

## **Políticas Públicas en Juego**

### **El caso del Programa de Juegotecas Barriales La Plata**

Nella, Jorge Daniel. CICES/ IdIHCS. UNLP/Conicet. Mail: jorgenella@hotmail.com  
Villa, María Eugenia. CICES/ IdIHCS. UNLP/Conicet. Mail: qkvilla@gmail.com  
Zárate, María Florencia. CICES/ IdIHCS. UNLP/Conicet. Mail: zaratemaflorencia@gmail.com

### **Resumen**

Más allá de los esfuerzos dispersos en estos últimos 20 años de investigaciones sobre el carácter público del juego, que “de manera embrionarias [...] se replican y van ampliando horizontes” hasta la actual presentación del proyecto de Ley Nacional de Recreación en Argentina (González Gaínza, 2023), coincidimos con algunos autores en que aún “carece de reconocimiento para insertarla en el concierto de las políticas públicas sociales” (Griffa, 2022, p. 184).

Es por ello, que el marco del proyecto general del GIJ<sup>1</sup> que parte de la consideración del Juego como saber, reconociéndolo como capital cultural que debe ser enseñado y transmitido; se ha propuesto poner en tensión los conceptos política, educación y derecho para revisar cuál es la concepción del juego en las políticas públicas no escolares.

En este trabajo abordaremos particularmente el Programa de Juegotecas Barriales de la ciudad de La Plata,<sup>2</sup> a partir del cual realizaremos en principio una descripción de las características propias del mismo, cuál fue su origen, como funciona actualmente, y que discursos circulan en quienes son parte de él.

Por otro lado, intentaremos plantear el debate acerca de qué características debería tener una política en torno a las prácticas recreativas y el juego para que sea pública, qué responsabilidades deben asumir quienes las llevan adelante, entre otros interrogantes.

Palabras clave: Juego, políticas públicas, juegotecas.

---

<sup>1</sup> Grupo de Investigación en Juego (IdIHCS-Conicet-FaHCE.UNLP). Proyecto: “El Juego como saber: derecho, política y educación”.

<sup>2</sup> El programa de Juegotecas Barriales pertenece en la actualidad al CINyA (Centro Integral de Niñez y Adolescencia) dentro de la Dirección General de Políticas de Niñez y Adolescencias de la Municipalidad de La Plata

## Políticas Públicas en Juego

### El caso del Programa de Juegotecas Barriales La Plata

#### *¿Qué es una Juegoteca? Antecedentes*

La Convención de los Derechos del Niño (1989), a la cual nuestro país ha adherido en el año 1994 y le ha dado rango constitucional, en su artículo 31 explicita que:

- “1. Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.
2. Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural.” (ONU, 1989, Art 31)

En el año 2005, nuestro país sanciona y promulga la Ley de Protección integral de los derechos de los niños, niñas y adolescentes (26.061), lo cual más allá de ratificar la adhesión y alineamiento con la CDN, ha representado un cambio fundamental en la concepción de la niñez y adolescencia, que deja de lado el modelo de patronato, para asumir uno de protección integral de derechos, que reconoce a los niños, niñas y adolescentes como sujetos plenos de derecho, con voz propia, y no como objetos de protección.

El artículo 20 de la mencionada ley expresa que:

“los Organismos del Estado con la activa participación de la sociedad, deben establecer programas que garanticen el derecho de todas las niñas, niños y adolescentes a la recreación, esparcimiento, juegos recreativos y deportes, debiendo asegurar programas específicos para aquellos con capacidades especiales.”(Ley 26.061, 2005)

De esta manera, el Estado nacional asume entonces el rol de garante, a través de políticas públicas, de que los niños, niñas y adolescentes a quienes concibe como sujetos de derechos, tengan acceso a prácticas recreativas de esparcimiento, deportes y juego.

En este marco, y teniendo como gran referente al Programa de Juegotecas Barriales de la Ciudad de Buenos Aires<sup>3</sup>; en agosto del año 2011 se conforma el Programa de Juegotecas Barriales de la

---

<sup>3</sup> Creado el 15 de junio del año 2000, con la sanción de la Ley 415.

Ciudad de La Plata mediante la sanción y promulgación de la Ordenanza Municipal 10.830, que en su artículo 2 menciona: “Las Juegotecas son lugares destinados a la recreación y el juego de niños y niñas de entre tres y doce años de edad que residan en el barrio donde se encuentran ubicadas las mismas.” (2011, Art 2)

Funcionando en principio en los barrios de Altos de San Lorenzo y posteriormente en Los Hornos; durante 7 años el programa sostuvo dos sedes a las que a partir del año 2017 se sumaron los barrios El Retiro, Palihue y San Carlos. Actualmente, estas cinco juegotecas funcionan como parte de los programas del Centro Integral de Niñez y Adolescencia, de la Dirección de Políticas de Niñez y Adolescencia de la Municipalidad de La Plata.

### ***¿Qué se hace en la Juegoteca?***

Más allá de la obviedad que podríamos considerar supone la respuesta a esta pregunta, encontramos que en el artículo 3 de la ordenanza 10830 se enumeran los siguientes objetivos del programa:

- a. Potenciar y redimensionar el lugar de niños y niñas en la comunidad;
- b. Generar espacios lúdicos y recreativos para niñas y niños en cada barrio;
- c. Sostener a través del juego un espacio saludable que favorezca la construcción de estrategias para abordar los problemas de la vida cotidiana;
- d. Contribuir a articular los recursos y los vínculos de la comunidad, especialmente con las áreas de salud, educación, las instituciones barriales y vecinos;
- e. Fomentar la construcción de espacios de encuentro con participación activa de los miembros de la comunidad que favorezcan la integración barrial;
- f. Ayudar al fortalecimiento de las relaciones familiares y comunitarias; y
- g. Promocionar el conocimiento en el barrio de la Convención Internacional por los Derechos del Niño asumiendo la defensa y difusión de los derechos de niños y niñas.

Sumado a ello, el proyecto elaborado por quienes llevan adelante el programa desde hace más de diez años enuncia: “Ya sea como un derecho o como una práctica con intencionalidad, entendemos a las Juegotecas desde las políticas públicas, como un espacio y tiempo que

potencializa y redimensiona el lugar de niños y niñas en la comunidad, a través del jugar de un modo lúdico. Donde a partir de múltiples actividades los participantes se descubren y se vinculan.” (“Programa Juegotecas Barriales La Plata, 2019 [proyecto no publicado])

Esto convierte a las juegotecas en un lugar al que no solo van a jugar los niños y niñas del barrio, tal como pudiera ocurrir en el ámbito privado del patio de una casa, o un espacio público como cualquier esquina, o una plaza en las que se pueda jugar; sino que es un espacio donde a través de diferentes prácticas culturales, y con el juego como protagonista, se promueve el diálogo, la participación, el fortalecimiento de lazos, la integración, entre otros muchos aspectos.

### *¿Cómo se conforma el equipo de Juegoteca?*

En tanto el programa adopta una postura respecto del juego y las actividades recreativas como prácticas culturales, que no son consideradas parte de la naturaleza humana, la particularidad de una franja etaria determinada, o una necesidad; se considera que para que funcione una juegoteca no es suficiente armar un espacio y disponer de materiales únicamente; sino que debe darse cierta intencionalidad, que genere contextos ricos en experiencias para quienes participan.. Por tal sentido, se propicia la continuidad de los juegotecarios, siendo los de mayor antigüedad quienes ocupan roles tales como coordinadores y capacitadores, ya sea por el conocimiento que poseen sobre el programa, como por su formación especializada en el área.

El Programa de Juegotecas al que estamos refiriendo está conformado actualmente con la siguiente estructura, integrada por 16 personas, entre las que se distribuyen diferentes roles:

#### Coordinación general:

- Coordina las acciones conjuntas de las diferentes juegotecas-sede, asesorando e interviniendo en estrategias de abordaje de diferentes necesidades.
- Diseña, gestiona y coordina la labor en red con diferentes instituciones, como mesas barriales, UPAs, así como también convenios, acuerdos o pasantías.
- Actualiza la visibilidad del programa a través de diferentes medios.
- Supervisa trámites administrativos

#### Coordinación de Juegoteca:

- Referentes institucionales por Juegoteca.
- Coordinan el equipo de trabajo local.
- Planifican y ejecutan junto a los y las enseñantes los encuentros.
- Nexos de comunicación entre los diferentes actores intervinientes (familias, coordinadores, docentes, instituciones del barrio, etc)
- Realizan inscripciones y administran fichas de los concurrentes.

Juegotecarios:

- Participan en el diseño, ejecución y evaluación del proyecto local.
- Planifican y ejecutan junto a los y las coordinadoras los encuentros.
- Organizan los espacios y materiales necesarios para llevar a cabo las actividades, según les corresponda la propuesta de juego o la propuesta artística, sea por separado o en conjunto.

### ***¿Quiénes son los destinatarios del programa?***

En principio, tal como se lee en la ordenanza y en concordancia con lo que su proyecto menciona, está destinado principalmente de forma directa a niños, niñas y adolescentes de 3 a 12 años de la comunidad barrial, en la cual se encuentre funcionando.

Según menciona, en general se trata de niños, niñas y adolescentes que por vivir en barrios alejados y en una situación económica no favorable, ven restringida la posibilidad de acceder a diversas propuestas que suelen ofrecerse para su edad en otras instituciones en los cascos urbanos. Ya sea porque en los barrios periféricos su presencia es casi nula, porque los gastos que representan en ciertas oportunidades no pueden ser costeados por las familias, lo que implica también cierta dificultad para trasladarse a zonas céntricas donde quizá podrían acceder al abanico de propuestas gratuitas que suele ofrecerse desde diferentes organismos e instituciones.

Ante la falta de espacios donde poder encontrarse, más que la escuela (a la que no todos asisten), sumado a la precariedad de la mayoría de los hogares, el lugar de encuentro de estas niñeces y adolescencias habitualmente es la calle, en donde suelen pasar varias horas al día.

Por ello el programa propone en primer término el funcionamiento de las juegotecas en zonas periféricas de la ciudad, habilitando lugares en donde estas niñeces y adolescencias puedan encontrarse entre ellos y con “algo más” de aquello que propone en su cotidianeidad el barrio.

Sin embargo, más allá de que el foco está puesto en esta franja etaria, de forma indirecta muchas veces familiares, la Sede que alberga el Programa, aquellas instituciones que trabajan en red con la juegoteca y la comunidad barrial se convierten en destinatarios al ser convocados por las propias actividades y dinámicas que se llevan a cabo durante los encuentros.

## **Sobre políticas públicas**

### ***¿Qué es lo público? ¿Qué hace público al juego?***

A continuación, intentaremos analizar al juego en su carácter público, lo cual es un fenómeno contemporáneo que se caracteriza, a nuestro entender, por la poca reflexión en tanto objeto de estudio. Sin desatender los esfuerzos dispersos en estos últimos 20 años de investigaciones al respecto, y que “de manera embrionarias [...] se replican y van ampliando horizontes” hasta la actual presentación del proyecto de Ley Nacional de Recreación en Argentina (González Gaínza, 2023), es aún que “carece de reconocimiento para insertarla en el concierto de las políticas públicas sociales” (Griffa, 2022, p. 184).

Retomando, pensar lo público como un eje problemático del juego es un fenómeno de la modernidad, dado que para que esto suceda, ha sido necesario que el Estado se piense a sí mismo como un Estado de Bienestar, lo que ocurrió a partir de los años treinta y principalmente de los años cincuenta, pasadas la Primera Guerra Mundial, la Gran Depresión y la Segunda Guerra Mundial. Fue después de estos acontecimientos que los políticos, gestores públicos y académicos comienzan a interrogarse acerca de la eficacia y la eficiencia de diferentes instrumentos de regulación por parte del Estado en políticas públicas (Subirats; otros, 2008, p. 39). Por otro lado, tal como nos comenta Brian Sutton Smith hay una insistencia de un sentido hegemónico de los últimos años del juego como un hecho individual: Si miramos al juego históricamente o antropológicamente es mayormente una cuestión de observaciones de grupos de juego y multitudes de juego. Las formas de juego más obvias en las culturas humanas son encontradas en festivales y muchedumbres. Rara vez o casi nunca uno ve individuos jugando solos. (Sutton

Smith, 1996, p. 30) El autor continúa diciendo que, sólo en los últimos 100 años las principales teorías de juego nos hablan de “motivaciones individuales para jugar, tanto si el juego es discutido como excedente de energía, ejercicio preparatorio, recapitulación, relajación, estímulo de generalización, compensación, catarsis, abreacción, aprendizaje, asimilación, búsqueda de despertar excitación, dominio, o caudal (fluir ideas)” (Sutton, Op. cit.) Es entonces que nos preguntamos ¿Qué hace público al juego en las políticas públicas? O al revés ¿Qué conformaría un no-público del juego? Estas preguntas, que en su aspecto superficial aparecen simples y obvias, intentarán problematizar algunas de las actuales prácticas modernistas del “juego en su carácter público”, con el fin de plantear algunos pensamientos y elementos de trabajo.

Una primera consideración, sin demasiada reflexión de por medio, consiste en entender al juego público como aquel que tiene lugar en espacios públicos de la ciudad; lo cual desplaza el problema del carácter público del juego hacia el carácter público de los espacios en los que esos juegos tienen lugar, ya sean plazas, parques, edificios, etc.

A modo de ejemplo en la Ciudad de La Plata, nos encontramos con el Paseo del Bosque y La República de los Niños, ambos puntos emblemáticos de la ciudad que “cuentan con zonas específicas para que los más chicos puedan jugar y divertirse”, en donde “la Municipalidad tiene montados en ambos lugares una especie de “parque de diversiones” donde funciona distintos tipos de juegos mecánicos e inflables para que los niños se entretengan” en donde “para usar cada dispositivo se debe comprar una tarjeta a modo de acceso general que se carga con dinero y luego se usa en cada entretenimiento”, en este sentido “la Comuna... les hace seguimiento periódico en materia de seguridad e higiene y mantenimiento de los juegos”<sup>4</sup>

Más allá de los aspectos positivos que pudieran caracterizar a estas propuestas, los juegos a los que invita este tipo de políticas públicas suelen ser superficiales y casuales, entre desconocidos; y las relaciones que promueven poco tienen de comunitarias, sino que tienden a la búsqueda de la máxima rentabilidad del uso del espacio y tiempos de juego en forma individual. Los intercambios y la organización social en ellas son determinados por la estructura espacial (y en más de una ocasión por el sistema monetario). El ejercicio de libertad se limita al consumo, por

---

<sup>4</sup> Lo que aparece entrecomillado en éste párrafo corresponde a una noticia publicada por el diario local El Día de julio de 2023:

<https://www.eldia.com/nota/2023-7-19-2-5-28-los-juegos-instalados-en-espaciospublicos-de-la-ciudad-muy-caros-la-ciudad>

ejemplo: “- ¿voy a tal juego o dibujo?”, es decir, se ofrece la posibilidad de elegir libremente entre alternativas ya dadas. Al mismo tiempo, si bien se aborda la libertad de hablar, bajo el presupuesto de que se tiene derecho a decir lo que quiera, dentro de los límites de convivencia, la misma suele estar desvinculada de la interacción con los otros.

En una segunda consideración, creemos posible pensar al juego en tanto fenómeno de encuentro y diálogo; y que a partir de este entramado se habilite al espacio como un espacio público dado por la acción política. Ya que, “La política surge en el entre y se establece como relación” (Arendt, 1997, p. 46). Por lo tanto, el espacio aquí es construido para convivir y deliberar en torno a un bien común.

En contraposición a lo planteado anteriormente; el tipo de interacciones que se darán no serán resultantes, determinadas y caracterizadas por las estructuras materiales o físicas que giran en torno a los dispositivos de juegos. La libertad ya no se reduce a la elección individual entre alternativas, sino como era entendida por los griegos, como libertad de palabra: isonomía (Arendt, 1997, p. 70), como libertad política entre iguales, en el sentido de deliberación “política”.

Por ello, el hablar tiene una permanencia y vínculo social con arraigo de lugares e historia, y, por lo tanto, de valor simbólico.

### ***Ludificación de la política - Politización del juego***

En este apartado, nos hemos apropiado y modificamos una expresión que Walter Benjamin presenta en su ensayo de 1936 llamado La obra de arte en la época de su reproductividad (2003). En ella el autor, a modo de resumen casi al final del trabajo, expone las ideas de “estetización de la política” versus la “politización del arte”; dando cuenta que una política u otra no son ingenuas, inocentes o neutrales, sino que cada concepción trata de una estrategia política; y nos habla del modo en que la sociedad se ordena y desordena a sí misma.

Por estetización de la política, Benjamin se refiere al fenómeno en el cual la política y los movimientos políticos adoptan estrategias y técnicas estéticas para influir en la opinión pública y obtener apoyo. Es decir, un consenso, en el sentido de Ranciere (2019), que no es un acuerdo entre iguales, sino la fijación de un sentido que intenta sostener un orden, ya sea ideológico,



gubernamental, económico, etc. De esta manera, la estetización, nos va a decir Benjamin, intenta utilizar los soportes estéticos y artísticos para conseguir cohesión y dominación de las masas; por lo que cuando aquí hacemos mención de la ludificación de la política, es debido a que entendemos que hay circunstancias en las que el juego se convierte en un bien de consumo que se ofrece a la ciudadanía dando cuenta de la producción en serie de una cultura del juego, con productos estandarizados (basados en un cliché o fórmulas que se repiten) adhiriéndose a él los discursos de poder de una época; discurso de lo que se entiende por jugar, su valor social, etc.; en el marco de una aparente libertad de elección, que en realidad esconde decisiones que ya han sido tomadas de antemano por el Estado o el mercado.

Así, la ludificación de la política aparece como propaganda política. Se trata de la accesibilidad masiva que posibilita la reproducción de subjetividades, identidades y lugares, que han dado lugar a la figura del ciudadano como beneficiario o usuario de una política; a las que poco les interesa cómo son interpretados dichos juegos y discursos, cómo son aprendidos o apreciados, sino simplemente su reproducción.

Por otro lado, Benjamin refiere con politización del arte a la idea de que tanto el arte como la cultura pueden y deben ser utilizados como herramientas para cuestionar y transformar la realidad política y social. Por lo tanto, pensamos una politización del juego, en donde el mismo no aparece por el solo hecho de ser consumido, usado, sino que en ese “hacer” devengan nuevos sentidos, valores, constituyendo una nueva práctica. Por ende, el juego no es una práctica envasada, cerrada para su consumo, sino que la misma aparece en falta, abierta, interpelada, incompleta. No sólo demanda ¿Qué hacer? sino también ¿Qué hacer con esto? De esta manera, los ciudadanos ya no son concebidos como beneficiarios, sino como destinatarios o actores que se encuentran en igualdad de condiciones junto al Estado, en su rol clave que tiene en la sociedad de modificar la realidad. Es por ello que cabe entender la perspectiva aquí propuesta como una crítica del juego desde lo político. Benjamin nos invita a pensar que el problema no es la cantidad de imágenes, sino las relaciones que establecemos con ellas, cómo las usamos, qué nos invitan a hacer, cómo nos apropiamos de ellas, cómo construimos otros sentidos a partir de ellas; y creemos pertinente y posible establecer un paralelismo con los juegos.

### ***La persona estatal y el cuidado de lo público***

Inés Buchar (2009), analiza y comenta las posturas de los filósofos Walter Benjamin y Theodor Adorno respecto a las relaciones entre arte y política en el contexto de la actual sociedad de masas. En su trabajo, recupera las críticas hechas por Adorno quien considera que “el enfoque del ensayo de Benjamín peca de un romanticismo anárquico” (Buchar, 2009, p. 104) ante el supuesto de que la emancipación se daría por el hecho de ser un puro espectador ante una obra de arte; o el juego en nuestro caso. Lo que manifiesta es que, asumir una actitud crítica requiere de cierto conocimiento al respecto; por lo que “debe darse una relación entre los intelectuales y el conjunto de los individuos” (Buchar, 2009, p. 105). Intelectuales que en nuestro caso serán aquellos maestros, docentes, recreólogos o enseñantes, estudiosos del juego que siendo los últimos eslabones de una política pública, o como lo llama Michael Lipsky “los burócratas en el nivel callejero”, son aquellas personas estatales que “toman decisiones en el lugar mismo (aunque algunas veces eviten hacerlo), y sus determinaciones se centran enteramente en el ciudadano” (Lipsky, 1999, p. 789). Como personas burócratas, nuestras palabras o acciones son consideradas como representaciones de palabras o acciones de otro a la que son atribuidas, el Estado. Ahora bien, “no se trata de una prótesis independiente de nuestro modo de pensar, vivir y ser. Antes bien [...] es resignificarse subjetivamente” (Abad, 2013, p. 108) siendo la manera que la responsabilidad se hace visible, a los demás y a nosotros mismos; es decir que una acción, una palabra, una operación en particular no es en sí misma responsable, en tanto no se inscriban en un modo de ser. Por lo que nos queda preguntar ¿Cuál es ese modo de ser (pensar, sentir y actuar) responsable en el Estado como burócrata de la calle? ¿Qué hace que seamos específicamente estatales en las políticas públicas de juego?

En principio, y acá el segundo supuesto que intenta plantear este trabajo, es el cuidado de lo público en el juego, la construcción de lo común; que no es más que un espacio de encuentro, en función de un proyecto, una tarea y de normas comunitarias, un espacio de conflicto y construcción, ya que lo común no es solo lo que se comparte, sino el espacio que hace posible la articulación misma, donde se articula lo particular del barrio, el sindicato, el club, etc. con lo universal del ámbito de la civita; una manera, como lo denomina Sebastián Abad (2013) de “Habitar el Estado”.

A modo de cierre, mientras la ludificación busca la conformidad y la pasividad de los jugadores, la politización en el juego busca la liberación de sus estándares a partir de su crítica, la diferencia

entre ambas entonces radica en su concepción y función. Es así, que estos dos modos de entender la política condicionan la elaboración del juego, a la vez que evidencian cómo el juego, así producido, impacta en lo político, contribuyendo a la (re) producción de un determinado orden social, o bien, a la disrupción que lo desordena.

### **Consideraciones finales**

Las diferencias planteadas en el apartado anterior nos permiten ensayar un primer supuesto: el juego no es público por el solo hecho de estar expuesto en espacios públicos. El supuesto que intentamos exponer aquí es, de que un juego sea público no pasa por el inmediato uso de los juegos dispuestos, sino del tipo de relación que se establecerá en su uso.

Es por ello que, habitando las juegotecas del programa de la La Plata, dialogando con los actores que forman parte de ella, desde los diferentes roles que asumen según corresponda, se hace evidente que estas son más que lo que pueda definir el marco normativo.

Las juegotecas intentan propiciar espacios en el que a partir del juego, el arte y la recreación, se generen instancias de intercambio, información, reflexión y diálogo; un lugar que permita a quienes la transitan tener nuevas experiencias, para que a partir de ellas y desde ese terreno puedan conocer nuevos mundos, al mismo tiempo que son impulsadas a conocer, experimentar, mostrar o enseñar sus propios intereses.

Así, aparecen como espacios propicios para la construcción colectiva, que brindan la posibilidad de encontrarse, de estar entre iguales, de acordar y negociar; en un contexto de permiso y confianza, al que acudir en condición de protagonistas.

Esto hace que, las propuestas de juegos o artísticas, planteadas por los enseñantes sean pensadas, presentadas y atendidas; es decir, que se dispone un saber específico, se hace público, se pone como asunto a ser tratado entre todos.

Quienes se encargan de llevar adelante las Juegotecas, de generar estos encuentros y coordinarlos, son personas que pretenden dar a conocer estos saberes; que amplían las posibilidades de acción de quienes participan de estos espacios; sin dejar de lado la ética del reconocimiento del otro que enmarca la práctica.

Por lo que entendemos, según lo mencionado anteriormente, que estas podrían ser ejemplo de aquel tipo de políticas públicas que dan lugar a la conversación y a la acción política en los asuntos públicos y del bien común como es el juego, al sentido de comunidad política y tejido social; que se da una politización del juego en estos espacios, en donde el mismo no aparece, tal como se mencionó anteriormente, por el solo hecho de ser consumido, usado, sino que en ese “hacer” de quienes habitan estos espacios, y se encuentran en ellos, devienen nuevos sentidos, valores, constituyendo una nueva práctica.

### **Bibliografía:**

Abad, S.; Catarelli, M. (2013). *Habitar el Estado. Pensamiento estatal en tiempos a-estatales*. Buenos Aires: Hydra.

Arendt, H. (1997) *¿Qué es la política?* Barcelona: Paidós. Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductividad técnica*. México: Ítaca.

Buchar, I. (2009). “Arte autónomo y arte politizado”, Elena Oliveras (ed.) *Cuestiones de arte contemporáneo*. Buenos Aires: Emecé.

Convención sobre los Derechos del Niño. UNICEF comité español. Madrid. Nuevo Siglo. 2006

Espacios Lúdicos en Argentina. Publicación de la Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia del Ministerio de Salud y Desarrollo Social de la Nación; y la Dirección General de Niñez y Adolescencia del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Casano Gráfica. 2019.

Fernández Tapia, J. (2016). “Ciudadanía y desarrollo en las ciudades del siglo XXI: ¿polis y civitas o sólo urbs?”. *Andamios: revista de investigación social* (32): 131-160.

González Gaínza, R. (2023). “Una editorial para narrar el número 5 de Nuevas Plumas”, en *Nuevas Plumas. ¡Queremos Ley!* Ciudad Autónoma de Buenos Aires; Espíritu Guerrero.

Griffa, M. (2022). “Enfoques y modelos de análisis de las políticas públicas recreativas”, en *Cacumen. Revista de Ciencias Humanas*. Universidad Politécnica Territorial de Zulia, enero- marzo 2022, Venezuela, Vol.1 nº 1.

Juegotecas Barriales en La ciudad de Buenos Aires. Dirección general de Niñez y adolescencia subsecretaría de Promoción social Ministerio de Desarrollo Humano y Hábitat. Compilado por Anahí Kuiyan ; Virginia Guardia. 1a ed. 2017.

Ley 415, Ciudad de Buenos Aires 2000; disponible en <https://www.saij.gob.ar/415-local-ciudad-autonoma-buenos-aires-creacion-programa-juegotecas-barriales-lpx0000415-2000-06-15/123456789-0abc-defg-514-0000xvorpyel#>

Ley de protección integral de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes 26.061. 2005, disponible en <https://www.argentina.gob.ar/normativa/nacional/ley-26061-110778/actualizacion>

Lipsky, M. (1999). “La burocracia en el nivel callejero: la función crítica de los burócratas en el nivel callejero”, en Shafritz, Jay y Hyde, Albert (ed.) Los clásicos de la Administración Pública. México: Fondo de Cultura Económica.

López Medina, M. (1996). “Las Civitates del Sureste Peninsular durante el Alto Imperio. Algunas cuestiones sobre su urbanismo y su territorio”. Florentia Iliberritana (Universidad de Granada) (7): 171-185.

Ordenanza n° 10830, ciudad de La Plata 2011; disponible en <https://agmlp.laplata.gob.ar/index.php/ordenanza-n-10830-de-2011>

Ranciere, J. (2019). Disenso. Ensayos sobre estética y política. México: Fondo de Cultura Económica.  
Subirats, J.; Knoepfel, P.; Larrue, C.; Varonne, F. (2008). Análisis y gestión de políticas públicas. Barcelona: Ariel.

Sutton-Smith, B. (1996). “Notas hacia una crítica de la teoría de juego psicológica del siglo veinte”, en Homo Ludens. El hombre que juega 1. Instituto para la Investigación y la Pedagogía del Juego, Salzburg-Austria, Sede Sudamérica.