



**Universidad del
Rosario**

Artículo Científico

JUGUETES URBANOS PORTABLES

Estudio para la valoración de sus efectos a corto plazo

Autores

Carlos Mauricio Galeano

Ruth Helena Jaramillo

Carolina Pinzón Hernández

Director

Natalia Berti

Título a obtener

Magíster en Gestión Cultural

Escuela de Ciencias Humanas

Maestría en Gestión Cultural

Universidad del Rosario

Bogotá, Colombia

2024

JUGUETES URBANOS PORTABLES

Estudio para la Valoración de sus Efectos a Corto Plazo

Resumen

Este artículo aborda los juguetes urbanos portables (JUP) como una propuesta lúdica y artística para las primeras infancias bogotanas desde la perspectiva del desarrollo infantil temprano (DIT). También resalta la intersección que logran los JUP entre el juego, el arte, el DIT y el espacio público urbano, convirtiéndose en un nuevo actor que ofrece experiencias temporales con carácter lúdico artístico para la primera infancia. Este estudio pudo establecer que la novedad de estas propuestas de JUP conlleva una ausencia en metodologías rigurosas para evaluar sus efectos a corto plazo, lo cual dificulta su mejora y su proyección. Mediante entrevistas con artistas y observaciones *in situ*, complementadas con un *corpus* teórico, se proponen categorías, atributos y herramientas para valorar y sistematizar los efectos a corto plazo de los JUP en el desarrollo infantil temprano con el propósito de evidenciar su alcance, fortalecer las propuestas lúdico artísticas y apoyar el desarrollo de los colectivos creadores. Asimismo, los resultados de esta valoración pueden soportar el fomento y la inversión pública y/o privada que expanda y consolide estas iniciativas en el contexto urbano.

Abstract

This article addresses portable urban toys (PUT) as a playful and artistic proposal for young children in Bogotá from the perspective of early childhood development (ECD). It also highlights the intersection achieved by PUT between play, art, ECD and urban public space, becoming a new actor that offers temporary playful-artistic experiences for young children and their caregivers. This study found that the novelty of these proposals leads to a lack of rigorous methodologies to evaluate their short-term effects, making it difficult to improve and project them. Through interviews with artists and on-site observations, complemented by a theoretical corpus, categories, attributes, and tools are proposed to assess and systematize the short-term effects of PUT on early childhood development in order to demonstrate their reach, strengthen playful-artistic proposals, and support the development of creative collectives. Additionally, the

results of this evaluation can support the promotion and public and/or private investment to expand and consolidate these initiatives in the urban context.

Palabras clave: Artes, artes relacionales, desarrollo infantil temprano, espacio público, juegos, juguetes urbanos, evaluación de efecto, primera infancia

Desde las madrigueras misteriosas, un pequeño niño, con la delicadeza de un artista y la inocencia de su corta edad, comenzó a dibujar. Lo más asombroso no fue el detalle con el que creaba cada trazo, sino el hecho de que no estaba dibujando para él mismo. Con sonrisas juguetonas y miradas furtivas a la cámara, convirtió su arte en un espectáculo mágico. Cada línea que trazó, se convirtió en un puente entre su mundo de fantasía y nuestra realidad. En ese instante, fuimos testigos de su talento y su capacidad para transformar un simple dibujo en una experiencia.

Andrea Echeverri

0. Introducción

Este artículo es el resultado de un estudio cualitativo, teórico y práctico que busca, desde el desarrollo infantil temprano (DIT), proponer categorías y atributos para valorar los efectos a corto plazo que aportan los juguetes urbanos portables (JUP) a las primeras infancias bogotanas y a sus adultos cuidadores. La naturaleza reciente y novedosa de los JUP los hace un campo fértil para la observación y el análisis. Actualmente, las metodologías de evaluación utilizadas por los artistas creadores aún no han sido rigurosamente estudiadas ni sistematizadas, y aquello limita la capacidad de generar mejoras y de consolidar estas propuestas en instalaciones lúdicas y artísticas exitosas. Al hacerlo, se busca generar espacios de juego y de disfrute del arte en el espacio público para las infancias, que promuevan intercambios artísticos, sociales y culturales.

Para lograr el propósito de este estudio, es importante delimitar el campo conceptual de los JUP como instalaciones lúdico-artísticas que se instalan en el espacio público para las primeras infancias. Es clave, también, destacar que este artículo se fundamenta en una serie de entrevistas semiestructuradas llevadas a cabo como parte del mismo. Las entrevistas se realizaron con los siguientes artistas y colaboradores: Alejandro Cárdenas de Nimbu Lab, Mauricio Galeano y

Andrea Echeverri de Madrigueras Misteriosas, y Liliana Martín, directora de Nidos, un programa pionero en el ámbito artístico y cultural para niños en Bogotá. También se debe destacar que se llevó a cabo un ejercicio de observación *in situ* de una instalación de juguetes urbanos, utilizando elementos de la investigación acción participativa (IAP). Este enfoque permitió tener una experiencia práctica que complementa la base teórica de este estudio. A partir de estos dos recursos, junto con los antecedentes y el *corpus* teórico y conceptual que desarrollan la importancia de la lúdica y el juego, las artes, el espacio público y el DIT, se definen las categorías y los atributos de valoración de los efectos que producen los JUP en el público infantil.

Según el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (2021), el desarrollo infantil es un proceso de transformación multidimensional que contribuye a la construcción de la identidad, de la autonomía y del afianzamiento social y cultural, el cual explora aspectos físicos, emocionales, cognitivos, ambientales, lúdicos y culturales. Para garantizar el desarrollo integral de los niños en Colombia, se han creado políticas públicas como la Ley 1098 de 2006 (Código de Infancia y Adolescencia) y la Ley 1804 de 2016 sobre la primera infancia, que promueven espacios de interacción diversos y seguros.

En Bogotá, la oferta artística y cultural incluye museos, teatros, bibliotecas y cines, aunque estos se concentran en localidades con baja población infantil (Visor de población en Bogotá, 2021), lo cual limita la accesibilidad y la participación de niños y niñas. El *Reporte Técnico de Indicadores de Espacio Público* (2020) revela desigualdad en los espacios de juego y recreación, lo cual afecta negativamente la calidad de vida infantil. Tonucci (2015) critica que los parques, aunque numerosos, están diseñados por adultos y ofrecen actividades básicas y repetitivas en lugar de juegos que fomenten la curiosidad y la creatividad. Sobre este tema, A. Cárdenas (comunicación personal, 29 de febrero de 2024) añade que:

Hoy por hoy, los niños cada vez están menos en los parques, porque esos espacios de juego dejan de ser esa imagen idílica de las películas y en realidad se convierten en lugares con excrementos de perro, vidrios rotos, basura, colillas de cigarrillos, entonces no son los espacios que un padre desea y sueña compartir tranquila y felizmente con sus hijos.

A la luz de la dimensión cultural y lúdica del desarrollo infantil, y en concordancia con las normativas mencionadas y las problemáticas enunciadas, el Instituto Distrital de las Artes de Bogotá (IDARTES) creó en 2013 el programa NIDOS, Arte en Primera Infancia, que se ha propuesto garantizar el acceso, apropiación y disfrute de las artes para la primera infancia y sus adultos cuidadores en Bogotá. Este programa ha sido el semillero de colectivos artísticos independientes como Madrigueras Misteriosas, Nimbu Lab, Zorro Conejo y Casa Loma, quienes, desde el 2017 hasta hoy, han venido desarrollando unas iniciativas creativas a partir de JUP, instalaciones dispuestas temporalmente en el espacio público (usualmente, durante un día). El concepto de JUP es definido por C. M. Galeano (comunicación personal, 20 de mayo de 2024) como:

Instalaciones artísticas que buscan la interacción de los niños y niñas a través de juego, la exploración del medio y la contemplación, diseñadas para ser transportadas e instaladas en diferentes espacios públicos, al ser portables, pueden transformar temporalmente plazas, parques y calles en lugares de juego, adaptándose a diversos contextos y comunidades, y ofreciendo experiencias únicas y enriquecedoras en entornos cotidianos.

De manera adicional, el Laboratorio para la Ciudad (2017), un laboratorio transdisciplinario mexicano que diseña experiencias urbanas para el juego y las infancias, propone esta definición de juguetes urbanos:

Cualquier artefacto u objeto que, mediante su presencia física en un espacio público, detona interacciones lúdicas entre objeto-persona y persona-persona. Su estructura desafía el mobiliario urbano infantil convencional producido en serie (columpios, resbaladillas o módulos de plástico), y responde tanto a la condición física del espacio público, como a las necesidades lúdicas de niñas y niños. Un juguete urbano es una exploración abierta que implica nuevas formas urbanas y posibilidades lúdicas. (p. 7)

Dado el carácter reciente y novedoso de estos dispositivos de juego, aún no se han consolidado investigaciones formales que determinen los efectos inmediatos en los usuarios. Los artistas creadores de Madrigueras Misteriosas y Nimbu Lab, por ejemplo, han realizado ejercicios de observación, registro fotográfico y audiovisual, a través de los cuales han evaluado

los efectos que tienen estas instalaciones en los niños y en las niñas. No obstante, estos registros han sido esporádicos e informales y no se han sistematizado, de manera que puedan convertirse en un instrumento de valoración o de análisis formal de estas experiencias. Es por esta razón que según C. M. Galeano (comunicación personal, 20 de mayo de 2024):

Es crucial investigar los juguetes urbanos portables y sus efectos porque proporcionan una base empírica para entender sus aportes al desarrollo infantil y mejorar las intervenciones artísticas para la primera infancia en el espacio público. Esta investigación puede validar y optimizar las experiencias, influir en la creación de políticas públicas y programas que integren más espacios de juego en entornos urbanos, fomentar la inversión en proyectos de juguetes urbanos y apoyar el desarrollo comunitario, fortaleciendo el tejido social y promoviendo un sentido de comunidad y pertenencia en los espacios públicos.

Sumado a lo anterior, el Global Leaders Institute for Arts and Innovation (2024) señala que la importancia de la medición de los proyectos artísticos radica en su capacidad para proporcionar datos concretos que puedan guiar la planificación, la implementación y la evaluación de futuras intervenciones. Estas mediciones no solo potencian el desarrollo de los programas en beneficio de las comunidades y de los creadores, sino que también aseguran la efectividad y la sostenibilidad de las iniciativas lúdicas y artísticas.

En consecuencia, en el siguiente apartado, se presentarán los antecedentes más importantes que sustentan este análisis. De igual modo, se examinarán casos de estudio significativos en dos contextos distintos: el primero, en la ciudad de Bogotá, en el cual se destaca el programa Nidos de IDARTES; y el segundo, en la ciudad de Lima, en el cual se aborda una tesis sobre juguetes urbanos inclusivos planteada por Liliana Pérez para el Distrito de San Juan de Lurigancho. Posteriormente, se realizará una revisión de las experiencias de los colectivos Madrigueras Misteriosas y Nimbu Lab, quienes, desde 2018, han estado involucrados activamente en el diseño e instalación de juguetes urbanos en el espacio público de Bogotá. Por último, se profundizará en la temática central de los JUP y en las intersecciones entre arte, lúdica y desarrollo infantil. En esta sección se analizará cómo los JUP influyen en el entorno urbano, enriqueciendo la experiencia de juego y de apropiación artística por parte de los niños y las niñas.

1. Antecedentes: Instalaciones Lúdicas y Artísticas para la Primera Infancia

1.1 Nidos: arte para la primera infancia en Bogotá

El programa Nidos de IDARTES (2013) ha sido un precursor fundamental en Bogotá en cuanto a intervenciones artísticas en espacios públicos para la primera infancia se refiere. Al centrarse en el desarrollo integral de los niños y de las niñas, este programa ha demostrado que tales intervenciones no solo enriquecen los entornos urbanos, sino que también tienen un impacto significativo en el desarrollo infantil, en las prácticas de actividades artísticas y en la actitud hacia las artes por parte de los usuarios. Como señala Baquero (2019):

Asociaciones positivas entre el desarrollo de prácticas artísticas y las actitudes hacia las artes, entre el bienestar subjetivo y las prácticas artísticas y entre los contextos de desarrollo en la primera infancia, el bienestar subjetivo y la realización de prácticas artísticas. (p. 99)

Lo anterior, subraya la importancia de programas como Nidos, los cuales integran el arte en la vida de los niños y de las niñas desde una edad temprana, lo cual promueve no solo su desarrollo integral sino también una relación positiva y enriquecedora con el arte y la cultura.

La experiencia del programa Nidos, desde sus ludotecas móviles, sus proyectos de arte comunitario, hasta la creación de JUP como las llamadas Cajas Andariegas, ilustran el poder transformador del arte y del juego en la vida de los niños y las niñas dentro de sus comunidades. Estas diversas iniciativas no solo proporcionan oportunidades para el aprendizaje y para la expresión creativa, sino que también promueven la inclusión social y fortalecen los vínculos familiares y comunitarios. Algunos estudios han respaldado estos beneficios, demostrando mejoras significativas en las habilidades cognitivas y motoras de los infantes, así como en su capacidad para expresarse emocional y socialmente. Los cuidadores también han cambiado su percepción sobre la importancia del arte en el desarrollo de sus hijos, lo cual se traduce en una mayor participación en actividades culturales y artísticas (Baquero, 2019, p. 100).

En cuanto al diseño e implementación de los JUP, L. Martín (comunicación personal, 5 de marzo de 2024), directora actual del programa Nidos, describe la experiencia a partir de las Cajas Andariegas. Estas cajas, concebidas como dispositivos de juego, están equipadas con diversos elementos y materiales y permiten a los niños explorar, jugar y crear al aire libre. Un aspecto

esencial es que estas cajas se diseñan de manera colaborativa entre la comunidad y los colectivos artísticos, y pueden ser utilizadas tanto en jardines infantiles como en espacios abiertos. L.

Martín describe esta colaboración de la siguiente manera:

Las Cajas Andariegas fueron construidas en colaboración con la comunidad y colectivos artísticos de Mártires, cercanos o involucrados en trabajos en el Castillo de las Artes, que es donde está nuestro laboratorio nido de sueño... Algunos de estos dispositivos se han quedado en jardines infantiles para que los niños puedan jugar libremente. De hecho, una de las asociaciones del jardín infantil saca la caja Andariega a la calle de vez en cuando. (comunicación personal, 5 de marzo de 2024)

En última instancia, la experiencia de Nidos resalta la importancia de concebir al arte y al juego como herramientas fundamentales para el crecimiento y la felicidad de los niños y las niñas, así como para la construcción de comunidades más inclusivas y vibrantes. La colaboración con la comunidad en el diseño y la implementación de estos proyectos no solo garantiza su sostenibilidad, sino que también refleja el compromiso de Nidos con el empoderamiento comunitario y con la co-creación de entornos educativos y lúdicos.

1.2 Juguetes urbanos en Lima: propuesta multisensorial inclusiva para las infancias diversas

Una contribución significativa a esta investigación es la realizada por Pérez (2022). En ella, se profundiza en la importancia de los juegos en el espacio público para el desarrollo infantil, destacando que estos dispositivos desempeñan un papel fundamental en el desarrollo sensorial de los niños y niñas, tanto con como sin situación de discapacidad, al brindarles la oportunidad de explorar, interactuar y aprender de manera activa y participativa.

Los juegos infantiles son un apoyo para prevenir y mejorar, a través de la estimulación, las necesidades sensoriales de los niños. Estas necesidades en muchos casos no son percibidas con facilidad sino hasta edades mayores, es por ello que se busca de manera urgente, a través del diseño de juegos, incentivar el juego colectivo, al aire libre y con elementos ricos en información sensorial en beneficio de niños que se están desarrollando y formando”. (p. 255)

Por tanto, la investigación de Pérez propone diseños de juegos infantiles sensoriales para la recreación y la participación de niños y de niñas de entre tres y seis años en espacios públicos de la ciudad. La propuesta de diseño se basó en estudios cualitativos y cuantitativos sobre la

percepción de padres, especialistas y otros involucrados respecto a los juegos infantiles inclusivos en el distrito de San Juan de Lurigancho. Para la recolección de datos se utilizaron estudios etnográficos *in situ*, entrevistas y encuestas, entre otros. Particularmente, algunas de las preguntas que las encuestas abordaron estaban relacionadas con las actividades que los niños y las niñas realizaban en los espacios públicos del distrito de San Juan de Lurigancho. Asimismo, se buscó conocer cómo y con cuánta frecuencia se realizaban actividades lúdicas en casa. (Pérez, 2022)

Durante la investigación se realizó un *focus group* con niñas y niños de entre cinco y seis años, a quienes se les mostró una serie de dibujos e imágenes de juegos en espacios públicos. Las respuestas indicaron que los niños y las niñas, al elegir un juego, valoran aspectos como la seguridad, los colores, las formas y las dimensiones, lo cual evidencia la necesidad de diferenciar entre juegos para niños de tres a cuatro años y para aquellos de cinco a seis. A lo largo del juego, los niños experimentaron diversas emociones que provocaron su curiosidad y motivación para salir de casa. Además, se observó que los niños disfrutaban saltar, correr y explorar áreas verdes, lo cual muestra una preferencia por juegos que les permitan encontrar su propio espacio. A partir de este estudio, la autora sugiere algunos criterios que permiten valorar los efectos que tienen los JUP en los niños y en las niñas. Algunos de los aspectos que se valoran son la forma, las emociones que despiertan, la variedad sensorial que ofrecen y la interacción social que propician (Pérez, 2022).

1.3 Madrigueras misteriosas: pequeños poblados para explorar, jugar y crear

Dirigido a la primera infancia, Madrigueras Misteriosas es un colectivo bogotano que se dedica a diseñar e instalar JUP en el espacio público. Estas madrigueras son pequeñas estructuras de madera y cobertura textil, inspiradas en cabañas equipadas con libros, juguetes, objetos y otros dispositivos que se instalan, a manera de poblados, en calles, parques y otros lugares urbanos para fomentar la exploración, el juego libre y espontáneo, ya que no existe ningún tipo de mediación. Se han instalado en lugares como el Parque Nacional, las calles del barrio de La Estancia en Ciudad Bolívar, el parque de La Araña, en ciclovías de varios municipios de Cundinamarca y en varias ediciones del Carnaval de Barranquilla.

Así, en palabras de A. Echeverri, las Madrigueras Misteriosas son instalaciones de juego, nichos fáciles y seguros para explorar, que buscan resignificar el espacio público como un lugar para el disfrute de los niños y de las niñas. Respecto a lo anterior, Echeverri comenta:

Un juego que es el más potente para mí, y que generó una articulación intergeneracional entre los niños y los adultos, fue un pequeño *ready-made* de teléfonos de disco. Para los adultos, que hoy son padres de esos niños, son recuerdos, pero para el niño que nace en esta generación, es un objeto completamente novedoso. (comunicación personal, 5 de marzo de 2024)

De esta forma, estos dispositivos de juego también ofrecen una plataforma de interacción comunitaria entre diferentes generaciones. Así, vale la pena subrayar que una de las cualidades que tienen estos dispositivos es que juegan con el sentido entre lo privado y lo público, pues se está ante pequeñas cabañas que generan la sensación de estar dentro de un espacio íntimo y seguro pero en el espacio público. Así lo señala A. Echeverri: “muchas veces las familias dejan a los bebés acostados en los nichos y van a explorar el resto de los dispositivos. Creo que es una experiencia muy familiar que no esperas encontrar en la calle y por eso al final terminas disfrutándola” (comunicación personal, 5 de marzo de 2024).

Dicho de otro modo, las Madrigueras Misteriosas no son solo artefactos que transforman los espacios públicos de Bogotá, sino que también ofrecen una experiencia de juego libre, de disfrute de varios lenguajes artísticos y de integración con el espacio público, promoviendo así la exploración, la creatividad y la interacción entre generaciones, aspectos relevantes para abordar las categorías de análisis propias de este estudio.

1.4 Nimbu Lab: esculturas habitables, entre el juego y el arte

Nimbu Lab es un colectivo bogotano liderado por Alejandro Cárdenas, artista plástico y escénico, quien define su propuesta de JUP como esculturas habitables, instalaciones tridimensionales de gran formato, que se complementan con otros dispositivos y materiales

dispuestos temporalmente en el espacio público para que los niños y las niñas puedan recorrer y manipular. Dichas actividades les permiten a los más pequeños expresarse con libertad con sus pares, sus padres o sus adultos cuidadores en otras dinámicas diferentes a las cotidianas. En palabras de A. Cárdenas: “se trata de crear un pequeño ecosistema de intercambios artísticos, sociales y creativos” (comunicación personal, 29 de febrero de 2024).

En relación al contenido artístico de las esculturas habitables A. Cárdenas también destaca que:

Existe un interés hacia lo abstracto, lo que no está preformateado, lo que no te dice qué hacer, entonces al combinar figuras geométricas básicas con figuras orgánicas abstractas y materiales diversos como madera, tela, espuma y que, a través del juego se mezclen entre sí, en una construcción que da la libertad de descubrir, de equivocarse, de aprender, de mezclar lo orgánico con lo geométrico, pues ahí hay magia. Definitivamente esos espacios donde no existen patrones, sino que invitan al juego libre y autónomo, son un aporte valioso al desarrollo infantil porque todo lo que genera experimentación y descubrimiento, aporta a los procesos del desarrollo y el aprendizaje en lo que tiene que ver con la curiosidad, con el asombro, con la resolución de problemas. (comunicación personal, 29 de febrero de 2024)

Tal y como menciona A. Cárdenas el diseño y la materialización de las esculturas se ha venido fortaleciendo con el paso de los años y con las experiencias de las distintas implementaciones, “construir cosas para niños, es algo muy serio, no basta con ser un artista porque los niños son curiosos y experimentan, jalan, estrujan, pisotean como parte de su proceso natural de exploración” (comunicación personal, 29 de febrero de 2024). De este modo, la colaboración con personas de otros campos del conocimiento que conocen el comportamiento de los materiales se ha vuelto fundamental para garantizar el diseño, la calidad, la seguridad y la durabilidad de las esculturas. Los materiales que predominan en la construcción de las estructuras y de los dispositivos de juego son la madera, la pintura, las telas y otros materiales que posibilitan experiencias artísticas sensoriales, dinámicas y enriquecedoras para las infancias.

2. JUP: Intersecciones entre el Arte, la Lúdica, el Espacio Público y el Desarrollo Infantil Temprano

En este apartado se desarrollan los conceptos de lúdica, juego, juguete, juguetes urbanos, instalaciones artísticas, arte relacional, desarrollo infantil y espacio público; nociones relevantes para el diseño, construcción e instalación urbana de los JUP.

2.1 Relaciones entre la lúdica, el juego, los juguetes y los juguetes urbanos

Pino y Runge exploran la lúdica como una categoría fundamental de la vida, articulada principalmente con el juego. Los autores consideran el tiempo lúdico, los territorios lúdicos, la risa y el humor como expresiones vitales de la lúdica y subrayan la alegría como una forma de resistencia. Así se señala en la siguiente cita: "la lúdica, como concepto y categoría superior, se concreta mediante las formas específicas que asume, en todo caso, como expresión de la cultura en un determinado contexto de tiempo y espacio" (2021, p. 3). Esta perspectiva demuestra que la lúdica se convierte en un elemento constitutivo de la cultura y de la educación, influyendo significativamente en la construcción de la identidad y de la socialización. Huizinga (1949) destaca que el juego es una actividad fundamental que contribuye a la formación de las sociedades humanas, sugiriendo que muchas de las grandes creaciones culturales nacen de impulsos lúdicos.

En términos estéticos, la lúdica se relaciona con la capacidad de experimentar y apreciar la belleza. Dissanayake (1992) postula que el arte y el juego comparten una base común que es la creatividad y la expresión emocional. Este enfoque estético de la lúdica se conecta con la cultura al promover la expresión artística y la creación cultural.

Ahora bien, el juego, como eje central de la lúdica, se ve no solo como una actividad de ocio, sino como un fenómeno complejo que involucra aprendizaje, desarrollo y expresión creativa. En el contexto educativo, la lúdica se transforma en una herramienta pedagógica que facilita el aprendizaje y fomenta la motivación. Carrillo (2008) argumenta que la incorporación de elementos lúdicos en las metodologías de enseñanza no solo incrementa la motivación de los estudiantes, sino que también mejora el proceso de aprendizaje mediante el desarrollo de habilidades críticas y creativas. En esta perspectiva, el juego es una actividad libre y cotidiana, la cual plantea unas reglas específicas y genera bienestar, emoción y alegría. Al mismo tiempo, el juego es capaz de potenciar la creatividad, puesto que obliga al sujeto a ser de otro modo y a crear nuevos mundos posibles.

A modo de resumen, el juego se entiende como un poderoso instrumento de socialización. En concordancia, el juego infantil, además de ser una necesidad, es una actividad divertida y no obligatoria, que genera alegría y placer a los niños y a las niñas. Aquello les permite relacionarse con los otros y con el mundo. Al final, el juego es una actividad que favorece el desarrollo de la imaginación y de la creatividad y que mejora las habilidades comunicativas.

Scheines (2017) lo plantea así:

El juego no es una actividad como cualquier otra. Es tan mágica como un ritual, ata y desata energías, oculta y revela identidades, teje una trama misteriosa donde entes y fragmentos de entes, hilachas de universos contiguos y distantes, el pasado y el futuro, cosas muertas y otras aún no nacidas se entrelazan armónicamente en un bello y terrible dibujo. Jugar es abrir la puerta prohibida, pasar al otro lado del espejo. Adentro, el sentido común, el buen sentido, la vida 'real', no funciona. La identidad se quiebra, aparece en fragmentos reiterados de uno mismo. La subjetividad (acostumbrada a estar sujeta, sumergida y subyugada) se expande y se multiplican como conejos saliendo uno tras otro de una galera infinita. (p. 39)

Necesariamente, pensar en el juego infantil nos obliga a preguntarnos por los juguetes, que son los artefactos con los que se juega. Todo aquello que los infantes exploran, manipulan, transforman y dotan de sentido y de significado.

El juguete es un instrumento del juego que resulta una constante en la historia de la humanidad. Si el niño no tiene un juguete lo inventa, lo fabrica con los materiales que tenga más a mano, la imaginación suple los detalles y desperfectos que pueda tener, permitiendo a los niños jugar prácticamente con cualquier cosa: una caja de cartón, una pelota, un papel, una miniatura, etc.; sólo hace falta que el niño lo elija y se ponga a jugar. (Antoñanzas, 2005, p. 11)

En consecuencia, los JUP, propuestos por los colectivos bogotanos, se entienden como una propuesta artística y lúdica. Son objetos, ya sean manipulables o habitables, que permiten a su público infantil explorar su materialidad, jugar autónomamente, apropiarse de los contenidos artísticos y construir vínculos sociales. Como resultado, estos JUP, en su calidad de portables, se instalan en cualquier espacio público con una duración temporal, resignificando el espacio como un territorio divertido, interesante y seguro.

Un factor destacable de los JUP es su componente artístico, aspecto que se puede definir como el conjunto de elementos y cualidades que contribuyen a su valor estético, expresivo y comunicativo. Este componente abarca el uso de diversos materiales y técnicas, así como la capacidad del artista para concebir ideas originales. Estas ideas ofrecen nuevas perspectivas y experiencias. Además, implica la organización y disposición de todos los elementos físicos y conceptuales de la obra, los cuales se combinan para transmitir mensajes o emociones mediante la interacción entre el espectador y la obra.

Es fundamental señalar en este punto que las instalaciones artísticas se definen como una forma de arte contemporáneo que se caracteriza por ser tridimensional e involucrar una combinación de medios y materiales diversos, incluyendo objetos hechos o encontrados, videos, sonido, luz y nuevas tecnologías dispuestas temporalmente en un espacio específico para generar un entorno en el que los elementos, objetos y conceptos se organizan e interactúan de manera deliberada. Esta manifestación artística permite al espectador interactuar activamente con la obra, creando una experiencia que impacta en su percepción del espacio-tiempo. Según Bishop (2005) las instalaciones artísticas buscan sumergir al espectador en un entorno donde las fronteras entre el arte y la vida se difuminan, fomentando una relación más participativa y experiencial. Sumado a esto, Krauss (1999) sostiene que las instalaciones permiten una reconfiguración del espacio que invita al espectador a tener una experiencia sensorial y cognitiva compleja. Esta modalidad artística, al integrar diferentes medios y tecnologías, no solo transforma el espacio físico, sino que también desafía las convenciones tradicionales del arte y la percepción del espectador (De Oliveira et al., 2003).

De otra manera, Bourriaud (1998) plantea que el arte relacional se centra en la interrelación y la participación activa del espectador, desplazando el foco de atención de la obra de arte como objeto, hacia la experiencia que provoca en aquellos que interactúan con ella. Es decir, según Bourriaud, este tipo de arte crea espacios en los que se pueden desarrollar nuevas formas de intercambio, permitiendo que el arte se convierta en un medio para crear comunidades temporales y nuevas formas de interacción humana. Sobre el componente artístico de los JUP L. Martín menciona que desde Nidos:

Buscamos que esos lenguajes artísticos, dispuestos en experiencias, que no es aprender nada artístico, si no es disponer las materias, disponer la luz, el sonido, el agua, el espacio, crear

personajes, crear historias, crear mundos mágicos para que los niños ingresen, jueguen y se lleven nuevas ideas. (comunicación personal, 5 de marzo de 2024)

A su vez, A. Cárdenas define su propuesta como “un parque de arte”. En otras palabras, caracteriza su trabajo como “un marco que genera juegos poéticos”(comunicación personal, 29 de febrero de 2024), en donde se conjugan elementos convencionales como un rodadero con esculturas abstractas de diversos tamaños y otros materiales que permitan configurar un ecosistema dinámico y lúdico entre el espacio, los elementos y los niños. Para C. M. Galeano y A. Echeverri las Madrigueras Misteriosas transforman espacios comunes en entornos significativos a través de estructuras y elementos visualmente atractivos donde convergen diferentes lenguajes artísticos (expresión gráfica, dibujo expandido, literatura), los cuales invitan a la exploración y al descubrimiento, estimulando la creatividad y la imaginación de los niños y de las niñas, y fomentando el juego simbólico y la participación activa.

De acuerdo con lo anterior, las instalaciones artísticas y lúdicas que proponen los JUP crean entornos inmersivos que transforman el espacio público a través de esculturas, nichos, objetos resignificados, materiales encontrados, elementos cotidianos, artefactos creados y materiales artísticos o naturales dispuestos intencional y temporalmente en un espacio determinado, con el fin de convocar al juego y a la experiencia artística de las infancias y de sus cuidadores. De este modo, se fomentan encuentros y diálogos entre los participantes, transformando la experiencia y la apropiación artística en un acto tan subjetivo como colectivo y social. De igual manera, al combinar la espacialidad de las instalaciones de los JUP con la dinámica de las interrelaciones humanas propias del arte relacional, se generan comunidades temporales y experiencias artísticas compartidas que posibilitan la co-creación de significados y la apropiación estética y artística de las propuestas.

2.3 Desarrollo infantil temprano (DIT)

El concepto de DIT se refiere al proceso multidimensional que implica la interacción entre el individuo y su entorno, influenciado por factores culturales, sociales, históricos y personales. Este proceso de desarrollo se caracteriza por ser gradual, bidireccional y orientado hacia la autonomía del niño o la niña, quienes son agentes activos en su propio crecimiento

(Bronfenbrenner, 1979; Vygotsky, 1978). En este proceso es fundamental considerar las interacciones que el niño o la niña establecen con su entorno inmediato, ya que estas relaciones contribuyen a la construcción de su identidad y de sus habilidades (Shonkoff y Phillips, 2000), además, el contexto cultural, social y familiar en el que se desenvuelven los infantes juega un papel crucial en estas etapas del desarrollo (Rogoff, 2003).

Desde el punto de vista del DIT, se debe tener en cuenta el crecimiento corporal, la adquisición de habilidades motoras y la salud general del niño o de la niña (World Health Organization, 2020). En términos cognitivos, implica el desarrollo del pensamiento, del aprendizaje y de la resolución de problemas (Piaget, 1952). Emocionalmente, abarca el reconocimiento y la gestión de las emociones propias, así como el desarrollo de la empatía y de las habilidades sociales (Eisenberg et al., 2006). Socialmente, se refiere a la capacidad de interactuar y de comunicarse con los demás; estableciendo relaciones significativas y adaptándose a diversas situaciones (Hartup, 1989). Así bien, la interacción entre el niño y su entorno es esencial en este proceso. Las experiencias tempranas, como el juego, la exploración y la interacción con cuidadores y pares proporcionan oportunidades para el aprendizaje y para el desarrollo de habilidades (Gopnik, 2020). Los programas institucionales que velan por el cuidado de las infancias desempeñan un papel crucial, ya que construyen entornos seguros y estimulantes, respondiendo a las necesidades del niño o de la niña. Entre las iniciativas destacadas se encuentran *Ámbito Familiar* y *Manzanas del Cuidado*, ambas implementadas por la Alcaldía Mayor de Bogotá. Estos programas acompañan a madres, padres y cuidadores a mejorar sus capacidades y a crear contextos favorables para el desarrollo de los niños y las niñas.

Ahora bien, el contexto cultural y social en el que se desarrolla el niño o la niña también es fundamental. Las normas, valores y prácticas culturales influyen en las expectativas y oportunidades de desarrollo (Super y Harkness, 1986). Por ejemplo, en algunas culturas se valora la independencia desde una edad temprana, mientras que en otras se enfatiza más la interdependencia y la cohesión familiar (Keller, 2013). Además, las condiciones socioeconómicas y el acceso a recursos como la educación, la salud y el apoyo social también afectan el desarrollo infantil (Bradley y Corwyn, 2002).

De acuerdo con el Center on the Developing Child de la Universidad de Harvard (2007), durante los primeros años de vida se forman millones de conexiones neuronales por segundo. Así bien, las experiencias tempranas establecen un cimiento sólido para el aprendizaje, el bienestar y las conductas posteriores. Según este estudio, en la primera infancia se moldea la arquitectura del cerebro. Este proceso es influenciado por la calidad de las interacciones y el entorno, lo cual subraya la importancia de proporcionar experiencias positivas y estimulantes para los niños y para las niñas más pequeños. Así pues, se entiende que durante los años iniciales se debe fortalecer la salud emocional y física, las destrezas sociales y las capacidades cognitivo-lingüísticas que constituyen la base del desarrollo infantil (Shonkoff y Phillips, 2000).

Adicionalmente, es importante señalar que la inversión en la primera infancia no solo genera beneficios futuros en términos de mejores rendimientos sociales y económicos, sino que también se destaca por su elevado retorno financiero. Cada dólar invertido antes de los seis años genera un retorno de dieciocho dólares a los veinte años, gracias al ahorro en protección social, salud y sistema penal (Heckman 2006). Estas intervenciones contribuyen a la reducción de la pobreza al aumentar la movilidad social y la redistribución de la renta, así como a la mejora de la salud física y emocional de los niños y las niñas a través del fortalecimiento de los vínculos familiares.

Los argumentos expuestos, basados en evidencia académica y experiencial, prueban la importancia de aunar esfuerzos gubernamentales y particulares para fortalecer todos los programas y proyectos enfocados en proteger, estimular y generar ambientes adecuados para el desarrollo de la primera infancia. Esta etapa supone la base para el crecimiento personal y para la construcción de la vida de los individuos (Shonkoff y Phillips, 2000).

2.4 El espacio público: un territorio lúdico para las infancias

Históricamente, el espacio público se ha asociado con áreas de encuentro y de participación ciudadana. Autores como Jacobs (1961) han resaltado la importancia de la interacción social en entornos urbanos, entendiendo el espacio público como un facilitador de la vida comunitaria. Posteriormente, la obra de Whyte (1980) profundizó en la observación del comportamiento

humano en estos espacios, consolidando la idea de que la calidad del espacio público impacta directamente en la calidad de la vida urbana.

A su vez, la participación activa de los infantes en el espacio público no solo responde a la necesidad de recreación, sino que también contribuye al desarrollo cognitivo, emocional y social de los más pequeños (Moore, 1986). La interacción en el entorno urbano facilita el aprendizaje, estimula la creatividad y fomenta habilidades sociales fundamentales para la vida adulta (Fjørtoft, 2004). La presencia de niños y de niñas en los espacios públicos, según Chawla (2006), puede ser un indicador del nivel de vitalidad y de salud de una comunidad. Por ende, la inclusión de áreas de juego, parques y zonas verdes diseñadas específicamente para los niños se vincula con la construcción de ciudades más sostenibles y equitativas. Investigaciones recientes sugieren que el acceso a espacios públicos bien diseñados mejora la calidad de vida infantil y contribuye a la formación de comunidades más cohesionadas. Asimismo, Rigon (2021) destaca la necesidad de considerar las voces y las necesidades de los niños y de las niñas en la planificación y el diseño de los espacios que se habitan en las ciudades.

Para concluir, generar categorías de análisis asociadas al juego, al arte, al desarrollo infantil y al espacio público es crucial para maximizar los efectos de los JUP. Esto permite una mejor planificación y una ejecución más eficiente de las propuestas, beneficiando tanto a los niños y a las niñas como a las comunidades. Un marco analítico robusto no solo garantiza el diseño de entornos más interesantes y estimulantes, sino que mejora las interacciones sociales y culturales. También, proporciona herramientas para justificar la continuidad y la expansión de estas intervenciones.

3. Categorías y Atributos de Análisis de los Efectos a Corto Plazo de los JUP

Para construir las categorías de análisis que atraviesan esta investigación, ha sido fundamental comprender la importancia de medir los efectos a corto plazo de este tipo de intervenciones artísticas y su relación con los usuarios, ya que estas mediciones permiten generar líneas de base para futuras investigaciones. Sin embargo, debido al estado actual de estas evaluaciones y a la naturaleza temporal y esporádica de las instalaciones, no ha sido viable establecer líneas de base para este estudio en particular.

Pese a lo anterior, las mediciones a corto plazo son esenciales para determinar el efecto inmediato que tienen las intervenciones artísticas en las comunidades, especialmente en la población infantil. Mark, Henry y Julnes (2000) destacan que la evaluación a corto plazo es crucial porque proporciona información y datos inmediatos que pueden utilizarse para hacer ajustes rápidos, mejorando, de este modo, la eficacia del programa. Esta evaluación permite identificar lo que funciona y lo que no, y los resultados a corto plazo, además, pueden utilizarse para justificar la pertinencia de la intervención ante financiadores. Igualmente, mostrar resultados tangibles involucra a los participantes y aumenta su compromiso con el proyecto.

De manera adicional, estas mediciones evalúan cambios en los procesos cognitivos, emocionales y sociales de los niños y las niñas, ya que diversos estudios han demostrado que la participación en programas de arte puede mejorar las habilidades sociolingüísticas, incrementar la autoestima y fomentar la creatividad en los más pequeños con indicadores de resultado que incluyen mejoras en el vocabulario, mayor expresión emocional y aumento en la interacción social (Baquero, 2017; Brown et al., 2010).

Así pues, la literatura sugiere que los beneficios que tienen las intervenciones artísticas pueden observarse rápidamente en áreas como la expresión emocional, la cooperación y la resolución de problemas. Un estudio realizado por Winner, Goldstein y Vincent-Lancrin (2013) encontró que la participación en actividades artísticas contribuyó a mejoras inmediatas en el comportamiento prosocial y en la autorregulación de los niños pequeños. Estas mejoras son indicativas de los efectos positivos que las intervenciones artísticas pueden tener en el desarrollo integral de las infancias, lo cual subraya la importancia de seguir investigando y aplicando estos programas en comunidades vulnerables.

Las mediciones de los efectos a corto plazo de las intervenciones contemplan diversos aspectos. Para empezar, la valoración del desarrollo cognitivo incluye variables relacionadas con habilidades lingüísticas como la fluidez verbal y la comprensión lingüística; además, aspectos vinculados a la creatividad, como la capacidad que tienen los niños y las niñas para generar pensamiento divergente y realizar tareas creativas, son relevantes. Para el desarrollo social, se puede observar la cantidad y calidad de las interacciones de los niños y las niñas con sus

compañeros, incluyendo indicadores como la cooperación, la participación en grupos y la resolución de conflictos (Eisner, 2002). Lo mismo se puede afirmar sobre la evaluación de comportamientos prosociales, como el hecho de compartir, ayudar y colaborar con otros niños (Zins et al., 2007).

De igual manera, para evaluar el desarrollo emocional, se pueden considerar variables como la expresión emocional, la autoestima y la confianza en sí mismos (Thomson, 2018). Las conductas de los niños durante y después de las actividades artísticas, especialmente su capacidad para calmarse y afrontar situaciones estresantes, también son importantes (Malchiodi, 2013). Además, medir el tiempo y el entusiasmo con los que los niños participan en las actividades proporciona información valiosa para diseñar entornos que faciliten el desarrollo (Brown et al., 2010). La retroalimentación de padres y cuidadores también puede ofrecer una perspectiva adicional sobre el progreso de los niños (Hallam, 2010).

Estos métodos de recopilación de datos utilizan escalas de evaluación para medir cambios en habilidades cognitivas, emocionales y sociales, combinados con observaciones cualitativas y autorreportes de cuidadores. Este enfoque proporciona un marco de evaluación que permite comprender los efectos a corto plazo de las intervenciones artísticas (Hallam, 2010; Winner et al., 2013).

Las intervenciones de los colectivos enfrentan dos variables principales que dificultan la realización de estudios longitudinales y experimentales. La primera variable es la aleatoriedad en la ubicación de las instalaciones, ya que los creadores no tienen control absoluto sobre dónde se realizarán, pues dependen de factores como la financiación, los permisos y la demanda de patrocinadores públicos o privados. La segunda variable es la temporalidad reducida, dado que las instalaciones de los JUP suelen estar presentes en un lugar solo durante cuatro a ocho horas por día y, en muy raras ocasiones, más de un día. Esta naturaleza portátil y transitoria de los JUP implica que los usuarios deben encontrarse con las instalaciones de manera espontánea, y aunque en esta espontaneidad radica su atractivo estético, aquello complica la medición de los efectos. La interacción entre los usuarios y las intervenciones es breve y fortuita, lo cual condiciona la capacidad de evaluación. Para abordar estas limitaciones, se propone el uso de métodos mixtos que combinen la recopilación de datos cuantitativos y cualitativos. Esto incluye observaciones

directas, entrevistas breves en el lugar y la distribución de cuestionarios a cuidadores y participantes para obtener una visión más completa de los efectos inmediatos de las intervenciones artísticas.

A partir de la revisión y las observaciones en campo, se destaca la importancia de realizar mediciones cuantitativas y cualitativas. L. Martin, por ejemplo, menciona que el programa Nidos evalúa cómo las experiencias artísticas contribuyen al desarrollo infantil mediante evaluaciones cuantitativas e instrumentos cualitativos que integran la percepción de los padres para medir el impacto. L. Martin señala:

Se han hecho mediciones cuantitativas para medir cómo lo que hacemos aporta al bienestar y al desarrollo de los niños y las niñas, y a la apropiación comunitaria en los territorios. La medición que hicimos el año pasado se basa más en entender según la percepción de los papás.

(comunicación personal, 5 de marzo de 2024)

Como resultado, proponer categorías propias con atributos específicos puede proporcionar información valiosa sobre los efectos que tienen los JUP en los niños y en las niñas, datos fundamentales para la gestión y el desarrollo de estos proyectos en la ciudad. En la siguiente tabla se sugieren las categorías, atributos, instrumentos y grupos de aplicación:

Categorías	Atributos	Tipo de instrumento sugerido	Grupo de aplicación
Caracterización demográfica: permite comprender las diferencias individuales, promover la equidad en el acceso a experiencias y analizar la interacción de los factores que influyen en el desarrollo	Rango de edad: provee datos que pueden dar cuenta de las preferencias sobre el uso de juguetes específicos, así como para establecer correlaciones posibles entre el uso y algunos aspectos relevantes	Encuesta de caracterización y observación a padres y cuidadores	Padres y Cuidadores

infantil temprano (Baquero, 2017).	del desarrollo en investigaciones ulteriores.		
	Sexo del niño o niña participante: permite establecer una variable asociada al uso de determinados juguetes de acuerdo al género de los usuarios. De igual modo, establece si existen o no diferencias tangibles y observables en estas etapas específicas del desarrollo.		
	Ubicación geográfica: le brinda al investigador datos sobre el contexto particular del desarrollo de los usuarios, así como datos relevantes sobre las condiciones socioeconómicas propias del lugar en el cual se instalan los juguetes urbanos.		
	Número de usuarios: se realiza conteo de la cantidad de participantes en	Rejilla de observación	Creadores y gestores

	una jornada de implementación.		
Compromiso y participación: evalúa el tiempo que los niños y las niñas dedican a las actividades y su disposición para participar. Todo aquello ofrece información valiosa para mejorar las experiencias artísticas (Brown et al., 2010).	Interés por los artefactos: permite identificar las elecciones que hacen los niños y las niñas acerca de determinados objetos y actividades preferidas.	Escala de valoración de juguetes	Niños y niñas. Si son muy pequeños, se aplicará a sus padres o cuidadores, quienes responderán basados en observación.
	Interacciones con los JUP: da indicios sobre las formas de uso de los artefactos, las instalaciones y las funciones que estos objetos tienen en la creación de juegos.	Rejilla de observación	Creadores y Gestores
		Encuesta de caracterización y observación	Padres y cuidadores
Tiempo de uso: detalla la frecuencia, la fluidez y la intensidad con la que se interactúa con los juegos urbanos.	Rejilla de observación	Creadores y Gestores	

	Grado de satisfacción con la experiencia: permite adjudicar una calificación a la percepción del valor recibido y la disposición de recomendarlo a otros.	Escala de valoración de juguetes	Niños y niñas. Si son muy pequeños, se aplicará a sus padres o cuidadores, quienes responderán basados en observación.
Desarrollo Social: proporciona información valiosa sobre el nivel de satisfacción que se tiene frente a las relaciones interpersonales, la capacidad para establecer vínculos afectivos y la capacidad de adaptación a entornos sociales diversos (Baquero, 2017).	Interacciones sociales: permite identificar los procesos de relacionamiento entre niño-niño, niño-cuidador, y las diferentes formas de comunicación y comportamiento entre los niños y las niñas.	Se propone usar la escala de valoración cualitativa del desarrollo infantil (PUJ, 2016) en su apartado “Relación con los demás” En caso de contar con acceso al instrumento, se puede establecer una rejilla de observación de conductas preestablecidas.	Creadores y Gestores
	Conducta prosocial: permite determinar comportamientos de cooperación, ayuda, cocreación e inclusión por parte de los niños y las niñas.		

<p>Desarrollo cognitivo: Mediante observaciones y tareas estructuradas, se valora la habilidad de los niños y de las niñas para crear ideas innovadoras y su nivel de atención (Winner et al., 2013).</p>	<p>Apropiación artística: ayuda a determinar acciones relacionadas con procesos estéticos como la creación, la intervención plástica de los juguetes y los tiempos de contemplación y la apreciación sobre la forma o el contenido de los juguetes.</p>	<p>Se propone usar la escala de valoración cualitativa del desarrollo infantil (PUJ, 2016) en su apartado “Relación consigo mismo y relación con los objetos”. En caso de contar con acceso al instrumento, se puede establecer una rejilla de observación de conductas preestablecidas.</p>	<p>Creadores y Gestores</p>
<p>Apropiación del espacio público: permite que los niños y las niñas jueguen y se apropien del espacio público urbano, ya que esto no solo contribuye a su desarrollo integral, sino que también enriquece la vida comunitaria y crea ciudades</p>	<p>Activación o reactivación del espacio y de la infraestructura a partir de reportes a los participantes sobre eventuales cambios sobre el uso del espacio público.</p> <p>Percepción de seguridad: genera confianza y</p>	<p>Encuesta de caracterización y observación.</p>	<p>Padres y cuidadores</p>

más humanas y amigables para todos. (Cortes, 2023)	tranquilidad durante la experiencia de juego.		
--	---	--	--

La elaboración de estas categorías de análisis vinculadas al disfrute del juego, al interés por los juguetes, a la apropiación artística y del espacio público y a las interacciones sociales es esencial para evidenciar y optimizar los efectos a corto plazo de los JUP. Este proceso no solo facilita una planeación más detallada y una ejecución más efectiva de las propuestas, sino que también promueve y potencia el impacto inmediato en el DIT. Asimismo, permite generar entornos urbanos temporales que no solo sean visualmente atractivos, sino que también sean seguros y ricos en estímulos y oportunidades lúdico artísticas de aprendizaje, donde el juego, el arte y el espacio público se convierten en elementos integrales de bienestar y desarrollo para las infancias. Además, un análisis riguroso proporciona argumentos a favor de la continuidad y expansión de estas intervenciones, demostrando su valor a corto y largo plazo. Justificar los efectos de estas iniciativas mediante datos y evidencias concretas, facilita la obtención de apoyo e inversión tanto pública como privada, así como aceptación y participación comunitaria.

4. Conclusiones

La creación de categorías de análisis para evaluar el efecto de los JUP es un primer acercamiento integral. Estas categorías abarcan dimensiones cognitivas, emocionales y sociales, y sirven para medir la capacidad creativa y la atención de los niños y las niñas mediante la observación de sus conductas durante el juego. También evalúan su entusiasmo y su disposición para participar en las intervenciones desarrolladas durante estas. Este enfoque proporciona una comprensión detallada de los beneficios inmediatos de las instalaciones lúdico-artísticas y ofrece información crucial para el diseño de nuevos dispositivos de juego y experiencias artísticas dirigidas a la primera infancia, como lo señalan los textos de Brown, Benedett y Armistead (2010) y de Winner, Goldstein y Vincent-Lancrin (2013).

Asimismo, la recopilación de datos cuantitativos y cualitativos, incluyendo la retroalimentación por parte de los cuidadores, es fundamental para obtener una visión holística de los efectos que pueden tener estas intervenciones artísticas. Los datos cuantitativos permiten

medir cambios en las conductas de uso y de apropiación de los espacios, mientras que los datos cualitativos suministran un contexto más profundo y detallado sobre las experiencias y las percepciones de los participantes. Esta combinación es esencial para una gestión efectiva, ya que proporciona una base sólida para la toma de decisiones informadas y la mejora continua de los programas (Baquero, 2019).

El juego y las artes desempeñan un papel crucial en el desarrollo de las primeras infancias. Las investigaciones han demostrado que estas actividades no solo fomentan habilidades cognitivas y creativas, sino que también apoyan el desarrollo emocional y social de los niños y de las niñas (Gopnik, 2020; Thompson, 2018). Así bien, el arte proporciona un medio para la expresión emocional y la resolución de problemas, mientras que el juego estimula la interacción social y la empatía (Eisner, 2002; Schonert-Reichl y Hymel, 2007). Por lo tanto, es vital reconocer y medir estos beneficios para asegurar que estas iniciativas, que promueven el juego y el arte en espacios públicos y no convencionales, sean efectivos y sostenibles en el tiempo.

Además, la apropiación del espacio público a través de intervenciones artísticas, como las que se relaizan con los JUP, es fundamental para el fomento del desarrollo infantil. Estos espacios no solo ofrecen oportunidades para el juego y la creatividad, sino que también promueven la interacción social y el sentido de comunidad. La capacidad de los niños para interactuar con su entorno de manera segura y creativa en espacios públicos es crucial para su desarrollo integral. De igual manera, las intervenciones que transforman los espacios urbanos en áreas de juego temporales no solo enriquecen la experiencia artística de los niños y de las niñas, sino que también fomentan un sentido de pertenencia y de conexión con su comunidad (Louv, 2008).

Este artículo puede incidir en la construcción de una política cultural para la primera infancia, así como en las discusiones de reformulación de la actual política de *Cero a Siempre* para integrar a las mismas el derecho al disfrute de las ciudades y los espacios públicos por parte de los niños y niñas menores de 5 años y promover la creación de más espacios de juego, exploración y contemplación en entornos urbanos. De la misma manera, este estudio puede fomentar una mayor inversión en el diseño e implantación de juguetes urbanos portables por parte del Estado y de esta manera apoyar la consolidación de los colectivos independientes que

desarrollan sus propuestas lúdicas y artísticas que aportan al DIT de los niños y niñas beneficiarios de estas iniciativas.

Finalmente, establecer un marco de valoración bien estructurado permite medir el impacto que tienen las intervenciones artísticas en sus múltiples dimensiones; proporcionando datos cruciales para la mejora continua de los programas. Al demostrar con evidencias sólidas que estas intervenciones no solo enriquecen la experiencia artística de los niños y de las niñas, sino que también apoyan su desarrollo integral, se justifica la inversión en dichos proyectos y se fomenta su sostenibilidad. Esto, a su vez, garantiza que más niños y más niñas puedan beneficiarse de las oportunidades que brindan las artes y el juego en su desarrollo integral y fortalece a los movimientos y a los colectivos artísticos que trabajan por y para el bienestar y desarrollo de las infancias de la ciudad.

5. Lista de Referencias Bibliográficas

Ainsworth, M. D. S. (1979). Infant-mother attachment. *American Psychologist*, 34 (10), 932-937.

Alcaldía de Bogotá, N. (2019). *Voces del territorio: El arte para la primera infancia en Bogotá*. (2019a ed.). <https://nidos.gov.co/saberes/publicaciones/voces-del-territorio-el-arte-para-la-primera-infancia-en-bogota>

Alcaldía Mayor de Bogotá. (2014). *Ámbito Familiar*. Recuperado de <https://www.bogota.gov.co>

Alcaldía Mayor de Bogotá. (2023). *Manzanas del Cuidado*. Recuperado de <https://manzanasdelcuidado.gov.co>

Antoñanzas, F. (2005). *Artistas y juguetes*. [Universidad Complutense de Madrid]. <http://hdl.handle.net/10366/119683>

Baquero A. (2017). Exploración de los efectos de las experiencias artísticas en la atención integral a la primera infancia en el ámbito familiar. En *Arte en primera infancia: Perspectivas de investigación*. Instituto Distrital de las Artes - Idartes.

- Baquero, A. (2019). Construcción de indicadores de la incidencia de las experiencias artísticas para la primera infancia en Bogotá. En *Voces del territorio: El arte para la primera infancia en Bogotá*. Instituto Distrital de las Artes - Idartes.
- Bishop, C. (2005). *Installation Art: A Critical History*. Tate Publishing.
- Bourriaud, N. (2002). *Estética relacional* (J. Ruf, Trad.). Adriana Hidalgo Editora. (Trabajo original publicado en 1998).
- Bradley, R. H., & Corwyn, R. F. (2002). Socioeconomic status and child development. *Annual Review of Psychology*, 53(1), 371-399.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development: Experiments by nature and design*. Harvard University Press.
- Brown, E. D., Benedett, B., & Armistead, M. E. (2010). Arts enrichment and school readiness for children at risk. *Early Childhood Research Quarterly*, 25(1), 112-124.
- Bürger, P. (1984). *Theory of the avant-garde*. University of Minnesota Press.
- Center on the Developing Child at Harvard University. (2007). *The science of early childhood development*. Retrieved from <https://developingchild.harvard.edu>
- Chawla, L. (2006). *Growing up in an urbanizing world*. Earthscan.
- Congreso de Colombia. (2006). Ley N° 1098 de 2006, Código de la infancia y la adolescencia.
- Cortés Maurel, E. (2023). *Juego y espacio urbano: Barcelona ciudad jugable*. Tándem Didáctica de la Educación Física, (81), 23-30.
- De Oliveira, N., Oxley, N., & Petry, M. (2003). *Installation Art*. Thames & Hudson.
- Eisenberg, N., Fabes, R. A., & Spinrad, T. L. (2006). Prosocial development. En W. Damon & R. M. Lerner (Eds.), *Handbook of child psychology* (6th ed., Vol. 3, pp. 646-718). John Wiley & Sons.

- Fjørtoft, I. (2004). Landscape as playscape: The effects of natural environments on children's play and motor development. *Children, Youth and Environments*, 14 (2), 21-44.
- Fundación Botín. (2012). *¡Buenos días creatividad! Hacia una educación que despierte la capacidad de crear.* <https://criancaeconsumo.org.br/wp-content/uploads/2014/02/117402674-Estudo-mostra-importancia-da-criatividade-na-infancia-Buenos-dias-creatividad.pdf#page=97>
- Global Leaders Institute for Arts and Innovation. (2024). *Measuring arts impact to unlock potential.* <https://www.globalleadersinstitute.org/blog-post/measuring-arts-impact-to-unlock-potential/>
- Gopnik, A. (2020). Childhood as a solution to explore–exploit tensions. *Philosophical Transactions of the Royal Society B*.
- Harvard University Center on the Developing Child. (2007). InBrief: *The science of early childhood development.* <https://developingchild.harvard.edu/translation/en-breve-la-ciencia-del-desarrollo-infantil-temprano/>
- Heckman, J. J. (2006). *Skill formation and the economics of investing in disadvantaged children.* *Science*, 312(5782), 1900-1902.
- Hartup, W. W. (1989). Social relationships and their developmental significance. *American Psychologist*, 44(2), 120-126.
- Instituto Distrital de las Artes - IDARTES. (2024). NIDOS, *Arte en primera infancia.* <https://nidos.gov.co/sobre-nidos>
- Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. (2018). *Política Nacional de Infancia y Adolescencia 2018-2030.*
- Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. (2021). *Cartilla de desarrollo integral.*
- Jacobs, J. (1961). *The death and life of great American cities.* Vintage Books.

- José A Gallardo, & Gallardo, P. (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil*. https://explore.openaire.eu/search/publication?articleId=dedup_wf_001::02e14294824498f43a97dfdd0b3972d4
- Keller, H. (2013). Attachment and culture. *Journal of Cross-Cultural Psychology*, 44(2), 175-194.
- Krauss, R. (1999). *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition*. Thames & Hudson.
- Laboratorio para la Ciudad. (2017). Anexo convocatoria Juguetes Urbanos. Ciudad de México, México: Gobierno de la Ciudad de México.
- Louv, R. (2008). *Last child in the woods: Saving our children from nature-deficit disorder*. Algonquin Books.
- Macia Estudio. (2019). *Jugando en colectivo*. Recuperado el 23 de febrero de 2024, de <https://maciaestudio.com/Jugando-en-colectivo>
- Mark, M. M., Henry, G. T., & Julnes, G. (2000). *Evaluation: An integrated framework for understanding, guiding, and improving policies and programs*. Jossey-Bass.
- Ministerio de Educación Nacional. (2009). *Desarrollo infantil y competencias en la primera infancia* (Doc. N° 10). https://www.mineduacion.gov.co/primerainfancia/1739/articles-178053_archivo_PDF_libro_desarrolloinfantil.pdf
- More, R. C. (1986). *Childhood's domain: Play and place in child development*. Croom Helm.
- Perez Reyes, G. V. (2022). *Juegos infantiles inclusivos para el desarrollo multisensorial en espacios públicos del distrito de San Juan de Lurigancho*. <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/23216>
- Pérez, M. (2010). *El poder del juego: Lúdica y desarrollo humano*. Editorial Educativa.

Pino Rúa Yolanda Astrid y Andrés Klaus Runge Peña. Aproximaciones teóricas a la lúdica como dimensión antropológica en Revista Lúdicamente, Vol. 10, N°19, Año 2021. Noviembre 2020- Abril 2021, Buenos Aires

Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press.

Pontificia Universidad Javeriana, Facultad de Medicina, Departamento de Epidemiología Clínica y Bioestadística. (2016). *Manual técnico de la escala de valoración cualitativa del desarrollo infantil*. Fundación Saldarriaga Concha.

Rigon, A., Conti, R. L., & Dabaj, J. (2021). *Co-designing built interventions with children affected by displacement* (DeCID). En United Nations Human Settlements Programme (UN-Habitat). United Nations Human Settlements Programme (UN-Habitat). <https://unhabitat.org/designing-with-children-in-displacement-decid-handbook>

Rogoff, B. (2003). *The cultural nature of human development*. Oxford University Press.

Scheines, G. (2017). *Juegos inocentes, juegos terribles*. Buenos Aires, Argentina: Espiritu Guerrero Editor.

Shonkoff, J. P., & Phillips, D. A. (Eds.). (2000). *From neurons to neighborhoods: The science of early childhood development*. National Academies Press.

Super, C. M., & Harkness, S. (1986). The developmental niche: A conceptualization at the interface of child and culture. *International Journal of Behavioral Development*, 9(4), 545-569.

The Lancet. (2016). *Advancing early childhood development: From science to scale. An executive summary for The Lancet's series*. https://www.thelancet.com/pb-assets/Lancet/stories/series/ecd/Lancet_ECD_Executive_Summary-1507044811487.pdf

Tonucci, F. (2015). *La ciudad de los niños* (Edición revisada). Editorial GRAÓ de IRIF, SL.

UNICEF, para cada infancia. (s.f.). *Desarrollo de la primera infancia*.
<https://www.unicef.org/lac/desarrollo-de-la-primera-infancia>

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*.
Harvard University Press.

Whyte, W. H. (1980). *The social life of small urban spaces*. Project for Public Spaces.

Winner, E., Goldstein, T. R., & Vincent-Lancrin, S. (2013). *Art for art's sake?: The impact of arts education*. OECD Publishing.

World Health Organization. (2020). *Improving early childhood development: WHO guideline*.