

# Ludopedagogía: Una forma de mirar el fenómeno del juego

**Fabián Tellechea**

## **El ojo puesto en la *vivencia/ex-peri-encia***

**H**ay muchas formas de relacionarse con el mundo, y el juego es una forma muy peculiar de relacionarse con el mundo. En la vida cotidiana para manejarnos en forma eficiente y rápida en el mundo que nos rodea tendemos a reducir el mundo a un esquema, un mapa de la realidad donde ésta aparece empobrecida, y precisamente por eso, porque está reducida a unos pocos rasgos, nos resulta útil (no nos perdemos en el fárrago de las cosas).

Es el mapa lo que nos permite actuar sobre esa realidad, reconocerla y tener respuestas rápidas y eficientes en el día a día.

En cambio, para jugar, por encontrarnos en un espacio-tiempo nuevo y desconocido (la realidad lúdica), lo que hay que hacer es arrancar el mapa que se interpone entre nosotros y la realidad y ver el mundo con todos sus detalles, su complejidad, sus incertidumbres, incluso con su inutilidad original.

## **Autonomía&Autogestión**

Hay que animarse a investigar en todo detalle y descubrir el mundo como si se viera por primera vez.

Jugar es interrumpir el orden que rige la vida cotidiana, romper ese mapa que nos sirve para manejarnos en la realidad de todos los días, y sumergirnos en una realidad compleja, colmada de objetos.

Al jugar nos movemos del lugar en el que usualmente nos paramos para escuchar, para recibir; para juzgar. Nos colocamos en otro lugar desde el cual se activan otros procedimientos de resolución personal que sueltan la cabeza, el cuerpo y la emoción, que liberan para buscar soluciones por nuevos caminos.

Escuchar, sentir y comprender de otra manera abarcar más, permitir-se más.

El cambio de escenario cambia la percepción de la escena. Al mover el cuerpo se mueve la perspectiva, cambia el ángulo de la mirada, el lugar de la experimentación y de la acción; se mueven los parámetros, los apoyos, cambian las distancias, se abren diferentes sentidos para la percepción de la realidad, se enriquece su conocimiento, se potencian y fortalecen las capacidades y competencias necesarias para su transformación.

Conocer es comprender, y sólo se comprende lo que se vive, por eso sostenemos que el juego tiene un valor epistemológico como forma de conocer el mundo desde una perspectiva totalmente original.

### **Un vehículo para hacer el *viaje***

La provocación a moverse se inicia con un desajuste, con algo que nos des-acomoda y nos saca del lugar cómodo de la seguridad de lo conocido, de la estabilidad, de lo que ya manejamos con tranquilidad y ello, nos impulsa a recuperar el equilibrio perdido.

## Autonomía&Autogestión

Este movimiento provocado desde el juego, nos inicia en un viaje que si nos lo permitimos nos puede llevar a recorrer lugares novedosamente interesantes, a re-conocer y a descubrir aspectos de nosotros mismos y del contexto que nos rodea, en síntesis, a potenciar y ampliar el conocimiento de la realidad toda.

Hemos hallado en el juego un instrumento de transformación de la realidad de enorme poder, lo concebimos como un fenómeno de dimensión cultural y por ende esencialmente humano.

### ¿Qué es el juego?

*“El juego es una actividad libremente elegida, que otorga el permiso de transgredir normas de vida internas y externas (auto y hetero impuestas); es un satisfactor sinérgico de necesidades humanas fundamentales (1) que abarca la dimensión individual y colectiva y tiene alcance en el plano cultural, social y político” (Concepto de juego creado por el Centro de Investigación y Capacitación en Ludopedagogía La Mancha)*

Concepto de necesidades humanas básicas del economista Manfred Max Neff según el cual las necesidades humanas básicas son: subsistencia, protección, afecto, entendimiento, participación, ocio, creación, identidad, libertad.

Lo utilizamos como el vehículo para realizar este viaje, a la zona de lo desconocido, aún cuando descubrimos que, muchas veces, no es más que un territorio “prohibido”, ya sea por sanción social, cultural, política o por opción personal, con o sin conciencia de ello.

Se construye de esta manera, y gracias a las virtudes del juego, una nueva realidad que llamamos “realidad lúdica”, es el territorio de la transgresión autorizada, de la experimentación segura, sin juicio ni castigo y en igualdad de condiciones.

## **Autonomía&Autogestión**

Estos son permisos muy especiales que otorga la circunstancia de estar jugando, para poder construir una nueva mirada incluso en aquellos temas y situaciones más complejas y difíciles de abordar.

*El trayecto de abordaje de estas temáticas o la ruta que recorreremos para arribar a ellas, resulta reveladora de posibilidades diversas y, sobre todo, distintas a las prescritas, preconcebidas, instaladas y construidas a priori, frente a las circunstancias que nos plantea el juego.*

### **Jugar es poner en duda**

A través de la herramienta con la que hemos elegido construir esta propuesta, el juego, nos permitimos “dudar de todo”, interpelar las “verdades adquiridas”, las concepciones y los valores legitimados por la costumbre y la repetición, los temas sagrados e intocables.

Jugar nos permite conocer alguna de las piezas faltantes, ciertos fragmentos de la realidad que por ser vividos desde un lugar particular develan aspectos desconocidos de ella, pues hay miradas que han estado tan postergadas por mandato social, cultural, político, religioso, filosófico, que hemos perdido la alternativa de tomarnos los permisos necesarios para transgredir y arriesgar, para explorar e innovar, para al fin descubrir que también pueden existir otros mundos más allá de los que nos han dibujado y hemos aceptado mirar, en nuestro horizonte cercano.

Jugar a ensayar roles diferentes, asumiendo que estos son una construcción sociocultural, que podemos cuestionar, interpelar, modificar. La realidad lúdica nos permite entonces resignificar esos mandatos que muchas veces limitan nuestro crecimiento, colocándonos en posiciones dicotómicas, rígidas, poco creativas.

El juego puede motivar el deseo de conocer, de descubrir, también desde la duda y la búsqueda experimental de

## **Autonomía&Autogestión**

resoluciones, la creatividad y la fantasía, desde el riesgo y la innovación que abren el horizonte simbólico y real de la acción transformadora, de la acción política.

### **Qué es la ludopedagogía?**

La Ludopedagogía es una metodología de construcción colectiva, aún abierta y no acabada, creada en 1989 por el centro La Mancha de Uruguay, que se propone desde el punto de vista metodológico, intentar recuperar, revalorizar y recrear la capacidad de jugar, en el entendido que esta es una ruta o trayecto válido para el re-descubrimiento de la realidad (íntima, pública, colectiva y personal), así como una forma de vincularse con el conocimiento.

Es también una propuesta de carácter político, en tanto su vocación principal es la de propiciar actitudes y acciones individuales y colectivas comprometidas con la transformación de la realidad; la modificación efectiva de las condiciones objetivas y subjetivas de la existencia humana, en procura del más íntegro desarrollo de las personas, con la satisfacción de todas sus necesidades fundamentales para el enriquecimiento de su calidad de vida y el pleno ejercicio de sus Derechos Humanos en un marco de profundo respeto a la diversidad y la sustentabilidad del ambiente.

Partimos tomando como referencia la metodología de la Educación Popular del maestro Paulo Freire en el entendido que dicho movimiento se convirtió en una alternativa de formación y producción de conocimiento que cortó los lazos de dependencia de los centros de poder, no sólo económicos sino culturales tradicionales, re-legitimando el saber popular y dándole rango de conocimiento válido acerca de la realidad para la construcción de modelos organizativos alternativos a los propuestos desde el poder hegemónico.

## **Autonomía&Autogestión**

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, la utilización de herramientas didácticas y metodológicas a los procesos de organización popular y comunitaria, entre otros.

De este modo se comenzó a construir esta experiencia político-profesional que al día de hoy hemos llamado Ludopedagogía y que refiere significativamente a dos componentes :

**Lúdica**, una zona, un territorio, una parte del fenómeno humano de ser, sentir y hacer donde es posible construir entre la realidad y la no-realidad, otro tiempo-espacio donde hay lugar para que lo imposible se haga posible; ciertamente una zona de transición desde la que poder mirar y re-inventar la realidad dándole otros sentidos y significados; un terreno de juego

**Pedagogía**, campo del saber que tiene como objeto principal el conocimiento; para esta propuesta en el sentido de conocer las condiciones de la realidad subjetiva y objetiva, considerando como actor clave al sujeto (individual y colectivo) que conoce, en el inter-juego de aprehender para transformar

La Ludopedagogía es una metodología y/o modelo de intervención con abordaje lúdico, que pretende colaborar con el nacimiento de otros mundos posibles, por lo que tenemos como finalidad la transformación de la realidad en la que vivimos.

## **Autonomía&Autogestión**

Sostenemos que para cambiar algo es necesario conocerlo. A mayor conocimiento de la realidad que deseamos modificar, mayor eficacia obtendremos con las diversas estrategias que ensayemos en la búsqueda de alternativas. Uno de los ejes fundantes de nuestra propuesta metodológica, es que el conocimiento se construye colectivamente a partir de una vivencia.

Creemos en la posibilidad real de construir teoría colectivamente, descolonizando así la idea de que solo pueden hacerlo “los expertos” y “desde la academia”. Toda teoría, para ser válida, debe estar profundamente enraizada en las experiencias cotidianas, al tiempo que las alberga y las supera.

Esto permite además re-significar nuestras prácticas, poder construir los sentidos políticos e ideológicos de nuestras intervenciones, salir del camino de la repetición y hacernos cargo de lo que hacemos y generamos.

Creemos que este conocimiento que buscamos, deberá atravesar además del consabido territorio del pensamiento, también el de las percepciones, las emociones, las acciones... O sea, considerar también como información válida para la comprensión de la realidad la que proviene de dimensiones tales como la afectividad, la corporalidad, la espiritualidad, que sumadas a la actividad intelectual y la lógica racional, podrán tal vez, recomponer la imagen del todo, que ha sido fragmentada al ser obtenida desde saberes separados.

Nos gusta pensar que la ludopedagogía es una forma de “carnalizar la utopía”.

# **Autonomía&Autogestión**

## **Bibliografía**

Centro La Mancha. Concepto de Juego (1994) y ¿Qué es la ludopedagogía? (2000). Documentos internos

Max-Neef. M. Desarrollo a escala humana (1994)

Scheines. G. Juegos inocentes-juegos terribles. Conferencia realizada en la Facultad de Filosofía y Letras de Buenos Aires (1999)