



# Experiencias de vinculación en Ciencias Humanas

Hacia el fortalecimiento del compromiso social

*César Quiroga, Erica Fagotti Kuchasrki  
y Manuel Limbrici Dagfal*  
Compiladores

**C\*VE**  
y  
Colección Vinculación y Educación

ISBN 978-987-688-391-7  
**e-book**

**UniRío**  
editora

Experiencias de vinculación en ciencias humanas : hacia el fortalecimiento del compromiso social / César Quiroga ... [et al.] ; compilado por César Quiroga ; Erica Fagotti Kucharski ; Manuel Limbrici Dagfal.- 1a ed.- Río Cuarto : UniRío Editora, 2020.  
Libro digital, PDF - (Actas de congresos)

Archivo Digital: descarga y online  
ISBN 978-987-688-391-7

1. Ciencias Sociales y Humanidades. 2. Actas de Congresos. 3. Ciencias de la Educación. I. Quiroga, César, comp. II. Fagotti Kucharski, Erica, comp. III. Limbrici Dagfal, Manuel, comp.  
CDD 306.432

*Experiencias de vinculación en Ciencias Humanas. Hacia el fortalecimiento del compromiso social*  
César Quiroga, Erica Fagotti Kucharski y Manuel Limbrici Dagfal (Compiladores)

2020 © *UniRío editora*.  
Universidad Nacional de Río Cuarto  
Ruta Nacional 36 km 601. (X5804) Río Cuarto – Argentina  
Tel.: 54 (358) 467 6309 . editorial@rec.unrc.edu.ar . www.unirioeditora.com.ar

Primera edición: junio de 2020

ISBN 978-987-688-391-7



Este obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución 2.5 Argentina.  
[http://creativecommons.org/licenses/by/2.5/ar/deed.es\\_AR](http://creativecommons.org/licenses/by/2.5/ar/deed.es_AR)



**Uni.** Tres primeras letras de «Universidad». Uso popular muy nuestro; la Uni. Universidad del latín «universitas» (personas dedicadas al ocio del saber), se contextualiza para nosotros en nuestro anclaje territorial y en la concepción de conocimientos y saberes construidos y compartidos socialmente.

**El río.** Celeste y Naranja. El agua y la arena de nuestro Río Cuarto en constante confluencia y devenir.

**La gota.** El acento y el impacto visual: agua en un movimiento de vuelo libre de un «nosotros». Conocimiento que circula y calma la sed.

**Consejo Editorial**

Facultad de Agronomía y Veterinaria  
*Prof. Mercedes Ibañez y Prof. Alicia Carranza*

Facultad de Ciencias Económicas  
*Prof. Ana Vianco*

Facultad de Ciencias Exactas, Físico-Químicas y Naturales  
*Prof. Sandra Miskoski*

Facultad de Ciencias Humanas  
*Prof. Gabriel Carini*

Facultad de Ingeniería  
*Prof. Marcelo Alcoba*

Biblioteca Central Juan Filloy  
*Bibl. Claudia Rodríguez y Prof. Mónica Torreta*

Secretaría Académica  
*Prof. Ana Vogliotti y Prof. José Di Marco*

**Equipo Editorial**

Secretaría Académica: *Ana Vogliotti*

Director: *José Di Marco*

Equipo: *José Luis Ammann, Maximiliano Brito, Ana Carolina Savino, Lara Oviedo, Roberto Guardia, Marcela Rapetti y Daniel Ferniot*

## El juego como herramienta de vinculación

*“El juego es una situación que se construye y se sostiene entre quienes deciden disfrutar de esa construcción”  
(Rivero, 2018, p. 224)*

*Verónica Picco, Viviana Gilleta, Ivana Rivero<sup>1</sup>*

### Resumen

Atendiendo al artículo 112 del Estatuto de la Universidad Nacional de Río Cuarto, el proyecto al que remite este escrito pretende difundir el juego (desde sus expresiones más cercanas al arte hasta aquellas más próximas al deporte) como producto y productor de cultura. La oportunidad de darse el permiso necesario para jugar con otros se presenta como un momento de recreo, en que los sujetos participantes devenidos jugadores (personas de distintas edades que viven diferentes realidades sociales) recuperan aquellas sensaciones de gusto y diversión, de tensión agradable, asociadas al estar jugando, que hacen al bienestar individual y social. Al mismo tiempo, se focaliza la atención en los lineamientos sobre la Enseñanza Universitaria, de modo que, se busca promover acciones tendientes a mantener los programas de estudio actualizados, contenidos socialmente válidos para la solución de problemas con la inclusión de prácticas de extensión que brinden una visión clara de la realidad social en la que se insertará profesionalmente el alumno universitario de Educación Física. El equipo de trabajo de las asignaturas Conocimiento y Juego, Sociología de la Educación, Actividad Física y Sociedad, Seminario de deportes de Conjunto del Departamento de Educación Física y la asignatura Juego del profesorado de Educación Inicial de la UNRC, presentan un proyecto de vinculación que tiene por finalidad promover prácticas lúdicas favorecedoras de la integración

<sup>1</sup> Colaboradores: Manuel LimbriciDagfal, Jesús Olguín, Virginia Rovere.

social y el movimiento corporal a través de la organización de talleres de juegos expresivos, populares y deportivos realizados semanalmente en distintos escenarios institucionales donde interactúan estudiantes universitarios (que vivencian por primera vez el ejercicio profesional) y jugadores de diferentes edades con distintas necesidades (adultos mayores, jardín de infantes, estudiantes de nivel medio y niños de sectores urbano-marginales).

## Introducción

Este escrito socializa un proyecto de extensión universitaria que en los últimos quince años, cinco cátedras de dos Departamentos de la Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional de Río Cuarto (en adelante UNRC) vienen articulando para generar un espacio de encuentro interclaustrado que resulta un círculo virtuoso. Para las personas que integran los grupos a cargo de graduados universitarios (ya sean niños, niñas, adolescentes, adultos mayores) representa una visita a la Universidad Pública con actividades extraordinarias. Para los estudiantes se presenta como instancia de puesta en acción de saberes que construyen en el aula en su formación docente. Para los docentes universitarios los talleres ofrecen la posibilidad de constatar la apropiación y, al mismo tiempo, poner a prueba conocimientos sobre juego, y de reconocimiento de necesidades de la intervención profesional docente en juego que den paso a problemáticas a investigar.

El proyecto es llevado adelante por el equipo de cátedra a cargo de las asignaturas *Conocimiento y Juego, Sociología de la Educación, Actividad Física y Sociedad, Seminario Deportes de Conjunto* del Profesorado de Educación Física y *Juego* del Profesorado de Educación Inicial de la UNRC, desde 2005 y de modo ininterrumpido, involucrando la participación de distintas instituciones de la ciudad de Río Cuarto. La propuesta consiste en la organización e implementación de jornadas de juegos. El objetivo es promover el juego, en tanto, práctica corporal con definido espesor cultural, en contextos educativos con diferentes grupos de personas.

El proyecto de extensión en cuestión se inspira en dos situaciones problemáticas, una acontece en distintas instituciones sociales, y otra en la formación docente universitaria en Juego, tema con reconocimiento curricular en los planes de estudios de los profesorado de Educación Física y Educación Inicial.

Las *instituciones sociales participantes*, si bien presentan realidades particulares, todas comparten la *necesidad de propiciar actividades diferentes a las habituales para promover prácticas corporales populares*, en algunas instituciones (como los Jardines de infantes (Lanteriano La Merced y Concordia) para reforzar las existentes y en otras (Universidad Barrial, Escuela Normal, Escuela Industrial, IPEM 28) para presentar una innovación. El Juego es una práctica que comienza a ganar presencia en propuestas docente recién a comienzos del siglo XX y gracias a la movilización que genera la lectura de autores de la pedagogía nueva, como Schiller, Montessori, Pestalozzi, que lo asociaron a la infancia. Es precisamente allí, donde las jornadas de juego que el proyecto promueve irrumpen como novedad, pues rompen con el preconceito que coloca al juego como patrimonio exclusivo de la infancia, para reivindicar su carácter popular y su presencia en la sociedad.

Así, la Universidad Pública abre sus puertas a la ciudad, le sale al encuentro para generar un diálogo bidireccional que ayude a resolver el hermetismo de la academia y la fragmentación de las actividades académicas (docencia, extensión, investigación). La situación problemática que se percibe en la Universidad y que inspira este proyecto refiere a la falta de oportunidades para articular conocimientos construidos en el aula con la práctica concreta de la futura profesión en cuestión. Por ello, los estudiantes universitarios que cursan las asignaturas mencionadas, son beneficiarios directos porque encuentran en este proyecto, no sólo la posibilidad de poner en práctica los conocimientos

construidos en el aula universitaria, sino la oportunidad de conocer la realidad de la intervención en diferentes sectores de la sociedad. Al corresponder las asignaturas a los primeros años de la carrera, esta experiencia constituye una de las primeras oportunidades para vivenciar el rol docente.

Finalmente, los docentes a cargo de los distintos grupos de personas participantes (tanto de las organizaciones invitadas como de la convocante), se nutren de cada jornada ya que, se constituye en un laboratorio que permite revisar las prácticas docente cotidianas en juego. En este sentido, cada jornada se constituye en un taller en el que los profesionales docentes revisamos no solo las propuestas de juego sino, principalmente, modos de intervención que hacen la didáctica del juego y del jugar. Al trabajar de manera colectiva y articulada, las jornadas implican una instancia de co-revisión. Como parte de un proceso de producción de conocimientos que se articula con el proyecto de investigación llevado adelante por los equipos de cátedra, esos momentos de co-revisión de prácticas en juego entre profesionales docente se convierten en momentos de recolección de información que permite reforzar, refrescar, cuestionar prácticas que atraviesan la docencia, la extensión y la investigación.

### **En el aula de la Universidad...**

El juego forma parte de las entrañas de la UNRC. De hecho, allá por 1971, cuando la UNRC abría sus puertas, la cancha de softbol recibía personas de distintos puntos del país. La entrada a la Universidad Pública del profesorado de Educación Física, oferta de formación docente que hasta entonces ofrecía el Instituto Superior de Ciencias, trajo consigo la pretensión de colocar la lupa sobre la corporalización de las prácticas. Por aquellos años, el deporte traspasaba con celeridad las fronteras internacionales, homogeneizando prácticas lúdicas regionales. Será a partir del cambio de planes de estudios de 1998, que juego comienza a ocupar el lugar de saber a ser enseñado en la formación docente, al ganar espacios curriculares en la formación regular de profesores de educación física e inicial.

Estos espacios curriculares se construyen con estudiantes que traen inquietudes e intereses diversos, pues más del sesenta por ciento de los estudiantes de educación física provienen de distintas localidades y ciudades territorialmente próximas al Gran Río Cuarto, muchas de ellas constituidas en destinos turísticos de Córdoba, La Pampa y San Luis. La diversidad presente en las aulas universitarias habilita la posibilidad de interactuar, compartir y proyectar propuestas pedagógicas innovadoras que escapan de la manera tradicional de enseñar y de aprender. Así, el aula universitaria de *Conocimiento y Juego*, y *Juego* se convierte en lugar de encuentro para aprender a enseñar a jugar de un modo lúdico, es decir, con la tranquilizadora sensación de que algo bueno va a pasar. Es precisamente el enseñar a jugar de un modo lúdico diferentes formas de juego, el dispositivo didáctico que se proyecta en los talleres de juego para ensayar su implementación en distintos lugares de la ciudad de Río Cuarto, con diversos grupos sociales. Y es que en todas las sociedades y en todos los tiempos el hombre ha jugado y a través del juego se ha probado a sí mismo, ha representado algo, se ha movido y “el movimiento se designa a sí mismo juego” (Huizinga, 2000, p. 243).

Aun cuando la enseñanza del juego en la formación docente de educación física y de nivel inicial de la UNRC no es pensado como patrimonio exclusivo de la infancia, sino como práctica presente en la vida cotidiana de la gente, habrá que reconocer que el juego se coloca como temática de interés social a partir de los avances en materia legal para la protección de los niños y niñas.

En los considerandos de la Convención de los Derechos del Niño, se puede advertir que la necesidad de proporcionarles una protección especial ha sido enunciada desde 1924 en distintos

documentos internacionales, en estatutos y escritos de organismos especializados y organizaciones internacionales que se interesan en el *bienestar* del niño.

El artículo 31 de dicha Convención reconoce “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”. De modo que, será a partir de 1989 cuando el juego comienza a ser dicho como un derecho de la infancia, derecho que los adultos tendrán que respetar, promover y propiciar.

La falta de momentos y lugares seguros para encontrarse con otros niños, la escasa disponibilidad horaria y predisposición de los adultos para jugar con ellos, para enseñarles a construir un barrilete, inventarse una nave espacial, jugar a la paleta, crear personajes y creer en ellos, ha deteriorado las oportunidades de la vida cotidiana para aprender a montar y sostener una situación lúdica, en la que todos se diviertan. Porque no todos los niños y niñas de hoy cuentan con la oportunidad de aprender a jugar con otros, y al mismo tiempo, los adultos ocupados por las responsabilidades laborales, van perdiendo la plasticidad para jugar, las jornadas de juego que este proyecto genera invitan a escapar a la idea de jugar para aprender. Por el contrario, la invitación implica un animarse a planificar, implementar y evaluar propuestas que alienten el montaje y sostenimiento de la diversión. En este sentido, nos proponemos multiplicar experiencias que enseñen a jugar. Es la intención de jugar, el querer tomarse lo que se hace y dice como si fuera un juego, lo que define el estar jugando, de modo que, restamos atención a lo que Pavía (2006) llama *la forma del juego* para colocar en el centro de la escena al *modo lúdico de jugar*.

La adopción de este posicionamiento respecto del juego en contextos educativos, demanda el trabajo sostenido de lectura de textos, elaboración de trabajos prácticos, preparación y participación de instancias corporales en el aula universitaria, durante el cursado de asignaturas dedicadas al tema.

De hecho, el proceso de apropiación de saberes realizado por los estudiantes de Educación Física y de Nivel Inicial que cursan las asignaturas Conocimiento y Juego, y Juego respectivamente, encuentra su expresión en la preparación y puesta en acto de al menos dos jornadas de juego, requisito incluido en los programas para la obtención de la regularidad. Para ello, los estudiantes cuentan con la guía y acompañamiento de los integrantes de las cátedras (docentes, adscriptos, ayudantes alumno) que además habilitan la vinculación interinstitucional con colegas insertos laboralmente en diferentes instituciones de la ciudad de Río Cuarto.

Así, en el aula universitaria, los estudiantes y docentes se abocan a la planificación, implementación y evaluación de jornadas de juego con diferentes grupos de personas (niños, niñas, adolescentes, adultos mayores que viven diferentes realidades sociales) que asisten con regularidad a un espacio (curso, taller, clase) de Educación Física donde el juego suele estar presente, ya sea sistema educativo formal (nivel inicial, escuela primaria, secundaria, articulación entre niveles), como también en instituciones para la tercera edad (PEAM, PAMI, Espacio Illia, Centro Municipal N°1) y organizaciones sociales.

Durante el cursado de los distintos espacios curriculares vinculados al proyecto (Conocimiento y Juego, Sociología de la Educación, Seminario Deportes de Conjunto del Profesorado de Educación Física, Juego del Profesorado de Nivel Inicial, Actividad Física y Sociedad, y Seminario de la Práctica Profesional de la Licenciatura en Educación Física), se van construyendo saberes que ayudan a pensar y planificar las intervenciones docente.

Durante el período de formación profesional, los estudiantes del Profesorado de Educación Física y del Profesorado de Educación Inicial construyen conocimientos teóricos y prácticos alrededor de prácticas lúdicas conocidas y vivenciadas en la vida cotidiana. Esta particularidad es distintiva,

pues a diferencia de otras carreras (en las cuales los estudiantes aprenden conceptos teóricos de la disciplina elegida que le permiten acceder con fundamento a la práctica concreta que implica el hacer profesional, práctica que generalmente no circula en el conocimiento público de la sociedad), aquí se redefinen saberes cotidianos. Lo que seduce al estudiante de esos otros campos puede ser el poder aplicar los conocimientos en la práctica profesional, acción que reconoce compleja y lejana.

El estudiante del Profesorado de Educación Física para aprender minuciosidades de la disciplina debe *reaprender prácticas corporales, como el juego*, que ya conoce, que ya ha vivenciado previamente en la vida cotidiana. Aprende sobre lo aprendido, pero desde otra perspectiva que le permite asignar a una práctica corporal, que ha practicado y hasta pudo haberla propuesto a otros, valor educativo que fundamenta su formación e intervención (Rivero, Picco, Gilletta y Centurión, 2008, p. 46).

## Organización de los Talleres... pan y queso... ¿a qué jugamos?

*“Los talleres sirvieron para poder tener otra experiencia y otro tipo de conocimiento con respecto a la exposición, explicación, modificaciones y aspectos a tener en cuenta a la hora de proponer juegos, ya que trabajamos en contextos diferentes, con personas distintas. Se pudo poner en práctica la teoría, pero muchas veces teníamos que aplicar variables o modificaciones”* (Francisco, estudiante universitario participante).

Al ser una de las primeras oportunidades para vivenciar el rol de docente y poner a prueba habilidades para proponer juegos, los estudiantes que participan en la planificación e implementación de los talleres, se encuentran frente a un verdadero desafío. Por esta razón, se conforma un equipo de trabajo abocado a guiar tanto la planificación como la implementación de los juegos.

Es importante reconocer que durante el cursado de la asignatura Conocimiento y Juego del Profesorado de Educación Física y la asignatura Juego del Profesorado de Educación Inicial los estudiantes van construyendo los saberes teóricos y prácticos necesarios para generar estas propuestas de juego que garanticen a los participantes el derecho a jugar para divertirse con otros. De modo que, la posibilidad de realizar las jornadas de juego resulta de un proceso de formación que se inicia a comienzos de año, en este caso de 2019 y recién para la segunda mitad del año los estudiantes están en condiciones de poner a prueba los conocimientos teóricos y destrezas especializadas estudiadas y ensayadas en el grupo de clases.

En función de las particularidades de cada institución cada grupo diseña una intervención particular, aunque siguiendo un formato organizativo común (actividades de inicio para generar clima de juego, estaciones rotativas con juegos cooperativos, tradicionales y/o populares, y actividades de cierre), y el objetivo de propiciar espacios de encuentro para la construcción colectiva de juegos (cooperativos, tradicionales, populares, expresivos) con la única intención de divertirse.

Los grupos de trabajo entregan anticipadamente las planificaciones previstas para las jornadas de juego a los docentes de la asignatura.

Para garantizar el desarrollo de las jornadas se tienen en cuenta algunos indicadores que permiten alcanzar los resultados esperados. Los indicadores son:

- Planificación adecuada a la realidad contextual de implementación. Flexibilidad de las planificaciones.

- Presencia de Información básica para una didáctica del juego y del jugar en la planificación, durante la implementación y en entrevistas.
- Formas de juego planificadas y propuestas por los estudiantes os universitarios, y en las expresiones de los jugadores durante las entrevistas.
- Expresiones de los participantes (tanto jugadores como propositores de juegos) durante las entrevistas.

Los resultados de la implementación de las jornadas de juego de 2019 fueron los siguientes:

- Generación y fortalecimiento de redes vinculantes entre las escuelas de nivel inicial, primarias, secundarias, Universidad Barrial, y la Universidad.
- Se posicionó al juego como práctica corporal de integración en la que se conjuga construcción colectiva, diversión y recreación.
- Los estudiantes universitarios reconocieron la importancia de reconocer el entorno socio cultural de los grupos para planificar e intervenir profesionalmente con propuestas de juego, y experimenten el rol de docentes en la proposición de talleres de juego.
- Los jugadores participaron de prácticas lúdicas expresivas, populares y deportivas con otros, en un clima de permiso y confianza favorecedor de buenas relaciones.

Durante el año 2019 nuestro equipo de trabajo llevó a cabo tres jornadas de juego de las que participaron estudiantes de nivel medio, niños y niñas que asisten a talleres de la Universidad Barrial, y niños y niñas de nivel inicial de distintos jardines de la ciudad de Río Cuarto, y los estudiantes de 2º año del Profesorado en Educación Física, de la asignatura Conocimiento y Juego, y de 1º año de del Profesorado de Educación Inicial de la asignatura Juego, universitarios organizadores que asumen el lugar de experto en juego y jugador experto.

### **Ideas Finales.....y colorín colorado los talleres han terminado...**

Con este proyecto se intentó ayudar a que los futuros profesores tomen consciencia y conozcan sobre la realidad social de las Instituciones en las que pueden ejercer su rol profesional. De este modo, en una sola propuesta pueden coexistir y solidarizarse tres intenciones, por un lado, la intención de reforzar y solidificar conocimientos construidos junto a los estudiantes para una efectiva intervención en el campo profesional (coherente con la actividad de docencia), por otro lado, la intención de intervenir concretamente en la realidad social para estimular el ejercicio de sus potencialidades y/o reducir problemáticas puntuales (relacionado a la actividad de extensión y vinculación), y también, puede coexistir la intención de utilizar esa propuesta como campo de registro que permita tomar conocimiento de la realidad, comprender la dinámica de los procesos sociales involucrados (propio de las actividades de investigación). La variedad de contextos en que los estudiantes ensayan proponer juegos y sostener el jugar por jugar, advierten la necesidad de asumir la responsabilidad de ser docente y hacen de este proyecto una experiencia enriquecedora.

### **Referencias bibliográficas**



- Convención sobre los Derechos del Niño. Adoptada y abierta a la firma y ratificación por la Asamblea General en su resolución 44/25, de 20 de noviembre de 1989. En UNICEF, 2014. La Convención sobre los Derechos y sus tres Protocolos Facultativos. UNICEF. Buenos Aires, Argentina.
- Estatuto de la Universidad Nacional de Río Cuarto.
- Huizinga, J. (2000). Introducción y Capítulo 1. En *Homo Ludens*. Madrid, España: Alianza Editorial.
- Pavía, V. (2006). El juego que aquí interesa. En Pavía, V. (Coord). *Jugar de un modolúdico. El juego desde la perspectiva del jugador*. Buenos Aires, Argentina: Edicial.
- Rivero, I. (2018). Dimensiones para pensar el juego como práctica saludable y derecho de la infancia. *Revista Infancia, Educación y Aprendizaje (IEYA)* 4(1), 203-229. Recuperado de: <http://revistas.uv.cl/index.php/IEYA/index>
- Rivero, I.; Picco, V.; Gilleta, V. y Centurión, S. (2008). Proponer jugar en escuelas urbano marginales. En Riccotto, A. (Comp). *Cuadernos de campo. Experiencias de extensión universitaria. 2006-2007*. (pp. 44-49). Río Cuarto, Argentina: UNRC.

## Anexo

