






La Factoría Lúdica: Experiencias para Espacios Culturales

Bibliotecas · Centros culturales · Museos
· Programas comunitarios



Cultura, Juego y Facilitación

Diseñamos experiencias y procesos con intención para activar la participación y el vínculo comunitario. No somos animadores; somos facilitadores de experiencias.

-  **Participación real:** Espacios donde pensar con las manos.
-  **Accesibilidad cultural:** El juego como lenguaje universal.
-  **Relaciones de calidad:** Conexión entre personas, no solo consumo de actividades.

De espectador a protagonista

Por qué introducir el juego en espacios culturales



Participación: El público pasa de observar a tener un rol activo.



Accesibilidad: Múltiples puertas de entrada (visual, estratégica, creativa) para públicos diversos.



Cohesión: Se generan acuerdos, convivencia y sentido de pertenencia.



Aprendizaje vivo: Un espacio seguro para probar, fallar, iterar y comunicar.

El juego es una **puerta para todas las edades**

+6 años

Reglas simples, cooperación guiada y creación tangible.



+9 años

Narrativa, estrategia ligera y toma de decisiones.



Jóvenes

Identidad, pensamiento crítico y diseño de comunidades.



Familiar

Adultos y peques juegan *juntos* (vínculo), no en paralelo.



Intergeneracional

Memoria compartida y reconocimiento del saber de los mayores.



Diseñamos procesos con intención

Nuestra estructura base de actividad



1. Bienvenida y acuerdos

Marco de convivencia y seguridad



2. Activación

Dinámica breve para "entrar en equipo"



3. Reto central

El corazón de la actividad (jugar/crear con reglas claras)



4. Puesta en común

Compartir decisiones y aprendizajes



5. Cierre

Síntesis y gamificación ligera



Formatos adaptados al objetivo y calendario



Taller puntual (2–3h): *Objetivo **Activar**.* Ideal para fines de semana o iniciación.



Mensual (4 sesiones): *Objetivo **Consolidar**.* Para clubes y procesos creativos.



Trimestral (8–12 sesiones): *Objetivo **Transformar**.* Proyectos comunitarios y mediación.



Curso (20–30 sesiones): *Objetivo **Acompañar**.* Creación de hábito cultural y pertenencia.

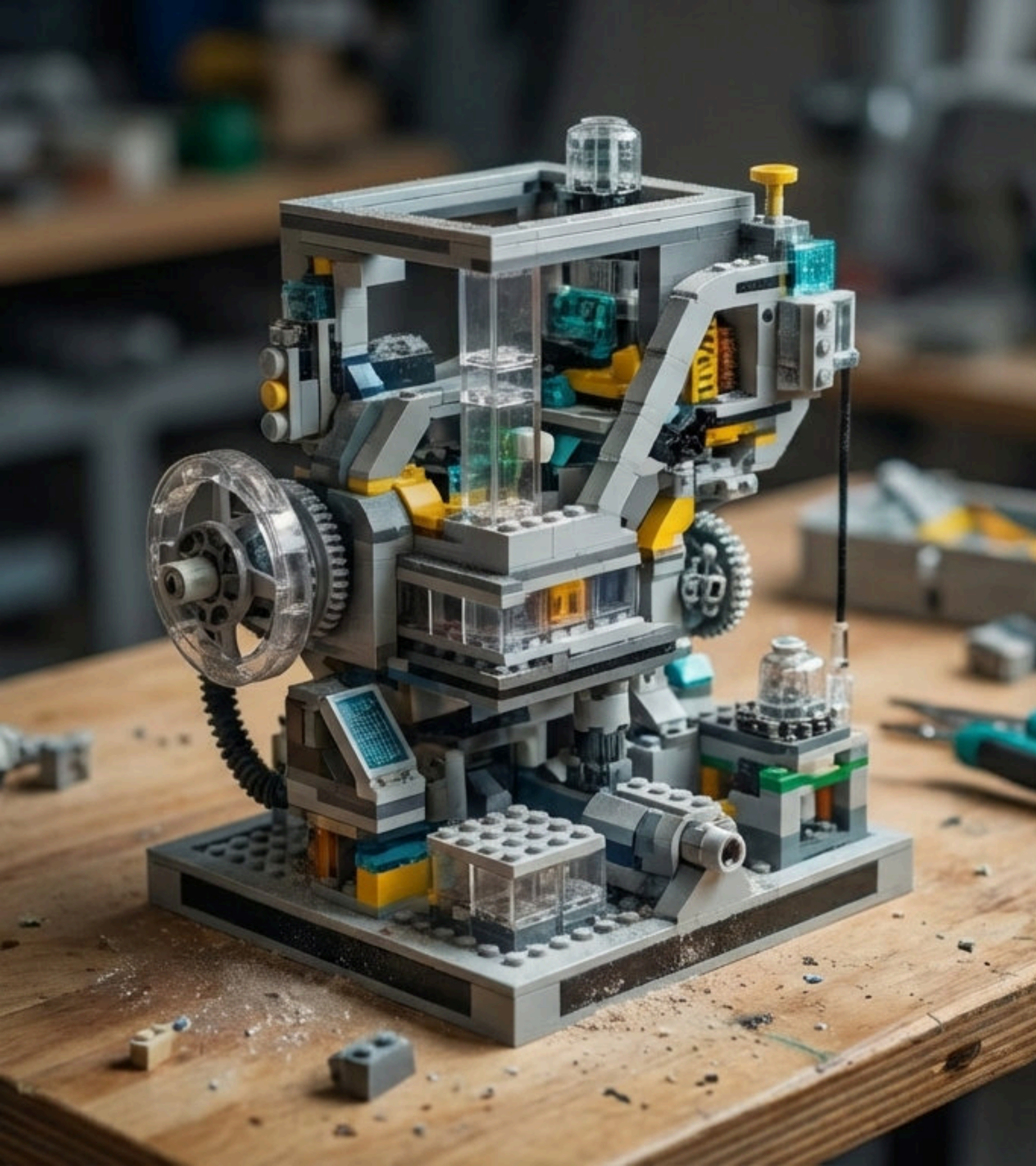


Eventos y Jornadas: *Objetivo **Celebrar**.* Activación masiva con islas de juego.

A top-down view of a collaborative workspace. Several hands are visible, engaged in various activities: some are holding markers, others are placing or moving colorful sticky notes (yellow, green, blue, pink) on a light-colored surface. A large pile of colorful LEGO bricks is on the left side. In the center, there is a whiteboard with a faint drawing of a human head and some handwritten notes. The overall scene suggests a creative brainstorming or design session.

Ahora, algunos ejemplos.

Estas propuestas no son cerradas, sino puntos de partida para imaginar.



La Oficina de Inventos Imposibles



BrickLAB® (Taller 2h)



El espacio cultural lanza un desafío: diseñar soluciones para problemas reales (orientación, convivencia, accesibilidad) mediante prototipos.

La Acción: Micro-reto de entrada, diseño y prototipado por equipos usando LEGO®, y galería final con presentación al “consejo del espacio”.



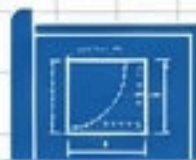


La Redacción Secreta: Viñetas en Misión

ComicBrick (Programa de talleres)

Una redacción clandestina publica historias visuales para revelar lo que ocurre en mundos distintos.

La Acción: Retos de narrativa visual (guion y storyboard), construcción de escenarios con LEGO®, fotografía, encuadre y montaje editorial.





Cartógrafos del Mañana: del mapa al juego

Mundos Playmobil + Replay
(Evento participativo)

Creación de un “archivo del futuro” del barrio. Se construye un mapa vivo y luego se gamifica para recorrerlo.

La Acción: Mapeo colectivo con figuras y marcadores, debate sobre el territorio (lugares clave, rutas) y diseño de un juego de mesa para recorrer ese mapa.



La Ruta de los Recuerdos



Evento intergeneracional +
Juegos tradicionales



Un recorrido gamificado con **pasaporte**. Los mayores son los **'Guardianes del Juego'** que enseñan a las nuevas generaciones.



Zonas*: Zona **Tradicional** (aprender de los mayores), **Zona Habilidad y Memoria** (retos accesibles), y **Cierre** ("Un juego que me llevo / Un recuerdo que me llevo").

Nuestras líneas de trabajo

BrickLAB®

Creatividad y prototipado con LEGO®.



Replay

Diseño de juegos de mesa y mecánicas (cartas, tableros, prototipos).



ComicBrick

Narrativa visual y fotografía (+9 años).



Mundos Playmobil

Mapeo, comunidad y territorio.



Zonas Itinerantes

Islas de juego y mediación para grandes eventos.



Lo diseñamos a medida

Cocreamos la propuesta según vuestro reto, espacio y recursos.





¿Jugamos?

Cuéntanos tu objetivo y diseñamos tu formato.

Tlf: 653 911 633

Email: info@lafactorialudica.com

Web: www.lafactorialudica.com