. Ileana explicaba que le dan pánico las arañas y las víboras y las telarañas, sin embargo, cuando es Lara Croft o cuando es Indiana Jones se mete en ruinas y puede vivir experiencias que de otra forma no tendría.

Las mujeres enfrentan diferentes problemas en el mundo de los videojuegos, la hipersexualización de los personajes femeninos, o que hay pocas mujeres protagonistas de videojuegos. Si hablamos del juego de Zelda, el protagonista es Sling, Zelda es la princesa atrapada a la que hay que salvar. Cada vez crece el número de protagonistas mujeres y esto es a raíz de que muchas mujeres se han involucrado en la industria. Otro problema es que la

capacidad de las mujeres siempre es cuestionada, se duda cuando una mujer cuenta que juega videojuegos. Tanto así, que muchas mujeres no dicen que juegan, no se asumen como videojugadoras, algunas se esconden cuando son streamers porque cuando se abren y dicen soy mujer, sufren acoso, las insultan, les mandan dick pics, fotos no solicitadas de genitales masculinos, por el simple hecho de ser mujer gamer. En el mundo digital, como en la vida, se reproducen esquemas de acoso y esto no tiene que ver con los videojuegos, es la sociedad que se refleja tal cual. No es común en las generaciones de mujeres adultas decir que juegas. Afortunadamente las generaciones más jóvenes cada vez tienen más posibilidades de admitirlo y de sentirse orgullosas de mostrar que juegan, a lo que juegan y de esta manera ayudan a otras personas a mostrarlo. Cuando hay muchas mujeres en los videojuegos suele pasar que las mujeres se unen ante lo adverso, se crea un mejor ambiente, hay apoyo emocional y escucha. Tampoco significa que los ambientes con mujeres siempre son amigables y respetuosos.

En cuanto a las expresiones del género, los videojuegos posibilitan ser otra persona. Las infancias y adolescencias no binarias y trans a menudo comienzan su exploración de género en los videojuegos. Juegan a que son alguien del otro sexo y pueden sentir como se ven en un cuerpo de mujer, en un cuerpo de varón, esto transcurre en un espacio seguro para crear aquello que soy y cómo me siento y me represento ya que las transiciones suelen ser muy difíciles. También hay muchos varones o mujeres que juegan personajes diferentes a su identidad sexo-genérica simplemente porque les gusta ver los gráficos.

En la segunda intervención Brenda Aguilar nos platicó de su trabajo en la organización Mi Cuerpo, Min Krop en Danés, porque la fundadora de esta asociación es de Dinamarca. Asociación dedicada a la educación sexual integral con niños, niñas y adolescentes. La asociación se encuentra en Colombia, en las ciudades de Cali y Popayán y aquí en México, en la ciudad de Querétaro. La reflexión comenzó hablando de cómo se percibe la educación sexual y se reconoció que el espectro es muy limitado y se abordan temas como conocer los órganos sexuales, genitales y anticonceptivos. La sexualidad, sin embargo, atraviesa muchas otras cosas, es la manera en que nos relacionamos con nosotros mismos y con los demás, no sólo relaciones románticas o de pareja, sino también de amistad y de familia. El género es uno de los conceptos principales que se aborda, por ejemplo, desde el baby shower hasta el resto de los espacios en que convivimos y nos relacionamos. Cuando se brindan talleres y se hablan de estereotipos de género, por ejemplo, se hacen listados de como son las mujeres y los hombres y los niños, niñas y jóvenes participan muy activamente y comunican como tenemos ya muchos estereotipos preestablecidos. En estos talleres se usa mucho el juego, se les apoya a ver cómo podrían ser víctimas de peligros virtuales como grooming (manipulación en entornos digitales) o pueden estar siendo atravesadas o atravesados por estos estereotipos de género. Hasta hace poco habían estado trabajando sólo con niños y niñas y adolescentes, pero observaban que ellas y ellos volvían a sus hogares donde no se habla de sexualidad, donde siguen los tabúes, los mitos y por lo tanto lo aprendido se desmoronaba un poco en su casa. Ahora en la asociación también trabajan con adultos y dan talleres a docentes, cuidadores y familias. Se incluyen a las familias desde el juego, diseñando actividades relativas a la menstruación, métodos anticonceptivos, estereotipos de género, pero de manera que las familias, los padres, las madres se reflejen o se acuerden un poquito como vivieron esta experiencia en su infancia, en su adolescencia y comiencen a empatizar con sus hijas, con sus hijos, sus sobrinos y demás.

Se compartió el ejemplo de una actividad enfocada en estereotipos de género y que consiste en colocar fichas según las actividades que hace cada persona en la familia, por ejemplo, llevar a los niños o niñas al doctor, pagar los recibos de luz o el agua, ir a la firma de boletas. Y entonces hay un impacto visual al ver cuantas fichas son para mamá, cuántas fichas son para papá y cuántas para las y los hijos, se evidencia la desigualdad en actividades, que se puede convertir en agotamiento de las mamás. En estos talleres de familias no hay mucha asistencia de los padres varones, sin embargo, las mamás que participan se van con la conversación a casa, es cierto, ¿porque yo siempre tengo que pagar los recibos, por qué no han venido a estas firmas de boletas, por qué incluso en esta actividad no están los padres varones?. De pronto les cuesta que las reciban en los espacios porque generan incomodidad con las actividades, pero incomodar va abriendo los ojos sobre los privilegios por nacer con ciertos órganos sexuales y por el contexto en que viven, es necesario identificar los privilegios para disminuir la desigualdad.

Al hablar de menstruación se encuentran barreras, ya que era y a veces aún es habitual que los temas de sexualidad se dividan por sexos, diciendo "las niñas vengan que les vamos a hablar de menstruación" y "los niños vengan que les vamos a hablar de métodos anticonceptivos". Cuando se habla de menstruación, el útero y el endometrio, alumnos varones consideran que esa información no es útil para ellos, pero es importante comunicar la importancia de la empatía con sus compañeras que van a sufrir cólicos, que tal vez en algún momento se van a manchar, que van a necesitar que les pasen o les faciliten una toalla y si no conocen sobre la anatomía de con quien comparten el mundo va a ser muy difícil que empaticen. Coexistimos, habitamos el mismo espacio y es importante reconocer los privilegios que la anatomía, la Biología conceden y tomar en cuenta la interseccionalidad del género que no sólo nos atraviesa ser mujer en Querétaro, en la sierra, que es una zona más precaria, o ser mujer en la frontera de México, en una casa católica o cristiana, son varias categorías las que nos van atravesando, varias categorías las que nos van dando privilegios o poniendo limitantes. Tenemos que ser conscientes de eso para coexistir en este mundo de una manera más armónica e intentar hacer todo más equitativo. Ese es el mensaje que se llevan los alumnos y se espera que se vayan conscientes de que son agentes de cambio, que no pueden esperar a algún día los estereotipos de género terminen. Cosas simples, como ¿qué vamos a hacer para que las cosas sean más livianas para mi mamá que tiene tantísimas fichas en esta lista de responsabilidades?, ¿cómo vamos a hacer que nuestras compañeras de apropien de los espacios, por ejemplo, las canchas?, porque es algo que se ve a simple vista, los niños están corriendo en toda la cancha y las niñas en un rinconcito comiendo porque el uniforme no les ayuda ya que tienen que usar falda y zapatos incómodos. *Mi cuerpo* se encarga de llevar estas reflexiones a los salones, de hablar de estas listas de reglas imaginarias que nos han metido desde que somos bebés y cuestionarlas e incomodar todo lo que se nos ha establecido como normal o lo que se espera de una niña, lo que se espera de un niño.

Se presentó el juego llamado *hablemos de esto*, para hablar de prevención de abuso sexual infantil, uno de los delitos más fuertes, pero del que menos se habla. El juego consiste de cartas en las que se tienen personajes, emociones, situaciones y soluciones. La idea es jugarlo en equipos de 5 o 6 personas, el docente establece el tiempo que se juega, por ejemplo 15 minutos, y cada equipo tiene su baraja, se separan las situaciones de las demás cartas, las demás cartas se reparten de manera aleatoria y se van sacando las situaciones. Las situaciones van desde cosas simples, como "pasas mucho tiempo jugando en tu videojuego favorito, y

has hecho varias amistades en línea, pero hay un jugador que ha empezado a escribirte cosas sexuales, es muy incómodo, pero no sabes qué hacer”. Entonces en el mazo tienen soluciones, emociones y personajes, cada quien en el equipo va a ir poniendo una carta que ayuda a solucionar esta situación. Por ejemplo “psicólogo de la escuela”, coloco la carta porque me va a ayudar, si aparece la carta de la emoción del “enojo”, es correcto sentir enojo y se coloca porque ayuda a visibilizarlo. Los equipos no ganan o pierden, sino que crean redes de apoyo, que ayudan a solucionar estas situaciones de violencia o de abuso. Otras situaciones son más fuertes y van incrementando en dificultad, pero los personajes, las emociones y las posibles soluciones generan la red de apoyo. Este es el juego estrella, al menos aquí en México, se ha ido facilitando a las escuelas con capacitación para su uso, es una herramienta muy importante. También se habló de otro juego que explora qué tanto sabemos de sexualidad y concluyó esta intervención recalcando la importancia de interesarse en estos temas para ir borrando las profundas desigualdades.

En la última intervención Zulema Castro expuso que trabajó en el área de capacitación en el Instituto Queretano a las Mujeres con el funcionariado de gobierno y se dio cuenta que trabajar con las niñas fue mucho más sencillo, pero los adultos y los jóvenes tienden a tener un rechazo a temas de género, y justo funcionó usar el juego como herramienta para que reflexionaran sobre lo que les atraviesa, porque es bien difícil teorizar cuando no tienen ganas de escuchar, pero cuando lo vives y lo sientes es mucho más sencillo. Zulema realizó una dinámica con equipos de dos personas, con una única hoja y sujetado una única pluma al mismo tiempo cada equipo debía terminar dos dibujos, una persona dibujaría una casa y la otra un elefante. En esta dinámica se evidencia la comunicación, pero sobre todo el control y el ejercicio del poder. Las preguntas al terminar incluían ¿quién tenía el control?, ¿se pusieron de acuerdo?, ¿en algún momento sintieron que tenían menos control de la pluma?. Cuando se habla de cuestiones de género, partimos de una cosa muy básica, el poder y luego de ahí hablamos de la violencia. Ya que el poder es estar en la voluntad, por decirlo de alguna manera, de hacer que el otro haga lo que quiero. El asunto con el poder es que culturalmente hemos aprendido que el poder se ejerce o se obtiene con violencia, si hay dos niños que quieren el mismo juguete, ¿quién se suele quedar con él?, el más fuerte, y en esta imposición tenemos un ejercicio de violencia en que puede haber un daño en lo físico, lo psicológico o el patrimonio. A veces no somos conscientes de qué poderes tenemos y cómo ejercemos esos poderes.

También se comentó otro juego llamado *el juego del consentimiento*, donde hay personas formando un círculo, se le dice a una persona que su objetivo es que nadie entre al círculo. Se separa a una parte del grupo y se le indica que su objetivo es estar en un círculo. Lo que pasa es que las personas separadas luchan para entrar, mientras la persona evita que entren. En alguna capacitación ocurrió algo muy interesante, los que no tenían un círculo hicieron un círculo propio, porque la indicación era estar en un círculo. Con este otro juego vemos que el poder no solo es de los poderosos, todos estamos en algún momento en una situación de poder. A veces tiene el poder una persona y la otra persona no tiene el poder, pero quien tiene el poder también puede tener empatía, puede elegir no ser violento o violenta y tratar que los otros sean felices.

En las intervenciones del público se cuestionó sobre las resistencias socioculturales en los procesos de educación integral de la sexualidad. Brenda comentó que no hay mucha resistencia en las intervenciones con familias, incluso en algunas comunidades ha habido la

sorpresa de la participación de varones, 3 o 4 de 70, pero muy abiertos a platicar de los temas con sus hijas. En cambio, donde ha habido más resistencia es con los directivos de las escuelas y considera que esto no obedece a una resistencia desde lo personal, sino desde lo profesional, ya que les ponen muchas limitantes para aceptar los talleres de educación integral de la sexualidad. También se retomó la idea de que los temas de sexualidad y género incomodan, pero lo importante es seguir reivindicando y tenerlos presentes.

Se cuestionó si las mujeres gamers se daban cuenta que estos procesos que realizan de apoyo son sororidad. Ileana compartió que sí y que además existe una asociación que se llama *Women in Gamex* que es de creadoras de videojuegos, existen en todos los países estas asociaciones de mujeres videojugadoras o de streamers videojugadoras en donde justo la consigna es apoyar a otras mujeres, ayudarlas y protegerse entre las integrantes, entonces en cuanto se encuentran ante un ataque de una persona violenta todas protegen a la compañera.

En materia de prevención del abuso sexual infantil se comentó que los abusadores y las abusadoras inician el abuso con frecuencia a manera de juego, utilizan elementos de juego como jugar a la casita o jugar al doctor para tocar zonas corporales por poner un ejemplo y se cuestionó si sería una contradicción decirles no acepten estos juegos, pero que sí acepten otros juegos. Brenda comentó que el eje rector para la prevención del abuso sobre todo con niños, niñas y adolescentes, es que su cuerpo, es su mayor referente, es muy importante conectar las emociones con las sensaciones corporales, reconocer donde sienten el enojo, donde sienten el asco, donde sienten la tristeza, físicamente hablando, porque su cuerpo va a ser su alarma, les indicará cuando un juego tiene una buena intención y cuando un juego tiene una mala intención. Esto aplica para juegos, saludos, por ejemplo, habitualmente hacemos mucho hincapié en saludar a los familiares, pero cuando al saludar a este tío, el cuerpo se eriza, entonces es importante hacer hincapié en aprender a escuchar el cuerpo, si tu cuerpo se erizó te está avisando algo, entonces hay que poner límites firmes y respetuosos.

En esta mesa se puso en evidencia lo importante que es integrar la perspectiva de género en el trabajo que se hace en comunidad, la perspectiva de género visibiliza desigualdades y patrones normalizados en cualquier espacio, promueve relaciones más igualitarias, más inclusivas y con mayor empatía. Y finalmente, el ejercicio de poder lo hacemos todos pero la forma y para qué se ejerce el poder genera participación segura e inclusiva.

## Mesa 4. Ambientes preparados para el juego

La mesa fue moderada por María Inés Posada Lombana, guía Montessori con amplia experiencia en el tema central de la mesa. Como ponente participó Alejandro Morales Herrera, licenciado en Psicología Clínica y maestro en Psicología Clínica por la Universidad Autónoma de Querétaro (UAQ). Actualmente se desempeña como docente en dicha institución, donde imparte asignaturas relacionadas con el psicoanálisis y el trabajo clínico con niñas, niños y adolescentes. Es responsable del programa de prácticas *Infancias y adolescencias*.

En el año 2020 Alejandro fue galardonado con el premio *Xahni*, otorgado por la Universidad Autónoma de Querétaro, el cual reconoce la excelencia en tres rubros: investigación, extensión y docencia. En la actualidad, funge como coordinador de Extensión, Vinculación y Servicio Social de la Facultad de Psicología y Educación de la UAQ. Desde este espacio ha impulsado el proyecto *Circo Social Universitario*, cuyo objetivo es abordar, a través del arte circense, temáticas relacionadas con la cultura de paz, el desarrollo de habilidades socioemocionales y la construcción de espacios lúdicos que favorezcan la creatividad y la resolución no violenta de conflictos.

Entre los proyectos desarrollados en este marco se encuentran *Malabareando formas de convivir*, *Caravana de Circo Social*, *Malabareando con cerebro* y *Construcción de redes de apoyo para la salud mental*, los cuales se han implementado tanto en espacios educativos como comunitarios. Asimismo, desde el *Circo Social Universitario* se ha promovido una colaboración con el Centro de Apoyo Marista al Migrante (CAMMI), donde se ofrecen talleres bajo esta metodología dirigidos a niñeces, adolescencias y juventudes en situación de refugio.

En la mesa también participó Hugo Reyes, capoeirista profesional por elección y vocación. Cuenta con formación académica como pedagogo, con estudios realizados en Kiel, Alemania, y es asistente Montessori certificado por la Asociación Montessori Internacional (AMI). Actualmente dirige el grupo de capoeira *Longe do Mar*, desde el cual coordina dos proyectos de carácter socioeducativo: *Aeiou vem criança vem jogar*, enfocado en el movimiento y la lúdica a través de la capoeira para niñas y niños de entre 2 y 10 años, y *Sorriso do coração*, orientado a la inclusión de personas con discapacidad y de minorías en situación de vulnerabilidad. Desde 2012 se desempeña como maestro en escuelas Montessori y manifestó su profundo compromiso con la labor educativa y la oportunidad de dejar huella a través del juego.

Durante su intervención, María Inés Posada recordó que el objetivo central del seminario fue la generación de redes de colaboración para el desarrollo y fortalecimiento de proyectos sociales, educativos y de divulgación, teniendo al juego como actividad central y medio de intervención. En este contexto, se señaló un fenómeno relevante para quienes utilizan el juego y lo lúdico como herramienta pedagógica: la sustitución del juego por las pantallas y los

medios digitales, lo cual ha generado una profunda desconexión en los comportamientos humanos, tanto a nivel personal como social, individual y colectivo.

Se enfatizó que el juego promueve el desarrollo integral del ser humano y, en el ámbito social, favorece su contribución al bien común, enriqueciendo y fortaleciendo a la sociedad en la que se desenvuelve. Por ello, se destacó la importancia de fomentar la intervención social frente a una sociedad cada vez más orientada a *lo mío primero*. Se subrayó que la colaboración debe anteceder al juego, por encima de la competitividad, ya que niñas, niños y jóvenes viven actualmente una dicotomía marcada por la individualidad y la desvinculación del bien común.

Desde una perspectiva institucional, se planteó que la escuela y otras instituciones educativas y deportivas mantienen una deuda con las infancias y juventudes, al promover juegos orientados a competir, calificar, ganar o reproducir patrones y códigos egoístas. Asimismo, se señaló que la mercadotecnia y la industria del juguete han tomado una dirección que desplaza a las niñas y los niños del control sobre su experiencia lúdica, especialmente en etapas fundamentales de su desarrollo. En este contexto, madres y padres suelen seguir las pautas del mercado, ignorando las necesidades reales de las infancias para convertirse en personas plenas, creativas, críticas, proactivas y resilientes.

A pesar de esta situación, las y los promotores del juego reafirman su convicción en la recuperación de este elemento primordial en los espacios sociales y de acción. Se planteó la mesa como un espacio de reflexión en torno a un universo conocido y cercano, pero que requiere ser repensado y reconstruido desde una perspectiva más consciente, sensible y preparada.

Se explicó que el concepto de ambiente preparado no se limita a un espacio físico, sino que incluye condiciones, personas y materiales. Construir un ambiente preparado implica pensarlo desde y para las niñas, sin imponer una visión adulta céntrica cerrada que ignore las necesidades de quienes participan y la esencia misma del juego. En este sentido, se aclaró que un ambiente preparado no está vinculado exclusivamente con la escuela ni con objetivos curriculares, sino con un espacio donde se aprende como niña o niño, se disfruta, se crea a partir de la nada, se imaginan juguetes efímeros y se fomentan la cooperación, la motivación, el interés y el juego por el simple hecho de jugar, atendiendo una necesidad innata.

En los ambientes preparados para el juego se consideran y valoran los aspectos sociales que impactan a las y los participantes. Se reafirmó que jugar es una necesidad innata y un derecho de la niñez, ya que favorece la convivencia, la negociación, la aceptación de la pérdida y la victoria, la espera, la medición y la superación personal, generando vínculos y fortaleciendo la interacción social. En este sentido, el juego debe prevalecer sobre la competitividad.

Asimismo, se destacó que al preparar un ambiente para el juego se reflexiona sobre qué se desea que ocurra, qué resulta significativo para las y los participantes, cuáles son sus habilidades y cómo pueden desarrollarse competencias sociales, empatía, pensamiento estratégico y aprendizajes de orden superior. En el centro del juego deben estar valores como el respeto al turno, la aceptación del error, la gestión de la frustración, la confianza en los

demás y la expresión emocional, promoviendo la interacción entre adultos, niñas, niños, jóvenes y familias.

Se mencionó que algunos autores utilizan el concepto de *ludómetro* para describir las actitudes lúdicas que se buscan fomentar en un ambiente preparado, tales como sentirse libre, vivir el presente, tomar iniciativas, ser espontáneo, arriesgarse, asumir el error como parte del proceso, volver a intentarlo, disfrutar el reto, asombrarse, cuestionarse, ser creativo, apreciar la belleza, tolerar la incertidumbre, sentir curiosidad, cooperar, explorar y crear desde la imaginación. Se destacó que la actitud lúdica se experimenta en el juego, pero trasciende este y acompaña a las personas a lo largo de la vida.

Como parte de la dinámica, María Inés invitó a las y los participantes a tomar una hoja de papel mientras se cantaba *Acitrón de un fandango*.... Posteriormente, se les pidió reflexionar sobre lo que pensaron y sintieron al inscribirse en la mesa y representarlo mediante un dibujo, sin utilizar palabras. Finalmente, se realizó una actividad de papiroflexia con la hoja, la cual fue colocada en una caja colectiva.

Posteriormente, Alejandro Morales presentó el proyecto de Circo Social Universitario, el cual surgió a partir de una iniciativa universitaria orientada al trabajo con población infantil y juvenil en situación de riesgo, entendida como niñas, niños y jóvenes en situación de calle o en contextos de migración y refugio. Actualmente, el proyecto colabora con el CAMMI, desarrollando estrategias que articulan el arte circense con el trabajo de la psicología clínica.

Se explicó que el Circo Social Universitario, a diferencia del circo tradicional, no se limita al espectáculo ni a la enseñanza técnica, sino que puede tomar el espacio público como un proceso de intervención y acompañamiento comunitario. Su origen se vincula con una reinención del circo tradicional en América Latina, particularmente en contextos marcados por el narcotráfico, los conflictos armados y las dictaduras de las décadas de 1960 a 1980, situaciones que generaron rupturas profundas en el tejido social, entendido como los afectos, relaciones y vínculos comunitarios.

Desde esta perspectiva, el Circo Social Universitario surge como una propuesta para reconstruir la salud comunitaria y generar escenarios de paz, con una clara intencionalidad pedagógica orientada al fortalecimiento de habilidades sociales como la tolerancia, el trabajo en equipo y la cooperación. En este marco se desarrolló el proyecto *Escuelita móvil*, financiado por un Banco de Alimentos, el cual se implementó en espacios como Plaza Fundadores y el barrio de Dolores, caracterizados por la presencia de comunidades indígenas, población migrante y asentamientos irregulares.

Se describieron los distintos niveles del Circo Social Universitario, que inicia con los malabares y avanza hacia el equilibrismo y la acrobacia, siempre mediante el trabajo colaborativo. Alejandro compartió una experiencia en la que, ante la falta de materiales, específicamente tubos para sujetar el cable de equilibrio, fue uno de los niños quienes propusieron una solución colectiva “jalemos, tú y yo jalamos de este lado y que la otra maestra jale del otro lado con otros niños, los más grandes vamos jalando y los más pequeños que sean los únicos que pasan por el cable”, evidenciando que el objetivo del circo social es la construcción de comunidad, confianza, respeto y colaboración.

El circo social fue presentado como una propuesta metodológica de intervención comunitaria desde lo lúdico circense, orientada al acompañamiento y fortalecimiento de niñas, niños y adolescentes. A través de actividades sencillas, como los malabares con pelotas, se ejemplificó el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y motrices, así como el fortalecimiento del autoconcepto, la autonomía y el empoderamiento.

Finalmente, Hugo Reyes propuso una dinámica corporal basada en la capoeira para complementar la reflexión sobre los ambientes preparados. Explicó que el juego es una actividad multidisciplinaria y que un ambiente preparado no se limita al espacio físico, sino que depende fundamentalmente de las personas que lo habitan y guían. Destacó la importancia de la salud de los facilitadores, el contacto físico respetuoso y el amor en las actividades lúdicas, proponiendo juegos que fomenten la conexión humana sin sexualizar el contacto.

Hugo implementó dos juegos: uno centrado en el abrazo y otro inspirado en el personaje brasileño Saci Pererê, orientado a la concientización sobre la discapacidad. El segundo juego se trata de un duende que no tiene una pierna, en él se ejecutó la caminata o la marcha como la hace un humano, luego como camina un cocodrilo, luego un tigre, pero todos sin un pie o extremidad. Hugo enfatizó la necesidad de que los adultos estén preparados y comprometidos al trabajar con niños, destacando que deben actuar desde el amor y la vocación, no por obligación económica. Habló también de la importancia de preparar el ambiente con anticipación, llegar antes de que lleguen los niños al ambiente, para que encuentren un lugar apropiado. Hugo concluyó con la importancia de crear un ambiente preparado para facilitar la participación y el disfrute de los niños en las actividades.

