

Ludopedagogía

Jugar para
conocer,
conocer
para
transformar



Edita

Fundación InteRed www.intered.org

Autoría

María Rivasés de Colectivo Trespiés

Referente metodológico

Centro de Investigación y Formación en Ludopedagogía La Mancha

Coordinación de la publicación

Nora Silva Leis

Diseño y maquetación

Aidearte · www.aidearte.com

Ilustración

Marta Rivasés Moñux

Primera edición: Febrero 2017

I.S.B.N.: 978-84-946423-1-9

Depósito legal: SS-0028-2017

**ALGUNOS DERECHOS RESERVADOS:**

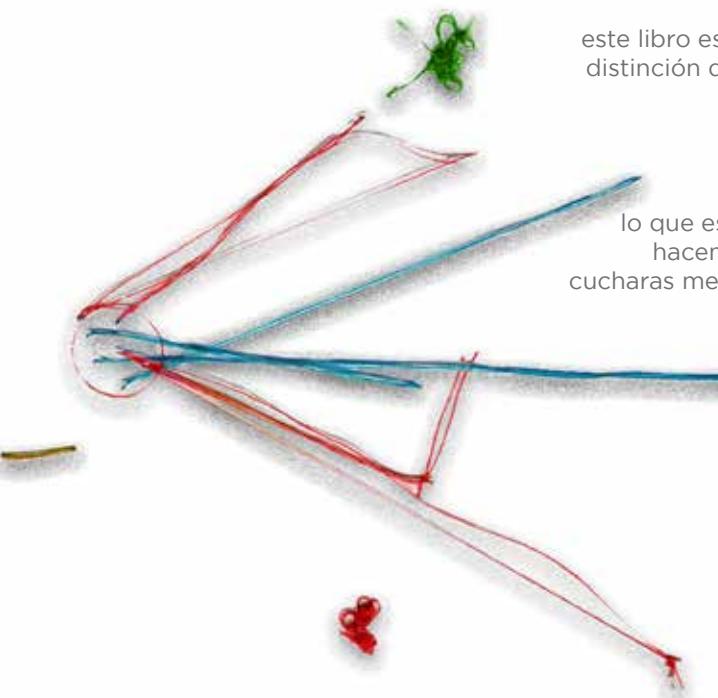
Esta publicación pretende contribuir al conocimiento e intercambio de ideas, con lo que se permite libremente copiar, distribuir y comunicar públicamente esta obra siempre y cuando se reconozca la autoría y no se use para fines comerciales. No se puede alterar, transformar o generar una obra derivada a partir de esta obra.

InteRed es una ONG de Desarrollo, promovida por la Institución Teresiana y calificada por la Agencia Española de Cooperación Internacional. Está integrada por 11 delegaciones en diferentes comunidades autónomas, 70 organizaciones de 16 países y diferentes movimientos sociales. Desde 1992 trabaja en Educación con el objetivo de lograr una vida digna para todas y todos.

Esta publicación forma parte de un proyecto financiado por la Agencia Vasca de Cooperación al Desarrollo (AVCD). El contenido de dicha publicación es responsabilidad exclusiva de su autora e InteRed y no refleja necesariamente la opinión de la AVCD.

InteRed 

GARAPENERAKO
LANKIDETZAREN
EUSKAL AGENTZIA
AGENCIA VASCA DE
COOPERACIÓN PARA
EL DESARROLLO



nota que

avisa...

este libro está escrito en femenino en alusión a las personas, todas, sin distinción de sexo, como marca el artículo 1 de los Derechos Humanos

aclara...

lo que estás a punto de leer es la versión de la Ludopedagogía que hacemos el Colectivo Trespiés, con nuestro mojo picón, nuestras cucharas metidas hasta el fondo de la olla y con nuestra hambre propia de jugar y volver a jugar

y dedica...

al Wuatu, porque siempre quiere jugar conmigo

"Nosotros aquí como educadores y educadoras o somos un poquito locos o no faremos nada.

Si, sin embargo, fuéramos solamente locos nada haríamos tampoco.

Si fuéramos solamente sanos también nada haríamos.

Sólo hay un camino para hacer algo, es ser sanamente loco o locamente sano."

Paulo Freire¹

Índice

1. Jugar también es cuidarnos
2. No es una introducción, es un desafío...
3. Los afectos en la política... o de dónde viene la Ludopedagogía
4. El caleidoscopio del juego y sus múltiples territorios
 - 4.1. jugar y hacer juegos no es lo mismo
 - 4.2. ¿qué pasa cuando jugamos?... o la realidad lúdica
 - 4.3. ¿cómo trabajar con el juego?
Jugar para...
Jugar a...
 - 4.4. jugar para conocer, conocer para transformar
5. El viaje de jugar: pinceladas metodológicas
 - 5.1. el fluir de la forma y el contenido
 - 5.2. la previa: soñar y planificar
 - 5.3. el recorrido de juegos: cuidar el trayecto
 1. inmersión
 2. desde el yo: bienvenida y afloje
 3. hacia el nosotras: instalar la realidad lúdica
 4. hacia lo colectivo o la investigación lúdica
 5. poner en común y cerrar
 - 5.4. el después: evaluar y sistematizar
6. Tú también juegas
7. Un paseo por los bosques o el recorrido comentado
 - La previa
 - Recorrido de juegos
 - Resultados en juego
 - Evaluación y sistematización
8. Referencias y bibliografía
para ahondar a un lado y al otro del Atlántico.



1
Jugar también
es cuidarnos

No son pocos los años que llevamos trabajando con los juegos, tampoco son pocos los que llevamos intentando transformar y transgredir todo aquello injusto y desigual que nos hace desear un mundo mejor. **A través de procesos socioeducativos y desde un enfoque de derechos humanos y de género, intentamos luchar contra la pobreza, las desigualdades y la exclusión.** Y esta no es tarea fácil.

Conocimos el poder del juego, el poder de jugar, en 1992 y ha llovido mucho desde entonces. Siempre hemos creído en su magia, en todo el potencial que hace florecer en todas nosotras. **El jugar no es sólo una herramienta, no, no para nosotras, no para InteRed. El jugar, nos permite siendo parte única de un todo, probar, experimentar, desobedecer, transformar, crear, construir todo aquello mediante la alegría, el disfrute, el placer y el arte.**

El jugar **nos permite cuidarnos, ser conscientes de la realidad que nos envuelve, analizarla, criticarla, transformarla. Transformarnos.**

No hay caminos únicos que nos muestren los pasos a seguir para construir nuevas realidades, nuevas relaciones, nuevos pensares y sentires, que coloquen a las personas, a la colectividad en el centro de nuestra sociedad, en el centro de las políticas que hoy tanto daño nos están haciendo. Pero para nosotras, para InteRed, tenemos claro cuál es el calzado con el que queremos transformar, un calzado político, un

calzado basado en los cuidados, basado en toda esa experiencia y sabiduría de los movimientos ecologistas y feministas que nos acompaña con el paraguas de la ética de los cuidados; un calzado además lleno de placeres y de herramientas lúdicas que nos permiten gozar y disfrutar del camino.

Un calzado al fin y al cabo, a nuestra talla. Que desde hace cuatro años se llama “Actúa con cuidados, transforma la realidad”, financiado por la Agencia Vasca de Cooperación al Desarrollo, y con la que hemos pretendido profundizar y dotar de herramientas a diferentes personas y agentes educativas/os y sociales para la construcción de un nuevo modelo social basado en la ética del cuidado y la sostenibilidad, a través de formaciones, experimentación e intercambio de experiencias en espacios de educación formal, no formal y social.

Y esto, este libro, es una pequeña parte de todo lo que hacemos, pero parte esencial del cómo lo construimos.

Desde este pequeño apartado doy gracias al **Colectivo Trespiés, a María y a Wuatu**, por acompañarnos y guiarnos en el descubrir y placer de trabajar y vivir con/desde la Ludopedagogía.

Nora Silva Leis

Técnica de Educación para la Transformación Social.
Fundación InteRed.



2

No es una introducción,
es un desafío

Has elegido mal libro para buscar juegos o un compendio de recomendaciones para dinamizarlos. No vas a encontrarlos aquí. **Te invitamos a jugar. A que propongas juegos y a que juegues. A que no te de vergüenza jugar siendo mayor** (porque jugar ya sabes). **A que te anime a jugar en tus círculos de relación, trabajo e intervención.** Estamos convencidas de que jugar es un arma muy poderosa para la comunicación, la convivencia y la paz.

El ejercicio de este libro es virtual: hablar de juego sin estar jugando juntas. Es ilógico y sinsentido, porque **jugar es una experiencia.** Te pasa por la piel, no como estas palabras. Por eso es muy difícil escribir sobre la Ludopedagogía, una metodología cuya propuesta es jugar y hacer jugar, pero no de cualquier manera, sino con una intención y una visión sobre el fenómeno del juego que compartiremos en este cuadernillo.

No es lo mismo jugar, que los juegos, que estar en juego. Y partimos de la base de que facilitar juegos no es fácil, ni consiste sólo en decir las normas del juego, ni todo el mundo tiene desarrolladas las aptitudes y las actitudes para hacer jugar a otras ni jugar es algo que la sociedad autoriza, ni siquiera y cada vez menos a los niños y niñas. Por lo tanto, jugar es un atrevimiento.

En estas hojas encontrarás apuntes de la Ludopedagogía, la metodología que pone en el centro el juego (para trabajar en procesos comunitarios y colectivos, entre otras cosas) y que inventaron en Montevideo las compañeras del **Centro de Formación e Investigación en Ludopedagogía “La Mancha”.**





Este cuadernillo trata de situar la Ludopedagogía en el contexto de la Educación para la Transformación para la Ciudadanía Global. **Hay una primera parte** que habla de qué es el juego y cómo lo entendemos. **Después** abordamos la dimensión técnico-didáctica, que le da a la metodología su carácter particular. **Y finalmente** hablamos de cómo lo que le pasa a quien facilita los juegos y lo que hace con eso que le pasa (la cuestión actitudinal), tiene tanto peso en el devenir grupal como las actividades que proponga, o más. Al final hemos hecho una explicación más detallada de un taller para ilustrar cómo ideamos una propuesta desde la Ludopedagogía.

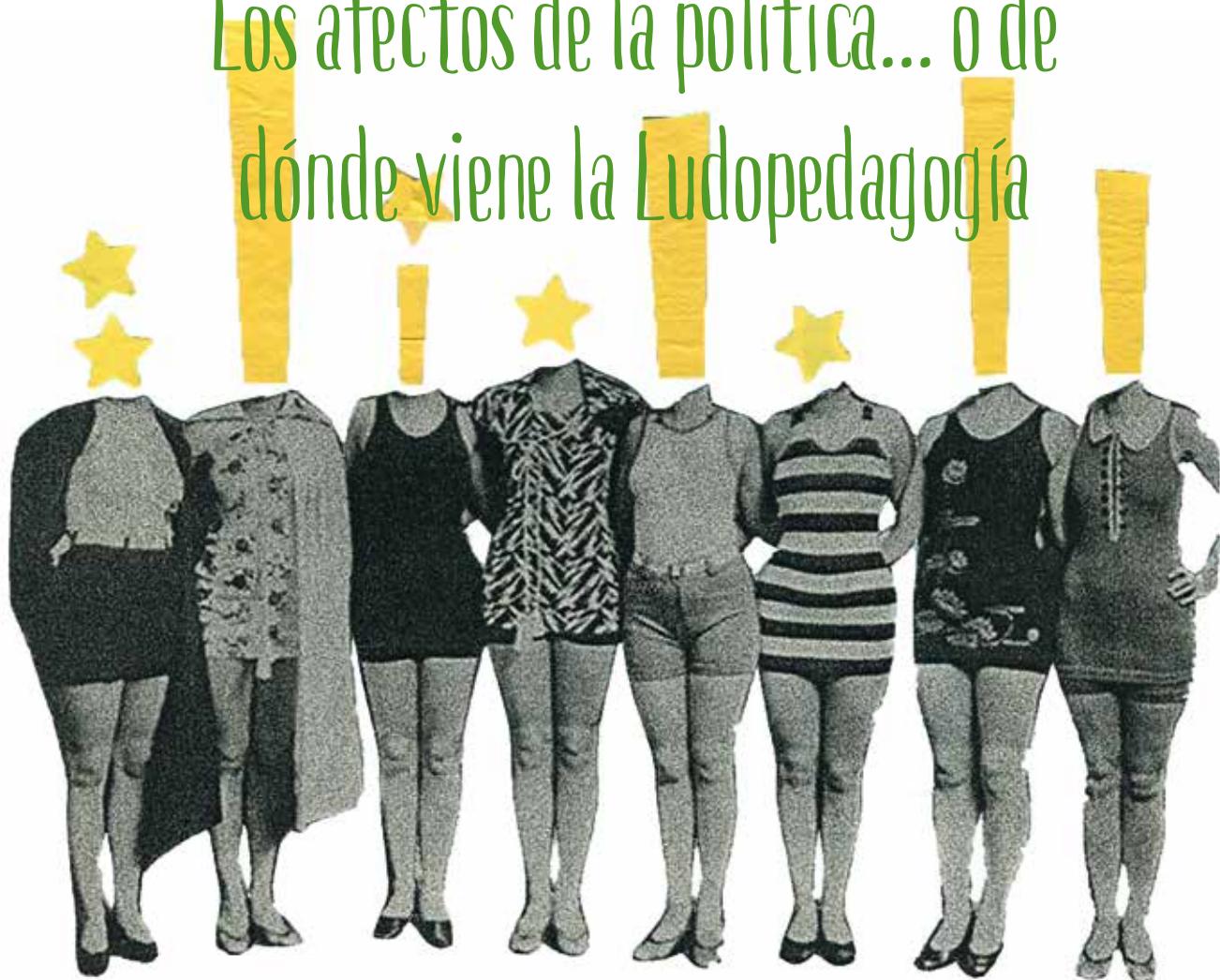
Por si acaso venías con un ánimo inocente, te advertimos: la Ludopedagogía busca, promueve y se propone cambiar la realidad que vivimos y de la que somos arte y parte. Esa es nuestra intención política. Nuestra tarea es “trabajar grupalmente desde el juego para propiciar espacios de transformación individual y colectiva”². Jugamos por un mundo más equitativo, más justo, más libre y más feliz. Jugando cambiamos el mundo.

¿Juegas?

Mostrar una introducción, y un diseño...

3

Los afectos de la política... o de dónde viene la Ludopedagogía



Ludopedagogía es una palabra que se inventaron unas amigas en un bar. Trabajaban hace tiempo con el juego de una manera muy concreta, específica, liberadora. Y lo llamaban con la sencillez de lo que hacían: talleres de juego. Pero cuando ya la dictadura en Uruguay se había terminado (1985), llegó el tiempo de salir al exterior y traspasar fronteras con sus talleres de juegos.

Y resultó que Talleres de Juegos no casaba en el norte, no daba la talla de un desarrollo que busca siempre ser desarrollo con innovación, como si el buen vivir no bastara. Y les pidieron que, por favor,

pusieran un nombre a lo que hacían. Así decidieron llamar a su práctica Ludopedagogía. Eso fue unos 15 años después de estar haciendo Talleres de Juego en toda América Latina, donde la sencillez del nombre no había sido falta ni obstáculo de nada.

Habían elegido el juego no por azar, ni por diversión pura (que también), sino porque en tiempos de dictadura en Uruguay y, por lo tanto, de lucha por cambiar la realidad en la que vivían, el juego era una excusa (que parecía inocente) para juntarse, que aparentaba no suponer riesgo alguno....



En pleno periodo de ocupación ilegítima del poder por las dictaduras cívico-militares en el Cono Sur (años 70) iniciamos una exploración inédita de conjugar los principios ético-ideológicos históricos de los movimientos populares (obreros, estudiantes, pequeños productores, trabajadores rurales, profesionales e intelectuales) con prácticas y formas de resistencia y lucha creativamente innovadoras y, que por sobre todo, atendían también a algunos aspectos descuidados tradicionalmente por estos mismos actores sociales organizados: la dimensión socio-afectiva, el vínculo y la subjetividad, la corporalidad, la alegría y el placer como reservas de poder real, aplicaciones didácticas y metodológicas a los procesos de organización popular y comunitaria, entre otros.³



Cuidar y atender los cuerpos, los afectos, los vínculos y la alegría era y es la apuesta irreductible de transformación política. El juego, esa cosa de niños y niñas, actividad inútil, para entretenerse o perder el tiempo, se rebeló y se les reveló como un espacio-tiempo propio, simbólico, diverso, complejo

y colectivo que permitía poner en relación los cuerpos, los afectos, las subjetividades y los cambios deseados.

De alguna manera habían intuido lo que Jon Beasley-Murray explica ahora tan acertadamente:



Un afecto es el índice de la potencia de un cuerpo y del encuentro entre cuerpos. Cuanta más potencia tiene un cuerpo, más afectividad tiene, es decir, más capacidad para afectar y ser afectado. A la vez, los encuentros entre cuerpos se pueden dividir en buenos y malos encuentros: los buenos son los que aumentan la potencia de un cuerpo y se caracterizan por la producción de afectos positivos (como la alegría); los malos son los que disminuyen la potencia del cuerpo y se distinguen por la presencia de afectos negativos (como la tristeza) (...) En términos abstractos, pero al mismo tiempo muy concretos, creo que debemos pensar la política, no tanto como la misión de educar a los demás y explicarles como son las cosas, sino como el arte de facilitar encuentros y formar hábitos que construyan cuerpos colectivos más potentes, multitudes. De construir otras formas de sincronizar y orquestar cuerpos y ritmos, otras lógicas prácticas y encarnadas.⁴

Como Alicia, pasaron al otro lado del espejo y se encontraron. Como los cuidados, el juego es un territorio tan amplio y tan complejo, que cuando lo abarcaron con fines didácticos sintieron que lo reducían. Y se pusieron a investigarlo, a practicarlo, a darle vueltas... en un sentido más amplio.

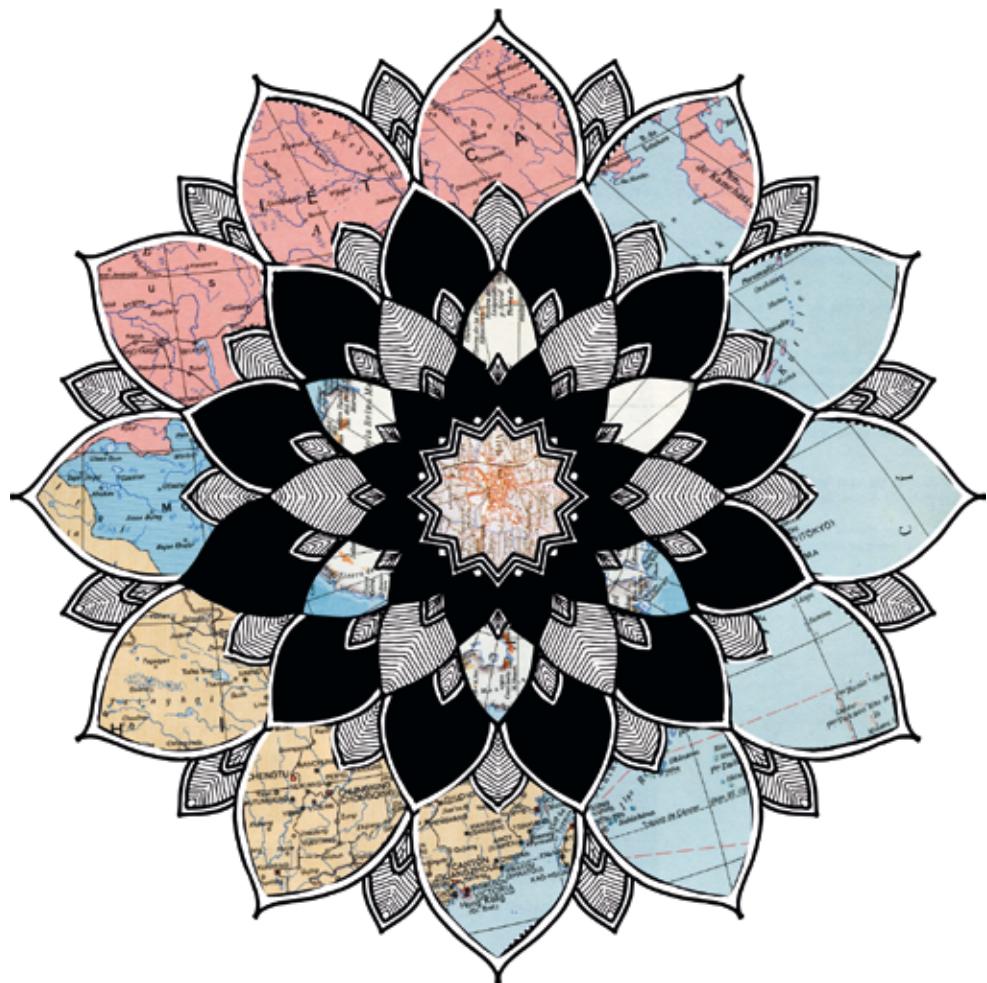
siguen aprendiendo con sus juegos. Se llaman La Mancha porque así se llama el *pilla-pilla, tula, corre-corre* en Uruguay... Un poco también por recordar al Quijote y sus quimeras. Quizá otro poco por el ansia de ser algo que de repente te cae, se expande, se contagia... iy dejas de poder controlarla!

Las amigas del Centro de Formación e Investigación en Ludopedagogía “**La Mancha**” de Montevideo, Uruguay, son quienes se inventaron esta compleja propuesta metodológica hace cerca de 30 años y

Les debemos la mayoría de aportes que se recogen en este texto, especialmente a Ariel Castelo y Melissa Zunino. A sus trastadas e irreverencias... Salú! Y desde su raíz, proponen:



“Un juego libertario, que nos permita ensayar otras posibilidades. Queremos tomarnos ese riesgo, de romper el mapa de la realidad para animarnos a imaginarnos otros mundos posibles. Y estamos convencidas que para construir estos mundos tenemos que explorar otros caminos, quizás más locos, más incómodos, más “sin sentido”, rompiendo con las lógicas hegemónicas de construcción del conocimiento, encontrando formas marginales y subversivas de construir una epistemología del sur”⁵



4 El caleidoscopio del juego y sus múltiples territorios

4.1.

jugar y hacer juegos no es lo mismo

Hay miles de definiciones, perspectivas y propuestas sobre el juego. En el cuaderno anterior de esta serie, Tiempo entre paréntesis⁶, tienes una buena recopilación histórica de las diferentes concepciones del juego. Es habitual pensar que cuando propones un juego... la gente está jugando. Quizá visto desde lejos, sí. **Hacer jugar no es sólo proponer juegos, de la misma manera que cocinar no son recetas.**

Cuando propones jugar (más si es entre desconocidas) invocas a los miedos más íntimos: miedo al ridículo, a quedar expuestas frente al grupo, al qué dirán, a hacer cosas de peques o tonterías... Todo eso nos pasa por el cuerpo. También pasa que somos educadas, no queremos ser las raras, nos da vergüenza “cortar el rollo”... Parece que jugamos, pero realmente estamos muy pendientes desde el pensamiento de lo que decimos y hacemos... nos limitamos a obedecer consignas, haciendo un *acting* de jugar.

Además todo juego tiene normas (ergo tiene trampas y trucos), por lo que jugar es un conjunto de “se vale esto” y “no se vale lo otro”. Pero a todas nos han

educado a base de cumplir consignas: *siéntate bien, lávate los dientes y, sobre todo... ¡haz caso de lo que te digan!* En definitiva, cumplimos las consignas, con más arte, gracia, implicación y ganas, pero no jugamos, cada quien por sus motivos. Y además muchas veces nos cuesta trabajo distinguir cuando estamos jugando realmente de cuando parece que jugamos.

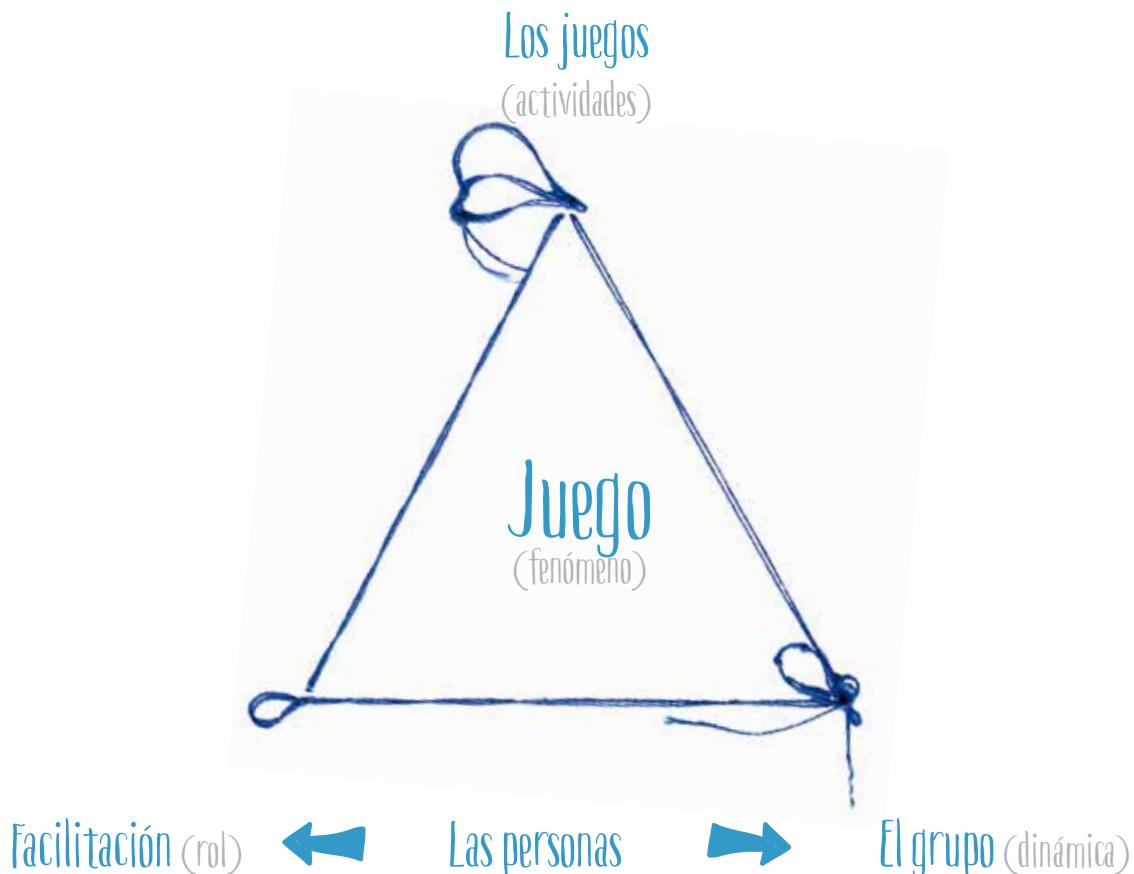
Todas estas resistencias y la posibilidad de que las personas hagan sin sentir están desde un inicio. Por eso es tan difícil que sólo con las primeras consignas, un grupo de personas estén realmente jugando.

En nuestra experiencia y enfocadas en la práctica comunitaria y educativa, vemos que **se suelen confundir los juegos** (las estructuras) **con el jugar** (ese otro mundo de posibilidades infinitas). **Son cosas diferentes: los juegos son estructuras, actividades concretas. Jugar es otra cosa, es un fenómeno más amplio, algo que nos pasa y atraviesa en colectivo, un satisfactor de necesidades.**

Además y centralmente, están las personas que juegan. Juegan con roles diferentes: unas son parte del grupo, su rol exclusivo es jugar, participar; y otras son facilitadoras, habilitan los tiempos-espacios de juego y cuidan al grupo en su viaje.

Esos tres elementos (jugar, los juegos y quienes juegan) están relacionados, pero son diferentes y ocurren dentro de un espacio /tiempo particular de racionalidad alterada al que llamamos **Realidad Lúdica**. Entendemos nuestra operación en un lugar

entre tres territorios en permanente y compleja interacción. Dentro de un triángulo, donde cada vértice es fundamental, y se nutre de los otros: el grupo, los juegos y la facilitación. En medio es donde se da la intervención lúdica, el juego: ese es el escenario y catalizador de la experiencia. Y lo que propone la Ludopedagogía es instalar la realidad lúdica. Es decir, instalar esa otra realidad, que también es real, que se instala y activa entre nosotras cuando todas las personas de un grupo estamos jugando realmente.



4.2.

¿qué pasa cuando jugamos?... o la realidad lúdica

Jugar abre un espacio y tiempo diferentes, es una actividad que te obliga a atender a toda la información. ¿Por qué? Porque para jugar dejamos caer nuestro esquema, nuestra matriz (cognitiva, cultural, social, afectiva, sensitiva). Llamamos matriz al conjunto de mandatos, estructuras y reducciones sensitivas, cognitivas y afectivas que nos estructuran para procesar y dar respuesta a los miles de estímulos, tareas, propósitos, roles y funciones que desarrollamos cotidianamente.

Por ejemplo: ¿podrías ahora mismo, sin mirarla para nada, dibujar la silueta de la llave de tu casa? La mayoría no tenemos claro ni la forma ni detalles de nuestra llave. No es despiste, es que hay información que el cerebro recibe (porque vemos la llave muchas

veces) pero que la olvida, ni la registra por no ser significativa. Se queda sólo con lo que considera importante, operativo, funcional... Si esto pasa con una llave, concreta y cotidiana... ¿cuáles son nuestros atajos con cuestiones más complejas?

Tenemos que dejar de lado, por un rato, todas esas funciones y roles para entrar y meternos en el “*como si*” que posibilita la acción de jugar (“*como si fueras un león*”, “*como si la mesa fuera un avión*”, etc.). Por eso jugar te invita a manipular la realidad, a romper el mapa cotidiano y operativo sobre lo real. Cuando jugamos, nos obligamos a volver a ver el mundo en su complejidad y por primera vez, porque como dice Graciela Scheines.



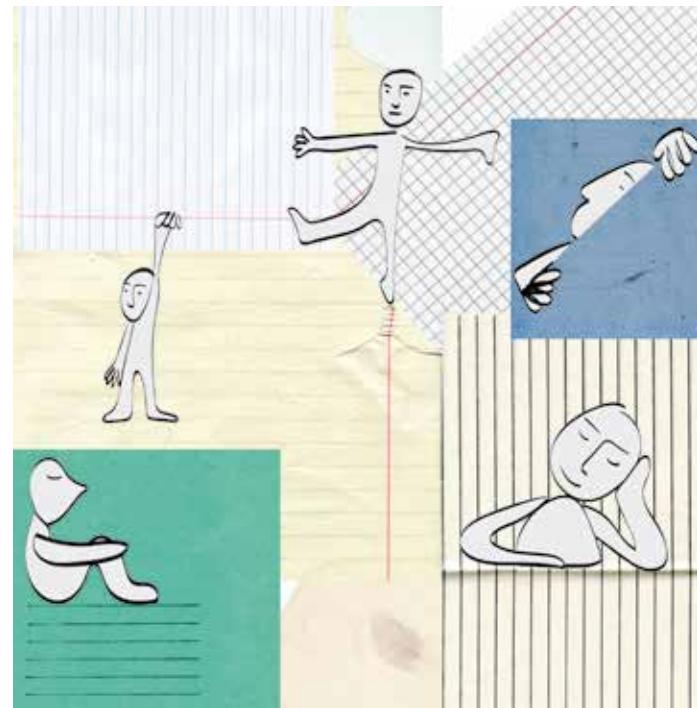
*Jugar es interrumpir el orden de la vida cotidiana y habitar la plenitud caótica, abigarrada, llena, donde puedo manipular de la manera que quiera. Esta actitud frente al mundo es el punto de partida del juego.*⁷

Esa ruptura con la lógica racional cotidiana que se abre al jugar es lo que llamamos la **Realidad Lúdica**. Es una realidad real (iestá pasando!), que ocupa un tiempo y un espacio, pero no es la cotidiana.

Esa matriz no cae sola: para jugar, elegimos dejarla caer. **Cada jugadora hace la decisión libre de si entrar a la realidad lúdica y cuándo hacerlo, de olvidarse de sus funciones y obligaciones.** No se puede obligar a nadie a jugar, sólo se puede provocar, seducir, invitar a que esa persona quiera pasar al otro lado del espejo de Alicia.

Son muchas las complejidades que el fenómeno del juego pone en marcha. Pasamos de puntillas por algunas de ellas, sabiendo que explicar cada una de ellas llevaría mucho más tiempo. La más obvia es que cuando jugamos, la vivencia del tiempo es diferente. **Jugar rompe la linealidad del tiempo** y permite muchos juegos a un tiempo. Jugamos a pillar y, al mismo tiempo, jugamos a hacer trampas sin que nos pillen, a buscar aliados o a llevarle la contra a quien facilita. Desde fuera, se ve que jugamos a pillar.

Cada quien juega desde su historia y su memoria. Jugamos desde las adultas que somos, con nuestros dolores, maravillas y pendientes por hacer, aunque la sensación sea de recuperar la infancia. **Jugar invoca al mismo tiempo a las tres realidades de nosotras mismas: pasado, presente y futuro**, mezclándolas y recordándonos que son la misma: nosotras.



Jugamos desde la multidimensionalidad del ser, de manera integral: con afectividad, corporalidad, espiritualidad y racionalidad. El juego hace emerger subjetividades que habitualmente se ven y viven de maneras fragmentadas. Promueve la construcción colectiva de un conocimiento crítico desde una perspectiva “sentipensantelúdica”, en palabras tergiversadas a Galeano⁸. **Jugar es un intento de pensar los afectos y afectar los pensamientos.**

Al jugar, entramos en zonas que habitualmente no pisamos: **pongo en juego actitudes, comportamientos, roles que no me permito o no me permiten, que tienen cargas morales y sociales fuertes.** Y no sé qué respuesta voy a tener de mí misma o de los demás. **Jugar es darse permiso de pasar al otro lado y situarse en la incertidumbre, tanto personal como colectiva.**



Eso supone situarse en un lugar de vulnerabilidad y confianza frente al grupo. **El juego es una negociación constante entre quienes juegan, un ejercicio complejo de permisos y cuidados.** Porque intuyo que el resto está haciendo lo mismo que yo, que está probando y ensayando hacia resoluciones creativas, liberadoras, satisfactorias. **Jugar es una zona de ensayo y cuando se juega en plenitud, incluso en la versión más física de los juegos, se respira un cuidado implícito.**

Cada quien sabe cuidarse a sí misma, sabe lo mejor para ella en cada momento. Y cuando en situaciones intensas de juego las personas están poniendo en el tapete cuestiones muy delicadas o muy dolorosas, valoramos esa constante elección de jugar. A veces las personas jugamos a dejarnos la piel en el juego y a veces nos retiramos a ver jugar, que también es una forma de jugar. El juego es un espacio-tiempo que invoca a la vez las dimensiones más acabadas y brillantes de nosotras mismas con las más ocultas y dañadas.

Jugar es así un acontecimiento, algo que pasa y rompe nuestra representación de la realidad: un estado alterado de conciencia, una razón afectada. No sólo por la invitación del “*como si*” del juego a convocar otras realidades y propuestas, también tiene que ver con la vivencia del tiempo que se da mientras se juega y con esa cuestión del “*solo es un juego*”. **El juego es una tercera zona entre la realidad y el sueño.**

Y cuando jugamos en plenitud, nos sentimos libres, autónomas, parte de un todo, ligeras, alegres, creativas y resueltas. Somos más, podemos más, queremos más.

4.3.

¿cómo trabajar el juego?



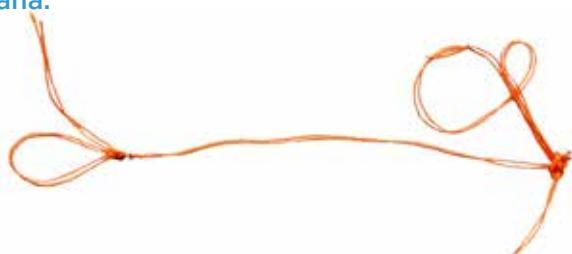
Vemos básicamente una condición doble del juego que permite dos enfoques a la hora de entender el trabajo con el juego. **El juego puede ser una herramienta auxiliar a propósitos socio-educativos y también un satisfactor sinérgico de necesidades humanas.** No se abren abismos entre las dos, porque

el juego siempre se escapa de todos los intentos de aferrarlo, pero hay que tener claro, a la hora de trabajar con el juego, por qué vertiente de la montaña queremos subir. Básica y reducidamente sería entender el juego como un “jugar para...” o como un “jugar a...”

Jugar para...

Habitualmente el juego se utiliza para llegar a un objetivo o un resultado que previamente te has marcado: como una herramienta, como un medio. Esta forma de utilizar el juego es muy habitual en lo socio-educativo y se expresa con frases como “hacer un juego para conocernos...” o “hacer un juego para trabajar el concepto de desarrollo”. **Las estructuras de juego (el escondite, las sillas...) funcionan como herramientas auxiliares para transmitir conceptos, actitudes o ideas, más o menos complejas.** Así considerado, el juego es la Cenicienta⁹ de las ciencias sociales. Y hay miles de propuestas y metodologías que trabajan en este sentido.

Este enfoque prioriza esos objetivos frente a los tiempos y procesos de juego de quienes juegan, en primer lugar. En segundo lugar, reduce el juego a las estructuras y selecciona las vivencias que sirven para llegar a su objetivo, eliminando todo el resto de acontecimientos que se dan mientras las personas juegan... Pierden, de alguna manera, la dimensión colectiva de jugar, el espacio de encuentro y (re)construcción en común, entre quienes jugamos... y, por supuesto, **el placer de jugar como si no hubiera mañana.**



Jugar no es una necesidad sino que satisface a la vez varias necesidades humanas (como el afecto, entendimiento, participación, ocio, creación, identidad, libertad), por lo que contribuye al desarrollo integral

Jugar a...

Otra opción es poner el juego en el centro, **enfocar el juego como un fenómeno y dejarlo respirar con y desde las personas que lo juegan.**

Así entendido trabajar con juego consiste en conseguir que el grupo que juega pase a la realidad lúdica: habilitar tiempos y espacios para que quienes juegan se den permisos, transgredan las normas y sus propios límites, se recreen y se vinculen libremente. De otra manera: abarcar más, permitir-se más, para después trasladar a la realidad cotidiana algo o todo de lo que nos ha pasado en la realidad lúdica.

El sentido del juego se lo da la gente que juega. Los juegos son diferentes cada vez que se juega y eso pasa porque son, en sí mismos, fiambres, recipientes vacíos. Jugar depende mucho más de lo que el grupo “ponga en juego”, valga la redundancia, que de la actividad concreta.



de las personas, aportando bienestar, alegría y esperanza. Siguiendo a Manfred Max-Neef, sostenemos que jugar es un *satisfactor sinérgico de necesidades*, tanto existenciales como axiológicas, de las personas.¹⁰

Entendemos el juego como:



Una actividad libremente elegida que otorga el permiso de trasgredir normas de vida internas y externas; es un satisfactor sinérgico de necesidades humanas fundamentales, en una dimensión individual y colectiva, con alcance en el plano social, cultural y político.¹¹

Defendemos que jugar permite disfrutar, vincularte, expresarte, comunicarte, recrear tu identidad, liberar tu creatividad... Jugar pone ante nuestros ojos nuestra

realidad como titulares de responsabilidades y abre la puerta a los inéditos viables de los que hablaba Paulo Freire.

Entendemos el juego como una experiencia:



“Útil para nada”, no es redituable, no produce ninguna otra ganancia que el puro placer, la experiencia del placer de participar, vincularse, expresarse, crear y deshacer, transformar y transformarse, con otras coordenadas que las previsibles. ¡Vaya pobre utilidad la de acercar a quien decide “Jugar” a una mejor manera de vivir plenamente, de goce de una mejor calidad de vida, de disfrute y desarrollo de su bienestar!¹²



4.4.

jugar para conocer, conocer para transformar

La Ludopedagogía, que proviene de la Educación Popular, concreta y hace operativa una apuesta política y pedagógica: La realidad que vivimos no nos gusta y queremos cambiarla. La propuesta es recuperar, revalorar y recrear la capacidad de jugar, entendiendo que **jugar es un viaje para re-descubrir la realidad: investigarla, darle vuelta, re-crearla y transformarla**. Esa es la decisión política de la que formamos parte y de la que advertíamos.

Pedagógicamente, siguiendo a Paulo Freire, esta metodología busca construir colectivamente el conocimiento y superar los roles de docente/discente en un vínculo que habilite espacios de pregunta, de curiosidad, de investigación y de experimentación colectiva y comunitaria.

Partimos de la base de que cuanto más y mejor conozcamos la realidad, más eficaces y asertivas

serán las estrategias y acciones que pongamos en marcha para cambiarla. Y tenemos claro que nuestra visión de la realidad es parcial por muchos motivos: porque el contexto en que la percibimos es uno (social, histórico, cultural, económico); porque los mecanismos y sentidos que utilizamos para su conocimiento son incompletos (utilizamos solo nuestro aparato cognitivo racional para aprender, con todas sus limitaciones, siendo seres multidimensionales); porque sufre en nosotras una importante distorsión interpretativa.

El juego problematiza y resolvemos en el momento la situación. Jugando reunimos y hacemos funcionar, de manera simultánea y sinérgica, múltiples capacidades puestas al servicio de la resolución de la circunstancia lúdica, que en el juego se encuentran y potencian.

Eso supone una ruptura epistemológica, es decir, conocemos la realidad que vivimos desde otra perspectiva. Jugando todo es posible y este es el valor político del juego: **permite cuestionar, transgredir, re-crear, destruir y construir, probar nuevas versiones personales y colectivas de ser, estar y hacer con otros, promoviendo el nacimiento de “subjetividades rebeldes” que ayuden a abrir el horizonte simbólico y real de la acción transformadora.**



De ahí la afirmación de que jugar es, como las cosas importantes de la vida, “útil para nada”: hablar a las plantas, cantar en la ducha, agradecer a las estrellas fugaces, despedirse de los dientes, o enamorarse.

Y entendemos la Ludopedagogía como:



Una herramienta compleja y difícil de agarrar en conceptos y definiciones, un espacio tiempo donde intentamos hacer cosas, que pasen cosas, cosas que nos ayuden a profundizar nuestra mirada lúcida y ver más allá de lo pre-establecido, descubriendo semillas de posibilidad, concretando en más o menos breves instantes versiones de ese buen vivir que estamos soñando.¹⁴

Nuestro viaje es investigar la realidad y ponemos todo nuestro ser para aprehenderla. Con el juego como vehículo del conocimiento, nos apropiamos de ella y nos empoderamos como protagonistas de nuestra historia. Por eso la apuesta política y pedagógica de la Ludopedagogía sea **jugar para conocer, conocer para transformar.**

Como explica Mariano Algava sobre el papel de la dimensión lúdica en la Educación Popular y que tiene mucho que ver con el paso que queremos hacia una Ciudadanía Global:



El modelo lúdico implica sostener abierta la duda, molesta y generadora, la incompletud inherente a los seres humanos, como motor de la búsqueda y de la acción que construye la historia. De allí la pedagogía de la pregunta y no la de las respuestas, no la de los saberes absolutos. De allí la construcción colectiva del conocimiento y no la reproducción acrítica, acatadora y obediente.¹³

Actividades necesarias para la vida pero invisibilizadas en nuestras prioridades y funciones cotidianas, como los trabajos de cuidados.



5 El viaje de jugar: pinceladas metodológicas

5.1.

el fluir de la forma y el contenido

La Ludopedagogía interviene en procesos grupales con la intención explícita de habilitar espacios de transformación desde la realidad lúdica. **Buscamos que el grupo viva experiencias concretas en las que los juegos sean recipientes que recojan y abran, que expandan la pregunta y los vínculos entre las participantes.**

Cada propuesta tiene una ética y una estética que la atraviesa y caracteriza. La *lud-est-ética*, la principal aportación metodológica, es un invento para hablar de los 3 componentes de nuestra intervención:

- **El escenario** desde una perspectiva estética: lo espacial, lo sensorial, los objetos, su disposición, los colores y materiales.
- **El guión** o desarrollo desde una concepción lúdica: cómo instalar la realidad lúdica y facilitar que la gente entre a jugar.
- **La trama** o sentido intencional para con ese grupo, desde una postura ética: las metáforas

en juego y lo que estas generan y tejen entre los participantes.

De ahí, es central planificar y armar el recorrido de juegos para conseguir instalar la realidad lúdica en y para ese grupo. Los juegos no son dinámicas sueltas, sino eslabones de una cadena que construyen el sentido y la vivencia que queremos que el grupo atraviese. Y es el grupo quien arma la trama de lo que pasa.

Pensamos las diferentes actividades como un mecanismo aceptado sin cortes, sin confusiones, sin espacios en blanco, distinguiendo momentos diferentes por los que atravesará el grupo... sin que quienes participan noten las transiciones entre ellos.

Nos empeñamos en hacer lo que decimos y decir lo que hacemos, en que el cuerpo, la mente, el espíritu y la emoción trabajen en un mismo sentido. Cada intervención tiene un antes, un durante y un después que compartimos más detalladamente.

5.2. la previa: soñar y planificar

Dedicamos un tiempo específico y más que suficiente antes de la intervención a soñar y a planificar. Buscamos traducir sueños y deseos a propuestas y juegos concretos que permitan poner las metáforas elegidas (y sus muchas significancias) en juego respondiendo a las peticiones y necesidades del grupo.

¿Qué queremos provocar, descubrir, trabajar con nuestro grupo? Y ahí es donde entra con fuerza el proceso de la educación popular, en dos sentidos.

Lo primero: ¿cuál es la experiencia, el contexto de la gente con la que voy a trabajar? ¿Quiénes son y cómo han llegado? ¿Qué buscan en este momento colectivo? El contexto es central porque cada grupo tiene necesidades y procesos diferentes. Y hay que afinar mucho para que la propuesta responda a la experiencia cotidiana de quienes participan, la haga central y la amplifique.

Además, las metáforas, los símbolos que inspirarán la secuencia de juegos y darán coherencia a nuestra intervención, son disparadoras y nos guían en la ruta elegida. A cada persona el juego le da un mensaje diferente, por eso no cerramos los juegos a una interpretación única, la nuestra.

Planificar también con y desde los cuerpos que jugarán: cómo me imagino que se mueve la gente por el espacio, cómo necesito que queden dispuestos entre juegos para darle fluidez a la propuesta, qué podrían sentir...

Todo esto se traduce en tener una planificación ajustada al contexto y clara en sus pasos y momentos. Eso no implica que sea inamovible, se ajusta en la intervención según lo que vemos. Pero si modificamos la mayor parte de nuestra planificación sobre la marcha, es que no estaba bien pensada para ese contexto.

5.3.

el recorrido de juegos: cuidar el trayecto



En este momento entra en juego el grupo. Vamos a compartir cinco “**etapas**” por las que el grupo pasará en una planificación desde la Ludopedagogía compartiendo también algunas claves, casi telegráficas, para conseguir que cada una de las

participantes quiera jugar y que colectivamente jueguen. No clasificamos los juegos en “rompehielos”, “presentación”, etc. pues no los enfocamos así: **cada juego tiene múltiples funciones que no pueden ser reducidas a una sola**.

1.

inmersión



Hay que dar una señal clara y contundente de que **jugar que no tiene que ver con la realidad real sino con la lúdica**. Generalmente no dejamos pasar al espacio donde se vaya a desarrollar la propuesta sin alguna intervención: no se puede entrar como si nada.

Buscamos incomodar con cuidado o provocar con ternura: esa es una clave central de la dimensión técnica de la Ludopedagogía. **Las primeras propuestas son siempre de sorprender**, de provocar y sacar fuera de la zona de confort. Incomodamos por la necesidad de mover a las personas de su matriz para que jueguen. Siempre cuidando y tratando de identificar las resistencias del grupo, midiéndolas y no violentando. Que se pregunten: “*¿esto de qué va?*” y que quieran averiguarlo.

Tenemos muchas maneras de dar esta señal y quizás en esta primera toma de contacto es donde más se expresan los estilos personales de facilitación. **Una manera es generar una “sala de espera” que se diferencia física y estéticamente del espacio de taller**, que invita a estar (con música, ambientación, etc.) y que propone algún tipo de actividad sencilla y tranquila (dibujar, escribir algo, etc). Es fundamental

la actitud de quien facilita, dando la bienvenida e invitando a entrar a pesar de esa incertidumbre.

A veces generamos pequeñas actividades antes de entrar a la sala para “ganarse la entrada”, como escribir algo que encestas en una papelera, o hacer un avioncito de papel que vuela y atraviese la puerta del taller. También creamos personajes que reciben a quienes participan (azafatas, curanderos, etc.), que piden cosas sencillas (rellenar alguna ficha con preguntas no tan habituales, sujetar algún objeto no muy definido, etc.).

Cualquiera de las propuestas de inicio cumplen lo de ser una señal clara de que no sabes muy bien de qué va esto... pero seguro que no es lo que te esperabas. De ahí que le llamemos la inmersión: es el caminito para empezar a introducir a las personas en la realidad lúdica.



2. desde el yo: bienvenida y afloje

Una vez que estamos todas dentro, **empezamos con juegos muy sencillos, de reglas simples, con bajo nivel de exposición**, generalmente en círculo, que nos ponen a todas en el mismo lugar. Empezamos con actividades con el nombre propio (en grupos que no se conocen) y que implican un grado alto de atención y concentración en la tarea.

Para atajar los nervios y no dejar que nos bloqueen, desviamos la atención a otro lado (a pelotitas volando en todas direcciones, por ejemplo) mientras digo algo que me resulta fácil, como mi nombre. Queremos pasar de esa actitud inicial de “*esto no sé para qué*” (no están jugando, claramente) a una actitud de “*yo también puedo proponer cualquier cosa*”.

Deliberadamente a nivel metodológico quienes facilitamos no nos presentamos formalmente ni antes ni durante el taller y tiene que ver también con la intención de ser espacio de aprendizaje colectivo. Decimos nuestro nombre cuando nos toca en esta etapa de juegos con el nombre, como todo el mundo. Jugamos a poner el acento en ti, en quién eres y qué traes al taller, porque aquí somos muchas que estamos y traemos otras cosas. Quien facilita es una más que está y trae cosas.

Es clave sostener el vértigo en esta primera etapa desde la facilitación: un ritmo que no deja espacios vacíos, ni pensar en lo que hacemos. El grupo está en constante atención, desafiado y provocado de tal manera que no se “escape” de la realidad lúdica. No paramos para hablar y/o analizar lo que se vivió después de cada juego porque eso no colabora con la inmersión grupal en el estado alterado del juego (que te lleva a otro estado físico, psíquico, neuronal, emocional). Si paras el juego antes de que la matriz caiga del todo... tienes que volver a instalarla casi de cero, por eso no dejamos hendijas a la razón para entrar antes de hora.

Trabajamos desde consignas abiertas, que den espacio a diferentes resoluciones, y afinadas, es decir, que digan lo que queremos decir y no otra cosa. Lanzamos la actividad sin marcar inicialmente lo que se puede y lo que no se puede hacer. Y solo en los casos en los que los grupos, en su aprendizaje en común, dan muestras de no cuidar(se) como grupo, reconducimos y marcamos modos de cuidados. Serían juegos como el *arco-iris, pelotitas y nombres, el bufandazo, etc.*

3. hacia el nosotras: instalar la realidad lúdica

Después pasamos a momentos en que el grupo transite hacia el “nosotras” con juegos que habilitan espacios de intercambio, de relación y promueven contarse de información personal. **Los juegos que utilizamos en esta etapa son viejos y nada vistosos**, se olvidan cuando recuperamos las actividades que hemos realizado.

Es importante respetar los tiempos de quienes participan para que puedan hacer un proceso que les facilite jugar. Es necesario crear pasillos lúdicos, micro-recorridos de juego que hagan fácil ese viaje hacia la realidad lúdica. Empezamos con juegos grupales donde las personas puedan mezclarse, perderse en el grupo sin ser expuestos a ser el centro de la atención. Poco a poco, se avanza hacia otros juegos que visibilicen las diferencias y particularidades de las personas y que contribuyan a que esas diferencias formen parte de una trama grupal, un sentido de pertenencia a un grupo donde se reconoce a cada persona como única y como parte del todo.

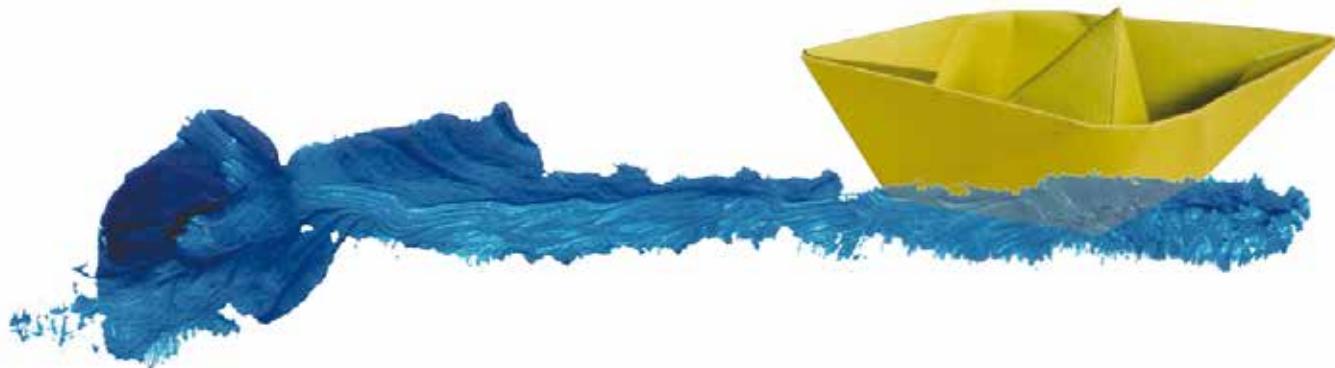
Se trata de un proceso grupal que sostiene a la vez el proceso de individualización. No se trata de hacer masa, sino de hacer trama, de que nadie desaparezca dentro del grupo. Esta trama grupal permite y sostiene

los procesos individuales de empoderamiento y participación. Por lo tanto, se trata de juegos que proponen: conocer datos de la historia personal y compartirlos; tener los primeros contactos físicos mediados por objetos para vencer las barreras del “tocarse” y desvincularlo de cargas negativas; juegos donde me expongo y me diluyo de manera alterna.

Muchas veces utilizamos objetos mediadores (pelotas, papeles, sobres, cartulinas, etc.) que permitan que las personas no se sientan directamente expuestas y que en el objeto se depositen las ansiedades y tensiones que provoca romper con las pautas “normales” de un taller o reunión.

Intercalamos juegos que trabajan en dos direcciones. Por un lado, los que permiten movimiento, dinamismo, sensación de vértigo. Juegos como el cartero, *casa-inquilino-terremoto, la viuda, el tesoro humano, orden en la línea, números y órdenes, etc.*

Mezclados con juegos que buscan romper el ridículo y la vergüenza, siendo un primer “quiebre” de las resistencias. **Reírse todas de los errores de todas** porque nos tocan a todas y no pasa nada, como en el *conejitos-pum, jirafas-elefantes o la vaca sancha con*



una mancha. Juegos en los que es casi imposible no equivocarse y en los que todas quedamos marcadas al equivocarnos.

Todas necesitamos seguridades para poder dar el salto al vacío que es jugar. Esas seguridades nos las da el encuadre de la propuesta. Quien facilita, sostiene el encuadre de la propuesta: las reglas del juego, el tiempo y el espacio, y su propio rol. Es decir, cuida al grupo desde lo que le posibilita ser grupo aquí y ahora; y el grupo mezcla, hace y deshace. El encuadre mantiene tensos los hilos del juego para el grupo, hasta que el grupo quiera generar y sostener juegos por sí mismo.

Este espacio, por ser dinámico, de mucho intercambio y relación entre las participantes, es uno de los más favorables para recoger información. Hay muchas maneras de recoger la información y no se limitan a escribir algo. Pintar, hacer un collage, palabras sueltas,

canciones, fotos, construcciones, objetos... son formas maravillosas de poner información en el campo grupal, tanto a nivel individual como colectivo. Es central **haber preparado bien qué información se recoge, cuál se volcará al espacio grupal y de qué manera.**

Con respecto a los **tiempos y ritmos**, es necesario pensar los recorridos de manera que los participantes puedan vivir las propuestas plenamente. No “quemar” una emoción o sensación, ni meter al grupo en una montaña rusa de estímulos. Ir cuidando el grupo, tocando diferentes registros, atentas a ritmos y procesos personales, atentas a ver cuándo empiezan las personas a jugar, quiénes van pasando el espejo.

Antes de pasar al siguiente momento, hay que tener cierta seguridad de que la gran mayoría del grupo está ya jugando. Buscar señales de que las participantes están en otro nivel de permisos, libertad diferente del que habían entrado.

4.

hacia lo colectivo o la investigación lúdica



Una vez que todas estamos en la realidad lúdica podemos proponer juegos que nos permitan investigar, transgredir, expandir los límites de lo posible. Por más que una se dé el permiso de traspasar sus propios límites o roles o actitudes... es el grupo quien acoge, recoge, cuida y amplifica ese permiso. Por eso hablamos del paso hacia lo colectivo, lo común.

Un cuidado importante en el recorrido es **graduar la exposición y el compartir**: ir de juegos grupales de poca exposición a juegos que permitan reconocer al individuo en colectividad. **Nuestro cuerpo es nuestra primera frontera**. Y hay que buscar que las personas queramos abrir las fronteras, sin forzarlas, pidiendo permisos implícitamente.

En este momento del recorrido propondremos juegos que suponen un mayor nivel de contacto, de exposición y/o de creación (en términos estéticos, corporales, intelectuales y vinculares). Generamos espacios de juego que integren mucho más abierta e intensamente la **multidimensionalidad** de las personas (cuerpos, mentes, espíritus y emociones) con la investigación que hacemos y su incidencia en ellas. Y además, buscando abrir, expandir y aterrizar las metáforas en juego a lo largo del taller, los significados que ponen las personas en el jugar.

Es mucho más difícil poner ejemplos de juegos porque según la propuesta temática del taller, se inventan juegos o se rehacen secuencias enteras de juegos. No nos quedamos tanto en las estructuras (los juegos) y nos centramos en jugar. Jugamos con muchas maneras de caminar, de tocarse, de reflejarse en los otros, como *los nudos, las burbujas, baile con hilos, la alfombra mágica, el baile de fantasmas, etc.*

También es el momento donde trabajar colectivamente con los pedazos de información que se vayan a utilizar en el campo grupal. No necesariamente toda la que se registra se utiliza, ni necesariamente parte del ámbito personal. Pero manipular, poner en el centro la información levantada, buscar maneras creativas de digerirla, procesarla y devolverla amplificada... es parte de la investigación y experimentación lúdica.

Los **momentos de museo, de exposición, de puesta en común también se dan en este momento** de los talleres y sirven para afinar al grupo en un mismo tono, que buscará sintonizar las diferentes melodías individuales en una composición de sentido colectiva, divergente, concurrente, compleja y única, al hilo del tema que trabajemos.



5. poner en común y cerrar

El cierre del taller es central. Habitualmente volcamos, en un *papelógrafo*, las diferentes emociones y sensaciones que han atravesado a quienes participan desde el principio. Las recogemos todas, positivas, negativas y extrañamientos variados. **Afirmarnos en las emociones y sensaciones es parte de la propuesta política de transformarnos en seres “sentipensantelúdicas”.**

Y reconstruimos entre todas los diferentes juegos y propuestas que se han realizado, en orden cronológico, para registrar los puntos de divergencia en la vivencia, los cambios de orden, los énfasis que se ponen (cada quien o cada sub-grupo, porque trabajamos en pequeños grupos para poder facilitar que todo el mundo hable y cuente qué le pasó). Es un ejercicio de memoria lúdica, que suele jugar (ella también) a cambiar los órdenes de los juegos.

Después proponemos volcar al grupo las diferentes vivencias, las experiencias, lo que a cada quien le ha pasado jugando. Poner en común lo que nos pasó a cada quien jugando, para tratar de buscar los puntos en común que nos pasaron a todas y los puntos en individual que le pasó a cada quien.

Sobre la vivencia individual no trabajamos porque

los mensajes del juego son contundentes, íntimos y únicos. Sobre los comunes del juego sí lanzamos la reflexión y el debate colectivo, ahondando sobre las cuestiones culturales, de género, de tradiciones, educativas que el juego siempre saca a relucir. Y sobre las transformaciones posibles, sobre las transgresiones hechas al jugar que podrían ser trasladables a la vida cotidiana. Esa es la intención de fondo del cierre.

Un buen cierre es el que abre. Y para que pueda abrir tiene que cerrar afectivamente las experiencias (intensas, placenteras, impactantes) que hemos tenido. Igual que la señal de inicio es clara, la de final tiene que ser clara. Sabemos que los efectos del taller quedan resonando en cada una, porque no termina al cerrar el tiempo de juego. Pero el espacio simbólico del juego necesita cerrarse. Danzas sencillas, abrazos, dibujos colectivos, poemas o una canción cantada a voz en grito... son formas de que la emoción, el cuerpo, la razón y el espíritu se reencuentren y se preparen al cambio de actitud y de espacio-tiempo.

Y otra propuesta que ayuda a la cabeza y al cuerpo a reencontrarse y facilita la vida a quien organiza el encuentro es proponer recoger juntas, reorganizar el espacio y tirar basuras, reciclajes y producciones no deseadas de llevar a casa.

5.4.

el después: evaluar y sistematizar

Desde la facilitación trabajamos con una doble evaluación: la “*evaluación en caliente*” al terminar la actividad (registro más emocional de cómo me sentí y lo que me pasó) y la evaluación más reposada, luego de pasados unos días (registro más racional).

Nada más acabar la tarea, la “*evaluación en caliente*” registra sensaciones, incertidumbres, aciertos, desaciertos vividas por el equipo de facilitación en relación a la propuesta. Abrimos un **primer momento de compartir lo vivido, desde los nervios, los miedos, las tensiones y también la satisfacción, el bienestar y el disfrute**, para lograr que nuestra mirada este más clara después.

Cuando facilitamos nos pasan cosas relacionadas con nuestra propia historia: hay que discernir lo mío y de lo del grupo o proceso, para que la evaluación

nos dé luz sobre el trabajo. Y también sobre nosotros/as mismos/as, en un **continuo proceso de revisión y crecimiento personal**. Es también un tiempo de compartir, de agradecer y de celebrar por la tarea realizada: **un tiempo de cuidarnos**.

A los pocos días, volvemos sobre la praxis: analizarla, anotar los aciertos, posibilitar ajustes, cambios necesarios. Reflexionamos personal y colectivamente en relación al rol, cómo lo vivimos, qué queremos trabajar más, cómo generar sinergia en el equipo, qué necesitamos cada una del colectivo con el que trabajamos. Identificamos nuestros errores, no para juzgarnos o clasificarlos desde una lógica de “*mal o bien*”, sino como potenciadores de nuestra tarea. **¡Estamos en permanente construcción y el error es arte y parte de nuestro trabajo!**



6

Tú también juegas

Ocupar el lugar de quien habilita los tiempos y los espacios para la experimentación y aprendizaje colectivo, el rol de facilitar, exige estar abierta a permearse, a construirse en una ida y vuelta con el

grupo. No es un lugar de jerarquías, no somos las expertas que venimos a compartir ni “*la verdad*”, ni contenidos. Como nos enseña el maestro Paulo Freire:



*“Ninguno ignora todo. Ninguno sabe todo. Todos sabemos algo. Todos ignoramos algo. Por eso aprendemos siempre”*¹⁵

Operamos desde una ética que propone pensarnos y repensarnos permanentemente en un rol vivido, en palabras de Ángel González, como “*el éxito de todos los fracasos*”¹⁶. Un rol profesional en constante mejora. La horizontalidad se construye a partir de la claridad de cuál es el rol que hoy nos toca jugar. Es un rol asimétrico, porque estamos en otro lugar, pero no es de superioridad o de mayor poder.

Y con la peculiaridad de que trabajamos con el juego, nos definimos como operadoras lúdicas. Porque no entretenemos, ni animamos como cheer-leaders, ni “monitorizamos” el tiempo libre de otras. Estamos más cercanas a la perspectiva de la facilitación, de acompañar y apoyar en la construcción de un proceso de aprendizaje, de indagación... en determinado marco o encuadre comunitario, organizacional.

A partir de diversas experiencias, recopilamos algunos componentes de lo que llamamos el eje actitudinal de la Ludopedagogía y que se refiere, específicamente, a quien facilita, a cómo opera la metodología en relación al rol. Creemos que de nada vale una muy buena técnica o un buen marco conceptual, si desde nuestra actitud como facilitadoras no intentamos cuestionarnos y construirnos como subjetividades rebeldes y desestabilizadoras.

- **Actitud lúdica:** Buscar la alegría, disfrute y placer en lo que hacemos. No tomarnos demasiado en serio, no creernos que tenemos todo claro. Disfrutar, más allá de las tensiones y los nervios. Reírnos de nuestros errores y metidas de patas (¡que están aseguradas!).

- **Cuidar la previa:** dedicarle un tiempo a encontrarnos con nosotras y con el equipo, atender la disposición y la estética del espacio en el que vamos a trabajar, buscar las formas de energizarnos antes de comenzar la tarea.

- **Confianza:** en la metodología, el grupo, la coordinación, una misma y la actividad. Si la propuesta está bien planteada, tarde o temprano “todas caen” y juegan.

- **Enamórate de lo que pasa con y entre las personas, no de las dinámicas.** Los juegos son excusas y tienen sus tiempos y momentos. No hay que proponer un juego en cualquier momento porque cuando yo lo jugué estuve muy bueno, sino tomar en cuenta cuál es el mejor camino para llegar a que ese juego pueda ser vivido en todo su potencial. No aburrirse de hacer siempre los mismos juegos, saber que cada juego es diferente cada vez que se juega... El sentido del juego se lo da la gente que lo juega. Y la trama está en lo que el grupo produce, no en los juegos.

- **No hay otro camino que no sea el tuyo:** facilitar es un proceso de investigación creativa, de buscar nuestro propio camino y crear un estilo personal dentro de la metodología.
- **Trabajar con la resistencia, entenderla como fenómeno, jugar con ella y no enojarse.** Trabajar desde la incomodidad produce movimientos, así que hay regular cómo y cuándo instalarla, cuándo proponer momentos donde se trabaje desde la razón.
- **Entrar y salir en la realidad lúdica:** entrenar la capacidad de meterse en el juego (no podemos intervenir si no estamos dentro) y luego poder salir para observar y ajustar el proceso. Requiere mucho entrenamiento porque jugar te arrastra... y pierdes los papeles. Combinar la mirada "desde fuera" (las actividades, las estrategias, los ritmos, etc.) con la mirada "desde dentro" (ver los micro-juegos que se dan en el grupo, jugar, implicarse)... y sostener el encuadre: tiempos, propuestas, etc.
- **Escucha flotante:** escuchar desde una sensibilidad puesta en juego; ¿qué siente el grupo? ¿dónde están las resistencias? ¿los ruidos? ¿lo no explicitado? Observar las alianzas, las cooperaciones, las resistencias en el grupo; encontrar las hendijas por donde entrar.
- **Saber sostener los hilos del grupo en el nivel de energía** necesario para que la propuesta funcione, hasta que el grupo los sostenga por sí mismo. Ningún grupo empieza jugando y quien facilita tiende hilos, una por una, a cada persona del grupo para que se anime a jugar. Y sostiene todos esos hilos con su actitud y su energía hasta que el grupo, colectivamente, está jugando y sostiene el juego por sí mismo.
- **Mirar hacia adentro,** hacer el trabajo sobre una misma: ¿qué me está pasando a mí en este proceso que facilito? Saber controlar nuestras ansiedades personales y trabajar nuestras zonas oscuras y brillos personales.
- **Cada grupo es un mundo:** los procesos colectivos y personales no son lineales, que hay avances, retrocesos, estancamientos, saltos y pozos. Ser realistas sobre lo que podemos esperar de cada grupo Nuestra tarea no es llevar al grupo a un lugar, sino habilitar a que recorra un camino y llegue hasta donde quiera/pueda.





7

Un paseo por los bosques o el recorrido comentado

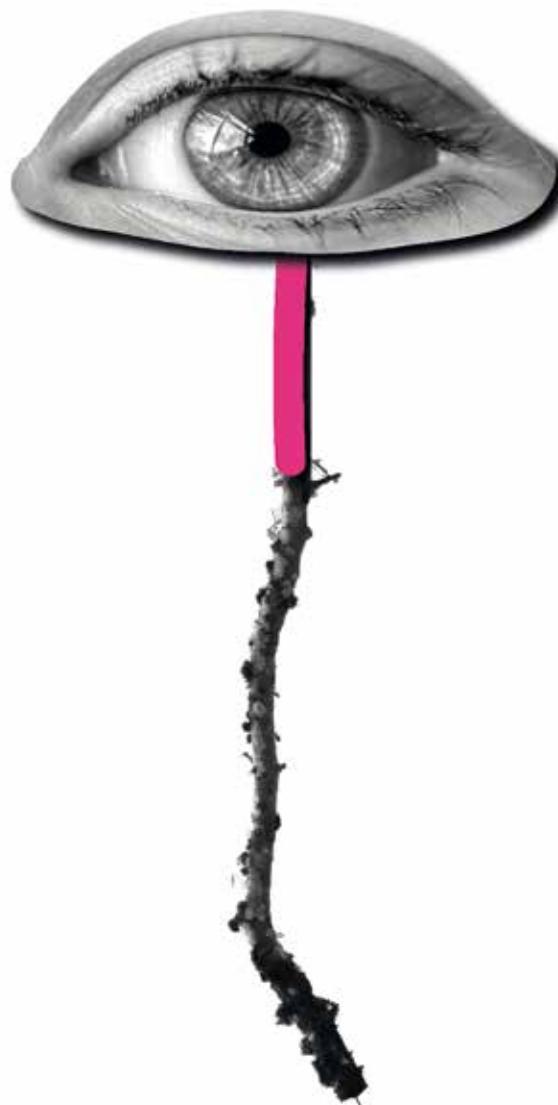
La previa

Este taller lo impartimos en la Universidad de Zaragoza, dentro de un mini-curso de **Iniciación a la Práctica de la Cooperación**. Una propuesta de formación de entre 11 y 14 sesiones que realiza, obligatoriamente, el alumnado que quiere tener la posibilidad de realizar el Practicum de su grado en otros países. Las sesiones son impartidas por diferentes ONG.

Este taller es la quinta sesión y su título oficial es **Contexto local: género e *interculturalidad***. Antes les hablan de la cooperación al desarrollo y su historia, del contexto de la globalización y la interdependencia. Despues les cuentan de la preparación práctica, la sistematización de las prácticas, etc. Pero lo que os contamos aquí es una única sesión, un único taller, porque no hay trabajo de proceso del grupo, simplemente hay coordinación de los contenidos de las sesiones.

Quienes asisten tiene la obligación de firmar para poder tener opción a realizar las prácticas en el extranjero. Muchas personas no tienen experiencia previa en viajes de solidaridad y no saben si van a viajar finalmente, ya que en ocasiones hay sorteo de las plazas de prácticas. Llegan a goteo y algunas llegan bastante tarde.

Impartimos el taller en aulas universitarias. La parte de recibirlos y la entrada se suele hacer en el pasillo, y no les dejamos pasar al aula. Esto suele generar bastante nerviosismo e incertidumbre. Las caras que ponen al ver las sillas en círculo en la universidad... *ison un poema!*



Recorrido de juegos

Inmersión:

Una facilitadora recibe y entrega una tarjeta de cartulina grande con número (con una forma rara, como un antifaz grande). Les indica dejar los bolsos (en unas mesas dispuestas para ello), coger un boli y personalizarla. Cuando la tengan, pasan al círculo de sillas donde les recibe el Pai Orlando (otra facilitadora, como un santón o un chamán) y les hace una limpia. Esperan sentadas a que vayan entrando todas.

Registro 1:

Escribir sobre la tarjeta una comida que te recuerde a tu abuela y dejar la cartulina y el boli debajo de la silla.

Pelotitas y nombres:

Se van introduciendo 3 pelotas: una vuela, una bota y la otra va por el suelo. Digo mi nombre y paso la pelota... sin confundir la que vuela, la que bote y la que rueda... que juegan simultáneamente.

Registro 2:

Escribe en la tarjeta una palabra que para ti represente lo masculino y lo femenino.

Números y órdenes:

Con el número escrito en su cartulina, se les propone llegar a ordenarse numéricamente negociando siempre individualmente uno contra uno, de menor a mayor según diferentes consignas: orden alfabético de los nombres, día y mes de nacimiento, número de países que visitaste, número de amores en la vida.

El cartero:

Quien facilita se queda de pie, sin silla y dice "Cartera" a voz en grito. Las sentadas en sillas, contestan, a tono y en voz alta, "¿Para quién?". Y la facilitadora dice lo que interese del tipo, "para las que les guste comer chocolate". Las que se identifiquen con eso, se tienen que levantar de su silla e ir a buscar otra que quede libre mientras que el facilitador, después de tirar dos o tres consignas, se sentará también, dejando a alguien solo de pie en el centro, que será quien haga de cartero.

Registro 3:

Un error que hayas cometido y hayas podido arreglar. Escribirlo en la tarjeta y guardarla.



La viuda:

En parejas, uno sentado en una silla y el otro de pie detrás. La facilitadora está detrás de una silla vacía, y como no tiene pareja intentará robar la pareja de otra. Para eso llama a alguna de las que está sentada haciendo un guiño. Quienes están detrás deben impedir que sus parejas se vayan, tocándolas antes de que se termine de levantar del todo. Quien queda sin pareja...pasa a robar.



Ronda de saludos:

En círculo, se cuenta un saludo y se pasa todo el mundo al centro a irse saludando entre todas de diferentes maneras. Saludos de lejitos diciendo "hola veci" y saludando; se dan mano con mano y se abrazan; se frotan la espalda como el armadillo;....

Casa inquilino desahucio:

Se juega en tríos, donde dos personas de pie se están dando la mano (y son la casa) y una tercera persona está metida entre las manos de esa pareja (y es el inquilino). Alguien la paga y va diciendo casa, inquilino o terremoto para intentar meterse a jugar y que la pague otra.

Intercambio de cartulinas:

De diferentes maneras: A velocidad, por color, solo con los de un color...

Recuperación del antifaz propio

Intercambio del antifaz y símbolo personal

que hicieron al inicio, lo escriben en el antifaz del otro- al parar la música, con quienes te vayas encontrando (tantas como puedas), contándose, en tres diferentes rondas de música: La comida de la abuela, las dos palabras, el error. Se quedan con la última pareja:

Juego de máscaras:

Cierran los ojos y cada pareja sin hablar se ponen de acuerdo quienes es el número 1 y quien el 2. Se cuentan con ojos cerrados cómo están hoy, en qué están en su vida (proyectos, estado anímico, etc) Mientras, en el suelo vamos poniendo un montón de imágenes recortadas, de postales, de posters.

Los 1 abren los ojos, eligen una imagen para la compañera que refleje lo que le contó y escriben en una cartulina dispuesta en el suelo sus palabras de lo masculino y de lo femenino. Se sientan, esconden la imagen y cierran los ojos.

Hacen lo mismo los números 2. Mientras vamos repartiendo un trocito de lana de unos 40 cm. por persona, se lo dejamos en la silla o en las piernas.

Todas abren los ojos y se les pide que esa cartulina de forma rara la conviertan en una máscara, antifaz... que puedan ponérsela (para eso las lanitas) y que puedan ver a través de ella. Pero que no se la coloquen hasta que les digamos. Les pedimos colocarse la máscara y cerrar los ojos. Leemos la definición de persona en voz alta:

Abren los ojos y se intercambian con su pareja las imágenes compartiendo por qué la eligieron. De pie en círculos nos acercamos a las imágenes que quedan en el centro y cerramos los ojos. Lectura del poema de Salinas, “*Qué alegría más alta vivir en los pronombres*”.¹⁸



Este vocablo se aplica a todo individuo de la especie humana. El origen más remoto de la palabra persona es el griego prósopon ‘aspecto’, de donde pasó al etrusco phersu, con el significado de ‘ahí’. A partir de esa voz, los latinos denominaron persona a las máscaras usadas en el teatro por los actores y también a los propios personajes teatrales representados.¹⁷

Abrir los ojos, mirarse entre todas y sin romper el círculo, elegir un sonido para quitarse la máscara A la cuenta de tres quitársela haciendo cada quien ese sonido que eligió y tirarla al suelo.

Cierre sentados en el suelo:

Recuperar las emociones y el recorrido, puesta en común de lo que les pasó y lectura en voz alta de las palabras de masculino-femenino que rescataron.

Resultados en juego



Os contamos alguna de las palabras que las diferentes personas que han pasado por él han dicho, las cosas que nos han pasado más habitualmente con esta dinámica.

Un primer resultado en juego es que tratar el tema del género y de la igualdad se facilita si se hace con el juego, a nivel experiencial. Porque permite hablar del tema más allá de las resistencias, de las lealtades de sexo o de los estereotipos y los “quedarse bien” que las cuestiones de género y de feminismo suscitan.

Habitualmente refieren que pensaban que todas las personas iban a poner comidas muy parecidas, porque todas las comidas “habituales” de las abuelas suelen ser las mismas, por ejemplo. No hay nada como la conjunción de comidas y abuelas para rescatar la riqueza de la diversidad cultural.

Por el breve espacio de dos horas conseguimos que las personas que van a tener (quizá) el privilegio de viajar en una experiencia de cooperación internacional pasen de la óptica de la ayuda a la visión de un viaje, de una experiencia de convivencia diferente, compleja. Que seguro en algún momento vamos a cometer errores y conjurar juntas a que sean solucionables.

Claramente, trabajamos con la metáfora de las máscaras, que son tremadamente poderosas. Permite que cada quien explice las cargas previas. Y que se den habitualmente conversaciones de muy alto nivel de intimidad en grupos grandes sobre cómo se ve cada quien y cómo le ven las otras. Y cómo nos vemos y nos ven en contextos de multiculturalidad, de desigualdad económica, de fuertes diferencias de género y de diferencias estatales y/o nacionales.

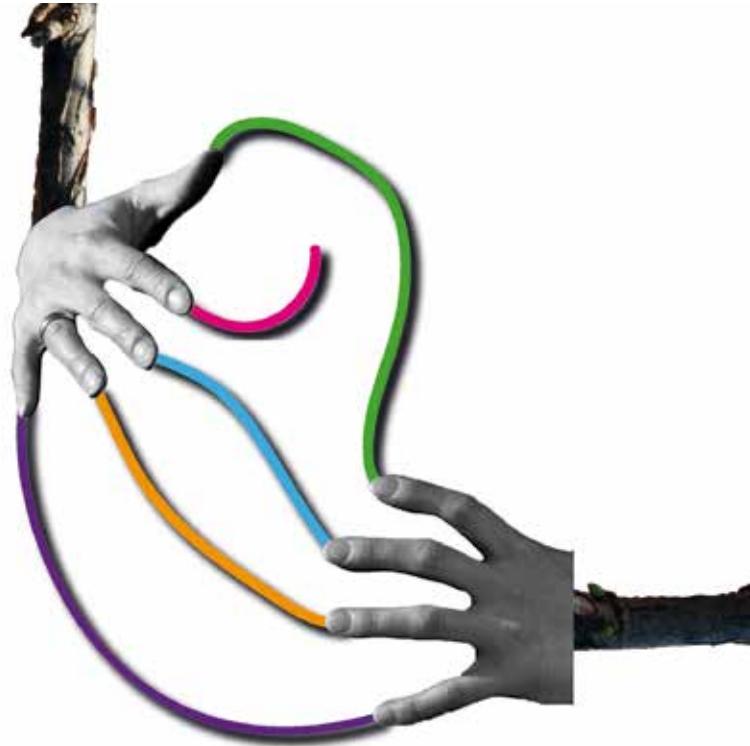
Evaluación y sistematización

Las evaluaciones en caliente no os las podemos contar, porque dependen del grupo y de lo que haya pasado en esa tarde. Las evaluaciones más sosegadas... pues en términos generales, estamos tan contentas de este taller que es el que hemos elegido para mostrároslo.

Esta versión que lees será, probablemente, la número 2 millones. Hemos puesto la versión larga, pero en ocasiones nos ha tocado realizarlo con una hora menos y desaparecen algunos juegos.

Estamos convencidas que la potencia de este taller está íntima y directamente relacionada con la potencia de las metáforas con que trabajamos.

Tanto el género como la cultura, que son los referentes teóricos del taller, tienen que ver con nuestra identidad, tanto personal como colectiva. Y para hablar de lo que configura nuestra identidad y cómo ponerla en relación con otras (culturalmente) diferentes utilizamos muchas metáforas: la comida, nuestras abuelas, los refranes, los errores y las máscaras son símbolos de lo que nos habilita y construye para ser nosotras (no otras) y ponernos en relación con ellas.



8

Referencias y bibliografía

Para ahondar a un lado y al otro del Atlántico...

A un lado...

Centro de Formación e Investigación en Ludopedagogía La Mancha (Uruguay)

Sarandí 456/of 12 esq. Misiones
Ciudad Vieja | Montevideo | Uruguay
Tel: +598 29148761
mancha@mancha.org.uy
<http://www.mancha.org.uy/>



La Mancha Manchega

Y al otro...

Colectivo Trespiés

colectivotrespies@gmail.com
Zaragoza
+34 876 165 064

Fundación InteRed

www.intered.org

notas al pie

1. Paulo Freire:

La dimensión política de la educación. Siglo XXI. El libro, aunque no es esta edición que reseñamos.
Disponible en: <http://funama.org/data/PEDAGOGIA%20CRITICA/freire/La%20Naturaleza%20Politica%20de%20la%20Educaci%C3%B3n.pdf>

2. Melissa Zunino (2015):

Ludopedagogía: un recorrido de idas y vueltas. Apuntes que pretende invitar a continuar las búsquedas. Mimeográfico.

3. Ariel Castelo (2005):

Qué es la ludopedagogía. Mimeográfico

4. Jon Beasley – Murray, (2015):

“La clave del cambio social no es la ideología, sino los cuerpos, los afectos y los hábitos”
Disponible en: Eldiario.es http://www.eldiario.es/interferencias/Podemos-hegemonia-afectos_6_358774144.html

5. Melissa Zunino (2015):

Ludopedagogía: un recorrido de idas y vueltas. Apuntes que pretende invitar a continuar las búsquedas. Mimeográfico.

- 6.** Si quieres saber más sobre sentido, orígenes y etimología del juego y su relación con la historia o la política... la joya y obra maestra de la importancia del juego para el ser humano es *Homo Iudens*, de Johan Huizinga
Disponible en: <http://www.intered.org/sites/default/files/recursos-educativos/InteRed%20juegos%20cooperativos%20castellano.pdf>
- 7.** Graciela Scheines (1999):
Juegos inocentes, juegos terribles. Conferencia realizada en la Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires. y organizada por al Área Interdisciplinaria de Estudios del Deporte. Abril 10 de 1999.
Disponible en: <http://myslide.es/documents/juegos-inocentes-juegos-terribles.html>
- 8.** “¿Para qué escribe uno, si no es para juntar sus pedazos? Desde que entramos en la escuela, la educación nos descuartiza: nos enseña a divorciar el alma del cuerpo y la razón del corazón. Sabios doctores de Ética y Moral han de ser los pescadores de la costa colombiana, que inventaron la palabra *sentipensante* para definir el lenguaje que dice la verdad.” del texto *Celebración de las bodas de la razón y el corazón*, tomado de “*El libro de los abrazos*” Eduardo Galeano (1989), Siglo XXI.
- 9.** Y sí, con la misma connotación de género que la Cenicienta y sus trabajos de cuidados: como algo secundario, que no es importante, invisible, de segundo grado y realizado siempre por gente a la que incluso en la denominación (monitoras, animadoras, etc) les quitamos su capacidad política, educativa y transformadora.
- 10.** Jugar satisface, simultáneamente, las necesidades de Afecto, Entendimiento, Participación, Ocio, Creación, Identidad, Libertad pero incide también sobre las de Protección y Subsistencia. Manfred Max - Neef (1994)
Ed. desarrollo a escala humana.
Ed. Nordan, Montevideo, Uruguay
Disponible en: http://www.max-neef.cl/descargas/Max_Neef-Desarrollo_a_escala_humana.pdf
- 11.** Definición de Juego del Centro de Formación e Investigación en Ludopedagogía La Mancha. Montevideo, Uruguay, 1994:
Disponible en: http://www.mancha.org.uy/uc_2030_1.html
- 12.** Prof. Ariel Castelo (Centro “La Mancha”) (1998):
El Derecho a jugar o La trascendencia de lo inútil”
Exposición realizada por él en el Seminario-Taller: “Derechos de niños, niñas y adolescentes en la vida cotidiana - ¿Para qué un nuevo código?”
I.M.M. - Salón Dorado - Montevideo, mayo de 1998.
- 13.** Mariano Algava (2006):
Jugar y Jugarse Sobre la dimensión lúdica de la Educación Popular. Buenos Aires: Ediciones América libre, 2006.
Disponible en: <https://loslibroslibres.files.wordpress.com/2010/08/jugar-y-jugarse-2da-ed.pdf>
- 14.** Melissa Zunino (2014):
Ludopedagogía: un recorrido de idas y vueltas Apuntes que pretende invitar a continuar las búsquedas. Mimeográfico.
- 15.** Paulo Freire (2010):
Cuarta carta: De las cualidades indispensables para el mejor desempeño de las maestras y los maestros progresistas. En *Cartas a quien pretenda enseñar. Siglo XXI Editores*, - 2a ed. 5a reimp.-, ps. 75.
Disponible en: <http://joseramon.com.ar/wp-content/uploads/Para-educadores-Paulo-Freire-Cartas-a QUIEN Pretende-Ensenar-2002.pdf>
- 16.** Ángel González (2007):
Para que yo me llame Ángel González. En el libro *Poemas.* Edición del autor. Ed Cátedra, Madrid. Pag. 36.
- 17.** Disponible en:
<http://www.elcastellano.org/palabra/persona>
- 18.** Salinas, Pedro (1933):
Para vivir no quiero. En *La voz a ti debida (Versos 494 a 521)*
Disponible en: <http://www.poesias.ps33005.htm>

