

**Nueve saltos en una investigación narrativa: Autobiografías lúdicas en la Juegoteca "La Otra Esquina" de Mar del Plata**

**Nine Jumps in a Narrative Investigation: Playful Autobiographies at the "La Otra Esquina" Play Library in Mar del Plata**

María Laura Galasse<sup>1</sup>

**ARK CAICYT:** <https://id.caicyt.gov.ar/ark:/s24226459/te4mqna7j>

**Resumen**

El tema que seleccioné para este trabajo de investigación, surgió a partir a mi experiencia de más de veinte años de trabajo en el área del juego y el jugar, con niñas/os, jóvenes y adultos de todas las edades y de distintas clases sociales, ya que siempre me llamó la atención la poca o nula predisposición para jugar y jugarse, para comprometerse y poner el cuerpo de la mayoría de los adultos que están en contacto con la infancia. La construcción subjetiva de los/las niños/niñas está en relación directa con las opciones de apropiarse del mundo que los rodea, y de las distintas posibilidades de experimentarlo que estén a su alcance. Estás, en el mundo globalizado e inseguro que nos toca vivir, están en relación directa con la habilitación (o no) que los adultos les otorgamos a las niñeces. Las conclusiones de hoy son el punto de partida de nuevos desafíos, de nuevas preguntas... y ahí vamos, otra vez en búsqueda del cielo.

**Palabras clave:** Autobiografía; Educación; Investigación Narrativa; Juego.

**Abstract**

The topic I selected for this research work arose from my experience of more than twenty years of work in the area of play and playing, with girls/boys, young people and adults of all ages and from different social classes, since I have always been struck by the little or no predisposition to play and be playful, to commit and put the body of most adults who are in contact with childhood. The subjective construction of children is directly related to the options of appropriating the world around them, and the different possibilities of experiencing it that are within their reach. These, in the globalized and insecure world we live in, are directly related to the enablement (or not) that adults grant to childhoods. Today's conclusions are the starting point for new challenges, new questions... and there we go, again in search of the sky.

**Keywords:** Autobiography; Education; Narrative Research; Play.

---

<sup>1</sup> Licenciada en Ciencias de la Educación y Profesora Nacional de Educación Física. Ludotecaria e investigadora del Juego y el Jugar, Creadora y directora de la ONG Derecho a Jugar, generadora de la Ordenanza Municipal que decreta el Día del Derecho a Jugar en Mar del Plata. Correo electrónico: [mlauragalasse@gmail.com](mailto:mlauragalasse@gmail.com)

## **Introducción: ¿Somos lo que hemos jugado?**

Como “El hombre ilustrado” de Ray Bradbury, cada uno de nosotros contiene en sí mismo todas y cada una de las historias que han moldeado nuestra vida. Narrativas distintas que nos han dado forma, imágenes superpuestas y policromáticas que nos colocan en un presente particular. Desde esta matriz geocultural, desde este presente biográfico, es que cada uno actúa, consciente o inconscientemente en su relación con el mundo (Yedaide, 2016). En este sentido, lo que hemos jugado, poco o mucho, en grandes espacios o en pequeños tableros, desafiando gravedades o distintas realidades, nos ha marcado, nos ha estructurado y al respecto hago propias las palabras del ideario que sustenta el proyecto de la Juegoteca cuando propone que “el ser humano juega, y es en esa práctica que adquiere sentido (en tanto rumbo y afecto) y se va subjetivando en un proceso de formación”.

Narrar mi experiencia en la Juegoteca tiene, como dice Contreras, “algo de inasible, de impronunciable, de incapacidad para expresar los matices, o los efectos íntimos con que fue vivida” (Contreras, 2009). Se puede contar algo de los procesos que se dieron, a qué jugamos, con quién, pero como dice el autor, a veces las palabras son insuficientes para transmitir miradas, sentires, abrazos, expresiones, risas asomadas en los rabillos de los ojos de adultos/madres/abuelas/padres que se animaron a tirarse al piso o simplemente observaron a la niñez disfrutando su tiempo de juego. A la vez, ¿cómo se transmite lo que sucede en el interior de cada niño que juega? A la juegoteca se acercan niñeces muchas veces vulneradas en sus derechos más esenciales, por lo que el espacio/tiempo de juego adquiere una importancia mayor. Scheines una de las primeras especialistas de nuestro país en la temática del juego nos dice que los espacios en donde el jugar transcurre se transforman, por un rato, “en el lugar de los ensayos y los conjuros, un ámbito simbólico y mágico a la vez, donde expresar y dominar los propios fantasmas y pesares”(Scheines, 1998). Para la infancia, el tiempo espacio del juego, es el lugar que permite re vivir, transmutar y transformar situaciones a veces demasiado dolorosas o complejas. Es quizás, una pequeña pausa para reconectar con su propia niñez, con la alegría y con el afecto. Un espaciotiempo de ternura. Y ahí, creo, es entonces cuando los “gestos mínimos” que propone Carlos Skliar (2017) tienen un valor incalculable. Un gesto, una mirada, un mimo, una sonrisa, una aprobación acuna y transmite primordialmente una aseveración de existencia. Sos, sos alguien para quien te mira, sos alguien importante para ese otro. Sos importante porque todos y cada uno, tienen función y esencia en el universo. Y entonces el mundo cambia, es más vivible, más cercano, menos doloroso o complejo.

Mi propio paso por las actividades del juego, como recreadora en un principio y luego como becaria de extensión me permiten posicionarme como observadora participante de las actividades de la misma. Prestar atención y registrar el lenguaje corporal, las pequeñas señales surgidas de lo gestual y percibir algunos detalles que aparecen en el transcurso de los encuentros complementan la información obtenida a través de las fotos y los videos. Ser parte implica un doble compromiso, un interjuego entre el participar y el observar que está sucediendo, partiendo de la idea de que, por el simple hecho de estar presentes, somos partícipes y parte del mismo campo afectándolo/nos y conmoviéndolo/nos. (Porta y Ramallo 2018).

En relación a su ideario la juegoteca se reconoce como un dispositivo de inserción territorial de la zona oeste del Partido de General Pueyrredon, interdisciplinario e intersectorial, que se sustenta en los pilares de la promoción de la salud emancipadora, derechos humanos, derecho al juego e inclusión social. El Proyecto se propone como objetivo posibilitar espacios de juego a través de variadas situaciones, en la interpretación de que es jugando que se desarrollan procesos esenciales para la constitución de la subjetividad y que habilitar espacios que permitan su despliegue contribuye al desarrollo armonioso en los niños, niñas, adolescentes y adultos/as/es. En él mismo, una característica que se destaca es la interdisciplinariedad como eje de todo el proyecto. Para hablar de ella encontramos, en primera instancia, una propuesta elaborada y fundamentada a partir de un trabajo colaborativo con la participación de estudiantes y docentes universitarios de diversas carreras. Asimismo se visualiza la implicación de directivos y docentes de las distintas instituciones educativas quienes formaron parte de las diferentes jornadas, así como familiares, madres y cuidadoras.

### **Historias lúdicas en primera persona**

Iniciamos esta parte planteándonos si la posibilidad de haber jugado ( o no) nos afectó, nos potenció o nos modificó ¿Qué parte de lo que somos hoy se constituyó jugando? Ir en busca de estas respuestas fue, y sigue siendo, el desafío. En este artículo comparto parte de este trabajo basado en el encuentro, la charla y la puesta en común de ideas con varios de los profesionales que forman parte de la juegoteca desde sus inicios y como siempre que uno va en busca del tiempo de infancia, por lo general, y esta vez no fue la excepción, el emocional se va apoderando del lugar, el espacio se transforma y los cuerpos se modifican. La corporalidad cambia, lo gestual se intensifica, el pecho se ensancha para dar lugar a un aire que viene de otra instancia, de otra temporalidad. El niño/a que fuimos se asoma, se explaya y se vitaliza, dando claras señales de que sigue vivo en cada uno, la risa y la ternura terminan asomándose por el rabillo de los ojos logrando cruzar el puente de sus propias biografías. Éstas, enmarcadas en contextos sociohistóricos que las contienen y co-componen, se ponen en juego con la idea de bricolaje (Denzin y Lincoln, 2011) que permite abordar la complejidad identitaria de cada participante, en una búsqueda artesanal para potenciar sus saberes y modos particulares de hacer y ser mundos.

Iniciamos las entrevistas partiendo de un guión narrativo y ya en sus primeras preguntas se fueron entramando momentos, recuerdos y sentires de tiempos añejos: ¿Cómo fue tu infancia ? ¿Qué recuerdos podés rescatar de esa etapa? ¿Si tuvieras que describir espacios de disfrute de ese tiempo, cuáles serían?. Ir en busca de esas remembranzas moviliza. Siempre digo que debería tener una cámara de fotos o de video conmigo para poder mostrar cómo cambian las corporalidades cuando el niño/a que fuimos toma cartas en el asunto y se despliega para contar sus propias anécdotas.

¿Me contás algo de tu camino de vida? ¿Qué decisiones fuiste tomando en relación al trabajo/ carrera /profesión y a los hobbies o actividades de tiempo libre? Preguntas que abrieron el espacio para contar trayectorias que fueron y otras que quedaron en el camino, elecciones de vida que marcaron distintos senderos y posibilidades. Por otro lado hablar de la juegoteca, como fue que arrancaron, los distintos procesos personales y grupales que cada uno de los entrevistados vivió, llevó más de un termo de mate en cada encuentro, tiempo sin tiempo para repasar historias, abriendo cada pregunta una nueva cartografía de existencias compartida y experiencias vitales enriquecidas.

¿Qué te llevó a conectarte con la juegoteca? ¿Sentís que existe alguna conexión con tu historia? (pasado/ decisiones), ¿Podrías entramarlo con algo de tu infancia?, ¿En qué rol del juego te sentís más cómodo?, ¿Cómo te sentís cuando participás/ cuando jugás con los chicos?, ¿En qué espacios/ roles te relacionas con chicos además del juego?, Si te pudieras parar afuera a verte en ese espacio/rol, qué imagen podrías contar? (¿Cómo te ves?). Por distintas razones muchas preguntas no llegaron a ser parte de las charlas como estaban pensadas, algunas tomaron formatos distintos, otras derivaron por carriles impensados sumando nuevas perspectivas y miradas. ¿Si yo te digo la frase “ poner el cuerpo”, a qué te resuena? ¿Escribís? ¿pintás? ¿Jugás algún juego de mesa? ¿Hay algún juego que te moviliza más que otro?, ¿Qué te pasa por el cuerpo cuando venís a la juego? y ¿Te vas igual que como viniste?.

Cuando hablamos sobre el tiempo libre y el tipo de juego que tienen los chicos hoy, qué mirada/opinión tenés (comparándolo con tu propio tiempo de juego en la infancia), fue significativa la preocupación general y hubo concordancia grupal en ser un tema que nos ocupa a todos, ya que, en un presente tan marcado por la tecnología, ¿ la ausencia de tiempos - espacios, y el poco juego libre de las infancias está modificando nuestra manera de ser, nuestro proyecto como humanidad ?

Como cierre, al pedirles: ¿Si pudieras definir al juego/jugar en un palabra cuál sería?, fue imposible lograr que fuera una sola palabra, la sola mención abrió una catarata de emociones y de charlas sobre la importancia que tiene en la vida de todos y cada uno de los participantes. Cinco fueron los entrevistados: Nestor Horacio Cecchi (Docente, investigador y extensionista, es Licenciado en Terapia Ocupacional y Especialista en Docencia Universitaria, fundador y director de la Juegoteca La Otra Esquina), Karina Ernaltz (Bibliotecaria, participante de la misma desde su formación en el año 2015, en sus inicios como estudiante y luego como graduada, Animadora a la lectura y responsable del préstamos de libros, juegos y juguetes); Noemí Benítez (Licenciada en servicio social, participa de la Juegoteca desde sus inicios, en principio como estudiante, luego como graduada y en la última etapa como asesora de la misma), Fabiana Duarte (participó en sus inicios como acompañante de los grupos de niños de Aldeas Infantiles para integrarse a partir del año 2022 como parte del equipo de la juegoteca) y Damián Pons (Licenciado en Educación Física y estudiante avanzado de Ciencias de la Educación quien participa en la Juegoteca desde el año 2016 como recreador y como Profesor de cátedra del Instituto de Ed Física Pinos de Anchorena en actividades integradas)

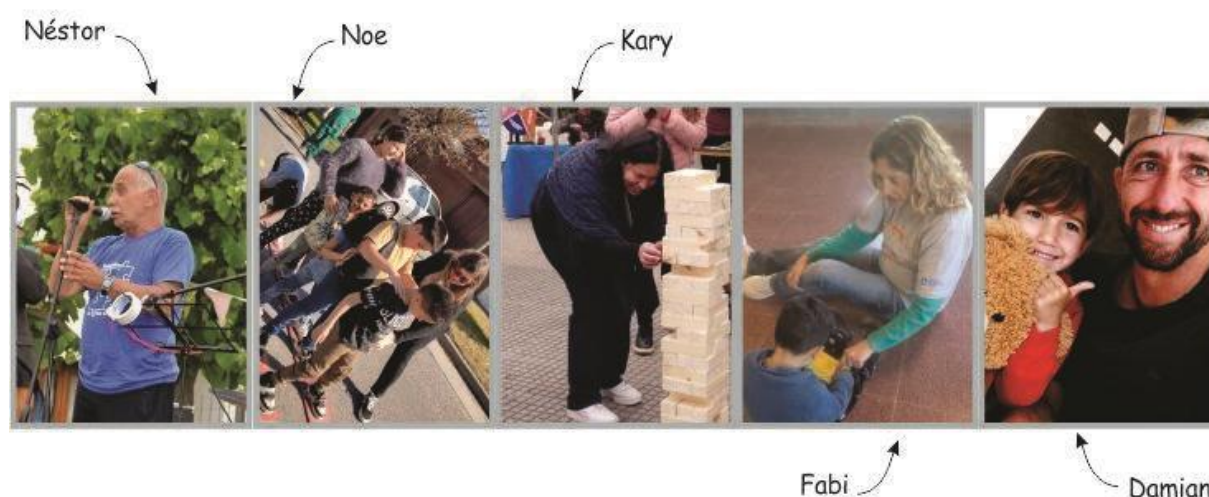


Imagen 1. Collage de los entrevistados, diseño de la autora.

Todos ellos coincidieron en aclarar, que más allá de su aporte disciplinar específico, en cada jornada, encuentro o reunión los distintos roles se vivenciaban y cumplimentaban en forma compartida, colaborativa y dialógica entre todo el equipo. Una de las características destacables de la juegoteca es el real trabajo interdisciplinario y colectivo de todo el grupo. Cabe destacar que en concordancia con su ideario, la juegoteca como espacio, no solo de juego, sino principalmente de cuidado, está pensado desde una perspectiva de protección integral de las niñeces, considerando como prioritario el interés superior del niño y la niña, reconociéndolos como sujetos de derecho, merecedores de respeto, de una protección especial y de cuidados para el logro de su desarrollo pleno. (Proyecto Extensión, 2015)

En relación al rol del adulto, no se especifica en el proyecto, por lo que tomamos parte de lo expuesto por Noe Benítez (E4 - V3), para dar cuenta del propio proceso del grupo original y que dio pie a un manera de mirar, de ser y hacer en la juegoteca:

“Fue como un rol de acompañar ese proceso más que de proponer una estrategia de juego, nosotros aprendimos a los ponchazos, pero creo que eso a nosotros nos fortaleció también en propuestas abiertas, no tan normadas, (...) era un rol de acompañamiento de las familias en un espacio lúdico, fue lindo porque fue deconstruyendo miradas hegemónicas que obviamente uno lleva sin querer queriendo, no? Y me parece que ahí también se dio esto de la interdisciplina, que podíamos aportar cada uno desde una mirada, ver que íbamos fortaleciendo como estudiantes pero sin avasallar la subjetividad con la que llega una familia o un niño con ganas de jugar.” (Noe Benítez - E4)

De las largas charlas mateadas, la observación del archivo fotográfico y de videos emergieron los siguientes aspectos analíticos:

El espacio de juego es el territorio donde el jugar transcurre. La juegoteca presenta un espacio pensado y organizado en relación a su mirada de la infancia y del juego mismo. Su construcción da cuenta de los conceptos de juego, cultura, sociedad, educación y persona que están presentes en su diseño (Miguel Roldán, 2014). En concordancia con este autor entendemos que los espacios no pueden disociarse de las prácticas e intercambios que en

ellos suceden; que son estos usos los que los convierten en lugares de pertenencia para quienes los habitan y que a partir de sus actividades es como adquieren identidad y cobran significado. En este sentido, en la juegoteca, el espacio denota la mirada de la infancia que sustenta, generando acciones que invitan al desarrollo de la imaginación y la creatividad en la invención del propio juego. Sin olvidarnos que el verdadero motor del juego está dado por los aspectos personales del jugador, la disponibilidad de materiales neutros (cajas de cartón, telas, etc) funcionan como disparadores de múltiples alternativas y habilitan el juego libre y espontáneo de las niñeces involucradas. Por ejemplo, el simple hecho de colocar unas telas por encima de unas mesas, genera sectores de escondite y misterio.

El espacio, desde el punto de vista fenomenológico, cobra un interés particular por dos razones: el espacio vivido es, por una parte, el del propio cuerpo, como extensión de los órganos, experimentando las posturas, los gestos, los desplazamientos, pero también en la profundidad corporal de la alegría o del sufrimiento; es, por otra parte, el espacio del entorno que se despliega hasta el horizonte (...) ese espacio (el exterior) está orientado, explorado activamente, surcado de caminos practicables y de obstáculos más o menos superables ( M Ponty). Podemos decir que es el espacio habitable que Paul Ricoeur (1999) enuncia como derecho a contar una vida. Asimismo destacamos que el despliegue de elementos y recursos no garantiza que el espacio se transforme en un espacio de juego, deben concordar por un lado la habilitación por parte del adulto pero principalmente la predisposición real del jugador a jugar. Si ésta está, no importa si existe o no un material específico, es el espacio interno el que se proyecta para que la magia del jugar suceda.

Un aspecto significativo, que llamé “Ternura en diferentes alturas”, tiene que ver con la disposición corporal de los adultos participantes de las distintas actividades lúdicas. En postura acucillada, sentados o acostados en el piso se encuentran posicionados en “altura niño”. Ésta les permite establecer una mirada y un contacto más genuino con las niñeces a partir de la “horizontalidad del cuerpo y el espacio” (Caba, 2013). Esta disponibilidad corporal abre un abanico de posibilidades, un mayor acercamiento y una comunicación más humana lo que permite a los niños/as jugar sin sentir presiones, juzgamientos o censuras, generando un juego libre más espontáneo. La especialista Beatriz Caba amplía el concepto proponiendo, como otros elementos imprescindibles a la escucha (no el oír) y al observar (no el mirar) en la relación que establece el adulto habilitador con el niño/a. Estos permiten establecer una comunicación más real y permiten decodificar, si estamos atentos, lo que los cuerpos “dicen”, las acciones corporales sin palabras de las niñeces en juego.(Caba, 2013).

Asimismo podemos destacar en los adultos una postura que nos permite evidenciar que no participan solo en rol de coordinador por fuera de las actividades, sino que se los ve involucrados corporal y afectivamente en las acciones. Según Vygotski (1988) en toda actividad desarrollada con niños existe una relación asimétrica de poder a favor de los adultos. Entonces es imprescindible y necesario estar atentos para poder permitir el despliegue real de libertad del sujeto (niño-niña) en las prácticas lúdicas, dando lugar a la experimentación del juego y no caer en determinar una forma única de jugar. Podemos decir que los cuerpos de estos adultos, son cuerpos que están “disponibles”, entendiendo que la disponibilidad implica la disposición interna de abrirse a lo diverso, a lo no controlado, a lo no pensado. (Duschatzky, 2017). Adultos que le están dando paso a la experiencia, a que lo que está sucediendo LES pase por el cuerpo y los sorprenda. Adultos afectantes y afectados. Jugar en modo lúdico me/compromete a soltar los estereotipos y

reconectar con el niño interno.

Otro aspecto a destacar en los distintos encuentros es la valorización del juego como espacio de transmisión cultural intergeneracional. La Lic.Alves, directora del proyecto, en una nota periodística, refiere la importancia de la “resignificación de los espacios y la importancia del juego en todas las edades, ya que en la juego hay chicos, hay grandes, hay mamás y todos están jugando”. El juego es un canal que activa lo subjetivo y lo social en simultáneo, la interacción intergeneracional y la vivencia del juego colaborativo. Uno es y es con el otro, o los otros que están dentro de la situación y al mismo tiempo uno se construye atravesando la experiencia de ser, siendo con los otros. En esta línea, toma pertinencia lo expresado por Nestor Cecchi cuando expresa que: “el juego es una herramienta básica para la interacción y el vínculo”.

La co-composición de las biografías lúdicas de los participantes de esta investigación trazó un mapa provisional y exhaustivo, que en su recursividad gira como un caleidoscopio de siete colores, texturas, líneas, significados y voces. Cada uno de ellos, reconocidos aquí como saltos, constituyen epistemes del juego de la vida.

### **Primer salto: El recuerdo del juego como tiempo de disfrute y placer**

A partir de lo analizado podemos resaltar que el añoramiento de un tiempo y un espacio de disfrute toma una presencia importante en la vida de los entrevistados: “Nosotros vivíamos en clave de juego, en clave de disfrute. Entonces no importaba a qué jugábamos, pero jugábamos todo el día (...). Entonces yo digo, jugar era un estado, no era un momento, nosotros vivíamos en clave de juego y construíamos. Construíamos relaciones humanas a través del juego, por eso a mí el juego me marcó mucho”( E1 - Néstor). Noe por su lado amplía la idea: “Un espacio de disfrute en mi infancia era el fondo del patio de mi abuela, había todo un mundo ahí, se podían imaginar muchos escenarios y con mi primo pasábamos horas jugando. También la plaza cerca de mi casa; había unos juegos de cemento muy toscos pero que usábamos para escondernos, que aún recuerdo” (E 4-Noe).

Podemos decir que se destaca la palabra disfrutar como algo ajeno a la vida actual, algo que se añora porque ya no está presente. En este sentido Germán Magrassi (1985) en su trabajo plantea que la palabra juego proviene del latín *Jocum*, que significa broma/burla, es entonces diferente y hasta opuesto a lo establecido como cotidiano en una sociedad que impone lo productivo como norte y como estado. Según este autor, en las lenguas indígenas americanas no existía una palabra que se pudiera traducir como “trabajo” en el sentido que tiene para nuestra sociedad actual. Para nuestros antecesores las actividades cotidianas eran placenteras y estaban en relación con la naturaleza, con las expresiones y con el juego. La vida era un juego y los niños aprendían por imitación en experimentación permanente (Magrassi en Scheines, 1985).

Sin irnos tan atrás en la línea temporal, hubo un tiempo no tan lejano en donde la niñez era dueña de las veredas, las plazas, los terrenos y los potreros. Grupos intergeneracionales deambulaban, jugaban, crecían y se desarrollaban en experiencias vitales transformadoras. Las experiencias lúdicas transformaban y formaban niñeces, las plazas y las veredas eran territorio permanente de experimentación: “Lo que yo creo es que a mí el juego me constituyó en gran medida y yo creo que todo lo que hice y lo que hago, lo hago también de modo tal que en un rinconcito mío, aparece siempre el jugador, en clave de juego” (E1 - Néstor).

En la infancia se experimenta el mundo y según Dewey (2004) “Aprender por la experiencia es establecer una conexión hacia atrás y hacia adelante entre lo que nosotros hacemos a las cosas y lo que gozamos o sufrimos de las cosas, como consecuencia. En tales condiciones, el hacer se convierte en un ensayar, un experimento con el mundo para averiguar cómo es; y el sufrir se convierte en instrucción, en el descubrimiento de la conexión de las cosas” (Dewey, 2004; 32).

### **Segundo salto: Los otros, el grupo, la banda y los amigos**

Una segunda característica particular que se evidenció en todas las entrevistas, enlazada al añoramiento de ese tiempo de disfrute, es la presencia de un otro. Si bien el juego puede ser particular y el modo en que uno se predispone a cruzar “el espejo” y jugar es personal, la presencia de un otro amplía la posibilidades subjetivantes del juego y el jugar. Víctor Pavía destaca una frase de Huizinga en la que el autor plantea: “uno de los encantos del jugar es ese sentimiento de hallarse entre pares, en una situación de excepción” (Huizinga en Pavía, 2021). Estar con un otro, estar juntos es, “estar en el afecto, es afectar y ser afectado” (Le Nancy en Skliar 2017). Es también, en palabras de los entrevistados, poder darnos la habilitación a “la travesura”, a “las achurias” en “banda”:

“Con mis primos lejanos jugábamos, de más grande en realidad, no de tan chica, ponete a partir de los 10, íbamos en conjunto, íbamos caminando en patota y jugábamos al ring raje. ¡La adrenalina que te daba salir corriendo, antes de que saliera la vecina! ¡O la escondida de noche! Lo bueno, era estar con los chicos, en la calle en realidad, o sea, si vos me preguntás, yo tengo más recuerdo en la calle con la banda, haciendo achurías. Era así con la bandita, así, bien de travesura”. (E2 - Karina)

Fabi amplía: “Hermoso sí, jugar a la escondida. Eran las nueve, las 10 de la noche. Teníamos una quinta, una casa quinta en la esquina que no vivía nadie y ahí nos escondíamos. No había en ese momento el peligro que hay hoy, aparte éramos una banda, éramos como diez, diez fáciles escondiéndonos, así que era fantástico, fantástico (E3 - Fabiana).

Esta relación con los amigos, con la banda, con un otro, se daba en un espacio determinado y conocido. Aparece entonces el barrio como espacio de pertenencia, de seguridad y de posibilidad:

“Mirando en relación a mis juegos de la infancia y los de hoy, es verdad que antes había más contacto cara a cara, más presencialidad, más libertad en el barrio, más tiempo junto a otros. Cuestiones que hoy han cambiado, era el territorio compartido por más horas” (E4 - Noe). “Yo siento un profundo aprecio por el barrio como construcción de sentido, como lo comunitario, como los amigos, la familia, el lugar de pertenencia. Mi barrio es la casa de mis abuelos, esa plaza donde jugué, donde crecieron las amistades que todavía conservo, que son tan queridas. Para mí esa es la clave, viste lo barrial” (E5 - Damián).

En el mismo sentido Néstor nos contaba:

“Yo jugaba todo el tiempo en todos lados, en todos los escenarios en los cuales yo

circulaba tenía interés siempre por el juego. Porque yo soy de una generación donde teníamos espacios diferentes, amplios. Entonces la calle era un ámbito muy amigable para nosotros, estábamos todo el día en la calle y además jugábamos a la pelota en el club, jugábamos en la escuela y además jugábamos, jugábamos y jugábamos. O sea que en mi infancia, y yo tengo 73 ya, en la infancia y en la de la gente de mi generación el juego tenía que ver con diferentes lugares, diferentes espacios, diferentes formas, con diferentes personas, era una cuestión común, era una cuestión muy amigable que a mí me acompañó durante toda mi infancia. Ya te digo yo, además tenía una infancia de club, en el club iba a jugar a los deportes que yo hacía.” (E1 -Néstor).

Un punto a destacar es la habilitación del juego nocturno. La noche, la oscuridad también eran tiempos de juego. Espacios habilitados para conocer y conocernos desafiando miedos e inseguridades. Retomando a Scheines, la autora nos dice que el “juego es el lugar de los ensayos y los conjuros. Es un ámbito simbólico y mágico a la vez”, en donde poder resolver los miedos elementales a la deriva, al vacío y al caos (Scheines, 1998).

### **Tercer salto: El riesgo como parte del juego**

Siguiendo la idea anterior, aparece la idea de autoconocimiento a partir del riesgo, del probarse hasta dónde puedo o me animo, de superación y satisfacción personal: “Nosotros jugamos con un escenario mucho más amplio y quizá más riesgoso. Yo todas las semanas tenía una cicatriz nueva, para nosotros el juego era riesgo también. Uno se conoce hasta dónde puede, también arriesgándose (E1 -Néstor). Karina y Fabiana se suman a esta idea: “Yo tengo recuerdos viendo cómo la banda corría con los Kartings, esos que se hacían con rulemanes. ¡Eran más salvajes!” (E2 - Kari); “(...) ¿quién, en alguna oportunidad no se ha tirado con un karting?”. (E3 - Fabiana).

Esta idea, creo, conlleva además la idea de un trabajo personal sobre la frustración, la aceptación de las posibilidades y la necesidad de repetición para lograr un objetivo: “La sogá, saltar, entrar y meterse cuando pasaba, el desafío era lograr meterte, esa satisfacción cuando lo lográs, es esa cosa, de lo que es eso, que para mí tiene el proceso” (E3 -Fabiana).

Cabe destacar, cómo la falta de juego impacta directamente en las realidades cotidianas del hoy donde la tecnología ha desplazado los tiempos de juego libre y por ende el aprendizaje del manejo de la frustración, sobre todo en niños/as pequeños: “Yo soy una apasionada del juego, cómo poder transmitir esa cosa de cuando vos lográs, eh? Ésto, la satisfacción personal, el auto crecimiento ... no hay forma de medirlo , de satisfacción por el logro. Si eso no está...de dónde lo sacan los chicos ahora?” (E3 -Fabiana).

### **Cuarto salto: La escuela como espacio de juego**

Otra característica que surgió en casi todas las entrevistas, es la visualización de la escuela como un espacio-tiempo de juego compartido: “La escuela era más el espacio, eso sí, de jugar, me acuerdo de cuando jugábamos al elástico, a la rayuela” (E2 -Karina) y Néstor amplía:

“La escuela donde yo iba era una escuela que había sido construida por los papás del Club San Isidro, es la actual escuela 27, entonces esa escuela fue construida con los

albañiles del barrio, que eran del Club San Isidro y que hicieron la escuela para sus hijos. Eso es toda una cultura que tenía que ver sinérgicamente con muchas cosas, pero la escuela era también un espacio de juego donde jugamos a millones de cosas. A lo que se te ocurra, como decimos algunas veces. Como dicen algunos autores jugar por jugar. Estábamos todo el día jugando a millones de cosas, a la pelota, la payana, la bolita, la rayuela, todo lo que jugamos era una excusa, porque el tema es que nosotros vivíamos en clave de juego, en clave de disfrute (E1 - Néstor).

### **Quinto salto: Aprendizajes lúdicos en contextos**

Un punto interesante para acentuar, que surge de los entrevistados, es la significación del trabajo colectivo, del sentido de pertenencia, de compromiso social frente a las problemáticas e intereses de la comunidad. Freire diría que este re escribir permanente, dialógico, les permitió transgredir sus propios límites y plantear la realidad como pasible de ser transformada (Freire, 2002): “Lo que me conectó con la juegoteca fue la necesidad de explorar durante mi formación de grado, otros abordajes y otras formas de trabajo. El juego siempre está presente a lo largo de mi vida, nunca pierdo el contacto con el disfrute de lo lúdico y estaba convencida que la juegoteca era un espacio de promoción de ese valor tan grande como lo es el jugar”(E4 - Noe). Karina por su parte nos relata:

“Siempre la parte de la comunidad me tiró. Me interesa aportar a la comunidad, desde lo que yo estudié, de la formación lectora, la animación y el juego. En terapia ocupacional te dan para elegir, te da un panorama de los físicos o los mentales y en ese momento estaba lo de la comunidad. Se empezaba a hablar de promoción y prevención en comunidad. Yo formo parte desde el primer día, o sea, desde el diagnóstico, más o menos por que empezamos en 2015 en las prácticas y Néstor nos fue diciendo que estaban formando el juego y nos enganchamos como para el segundo cuatrimestre, ahí hicimos nuestras prácticas porque era un grupito de cinco y ahí supe que lo que a mí me gustaba era la comunidad, y encima de todo ese barrio, porque mi madre se hizo una casa acá en el barrio cerca de 180 y dije, bueno, está bueno veo a la comunidad, le apporto algo a la comunidad y por eso me quedo” (E2 - Karina).

Damián amplía desde un enfoque que incluye a la Universidad: “La juegoteca tiene lo barrial . Esto de brindarnos desde la formación docente o de la Universidad a colaborar con otros como una práctica educativa, pero muy política, muy crítica emancipatoria” (E5 - Damián). Creo que es importante destacar lo expresado por Néstor en relación al proceso de construcción del ideario de la juegoteca:

“La idea de generar estos espacios de juego en los barrios nace a partir de estar en medios terapéuticos, yo tenía un enfoque bien preventivo, bien comunitario donde se conjugaban cuatro o cinco cosas: el juego como un instrumento de salud en términos de prevención y promoción, también la idea del aprendizaje en contexto, un poco la idea de derechos y nosotros veíamos que había chicos en algunos barrios que no tenían demasiadas oportunidades de jugar como uno hubiera deseado, por distintas cuestiones que tienen que ver con la lógica de este mundo actual. Se conjugaron en un conjunto de cosas, entonces le dimos un marco teórico conceptual, trabajamos teoría, estudiamos,

leímos, nos formamos, discutimos mucho y construimos. Hay una conceptualización que tiene que sostener todos estos procesos porque si no con las mejores intenciones podemos hacer grandes macanas; si no, es una trampa; solamente pensar nuestro quehacer en clave de buena voluntad es una trampa. Entonces me parece que permanentemente hay que discutir lo que pasa, construir sentido, trabajar con los emergentes, ponerle teoría teoría teoría y discutir. Yo digo, me parece que hay que encontrar esa conjunción entre poner el cuerpito que es indispensable, pero también ponerle teoría, ponerle sentido, discutir, trabajar con las cuestiones que van apareciendo”. (E1 - Néstor).

### **Sexto salto: Ponerse en Juego**

En este hilvanar historias y momentos, los entrevistados reconocieron la validez de ponerse en juego permitiendo el surgimiento de su naturaleza lúdica como potencial de energía viva. Recuperar, aunque sea por un momento esa sensación, esas vivencias: “Es como volver un poco a mi juego, los otros días cuando nos pusimos a jugar al yenga entre todos nosotros, yo veo la satisfacción de la gente grande que se engancha tanto como los chicos, porque es como volver a jugar y es importante seguir jugando toda la vida . Yo con la pelota también. Yo veo una pelota. hemos ido a la plaza y ahora cuando voy con mis nietos qué sé yo, si hay un equipito de chicos jugando ahí y se les escapa la pelota. Ah, ya me pongo a jugar... ahí voy derecho pateando , así que, no no, es algo que me gusta, jugar me gusta”. (E3 - Fabi). Néstor por su parte relata:

“Sí, yo no me puedo desprender del jugador, de lo lúdico, porque lo hago permanentemente y lo hago naturalmente y lo hago así porque me resulta muy amigable. Está muy a mano. En los teóricos que daba, durante muchos años para 100 o 120 estudiantes, me ponía a hacer cosas lúdicas, que a la vista de algún adulto muy formal, sonarían ridículas. Pero a mí no me molestaba eso porque me parecía que el juego también era un modo de comunicarme de otra manera. A mí me marcó mucho eso y ya te digo, me dio confianza, no tiene que ver con el concepto de utilidad, sino para saber que el juego me servía para algunas cosas, entre otras para comunicarme, para comunicar o conocer otras cosas” (E1 - Nestor).

### **Séptimo salto: El juego como investigación**

Para Noe, hablar del juego “es habitar un espacio desde el deseo; el juego es el espacio donde me comprometo a desconectar con la rutina y conectar con la plenitud. Hoy el juego sigue siendo para mí, parte de mis momentos innegociables. Juegos de mesa, juegos en la playa, juego con amigas o niños de mis amigas, siento que es bienestar” (E4 Noe). Para Fabiana el juego “Es eso que está bien, yo creo que seguiremos jugando eternamente, a nosotros nos van a encontrar jugando. Cuando el cuerpo no de, agarraremos las fichitas y jugaremos en tableros”. Al respecto Néstor afirma que para él el juego es:

“Un espacio de encuentro, donde de alguna manera el juego deseado para mí es el que te constituye, ese que te arma, que te arma para la vida, es un espacio desprovisto de la idea de utilidad, porque es cierto que también jugar a la pelota y ganar 5 a 0 tiene sentido,. Yo eso lo rescato y lo valoro, pero me parece que el juego, el que te marca, el

que te deja buenas marcas es el espacio de encuentro de conversación, de construcción fundamentalmente, no exclusivamente, pero fundamentalmente desprovisto de utilidad. Por ahí es donde me parece a mí qué va la cosa, son espacios muy amplios donde el juego entra en millones de cosas. Pero si yo tuviera que rescatar lo que me dejó buena marca, las mejores marcas, es ese espacio de juego en clave de boludeo, en clave de disfrute, en clave de ni siquiera pensar quién ganó y quién perdió, nada, jugar por jugar, buscar un palito y tirarlo en el cordón de la vereda, donde el agua circula para algún lugar y seguirlo hasta donde va. Poniendo una hormiga arriba de una hoja y ver qué pasa” (E1 - Néstor).

Y para Karina: “El juego me parece fantástico porque te permite descontracturar, porque vos por ahí en otra actividad lo vivís más formal, y a través del juego podés adquirir un montón de cosas, de conocimientos, de autoestima tuya, de reconocimiento del otro, te podés reconocer vos, te podés reconocer en el otro, podés compartir un montón de cosas sin conocerte. Esa es la magia del juego. Vas a formar grupos para estudiar y primero analizás y en el juego no, claro que no. Se dan otras cuestiones. Muchas veces me pregunto: ¿por qué sigo en la juegoteca? Porque yo veo que se necesita cada vez más. La situación social es como que el contexto te aparta ¿por qué? Porque tenés miedo de que éste, que el otro, y con el juego no. Creo que hay que sostenerlo porque descontractura bastante esa parte, porque es lo que vos sos” (E2 - Karina).

A modo de cierre de este artículo retomamos las preguntas iniciales en relación a pensar si las autobiografías lúdicas, lo que hemos jugado, las experiencias vitales de nuestra propia infancia tienen relación con nuestro ser y estar en el hoy y si de alguna manera, para los que estamos en relación con la niñez, esa memoria lúdica (emocional, motora, empática) nos influye, nos posiciona, o no tiene relación alguna con nuestro presente. Entre los ecos de estas conclusiones que no concluyen emergen nuevos saltos que abren nuevas preguntas.

### **¡Piedra libre para todos mis compas!**

Shhh. Si, hicimos trampa y cambiamos el juego. La escondida nos da el pie para este salto comunitario y poder plantear algunas conclusiones, que cierran por un rato este desafío. Piedra Libre nos da un descanso hasta volver a organizar el próximo juego, ese que nos permite volver a empezar con nuevas preguntas... y ahí vamos. Una frase que escucho recurrentemente, es que quien pasó por la juegoteca no sale indemne. Algo cambia, algo se transforma, algo nos cambia y nos transforma. La conjunción del juego espontáneo, el encuentro con el otro, el posibilitar nuevas herramientas emancipatorias en lugares desfavorables hacen de la experiencia un punto de inflexión. Podemos decir que cada encuentro tomó forma y sentido transformándose en una experiencia poderosa, en términos de Mariana Maggio (2008) ya que los mismos han sido modificadores de la realidad cotidiana de los distintos actores que participamos.

Una idea que tomó fuerza es la que si el corset socio cultural, pero principalmente interno, no fue tan fuerte, si nos permitieron/mos experimentar temporalidades jugadas, nuestras huellas biográficas lúdicas permanecen vivas en nuestro presente. Basta sólo con tocar la puerta, invitarlas a jugar para que se desplieguen en memorias sensitivas, en

ojos húmedos, en sonrisas que se asoman. Memorias que se expresan en narrativas personales: “Si hay un equipo de chicos jugando ahí y se les escapa la pelota. Ah, ya me pongo a jugar... ahí voy derecho pateando, así que, si, es algo que me gusta jugar” (E3-Fabiana). En un instante somos niños otra vez dándonos permiso, rompiendo los estereotipos sociales para volver a entrar en ese estado, que como planteaba Néstor, no era un momento, sino un estado de juego. Volver a “ser y estar en clave de juego”. Otro de los hallazgos interesantes de las entrevistas fue encontrar en el relato de Fabiana la posibilidad de, como lo llamé, romper el círculo para cambiar la historia. Y creo que es una idea muy potente y esperanzadora. En sus palabras:

“Yo fui al centro comunitario “Los peques”, porque me encantan los chicos y me encantaba jugar, contar cuentos. Igual no me contaban cuentos cuando era chica, pero porque no era muy de mi papá ni de mi mamá, no eran muy de los libros. Cuando fui a la escuela sí, ahí aprendí, pero en casa yo tampoco repetí eso de contarle cuentos a mis hijos, como que fue una repetición. A veces por falta de tiempo, porque trabajaba, el que más le contaba cuentos a mis hijos, que le inventaba mucho era mi marido, o sea que ellos venían cuando yo llegaba, mi papá me contó un cuento que era así y así, me hacían las señas y yo ahí digo: no me tomé el tiempo para eso, para contarles cuentos a mis hijos. Entonces quise volcarlo cuando fui a los peques, tirarme en el piso, contarles un cuento y que ellos se tiraran encima mío. Sí lo repetí con mis nietas, les compré cuentos. Les conté un cuento, me tiré y jugué con ellas en el suelo, cosa que no lo hice con mis hijos” (E 2 - Fabiana).

Es innegable que un abanico de opciones motrices, artísticas, de juego, de contacto con la naturaleza más amplio en la infancia nos da más herramientas y posibilidades para la vida. Sin embargo no haber jugado, no haber tenido la posibilidad de chico de experimentar un tiempo de cuento, de acercamiento a la literatura, a la música, o al juego no implica que no lo podamos vivenciar de grandes como padres, abuelos o cuidadores. Hacernos conscientes de la importancia y poder vivenciar nuevas experiencias en distintos roles como dijimos, nos afecta y moviliza.

En los encuentros, una característica que es importante destacar, es la convivencia de edades. El juego intergeneracional toma posesión y reivindica un tiempo de juego colectivo. La separación etaria y gradual tanto de los espacios escolares, como así también de las actividades extraescolares (talleres/clases/etc) ha roto lo invaluable de las experiencias de la vida compartida. Una de las características más importantes del juego intergeneracional es la revalorización de la pluralidad de conocimientos e interroga cómo incluir, en esta pluralidad, las voces de las niñas. Permitir y sostener un diálogo real con lo que podríamos llamar, las epistemologías infantiles: sus saberes, su mirada del mundo, no sólo es posible, sino que es deseable y urgente.

La juegoteca se arma en el SUM de la sociedad de fomento, un espacio vacío y silencioso que se transforma en un escenario lúdico. No hay propuestas cerradas, no hay actividades rígidas, hay un tiempo y un espacio para encontrarse y jugar. Una caja de cartón se transforma en tren, en casa, en cuna, en atril de pintor dando pie a que inicie la magia del juego. Los más grandes espejando motricidades y posibilidades o sencillamente desparramados en el piso contándoles un cuento a los más chicos. Los más peques regalando mundos de ternura pegoteada a todos los que se les cruzan. Entramado de sentires que se vivencian en cada carcajada, cada abrazo, cada mirada. ¿Cuánto de este pequeño acercamiento los/nos moldeará en un nuevo paisaje interior? ¿Cuánto de lo intangible se nos hará visible? Quizás no lo sepamos nunca, pero sí nos

queda la certeza de haber “vivido”, haber escrito, haber narrado una nueva página en la vida de todos, entre todos.

Algo que me llamó poderosamente la atención (abriendo posibles futuras investigaciones) es la atención y las movilizaciones que produce compartir experiencias sobre el juego y el jugar, en definitiva el poder del juego. Hablar del tema, comentar la temática de la tesis despertaba una catarata de ...Yo! ¡Yo quiero participar! No me pasó solamente con los entrevistados, es una característica que vengo viendo en cada uno de los talleres, encuentros o charlas sobre juego. Hay una necesidad de reconectar con esa fuerza, con la energía vital que tiene el jugar que es claramente intensa. Entiendo que la pérdida de ese estado de vivencias personales en clave lúdica, tiene varias aristas que exceden esta investigación. Sin embargo, propiciar la existencia de este tipo de experiencias en la formación universitaria y en los ámbitos académicos es la intención que entrama esta tesina. Toda práctica social, en su intencionalidad política, tiene vocación pedagógica. Queda entonces pendiente la pregunta respecto de la investigación educativa como pedagogía, y las intenciones con las que colabora (Yedaide, Porta y Ramallo, 2021). El Derecho a Jugar es constitucional, es uno de los principios rectores de la Convención de los derechos del Niño, ratificada por nuestro país en 1990 y es uno de los grandes ausentes en la realidad cotidiana de las infancias. Pensando freireamente el valor del juego y el jugar, podemos reconocer que los procesos de empoderamiento están en el potencial transformador que como sujetos poseemos (Freire, 2002), y estos procesos nacen y se acunan en el poder vital del jugar. Nuestros primeros aprendizajes sociales fueron y son a través del juego y estas experiencias están marcadas como huellas en nuestra propia corporeidad.

Con Néstor (E1) conversamos sobre la necesidad de generar políticas públicas que favorezcan la existencia de más ludotecas y más espacios de juego y coincidimos en que las ludotecas son espacios marginales, en el sentido que no están ni pensados ni garantizados como deberían. Es importante que el tiempo y el espacio de juego sean reconocidos, ya que al no estar institucionalizados, dependen de extensionistas, voluntariados o agrupaciones que entienden el juego como un momento de esparcimiento y muchas veces, por su propia estructura, las acciones quedan relegadas en jornadas fuera del almanaque. Creo que como sociedad, necesitamos recuperar el juego social comunitario, las ferias y las fiestas populares (devenidas hoy, simplemente en meros shows deportivos donde sólo juegan pocos), así como las veredas con vecinos charlando donde la infancia, con su juego, era garante de espacios de comunicación y encuentro que ampliaban el sentido de existencia.

En conjunto a esta investigación compuse un taller, devenido en laboratorio, que compartí en el marco del proyecto de extensión “Maestría en Plastilina e investigaciones-vidas en educación” (2022-2023) de la Facultad de Humanidades de la Universidad Nacional de Mar del Plata. Bajo el título “¿Te animás a jugar? Taller de juego para adultos”. Así como la idea central de este trabajo, ese espacio me permitió acercarme a la idea de investigar jugando, y me propuse reconocer al juego como una alternativa en la investigación o una posible investigación en educación a partir del juego. Entiendo que Jugar es educativo per se ya que es a partir de las experiencias que este nos aporta que nos formamos y transformamos. Darle espacio en la educación es revalorizar su potencia vital creadora, y en este sentido comparto el sentir y el sentido de las palabras de Arendt en relación a que “Si educar no tendría que ver con una cierta forma de amar al mundo lo suficiente como para no dejar que acabe y abrir, así, el paso a lo nuevo en tanto nacimiento; y si, educar no

tendría que ver con una cierta forma de amar a los demás lo suficiente como para no librarlos a su propia suerte, a su propio destino en apariencia inmovible e inmodificable” (Arendt en Skliar 2017).

Anhelo que como educadores e investigadores podamos abrir boquetes en la realidad para mirar caleidoscópicamente el mundo, generando experiencias de vida en clave lúdica ya que es lo que nos permitirá, como dijimos previamente, indisciplinar los cuerpos, desordenar y caotizar el mundo, desarmarlo para poder volver a rearmarlo tantas veces como haga falta.

## **Referencias bibliográficas**

- Dewey, J (2004). Experiencia y educación Editorial Biblioteca Nueva, S. L.
- Duschatzky, L (2017). De la elección a la decisión de ser docente. Conferencia en las Jornadas de Formación Docente “Entre Trayectorias”. Mar del Plata, Instituto Superior de Formación Docente 19.
- Eisner, E (2015). El ojo ilustrado: Indagación cualitativa y mejora de la práctica educativa. Buenos Aires, Paidós.
- Freire, P (2002). Pedagogía Del Oprimido. Buenos Aires, Siglo XXI (Introducción / Capítulo IV).
- Imen, P (2014). Las Expediciones Pedagógicas: Construyendo Una Educación Emancipadora Desde Y Para Nuestra América. Revista Idelcoop, 115-133
- Flores, G , Porta, L y Martín Sánchez, M (2014). Hermenéutica y narratividad en el discurso cualitativo de la Educación, en Revista Entramados. Educación y Sociedad, de la Facultad de Humanidades de la UNMDP, Argentina, 69-81.
- Foucault, M. (2002). Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.
- González, C (2003) Conferencia “Cuerpo, juego y lenguajes” -«El mundo en juego. Encuentro de educación y cultura sobre el porvenir de la infancia» Secretaría de Cultura y Educación de la Municipalidad de Rosario. Centro de Expresiones Contemporáneas, 30 de junio de 2003. Mimeo
- González, C (2005) Clase “Los niños: soñadores de palabras ” (Un trabajo sobre la actuación verbal) Mimeo.
- Huizinga, J (1972) Homo Ludens. Madrid, Editorial Alianza.
- Kac, M (2019) Volumen 2: El juego y el Jugar en el Jardín Maternal. Buenos Aires, Novedades Educativas.
- Lander, E. (Julio de 2000). Ciencias Sociales: saberes coloniales y eurocentrico. En la Colonialidad del Saber: eurocentrismo y ciencias sociales. Perspectivas Latinoamericanas (pág. 246). CLACSO
- Larrosa, J y Skliar, C (2011) Experiencia y alteridad en educación - Homo sapiens Ediciones Santa Fe Argentina
- Le Breton, D. (2018). La sociología del cuerpo (Vol. 99). Siruela
- Maggio, M. (2018). Reinventar la clase en la universidad. Buenos Aires: Paidós.

- 
- Merleau-Ponty, M., & Cabanes, J. (1975). Fenomenología de la percepción (pp. 219-222). Barcelona: Península.
- Moreno, I ( 2005) El juego y los juegos. Buenos Aires, Editorial Lumen-Humanitas
- Pavía, V (2006) Jugar de un modo lúdico -EL juego desde la perspectiva del jugador -Edición Novedades Educativas -Bs As Argentina
- Pavia,V (2021) Con-vivir en modo ludico - Cuando la escuela entra en el juego - Editorial Espiritu Guerrero
- Pellegrinelli, D (2021) Jugar es desobedecer. Algunas ideas para discutir la relación entre literatura, juego y escuela. Material Curso “Juguetes, artistas y territorios lúdicos”.
- Pellegrinelli, D (2021) Jugar en el mundo ancho y ajeno. Apuntes para liberar al juego de la jaula de la utilidad. Conferencia Museo de Arte E Minicelli Santa Cruz /20 de mayo 2021.
- Peña Vera, T; Pirela Morillo, J. (2007) La complejidad del análisis documental Información, cultura y sociedad: Revista del Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas, Num. 16 Universidad de Buenos Aires.
- Porta,L. y Aguirre, J. (2018) “Autoetnografía como modo de habitar sensibilidades e sentidos da investigação narrativa” en Guedes, A y Ribeiro, T. Pesquisa, alteridade e experiência: metodologias minúsculas. São Paulo: Papirus
- Porta, L. y Yedaide, M. M. (2015) “La investigación biográfico-narrativa. Desafíos ontológicos para la investigación y la enseñanza en la formación de formadores”. Revista Sophia. Vol (2)1. Pp. 177-191.
- Porta, L y Flores, G (2017) Investigación narrativa en educación: la expansión del valor biográfico - Revista del IIICE /41 (Enero-junio, 2017).
- Portal, Álvarez Z. y Sarasa C -(2010 )La investigación narrativa en la enseñanza: las buenas prácticas y las biografías de los profesores memorables - Revista de Educación es una revista de la Facultad de Humanidades de la Universidad Nacional de Mar del Plata.
- Porstein, A (2014) Cuerpo juego y movimiento en el nivel inicial - propuestas de educación física y expresión corporal. Ediciones Homo Sapiens
- Quijano, A (2000). La colonialidad del saber: eurocentrismo y ciencias sociales. Perspectivas Latinoamericanas. Buenos Aires, Argentina: CLACSO - Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales.
- Ramallo, F (2019) “Paulo Freire con glitter y pañuelo verde: Notas cuir para educadores” Série-Estudos, Campo Grande, MS, v. 24, n. 52, p. 101-122.
- Ramallo, F (2023) Sin-tesis: Flujos sensoriales de la investigación en Educación. Revista Debates Insubmissos Ano 6, v.6. Pp. 306-328.
- Ribeiro, T (2022) Carta mínima para investigadores minúsculos. Revista de Educación N°21, pp. 97-110.
- Saxe, F (2021) Disidencias sexuales - Un sistema geoplanetario de disturbios sexo-subversivos-anales-contravitales. Buenos Aires, Ediciones UNGS.
- Scheines, G (1998) Juegos inocentes, juegos terribles - Eudeba
- Schettini P. y Cortazzo I. (2016) Técnicas y estrategias en la investigación cualitativa Edulp - Facultad de trabajo social - Universidad Nac de La Plata

- Skliar, C (2017) Pedagogías de las diferencias - Editorial Noveduc
- Souza Santos, B. (2010). Capítulo 2: Más allá del pensamiento abismal: de las líneas globales a una ecología de saberes. Montevideo: Trilce
- Taylor, & Bogdan. (1986). Introducción a los métodos cualitativos de investigación. La búsqueda de significados. Buenos Aires, Editorial Paidós.
- Tonucci, F. (2006). La Ciudad de los Niños . Unicef Argentina - Losada.
- Trueba, S (2022) 1 multiverso corpóreo (o basta de poner el cuerpo -segunda parte). Entramados, Vol. 9, Nº11, enero - junio 2022, ISSN 2422-6459
- EValles, M (1999) Técnicas Cualitativas de Investigación social Reflexión Metodológica y síntesis profesional Editorial Síntesis
- Vasilachis de Gialdino I, (2006) Estrategias de Investigación educativa - Biblioteca de Educación Gedisa Editorial
- Wayar, M (2018). Palabras de fuego: Teoría travesti-trans sudamericana. Travesti/ Una teoría lo suficientemente buena. Buenos Aires, Muchas Nueces.