

Corporeidad aumentada como apuesta para una formación docente inclusiva. Proyecto interdisciplinario mediado por tecnologías en clave lúdica

Augmented corporeality as a bet for an inclusive teacher training. Interdisciplinary project mediated by technologies in a playful way

Federico Manuel Ayciriet¹
Pablo Migliorata²

Resumen

El presente trabajo relata una experiencia educativa desarrollada en 2023 que se enmarca en un proyecto interdisciplinario que lleva tres años de concreción en el Profesorado de Educación Primaria del Instituto Superior de Formación Docente “Almafuerte” de Mar del Plata. Toma como punto de partida la necesidad de pensar los medios digitales como oportunidad para expandir las prácticas corporales proyectando nuevos modos de expresión y comunicación promoviendo nuevos modos de ser-estar en el mundo y de vincularnos con otrxs desde opciones inclusivas. La situación “extraordinaria” provocada por la pandemia vivida en el bienio 2020/21 habilitó búsquedas inéditas de comunicación y acceso con las y los estudiantes en cada una de las disciplinas escolares. Desde las asignaturas “Educación Física Escolar” y “Medios audiovisuales, TIC’s y Educación” se propuso analizar y problematizar las prácticas corporales que se desplegaban en contextos educativos sostenidos desde la virtualidad. Con ese objetivo, se construyó un dispositivo pedagógico orientado a producir experiencia y reflexionar sobre los emergentes derivados de esta exploración. En 2023, el proyecto de articulación redobló la apuesta y bajo la denominación “Prácticas corporales, expresión y virtualidad: nuevos abordajes en tiempos y espacios mixtos” propuso una jornada de trabajo en un Centro de Día de la ciudad de Mar del Plata. La propuesta incluyó una dinámica lúdica con realidad aumentada que permitió el encuentro de docentes en formación y asistentes al Centro de Día Santa Francisca, institución a la que concurren en jornada completa personas con discapacidad. Desde una perspectiva que pondera la documentación narrativa como propuesta metodológica, en esta producción se ofrece un *racconto* de la experiencia y reflexiones que procuran habilitar, desde la singularidad de un proyecto interdisciplinario, algunas líneas de discusión e intercambio que permitan pensar el abordaje de la discapacidad en la formación docente inicial.

Palabras clave: corporeidad aumentada; formación docente; inclusión educativa; documentación narrativa

Abstract

The present work describes an educational experience carried out in 2023 as part of an interdisciplinary project that has been ongoing for three years in the Primary Education Teacher Training program at the “Almafuerte” Higher Institute of Teacher Training in Mar del Plata. It starts from the need to consider digital media as an opportunity to expand bodily practices, projecting new modes of expression and communication, and promoting new ways of being in the world and connecting with others through inclusive options. The “extraordinary” situation caused by the pandemic experienced in the years 2020/21 enabled unprecedented searches for communication and access with students in each of the school subjects. From the subjects “School Physical Education” and “Audiovisual Media, ICTs, and Education,” the proposal was to analyze and problematize the bodily practices that were unfolding in educational contexts sustained through virtuality. With this goal in mind, a pedagogical device was created to produce experiences and reflect on the emergent issues resulting from this exploration. In 2023, the articulation project intensified its efforts and, under the name “Bodily Practices, Expression, and Virtuality: New Approaches in Mixed Times and Spaces,” it proposed a working day at a Day Center in the city of Mar del Plata. The proposal included a playful dynamic with augmented reality that allowed student teachers and participants at the Santa Francisca Day Center, an institution attended by individuals with disabilities, to come together. From a perspective that values narrative documentation as a methodological proposal, this production offers an account of the experience and reflections that seek to enable, from the uniqueness of an interdisciplinary project, some lines of discussion and exchange that allow for the consideration of disability in initial teacher training.

Keywords: Augmented Corporeality; Teacher Training; Inclusive Education; Narrative Documentation

Fecha de recepción: 20/10/2023
Fecha de evaluación: 24/10/2023
Fecha de evaluación: 31/10/2023
Fecha de aceptación: 1/11/2023

1. Pensar la experiencia en perspectiva desde sus condiciones de producción

Resulta imposible comprender el alcance de esta experiencia sin recuperar la condición de historicidad que la constituye. Diremos en principio que la propuesta tuvo la intención de recuperar y expandir un proyecto educativo gestado en pandemia que se sostuvo a partir de la convicción de que la justicia educativa y la inclusión se gestan desde múltiples lugares. Hablamos de micromovimientos que se ensamblan para dar lugar a horizontes inesperados.

Podríamos decir entonces, que este proyecto nace en pandemia. En medio de la urgencia sanitaria y con políticas educativas que atendían la coyuntura sin poder dar certezas a mediano y largo plazo, en el transcurso del 2020 gestamos un proyecto de articulación con la intención de reflexionar sobre los alcances de un conjunto de prácticas docentes pasibles de ser colocadas en lugar de objeto de análisis.

Considerando sus condiciones de producción, los contextos de implementación y el modo en que eran evaluadas por sus protagonistas, relevamos experiencias que permitieran pensar el diálogo entre corporeidad y medios digitales. En un escenario en el que las líneas de trabajo en torno a las corporeidades del sujeto educativo en la virtualidad no estaban claras, esta actividad habilitó líneas de debate que permitieron al estudiantado asumir posición.

En primer lugar, generamos instancias que permitieron construir líneas de análisis que recuperaron aspectos estrictamente disciplinares. Por ejemplo, en el caso de la asignatura Educación Física Escolar, se abordaron distintos rasgos vinculados con el formato de la clase. En este aspecto podemos decir que la proliferación de propuestas hechas en formatos audiovisuales (video) pusieron al descubierto diferentes paradigmas subyacentes en las clases de Educación Física (en muchas de ellas vemos prácticas corporales mecanicistas basadas en ejercitaciones repetitivas y en espejo con escasa participación “real” del alumnado). Asimismo resultaron potenciadores los análisis realizados desde las perspectivas particulares de las dos materias. Desde “Medios audiovisuales, TIC’s y Educación” se consideraron aspectos vinculados al lenguaje audiovisual, como el trabajo con diversos planos, angulación y movimientos de cámara, transiciones y montaje narrativo.

En segundo término, reflexionamos en torno a las decisiones pedagógicas subyacentes en el diseño y la concreción de las prácticas analizadas. Esto demandó un trabajo de contextualización y una problematización de las condiciones necesarias para sostener las propuestas. Como complemento de esta línea de abordaje, se pensaron alternativas orientadas a diversificar los recursos didácticos y sus espacios de circulación considerando contextos de recepción diversos. Las características del foro como ámbito para el intercambio, hizo posible la construcción de una perspectiva interdisciplinaria que trabajó sobre las intersecciones y yuxtaposiciones de las dimensiones de análisis propuestas por las materias. Esto nos permitió reconocer

las potencialidades que tiene analizar y proyectar la práctica docente desde una perspectiva interdisciplinaria.

Tomando como referencia las propuestas de articulación realizadas en 2020 y 2021, en 2022 y con el retorno a la presencialidad plena propusimos profundizar las líneas de abordaje en torno a las prácticas corporales, los lenguajes expresivos que se ponen en juego a través de técnicas teatrales y la ampliación de las formas de comunicación y construcción de experiencia a partir de los medios digitales. En última instancia, nos interesaba generar una propuesta que permitiera a lxs docentes en formación reconocer la complejidad del escenario actual y poner en cuestión las concepciones monoglóscas en relación con la corporeidad y los procesos comunicativos.

El proyecto se construyó a partir de una experiencia educativa lúdica e inmersiva a partir de un “safari virtual” basado en realidad aumentada. Esto permitió poner en cuestión los modos instituidos de pensar el espacio áulico, las prácticas corporales en el ámbito escolar y la tendencia a abordar los medios digitales desde una perspectiva instrumental. La experiencia permitió trabajar en clave analítica y reflexiva las implicancias de lo vivido, considerando dimensiones conceptuales, didácticas y tecnológicas en juego.

Hacia 2023, con el interés puesto en recuperar la propuesta llevada adelante en 2022, para este ciclo lectivo consideramos la posibilidad de generar propuestas interinstitucionales, abordando también la dimensión de la inclusión educativa. Es así que se realizaron acuerdos con el Centro de Día Santa Francisca para compartir la experiencia del Safari virtual con lxs asistentes a esa institución. Uno de los objetivos que perseguimos desde el inicio de la propuesta fue que las docentes en formación pudieran corporizar aquello que propone el Diseño Curricular de Nivel Primario cuando afirma que

“la inclusión de alumnos con necesidades educativas derivadas de la discapacidad, así como las características sociales y personales del resto de los estudiantes, hacen necesaria la implementación en el aula de una variada gama de actividades que contemplen la expresión de los distintos intereses y ritmos de aprendizaje” (DGCyE, 2018, p. 23)

La salida educativa al centro de día fue el punto de partida de un itinerario que pasó por diversas instancias de análisis, reflexión y producción. Las estudiantes elaboraron categorías de análisis en clases interdisciplinarias, produjeron resúmenes y prepararon ponencias para presentarse en un Workshop organizado por la Facultad de Humanidades de la UNMDP y compartieron pósters académicos en el Seminario Institucional del Almafuerte que tuvo lugar en el mes de octubre y llevó el nombre “De ‘problemas de aprendizaje’ a ‘desafíos de enseñanza’”. En síntesis, transitaron una propuesta performativa que articuló experiencias sensoriales, desafíos intelectuales y digitalidad para inscribir en sus corporeidades inscripciones

expansivas sin precedentes en sus biografías.

2. El proyecto como relato polifónico

2.a. La salida educativa al Centro de Día “Santa Francisca”

En el mes de abril de 2023 invitamos a las estudiantes de tercer año del profesorado a realizar una salida educativa al “Centro de Día Santa Francisca”, institución a la que concurren jóvenes y adultos con discapacidad intelectual. La idea era realizar la actividad que habíamos hecho en 2022 en el Instituto, el “Safari Virtual”, compartiendo la jornada con las y los concurrentes al Centro de Día.

De acuerdo a lo planteado por las estudiantes en escritos producidos a las pocas horas de asistir al encuentro, la propuesta causó gran expectativa ya que este tipo de vivencias les resultaba poco habitual y la mayoría no tenía experiencias compartidas con personas con discapacidad.

El lunes a la noche estaba contenta porque íbamos a hacer algo diferente, una nueva experiencia, algo desconocido. Pero, al mismo tiempo estaba un poco ansiosa, ya que pensaba en lo que podría llegar a suceder al relacionarnos con ellos/as, porque eran personas que no conocía. (Lucía)

Mientras iba en el colectivo hasta el lugar pensé: ¿Qué puede ser lo peor que pueda pasar? La respuesta fue otra pregunta ¿Qué no quieran participar o que no nos podamos comunicar? ¿Cómo vamos a hacer? Y ahí apareció esa frase que muchas veces las docentes en formación repetimos de modo irónico: la teoría es muy linda, muy pintoresca, pero la práctica es otra cosa... Sonreí y automáticamente me respondí, casi a modo de consuelo: si el profe planificó esta salida es porque sabe que algo bueno va a salir. (Jesica)

Los testimonios de Lucía y Jesica ponen en evidencia la condición sensible de todo hecho educativo, y permiten reconocer cómo la incertidumbre puede ser un componente necesario para pre-disponer el trabajo intelectual, pero también las apuestas corporales. Aquí, la realidad aumentada y el enfoque lúdico pueden jugar un papel crucial al romper las barreras (¿sociales?) iniciales, facilitando la comunicación y dando lugar a una experiencia compartida que posibilita la construcción de puentes.

La reflexión de Jéssica en torno a la relación entre teoría y práctica cuestiona lugares establecidos, regulaciones instituidas y enfoques tradicionales. Puestos en diálogo, las voces subrayan la relevancia que tienen los gestos promotores de condiciones de comunicabilidad (Prieto Castillo, 2000) en el contexto educativo, y ponderan el modo en que la tecnología, en particular la realidad aumentada, puede ser un recurso pedagógico potente para crear experiencias educativas enriquecidas e inclusivas.

El clima ayudó porque esa jornada amaneció soleada y con una temperatura agradable, lo que colaboró para darle un marco agradable a la jornada. El Centro de Día queda alejado del Instituto por lo que las estudiantes tuvieron que realizar un

largo viaje para llegar. A la hora convenida el grupo ya estaba reunido en la puerta de Santa Francisca para iniciar una jornada diferente...



Imagen 1. Salida educativa al Centro de Día Santa Francisca

Esa ansiedad que tenía la noche anterior al encuentro desapareció al momento de pasar por la puerta. Siendo totalmente desconocidos/as, todo fluyó como si nos conociéramos desde siempre. (Lucía)

Una vez que entramos y nos presentamos comenzamos con los rituales comunes a las jornadas recreativas organizadas desde el área Educación Física. Comenzamos con una gran ronda y una danza como para ir descontracturando los cuerpos. Esta estrategia hizo posible el encuentro de miradas, sonrisas compartidas y pasibles de ser reasumidas, que predispusieron a lxs participantes a ofrecerse.



Imagen 2. Situación de juego grupal en el Centro de Día Santa Francisca.

Luego vino el armado de los equipos, identificados por colores e integrados por chicas del profesorado y concurrentes del Centro de Día. Luego de esto se procedió a la explicación del juego, una búsqueda de animales por medio de QR utilizando teléfonos celulares y la entrega de un cartón con las indicaciones del juego. Cada código habilitaba imágenes en realidad aumentada.

La realidad aumentada es un tipo de tecnología que permite a lxs usuarios visualizar en sus dispositivos móviles parte del mundo físico, incorporando además contenido digital añadido por este. El dispositivo incorpora información virtual a la información física ya existente que captura la cámara. De esta manera, se conjuga mundo físico y mundo digital en una misma imagen, componiendo una nueva dimensión de “lo real”, aumentada.

Sin imaginarlo ahí estábamos, buscando un tigre, un cocodrilo, volando como el águila y rugiendo como un león. Descubriendo un tesoro que se escondía en cada uno de ellos, en cada aprendizaje que fue posible gracias a esa experiencia que guardaremos con mucho cariño en nuestro cofre secreto que contiene momentos y personas inolvidables (Yanina)



Imagen 3. Posteo en Instagram del ISFD Almafuerite narrando la propuesta lúdica con realidad aumentada

El cierre de la jornada invitó transitar una instancia de puesta en común de lo vivido y recibir, por parte de los actores institucionales del centro de día, una devolución sobre lo que significó para la comunidad de Santa Francisca recibir a estudiantes del Profesorado de Educación Primaria en términos físicos, emocionales y simbólicos. Se ponderó no solamente la articulación interinstitucional sino, sobre todo, el compromiso ético y político de las docentes en formación que se ofrecieron de manera completa para el desarrollo de la actividad compartida.

Algo que me gustó y me pareció muy interesante es la manera (y las muchas) en las que es posible combinar algo lúdico como un juego o una experiencia con las tecnologías que existen hoy en nuestro mundo. Fue muy gratificante haber visto cómo los y las chicas disfrutaron de jugar lúdicamente y a la vez incorporar la tecnología, en la que quizá no están tan sumergidos (Lucía)

Esta experiencia me hizo entender que por más que "un otro" parezca lejano siempre se encuentran cosas en común para relacionarse, en este caso mediante la tecnología 3D que impulsó al trabajo en equipo y a la cooperación. (Marina)

Llega el momento de despedirnos, pero me llevo en mi experiencia personal, los abrazos por cada hallazgo, las tomadas de manos y el rico olor a sopa, la cual es un aroma que me hizo sentir como en casa. (Leticia)

Estos últimos testimonios evidencian la potencia de la experiencia realizada. Allí

se recuperan situaciones que si bien eran esperables, lo imprevisible de la práctica en territorio, hace que sea muy valorable que haya sucedido. El reconocimiento de un “otro”, las prácticas lúdicas en íntima vinculación con lo tecnológico y ese “olor a sopa” que nos hizo sentir en casa... emergentes incuestionables de una jornada cargada de vivencias susceptibles de ser pensadas con los marcos teóricos de las materias involucradas en el proyecto de articulación.

2. b. La participación en el Workshop

Un segundo momento del proyecto se vinculó con la posibilidad de reflexionar sobre la experiencia de la salida educativa y participar de un Workshop organizado por el Departamento de Ciencias de la Educación de la Facultad de Humanidades (UNMdP) denominado “Políticas, prácticas docentes y dinámicas cotidianas de inclusión educativa de estudiantes con discapacidad”. Entendíamos que participar de este evento generaba la chance de volver sobre lo vivido y pensar cómo habilitarlo en clave de socialización dando lugar a nuevas instancias dentro del proceso de aprendizaje que se intentaba promover.

Sabíamos que este tipo de iniciativas no tenía precedentes en el recorrido formativo de las estudiantes. Para ellas sería la primera experiencia de escritura académica pensando en un contexto de socialización extrainstitucional. En consecuencia, diseñamos una secuencia didáctica que incluyó clases conjuntas orientadas a construir posibles dimensiones de análisis, documentos colaborativos para retroalimentar el avance de los escritos, espacios de socialización que permitieran auto y co-evaluar las producciones.

Las decisiones pedagógicas y didácticas se sostuvieron en la convicción de que quienes ejercemos la docencia no sólo somos profesionales de la enseñanza, sino también hacedores culturales y constructores/as de conocimiento (DGCyE, 2008). En esa clave, nos interesaba habilitar una propuesta de trabajo en producción que demandara a las estudiantes producir un escrito pensado para hacerse público, y que implicara reconocer, analizar y posicionarse sobre lo vivenciado en la experiencia.

Esta propuesta volvió a interpelar a las docentes en formación en la medida que, nuevamente, se les proponía salir de la zona de confort que supone dar cuenta de los aprendizajes construidos en contextos conocidos. Así lo manifestaban Antonella y Sofía:

La realización del resumen para y la presentación de una ponencia en el Workshop supuso dar grandes pasos en nuestra autonomía como estudiantes. Poder plantearnos que podemos producir algo propio, ¿no? algo autónomo y que a pesar de que tenemos ciertas limitaciones en cuanto al tema, ya que es un tópico muy específico el que se iba a trabajar, tuvimos esta independencia para informarnos, para poder profundizar. Fue un desafío muy significativo y muy potente exponer frente a un público con el que no estábamos nosotras

realmente familiarizadas. Creemos que esta instancia fue de nervios, emoción y, como mencionamos, mucho aprendizaje.

No sin dificultades, las estudiantes ponderaron la posibilidad de construir conocimiento más allá de lo prescripto. A nuestro entender, esto representa un corrimiento respecto de las prácticas habituales que tienen lugar en los profesorados, en los que muchas veces predomina la reproducción de teoría y los procesos creativos se vinculan al diseño de planificaciones y propuestas didácticas.

Luego de la escritura del resumen, se vivió otro momento desafiante para las docentes en formación, puesto que tuvieron que compartir sus producciones con actores de la Universidad Nacional de Mar del Plata. Tomar la palabra, poner el cuerpo en acción, ofrecerse en un contexto nuevo, implicó transitar un tipo de vivencia novedosa y alejada del espacio protegido que supone el aula de clase del instituto.



Imagen 4. Docentes en formación presentan un póster y comparten su análisis de la experiencia de trabajo llevada adelante en el centro de día.

Los testimonios de las estudiantes recolectados luego de la participación en el Workshop coinciden en ponderar la experiencia como una instancia que les permitió trabajar su autoestima y reconocer la potencia de su formación. Expresaron abiertamente que se sintieron “al mismo nivel” que el resto de lxs asistentes y pudieron participar “de igual a igual” cuando, a priori, temían estar en condiciones disímiles.

2. c. Socialización como apuesta para historizar el futuro

La instancia de socialización de la experiencia tuvo lugar en dos ámbitos complementarios. Por un lado, se consideraron entornos virtuales para la construcción y difusión de narrativas digitales que permitieron compartir lo vivido con la comunidad educativa del ISFD Almafuerde y otros contextos. Esta acción recuperó dos ins-

tancias del proceso: la visita al centro de día y la presentación de las docentes en formación en el Workshop organizado por el Departamento de CCEE de la Facultad de Humanidades (UNMDP). Los entornos elegidos para concretar este ejercicio de visibilización de la experiencia fueron las redes sociales del instituto y plataformas como PREZI, Genial.ly y Canva. El diseño de presentaciones digitales permitieron construir narrativas que articularon interactividad, multimedialidad e hipertextualidad. En ese sentido, implicaron transitar un proceso creativo que, no sin dificultades, pusieron en juego modos de representación alternativos basados en criterios de curaduría (Odetti, 2012) que reforzaron el abordaje inmersivo y lúdico pensando otros contextos de producción.

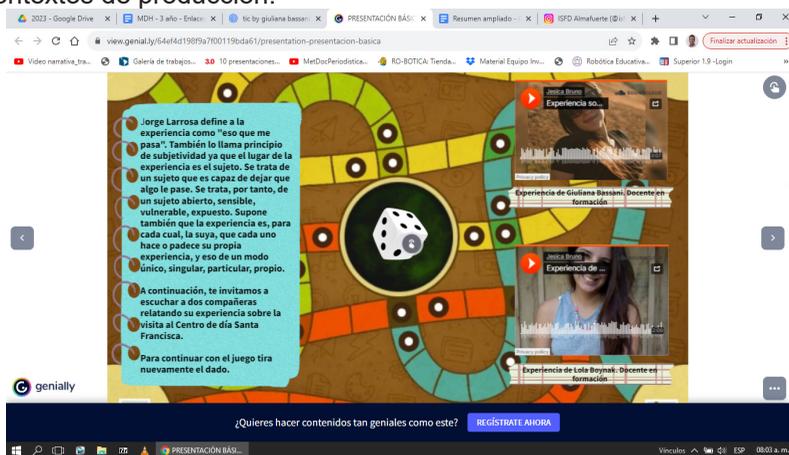


Imagen 5. Presentación hipermedial en clave lúdica y narrativa diseñada por Jéscica Bruno y Yanina Bruzzone. Recuperada de <https://view.genial.ly/64ef4d198f9a7f00119bda61/presentation-presentacion-basica>

Por otra parte, las estudiantes tuvieron oportunidad de participar de un Seminario que cada dos años lleva adelante el instituto Almafuerte para abordar temáticas que resultan de interés para el campo educativo, pero que, en muchas ocasiones y por diferentes motivos, desbordan los documentos curriculares. Entre el 2 y el 6 de octubre se llevó adelante el seminario De “problemas de aprendizaje” a “desafíos de enseñanza”. Fue en el marco del treinta aniversario del instituto y contó con ateneos, talleres, conversatorios y laboratorios. En ese contexto, compartieron con la comunidad educativa del instituto todo el recorrido hecho desde el inicio del proyecto.

Como en una travesía o un viaje, las docentes en formación completaron un itinerario que las llevó a vivir la propuesta lúdica en el centro de día, reflexionar sobre ella en el ámbito del aula, producir y compartir en la universidad, para finalmente volver al instituto y trascender el espacio áulico socializando la experiencia con docentes y estudiantes de otros años.



Imagen 6. Estudiantes de 3º y 4º Año exhibiendo pósters en el marco del Seminario Institucional del ISFD Almafuerde

El relato de la experiencia en el marco del seminario constituyó una oportunidad para volver sobre la propuesta, tomar distancia y ensayar un cierre, que no es otra cosa que una búsqueda de apertura: leer el itinerario que se construyó para imaginar nuevos horizontes de posibilidad. En definitiva, cerrar para volver a abrir, volver la mirada y recuperar la experiencia para proyectarse.

3. El juego, los medios digitales y la formación docente como territorio

Hemos trabajado en análisis anteriores (Migliorata et. al., 2020) sobre cómo los límites de la percepción de un “cuerpo tradicional” se reconfiguran a partir de la interacción entre lo virtual y lo real. Esa doble fuerza motriz (Baricco, 2019) da lugar a prácticas que incluyen y respetan las diferencias, habilitando una realidad que pone en juego experiencias sin precedentes en el repertorio que las docentes en formación han vivido en su trayecto formativo en el profesorado y, probablemente, en su biografía escolar toda.

Tomando las ideas del fenomenólogo francés Merleau Ponty (1975) cobra relevancia en los actuales estudios de la motricidad humana el concepto de corporeidad. Este refiere a un cuerpo que ya no es un objeto, sino un cuerpo que vive. Que a decir de Rey Cao y Trigo (2001) implica hacer, saber, pensar, sentir, comunicar y querer. En tanto, las autoras definen a la motricidad como la relación dialéctica del cuerpo consigo mismo, con otros cuerpos y con los objetos. Ya no es un organismo que se

mueve. Es un humano que expresa.

Quienes participaron de la propuesta pudieron establecer relaciones, comunicarse y tejer vínculos para trascender lo in-mediato y enfrentar desafíos juntos, pero también para reasumir el propio lugar como protagonistas del hecho educativo, más allá de la actividad puntual. Esta proyección supuso concebir una corporeidad aumentada, en tanto se desdibujaron las fronteras físicas y se mixturaron materialidad y virtualidad para dar lugar a un escenario lúdico inmersivo nuevo. En este sentido, la propuesta lúdica hizo posible diseñar y habitar mundos compartidos y contribuir a la construcción y reconstrucción de las subjetividades. Así lo planteábamos en Ayciriet (2022):

Hablar de corporeidad aumentada implica considerar un abanico amplio de experiencias corporales que se juegan en el mundo físico y en la digitalidad. En este sentido, pone en tensión los supuestos que plantean una equivalencia entre virtualidad y no-presencialidad. Entendemos la presencia como una construcción y una apuesta que también se juega física, psíquica, social y emocionalmente en escenarios digitales (p.133).

La hipótesis que planteamos en este sentido es que identificar, visibilizar y problematizar las narrativas construidas por quienes participamos de esta propuesta educativa, reflexionar sobre las decisiones que habitaron en cada una de las composiciones, reconocer sus rasgos y sus condiciones de producción, puede permitirnos pensar(nos) en perspectiva, habilitar matices y declives, imaginar redireccionamientos que nos permitan multiplicar mundos para, quizás, hacer más habitable el nuestro (Despret, 2022). Se trata de imaginar los rasgos de un territorio configurado a partir de esta experiencia que por la singularidad de quienes la protagonizamos, asume características de inédita e irrepetible.

En este sentido Kac (2009) plantea una mirada particular con respecto al juego al definirlo como “dispositivo de existencia”. Toma el término “dispositivo” de los desarrollos de Foucault (2008) y lo define como aquello que articula las relaciones de poder y de saber en la sociedad y que contribuye a formar una subjetividad determinada. Los dispositivos constituyen de este modo a los sujetos, inscribiendo en sus cuerpos un modo, una forma de ser, de pensar, de estar y de constituir el territorio.

A decir de la autora esta visión del juego pretende restituirle el lugar que tiene en la creación y recreación de la realidad. Ella señala que el juego como fenómeno cultural es promotor y productor de existencia y en su carácter constituye al ser humano, ya no como ser puramente racional sino más bien como sujeto creador y transformador. Ese carácter performativo deviene territorio en la medida que instituye un nuevo modo de habitar y ponerse en juego.

El juego como acto político se revela “político” al tener consciencia del poder de la acción articulada con la palabra-pensamiento; poder que es poder de búsqueda humana de lo humano, poder de instauración del sentido. Al ponerse en juego, el ser humano establece relaciones que son ‘políticas’

en tanto tienden a emancipar sentidos incomprensibles y hasta coagulantes de la existencia; esto se hace posible solo desde la dimensión lúdica, donde la reconstrucción simbólica del mundo viene a desestabilizar o a destruir el orden simbólico precedente. (Kac, 2009, p. 27)

El ser humano se construye desde su dimensión lúdica. Esto nos permite pensar que cuando los sujetos juegan, se subjetivan en esa práctica. De esta forma, la práctica adquiere un sentido trascendente para quienes participan en la medida que inaugura modos de vincularse con ellxs mismxs, con lxs otrxs y con el mundo.

4. Conclusión: Corporeidad aumentada como apuesta para una formación docente inclusiva

En primer lugar, nos parece importante señalar que la experiencia educativa que llevamos adelante permite reconocer cómo la inclusión de medios digitales y dispositivos tecnológicos ofrece la posibilidad de ampliar el horizonte de actividades y experiencias que se llevan adelante en la formación docente. En este caso, promoviendo una actividad lúdica en clave inclusiva que hizo posible inaugurar formas otras de comunicación y encuentro abordando la discapacidad como objeto de análisis y reflexión. La expansión de las prácticas corporales a partir de realidad aumentada hizo posible el diseño de un escenario lúdico que redefinió los límites del territorio institucional, pero también de los cuerpos que lo habitaron en la resolución del juego inmersivo que se propuso.

Además, la propuesta evidencia cómo el juego puede ser una oportunidad para poner en cuestión las barreras inhibitorias que tienden a clausurar toda posibilidad de encuentro entre personas que por diferentes motivos se consideran distintas y distantes a un “nosotros”, que amerita ser puesto en cuestión. Las docentes en formación manifestaron abiertamente haberse liberado de prejuicios, ansiedades y temores por aquello que desconocían y que encontró en espacio para ser saldado a través del juego.

Por último y como apuesta fundamental de este trabajo, nos interesa plantear que el proyecto que hizo posible esta experiencia tuvo un fuerte componente de imprevisibilidad. Obviamente, hablamos de una propuesta rigurosamente planificada, pero donde los emergentes de la práctica eran imposibles de ser anticipados. En este sentido, es importante reconocer que asumimos como premisa que toda propuesta de enseñanza es un intento, una búsqueda riesgosa que no ofrece garantías pero cuyas consecuencias necesariamente nos dejan en un lugar mejor.

Referencias bibliográficas

- Ayciriet, F., Migliorata, P., & Minuchin, J. (2022). Corporeidades, digitalidad y narrativas visuales sobre la formación docente en pandemia. *Revista de Educación*, (25.2), 131-145.
- Ayciriet, F., & Riccardi, N. (2021). Sensibilidad, conjunción y conexión en la formación docente.

Revista Argentina de Educación Superior, (23), 210-220.

Baricco, A. (2019). *The game*. Buenos Aires: Anagrama.

Buckingham, D. (2008). Más allá de la tecnología. *Aprendizaje infantil en la era de la cultura digital*. Buenos Aires: Manantial

Foucault, M. (2008). Seguridad, territorio, población (Vol. 265). Akal.

Kac, M. (2009) El juego como dispositivo de existencia y acto político. Red Lúdica de Rosario. Disponible en <http://redludicarosario.blogspot.com.ar/>

Machín, C. (2022). Proyecto “Meta Diversión”. Una experiencia recreativa, educativa y tecnológica en una Colonia de Vacaciones para chicas y chicos con discapacidad. *Entramados: educación y sociedad*, 9(11), 92-104.

Maggio, M. B. (2018). Reinventar la clase en la universidad. Paidós.

Merleau-Ponty, M. y Cabanes, J. (1975). Fenomenología de la percepción, p. 475. Península, Barcelona.

Migliorata, P. A., Minuchín, J., Ayciriet, F., & Machín, C. (2020). Extensión en la formación docente: Prácticas potenciadas con TIC hacia una corporeidad aumentada. *Entramados: educación y sociedad*, 7(7), 156-164.

Odetti, V. (2012). Curaduría de contenidos: límites y posibilidades de la metáfora. PENT FLAC-SO. <http://www.pent.org.ar/publicaciones/curaduriacontenidos-limites-posibilidades-metafora>

Rey Cao, A. y Trigo Aza, E. (2001). “Motricidad... ¿Quién eres?”. Apuntes. Educación física y deportes. Vol. 1, N° 59.

Sarmiento Alvarez, A. L. (2020). Expresión de la corporeidad en la discapacidad intelectual. universidad pedagógica nacional. Disponible en: <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/12335>

Suárez, D. (2021). Investigación narrativa, relatos de experiencia y revitalización del saber pedagógico. *Espacios en blanco. Serie indagaciones*, 31(2), 365-380.

Documentos Oficiales

DGCyE (2018) Diseño Curricular para la Educación Primaria. Dirección General de Cultura y Educación. Subsecretaría de Educación ISBN 978-987-676-095-9

DGCyE (2008) Marco General de Política Curricular. Dirección General de Cultura y Educación. Subsecretaría de Educación

Notas

¹ Magister en Práctica Docente -UNR- Docente e Investigador por la Facultad de Humanidades (UNMDP - CIMED). Especialista en Docencia Universitaria. Profesor y Licenciado en Ciencias de la Comunicación. Contacto: fayciriet@gmail.com

² Magister en Práctica Docente (UNR) - Profesor y Licenciado en Educación Física. Docente ISFD Almafuerte / ISFD N°19. Contacto: pmigliorata@yahoo.com.ar