

MULTIVERSO LÚDICO. UNA PROPUESTA PARA EL PARA EL ABORDAJE DE LA EDUCACIÓN SEXUAL INTEGRAL, ATRAVESADA POR EL JUEGO DRAMÁTICO

Katherine Lumovich¹
María Victoria Rodríguez²
Micaela Yasmin Milagros San Martín³
Natali Pérez⁴
Juan Pablo Rojas⁵

Resumen:

El siguiente trabajo desarrolla la experiencia de integrantes de un proyecto de extensión universitaria realizado durante el año 2023 en la ciudad de Tandil. El proyecto se denominó: “Multiverso lúdico. Una vinculación entre el proyecto Momento lúdico y el Programa Barriadas”.

El equipo responsable del proyecto describe la experiencia desarrollada en dos espacios socio-comunitarios de la ciudad de Tandil. En ella, se propone una dinámica vivencial que aborda el Juego Dramático para el tratamiento transversal de los ejes previstos en la Ley de Educación Sexual Integral N° 26.150/06 (Ley ESI).

Palabras claves: proyecto, extensión universitaria, ESI, juego.

Abstract:

The following article elaborates on the experience of members of a university extension project carried out in 2023 in the city of Tandil. The project was titled: "Ludic Multiverse: A Connection between the Ludic Moment Project and the Barriadas Program." The project director, co-director, along with the theater coordinators, describe their experiences developed in two socio-community spaces in the city of Tandil. It proposes an experiential

¹ Lumovich Katherine Estudiante del Profesorado de Teatro. Facultad de Arte UNICEN. Integrante del Proyecto Multiverso lúdico. Una vinculación entre el proyecto Momento lúdico y el Programa Barriadas. Tandil. Bs. As. Argentina. kathyllumovich@hotmail.com

² María Victoria Rodríguez. Licenciada en Teatro, docente. Facultad de Arte UNICEN. Directora del Proyecto Multiverso lúdico. Una vinculación entre el proyecto Momento lúdico y el Programa Barriadas. Tandil. Bs. As. Argentina. vickyrodri27@gmail.com

³ Micaela Yazmin Milagros San Martín. Profesora en Juegos Dramáticos. Estudiante del Profesorado de Teatro. Facultad de Arte UNICEN. Integrante del Proyecto Multiverso lúdico. Una vinculación entre el proyecto Momento lúdico y el Programa Barriadas. Tandil. Bs. As. Argentina. micaelasanmartin@gmail.com

⁴ Natali Pérez. Psicóloga Social, Nodocente de la Secretaría de Extensión de Rectorado del equipo de Prácticas Socio Educativas. Co- Directora del Proyecto Multiverso lúdico. Una vinculación entre el proyecto Momento lúdico y el Programa Barriadas. Tandil. Bs. As. Argentina. nataliperez23@gmail.com

⁵ Juan Pablo Rojas. Profesor de Teatro. Facultad de Arte UNICEN. Fue parte del Proyecto Multiverso lúdico. Una vinculación entre el proyecto Momento lúdico y el Programa Barriadas. Tandil. Bs. As. Argentina. juan.pablo003311@gmail.com

dynamic that addresses Dramatic Play to integrally treat the key points outlined in the Comprehensive Sexual Education Law.

Key words

project, university extensión, CSE, dramatic play.

El Proyecto de extensión:

El proyecto⁶ de extensión denominado “Multiverso lúdico. Una vinculación entre el proyecto Momento lúdico y el Programa Barriadas”, perteneciente a la Facultad de Arte, fue elaborado y aprobado por la 8va convocatoria de proyectos de extensión de la UNCPBA. Consistió en una serie de encuentros destinados a niños y niñas donde se abordaron temáticas de Educación Sexual Integral (ESI) a través de juegos lúdico- teatrales. Fue realizado durante 2023, en los dos espacios previstos de Organizaciones de la comunidad: el Centro de Referencia "Rucahue" ubicado en el barrio Villa Italia Norte y la Biblioteca Popular "Tan'il" en el barrio Maggiori, ambas de la ciudad de Tandil.

A pocos meses de comenzar con el desarrollo del proyecto, el Programa Barriadas⁷ fue dado de baja por autoridades de la UNCPBA, por lo que todo el soporte que implicaba y desde el cual se pensó la articulación con las comunidades se puso en riesgo la posibilidad de realización del mismo. Sin embargo, dado que dicho Programa contaba con 20 años de trayectoria, quienes integraban el programa pudieron realizar la articulación para llevarlo a cabo. Esto también tuvo relación con que se había asumido tal compromiso previamente con los destinatarios y la comunidad de la cual forman parte, por lo cual se consideró junto con la docente a cargo del proyecto Momento Lúdico⁸ y el equipo de la propuesta, que era importante hacer las adaptaciones necesarias para poder llevarlo adelante. En esta etapa preparatoria se realizaron reuniones de planificación entre integrantes de los equipos implicados en el desarrollo del Proyecto, se realizaron visitas a las Organizaciones para planificar y conocer a sus miembros y los espacios físicos sobre los que se realizaron los encuentros; también se realizaron reuniones con los grupos de estudiantes que participaron de la experiencia.

Durante la planificación de actividades y en la coordinación del proyecto de extensión específicamente, se trabajó sobre juegos dramáticos, abordando de manera transversal los contenidos propuestos por la Ley ESI (Educación Sexual Integral): cuidar el cuerpo y la salud, valorar la afectividad, garantizar la equidad de género, respetar la diversidad y ejercer los derechos.

⁶ Proyecto Multiverso lúdico. Una vinculación entre el proyecto Momento lúdico y el Programa Barriadas. Perteneció a la 8va convocatoria de proyectos de extensión de la UNICEN del año 2023 en la ciudad de Tandil. El Programa Barriadas y el Proyecto Momento Lúdico comienzan a vincularse en el marco de actividades de extensión promovidas por la Secretaría de Extensión de la U.N.C.P.B.A en 2022 en dicha interacción, habiendo reconocido puntos de encuentro en relación a las experiencias y trayectorias, se plantearon potenciar las coincidencias para realizar un trabajo conjunto que aporte a las comunidades barriales de la ciudad de Tandil con las que articula el Programa.

⁷ Barriadas fue un Programa Institucional de Rectorado que funcionó desde 2003 a 2023. Buscaba consolidar un modelo de universidad comprometida socialmente, preocupada por mejorar la calidad de vida de los sectores más vulnerables, mediante el trabajo articulado con organizaciones de distintos barrios de Tandil y Ma. Ignacia Vela. Los proyectos fueron llevados a cabo por un equipo de trabajo de la universidad y la colaboración de voluntarios pertenecientes a instituciones de Educación Superior y de la comunidad.

⁸ La Facultad de Arte, a través de la Cátedra Procesos del Juego y Creación Dramática (Profesorado de Teatro) y en vinculación con la Secretaría de Extensión, ofrece a la comunidad de educadores, coordinadores, docentes, una capacitación con formato taller denominado "Momento Lúdico". Este taller propone un espacio de reflexión y discusión mediante el

abordaje de juegos lúdico-teatrales atravesados con temáticas de Educación Sexual Integral en su generalidad y de la perspectiva de género en particular. Momento lúdico se crea en el año 2020, durante el año 2021 se realizó por primera vez, continuando hasta la actualidad.

La serie de encuentros propuestos se llevaron adelante con dos grupos de niños que frecuentaban semanalmente las organizaciones copartícipes. En cada uno de los espacios se realizaron dos encuentros lúdico- teatrales con contenidos de ESI, mientras que el tercer y último encuentro fue realizado de manera conjunta. Los dos grupos tenían características y trayectorias educativas y sociales diferentes, por lo que cada encuentro estuvo preparado de acuerdo a sus particularidades. En el último encuentro donde se reunieron ambos grupos, se buscó integrar las particularidades de cada uno para trabajar emergentes originados en el proceso grupal a través del juego.



Parte de los integrantes del proyecto Multiverso Lúdico. Una vinculación entre el proyecto Momento Lúdico y el Programa Barriadas. Último encuentro realizado en el espacio Rucahue. Año 2023.

El juego dramático:

En el marco del proyecto definimos al juego dramático como aquella actividad lúdica en que las infancias se sumergen junto con el o la coordinación en la representación de diversas situaciones que conforman una historia. En el juego dramático la acción tiene un lugar protagónico, en todo momento es parte del juego, no hay separación con el espectador, todos participan en la elaboración colectivamente. Así mismo, quien asume el rol de coordinación, se ocupa de ir guiando la propuesta, teniendo en cuenta la posibilidad de integrar aquellas sugerencias de las y los niños y niñas participantes, entendiendo que: *“La dramatización no supone ausencia total del adulto que se comporta como monitor, inspirador y hasta compañero. Supone, eso sí, que el adulto sea honrado y serio, auténtico educador y respetuoso con la libertad del niño dentro de los cauces prefijados”* (Cervera, J. 2003.pp.11). El adulto-coordinador utiliza diferentes estímulos, desde lo lingüístico, lo rítmico-musical, la expresión corporal, entre otros, no solo para expandir las posibilidades expresivas de los niños y niñas, sino también como excusa para desarrollar los valores fundamentales del juego colectivo así como la recuperación de las propuestas individuales de cada uno. Los niños y las niñas cumplen un rol protagónico en el juego dramático, en el que sus propuestas son admitidas y funcionan como claves para su desarrollo motriz, cognitivo, lingüístico, social, emocional, cultural, entre otros. Esto propicia la confianza en sí mismos, el respeto por las propias ideas y la seguridad para poder ponerlas en común frente al grupo.

¿Cómo abordar la ESI en el Juego dramático?

Como ya fue mencionado, en el año 2006 se sancionó la Ley 26.150 de Educación Sexual Integral, la cual plantea el derecho a recibir Educación Sexual Integral en los establecimientos educativos públicos, de gestión estatal y privada. Como ley de alcance nacional, sus objetivos se resumen en reconocer la existencia de una perspectiva de género, respetar la diversidad, valorar la afectividad, ejercer los derechos sexuales y reproductivos y (no) reproductivos, y fomentar el cuidado del cuerpo y la salud integral.

Es por esto por lo que el bordaje de contenidos de la ESI desde una mirada integral para cada grupo etario es, sin dudas, la mejor manera a través de propuestas de carácter lúdico, ya que el juego es la primera actividad espontánea por la cual se vinculan las infancias. Teniendo en cuenta como se trabajó en el proyecto de extensión, la perspectiva de abordaje de la extensión crítica, es de suma importancia el reconocimiento del territorio, de la población que allí se encuentra y la conformación de un equipo de trabajo comprometido dispuesto a la escucha, a compartir y construir saberes territorializados y en sintonía.

Las reuniones que se realizaron para la planificación entre integrantes de los equipos implicados en el desarrollo del Proyecto, incluyeron visitas a las organizaciones de los barrios para dialogar y planificar, conocer a sus miembros y reconocer los espacios físicos donde se realizaron los encuentros; también se realizaron reuniones con los grupos de estudiantes que participaron de las experiencias.

Los juegos dramáticos que se propusieron para cada espacio fueron diseñados especialmente para cada uno de ellos, para atender a sus particularidades: por lo tanto, en los dos primeros encuentros que se realizaron, por un lado en Tanl'íl que cuenta con un espacio cálido y pequeño, la propuesta de trabajo incluyó objetos, y el trabajo de dramatización con roles, desde el lugar, dando espacio al momento de cada integrante y donde podían aportar de su propia historia. El rol activo de referentes de la biblioteca aportó a que todos se dispongan a participar sumando a esa historia y haciéndola parte de la creación colectiva. En Rucahue preponderó el cuerpo activo, presente de manera constante en la creación de historias, por las características del grupo que mostraba interés en interactuar y participar. Dicho espacio es amplio y con presencia frecuente de personal del lugar para la entrega de alimentos a las y los vecinos. Las cajas fueron objetos preciados que habitaban el espacio formaron parte de un castillo, muro, entre otras posibilidades de usa escenográfico. En ambos espacios las creaciones fueron el resultado de sus propias historias, de sus gustos o sus deseos de jugar diferentes roles.

Dentro de este juego colectivo, los niños y niñas trabajaron en equipo, reconociendo y construyendo valoración por lo colectivo, lo colaborativo, el respeto a las diferentes voces y el compañerismo. A su vez, fueron convocados a implicarse en el terreno de la representación sujeta al juego y a la improvisación, dando lugar a la expresividad, a la imaginación y a la creatividad que cada niño o niña tenga como impronta personal y subjetiva.

Durante el último encuentro realizado en Rucahue, la totalidad de participantes de las organizaciones en el proyecto, materializaron en producciones de juego dramático el abordaje de la ESI, atravesadas por lo lúdico y por la reflexión compartida de saberes nuevos. Estos fueron construidos en y desde la experiencia situada, desde las problemáticas de los territorios propios y de sus nuevos y anteriores saberes y vivencias que, cuando son compartidas, pasan a ser parte del territorio de saberes colectivos.

Bibliografía

Cahn Lucas, Lucas Mar, Cortelletti Florencia y Valeriano Cecilia (2020). “ESI educación social integral: guía básica para trabajar en la escuela y en la familia”. Colección: Educación que ladra. Siglo XXI editores.

Dieguez Alicia, Sanchez Norberto. (2021) “ESI para jóvenes”. Una construcción compartida. Buenos Aires, Argentina. Ed: Colihue.}

La Ley N° 26150/06. Disponible en

<https://www.argentina.gob.ar/normativa/nacional/121222/texto>

Tomassino, H., & Agustin, C. (2016). Avances y retrocesos de la extensión crítica en la Universidad de la República de Uruguay. Masquedós - Revista De Extensión Universitaria, 1(1), 14. Recuperado a partir de

<https://ojs.extension.unicen.edu.ar/index.php/masquedos/article/view/3>