



Dados de Emociones.

El juego como una experiencia extensionista

Mariana Savarese ¹

RESUMEN

El presente artículo aborda las experiencias del equipo extensionista con el proyecto La palabra también Golpea #PongámoslePunto, de la Universidad Nacional de Río Negro en vinculación con el Hospital Zonal Dr. Ramón Carrillo, cuyo objetivo es concientizar sobre los efectos que produce la violencia cotidiana en la salud de la comunidad. A partir de las experiencias extensionistas en las escuelas secundarias, el proyecto se propuso concientizar en las escuelas primarias de Bariloche, ya que la escuela es un recurso clave para influir de manera positiva en los comportamientos violentos de sus estudiantes, al actuar en la gestión afectiva de las infancias y por añadidura en sus familias. Como la educación emocional previene la violencia, el equipo extensionista desarrolló *Dados de Emociones*, un juego cuyo objetivo principal es que niñas y niños puedan expresar sus emociones y visibilizar situaciones de violencia. La Convención de los Derechos del Niño, considera al juego como un derecho de las infancias, siendo una necesidad fundamental para su desarrollo físico, social y emocional. El juego, funciona como un dispositivo que les permite a las personas infantiles, trabajar sus emociones, al relacionarse con ellas y a su

¹ Universidad Nacional de Río Negro, Centro Interdisciplinario de Estudios sobre Territorio, Economía y Sociedad, Río Negro, Argentina. msavarese@unrn.edu.ar

vez con el entorno. *Dados de Emociones* es un proyecto transversal donde se vinculan varios agentes territoriales con la universidad, desde una perspectiva de la extensión crítica. Se expondrán las experiencias vivenciadas por el equipo extensionista.

Palabras claves: violencia cotidiana, juego, emociones, infancia, salud.

ABSTRACT

This article addresses the experiences of the outreach team with the outreach project La palabra también Golpea#PongámoslePunto, of the Universidad Nacional de Río Negro in connection with the Zonal Hospital Dr. Ramón Carrill. The objective is to raise awareness about the effects that daily violence has on the health of the community. Based on the outreach experience in secondary schools, the project proposed to raise awareness in primary schools in Bariloche. It was shown that school is a key resource to positively influence the violent behavior of students, since it acts in the affective management of children and, in addition, in their families. Since emotional education prevents violence, the outreach team developed *Dados de Emociones*, a game whose main objective is to help children express their emotions and make situations of violence visible. The Convention on the Rights of the Child considers play as a child's essential right, being a fundamental need for their physical, social and emotional development. Play allows children to work on their emotions by relating to them and, in turn, to their environment. *Dados de Emociones* is a transversal project that links health centers, children with their families, the educational community and the university, from the perspective of critical outreach. This work presents the experiences gained through *Dados de Emociones*.

Keywords: everyday violence, play, emotions, childhood, health.

Introducción

El proyecto de extensión de la Sede Andina de la Universidad Nacional de Río Negro “La palabra también golpea” comienza en el año 2019 en vinculación con el Hospital Zonal Dr. Ramón Carrillo. El proyecto surge de la preocupación creciente de las y los médicos sobre los efectos de la violencia cotidiana en la salud de la población. Su abordaje desde la extensión crítica, se fundamenta en la articulación horizontal entre los equipos territoriales y la comunidad, facilitando el diálogo participativo e incentivando el compromiso de sus participantes en el quehacer extensionista (Savarese, M. 2023).

Con el objetivo de conocer la realidad de la violencia cotidiana en la ciudad de Bariloche, se realizó la primera investigación sobre el tema, en los Centros de Salud dependientes del Hospital Zonal. Los resultados de dicha investigación reflejaron una problemática invisibilizada y naturalizada en la sociedad, donde se manifiesta la violencia verbal como un emergente en la mayoría de las situaciones de violencia. Desde el marketing social y basados en los resultados del sondeo, se realizó una campaña de bien público para concientizar a la comunidad sobre los distintos tipos de violencia, que implicó la elaboración de 6 afiches y un video. Dicha campaña fue presentada en los Premios Obrar 2020² ganando mención de honor, y fue presentada ante la comunidad de Bariloche.

El proyecto continúa en 2022 y 2023, focalizándose en las escuelas secundarias de la ciudad, por la violencia surgida en las mismas. Las y los extensionistas, junto al Hospital Zonal, prepararon una presentación, que fue escuchada por más de 1000 estudiantes, donde se midió un cambio positivo en la visualización de la violencia. Además, se realizó una nueva investigación sobre la violencia cotidiana, proporcional a la población de San Carlos de Bariloche³, cuyos resultados indicaron que 9 de cada 10 personas habían sufrido violencia verbal, información que se difundió en distintos ámbitos con el objetivo de continuar concientizando sobre dichas violencias. Se creó un segundo spot publicitario,

² Premios Otorgados por el Consejo Publicitario Argentino a las campañas de bien público. El proyecto volvió a ser finalista en la categoría estudiantes en el 2024

³ Investigación cuanti-cualitativa, proporcional a la población sobre una muestra de 353 casos.

difundido por el canal local de televisión, logrando tener un mayor difusión y alcance en la comunidad.

A través de los años, el proyecto ha abordado desde las prácticas socio comunitarias las tres funciones sustantivas de la universidad: docencia, investigación y extensión, en un diálogo de saberes que ha impactado favorablemente en la comunidad. Durante el 2024, el objetivo del proyecto continuó poniendo en agenda la violencia cotidiana, con el propósito de llevar el mensaje a las escuelas primarias. Así surge *Dados de Emociones*.

Marco Teórico

El proyecto, al estar vinculado con el Hospital Zonal, adopta conceptualmente la definición de violencia de la Organización Mundial de la Salud (OMS). La OMS define a la violencia como *“el uso deliberado de la fuerza o el poder, ya sea en grado de amenaza o efectivo, contra una/uno misma/o, otra persona, un grupo o comunidad que cause o tenga muchas probabilidades de causar lesiones, muerte, daños psicológicos, trastorno del desarrollo o privaciones.”* (OPS-OMS, 2002). Por otra parte, en el año 1996 la Asamblea Mundial de la Salud en Ginebra, aprobó la resolución por la que se declara a la violencia uno de los principales problemas de salud pública a nivel mundial. La OMS recomienda como tarea de prevención para la violencia en la comunidad, establecer como principal objetivo concientizar a la población y suscitar un debate público ante estas cuestiones. Dentro de las estrategias a utilizar establece *“campañas de educación pública utilizando los medios de comunicación para dirigirse a comunidades enteras, campañas educativas para ámbitos específicos como escuelas, lugares de trabajo, centros de atención de la salud u otro tipo de instituciones.”* (OPS- OMS, 2002- pág. 31), directrices que persigue el proyecto.

La violencia es estructural, compleja, poli-causal y multidimensional. Atraviesa todas las esferas y es reproducida por mecanismos de poder, conscientes e inconscientemente naturalizados. Como señala Moreno Santafe (2017) en relación a la violencia verbal, ninguna violencia es un hecho aislado, son manifestaciones de la violencia social, un producto de la desigualdad social

y la pérdida del respeto por la vida y la dignidad humana. Asimismo, la violencia es multicausal, un fenómeno que se explica desde la intervención de un sin número de determinantes sociales, políticos, culturales y situados en un contexto territorial. Carlos Baró (2017) sostiene que la violencia supone la anulación del otro sujeto, implicando a su vez la destrucción de los vínculos.

Se puede definir a la violencia cotidiana como las formas de violencia que ocurren de forma regular en la vida diaria, manifestándose en forma sutil, menos reconocible, menos visibles que las formas extremas de violencia. Cuando la violencia se vuelve cotidiana e invisibilizada, la comunicación se torna agresiva y provoca tensión e ira, y estas situaciones conllevan a violencia psicológica y hasta física.

Una de las herramientas para visibilizar la violencia es educar en la inteligencia emocional, fundamentalmente para enseñar competencias afectivas que contrarresten la comunicación violenta. Desde el trabajo extensionista en las escuelas secundarias, se evidenció que se debe prevenir la violencia desde las infancias, para que se asuma un comportamiento empático con el otro y que este comportamiento se transmita a las familias de las niñas y niños, a través de la educación emocional.

Además, se concibe como un proceso educativo continuo y permanente, que potencia el desarrollo de las competencias emocionales como elemento esencial del desarrollo de las personas. (Bisquerra, 2005; citado por Trigo Obando, 2016). A su vez educar en la inteligencia emocional previene situaciones como la violencia, los trastornos alimenticios, consumo de drogas, entre otros. Una adecuada gestión afectiva, genera un impacto positivo en las actitudes y conductas de las y los estudiantes (Apaza Vásquez; Ance Zeballos, 2023).

Para este fin, y después de analizar la problemática como un tema generador⁴ basado en la metodología participativa (Barreras, L.; Cecchi, N. et al. 2022) y desde el dialogo con las distintas organizaciones, se propuso realizar un juego corpóreo cuyo objetivo principal es que las infancias puedan expresar sus emociones y visibilizar situaciones de violencia. El artículo 31 de la Convención

⁴ Temas generadores: es aquel tema o problema que tiene la capacidad de desdoblarse en otros temas que a su vez provoca nuevas tareas (Freire, 1987)

de los Derechos del Niño, considera al juego como un derecho de las infancias, siendo una necesidad fundamental para su desarrollo físico, social y emocional. Por lo que el juego es una herramienta principal que poseen las y los niños para trabajar las emociones ya que pueden relacionarse con ellos y con el entorno. Sigmund Freud (1920) señaló que las y los niños utilizan el juego para expresar experiencias emocionales, especialmente aquellas que les han causado una fuerte impresión.

El juego, un recurso clave

¿Cómo se aborda la violencia cotidiana frente a las infancias? Esta pregunta resultó un nuevo desafío para el proyecto, desde la reflexión continúa y el dialogo participativo, se pensó en el juego como una posible solución.

En todas las culturas, niveles socioeconómicos y comunidades, las niñas y niños juegan desde temprana edad, el juego es universal. En el informe de la Lego Foundation - UNICEF, sostiene que el aprendizaje se refuerza a través del juego, respaldando y empoderando a las infancias en la participación activa durante la configuración del aprendizaje.

La enseñanza centrada en el aprendizaje lúdico, parte de un principio esencial que es aunar las distintas esferas de la vida del niño/niña, de modo que exista una continuidad y una conectividad del aprendizaje en el tiempo y entre las diferentes situaciones. El juego posee la capacidad de acción y control de la experiencia, donde las niñas y niños inician un proceso de toma de conciencia y de decisión, posibilitando un papel activo en la adecuación de la propia experiencia, permitiendo reconocer y confiar en la propia capacidad. Esto proporciona autonomía y agencia en la propia trayectoria lúdica. Asimismo, el juego fomenta la creatividad y la imaginación, elementos claves que permiten afrontar sus experiencias disfrutando e innovando.

Un “Kit de Juegos para seguir aprendiendo en la Igualdad”, creado por la Iniciativa Spotlight (2022) alianza global de la Unión Europea y las Naciones Unidas, que en la Argentina fue liderada por la Oficina de Cooperación de las Naciones Unidas, fue la inspiración para la creación de Datos de Emociones.

El juego es una adaptación del juego “Dados de Historias”, del kit mencionado, que se puede jugar desde los cinco (5) años, de un jugador a varios jugadores. Se rediseño algunos de sus aspectos re versionándolos hacia la problemática de la violencia cotidiana en el territorio. Los dados fueron adaptados, en un espacio de co-creación de saberes entre estudiantes, y profesionales como una psicopedagoga, una psicóloga, y por médicos/as del Hospital Zonal Bariloche. El juego consta de ocho hexaedros en total, de los cuales, dos poseen imágenes con distintos escenarios, dos contienen diferentes personajes, uno de ellos tiene escritas situaciones de violencia, conflictos que pueden encontrarse cotidianamente y los últimos tres (doble tetraedros) tienen escritas emociones y sentimientos que las y los jugadores pueden percibir.

Dados de Emociones, consiste en tirar los dados en simultáneo y, con lo que resulta de ellos, crear una historia donde aparezca una situación de violencia o un conflicto, personajes y el escenario expuestos. Luego se dará una posible solución a la historia, incluyendo en ella, la resolución del problema, a quién se acudiría para resolverlo y que emociones se expresan en base a la historia creada. A través de la experimentación con el juego, se pudo observar que su dinámica resultaba aplicable a diferentes edades, ya que los resultados obtenidos cada vez que los dados se tiran, pueden ser expresados tanto oralmente como a través de dibujos o interpretados teatralmente.

Dados de Emociones educa en valores, hace foco en las habilidades sociales, la comunicación, la autorregulación y el autoconocimiento de las emociones para hallar la solución a los conflictos. Asimismo, reconoce que las emociones no son ni negativas ni positivas, sino que todas son necesarias, aunque puedan resultar desagradables o agradables, ya que las mismas son parte de la gestión de la educación emocional de las infancias.

Resultados - Experiencias

Como resultado de los paros en los establecimientos educativos, no se pudo alcanzar el objetivo de sociabilizar el juego. Aplicando la flexibilidad que otorga la extensión crítica, se obtuvo un tiempo para reflexionar y posibilitar la mirada externa, como un momento para re-pensar el camino recorrido, esa

circunstancia requirió una adaptación buscando nuevas alternativas (Almada, J. Et al. ,2017). El proyecto *La palabra también Golpea*, fue invitado a la Semana de Visibilización de los Derechos de las Personas en Situación de Calle, donde se presentó el desarrollo del juego *Dados de Emociones*. A partir de esa presentación se obtuvieron contactos de organismos interesados en llevar el juego a sus instituciones.

Una de esas organizaciones fue el merendero “Yo soy Amor” que funciona en el barrio El Maitén de San Carlos de Bariloche. Allí concurren los fines de semana, chicas y chicos de entre cuatro a dieciséis años. Una vez presentado el juego, se dividió al grupo en subgrupos por edades, mientras que a cada grupo se le proveía una caja de lápices de colores y hojas para dibujar. Un grupo estuvo conformado por niños y niñas entre doce y trece años que, a través de distintos dibujos lograron expresar sus emociones y pudieron esquematizar las situaciones que habían vivido en torno a la violencia. Otro grupo, compuesto por adolescentes de entre catorce y dieciséis años, crearon historias orales tal como salían los dados, asociándolos con sus historias de vida, y en relación a la violencia sufrida en distintos ámbitos. Los últimos grupos se componían de niñas y niños de entre cuatro y ocho años que dibujaron historias y las contaron con los distintos personajes y escenarios que les mostraban los dados. A través de esta experiencia se evidenció como las situaciones de violencia vividas, podrían resolverse o mitigarlas emocionalmente.

Otra experiencia con el juego, se produjo en el marco del Foro de las Juventudes Distrital de Scouts Argentina. El mismo fue llevado a cabo por los Scouts Distrito 01 Melipal, Zona 38 de San Carlos de Bariloche. El foro estaba dirigido a las “ramas mayores” de la agrupación, jóvenes entre 14 y 22 años de edad.

En este espacio de participación, se presentó del proyecto *La Palabra También Golpea*, donde se realizó una charla para visibilizar las violencias naturalizadas, que afectan la salud. Como cierre, se compartió la experiencia lúdica de *Dados de Emociones*. En este caso, las juventudes y adolescencias pusieron en práctica el juego a partir de técnicas de teatralización, aportando dinamismo y mayor diversión. Esa experiencia permitió comprobar la versatilidad,

adaptabilidad y el potencial del juego, ya sea en su pertinencia para todas las edades, como también su inmenso campo psicopedagógico.

Otra ocasión donde se presentó el recurso lúdico, fue en el ciclo de talleres “Perspectivas de las Violencias en clave de Derechos” dictado por la Comisaria de la Familia, a los y las aspirantes a Agentes de la Escuela de Suboficiales de la Policía de Río Negro. La dinámica ofrecida consistió en una charla donde se presentaron los datos estadísticos sobre violencia cotidiana, para luego presentar *Dados de emociones*. Los participantes se agruparon en tres grupos de cinco personas cada uno y comenzaron a jugar. Lo importante de esta experiencia fue observar cómo los grupos incorporaban a su relato los conceptos aprendidos en los talleres.

De estas experiencias iniciales se pudo comprobar que el “juego” es una herramienta que permite exteriorizar y proyectar, poner fuera de cada persona ideas, situaciones y su entrelazamiento con las emociones de manera pública, pero a la vez en forma anónima. No “soy yo” quien está protagonizando una situación de violencia, pero los personajes del dado permiten ponerle nombre, darle identidad y existencia, hipotética, pero a la vez real, factible. Relatar la situación de violencia de manera “impersonal” tiene múltiples beneficios, como visibilizar e identificar conflictos cotidianos y su resolución sin exponerse individualmente. Se ha observado que al compartir una creación (dibujo, cuento, etc.) con el otro y estos lo escuchan con atención, el sujeto se fortalece y se apropia de su discurso. Expresarse sobre un tema y ponerlo en palabras en forma grupal permite escuchar y ser escuchados, fortaleciendo la seguridad y facilitando la comprensión.

Al compartir situaciones de violencia, en su rol de monitoreo y guía de la actividad lúdica, el equipo reconoció la necesidad de contar con herramientas específicas que ayuden a afrontar de manera empática y efectiva aquellas situaciones problemáticas que se originan. ¿Cómo responder a ciertas preguntas específicas?, ¿cómo manejar las propias emociones ante realidades concretas y directas expresadas por las propias agencias? Dimensionar esas preguntas permitió la realización de una capacitación con profesionales que pudiesen dar respuesta a la problemática.

El primer abordaje del equipo extensionista fue reconocerse como grupo. E. Pichon Rivière (1971, p.209) define al grupo como: “conjunto restringido de personas ligadas entre sí por constantes de tiempo y espacio y articuladas por su mutua representación interna, que se plantea explícita e implícitamente una tarea que constituye su finalidad”. Y al Grupo Operativo como: “una técnica que se caracteriza por estar centrada en forma explícita en una tarea”. El conformar un proyecto sitúa al equipo como grupo, que comparten un objetivo común y las tareas para concretar el resultado. Por otra parte, Tommasino, H. (2024), retoma el concepto del *Grupo Motor*, que funciona basado en las dinámicas de la educación popular, que se construye para el trabajo extensionista, que posee identidad grupal para esa tarea y es protagonista al servicio del proceso, utilizando juegos de rol para generar aprendizaje, autocritica y dialogo.

En segunda instancia, la Palabra También Golpea es un proyecto situado en territorio, comunitario, inserto en redes de dispositivos que operan en distintas áreas, y que vinculan diferentes problemáticas que pueden proporcionar nuevos desafíos, como así también plantear limitaciones. En este espacio, se ponen en debate diversas situaciones y realidades dentro de una misma sociedad, donde un mismo objeto o práctica puede tener significados distintos, e incluso opuestos, según la perspectiva cultural desde la que se interprete. Por ejemplo, el dibujo realizado en el contexto del juego, que expresó la existencia en el hogar de un arma de fuego, se puede interpretar como una posible agresión o una situación de violencia, cuando para sus protagonistas se vivencia como una “protección”. Por lo que comprender que ciertas prácticas naturalizadas, son parte del aprendizaje del equipo, y que no van en desmedro del trabajo en territorio, sino que es el primer paso para identificar cual es el aporte del proyecto a la comunidad. De esta manera el equipo extensionista reconoce la relatividad del territorio, logrando identificar que significado tiene para el grupo y cuál para el otro, conformando un dialogo de saberes. Asimismo, cada integrante del equipo posee sus propias expectativas, que abordan un recorte de la realidad, y que se circunscriben a las posibilidades y alcance que posee cada uno/a del grupo.

A partir de la experiencia didáctica y del aprendizaje experimentado por el equipo, se fortaleció el trabajo en territorio, fundamentalmente en la co-generación del conocimiento entre las distintas instituciones intervinientes, robusteciendo el trabajo comunitario.

Conclusiones

Se pudo observar que las niñas y niños al jugar son protagonistas de sus experiencias, se expresan sin reparos, son espontáneos y se muestran tal cuál son (Pyle, 2018). Por eso, *Dados de Emociones*, fue un facilitador en la expresión de sus emociones y, en algunos casos, disparador para poder manifestar situaciones extremas de violencia, y que puedan expresar sus emociones a partir de las historias construidas a tal fin.

Asimismo, se corroboró que el juego no es exclusivo de las infancias, al ser parte integral de las personas, habitar el juego, incluye a las adolescencias y las y los adultos, alejándose de sus prejuicios, compartiendo sus emociones, y exteriorizando situaciones conflictivas. Una parte importante de la experiencia lúdica en las y los jóvenes, es re descubrir el lenguaje, para darle significado a las emociones, que se convierten rápidamente en nuevas historias, transformando a sus integrantes y al entorno.

La evaluación de las experiencias en el merendero, con el encuentro scout y con los y las aspirantes a suboficiales de la Policía, permitió comprobar el éxito de la dinámica, ya que permite la participación de las diferentes edades y de diferentes formas de compartir experiencias incluyendo el relato oral, la expresión gráfica y/o la dramatización.

De los tres grupos observados, el de aspirantes a suboficiales de la policía fue el que más impactó al equipo extensionista, quizás basados en el prejuicio de su formación más rígida. Sin embargo, su participación en el juego incluyó una comunicación eficaz y la gestión de sus emociones, asimismo integraron en las historias creadas, los conocimientos adquiridos en el curso.

La experiencia del merendero, encontró a los integrantes del proyecto con realidades no esperadas que surgieron de la propia dinámica lúdica⁵. La violencia registrada obligo a los miembros del proyecto a dialogar internamente, reflexionar y recurrir a la orientación de profesionales para profundizar el trabajo en territorio y re plantear una nueva agenda. Poner en diálogo los saberes entre las distintas organizaciones permitió ampliar la red de instituciones que se vincularon con “La palabra también golpea”, evidenciando que la perspectiva dialógica e interdisciplinaria es constitutiva de la extensión crítica.

Para los integrantes del equipo, el juego también tuvo otro emergente: el recuperar la dinámica de un juego corpóreo, así recobrar el juego como parte del crecimiento y sociabilización, alejándose de las pantallas, ya que el aprendizaje social se produce en la infancia. Jonathan Haidt (2024) señala que las y los niños aprenden jugando a establecer vínculos, a sincronizar y a respetar sus posiciones. Afirma que tienen más probabilidades de crecer sanamente, cuando tienen una infancia basada en el juego que en los casos donde su infancia está basada en las pantallas, fundamentalmente en los smartphones, que privan posibilidades de crecimiento. Alejarlos de las pantallas con *Dados de Emociones*, se constituyó en otro objetivo, ya que distintos informes afirman que en la Argentina el uso de dispositivos electrónicos por parte de infancias y adolescencias es entre 6 a 7 horas por día⁶. Este accionar, hace que las infancias y adolescencias compartan menos tiempo con sus amigos. Además, sufren de falta de sueño, que conlleva a la ansiedad, depresión, y déficit en la escolaridad, en algunos casos por fragmentación de la atención. Por lo que pensar en un juego de mesa donde la vinculación sea presencial, favorece no solo lograr el objetivo de visibilizar la violencia cotidiana sino también que las infancias y juventudes desarrollen otras capacidades y compartan un espacio físico y no el digital.

Por último, la dinámica del juego requirió una mayor interacción entre el equipo extensionista y los y las participantes de la actividad lúdica. Para las y los

⁵ En la experiencia hubo dos dibujos de alto impacto para el equipo, un femicidio y el dibujo de un revolver apuntando a una persona.

⁶ Reporte sobre de Global Digital 2024, Common Sense Media y Screen use, sleep duration, daytime somnolence, and academic failure in school-aged adolescents. Perez Chada (2023)

estudiantes extensionistas, fue un aprendizaje constante de una realidad que no se encuentra en el aula, demandando mayor compromiso con el proyecto y con la comunidad. Este aprendizaje situado, reafirma la centralidad que posee la extensión, como una forma de producción de conocimiento producida con otras y otros fuera de la universidad y que permite observar y re plantearse nuevas problemáticas. La vinculación de la universidad con el Hospital Zonal, con los Centros de Salud, Comisaria de la Familia, merenderos, y demás organizaciones, interpela el proyecto, permitiendo el diálogo permanente, la evaluación y reelaboración, en una construcción conjunta, donde se aprehende la complejidad de la realidad a la cual se quiere incidir, se redefinen los marcos conceptuales, se transforma y consolida el equipo de trabajo, que resulta en nuevas intervenciones en el territorio.

Dados de Emociones es un proyecto transversal, con una perspectiva integral que fomenta el aprendizaje basado en la experiencia, el compromiso social y la co-generación de conocimiento en el territorio, donde se fortalece el impacto de la universidad en la comunidad, como agente de cambio. Como señala Carucci, C. y Tedesco, M. (2017) la extensión crítica debe ser flexible para la construcción de una agenda que detecte los problemas y desafíos de la comunidad y a su vez genere herramientas, recursos y espacios para proseguir con la generación de saberes en una perspectiva dialógica. *Dados de emociones*, un dispositivo que permite visibilizar la violencia cotidiana, reconocer los efectos de esta, en la salud física y emocional a partir de una experiencia lúdica, desde una perspectiva de la extensión crítica.

CITAS BIBLIOGRÁFICAS

Almada, J.; Carignano, M.; Romero, F.; Et al. (2017) *Posibilidades y límites de la evaluación por objetivos en las prácticas de extensión*. En "Fronteras Universitarias en el Mercosur. Debates sobre la evaluación en prácticas en extensión" de Santos, Carlos (comp.) Ed. Universidad Nacional de Córdoba.

Apaza Vásquez, M.; Ance Zeballos, J. (2023) *Programa educativo de gestión emocional para la prevención de la violencia en estudiantes de primaria*.

Revista Propuestas Educativas. Vol. 6, Nro. 11, pp. 9 - 27

Barreras, L.; Cecchi, N. Et al. (2022) *La extensión crítica y su implicancia en los procesos de formación integral: la implementación en el Programa de Fortalecimiento de la Extensión Universitaria en UNNOBA*. Revista

Compromiso Social. pp 47-55

Baró, C. (2017), *Multicausalidad y sobredeterminación de la violencia*. Revista Intercanvis - Intercambios N° 38, pp. 77- 84

Carucci, C.; Tedesco, M. (2017) *La democratización de los conocimientos y su construcción desde una perspectiva dialógica*. En Cuadernos de Extensión UNLPam. Año 3 N° 3. Publicación de la Secretaría de Cultura y Extensión Universitaria de la Universidad de la Pampa.

Freud, S. (2006) *Más allá del principio del placer* (Ed. Original 1920) Ediciones Akal.

Fundación UNICEF - Lego Foundation (2018), Sección Educación, División programas, UNICEF 3 United Nations Plaza, New York 10017

Haidt, Jonathan (2024) *La generación ansiosa*. Ed. Paidós, Buenos Aires, Argentina.

Moreno Santafé, R. (2017), *Estrategias de intervención ante la violencia verbal, en estudiantes adolescentes del estado de Mérida-Venezuela*. Revista de Estudios y experiencias en Educación, Vol. 16 N° 31, pp.43-53

Organización de las Naciones Unidas (1989) *Convención sobre los Derechos del Niño*, United Nations, Treaty Series, vol.1577,p.3,20
<https://www.refworld.org/es/leg/trat/agonu/1989/es/18815>

Pérez Chada, D.; Arias Bioch, S.; et.al (2023) *Screen use, sleep duration, daytime somnolence, and academic failure in school-aged adolescents*. PLOS ONE, <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0281379>

Pichon-Rivière, E. (2001) *El Proceso Grupal, (Del psicoanálisis a la psicología Social, I)*,(Obra original publicada 1971) Ediciones Nueva Visión.

Pyle, A. (2018) *Aprendizaje basado en el juego*. Margaret & Wallace McCain Family Foundation. University of Toronto.

Savarese, M. (2023) *Hablando sin violencia: un programa en articulación con el Hospital Zonal de Bariloche*. en J. Del Carmen (Comp.) *La experiencia de los Programas de Trabajo Social de la Universidad Nacional de Río Negro*. (pp.115-126) Editorial UNRN. Colección Enlaces.

Tommasino, H. y Herrera Farfán, N. A. (2024). Los grupos de “referencia” o “motores”. *Apuntes claves para la metodología en la Extensión Crítica*. +E: *Revista de Extensión Universitaria*, 14(20).

Trigoso Obando, M. (2016) *Procesos psicosociales comunitarios en docentes de escuelas públicas y docentes universitarios a partir del diplomado en educación socio emocional para la convivencia escolar*. (Tesis de grado, Pontificia Universidad Católica de Perú).

World Health Organization. (1996) *Global Consultation on Violence and Health. Violence: a public health priority*. (WHO/EHA/SPI.POA.2). WHO.