



Relevancia de las metodologías de participación ciudadana: construcción de una ludoteca comunitaria

Citizen participation in the development of a public playroom (game library)

Javier Calderón*

Recibido: 5 de marzo de 2017

Aceptado: 15 de junio de 2017

Resumen

Este artículo explora la importancia de las herramientas metodológicas de participación ciudadana en el desarrollo de un proyecto público y comunitario, con el fin de evaluar la relevancia de transmitir estos instrumentos en la formación académica de los profesionales que desarrollan este tipo de obras. Esto, a través de un caso de estudio que relata la construcción de la ludoteca Comunitaria de Villa Esperanza, en San Juan de la Maguana, República Dominicana, proyecto que buscaba contribuir a la prevención y retiro progresivo de niños, niñas y adolescentes, involucrados en el trabajo infantil peligroso, a través de la construcción de un equipamiento comunitario y el fortalecimiento de las organizaciones de base de la comunidad, con una metodología lúdico-educativa, ya que la ludoteca se entiende no solo como un equipamiento comunitario, sino como un proceso que, a través del juego, apuesta a integrar, consolidar y organizar a la comunidad.

Palabras clave: ludoteca, participación ciudadana, proyecto público, San Juan de la Maguana.

Abstract

This article explores, the importance of the methodological tools of citizen participation in the development of a public and community project. The end result is to evaluate the relevance of these instruments in the academic training of professionals who develop this kind of work. This will be accomplished through the analysis of a case study, that relates the construction of the Community Playhouse of Villa Esperanza, in San Juan de la Maguana, Dominican Republic. A project that sought to contribute to the prevention and progressive withdrawal of children and adolescents involved in dangerous Child Labor. This, through the construction of community equipment and the enhancement of grassroots organizations in the community. All this, based in a ludic-educational methodology. Since the Game Library, is not only understood as community equipment, but as a process that through the game bets to integrate, consolidate and organize the community.

Keywords: citizen participation, playhouse, public project, San Juan de la Maguana.

* Universidad Politécnica de Cataluña, Barcelona, España. Contacto: javierrcalderon@gmail.com

Cómo citar: Calderón, J. (2017). Relevancia de las metodologías de participación ciudadana: construcción de una ludoteca comunitaria. *Revista de Urbanismo*, 36, 33-43. <http://dx.doi.org/10.5354/0717-5051.2017.45172>

Introducción

El aumento de la vinculación de la población en los proyectos públicos —ya sea por el incremento de la capacidad de organización, o bien, por las diferentes leyes o instrumentos normativos que han aparecido en los últimos años— ha hecho que las metodologías de participación ciudadana sean un elemento clave para el buen desarrollo de estas iniciativas. A través de un caso de estudio, exploraremos la importancia de estas actividades, y la relevancia de ser transmitidas durante la formación académica de los profesionales que ejecutarán estas obras. Es por esto que iniciaremos precisando el concepto de participación ciudadana y cómo se articula en la política actual de Chile para el desarrollo de proyectos públicos, tomando como referencia la carrera de Arquitectura, como profesión formadora de técnicos que interviene en este tipo de obras, para explorar de manera muy general, la relevancia que tienen las metodologías de participación en sus contenidos académicos.

Según plantea Espinoza (2008):

La participación ciudadana —aun cuando no pueda decirse que haya una concepción unívoca del vocablo— nos remite al despliegue de un conjunto de acciones (expresión, deliberación, creación de espacios de organización, disposición de recursos) mediante las cuales los ciudadanos se involucran en la elaboración, decisión y ejecución de asuntos públicos que les afectan, les competen o, simplemente, son de su interés (Espinoza, pp. 74-75).

Complementariamente, en las palabras de Canto (2009)

(...) el estudio de la participación social es el de las mediaciones entre Estado y sociedad (...) el proceso a través del cual distintos sujetos sociales y colectivos, en función de sus respectivos intereses y de la lectura que hacen de su entorno intervienen en la marcha de los asuntos colectivos con el fin de mantener, reformar o transformar el orden social y político (Canto, 2009, p. 11).

Ahora bien, respecto de la administración pública, esta define la participación ciudadana como:

Un proceso de cooperación mediante el cual el Estado y la ciudadanía identifican y deliberan conjuntamente acerca de problemas públicos y sus soluciones, con metodologías y herramientas que

fomenten la creación de espacios de reflexión y diálogo colectivos, encaminados a la incorporación activa de la ciudadanía en el diseño y elaboración de las decisiones públicas (Gobierno de Chile, 2014, p. 2).

Estas instancias de participación fueron formalizadas en la política pública del Estado de Chile el 16 de febrero del 2011, a través de la Ley 20.500 sobre Asociaciones y Participación Ciudadana en la Gestión Pública, la cual tiene por objetivo generar las condiciones para fomentar la participación ciudadana en asuntos de interés público, junto con facilitar la forma en que se crean asociaciones y fundaciones. Esta ley institucionaliza la participación ciudadana en la gestión pública como principio y derecho, modificando la Ley 18.575, Ley Orgánica Constitucional de Bases de la Administración del Estado y reconociendo a las personas el derecho de participar en sus políticas, planes, programas y acciones a través de sus instituciones administrativas. Esta ley se ve fortalecida con el instructivo presidencial para la participación ciudadana en la gestión pública, del 6 de agosto del año 2014.

Por su parte, en el sector vivienda y urbanismo del Estado, han existido diferentes iniciativas y programas que han sido abordados con componentes participativos, como el Fondo Solidario de Vivienda, el cual cuenta con un plan de habilitación social “que tiene por objetivo promover la integración social, procurando que las viviendas se encuentren insertas en barrios y ciudades consolidadas” (Gobierno de Chile, 2008, p. 3), o el Programa Quiero mi Barrio “que tiene por objetivo contribuir a la cohesión social de las ciudades a través de procesos participativos de recuperación de barrios con deterioro físico y vulnerabilidad social” (Gobierno de Chile, 2010, p. 3). Esta experiencia acumulada en los proyectos públicos, junto con la formalización de estos espacios participativos en las diferentes iniciativas que desarrolla el Estado a través de la Ley 20.500, hacen que el proceso de diseño y desarrollo de proyectos incorporen, obligatoriamente, instancias de participación en cualquiera de sus diferentes niveles, ya sean estas informativas, consultivas o vinculantes.

Para el buen desarrollo de estos procesos participativos en los proyectos públicos, nos plantea Delamaza (2011) que:

El éxito de la gestión participativa dependería fundamentalmente de la capacidad de los

funcionarios públicos de aprehender y de generar compromisos con estos nuevos enfoques. Vale decir que la mera promulgación legal o instalación administrativa de la democracia participativa no resulta, en sí misma, suficiente (p. 48).

Como hemos mencionado anteriormente, tomaremos a profesionales de la carrera de Arquitectura como referencia, por lo que es bueno distinguir:

Que en los procesos efectivamente participativos (...) los arquitectos pierden mucho de su habilidad para decidir el resultado del proceso de desarrollo urbano. Es decir, se lleva el proceso de decisión a un ámbito político, en donde la negociación, el consenso y la colaboración entre actores entran en juego y donde las decisiones de planificación evidencian su naturaleza política, sobre su carácter meramente técnico (Hernández, 2009, p. 17-18).

Por otro lado, la arquitecta Carolina Del Campo hace más de una década atrás, señalaba que:

Existe un rol de los arquitectos que se debería fortalecer: docencia para los no arquitectos, para que la arquitectura y el urbanismo sean parte de la cultura general, no solo desde la visión historicista. Debemos generar interés en la opinión pública por la calidad de vida, para poder tener ciudadanos demandantes y clientes críticos. Sería interesante que no solo los arquitectos estuvieran preocupados del patrimonio, de la renovación urbana y de las nuevas formas de habitar (Palmer, 2005, p. 25).

Esto nos ayuda a visualizar el rol público de los profesionales arquitectos, como un facilitador de procesos, a través del traspaso de competencias a la ciudadanía, liderando espacios de deliberación ciudadana y desarrollando un planeamiento vinculante.

Respecto de los contenidos académicos, en Chile existen 35 escuelas de Arquitectura, según datos de la página mifuturo.cl del Gobierno de Chile, en donde las diez mejores universidades, según ranking de la revista latinoamericana *América Economía* (2014), no informan de las asignaturas exclusivas en las temáticas destinadas al desarrollo de herramientas o conocimientos en participación, diseño colaborativo u otros temas relacionados, ni tampoco de profesores de planta que tengan especialidades vinculadas con estos temas, según las mallas curriculares o información asociada en sus respectivos sitios web. Esto refleja una falta de correlato

entre la formación de los profesionales que intervienen en los territorios, pese a que la actual política pública propone y exige una nueva forma de hacer ciudad, barrio o vivienda, en donde las decisiones deben ser tomadas en conjunto con la ciudadanía, sobre la base de procesos participativos formales y organizados, en todas las escalas. Tal como plantea el arquitecto brasileño Sergio Magalhaes: “ya los arquitectos no son los ilustrados que imponen sus soluciones, sino que tienen mucho trabajo que realizar con la riqueza creada por el pueblo en la producción social del hábitat, para democratizar la ciudad” (González, 2014, p. 108), lo que estaría demostrando que existe un distanciamiento entre la arquitectura y la sociedad, y entre la profesión y la docencia.

Metodología

Tras este marco teórico, exploraremos el desarrollo del caso de estudio de la construcción de la ludoteca de Villa Esperanza, relato de una experiencia espontánea de participación ciudadana, motivada por los propios profesionales, al visualizar los resultados de otras obras que se habían construido sin implementar un proceso comunitario incidente y vinculante, intentando enfatizar con ello la experiencia en las metodologías utilizadas y el resultado de estas, a seis años de la inauguración de la obra.

Contexto del caso de estudio

Bajo la alianza de la Fundación Chilena América Solidaria, junto con FUNDASEP (Fundación para el Desarrollo de Azua, San Juan, Elías Piña) de la Diócesis de San Juan de la Maguana en República Dominicana, existió un programa de voluntariado en la institución dominicana, que consistía en la inserción de tres profesionales de áreas distintas que residían a lo menos durante un año en los diferentes departamentos de la fundación local. Durante el período 2008-2010, FUNDASEP implementó un programa de ludotecas comunitarias en diferentes localidades de la diócesis, instancia en la que participaron voluntarios chilenos del área de la educación, infraestructura y medio ambiente.

Las ludotecas comunitarias son espacios pedagógicos, dirigidos a niños, niñas, jóvenes y adultos que, por medio de actividades lúdicas (aprender haciendo), logran estimular el desarrollo físico y mental, junto con afianzar

valores como solidaridad, respeto y responsabilidad. Para la implementación y el fortalecimiento de la autonomía de este programa, la fundación se vinculaba con una contraparte local, esto es, una organización social consolidada en el territorio a intervenir, quienes asumían la coadministración de los espacios con proyección de una autonomía sólida a futuro; en los casos desarrollados por FUNDASEP las contrapartes eran las parroquias, consideradas como los agentes comunitarios más reconocidos e interesados.

El proyecto también consideraba la construcción de una edificación para albergar la ludoteca, la cual tenía un programa arquitectónico y un diseño similar al de un jardín infantil o sede social, junto con la instalación de juegos y equipamiento necesarios para la implantación socioeducacional del programa en el territorio. Con la construcción de la obra también se desarrolló la implementación social del programa a través de la formación de un consejo ciudadano que administró el equipamiento, junto con la contraparte local. Esta organización se denominó “patronato comunitario”, los cuales eran integrados, idealmente, por diferentes líderes de la comunidad. Con la contraparte local y el patronato, se seleccionó y además se capacitó a una persona interesada en trabajar con la comunidad, como tutores y encargados de las ludotecas comunitarias, para que se hiciera cargo de la implementación de las actividades en la ludoteca y cuyos integrantes fueron denominados ludotecarios y ludotecarias. Estas personas eran remuneradas con un monto básico, con lo cual su trabajo se definía más como un voluntariado ciudadano que como una fuente laboral directa, provocando en muchos casos que las contrapartes se hicieran cargo de estas actividades, con el fin de asegurar el uso y mantención de estos espacios.

La fundación ejecutó más de cinco ludotecas para finales del año 2008, las cuales durante su implementación tuvieron un carácter similar al de una guardería o jardín infantil, pues presentaron una infraestructura cerrada, administración directa desde las contrapartes y comunidades pasivas, dándole un uso más enfocado al cuidado de niños, que al desarrollo del barrio. A partir de estos aprendizajes se propuso desarrollar una intervención más integral en la ludoteca que faltaba por construir, la cual se emplazó en el Barrio

de Villa Esperanza y tuvo un financiamiento de la Organización Internacional del Trabajo, OIT.



Figura 1: Ludoteca de Buena vista, República Dominicana, equipamientos cerrados concepto original de las obras.

Fuente: Colección personal, 2008.

Proyecto ludoteca Villa Esperanza

En San Juan de la Maguana, localidad de 170.000 habitantes aproximadamente, se encuentra ubicado el barrio periférico de Villa Esperanza, el cual se inició a través de la entrega de 52 viviendas por el Instituto Nacional de la Vivienda de República Dominicana (INVI) en el año 1998. Ese mismo año ocurrió el desastre del huracán Georges, iniciando su paso fatídico sobre este país, con vientos de 200 kilómetros por hora, lluvias intensas y fuertes rompientes del mar y que dejó como resultado 280 muertos y más de 60 mil viviendas afectadas, fundamentalmente en las regiones este, sureste, suroeste del territorio. En San Juan de la Maguana, este huracán provocó el desbordamiento de ríos y represas, con torrentes de agua que se llevaron consigo viviendas, puentes y carreteras, causando serios perjuicios al sistema eléctrico y a las redes de agua potable, lo que trajo como consecuencia que todos los centros educativos e iglesias, entre otros lugares públicos y privados de la Provincia de San Juan, se convirtieran en centros de refugio para todos los damnificados.

Los principales barrios de la periferia de la ciudad San Juan de la Maguana, esto es, Gualey, Mesopotamia, La Lata, Los Cartones, El Badén, La Mina, Guachupita, Quija Quieta, El Cepillo, Montes De Oca y Los Mojaos, fueron los barrios más afectados por el desbordamiento del río San Juan, dejando a cientos de familias sin hogar. Durante a lo menos cinco años los damnificados fueron alojados en barrancones (asentamientos precarios)

mientras se desarrollaba la construcción de viviendas por parte del Estado.

Por esta razón, el sector de Villa Esperanza se transformó en un refugio que implicó la ocupación de sus principales equipamientos: la Escuela Normal Uranía Montas, el Liceo, La Catedral–Casa Parroquial y El Estadio, entre otros, junto con el desarrollo de barrancones, donde posteriormente gran parte de las familias fueron radicadas a través de la construcción de viviendas. Este traumático proceso social, junto con la aislada condición del sector al centro de la ciudad, provocó una fuerte estigmatización por parte de la comunidad de San Juan, identificándose como un barrio vulnerable y peligroso. Actualmente, Villa Esperanza cuenta con casi 4.000 familias según Plan de Desarrollo Municipal del año 2012 y es un territorio que focaliza gran cantidad de proyectos y programas sociales, que buscan potenciar la organización comunitaria y mejorar la calidad de vida de los habitantes del barrio.



Figura 2: Localización de San Juan de la Maguana, de la Población de Villa Esperanza y de donde se emplazó la ludoteca.

Fuente: www.google.cl/maps y elaboración personal, 2016.

Debido a esta condición de alta vulnerabilidad de Villa Esperanza, FUNDASEP desarrolló un proyecto para la implementación de una ludoteca comunitaria, iniciativa seleccionada por el Programa Internacional de Prevención y Erradicación del Trabajo Infantil Peligroso, de la OIT, con el objetivo de influir positivamente en más 300 niños, niñas y adolescentes que se encontraban involucrados en trabajos peligrosos.

Metodología implementada

Las condiciones sociales del proyecto involucraron la intervención con niños y familias, por lo tanto, la

implementación por parte de FUNDASEP ameritaba que el proyecto tuviera una mirada más amplia respecto de la manera en que se habían llevado, hasta el momento, las ludotecas construidas. Se analizó la situación desde diversas perspectivas, con el fin de realizar una intervención social que se fortaleciera y perdurara en el tiempo, logrando cambiar y mejorar el estilo de vida de toda la comunidad, en especial de los beneficiarios directos: niños y jóvenes. Para ello fue necesario trabajar de una manera integral, esto es, incluyendo tanto a los beneficiados y sus familias como a la comunidad simultáneamente.

Para lograr el máximo de efectividad e impacto social a través de la ludoteca fue necesario que las acciones consideraran características particulares de la población, desde su concepción inicial hasta su implementación, con el fin de alcanzar un sentido de pertenencia por parte de la comunidad. Hauge (2007) plantea que estos lugares no poseen características per se —si bien son preferidos por los individuos por las particularidades naturales que poseen—, por lo que estos pueden ser modificados y personalizados para poder adaptarse y reflejar las características identitarias del individuo, y así lograr el reconocimiento de sentirlo como propio. De esta manera, se trabajó bajo la convicción de que, para lograr cambios profundos y duraderos en el tiempo, era necesario considerar a la comunidad en todo el proceso de diseño, asegurando que este respondiera a una necesidad real de la población y no a un acto impuesto.

A lo anterior se sumó una propuesta transversal de intervención, que incluyó diferentes rangos etarios y/o de género, con el fin de lograr una coherencia interna que propiciara la integración de la comunidad, dando respuesta a las necesidades y deseos de las familias involucradas, como una herramienta significativa para todos los actores involucrados. Al respecto Román (2008) afirma que: “producir cambios sociales profundos, requiere de la cooperación de todos y, principalmente de los propios afectados, para que participen activamente en las tareas de crecimiento y de la integración social, de manera de asegurar la permanencia del estado alcanzado” (p. 3).

Por lo anterior, se propuso la construcción de una ludoteca comunitaria que se enfocara más en la construcción de un proceso social que en una obra física, a través de una metodología lúdica-educativa que

integrara y organizara a la comunidad por medio de un proceso de diseño participativo con la comunidad, incluyendo niños, adolescentes y adultos, con un espacio de desarrollo integral, brindándoles la oportunidad de compartir, aprender y recrearse, y de este modo forjar los verdaderos pilares de la obra, los cuales se materializaran en el uso y su implementación lúdica.

La idea era construir un ambiente atractivo para toda la comunidad, es decir, un lugar en donde se quisiera estar, con sentido de pertenencia, asegurando que los niños no buscaran trabajo en la calle, o que se alejaran de la escuela, de modo de potenciar su aprendizaje en un lugar para ellos, creado por ellos mismos y que generara en la comunidad un sentido de identidad, seguridad, bienestar, desarrollo educativo, social y emocional.

Ludotecas comunitarias

Las ludotecas son un espacio de expresión lúdico-creativa de niños, jóvenes y adultos. Su principal finalidad es la de favorecer el desarrollo de la persona en una dinámica de interacción lúdica. Específicamente, estimulan el proceso de estructuración afectivo-cognitivo de los niños, socializan creativamente a los jóvenes y mantienen el espíritu de realización en el adulto. En resumen, se trata de una intervención transversal en los rangos etarios y de género, convirtiéndose en un lugar de encuentro de la comunidad, convergencia que se desarrolla a través del acto lúdico de ser creada por los pobladores, por lo tanto, lo que se busca es una obra que sea un agente transformador, no solo en los niños, sino de la toda realidad en la que se encuentre la comunidad (transformación social).

Dentro de las diferentes funciones que tiene una ludoteca se encuentran la educativa, la comunitaria y la recreativa. La labor educativa se utiliza por medio del mecanismo de aprendizaje innato que genera el juego en las personas, aprovechándose de este impulso natural para orientar el desarrollo integral y positivo de todo ser humano. La función comunitaria se verifica al utilizar el espacio como un lugar de encuentro de la comunidad, integrando a sus diferentes grupos, sin importar el rango etario o los roles. Por último, la función recreativa se verifica al utilizar la ludoteca como un espacio de juego, por ello debe ser divertido, atractivo para hacer disfrutar a sus usuarios.

Desde las perspectivas postmodernas de Dinello (2000):

Las ludotecas son un espacio social de expresión ludocreativa para niños, jóvenes y adultos (...) tienen como principal finalidad aquella de favorecer el desarrollo de la persona en una dinámica de interacción lúdica. Específicamente, estimula el proceso de estructuras afectivo-cognitivas del niño, socializa creativamente al joven y mantiene el espíritu de realización del adulto (p. 5).

Desde esta óptica, el proyecto se propuso con un carácter comunitario, el cual no se acotaba a una intervención educativa aislada, concibiendo la ludoteca¹ como un acto lúdico que pretendió organizar a toda la comunidad por medio del juego, a modo de un circo dinámico, invitando a todos los vecinos a participar como artistas de la obra, sin restricción de edad, sexo, credo o situación socioeconómica, integrando a todos aquellos que generalmente aparecen como espectadores, a tomar un papel protagónico en la intervención.

El poeta Godofredo Iommi (1976) en su obra *Carta del Errante* dice:

Me digo: es necesario obedecer al acto poético con y a pesar del mundo para desencadenar la Fiesta. Y la Fiesta es el juego, supremo rigor de mi libertad. Tal es la misión del poeta porque el mundo debe ser siempre reapasionado (p. 7).

Así, a través del juego dejamos de ser padres, hijos, vecinos, etc. y nos volvemos compañeros. En este acto en donde nos sentamos todos en la misma jerarquía, olvidándonos de los prejuicios y rivalidades, es en este lugar donde tenemos la posibilidad de escuchar a los que no hablan, de mirar a los olvidados y de hacer bailar a los avergonzados. Tal como señala Bang (2011):

Se valora como primordial la posibilidad del encuentro, el evento sería un espacio o lugar de encuentro, una fiesta de encuentro (...) se corta la calle y la gente está en la calle compartiendo comida, bailando, disfrutando y, además de hacer todo esto, detrás está la posibilidad de mirar las cosas desde otro lado, la creatividad tiene que ver con esto: es otra manera de estar en la calle, para recrear, para compartir, para asumir otros roles (p. 12-13).

Bajo esta mirada se desarrollaron las diferentes actividades de la intervención, a través de diversos

¹ Ludo: juego y teca: lugar.

juegos en talleres, reuniones o actividades masivas, con niños y adultos. Por ejemplo, la capacitación del patronato en la administración financiera de la ludoteca se hizo a través de un juego de roles, con billetes o dinero falso, imitando la manera en la que podría ser llevada la ludoteca, identificando y ejemplificando problemas u oportunidades que se podrían encontrar en la práctica. Lo anterior genera una vivencia significativa, y con ello un cambio en la visión de trabajo, nuevos andamiajes en los aprendizajes y una identificación intangible con el proyecto.



Figura 3: Lugar donde se construiría la ludoteca.
Fuente: Colección personal, 2008.

Ejecución

El terreno destinado para la construcción de la ludoteca pertenecía a la contraparte local, la Parroquia Nuestra Señora de la Esperanza, colindante a la iglesia, al centro de formación de la misma y a otros equipamientos municipales que existían en el sector. El espacio a intervenir fue de 900 m², el cual tenía un sector de 225 m² techado y con un radier (piso) ya ejecutados. Dentro de las ideas preconcebidas en la formulación original del proyecto, se propuso un espacio cerrado para realizar las actividades dentro, tal como se había desarrollado en las otras ludotecas construidas por FUNDASEP, idea que cobraba sentido pues el presupuesto de la obra era acotado (U\$10.000 dólares aproximadamente), lo que limitaba la envergadura de la obra.

Inserción, ludotecas de calle

Para lograr el sentido de pertenencia y pertinencia del proyecto por parte de la comunidad se propuso generar un encuentro comunitario a través de la fiesta, como una herramienta participativa y transformadora,

que lograra activar la necesidad de un espacio lúdico para la villa, desde el uso.

Para lograr este objetivo utilizó la metodología de “ludotecas de calle”, actividades lúdico-educativas, desarrolladas al cerrar calles o en el mismo terreno donde se construirá la obra, a modo de circo itinerante, tomando las futuras líneas de trabajo de la ludoteca, como la música, juegos con instrumentos y cánticos masivos, talleres de pintura y dibujos. Estas actividades promovieron la participación entre vecinos, fortaleciendo el tejido social del barrio y divulgando los beneficios para los futuros usuarios de la ludoteca. También ayudaron a conocer la motivación del barrio frente a este tipo de actividades, teniendo gran convocatoria de niños y adultos, quienes participaron de igual manera en todas las iniciativas.

Organización, contraparte local, patronato y ludotecarios

Dentro de la implementación del programa de ludotecas se encontraba la capacitación de los ludotecarios y ludotecarias, para lo cual se verificaron talleres en torno a metodologías lúdicas, técnicas de trabajo y creativas en el uso de materiales, los que estuvieron a cargo del Departamento de Educación de FUNDASEP, además de la realización de trabajo concreto orientado según las políticas internacionales de la OIT en torno a la Prevención y Erradicación del Trabajo Infantil Peligroso.

Ahora bien, para conformar el patronato se convocó a los diferentes líderes y personas representativas de la comunidad; luego, los interesados en participar en este grupo organizado fueron capacitados en reuniones y talleres, en donde se hizo presente la fiesta a través de las metodologías lúdicas. Por ejemplo, se utilizó un juego basado en el “dominó” —juego muy usado por la comunidad— con tarjetas que tenían forma de las fichas de este juego, pero en vez de puntos o números, se escribieron conceptos, los cuales se tenían que unir (como en el juego), mencionando desde lo aprendido en el taller hasta información de insumo al proyecto); con esta información se crearon los objetivos, misión y visión de esta ludoteca en particular. En otra ocasión se trabajó en torno al diseño participativo de la construcción, se invitó a la comunidad a jugar a la “búsqueda del tesoro”, en donde el juego los obligaba a recorrer el espacio físico

identificando las cualidades o identidad del lugar en donde se implementaría la ludoteca, generando un recorrido con los vecinos y líderes comunitarios; luego se les solicitó que describieran el barrio con sus diferentes características, mientras que el arquitecto iba dibujando el mapa del barrio en una hoja en blanco; al terminar se le solicitó a uno de ellos que contara una historia relevante, de uno de los lugares señalado en el mapa, la cual se relataba en el lugar indicado, y al terminar se eligió a otras personas que relataran nuevas historias de diferentes lugares del mapa; los participantes recorrieron así todo el barrio a partir de sus memorias.

Las actividades de fortalecimiento de equipo y diseño participativo se generaron por medio de técnicas lúdicas, a través de dinámicas de actividades, lo que permitió un trabajo muy experiencial y a la vez motivador para todos los participantes. Esta metodología fue convocante, ya que todos quedaban con ganas de seguir jugando, y participativa, puesto que a través del juego se perdía la vergüenza y el miedo, haciendo que todos participaran.



Figura 4: Trabajo lúdico con los vecinos.
Fuente: Colección personal, 2008.

Diseño

El diseño participativo de la obra se fue desarrollando durante las diferentes actividades de implementación de la ludoteca, con todos los actores involucrados en el proyecto: niños, niñas y adolescentes beneficiados, sus familias, la comunidad y los profesionales. En estas actividades se definieron las características que la comunidad consideraba pertinentes, es decir, elementos que pudieran plasmar la identidad y particularidad del barrio en la obra (característica del programa arquitectónico, colores, orientación, ambiente, etc.). Todo ello a fin de dar pertinencia y contextualización a la iniciativa desde el diseño de base, de modo que ello se

representara en el trabajo arquitectónico, y que el diseño físico respondiera a este, logrando que toda la comunidad se sintiera representada en su espacio y su dinámica de trabajo.

Para este proceso se definió una serie de temas mínimos a tratar, los cuales respondían a las interrogantes del qué, para qué, dónde, cómo y cuándo, preguntas que fueron desarrolladas durante todo el proceso de implantación, de la misma forma que las demás actividades, y cuyas respuestas siempre fueron abordadas desde la fiesta. Dentro de este proceso existen casos destacables como, por ejemplo, aquella actividad en la que se trabajó el cómo, donde a través de una ludoteca de calle se invitó a niños, niñas y padres a dibujar, separando a los padres de los hijos, y se les preguntó cómo ellos se imaginaban la ludoteca. Al terminar su dibujo se les pidió que eligieran un elemento que no podía estar fuera de la obra, para luego recolectar el material y poder armar el programa con los elementos más nombrados. El resultado fue que los padres se empaparon del juego, dejando de ser padres o hijos y posicionándose como jugadores. Finalmente se recolectaron todos los dibujos por igual, lo que resultó ser uno de los principales insumos en el diseño de la obra, ya que estos graficaron un espacio al aire libre, con mesas, sillas, árboles, flores, sombra y la familia reunida, así como también baños, jardines, una reja traslúcida, juegos y techumbre, entre otros.



Figura 5: Diseño participativo.
Fuente: Colección personal, 2008.



Figura 6: Dibujos de niños que expresan un lugar abierto a modo de parque.
Fuente: Colección personal, 2008.

Construcción

A partir de estos resultados, se verificó la construcción conceptual de lo que la comunidad quería, es decir, un lugar en donde se integraran comunitariamente, al aire libre, pero con un equipamiento que los protegiera y diera respuesta a las necesidades básicas de los niños, un lugar más parecido a un parque que a un recinto cerrado, lo que había sido el encargo inicial del proyecto. La idea final para la construcción del proyecto fue el sentido de plaza, un espacio de reflexión, desarrollo e integración.

Más allá de la construcción misma, la ludoteca se compuso a partir de todo su entorno y, principalmente con los usuarios que asistirían y formarían parte de ella, la comunidad íntegra que decidió cómo sería su ludoteca, desde un proceso participativo decisivo y vinculante, con el fin de generar un fuerte sentido de identidad, pertenencia y responsabilidad ante algo que nació de ellos y para ellos.



Figura 7: Render del diseño de la ludoteca.
Fuente: Colección personal, 2008.

Conclusiones

Al año 2016, seis años después de la inauguración de la ludoteca de Villa Esperanza, esta sigue en uso activo y frecuente. El espacio ha tenido mejoramientos en la infraestructura inicial, para dar respuesta a una de las propuestas del proyecto original: la sustentabilidad de la obra a través de un sentido de pertinencia por parte de la comunidad. Por lo tanto, esta obra se convirtió en un

precedente para futuras intervenciones barriales en República Dominicana, ya que antes de ella el trabajo comunitario se entendía como un aporte físico para los beneficiarios, proveyendo mano de obra o la implementación de proyecto, sin que la comunidad participara necesariamente en el proceso de gestión o en la toma de decisiones. Es así como en este caso la iniciativa se verificó no solo como una construcción física, sino que promovió la organización comunitaria, generando confianza y un sentido de pertenencia en el barrio.



Figura 8: Fotografía de la ludoteca el año 2016.
Fuente: Colección personal, 2016.

Un elemento relevante de esta experiencia es que la falta de experiencia en intervenciones lúdicas de los profesionales y de la contraparte encargada de implementar el proyecto, facilitó el diálogo entre la comunidad y los profesionales, posicionando a los pobladores como agentes activos y no solo como beneficiarios. Los profesionales, por su parte, se detuvieron a escuchar y observar antes de proponer, junto con asumir un rol de facilitadores del proceso, y no el de líderes ni ejecutores de decisiones, logrando una transferencia de conocimiento para ambas partes, que decantó en una propuesta común. Durante el desarrollo del proyecto los profesionales validaron y empoderaron a la comunidad, cediendo su posición de poder y así construyeron una participación vinculante a través de instancias lúdicas que propiciaron un diálogo genuino entre los diferentes actores.

El aporte de este proyecto no radicó, pues, en la belleza de la forma o en la innovación de sus soluciones arquitectónicas, sino en la implementación de procesos sociales que se convirtieron en un reflejo de la comunidad, donde la habilidad de los profesionales estuvo no solo en sus pericias técnicas o académicas, sino

en haber sido capaces de incorporar en la intervención las necesidades y anhelos de las familias.

Estos procesos comunitarios en la actualidad representan un deber ético para los arquitectos y profesionales del área, por lo que estos debieran dejar de contemplar la participación como un insumo dentro de una suma de factores, y darle el rol protagónico que la política pública establece.

Con ello en mente, carreras como la de Arquitectura y similares, en Chile y el mundo, debieran orientarse y

fortalecer una formación que prepare a los futuros profesionales en su rol público, como facilitadores de procesos de creación colectiva, que propicien el diálogo, el diseño participativo y la deliberación ciudadana. Así, sería posible lograr el real objetivo de no solo construir una obra, sino elaborar propuestas que den solución a un problema a través de procesos colaborativos con los diferentes actores que inciden en el territorio.

Referencias

- Bang, C. (2011). Prácticas participativas que utilizan arte, creatividad y juego en el espacio público: un estudio exploratorio desde la perspectiva de Atención Primaria de Salud Integral con enfoque en Salud Mental. *Anuario de investigaciones*, 18, 331-338. Recuperado de http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1851-16862011000100036&lng=es&tlng=es
- Canto, M. (2008). Gobernanza y participación ciudadana en las políticas públicas frente al reto del desarrollo. *Política y cultura*, 30, 9-37. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-77422008000200002&lng=es&tlng=es
- Delamaza, G. (2011). Espacio público y participación ciudadana en la gestión pública en Chile: límites y posibilidades. *Polis*, 10(30), 45-75. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-65682011000300003>
- Dinello, R. (2000). *Las ludotecas*. Recuperado de <http://www.plazadedeportes.com/hnnoticia.cgi?644,178,0,0,0>
- Espinosa, M. (2008). La participación ciudadana como una relación socioestatal acotada por la concepción de democracia y ciudadanía. *Andamios*, 5(10), http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-00632009000100004
- Gobierno de Chile. (2014). Instructivo Presidencial para la participación ciudadana en el marco de la corresponsabilidad. Recuperado de <http://www.minjusticia.gob.cl/media/2015/05/Instructivo-Presidencial-sobre-Participaci%C3%B3n-Ciudadana.pdf>
- Gobierno de Chile. (2011). Ley N° 20.500 sobre Asociaciones y Participación Ciudadana en la Gestión Pública. Recuperado de <http://www.leychile.cl/Navegar?idNorma=1023143>
- Gobierno de Chile, Ministerio de Vivienda y Urbanismo. (2008). Manual para el diseño y ejecución de Planes de habilitación social. Recuperado de http://www.minvu.cl/incjs/download.aspx?gls_cod_nodo=20070317131021&hdd_nom_archivo=MANUAL%20PHS%20EN%20BAJA.pdf
- Gobierno de Chile, Ministerio de Hacienda. (2010). Evaluación programas gubernamentales, Programa Recuperación de Barrio. Recuperado de http://www.dipres.gob.cl/574/articulos-64138_doc_pdf.pdf
- González, D. (2014). Innovación y diversidad: retos y oportunidades en Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Reseña de la Segunda Conferencia ALFA ADU_2020. *Arquitectura y Urbanismo*, 35(1), 104-110. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-58982014000100010
- Hauge, A. (2007). Identity and place: A critical comparison of three identity theories. *Architectural Science Review*, 50(1), 44-51. <https://doi.org/10.3763/asre.2007.5007>
- Hernández, M. (2009). Participación ciudadana y el rescate de la ciudad. *Revista INVI*, 22(59). <http://revistainvi.uchile.cl/index.php/INVI/article/view/287/915>

Iommi, G. (1976) *Carta del Errante*. Recuperado de http://wiki.ead.pucv.cl/images/c/c4/POE_1963_Carta_Errante.pdf

Municipio de San Juan de la Maguana. (2012). Plan Municipal de Desarrollo. Recuperado de <http://reformamunicipal.gob.do/wp-content/uploads/2016/02/PMD-San-Juan-Maguana-2012-2016-1.pdf>

Palmer, M. (2005). Tres preguntas para arquitectos. *ARQ*, 61, 25-27. <http://dx.doi.org/10.4067/S0717-69962005006100005>

Revista América Economía. (2014). Ranking de las mejores universidades para estudiar Arquitectura en Chile. Recuperado de <http://rankings.americaeconomia.com/mejores-universidades-chile-2014/ranking-por-carreras/arquitectura/>

Román M. (2008). Guía práctica para el diseño de proyectos Sociales. Recuperado de <http://www.biblioteca.org.ar/libros/88594.pdf>