

MEMORIA LÚDICA Y ARCHIVO. PRÁCTICAS INTEGRALES EN LA ESCUELA REPÚBLICA DE BOLIVIA (PASO DE LAS DURANAS/MONTEVIDEO)¹

MS. KAREN KÜHLEN BECA

Mestra em Ciências Humanas pela Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación da Universidad de la República – UDELAR/Uruguai
Doutoranda em Educação na Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación da Universidad de la República – UDELAR/Uruguai
Professora da Universidad de la República – UDELAR/Uruguai

MS. MARIEL BALÁS

Mestra em Estudos Latinoamericanos pela Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación da Universidad de la República – UDELAR/Uruguai
Professora da Universidad de la República – UDELAR/Uruguai

LUCÍA SECCO

Mestranda em Estudos Latinoamericanos pela Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación da Universidad de la República – UDELAR/Uruguai
Professora da Universidad de la República – UDELAR/Uruguai

Resumen | Este artículo retrata y analiza el desarrollo de una propuesta sistemática de trabajo territorial del programa de desarrollo de trayectorias integrales de la Universidad de la República. La misma se formula desde una perspectiva de intervención que integra actores de la sociedad civil y se planifica de manera conjunta el trabajo concreto. Así, desde el proyecto Memoria Lúdica y Patrimonio Cultural en el barrio Paso de las Duranas se buscó generar un territorio epistémico, desde la interrelación entre distintas disciplinas; Educación Física, Comunicación, Artes, Preservación documental e investigación histórica². El foco estará en la Escuela N° 42

1. Una versión anterior con pleno carácter de sistematización se presentó en las III Jornadas de Investigación del Instituto de Educación de la FHCE en Montevideo los días 14 y 15 de octubre de 2024.
2. El proyecto es financiado por la Comisión Sectorial de Extensión y Actividades en el Medio (CSEAM) de la Universidad de la República (Udelar) y se desarrolla en el período 2023-2025.

República de Bolivia junto a estudiantes del último año de primaria, sus maestras y directora en el año 2024. El marco del proyecto se asoció a las conmemoraciones de los trescientos años de Montevideo y el interés de la institución en tomar los registros fotográficos como eje de trabajo.

Palabras clave | memoria lúdica; archivo; prácticas integrales.

LUDIC MEMORY AND ARCHIVING: COMPREHENSIVE PRACTICES AT THE REPUBLIC OF BOLIVIA SCHOOL (PASO DE LAS DURANAS, MONTEVIDEO)

Abstract | This article portrays and analyzes the development of a systematic territorial work proposal for the University of the Republic's (Uruguay) comprehensive career development program. It is formulated from an intervention perspective that integrates civil society actors, and the specific work is jointly planned. Thus, the Ludic Memory and Cultural Heritage project in the Paso de las Duranas neighborhood sought to generate an epistemic territory through the interrelationship between different disciplines: Physical Education, Communication, The Arts, Documentary Preservation, and historical research. The focus will be on School No. 42, República de Bolivia, with students in their final year of primary school, their teachers, and the principal, in 2024. The project framework was linked to the commemorations of Montevideo's 300th anniversary and the institution's interest in using photographic records as a central focus of its work.

Keywords | ludic memory; archive; comprehensive practices.

MEMÓRIA LÚDICA E ARQUIVAMENTO: PRÁTICAS INTEGRAIS NA ESCOLA REPÚBLICA DA BOLÍVIA (PASO DAS DURANAS, MONTEVIDÉU)

Resumo | Este artigo retrata e analisa o desenvolvimento de uma proposta sistemática de trabalho territorial para o programa integral de desenvolvimento profissional da Universidade da República (Uruguai). Ela é formulada a partir de uma perspectiva de intervenção que integra atores da sociedade civil, e o trabalho específico é planejado em conjunto. Assim, o projeto Memória Lúdica e Patrimônio Cultural no bairro Paso de las Duranas buscou gerar um território epistêmico por meio da inter-relação entre diferentes disciplinas: Educação Física, Comunicação, Artes, Preservação documental e pesquisa histórica. O foco será a Escola nº 42, República da Bolívia, com alunos do último ano do ensino fundamental, seus professores e a diretora, em 2024. O marco do projeto esteve vinculado às comemorações do 300º

aniversário de Montevideu e ao interesse da instituição em utilizar registros fotográficos como foco central de seu trabalho.

Palavras-chave | memória lúdica; arquivo; práticas integrals.

UN RECORRIDO POSIBLE

Este artículo pretende compartir el proceso de trabajo de uno de los tantos recorridos que se concretaron a lo largo del quehacer conjunto de distintas disciplinas. Como se verá todo el proyecto se desarrolló en un espacio territorial ubicado en un barrio de la capital uruguaya, conocido como Paso de las Duranas. Está en la zona centro oeste de Montevideo y limita con otros seis barrios. Estos límites permiten reconocer algunas de las instituciones que componen el área como referencias espaciales que habilitan a dar algunas pistas para posibles delimitaciones.

Esos bordes, líneas de los mapas formales u oficiales de municipios e intendencias restringen la mapeamiento de las características del habitar (Álvarez Pedrosian, 2010) de esos espacios, de las identificaciones con recorridos e instituciones que pasan a ser referencias de quienes allí viven. De alguna manera, en acuerdo con Tapia (2013) el barrio se establece en las relaciones sociales que se producen abriéndolo desde esas relaciones asociadas a un espacio, pero también a un tiempo que pueden ser pasadas o presentes y proyectarse al futuro.

En esta oportunidad el foco estará dado en la trayectoria que desarrollamos en la Escuela N° 42, República de Bolivia durante el primer semestre del año 2024. Se trata de una escuela que lleva adelante un modelo pedagógico implementado desde 1995 que es conocido popularmente como de “tiempo completo” que extiende el horario de escolarización de 4 a 8 horas³. El horario extendido permitió implementar una propuesta que aunaba una inquietud manifestada por una directora,

3. En el marco de la última reforma educativa de Uruguay se intentan establecer puentes entre la educación primaria y secundaria, que se da en instituciones e instituciones diferentes colocando en nombre de séptimo octavo y noveno a lo que antes eran los tres primeros años de educación secundaria.

que ya no cumplía funciones en la escuela, y la actividad curricular de la maestra de sexto año, es decir el último año de la carrera escolar.

La directora Mónica Graziolli, a quien conocimos en 2021 al inicio de nuestro trabajo en el territorio, tenía intenciones de crear un museo en la escuela ya que en distintos depósitos había identificado objetos históricos en desuso. Por su parte ese año 2024, la maestra le había propuesto a la clase trabajar sobre los 300 años de Montevideo, y había puesto especial interés en abordar los registros de la ciudad, llegando a la fotografía. Con el equipo nos propusimos el desafío de integrar ambas iniciativas. A modo de ordenar el proceso por el cual transitamos consideramos pertinente referir a algunos antecedentes que fueron relevantes para la propuesta objeto de este artículo.

SUS ANTECEDENTES

La iniciativa del proyecto de “Trayectorias” tuvo su antecedente en un Espacio de Formación Integral (EFI) que inició de manera virtual en 2020 debido a la emergencia sanitaria provocada por la pandemia de Covid-19 y a partir de 2021 se desarrolló de forma presencial de manera conjunta con maestras, la dirección y la inspección de Educación Primaria de la zona⁴. A través de salas docentes compartimos los objetivos del proyecto e intercambiamos sobre los procesos de sensibilización con materiales que permitieran cuestionar y reconocer en los juegos y rondas un valor cultural con la intención de trascender su uso funcional en los procesos pedagógicos.

En primer lugar, la recuperación de la película “Juegos y Rondas tradicionales del Uruguay” de Lauro Ayestarán (1966) permitió

4. En dicho EFI estaba integrado el Museo Nacional de Antropología en donde se daban las instancias presenciales del curso y con quienes se realizaron dos muestras sobre los procesos educativos y con la comunidad. La Escuela N° 42 estuvo desde el inicio de la propuesta y continúa siendo parte del trabajo en territorio, otros colectivos barriales que integraron el proceso fueron: la Cooperativa Los Lobitos y el Club Los Angeles. Desde 2023 y hasta la actualidad se continúa trabajando con la Cooperativa COVIMT 9.

valorar el registro destacando su potencia desde una mirada integral e interdisciplinaria⁵. Abordar esta filmación permitió, no solo reflexionar sobre el interés del musicólogo de dejar registro del movimiento implicado en los juegos y las rondas del momento, sino también sobre la trazabilidad de la materialidad de ese documento como archivo y su acceso a partir de cadenas de preservación patrimonial (Balás y Secco, 2018).

Fotografía 1: Andelito de Oro



Fotograma de la película “Juegos y rondas tradicionales del Uruguay” de Lauro Ayestarán, Mario Handler y Eugenio Hintz. Montevideo, 1966.

Fuente: Fondo Fotográfico ICUR/DMTC – Archivo General de la Universidad de la República.

El acceso a esos registros genera puentes con las miradas de quienes filmaron la película y abre discusiones y reflexiones sobre la continuidad o la ruptura de ciertas tradiciones que conforman la memoria lúdica. Mirar

-
5. La película filmada en 1966 en soporte fotoquímico de pase 16 mm fue telecinada en la década de 1990 y pasó a estar guardada en un casete VHS. En 2012 se realizó un telecine en calidad High Definition (HD) y en 2016, en Chile se logró una un escaneó sin pérdida de definición también en HD. Las distintas migraciones tecnológicas fueron acercando la experiencia original de ver la película proyectada y por lo tanto valorar con mayor nitidez el contexto, identificar lugares y otros elementos espaciales (Balás y Secco, 2018).

esos registros del pasado interpela sobre quiénes estuvieron detrás de las cámaras y quienes vivieron frente a ellas, poniendo en juego lo que ha sido en ese momento y lugar, más allá de posibles escenificaciones y recortes arbitrarios de la realidad (Barthes, 1981; Benjamin, 1989b).

A partir del visionado de la película se proyectó el trabajo con las(os) niñas(os) en torno al juego, la memoria y su valor patrimonial. Se les convocó a buscar fotografías, cartas, relatos u objetos vinculados a la temática, lo que permitió trabajar con las respectivas familias de la escuela⁶. En este sentido, la recolección viabilizada a través de la iniciativa del cuerpo docente de la Escuela se desarrolló en diálogo con los integrantes del proyecto y permitió la realización de cinco talleres en los que se abordó la temática del juego.

Fotografía 2: San Severín del Monte



Fotograma de la película “Juegos y rondas tradicionales del Uruguay” de Lauro Ayestarán, Mario Handler y Eugenio Hintz. Montevideo, 1966.

Fuente: Fondo Fotográfico ICUR/DMTC – Archivo General de la Universidad de la República.

Para compartir otras modalidades de representación, en 2021 se trabajó a partir de la obra *Juego de niños* (1560) de Pieter Brueghel, quien

6. Ese relato cristaliza aspectos de la memoria colectiva, para profundizar nos referimos al texto de Pierre Nora (2008), *Les lieux de mémoire/Los lugares de la Memoria*.

registró a través de la pintura una serie de escenas de actividades lúdicas. Desde la observación, los niños iban reconociendo aquellas prácticas del juego que le eran más familiares. En 2022 tomando en cuenta el trabajo de la maestra con pintores nacionales que habían registrado escenas de juego, se propusieron actividades con los grupos de nivel 4 y 5 en la que fueron también convocadas sus familias. A partir de esta iniciativa fue que la propuesta de “Trayectorias” se enfocó en fortalecer la dimensión estético-artística del juego y el juguete, integrando talleres artísticos y de diseño destinados al cuerpo docente de la escuela.

IMPLEMENTACIÓN DE ACTIVIDADES

La propuesta del primer semestre de 2024 fue atender aquella inquietud de la directora de la Escuela de organizar el archivo histórico documental y de objetos de la institución, lo que implicó el reconocimiento de estos elementos de la cultura material en sus usos y significados en tanto representan formas de las políticas educativas de décadas pasadas. A partir de esta idea y contra ella es que invitamos a niños y docentes a abordar esos materiales auxiliares de la enseñanza, valorándose como objetos para el aprendizaje y para el juego en un sentido amplio permitiendo usos y apropiaciones que se establecieran en el intercambio.

Desde los recorridos del grupo de investigación Educación, Sociedad y Tiempo Libre (ESTiL) hemos abordado la noción de artefactos culturales (Scarlatto y Kühlsen, 2023) como categoría que nos permitiera analizar las producciones materiales e inmateriales en su condición de producción de época que da cuenta de las potencialidades y límites de un momento histórico. Desde esta perspectiva es posible considerar los objetos en su uso pedagógico como soporte para la presentación de un saber, así como otros objetos como los juguetes que también se constituyen como elementos que componen el registro de la cultura material escolar (Espiga, 2024).

Siguiendo a Benjamin (1989a) podemos reconocer cómo los juguetes son producciones culturales a través de las cuales se condensan

las formas de producción y las tensiones entre aspectos de la tradición y las transformaciones modernas. Los juguetes u objetos para la infancia son creaciones que “[...] muestra(n) en realidad cómo un adulto imagina un juguete, y no lo que el niño exige de un muñeco” (Benjamin, 1989a, p. 82) por lo que partimos de los que encontramos en la escuela para desde allí establecer análisis posibles.

En esa etapa trabajamos sobre un dispositivo (Foucault, 1988; Tommasino y Rodríguez, 2010; Álvarez Pedrosian, 2010) que llamamos *memoria lúdica*⁷ que integra los desarrollos sobre memoria, archivo y juego, incorporando la dimensión estética del archivo y del juego como lugar común, en procura de definir un territorio de saberes en base al cual sea posible co-producir actividades interdisciplinarias en clave integral (Kühlsen; Scarlato y Rodríguez, 2023; Rodríguez, 2018).

Luego de identificar algunos objetos y sacarlos de los depósitos, la intención era que fueran resignificados por la mirada de quienes integraban el grupo de sexto año. De ese modo nos incorporamos a la propuesta que llevaba adelante la maestra que tenía como eje temático “los 300 años de Montevideo” con énfasis en los registros fotográficos de la ciudad y del barrio⁸. Se trataba de una temática que permitía poner en diálogo el abordaje desde la herramienta “cámara de fotos” y vincularla con la captura fotográfica de los objetos históricos de la Escuela. A modo de conjugar la idea del museo con la posibilidad de brindar acceso a las imágenes generadas (fotografía de los objetos y otros documentos) remoto se conformó una base de datos a través de la plataforma Omeka⁹.

A lo largo del proyecto, diversas instancias nos permitieron intercambiar sobre el valor de los registros imagéticos como las pinturas

7. Algunas formulaciones incipientes sobre la memoria lúdica fueron ensayadas en Kühlsen, Scarlato, y Rodríguez (2023).

8. Agradecemos especialmente a la maestra Elizabeth Carrió y las niñas y niños de sexto año de la Escuela 42 en el año 2024.

9. El Omeka es una plataforma de uso libre que permite organizar información de un proyecto o una institución y dejarla accesible. El Omeka del proyecto y el acceso a la información de la Escuela N°42 puede verse en el siguiente enlace: <https://juegoy-memoria2020.omeka.net/collections/show/1>.

o las fotografías a partir de las experiencias de los paseos realizados como el del Museo de Bellas Artes Juan Manuel Blanes y pensar a la pintura como forma de registrar espacios y personas antes de la llegada de la fotografía. En ese sentido, propusimos dinámicas de juego que implican la observación, la memoria visual, las disposiciones en el espacio.

Se invitó al fotógrafo Ignacio Seimanas, integrante del equipo de trabajo del área de digitalización del Archivo General de la Udelar, con quien pudimos apreciar el efecto de la cámara oscura, así como manipular y experimentar con diversas cámaras fotográficas, desde una antigua con fuelle hasta otras réflex observando sus funcionamientos y experimentando cómo se ve desde el visor o dónde se cargaban los rollos de película. Por otra parte, se trabajó sobre la implicancia de este artefacto con el que podemos “escribir con la luz”, además de observar distintos encuadres, puntos de vista, e identificar lo que queda dentro y fuera. Desde estas primeras referencias de experimentación abordamos aspectos de la decisión de quien tiene la cámara por sobre el espacio de realidad que se está recortando, dejando dentro algunas cosas y fuera otras.

Fotografía 3: Foto-Grafía Analógica



Taller de Foto-Grafía con Ignacio Seimanas. Niños experimentando el reconocimiento de rollos de película y cámaras analógicas. Mayo de 2024.

Fuente: Tomada por Karen Köhlens (Abril de 2024).

En otra instancia les propusimos que jugaran con los objetos históricos. En la mesa pusimos un microscopio, puntas de pluma para escribir con tinta china, tijera de instrumental médico, cajas con regletas de madera para medida y juegos de medidores de volumen de hojalata. Se trataba de materiales en desuso que con los años habían sido sustituidos por otros, o que por las reformas pedagógicas ya no se consideraban necesarios en el contexto escolar. Junto a la maestra se recuperaron las funciones originales que habían tenido en el contexto escolar de otro tiempo, que fueron resignificadas a través de diversas dinámicas lúdicas.

Utilizaron sus propios teléfonos para fotografiar los elementos que luego serían incluidos en el repositorio Omeka. Tomando en cuenta que la fotografía no registra el acontecimiento tal cual es sino que es una interpretación en la que influye la mirada y el punto de vista del fotógrafo, las niñas y los niños dispusieron los objetos en la mesa para ser fotografiados de acuerdo a un criterio estético personal, que habla de la mirada de los y las escolares sobre la función y uso de esos objetos.

En un tercer momento trabajamos en una instancia de edición colectiva sobre los registros valorando los elementos técnicos y estéticos para integrar las imágenes a la plataforma Omeka. El proceso implicó, además de la fotografía, la descripción del objeto, sus características y los datos de los autores de los registros. Fue una instancia que permitió compartir miradas, recordar la situación de cómo se aproximaron a esos objetos, y ver juntos los registros del espacio lúdico que abrió la dinámica.

Fotografía 4: Regletas subvertidas



Taller con objetos históricos. Regletas de madera de distintos colores para trabajar numeración y fracciones. Fotografía: Camilo Rojas y Joaquín Amato, estudiantes de sexto grado. Descripción de objetos: niños y la maestra Sra. Elizabeth Carrió.

Fuente: Contenido de Omeka (Junio de 2024).

CONSIDERACIONES FINALES

Este proceso de trabajo en territorio abordó procesos de sistematización y divulgación de una cultura material a través de registros y nuevos usos, en donde también se implicó la construcción de fuentes de historia oral basados en la evocación de narraciones (Benjamin, 1991) producidas a partir de las rememoraciones de los vecinos, exalumnos de la escuela y familiares sobre los juegos y los juguetes de su barrio.

En este artículo se presentan los recorridos, juegos e imágenes que se produjeron en la relación con la escuela República de Bolivia. Se entiende que este proceso adquirirá, en sí mismo, un valor en tanto documentos históricos que permitan pensar una historia cultural (Benjamin, 1991, 1989a) que entreteje aspectos de lo local con una trama social general.

El proyecto, centrado en la recuperación, conservación y producción del patrimonio local especialmente asociado a los juegos y juguetes del barrio, envuelve el desarrollo de las funciones de extensión, enseñanza e investigación en las formaciones asociadas. La puesta en marcha del proyecto integró a docentes, estudiantes y actores locales e implicó la sensibilización en torno los objetos históricos, el juego, el registro y su interpretación en distintos contextos. A su vez, se trabajó en la ubicación y el reconocimiento de los diferentes medios y soportes fotográficos, sonoros, pictóricos y audiovisuales para valorar la importancia de su conservación para la construcción de la memoria.

Estos contrafuertes de la memoria permiten reconocer reminiscencias íntimas o domésticas a la vez que son la posibilidad de producción de soporte de memorias colectivas en donde intervienen el marco institucional y la pertenencia barrial. En ese sentido, el trabajo colectivo en la selección fotográfica, en donde primó la valoración de niñas y niños como productores de imágenes, quedará disponible para su consulta y podrá ser resignificado en el futuro para abrir nuevos diálogos en su contexto.

BIBLIOGRAFÍA:

ÁLVAREZ PEDROSIAN, E. Crear, aprender y compartir: apuntes epistemológicos sobre la integralidad. In: **Cuadernos de Extensión - Nº 1 / Integralidad:** tensiones y perspectivas. Montevideo: CSEAM Udelar, 2010. p. 61-84.

BALÁS, M.; SECCO, L. Digitalización de la película Juegos y rondas tradicionales del Uruguay. In: **CDM y AGU, Juegos y rondas tradicionales del Uruguay.** Montevideo: Centro Nacional de Documentación Lauro Ayestarán, 2018. p. 85-90.

BARTHES, B. **La cámara lúcida.** Barcelona: Paidós, 1980.

BENJAMIN, W. **Escritos.** La literatura infantil, los niños y los jóvenes. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión, 1989a.

BENJAMIN, W. **Discursos interrumpidos.** Madrid: Editorial Taurus, 1989b.

BENJAMIN, W. **El narrador.** Madrid: Editorial Taurus, 1991.

FOUCAULT, M. **Un diálogo sobre el poder**. Madrid: Alianza Editorial, 1988.

KÜHLSSEN, K.; SCARLATO, I.; RODRÍGUEZ, C. Memoria lúdica y patrimonio cultural en Paso de las Duranas (Montevideo, Uruguay). **Extensión en Red**, La Plata/Argentina, n. 14, e039, 2023. Disponible en: <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/extensionenred/article/view/7874>. Acceso en: 29 jul. 2025.

RODRÍGUEZ ANTUNEZ, C. Para que nadie se olvide de jugar: Recorrido por un espacio de formación integral. **Revista e+e**, Córdoba, n. 6, v. 5, oct. 2018.

SCARLATO, I.; KÜHLSSEN, K. Artefactos culturales, tiempo libre y educación de los sentidos: Aportes para una crítica del presente. **Políticas Educativas – PoEd**, Porto Alegre, 16(2), 2023. Disponible en: <https://seer.ufrgs.br/index.php/Poled/article/view/133187>. Acceso en: 10 mayo 2025.

SOSENSKI, S. Producciones culturales para la infancia mexicana: los juguetes (1950-1960). **Relaciones**, n. 132, p. 95-126, 2012. Disponible en: <https://www.scielo.org.mx/pdf/rz/v33n132/v33n132a4.pdf>. Acceso en: 10 jul. 2024.

TAPIA, V. El concepto de barrio y el problema de su delimitación. Aportes de una aproximación cualitativa y etnográfica. **Bifurcaciones – Revista de estudios culturales y urbanos**, n.12, 2013.

TOMMASINO, H.; RODRÍGUEZ, N. Tres tesis básicas sobre extensión y prácticas integrales en la Universidad de la República. In: **CSEAM. Cuadernos de Extensión - Nº 1 / Integralidad: tensiones y perspectivas**. Uruguay: CSEAM Udelar, 2010. p. 19- 42.

Recebido em: 13/08/2025

Aprovado em: 11/11/2025

Contato: karenkuhlsen@gmail.com