

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL ABORDAJE DE LAS SENSIBILIDADES E IMAGINARIOS URBANOS. EL CASO DE “DESAFÍO URBANO”

VERA, Paula¹; CASADO, Marianela².

¹Instituto de Investigaciones de la Facultad de Ciencia Política y RRII (UNR. CONICET) / paulavera.arg@gmail.com

²Instituto de Investigaciones de la Facultad de Ciencia Política y RRH (UNR. CONICET)/ marianelacasado11@gmail.com

Palabras claves: Juego; imaginarios urbanos; derecho a la ciudad.

INTRODUCCIÓN / HIPÓTESIS

Entendemos que la cultura brota del juego (Huizinga, 2008; Rossi, 2022) y el juego es, a su vez, una posibilidad para la producción simbólica donde lo real y lo imaginario se relacionan y potencian. Scheines, (1999) reivindica al juego como instancia donde todo parece y aparece, es decir, deja al descubierto la superficie de lo real, donde se cifran los misterios cotidianos. En tal dirección, trabajamos sobre la hipótesis de que las estrategias metodológicas lúdicas favorecerían la disposición a manifestar y poner en común los sentidos, memorias, valores, creencias, representaciones y emociones a través de las que se expresan las sensibilidades políticas y los imaginarios sociales urbanos (Vera, 2025).

Analizar el juego en acción; registrar indicadores cualitativos sobre el vínculo de los participantes con el juego y estudiar la emergencia de discursos, sensaciones, recuerdos, emociones e imaginarios en torno a la ciudad y su ambiente, la vida cotidiana y los procesos de transformación urbana.

METODOLOGÍA

Participación y presentación del juego Desafío Urbano en el marco de la cuarta edición de “Visible lo invisible”, una feria de arte, ciencias y tecnologías, para jugar y aprender, organizada por la Universidad Nacional de Rosario en el Espacio Cultural Universitario los días 7-11 de julio de 2025. Además del juego, llevamos adelante otras herramientas de investigación de corte etnográfico:

- Observación.
- Registro cualitativo.
- Encuesta a jugadores.

Se realizó un análisis cualitativo de los materiales relevados, lo que nos permitió identificar una serie de imaginarios sociales en torno a la vida urbana en Rosario y el Derecho a la Ciudad.

RESULTADOS y DISCUSIÓN

El juego funcionó como dispositivo de comunicación científica y como disparador de discursos y emociones sobre la ciudad.

Los participantes mostraron alta disposición a compartir recuerdos, sensibilidades y reflexiones colectivas. Se apropiaron activamente del momento lúdico, explorando y adaptándose a las dinámicas del juego. Las tarjetas de situaciones assemblearias, que invitaban a debatir problemáticas urbanas, fueron las más elegidas.

Se observó entusiasmo, movimiento, gestualidad expresiva, risas y sorpresas.

El carácter colaborativo del juego generó festejos grupales, alegría y sonrisas al acertar respuestas. Los jugadores se auto-organizaron para respetar turnos y momentos de escucha.

El juego se relacionó con experiencias educativas y de la vida cotidiana:

De los primeros registros se pueden identificar un imaginario distópico del futuro urbano ambiental y un imaginario del cuidado centrado en la naturaleza y la diversidad de especies, pero también de lugares, comercios y personas emblemáticas de la vida cotidiana como centrales del Derecho a la ciudad.



Figura 1. Jornada Visible lo Invisible, UNR 2025.

CONCLUSIONES

El juego potencia la participación y reflexión sobre el derecho a la ciudad.

Se proyecta ampliar la experiencia en otros contextos educativos, comunitarios y con jugadores de diferentes edades.

REFERENCIAS

Huizinga, J. (2008). *Homo ludens*. Alianza.

Rossi, A. (2022). *Hacia una plataforma digital para el rediseño lúdico de las instancias de examen en el contexto universitario*. Tesis de Maestría UNR.

Scheines, G. (1999). *Juegos inocentes, juegos terribles*. Eudeba.

Vera, P. (2025). Dispositivos lúdicos como estrategia metodológica innovadora para el estudio de imaginarios y representaciones sociales .

Ponencia presentada en el V Congreso Teoría Social Latinoamericana.

AGRADECIMIENTOS

Al Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas CONICET.