

TALLER MOMENTO LÚDICO

HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS PARA ESI Y PERSPECTIVA DE GÉNERO

María Victoria Rodríguez (UNICEN) | vickyrodriz7@gmail.com

RESUMEN

En esta ponencia se comparten las experiencias del taller Momento Lúdico, un espacio de reflexión dirigido a educadores, estudiantes y otros actores sociales comprometidos con la necesidad de ampliar conocimientos y reflexionar críticamente sobre la educación sexual integral (ESI). El taller se originó en 2020 en el marco de la cátedra Proceso del Juego y Creación dramática de Facultad de Arte (UNICEN), y desde entonces se ofrece a la comunidad a través de la Secretaría de Extensión. Su objetivo es reconocer y analizar los modos en que los juegos y el jugar teatral inciden en la construcción de las perspectivas de género y diversidades, a fin de propiciar en los participantes una resignificación de sus aprendizajes. En la presentación se exponen los lineamientos básicos del taller, la dinámica de trabajo que proponen los coordinadores y los fundamentos para el abordaje de la ESI y la perspectiva de género mediante herramientas lúdico-teatrales.

PALABRAS CLAVE

educación; juego; ESI, género

TALLER MOMENTO LÚDICO. HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS PARA ESI Y PERSPECTIVA DE GÉNERO

«En todos los casos, en todas las luchas, está siempre presente la necesidad de dar comienzo a una profunda y revolucionada manera de mirar la educación y la socialización, que nos permita pensar desde una perspectiva mucho más abierta, más inclusiva, nuestra historia y la de las nuevas generaciones.»

Cecilia Merchan & Nadia Fink (2016)

El taller Momento Lúdico es una actividad de extensión que hemos venido desarrollando dos docentes de la cátedra Proceso del Juego y Creación dramática de las carreras de Profesorado y Licenciatura en Teatro de la Facultad de Arte de la UNICEN, sede Tandil. Se trata de un taller intensivo en el que, a través de herramientas lúdico-teatrales, se abordan temáticas propias de la Educación Sexual Integral (ESI), en general, y la perspectiva de género, en particular. Es un espacio abierto en el que participan –a propuesta de la facultad o a demanda de diversas instituciones– educadores, estudiantes y otros actores sociales comprometidos con la necesidad de ampliar conocimientos y reflexionar críticamente sobre los mencionados temas.

La propuesta inicial se originó en 2020, en productivos diálogos con los estudiantes que realizaban la cursada virtual de la materia Proceso del Juego y Creación dramática. En ese contexto, tanto alumnos como docentes destacaron la necesidad e importancia de hacer, jugar e interactuar con otros durante el aislamiento social obligatorio. Surgió entonces la idea de realizar un taller lúdico-vivencial y el eje temático, la ESI, se eligió en virtud de la trayectoria previa y el perfil profesional de los docentes involucrados. Una vez elaborada la primera versión del proyecto, se procuraron y obtuvieron los avales institucionales correspondientes: del Departamento de Educación artística (que agrupa las cátedras relacionadas con la teoría y práctica de la educación artística y la formación de formadores), del Consejo de carrera, de la Secretaría de Extensión y del Consejo Académico de la Facultad de Arte. A partir de esa circulación institucional y los avales obtenidos, la idea inicial se transformó en un proyecto de extensión que se ha sostenido desde el año 2020 hasta el presente. La responsabilidad académica del mismo recae en los auxiliares de cátedra a cargo de la actividad, mientras las tareas de difusión, inscripción y acreditación son realizadas por la Secretaría de Extensión de la Facultad¹.

Si bien el taller se creó en el año 2020, se puso en marcha por primera vez en el año 2021, con modalidad virtual. En adelante se fueron adecuando las actividades hasta alcanzar la modalidad híbrida y, más tarde, la presencial. Esta evolución en la forma de trabajo significó un gran cambio en virtud de la importancia que tiene jugar con otros *en presencia*.

¹ Cabe destacar que, más allá del valor que tiene como actividad de cátedra, el taller constituye un aporte de la Facultad de Arte a la demanda institucional de capacitaciones y trayectos formativos vinculados a la ESI, la perspectiva de género, la ley Micaela, entre otros temas vinculados con el cuidado del cuerpo y la salud, la valoración de la afectividad, la equidad de género, el respeto por la diversidad y los derechos. En efecto, a las capacitaciones ya existentes (por ejemplo, las clases virtuales asincrónicas que se dictan desde la Secretaría Académica de la UNICEN a través de su plataforma UNIPEDIA), el espacio Momento Lúdico sumó la especificidad teatral y la posibilidad del juego presencial.

EL ABORDAJE DEL JUEGO Y LA ESI EN EL TALLER MOMENTO LÚDICO

¿Por qué el juego?

En el juego se aprende y se expresa, se habilita un espacio donde «El juego es un instrumento dinámico, integrador del grupo, canalizador de conflictos y sentimientos, estímulo para los sentidos y la imaginación, medio para el desarrollo de aspectos de entrenamiento expresivo de la voz, el cuerpo en el espacio, el gesto, la palabra y los procesos perceptivos y emotivos» (Trozzo & Sanpedro, 2003, p. 7). Dentro de los conceptos antes mencionados, por Ester Trozzo y Luis Sanpedro que trabajan en la enseñanza del teatro y específicamente analizan el juego como propuesta didáctica en sus prácticas, podemos ver que hablan respecto a contenidos meramente teatrales como lo son: el entrenamiento de la voz, el cuerpo, el gesto, entre otros. Por otra parte, es necesario para lograr que un juego sea integrador grupal, que sea canalizador de conflictos, que aborde sentimientos, contar con otras herramientas. Es inevitable pensar que lo afectivo, lo identitario, el respeto, nos estamos refiriendo a la ESI.

¿Por qué consideramos que la ESI debe ser incorporada de manera transversal en nuestras prácticas?

En los últimos años, en la Argentina se ha dado la producción y circulación tanto de epistemologías como de diversas legislaciones dirigidas a desnaturalizar y volver críticas las relaciones de género. 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. La ley garantiza, además, el derecho de cada estudiante a recibirla y la obligación docente de contemplarla en sus planes. De ese modo, se han impulsado programas necesarios y eficaces para dismantelar los estereotipos y prejuicios vinculados con los roles de género (Radi & Pagani, 2021). 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.

Por tanto, la Facultad de Arte (UNICEN) promueve espacios de reflexión y aprendizaje sobre el tema. Para ello ha designado a docentes con una formación profesional que tiende a la interdisciplina, en tanto asumen la coordinación a partir de sus saberes y experiencias en tres ejes: docencia en teatro, juego como herramienta pedagógica y perspectiva de género y disidencias. Esa base formativa interdisciplinar de los coordinadores facilita el trabajo de formación de formadores, quienes suelen ser los destinatarios más frecuentes de los talleres. De aquellos se espera que analicen críticamente lo aprendido en el taller y sean capaces de enriquecer sus propuestas docentes tanto en tanto en espacios áulicos como en otros ámbitos profesionales.

¿Por qué abordar la ESI mediante el juego?

El taller se desarrolla mediante juegos, actividades lúdicas y teatrales. Cuando nos referimos al juego creemos en primera instancia que hay que saber si se quiere jugar o no. Luego, en una segunda instancia, procurar que el juego sea placentero y contribuir a la construcción de un

ambiente propicio para aprender jugando. Esta función del juego es destacada por Solano Navarro (2007), quien afirma que «un uso educativo del Juego favorece el desarrollo integral del sujeto, ya que la capacidad lúdica se desarrolla articulando estructuras psicológicas globales, no solo cognitivas, sino afectivas y emocionales, con las experiencias sociales y que cada uno tiene» (p.163).

En este contexto, el taller Momento Lúdico es un espacio de problematización donde confluyen los intereses nombrados a partir de la Ley ESI. A través de las actividades que se realizan, y sobre el final en el debate reflexivo se plantean problemáticas relacionadas a la afectividad, la identidad, la perspectiva de género, variando los temas de acuerdo a lo que emerge ese día, pero siempre son en relación a la ESI. En muchos casos han mencionado los participantes del taller en la instancia del debate reflexivo determinadas acciones con los alumnos en escuelas como actitudes de falta de respeto a trabajar, algunos comentan cuestiones personales de cómo se ven ante el resto, aparecen cuestiones de la identidad, como cuál es la forma en la que quieren ser nombrados ante el resto y explicando sus por qué. La finalidad consiste en que en la medida que tengan la necesidad de transmitir lo que les genera hacer las actividades y el tratamiento de las temáticas, puedan contarlo con libertad.

¿Cómo es abordado el juego a lo largo del taller?

Abordamos el taller con una mirada respecto al juego como generador de aprendizajes significativos. El jugar de ese modo predispone diferente a quienes son convocados, permitiéndoles la posibilidad de accionar libremente y de manera placentera. Trabajamos lo identitario a través de actividades donde puedan expresar quiénes son, cómo se identifican y a que aspiran. Consideramos que al hacer preguntas poco habituales, se establece una conexión diferente a lo que se está acostumbrado en la cotidianidad y de esa manera se acompaña, se fomenta y se cuestionan temáticas que aborda la ESI.

Otro de los puntos que se tienen en cuenta para abordar el juego, es la actitud lúdica, los juegos tienen otro sentido y la energía se transmite diferente de esa forma. Daniel Calmens (2022) en el prólogo del libro pasaporte a la lúdica de Gabriel Garzón (2022) menciona un decálogo de pasaporte a la lúdica y lo primero que define es que: es un estado, un estar estando, un estar buscando. Entre un juego y una actividad lúdica hay diferencias, pero siempre se trata de un hacer, un buscar y un seguir, no es estático.

DINÁMICA DEL TALLER

Los coordinadores del taller consideran que la manera de abordar el taller debe ser inclusiva y habilitar la posibilidad de jugar siempre que los participantes quieran (de lo contrario, pueden mirar lo que otros hacen). Es importante que los talleristas logren problematizar lo que va sucediendo respecto a los contenidos y sus sentires, como así también incorporarlo en sus prácticas para que esa transmisión continúe y fluya naturalmente.

Desde el inicio y a lo largo del taller se menciona la importancia de que las diferencias nos hacen únicos y auténticos, el entenderlo como algo positivo, marca un sello identitario de cada uno. Por otra parte, Momento lúdico fomenta el trabajo en equipo, el valor de cada opinión y

luego establecer acuerdos. En palabras de Scarafia (2019), «en la diversidad existe la riqueza de sabernos que todos somos personas únicas y valiosas» (p. 7).

El taller tiene una duración de tres horas y considera un cupo máximo de 16 personas. Cuenta con un intervalo de 15 minutos que no sólo se propone como recreo sino, fundamentalmente, como una interrupción momentánea que puede propiciar la reflexión sobre lo abordado hasta el momento del corte. De hecho, la pausa se establece según el tipo de actividades que se están desarrollando. El trabajo se realiza con grupos pequeños y modalidad intensiva para procurar que los participantes puedan contar, jugar y hacer a sus tiempos. Por otra parte, la dinámica de trabajo con grupos poco numerosos permite trabajar con más profundidad cada una de las actividades. Éstas son pensadas para generar un clima de confianza y promover el reconocimiento de enfoques sobre ESI y género en las propuestas lúdicas de manera activa. Lo central es poner en práctica los conceptos y cuestionarlos. Así, al finalizar el taller se realiza una ronda de debate en torno a lo que se vivenció durante el encuentro y se hace hincapié en conceptos como: el juego teatral, la afectividad y la perspectiva de género.

En estas jornadas de tres horas se desarrollan propuestas lúdicas para reconocer y analizar los modos en que los juegos y el jugar inciden en la construcción de las perspectivas y diversidades. En el juego teatral es donde aparecen los roles sociales, las representaciones y donde se pueden actuar situaciones puntuales que remiten a la vida cotidiana, a lo personal, lo laboral, entre otras; y donde se puede trabajar la ESI planteando el respeto, la diversidad, el derecho, la afectividad y la salud. Los coordinadores del taller organizan la realización de las representaciones en la etapa final de cada encuentro. De ese modo, se aseguran que los participantes transiten previamente por otros juegos o actividades y hayan adquirido la suficiente confianza. Las actividades previas pueden consistir, por ejemplo, en: juegos de roles (con y sin pautas), donde aparecen estereotipos o incomodidades por tener que romper con estructuras ya pautadas de antemano; juegos de canciones tradicionales o populares donde se pone la mirada en la importancia de decidir y escuchar lo que luego se promueve. En suma, el juego teatral habilita el tránsito por situaciones que ponen de manifiesto la necesidad de repensar las prácticas y abordar la ESI y la perspectiva de género de manera transversal.

El taller consta de 3 etapas:

La primera etapa: los coordinadores del taller comentan la forma en la que se va a trabajar. Mediante una breve presentación donde se explica que se trabajará en actividades que se realizarán de manera lúdica, donde se verán implicados por el hacer, donde cada uno decidirá que quiere o no hacer de todo lo que se propone y donde el hecho de estar en ese espacio, de compartir experiencias, ya es valioso.

Serán guiados por los coordinadores, que se dejen llevar por el momento y que habrá un intervalo donde podrán tomar una infusión, ir al baño quien lo necesite, para luego retomar. En esa etapa también se les menciona que la manera en que se aborda la ESI se dará de manera transversal y que puede que lo noten al instante o al final de las reflexiones, que vimos y como lo vimos.

La segunda etapa: es la realización de las actividades. Las actividades no son siempre las mismas, hay distintas versiones de momento lúdico, hasta el momento son III, corresponden a cada año: 2021, 2022 y 2023. La forma de trabajar es igual refiriéndonos al contenido que se da y la finalidad con la cual se realiza, lo que cambia son las actividades entre una versión y otra, mismo

enfoque distinta manera de abordarlo e incorporando nuevas herramientas actuales. Las actividades que se realizan tienen contenidos de teatro y ESI, quienes coordinan cuidan que la exposición sea paulatina, atendiendo a que probablemente no todos tuvieron teatro previamente o han realizado juegos lúdicos de esa índole.

Actividad de presentación

A continuación, se describe algunas actividades de la segunda etapa de uno de los encuentros:

Actividad de presentación: mientras un coordinador se encuentra en el ingreso explicando que anoten en la pizarra, el otro se encuentra dentro del aula esperando los ingresos, que acomoden sus pertenencias por el espacio donde lo deseen y que vayan formando una ronda luego.

Los participantes al ingresar al aula completaron en una pizarra su nombre o sobrenombre y un dibujo que los representa o identifica. Cuando comienza la primera actividad todos se encuentran en ronda, se acerca esa pizarra y de manera aleatoria cada uno debe contar quien es y con que se identifica sumando su voz, ampliando eso que hizo en la pizarra.

Dos ejemplos de actividades de desarrollo

Una primera actividad consiste en posicionar a los participantes en ronda, uno de los coordinadores corre la pizarra y los invita a sentarse. Los coordinadores tendrán cartas en una bandeja grande para repartir. Las cartas se llaman: *Todo sobre mí*. La actividad consiste en que dé a uno por vez y nuevamente en forma aleatoria tomarán una carta. Hay de tres tipos de colores: rojo, violeta y verde. Detrás de la imagen de color que dice *Todo sobre mí* hay una pregunta o una afirmación y 3 opciones. Por ejemplo: si me hacen un regalo que no me gusta: a) me lo quedo sin decir nada. B) agradezco, pero digo que no me gusta. C) lo intento cambiar. Leerán en voz alta cuando lo sientan, lo que les tocó, luego deben decir la opción que eligen y si quieren pueden contar por qué. Las preguntas o afirmaciones son diversas, tratan temas personales, de perspectiva de género y solo pueden elegir una opción. Deberán cuidar la escucha entre los participantes.

Luego, cada grupo debe ubicarse en una parte del salón y se les entrega una tarjeta que previamente fue elegida por los coordinadores antes del encuentro y la tarjeta es de *Todo sobre mí*. A cada grupo se le propone que lean la tarjeta y que esta vez decidan en grupo que responderían, anteriormente de manera individual uno tomó una decisión solo, ahora la idea es llegar a un acuerdo en grupo. Una vez que lo definan tendrán que recrear esa historia, actuando, escribiendo un poema o de alguna otra manera artística para mostrar luego al resto. A cada grupo se les destina un tiempo, los coordinadores van pasando por los grupos y guiando.

Luego de mostrar todo se hace el intervalo y después se continúa con actividades. Es importante destacar que el intervalo cumple la función de hacer un corte por el tipo de actividades que se realizan, no por cuestiones de tiempo.

Finalmente, en los mismos grupos que estuvieron antes tendrán que crear una canción que será un himno. Deben incluir 3 palabras que sacarán azarosamente de un recipiente, pueden sumar algunas de las palabras que les resonaron de actividades anteriores. Lo que van a crear es el himno de cada grupo. Algunas de las palabras del recipiente son: empatía, diversidad, corresponsabilidad, desigualdad, etc. Al finalizar todos mostraran su himno.

Actividad de Cierre

Esto concluye en un debate final reflexivo, al inicio los coordinadores cuentan las actividades con qué fin se realizaron, por ejemplo: se trabajó la identidad, lo afectivo, la dramatización con temas específicos de la ESI, se hablará de temas como que a veces tenemos que elegir por una sola opción, que hay decisiones que se toman en grupo, pensar que música seleccionamos cuando la incorporamos a las actividades, entre otras cosas. Es un debate por que los coordinadores van guiando y contando, pero escuchan, suman voces de lo que quieran decir de lo que se vivió a la largo de la jornada, se reflexiona sobre temas específicos que a veces surgen.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Calmels, D. (2018). *El juego corporal*, Buenos Aires, Paidós.

Garzon, G. (2022). *Pasaporte a la Lúdica*. Editorial: Espiritu Guerrero.

Scarafia, D. (2019). *ESI educación sexual integral*. Loma de Zamora, Buenos Aires, Argentina. Editorial sudestada.

Trozzo, E y Sampedro, L. (2003). *Propuestas didácticas para la enseñanza del teatro en los diez años de escolaridad obligatoria*. Instituto Nacional del Teatro.

Merchán Cecilia y Fink Nadia (compiladoras) (2016). *Ni una menos desde los primeros años: educación en géneros para infancias más libres*. Buenos Aires: Las. Juanas Editoras, 185 páginas.