

## FADU / UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES

### Seminario SI / Programa de Formación en Investigación: LÚDICA. DISEÑO DE JUEGOS.

#### **DICTADO: Arq. Sandra Weller y equipo.**

Coordinación: Arq Sandra Weller. Investigadora del Centro de Heurística y directora del Proyecto SI PIA PyH-03 2016-2018, "La Lúdica y el Diseño de Juegos como aporte de las disciplinas proyectuales a los procesos de Transformación Social"

**ASISTENTES:** estudiantes y graduados de la FADU y de carreras afines al Diseño de Juegos.

#### **DURACIÓN:**

60 Horas: Se otorga Crédito Académico Fadu o Certificado de aprobación SI-FADU.

**DIAS DE CURSADO:** Sábados de 9 a 13 hs.

**FECHA:** Del 26 de Marzo al 09 de Julio de 2016.

#### **Fundamentación del Programa.**

**Lúdica** está concebida como un espacio de Formación en Diseño de Juegos. Articula la Investigación-Acción y la Extensión, vinculando la Universidad con la Sociedad.

El Seminario tiene un doble objetivo, por un lado que los/as estudiantes/ pasantes se acerquen a un usuario real con características específicas, para reflexionar sobre su propia práctica profesional y su rol ciudadano. Por otro lado, busca favorecer la apropiación de técnicas de investigación concretas.

Mediante diferentes estrategias, se promueve un saber- hacer disciplinar responsable, crítico y sensible. Se profundiza la reflexión acerca de la intervención profesional en la sociedad, entendiendo los aportes como posibles generadores de transformaciones de los procesos sociales.

Asimismo, se considera importante pensar en "*favorecer los procesos participativos y abandonar una visión ingenuamente espontaneista y asamblearia de la participación*". En este sentido el desafío es generar una participación verdadera y eficaz, para la cual es necesario utilizar "*estrategias y metodologías adecuadas que nos permitan encausarla para hacerla satisfactoria, sin imponerle nuestra propia estructura y nuestros propios valores.*"(Lapalma, 2014)

Se propone un espacio para la experimentación y construcción colectiva, en el que se brindarán herramientas teórico- prácticas para diseñar juegos. La población que alcanzará el proyecto en esta etapa son niños, niñas y jóvenes de sectores vulnerados que participan de espacios de recreación en la ciudad de Buenos Aires.

A través del juego se aspira a profundizar sobre el valor cultural del mismo como instrumento de mediación, tanto desde los aspectos simbólicos como funcionales. Entendemos el juego como un factor de permanente activación y estructuración de las relaciones humanas, que contribuye a mejorar los aspectos del crecimiento y está vinculado a las dimensiones básicas del desarrollo infantil: el psicomotor, el intelectual, el social y el afectivo-emocional.

#### **Objetivo General:**

- Promover en los estudiantes una experiencia de investigación-acción mediante Prácticas Sociales Educativas. Otorgar herramientas teórico-prácticas que le permitan fortalecer y poner en valor sus conocimientos disciplinares con el fin de posibilitar aportes concretos en los procesos de transformación social.

### **Objetivos Particulares:**

- Reconocer el pensar-hacer lúdico como génesis del pensamiento proyectual, y ejercitarlo en el desarrollo de propuestas de diseño.
- Entender el juego y el diseño como herramienta potencial de transformación socio-cultural.
- Transitar el proceso de diseño y materialización de un juego, a partir de comprender las necesidades del usuario, interactuando con él en su comunidad.
- Verificar la usabilidad/jugabilidad del objeto diseñado
- Atender a la experiencia del Jugador.
- Complementar saberes mediante el trabajo colectivo e interdisciplinar.

### **Desarrollo de las clases.**

#### **CLASE 1. Abriendo el juego. Introducción a la Investigación-Acción. Prácticas Sociales Educativas. Metodología.**

Contenidos a desarrollar.

- a. Territorio, Universidad y Estado. Roles. Responsabilidades. Derechos.
- b. El abordaje complejo: entre experiencia y método.
- c. Lúdica, Juego y Acción.

#### **CLASE 2. Identidad Profesional. Intervención Comunitaria.**

Contenidos a desarrollar

- a. Identidad Profesional. Representaciones simbólicas. Imaginario Social.
- b. La realidad social como Juego colectivo y conflictivo.
- c. Comunidad: La Infancia y su contexto.
- d. Intervención Situada.

#### **CLASE 3. Involucrándonos con el usuario. Reconocimiento sensible del Territorio.**

Contenidos a desarrollar

- a. Acercamiento a la Comunidad. Interacción entre referentes del territorio y Lúdica.
- b. Reconocimiento sensible de la Comunidad. Sus actividades en relación con sus objetivos.
- c. La Infancia. Desarrollo cognitivo. Aprendizaje y deshabitación.
- d. El derecho a jugar. El Juego. Algunas Definiciones. Su valor cultural y funcional.

#### **CLASE 4. Involucrándonos con el usuario. Reconocimiento analítico del Territorio.**

Contenidos a desarrollar

- a. Mirada reflexiva sobre los usuarios en contexto. Las necesidades específicas del territorio y sus actores. Roles y dinámicas entre los sujetos, objetos y espacios.
- b. La Incidencia de las Políticas Públicas. Aciertos y déficits.
- c. El Juego como mediador socio-cultural.

#### **CLASE 5. La promoción de derechos de los niños. Mapeo de Necesidades. Problematización.**

Contenidos a desarrollar

- a. Diagnóstico (preponderancia analítico- objetiva) y Análisis Situacional (preponderancia sensible- subjetiva)
- b. Las Reglas de Juego. Límites y comunicación.
- c. La Jugabilidad. Dinámicas. Mecánicas. Estéticas.
- d. La Experiencia del Usuario/Jugador: Habilidades y desafíos.

#### **CLASE 6. Diseño. Primeras propuestas.**

Contenidos a desarrollar

- a. Mapeo de necesidades. Verificación.

- b. El Proceso de diseño. Entre el método y su cuestionamiento.
- c. Aportes individuales.
- d. Complementariedad interdisciplinar e intergeneracional.
- e. El Juego como sistema dinámico, instrumental/funcional y simbólico/expresivo.

#### **CLASE 7. Diseño. Experimentación Lúdica.**

Contenidos a desarrollar

- a. El Juego. Diseño y Sistema. Morfología, Significación, Sintaxis.
- b. Anclaje Local. Materia, Materiales y Procesos. Sustentabilidad.
- c. Experimentación

#### **CLASE 8. Diseño. Anteproyecto como Intervención Situada.**

Contenidos a desarrollar

- a. Diseño y Materialidad. Expresión. Comunicación. Técnica.
- b. Experimentación. Proceso de Construcción.
- c. Entre el modelo y la innovación.

#### **CLASE 9. Pre-entrega. Elaboración del Proyecto como Intervención Situada.**

Contenidos a desarrollar

- a. Propuesta. Aportes concretos para una transformación, hacia la ampliación de derechos de los niños. Presentación y Argumentación.
- b. Condicionantes:
  - i. Pertinencia de la Propuesta
  - ii. Aporte a los usuarios
  - iii. Pruebas y Testeos.

#### **CLASE 10. Proceso de Diseño. Articulación entre teoría y práctica. Praxis.**

Contenidos a desarrollar

- a. Diseño y Materialización.
- b. Condicionantes:
  - i. Viabilidad de la propuesta.
  - ii. Acuerdo con los destinatarios.
  - iii. Pruebas y Testeos. Ajustes.

#### **CLASE 11 y 12. Materialización de la propuesta.**

Contenidos a desarrollar

- a. Materialización de la Propuesta. Ajustes.
- b. Condicionantes:
  - i. Jugabilidad
  - ii. Seguridad
  - iii. Experiencia del usuario.

#### **CLASE 13. Entrega de Juegos.**

Contenidos a desarrollar

- a. Diseño y Verificación.
- b. Entrega de los objetos en Fadu. Socialización de las propuestas.
- c. Últimos ajustes en la materialización, previo a la entrega de los juegos a los niños.

#### **CLASE 14. Jornada Lúdica para entrega de Juegos.**

Contenidos a desarrollar

- a. Verificación en el Uso: Encuentro Fadu-Comunidad
- b. Análisis y Reflexión sobre
  - i. la Eficacia del objeto en Uso
  - ii. la Satisfacción de los usuarios
  - iii. la Experiencia.

## **CLASE 15. Jornada de intercambio, reflexión y cierre.**

Contenidos a desarrollar

- a. Reflexión individual. Expectativas y resultados. Autocrítica.
- b. Reflexión grupal. Emergentes.
- c. Intercambio y Socialización de la Experiencia.

## **EVALUACIÓN**

Concebida la evaluación como un proceso mediante el cual fortalecen y estimulan las mejores producciones de los estudiantes se considerará el recorrido y compromiso con el espacio con el cual forman parte y el producto proyectual final construido.

Los indicadores de evaluación serán la asistencia, el compromiso, la aplicación de herramientas dadas, el posicionamiento frente a los temas y el territorio, la problematización, la profundidad en la investigación, la argumentación, la pertinencia de la propuesta, el grado de innovación y autocrítica.

La Producción Individual tendrá un cuaderno de bitácora para el Registro de sus Procesos y reflexiones a partir de las experiencias de clase de taller, clase de campo, teóricas y bibliografía específica. La Entrega final consiste en la construcción de un relato metacognitivo sobre lo acontecido.

La Producción grupal a través del trabajo en equipo, Convivencia y Cooperación, hacia la concreción de una tarea conjunta, articulará complementariamente las diferentes miradas, perspectivas, lenguajes y saberes disciplinares. La Entrega consiste en el Diagnóstico y Análisis Situacional, la Propuesta y Materialización de un Juego atendiendo a la Jugabilidad y la experiencia del Usuario.

## **BIBLIOGRAFÍA**

### **Bibliografía para los estudiantes.**

#### **Fichas de Cátedra 2016:**

- Bardoneschi, Leticia M. *“Hablando de Infancias, nuevas conceptualizaciones”*. Buenos Aires. 2014
- Bardoneschi Leticia M. *“La Identidad Profesional... Como hecho socialmente construido”*. Buenos Aires. 2014.
- Bardoneschi, Leticia M. *“La Psicología Genética de Piaget... Los estudios evolutivos de la inteligencia”*. Buenos Aires. 2014
- Bardoneschi, Leticia M. *“Las teorías implícitas. Una aproximación al conocimiento cotidiano”*. Comentario de libro. 2014.
- Bardoneschi, L., Castillo, L, Weller, S; *Representación - Identidad profesional - Subjetividad- Intervención Profesional*. Buenos Aires. 2014
- Weller, Sandra M. *“Abordaje del territorio: Guía para las observaciones”*. Buenos Aires. 2014
- Weller, Sandra M. *“Los Derechos de los Niños”*. Buenos Aires. 2014
- Weller, Sandra M. *“El Juego. Algunas Definiciones”*. Buenos Aires. 2014
- Weller, Sandra M. *“Diseño de Juegos. Objeto y Acontecimiento”*. Buenos Aires. 2014
- Weller, Sandra M. *“Formación de Equipos”*. Buenos Aires. 2014
- Weller, Sandra M. *“La Identidad Comunitaria.”*. Buenos Aires. 2014
- Weller, Sandra M. *“Investigación, Objeto de estudio”*. Buenos Aires. 2014
- Weller, Sandra M. *“Prácticas Sociales. La Intervención Comunitaria”*. Buenos Aires. 2014

- Weller, Sandra M. “*La Lúdica*”. Buenos Aires. 2014
- Weller, Sandra M. “*Jugabilidad*.” Buenos Aires. 2015
- Weller, Sandra M. “*El Juego. Promoviendo desafíos*”. Buenos Aires. 2015.
- Weller, Sandra M. “*La Función del Juego*”. Buenos Aires. 2015.
- Weller, Sandra M. “*Interdisciplina*”. (en producción)
- Weller, Sandra M. “*El Juego en la Cultura*” (en producción)
- Weller, Sandra M. “*Diseño Local y Sustentable*” (en producción)

**Sandra Weller** es Arquitecta (FADU-UBA). Estudió escenografía con Gastón Breyer. Trabaja en el Centro de Heurística y es docente de la cátedra desde 2002. Es docente de Introducción al Conocimiento Proyectual 1 y 2 / CBC desde 1997. Dirige el proyecto Lúdica, Diseño de Juegos desde la Interdisciplina y las Prácticas Sociales Universitarias y es investigadora del proyecto UBACYT Cartografía Gastón Breyer. Ha dictado workshops y seminarios. Ha investigado y presentado trabajos en varios congresos acerca de la enseñanza y aprendizaje del Diseño. Se desempeña como asesora técnica en varios organismos. Se desempeñó como profesional independiente y realizó numerosas obras de vivienda, industria, salas de espectáculo y comercio. Es emprendedora. Desarrolla técnicas alternativas de procesamiento para materiales tradicionales, aplicados a la fabricación de productos para la industria de la construcción.