

# 1 CONGRESO LATINOAMERICANO de Gestión Cultural

Santiago | Chile | 23 al 27 | Abril | 2014

## **“La utilización del juego y la historia oral como herramientas para la construcción del Patrimonio Cultural en Claromecó”<sup>1</sup>**

Primerano Noemí y Carla Masmun<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Ponencia presentada al Primer Congreso Latinoamericano de Gestión Cultural, realizado en Santiago de Chile, entre los días 23 al 27 de abril de 2014. Eje: Gestión Cultural Comunitaria (cód. 4-10)

<sup>2</sup> Especialistas en Gestión del Patrimonio Cultural. UBA. Buenos Aires. Argentina

## Introducción:

Palabras claves: juego – patrimonio – historia oral

Toda reconstrucción histórica es fundamental para acrecentar el conocimiento de un pueblo respecto de sí mismo, su identidad y sentido de pertenencia, en tanto se valoriza sólo aquello que se conoce, pudiéndose convertir así en Patrimonio del mismo

Toda sociedad que desee participar activamente en la reconstrucción de su pasado resignificándolo en su presente, ha de valorizar y rescatar tanto los bienes materiales como los bienes inmateriales que hacen a su identidad cultural; por lo cual consideramos que es fundamental para realizar este proceso de reconocimiento y selección, conocer su historia, las relaciones sociales y los modos de vida que construyeron y construyen su espacio, su territorio, su lugar, su paisaje y no dejar de plantearse como sostiene Mitchell<sup>3</sup>, a quién le pertenecen, quién los usa, cómo se crearon y cómo cambian. Esta reflexión constante legitimará por un lado toda forma de patrimonialización que la comunidad desee llevar adelante y al mismo tiempo, toda propuesta de inclusión de su patrimonio tanto cultural como natural en un proyecto de desarrollo turístico integral<sup>4</sup>.

No podemos omitir el hecho que tanto el territorio, el lugar y el paisaje son el resultado de una construcción social y como tal son dinámicos y no están exentos de conflictos o tensiones; así los hechos, los procesos no ocurren aleatoriamente, sino que la sociedad los define, los construye espacial y temporalmente dentro de un contexto coyuntural que les da origen y legitimidad. De esta forma no podemos obviar que el proceso de patrimonialización también estará cargado de subjetividades y por lo tanto de conflictos dentro de la propia comunidad.

Retomando la idea inicial de revalorizar el pasado histórico, encontramos en Claromecó, partido de Tres Arroyos, provincia de Buenos Aires, un contexto social

---

<sup>3</sup> Mitchell (2007)

<sup>4</sup> Considerando que la actividad principal de la villa de Claromecó es el turismo de sol y playa.

actual en el que algunos miembros de su comunidad intentan rescatar los bienes materiales e inmateriales que hacen la identidad del lugar, a fin de relacionarlo con su actividad principal, el turismo. En este sentido, debemos tener presente que todo “proceso de patrimonialización, involucra la construcción de una red escalar en la que participan diferentes sujetos, situados en distintos lugares, con distintos intereses y objetivos” (Castro – Zusman, 2007, 173), por lo cual esta red tampoco esta exenta de presentar situaciones de conflicto.

Ante esta posibilidad, es de suma importancia la participación y el consenso de la comunidad al definir (en el marco de sus propios objetivos, intereses e ideologías), la selección de bienes patrimoniales y su inclusión en los atractivos turísticos culturales y naturales que han hecho y hacen de Claromecó un lugar turístico tanto en términos de la sociedad receptora como de los turistas.

Tener presente esta realidad permitirá por un lado, desarrollar estrategias de gestión que no entren en contradicción con la permanencia del paisaje natural y cultural que se pretende valorar y por otro, reforzará la idea de que todo espacio es una organización social y como tal es importante reconocer a quién le pertenece, quién usa esos espacios, cómo se crearon y cómo cambian<sup>5</sup>.

#### Propuesta de Gestión:

Guiándonos con las premisas antes mencionadas, presentaremos en esta propuesta el trabajo de acercamiento a la Gestión cultural que realizamos en el Balneario Claromecó, distrito de Tres Arroyos, Buenos Aires, Argentina, entre los años 2012-2013, como miembros del grupo *Urdimbre Cultural*, apoyados por el Museo Regional Aníbal Paz y el Taller Mundo Claro.

Nuestra gestión consistió en planear y realizar una serie de talleres con el fin de vincular a la comunidad de Claromecó, con su patrimonio cultural y natural. Dichos talleres fueron recreativos – participativos – colaborativos de base lúdica y de expresión oral, escrita y artística. Se desarrollaron en la sede de Mundo Claro, a la que habitualmente asisten niños y adolescentes (de 9 a 16 años) para

---

<sup>5</sup> En términos de Mitchell. Op.cit.

realizar actividades fuera de la educación formal; incluso han participado adolescentes con autismo y con dificultades madurativas en relación a su edad cronológica.

Este proyecto surgió a partir de un diagnóstico, en el cual resultó evidente la falta de propuestas articuladas entre las diferentes instituciones culturales y educativas de la comunidad, tendientes al reconocimiento de los sitios históricos, su valoración y cuidado, así como de la historia local por parte de los habitantes, en especial más jóvenes y nuevos migrantes, dado que quienes todavía recuerdan las historias que fueron construyendo la memoria de Claromecó, hoy son ya personas de avanzada edad.

Por este motivo, decidimos utilizar la historia oral como recurso didáctico. La historia oral apela a la memoria del sujeto, permitiéndole hacer historia a partir del relato de sus recuerdos. El producto de dicho relato, testimonio, se convierte en la fuente primaria para la reconstrucción histórica de los sujetos individuales y de los sujetos colectivos. Estos testimonios sufren la influencia familiar, barrial, social, socioeconómica y cultural del medio en que han vivido.

Para utilizar la historia oral es imprescindible reconocer que la memoria es producto de la situación de la entrevista, es decir que resulta de una configuración solicitada al narrador y es producto de una relación social concreta entre el investigador e informante. Por otro lado se debe tener en cuenta que la memoria es una reconstrucción del pasado a partir del presente mas que un simple recuerdo, es decir, está cultural y colectivamente enmarcada.

En síntesis, hemos rescatado el método de la historia oral como recurso didáctico por su carácter creativo y cooperativo, ya que rescata la acción mancomunada y democratiza la participación en la reconstrucción de la memoria colectiva.

La segunda herramienta que decidimos incluir en nuestro trabajo fue el juego. Consideramos la capacidad que el juego tiene de ser automotivador y sostenerse a sí mismo, permitiéndose ser un buen recurso de incentivación para iniciar la apropiación de los aprendizajes. El juego libera al niño/adolescente de prejuicios y

lo predispone en libertad para la participación y la creación de nuevos conocimientos.

De acuerdo con María Dolores Martínez Quesada, “No hay que olvidarse que el juego pone en práctica tanto la observación de todos los sentidos del cuerpo como la experimentación convirtiéndose el alumno en su propio artífice de su aprendizaje.” (Martínez Quesada, 2010, 103). La autora señala que a través del juego, el niño comunica un modo de ver y entender el mundo que lo rodea. Asimismo, el juego posee un carácter cultural e intercultural: es cultural en tanto "los juegos tradicionales forman parte del patrimonio cultural de una comunidad, y porque los rasgos culturales propios se manifiestan a través de los juegos rituales como una boda, la recogida del... (grano, uva, aceituna), las procesiones de semana santa"<sup>6</sup>; mientras que el rasgo intercultural se refiere a que cada cultura juega de distintas maneras a juegos similares.

Desde la enseñanza el juego posee tres características, estas son la motivación intrínseca, la simbolización y la relación medio – fines. El juego los hace entrar con facilidad en la propuesta de enseñanza - aprendizaje, oficia entonces de motivador al liberar al niño – adolescente de la realidad permitiendo el ingreso de la ficción. Por otro lado permite la representación simbólica de aquello que deseamos el niño se apropie y al mismo tiempo favorece la metacomunicación y la metarrepresentación, en este caso le permite al niño ser observador de su juego y diferenciar la situación lúdica de la real (lo literal de lo no literal). En la relación medio – fines el juego se convierte en la actividad en la cual se reducen las consecuencias de los errores, dándole a los mismos un valor relativo que reduce la frustración para el niño – adolescente.

Considerando estos aspectos del juego, éste se convierte en la posibilidad de gestar un escenario en el cual los niños – adolescentes intercambian ideas, negocian intenciones o elaboran diversos temas a fin de sostener una acción determinada; favorece además no sólo la apropiación de contenidos intelectuales

---

<sup>6</sup> Op. cit., pp.107.

sino también procedimentales y actitudinales de manera mas significativa para ellos.

No hay que olvidar que estamos considerando el “jugar para”, en el cual el juego se plantea tanto como el modo de realizar las actividades y al mismo tiempo como la actividad en sí misma, rescatando su valor psicológico en función del desarrollo cognitivo del niño y su valor cultural como expresión de la imaginación y la creación; en esta relación juego – aprendizaje el docente se convierte en el mediador que favorece el sostenimiento y enriquecimiento del juego y aporta las estrategias para contextualizar la enseñanza de los niños – adolescentes. (Sarlé, 2006, 39-47)

Los objetivos que guiaron nuestra propuesta fueron:

- trabajar la historia local y el patrimonio cultural – ambiental para lograr la valoración, apropiación y transmisión por parte de los niños y adolescentes como agentes creadores y multiplicadores de la propia identidad dentro de la trama social de la comunidad local.
- trabajar la historia de Claromecó a través de talleres de narración oral, de expresión artística, y escrita.
- utilización del juego como herramienta didáctica tanto en momentos de incentivación como de afianzamiento del aprendizaje.
- identificar y explorar el patrimonio material, inmaterial y ambiental de Claromecó a través de historias orales, medios gráficos, literarios y salidas de campo.
- obtener un producto final en cada encuentro que a su vez nos permita elaborar un producto final tangible para ser presentado en la Feria de las Colectividades<sup>7</sup>, y un producto intangible tal como el reconocerse a sí mismo en las rugosidades del espacio construido entre todos a lo largo del tiempo incluso del presente.

Dentro del producto final de cada taller no sólo se obtiene la producción artística o escrita sino que también se realiza una publicación en el periódico que Mundo

---

<sup>7</sup> Evento que se realiza anualmente en dicha comunidad como manifestación cultural de las distintas colectividades de inmigrantes que han poblado Claromecó.

Claro<sup>8</sup> edita y distribuye a la comunidad, de manera de involucrarla en este proceso de conocimiento, valoración y apropiación del patrimonio local.

-Fortalecer las relaciones vinculares entre pares para favorecer la aceptación y la inclusión.

El primer taller consistió en una propuesta tallerística de historia oral, para niños, adolescentes y adultos y continuamos con el segundo taller de expresión plástica para niños de 3 a 12 años y cuyos resultados articulamos con el programa *El Museo va de paseo* (programa que diseñó y desarrolló *Urdimbre Cultural* para vincular a Mundo Claro con el Museo Regional Aníbal Paz).

El primer taller de Patrimonio cultural en Mundo Claro fue “Cuento mi historia, contamos nuestra historia” (mayo 2012). El título del taller fue el disparador para los relatos que cada integrante aportó sobre su experiencia personal y familiar durante su estadía estacional o permanente en la villa balnearia, con lo cual con dichos relatos se pudo construir una historia colectiva que facilitó la apropiación conceptual de la construcción de la historia local a partir de las historias vividas por cada integrante de la villa a lo largo de la historia de la misma así como su materialización en el espacio y la visualización de dicha historia a través de las rugosidades existentes en el espacio de Claromecó<sup>9</sup>, las cuales fueron cartografiadas en el plano del balneario.



---

<sup>8</sup> Periódico realizado por los niños y adolescentes de esta institución y de difusión local.

<sup>9</sup> Milton Santos (1988)

El segundo taller de Patrimonio cultural en Mundo Claro “Pintemos Claromecó” (julio 2012) consistió en una expresión plástica de los lugares que habían identificado los participantes del taller de mayo como sitios y objetos relevantes a la historia y el espacio de Claromecó. En este taller participaron niños y adolescentes que participaron en el anterior y otros que se sintieron convocados a partir de la publicidad local de dicha actividad. En general los asistentes se encontraban en el rango etario de 4 a 15 años y adultos familiares de los niños que también se sintieron motivados a acompañarlos y participar.

Se trabajó con diferentes materiales (cuadernillos preimpresos, cajas de madera, piezas de móviles, transfers) y técnicas (pintura en tempera, acrílicos, transferencias, brillantinas, enhebrado, collage.)



La tercera experiencia, dentro del programa *El Museo va de paseo* se tituló “Travesía hacia nuestros orígenes como balneario” (en su dos momentos: la playa y el casco rural San Francisco). Este recorrido convocó a los participantes del taller Pintemos Claromecó, como una continuidad del mismo.

Esta propuesta para organizar un acercamiento entre el Museo y la comunidad, estuvo pensada desde el planteo de un programa dentro del cual pueden ir ideándose y llevándose a cabo distintos proyectos que le permitan a la comunidad conocer su historia y poder participar de la construcción de su patrimonio, a partir

de una experiencia museística diferente, pues consistió en un paseo histórico al aire libre con una maleta didáctica compuesta por los trabajos plásticos de los niños y elementos visuales aportados por el Museo Regional Aníbal Paz (en esa oportunidad fueron réplicas fotográficas de las expuestas en el museo mencionado)

La actividad estuvo orientada al público en general y en especial a los niños y jóvenes, quienes por un lado no están totalmente predispuestos a visitar el museo y/ o conocer la historia del lugar en el que residen permanente o temporariamente, pero por otro lado frente a una propuesta más dinámica, participan y se interesan en conocer, compartir y transmitir. Reforzamos la premisa que los niños y adolescentes, por su capacidad de curiosar y de internalizar todo aquello que les resulta interesante los convierte en el eslabón más importante de la transmisión y multiplicación de valores, de conocimiento y de hábitos en tanto se favorece la apropiación de y en los mismos.

En esa oportunidad dentro del programa realizamos una travesía desde la playa al casco de la Estancia San Francisco. Nos reunimos en un punto de la costanera previamente determinado y publicitado en la convocatoria y que además era estratégico como punto de observación y en el relato de la historia del lugar. Comenzamos retomando algunas de las producciones que habíamos realizado con los niños en el taller de patrimonio y expresión plástica unos días antes en Mundo Claro. La dinámica de trabajo fue permitir a los niños participar de la construcción del relato sobre los elementos a observar desde sus propios trabajos y su correspondiente en el espacio real (tanto si el objeto todavía existía o mediante su observación en una fotografía), con preguntas o comentarios disparadores.

Esta propuesta fue diseñada y desarrollada por el grupo Urdimbre Cultural en el receso escolar de invierno 2012, como una actividad más del cronograma de actividades de invierno en el pueblo de Claromecó, con el Museo Regional Aníbal Paz, el Taller Mundo Claro. Planteamos el recorrido como tan sólo el inicio, el despertar de un deseo de conocer más y más del lugar en el que ese niño vive y se desarrolla, de incentivar en otro niño o adulto la necesidad de querer, de cuidar

el lugar que comparten todo el año o tan sólo en vacaciones....Y los adultos son quienes tienen la responsabilidad de acompañar en el camino del descubrir, del conocer, del transmitir, del valorar y del cuidar para uno y para los demás el lugar con el que nos identificamos cada día un poco más. Sin olvidar el rol del Museo como responsable de ser el mediador entre el visitante – observador y la historia material e inmaterial que expone en sus salas, para contribuir a la construcción de una identidad local; por lo cual no debe abandonar nunca la investigación pero al mismo tiempo debe facilitar la apropiación de sus resultados por parte de la comunidad involucrada acercándole las estrategias para su participación en dicha construcción identitaria.

En esta oportunidad el proyecto hizo hincapié en el origen de Claromecó como balneario. Así, intentamos contribuir al conocimiento de la apropiación del espacio costero como espacio de ocio desde antes de la fundación formal del mismo. También se incluyó un recorrido hacia el casco del Establecimiento rural San Francisco, desde donde, en medio de un dinamismo propio de la actividad rural se gestó dicha fundación en tierras que eran improductivas para sus propietarios, pero a la vez, muy requeridas para la recreación, tanto por sus vecinos como luego serán valoradas por los tres arroyenses y bonaerenses para vacacionar y residir.



La incorporación de la historia oral y el juego en la dinámica de trabajo permitió que lo propuesto para cada estación fuese adaptándose y enriqueciéndose con las

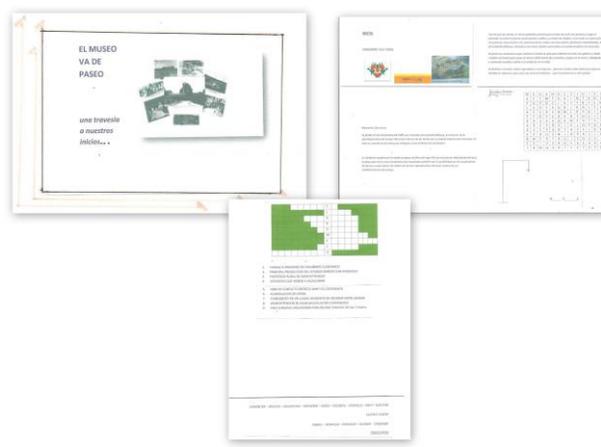
intervenciones de los niños y jóvenes que participaron de la visita ya que sus preguntas oficiaron de nuevos disparadores así como sus comentarios por conocer parte de la historia del lugar a través de historias familiares y sus respuestas ocurrentes.

Por otro lado fue evidente la necesidad de organizar dinámicas diferentes si el grupo es acompañado por un número importante de adultos a quienes les interesan otro tipo de información y participación en el relato y el recorrido. En esta oportunidad los pocos adultos que asistieron fueron acompañando a sus niños y contaron con el acompañamiento de los miembros del museo que satisficieron sus inquietudes, con lo cual una de las alternativas posibles es organizar al menos dos grupos etarios paralelos dentro de la misma visita.

Siendo la primera experiencia de este estilo para el Museo Regional Aníbal Paz, Mundo Claro y Urdimbre Cultural, ha sido realmente exitosa en la convocatoria, participación y aprendizaje de todos los involucrados.

A todos los asistentes a la visita guiada se les entregó al finalizar la travesía un folleto que sintetizó los aspectos históricos más importantes del recorrido y presentó algunos juegos de ingenio para resolver con la información tanto del folleto como de la obtenida en el relato que se fue elaborando durante la visita.

Estos elementos se organizaron en un folleto que se entregó a los participantes de la travesía:



Teniendo en cuenta, entonces, que el juego es una estrategia facilitadora en el aprendizaje hemos elaborado algunos juegos de mesa con temáticas

patrimoniales. Elegimos juegos de mesa cuyas reglas son de conocimiento generalizado.

Estos juegos se convierten en juegos didácticos que no sólo facilitan el conocimiento y la apropiación visual de los elementos patrimoniales, sino que inherente a ellos, se encuentra la posibilidad de favorecer la interacción interpersonal en base a reglas que hay que respetar y la educación en valores. También pueden convertirse en el inicio del interés por conocer e investigar e incluso elaborar y practicar juegos que hoy están en desuso, pero que fueron significativos en la infancia de generaciones pasadas y que formarían parte del acervo cultural inmaterial de la comunidad.

Fundados en esta premisa, entregamos a la ludoteca de Mundo Claro juegos didácticos de mesa, tales como fueron rompecabezas de cubos, dominó, cuadernillos para armar la imagen a partir de unir puntos y colorear, lotería que combinaban cartones de imágenes con cartones de palabras, y memo test, para que los chicos en sus horas lúdicas visualicen los sitios y objetos patrimoniales de la comunidad, que ellos mismos seleccionaron en los diferentes talleres en que participaron y que al mismo tiempo los incentive a elaborar sus propios juegos de mesa valiéndose del patrimonio cultural de su comunidad.





### A modo de conclusión

Es importante aclarar que los talleres y la travesía forman parte de una secuencia mayor de actividades que ha sido necesario reprogramar en su frecuencia por cuestiones organizativas de los actores involucrados y por cuestiones de financiamiento, que obligaron a espaciarlos y continuarlos durante 2013. Dentro de ellos se hallan tanto talleres orientados al patrimonio cultural inmaterial como al patrimonio natural.

Gracias a la colaboración con el Taller Mundo Claro y el Museo Regional Aníbal Paz, hemos logrado que se comenzara a debatir la problemática acerca del patrimonio cultural de Claromecó. El trabajo expresivo de los niños y adolescentes, la experiencia de la travesía y la recuperación de la memoria colectiva a través de la utilización de la Historia oral, nos permitieron instalar en las nuevas generaciones la preocupación por conocer y conservar el patrimonio local.

Coincidentemente con la problemática del Patrimonio cultural, la recuperación de la memoria colectiva emergió como una cuestión central dentro de la comunidad de Claromecó, dado que para que ésta exista, debe haberse construido un discurso sobre el pasado y debe haber sido transmitido activamente a las generaciones siguientes. En Claromecó, hemos detectado un quiebre en la dialéctica del movimiento de recepción y transmisión de los acontecimientos,

personas y lugares que permiten un mínimo de coherencia y continuidad necesarias para mantener la identidad local. A través de los talleres y el accionar conjunto de los agentes sociales significativos intentamos restablecer el vínculo entre la sociedad actual y su pasado local.

El resultado esperado, para el que seguiremos trabajando, es el fortalecimiento de la identidad local.

### Bibliografía:

Alderoqui, S., Pedersoli, C. (2011), La educación en los Museos. Buenos Aires: Ed. Paidós

Barela Liliana, Luis García Conde y Mercedes Miguez (2004), *Algunos apuntes sobre la Historia Oral*, Buenos Aires, Instituto Histórico de la Ciudad de Buenos Aires.

Barros, C. "Reflexiones sobre la relación entre lugar y comunidad". *Documents d'Anàlisi Geogràfica*. 37, 81-94.

Bertoncello, R. (2009). Comp. *Turismo y geografía. Lugares y patrimonio natural – cultural de la Argentina*. 5-14. Buenos Aires: Ciccus.

Castro, H y Zusman, P. (2007). "Redes escalares en la construcción de los patrimonios de la Humanidad. El caso de la patrimonialización de la Quebrada de Humahuaca". *GEOSUP – Espacio e Tempo*, 21, 173-184.

Castro

Cosgrove, D. (2002). "Observando la naturaleza: el paisaje y el sentido europeo de la vista". *Boletín de la Asociación de Geógrafos Españoles*, 34, 63-90.

Eiras, C.T y Pérez Vassolo, M.E. (1981). *Historia del Partido de Tres Arroyos (desde sus orígenes hasta 1910)*. Municipalidad de Tres Arroyos.

Giménez, L (1996, diciembre). "Territorio y Cultura. Culturas Contemporáneas". *Época* II, 2, nº4, 9-30.

González, S. (2005). "La geografía escalar del capitalismo global". *Scripta Nova*. Revista Electrónica de Geografía y Ciencias Sociales, 189. <http://www.ub.es/geocrit/sn/sn-189.htm>

Harvey, D. (1994). "Una construcción social del espacio y del tiempo: una teoría relacional". Trabajo presentado en el Simposio de Geografía Socioeconómica en la Asociación de Geógrafos Japoneses. Publicado en *Geographical Review of Japón*, 67 (serie B), n°2, 126-135. Traducción: Dra. Perla Zusman. Adaptación y corrección Lic. Gabriela Cecchetto. Cátedra Epistemología de la Geografía. Carrera de Geografía. Ffyh. UNC.

Hernández, F.M (2009). "Cultura de playa: sociabilización, ocio y territorios en los balnearios de la costa atlántica bonaerense, Argentina". *Argos*, 26, n°51,48-46.

Hernández, F.M y Primerano, N.S (2010). "Ordenamiento Ecológico y Ambiental en el litoral marítimo, pastizal y agro ecosistema del partido de Tres Arroyos. Provincia de Buenos Aires. Ecorregión pampeana". Trabajo presentado en el Seminario de Ordenamiento Ecológico y Ambiental de Tierras. Doctorado en Geografía. UNNE.

Iberbia, D.J (1990). "Instituto de Colonización de la Provincia de Buenos Aires. Un ensayo no aprovechado". Comunicado del Académico en la Sesión privada del 10 de octubre de 1990.

Martínez Quesada, M. D. (2010). "El juego como método de aprendizaje", en la revista digital *Enfoques educativos*. n°71 Noviembre 2010.

Massey, D. (2004). "Lugar, identidad y geografías de la responsabilidad en un mundo en proceso de globalización". *Treballs de la Societat Catalana de Geografia*, 57, 77-84.

Mitchell, D (2007). "Muerte entre la abundancia: los paisajes como sistemas de reproducción social". En Nogué, J. *La construcción social del paisaje* (85-110). Madrid: Biblioteca Nueva

Museo Regional Aníbal Paz. Documentación escrita, fotografías, planos, historias orales.

Neira, Y. (2005). "Teoría transnacional: revisitando la comunidad de los antropólogos". *Política y cultura*, primavera 2005, n°23, 181-194.

Nieto, A.I. (1988). *Así nació Claromecó*. Comisión Pro Museo y Recuperación de la Historia de Claromecó. Buenos Aires: Del Carril Impresores.

- Ortiz Guitart, A. (2004). "Reflexiones en torno a la construcción cotidiana y colectiva del sentido de lugar en Barcelona". *Polis*, 4, n°1, 161-183.
- Piaget, J. (1969). *Psicología del niño*. Centro Universitario de la Costa. Sistema de Información académica.
- Primerano, N. (2010). "Claromecó: recordando el pasado". Comunicación presentada a las III Jornadas de Historia Regional de La Matanza, San Justo, Buenos Aires.
- Primerano, N. (2011). "Necesidad energética y patrimonio industrial en Claromecó. Producción eléctrica entre 1900 y 2011". Trabajo presentado en el Seminario de Patrimonio Industrial. Especialización en Gestión del Patrimonio Cultural. UBA.
- Sack, R. (1998). "El lugar y su relación con los recientes debates interdisciplinarios". *Documentos D'analisi geográfica*, 12, 224-241. Barcelona.
- Santos, M. (1988). "Paisagem e espaço. Metamorfoses do espaço habitado". 61- 74. Sao Paulo: Ed.Hucitec.
- Santos, M. (1996). "El espacio: sistema de objetos, sistemas de acción" (53-74). *La naturaleza del espacio. Técnica y Tiempo. Razón y Emoción*. Barcelona: Ed. Ariel.
- Sarlé, P.M (2008). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires: Ed.Paidós
- Velasco Ortiz, M.L. (1998). "Identidad Cultural y Territorio: Una reflexión entorno a las comunidades transnacionales entre México y Estados Unidos. Región y Sociedad", IX, n°15, 105-130. México: *revista de El Colegio de Sonora*.
- Veredery, K (1994). "Ethnicity, Nationalism and State Making". Hans Vermeulem y Cora Govers ed. *The Anthropology of Ethnicity. Beyond Ethnic Groups and Boundaries*. 81-104. Amsterdam: Het Spinhuis Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Pensamiento y lenguaje*. Madrid: Paidós.
- Zusman, P. (2009). "El paisaje: la razón y la emoción al servicio de la práctica turística". En Bertoncetto, R. (2009). Comp. *Turismo y geografía. Lugares y patrimonio natural – cultural de la Argentina*. 199-216. Buenos Aires: Ciccus.