

## Protectores del Patrimonio Cultural: una propuesta lúdica como recurso educativo\*

Protectors of Cultural Heritage: A Playful Proposal as an Educational Resource

Oswaldo Ceferino Gallo <sup>a</sup>

DOI: <https://doi.org/10.11144/Javeriana.apu34.ppcp>

*Agrupación Coreográfica Tanguera de Villa Espil,  
Argentina*

ceferinogallo@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4958-0427>

Recibido: 30 Marzo 2019

Aceptado: 22 Junio 2021

Publicado: 30 Diciembre 2021

### Resumen:

Protectores del Patrimonio Cultural es una propuesta lúdica y un recurso educativo que durante el año 2019 se puso en práctica en diferentes establecimientos educativos de San Andrés de Giles, distrito de la provincia de Buenos Aires (Argentina), y que se enmarcó dentro del Plan de Protección y Resguardo del Patrimonio Cultural de San Andrés de Giles (Provincia de Buenos Aires, Argentina). Con este juego se identificaron y analizaron los bienes del patrimonio cultural y arquitectónico y las consecuencias de su destrucción o conservación. El presente trabajo detalla la implementación de este recurso en el aula y su asimilación por parte de la comunidad educativa (docentes y alumnos).

**Palabras clave:** recurso lúdico didáctico, Patrimonio Cultural, educación, PCI.

### Abstract:

Montessori says that “play is defined as a ludic activity with specific purposes”. Protectors of Cultural Heritage is both a ludic proposal and a educative resource that was put into practice during 2019 in different educational institutions in San Andrés de Giles, a district in the Buenos Aires Province (Argentina) and was included in the Plan for the Protection and Safeguard of the cultural heritage of San Andrés de Giles (Buenos Aires Province, Argentina). This play allowed identifying and analyzing the properties of cultural and architectonic heritage and the consequences of either destroying or preserving them. This work describes in detail the implementation of such resource in the classroom and how the educative community has assimilated it (teachers and pupils).

**Keywords:** didactic ludic resource, Cultural heritage, education, PCI.

### Notas de autor

<sup>a</sup> Autor de correspondencia. Correo electrónico: ceferinogallo@gmail.com



PORTADILLA:

Uso del recurso didáctico en el Centro Cultural Astor Piazzolla de la localidad de Villa Espil

Fuente: fotografía de Oriana Riquelme, cedida al archivo de puesta en práctica del recurso

## Introducción

Protectores del Patrimonio Cultural es una propuesta lúdica que funciona como un recurso educativo, el cual fue implementado en el año 2019 en diferentes establecimientos educativos (de educación básica primaria) de la ciudad de San Andrés de Giles, provincia de Buenos Aires, Argentina.

Ante la escasez de propuestas específicas a nivel comunal sobre la temática del resguardo patrimonial, y el desconocimiento generalizado de su importancia como memoria activa en la identidad de una sociedad, se desarrolló un juego de mesa, usando los estadios de madurez biológica postulados por Piaget.

Este juego se posicionó en los Planes de la Protección y Resguardo del Patrimonio Cultural de la ciudad, pues identificó bienes de patrimonio arquitectónico y analizó las consecuencias de su destrucción o mantenimiento para la identidad como comunidad; luego de la implementación del juego, se trabajó en el espacio del aula, sondeando la asimilación de los niños sobre la temática y el modo de presentarla en el juego.

## Marco conceptual del juego

Sin pretender ser exhaustivos en el abordaje del tema, Piaget afirma que el desarrollo de la inteligencia infantil y el desarrollo de los procesos cognitivos dependen de la madurez biológica, desde el nacimiento hasta el final de la adolescencia; esta evolución se desarrolla en cuatro etapas o estadios bien diferenciados: sensoriomotriz, preoperacional, de las operaciones concretas, de las operaciones formales (figura 1).

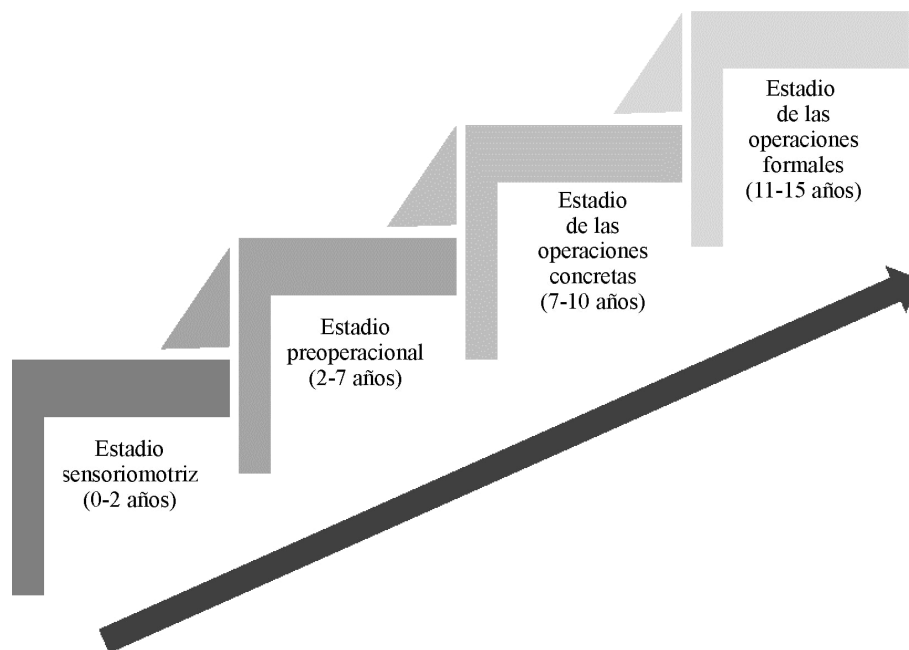


FIGURA 1  
Estadios de madurez biológica, según Piaget  
Fuente: elaboración propia con base en la bibliografía de Piaget (1991)

Cada uno de estos estadios conlleva un tipo de juego característico para el desarrollo de las operaciones cognitivas del niño (tabla 1).

TABLA 1  
Juegos utilizados en relación con las operaciones cognitivas del niño

Estadio Piaget	Tipos de Juegos
Estadio Sensorio-motriz (0-2 años)	Juegos de ejercicio
Estadio Preoperacional (2-7 años)	Juegos simbólicos
Estadio de las operaciones concretas (7-10 años)	Juegos reglados
Estadio de las operaciones formales	

Fuente: elaboración propia con base en la bibliografía de Piaget (1991)

Para Piaget (1991), “los juegos ayudan a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación total de la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla, comprenderla y compensarla”. Por su parte, Montessori describe al juego como *una actividad lúdica organizada para alcanzar fines específicos*. En este sentido, la relación entre juego y aprendizaje es natural: los verbos “jugar” y “aprender” confluyen. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y adquirir, avanzar y mejorar, para pasarlo bien.

### Características que debe tener un juego didáctico

Las tipologías propias de cada juego se enmarcan como objetivos del mismo y deben ser tomadas como guía en su elaboración, a saber:

- Intención didáctica;

- objetivo didáctico;
- reglas, limitaciones y condiciones;
- número de jugadores;
- edad específica;
- diversión;
- tensión;
- trabajo en equipo;
- competición.

### *Formato del juego:*

Este formato (adaptado a nuestro juego) fue elaborado por la profesora Paula Chacón (2008).

### *Título del juego:*

Protectores del Patrimonio Cultural

### *Área del conocimiento:*

Ciencias sociales

### *Objetivos:*

#### *General:*

- Concientizar a los niños sobre el valor del resguardo patrimonial y su rol en la identidad de una comunidad.

#### *Específicos:*

- Identificar los bienes del patrimonio cultural de una comunidad (San Andrés de Giles).
- Analizar las consecuencias que conlleva la destrucción del patrimonio cultural.
- Analizar las consecuencias que tiene la conservación del patrimonio cultural.
- Concientizar sobre la relación entre el patrimonio cultural y la identidad de una comunidad (San Andrés de Giles).

## **Diseño curricular**

### *Propósitos:*

- Diseñar situaciones de enseñanza en las cuales los niños puedan realizar observaciones, descripciones y comparaciones acerca de los cambios y continuidades del pasado cercano/lejano y del presente en las sociedades.

*Contenidos bloque: Las sociedades a través del tiempo*

## **Conceptos**

*Acontecimientos relevantes para la localidad, la provincia, la nación y la humanidad:*

- La significatividad pasada y presente de las conmemoraciones: diversidad cultural.

*Modos de conocer:*

- Utilizar el recurso didáctico pedagógico Protectores del Patrimonio Cultural.
- Explorar el anexo del juego, en el cual se hace referencia a los diferentes elementos del patrimonio cultural de San Andrés de Giles; identificarlos y apropiarlos como elementos de nuestra identidad como comunidad.

## **Indicadores de avance**

*Se considerará un indicio de progreso (apropiación) si el estudiante:*

- Identifica los cambios y continuidades de los elementos del patrimonio cultural de San Andrés de Giles establecidos en el recurso didáctico-pedagógico Protectores del Patrimonio Cultural, así como también otros elementos de esta localidad que no fueron contemplados en el mismo.
- Reconoce elementos relevantes de su localidad, argumentando su incorporación al patrimonio cultural de San Andrés de Giles.

El recurso didáctico-pedagógico Protectores del Patrimonio Cultural pretende ayudar a comprender la importancia de preservar el patrimonio cultural de San Andrés de Giles.

## **Estructura del recurso didáctico pedagógico Protectores del Patrimonio Cultural**

### **Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego**

Juego de mesa que aplica una fusión entre el Juego de la Oca y Serpientes y Escaleras.

### **Audiencia a la cual va dirigido**

Niños entre los 8 y los 11 años (segundo ciclo de la EP).

### **Número de jugadores**

Dos a cuatro jugadores.

## **Duración**

25 minutos, aproximadamente.

## **Materiales utilizados**

Cuatro fichas, un dado, un tablero, reglamento.

## **Datos externos a la intervención en el aula**

Son atribuciones propias de cada juego que, sin dejar de perseguir los objetivos establecidos en el mismo, deben verificarse, a saber:

- se comprendieron las consignas del juego;
- se comprendió el objetivo del juego;
- aproximadamente, cuántos acercamientos tuvieron los alumnos al recurso;
- cuál fue el periodo de acercamiento;
- edad promedio;
- si había diferentes interpretaciones de acuerdo con las edades;
- si surgieron curiosidades, dudas o alternativas.

Todas deben ser tenidas en cuenta como guías para mejorar el recurso didáctico.

## **Etapas del proceso de implementación**

Las etapas de implementación de la propuesta lúdica como recurso educativo fueron: en primera instancia, el análisis de los elementos del patrimonio cultural de San Andrés de Giles, es decir, de los bienes conservados o destruidos junto con su efecto en la comunidad, basados en lecturas de información periodística sobre los mismos, así como también el análisis de la historia oral.

En la figura 2 se puede ver la publicidad de la convocatoria de acercamiento al recurso didáctico.



FIGURA 2

Publicidad de la convocatoria de acercamiento al recurso didáctico en el Centro Cultural Astor Piazzolla de la localidad de Villa Espil, San Andrés de Giles

Fuente: elaboración propia

El compendio de estos datos estructuró el juego.

La primera etapa fue en el Centro Cultural Astor Piazzolla, donde se convocaron niños de la misma localidad, para reunir pruebas tangibles sobre su impacto entre este público. Esta primera instancia era extracurricular, se hizo a través de una institución de la sociedad civil vinculada a tareas socio-culturales.

El análisis de las respuestas de los niños (mayoritariamente) sobre la intención del juego y lo que experimentaron fue satisfactoria; concordaron con el resultado esperado: el patrimonio cultural es importante porque define mi ciudad. La utilización del recurso en el Centro Cultural Astor Piazzolla se puede observar en la figura 3.



FIGURA 3

Uso del recurso didáctico en el Centro Cultural Astor Piazzolla

Fuente: fotografía del autor, perteneciente al archivo de puesta en práctica del recurso



Con base en el resultado anterior, surgieron propuestas e inquietudes sobre los bienes de patrimonio y los elementos del juego, que fueron modificadas para pasar a la segunda etapa. La mayor inquietud radicaba en las propuestas de los niños de incluir elementos que los identifican como parte de la comunidad inmersa. Ellos ven la importancia de su comunidad a través de elementos representativos, lo que nos acerca a la idea ya expresada de la importancia del patrimonio cultural en tanto que define mi ciudad, algo que se desprende también del acercamiento al aula.

El tablero puede verse en la figura 4:

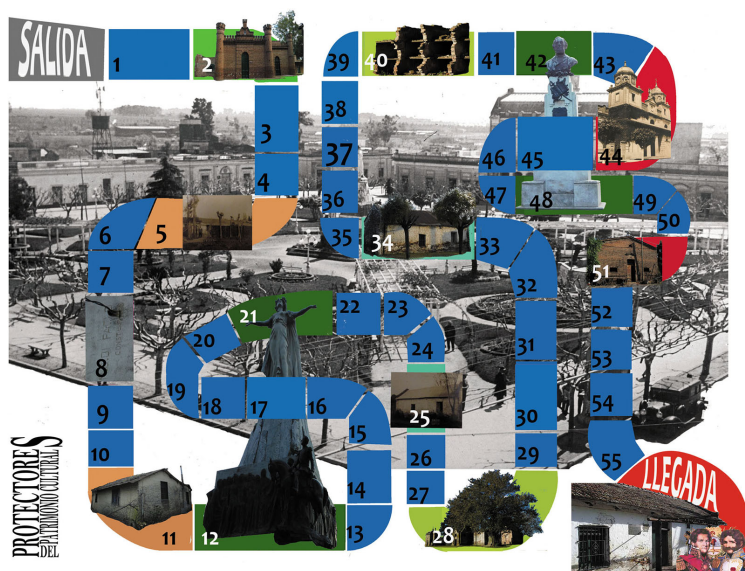


FIGURA 4  
Tablero de juego

Fuente: fotografía del autor, archivo sobre la puesta en práctica del recurso

Si bien el juego fue utilizado en San Andrés de Giles, su modificación puede llevarse a cualquier región en la que se desee implementar, conservando las instrucciones: pérdida del turno, doble turno, pasaje a otra casilla. Las reglas del juego son las siguientes:

1. Cada participante toma su ficha y la coloca en el casillero de salida.
2. Para saber quién empieza el juego, los jugadores deben lanzar el dado. Moverá primero el que saque mayor puntaje; en el caso de que dos o más jugadores empaten, deberán lanzar nuevamente.
3. Los participantes deben lanzar en su turno y avanzar tantas casillas como puntos hayan sacado.
4. Las casillas pueden ser ocupadas simultáneamente por dos o más jugadores (no se comen fichas).
5. Cada vez que un jugador llegue a una casilla que tenga una imagen, deberá consultar la tabla de premios y castigos y mover la ficha de acuerdo con lo indicado.
6. Gana el jugador que llegue primero a la casilla de llegada con el número exacto de puntos; si en el último lanzamiento se pasa, debe retroceder tantos casillas como puntos haya sacado.

Según la tabla de premios y castigos (elementos propios del recurso):

**Casillero 2:**

Llegaste al Tiro Federal. Su estado de conservación e identidad hace que vuelvas a lanzar los dados.

**Casillero 5:**

El rancho es parte de la identidad pampeana. Podrás verlo conservado en el casillero 11. Adelanta tu ficha hasta el casillero 11.

**Casillero 8:**

Firma de Nicolás D. Di Paolo, constructor. Su firma está deteriorada. Pierdes un turno.



**Casillero 11:**

El rancho, vivienda típica de esta región, se ha conservado a través de los años. Vuelve a lanzar el dado.

**Casillero 12:**

Monumento a la libertad, emblema de nuestra ciudad. Mueve tu ficha hasta el casillero 21.

**Casillero 25:**

El rancho, vivienda típica de esta región, se encuentra actualmente bien conservado. Puedes verlo en el casillero 34. Adelanta tu ficha hasta el casillero 34.

**Casillero 28:**

Cementerio Sud, constructor Francisco Rovelli. El vandalismo y el olvido contribuyeron con su lento deterioro, por eso, pierdes un turno.

**Casillero 34:**

El rancho era la vivienda típica de esta región. Vuelve a lanzar el dado.

**Casillero 40:**

El vandalismo y el olvido dañaron fuertemente la identidad del Cementerio Sud. Retrocede al casillero 28.

**Casillero 42:**

En el Tiro Federal se encuentra el primer monumento erigido al general Bartolomé Mitre en el país. Adelanta tu ficha al casillero 48.

**Casillero 44:**

El Templo Parroquial fue demolido y reemplazado por el actual, por esta razón perdió parte de la identidad y la de la ciudad. Vuelve la casilla de salida.

**Casillero 51:**

Herrería de Croce, fue demolida en 2009. Vuelve a la casilla de salida.

**Llegada:**

Has llegado a la final. La Posta de Figueroa o Hacienda de Figueroa, Monumento Histórico Provincial, se encuentra en perfecto estado de conservación e identidad.

El patrimonio cultural *no es renovable*; una vez destruido, se pierde por siempre la parte viva de su historia.

Una segunda etapa, clave en el proceso, era la implementación de este juego en el aula de clase; para ello, se solicitaron los permisos pertinentes a las dependencias encargadas de educación.

Se llegó a diferentes establecimientos escolares del partido de San Andrés de Giles, teniendo en cuenta la distribución de la población de acuerdo con el Censo de 2010 (figura 5). De acuerdo con esta información, se buscó una localidad rural con baja y una con mediana población, además de la cabecera de la ciudad. En esta última, se eligió la institución educativa con mayor número de estudiantes matriculados.

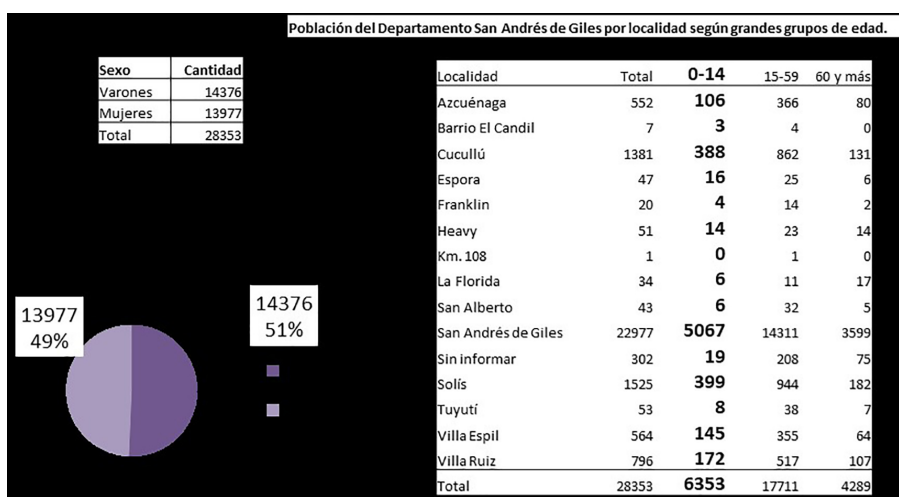


FIGURA 5  
Población según CENSO 2010  
Fuente: CENSO 2010, Argentina. INDEC

La lista de establecimientos es la siguiente:

- EP (Escuela Primaria) N.º 13, Tomás Espora, localidad de Espora, con una participación en el juego de 6 alumnos con edades entre 6 y 12 años. Todos sus cursos (figura 6).



FIGURA 6  
Recurso didáctico, Escuela Primaria N.º 13, Tomás Espora de la localidad de Espora  
Fuente: fotografía propia, archivo de puesta en práctica del recurso

- EP (Escuela Primaria) N.º 19, Domingo French de la localidad de Villa Espil; participación de 59 alumnos entre los 8 y los 12 años, cursos de tercero a sexto año (figura 7).



FIGURA 7

Recurso didáctico, Escuela Primaria N.º 19, Domingo French, localidad de Villa Espil

Fuente: fotografía propia, archivo de puesta en práctica del recurso

- EP (Escuela Primaria) N.º 26, Fray Mamerto Esquiú, San Andrés de Giles (casco urbano), participación en el juego de 25 alumnos de 9 años, del curso de cuarto año B, (figura 8).



FIGURA 8

Recurso didáctico, Escuela Primaria N.º 26, Fray Mamerto Esquiú, San Andrés de Giles

Fuente: fotografía propia, archivo de puesta en práctica del recurso

## Marco de desenvolvimiento del recurso

El Patrimonio Cultural debe ser considerado como la expresión más genuina de la identidad de una comunidad, porque la apropiación por parte de las personas ayuda a:

- construir una identidad ciudadana responsable (personal, social y cultural), fundamentada en la voluntad de respeto y de conservación del entorno y del pasado;

- desarrollar un pensamiento social crítico, para ser capaz de situar históricamente las evidencias del pasado y darles significado social, político y cultural;
- comprometerse de manera responsable en la conservación, preservación y divulgación del bien local y global;
- construir un conocimiento histórico y social a partir del establecimiento de la continuidad temporal (pasado-presente-futuro), de la construcción de la conciencia histórica y de la indagación histórica con fuentes primarias.

La historia local se puede utilizar como punto de partida de una indagación histórica. Es una historia que se encuentra presente y que permite valorar el estado actual de la ciudad y su patrimonio, gracias a las decisiones que se han tomado al respecto.

## Resultados

Los resultados obtenidos a partir de los objetivos establecidos se pueden observar en la tabla 2.

TABLA 2  
Datos de intervención en el aula

Objetivo general	Indicador de impacto	Resultado esperado	Resultado obtenido
Concientizar a los niños sobre el valor del resguardo patrimonial y su rol en la identidad de una comunidad	Reconocimiento y respeto por el patrimonio cultural de la comunidad	Apropiación de los bienes del patrimonio cultural como parte de nuestra identidad	Explicar a las familias el juego y la importancia del patrimonio en la ciudad
Objetivos Específicos	Indicador de Impacto	Resultado Esperado	Resultado Obtenido
Identificar los bienes del patrimonio cultural de una comunidad (San Andrés de Giles)	Grado de compromiso con el patrimonio cultural		Explicar a las familias sobre el juego y la importancia del patrimonio en la ciudad
Analizar las consecuencias que conlleva la destrucción del patrimonio cultural	Afianzamiento de la identidad comunitaria	Apropiación de los bienes del patrimonio cultural como parte de nuestra identidad	
Analizar las consecuencias que conlleva el resguardo del patrimonio cultural	Grado de autenticidad y respeto por el patrimonio cultural		Generan actividades de exploración y relevamiento oral del patrimonio cultural de la comunidad
Concientizar sobre la relación entre el patrimonio cultural y la identidad de una comunidad (San Andrés de Giles)	Participación de la población con apoyo a su patrimonio cultural		

Fuente: elaboración propia

Los resultados fueron compilados gracias a los informes de los docentes encargados de llevar el recurso didáctico al aula de clase, así como también a través del nuestro acercamiento a las instituciones.

Se pudo conocer la visión del recurso en primera instancia y del resguardo del patrimonio como consecuencia de este (figura 9).



FIGURA 9

Acercamiento en el aula de clase, EP N.º 26

Fuente: fotografía propia, archivo de puesta en práctica del recurso

Dentro del contenido de los informes se pueden rescatar comentarios como: “Al comienzo de la clase se presentó el juego a los alumnos/as. El grupo en general estaba motivado por comenzar a jugar. Se leyeron las reglas [...] y así el primer grupo lanzó el dado” (EP N.º 26).



FIGURA 10

Acercamiento en el aula de clase, EP N.º 26

Fuente: Fotografía propia, archivo de puesta en práctica del recurso

“A medida que avanzaban en los casilleros, cada grupo escuchaba atento las pautas de la casilla en la que había caído. Las más relevantes para los/as alumnos/as eran las que implicaban un retroceso o el regreso al punto de partida. Se avanzaba y se iban descubriendo los lugares significativos de nuestra ciudad, algunos desconocidos para los/as alumnos/as” (EP N.º 26).

El caso de la EP N.º 13 fue diferente, ya que hubo cambios de docentes y directivos, y la implementación del recurso pasó por ambos grupos de directivos /docentes, razón por la cual los niños ya habían tenido un acercamiento previo al juego con la docente anterior, pero esta no fue quien redactó el informe.

El informe detalla: “Me explicaban como se jugaba. [...] Hablamos sobre la conservación del Patrimonio Cultural de San Andrés de Giles [...] consideraron que al estar roto la parte que mostraba la firma (haciendo referencia a la firma de constructores o proyectistas en los frentes de edificios antiguos) no podían ver las firmas y era algo que se perdía, que no se enteraban” (EP N.º 13).

“Surgió desde los mismos alumnos la idea de hacer un recorrido en bicicleta por los elementos propios del patrimonio de su localidad” (EP N.º 19).

## Conclusión

El recurso didáctico Protectores del Patrimonio Cultural resultó una herramienta muy útil para el acercamiento de los niños a la concepción del resguardo patrimonial y su impronta en la identidad de una comunidad, puesto que a través del juego aprendieron y aprehendieron los valores del patrimonio propiamente dicho.

Los niños no fueron meros interventores pasivos del recurso, sino que se rescataron iniciativas propias, como la de incorporar elementos de su localidad al juego y proponer sitios de la ciudad, argumentando su importancia.

Surgió también de ellos la idea de hacer visitas a los sitios resaltados en el recurso.

El juego es una actividad que no solamente cumple una función recreativa, sino que permite ampliar y desarrollar las capacidades de interpretación y análisis de las muy diversas acciones a nivel motriz, cognoscitivo, afectivo y social de los niños, por lo que debe ser incorporado como elemento importante del contexto pedagógico y no solo como algo ocasional para la recreación o el ocio.

Por ello, aprender y jugar están presentes en este recurso didáctico (Andreu-Andrés y García-Casas, 2000), toda vez que el juego es una herramienta fundamental que permite involucrar al estudiante en su proceso de aprendizaje (Porrás, s. f.).

## Referencias

- Andreu-Andrés, M., y García-Casas M. G. (2000). *Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico*. I Congreso Internacional de Español para Fines Específicos (pp. 121-125). Centro Virtual Cervantes. [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/ciefe/pdf/01/cvc\\_ciefe\\_01\\_0016.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf)
- CENSO 2010, Argentina. INDEC
- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? *Nueva Aula Abierta*, 16, 1-8.
- Piaget, J. (1991). *Seis estudios de psicología*. Editorial Labor, S.A.
- Porrás, O. Y. (s. f.). *El juego, un recurso educativo en el aprendizaje de las matemáticas*. Proyecto Medios Educativos.

## Notas

- \* Artículo de investigación científica.

Licencia Creative Commons CC BY 4.0

*Cómo citar este artículo:* Ceferino Gallo, O. (2021). Protectores del Patrimonio Cultural: una propuesta lúdica como recurso educativo. *Apuntes*, 34. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.apu34.ppcp>