

RELATORÍA

ACTIVIDAD REALIZADA	Encontrando y reencontrando territorios lúdicos. Taller de aproximación sensible a la ludopedagogía
LUGAR	Jardín Botánico de Córdoba
FECHA	15 y 16 de julio de 2013
RESPONSABLE	Melissa Zunino con el apoyo de Fabián Tellechea (Watu). La Mancha-Uruguay.
PERSONAL DE APOYO	Claudia Usuga, Nieves Poyato y Luz Buitrago
PARTICIPANTES	36 participantes. Mujeres: 23 y Hombres: 13

RECORRIDOS



Recorrido 1 – lunes 15 de julio (9 a 14 horas y de 16 a 20 horas)

- Entrega y diseño de bitakoras
- Barrikada para entrar a la zona liberada (nos liberamos de una carga)
- Entrega de chips

- Números y ordenes: alfabético, por edad que tengo hoy, por amores
- Tesoro humano..buscar a alguien que..
- Don pepe
- ¿Te gustan tus vecinas/os?
- Conejito pum (Radio)
- Números y acciones
- Mereketengue
- Globos (individual, molestar al otro/a, defenderlos, en parejas)

Primer registro: sensaciones

RECESO

- Iepo
- A los botes
- Hermanos/as
- Sombras musicales
- Robots

Registro: un descubrimiento

ALMUERZO

- Duzambadu piririca
- Shaka i bibi
- Caminatas con variaciones
- impulsos
- Reloj
- Citas (masaje con viaje/peluquería con chisme/cena con mímica/baile)



RECESO

- Danza de la serpiente (armado de grupos)
- Trabajo en grupos: socializar registro 1 y 2, recuperar recorrido, que descubrimos detrás del recorrido? Desvelar que hay detrás del recorrido, posibles intenciones y sentidos´
- Plenario
- Tareas para el día siguiente: traer número y chip, dudas, interrogantes, objeto que represente el juego para ti.

Tercer registro: una clave de juego (cuál es el ingrediente que no puede faltar para que algo sea un juego, para que se esté jugando)

- Ronda: Cómo llegue y cómo me voy
- Las cumbitas

TRABAJO EN GRUPOS



Interés Desinhibición Afectividad Solidaridad Vitalidad Niña interior Desconexión Intercambio Subidón Despreocupación “espacio sin tiempo” Relajación Libertad Infancia Horizontalidad Empatía Buen rollo Placidez Ternura Abstraerte Revitaliza “El juego te va dominando”	-Transatlántico (Cuantitativo y cualitativo) - Hermanos - Sombras - Robots - Segundo registro/ronda - Almuerzo - Siesta - Duzambadu piririca - Shaka i bibi - Caminatas - Impulsos - Reloj - Serpiente - Trabajo en grupos - Tercer registro - Plenaria
<p><i>¿por qué creen ustedes que hacemos este plenario, cuál sería la razón?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Paro y reflexiono: descubrir cosas (de vos) olvidadas - Para descubrir la intencionalidad - Explicitar intención - Para conocer: tomar conciencia - Ruta y cambios - Expandir límites - Compartir – Amplia - Valor de lo vivencial - Historia <p><i>¿ Por qué creen que hacemos la recuperación del recorrido?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Visión global / reflexionar - Visibilizar la lógica / grupal - Aprendizaje metodológico - Sistematización - <i>Ponerle nombre a las cosas</i> 	

Sensaciones

Después de anotar las sensaciones, Melissa hace una pregunta ¿Por qué creen ustedes que hacemos los registros?

Cuál es la razón por la que incluimos en el dispositivo, en el diseño del recorrido un espacio para registrar sensaciones o recuperar la sensaciones, primero en pequeños grupos y luego en el plenario.

“Porque si no sería jugar por jugar”

¿Y cuándo haces esto?

- Te paras y reflexionas sobre lo que hemos vivido y sentido en el juego
- Para ti, que descubras sentimientos olvidados, cosas sobre ti
- Por una intencionalidad

Pero por qué te das cuenta de que hay una intencionalidad...entiendes que con el juego hay un puente. La pregunta es: Por qué me tomo el tiempo, metodológicamente, de compartir las sensaciones.

- Para descubrir que a través del juego hay una intencionalidad.
- Si no se hace no quedaría explicitada la intención.

Es como una manera de incitar la intención

- Explicitamos la intención, porque sino este taller se llamaría Ludo, no ludopedagogía.
- Para aprender necesitamos tomar consciencia, expandir límites: en el aquí y en el ahora.

Para tomar consciencia, compartir.

- Para abrir tú mismo los límites.

Cuando registro las sensaciones, puedo ir viendo la secuencia que he vivenciado, tomo consciencia de la ruta realizada.

- El compartir con el grupo amplía el campo de sensaciones que puedas tener.
- Poner en valor lo vivencial del aprendizaje.

Comentarios y explicaciones de los facilitadores

Insisto en esta pregunta porque no es menor, cuando hago un diseño de un taller eliges en que ocupas el tiempo. Tenéis tantas horas y decides en que vas a ocupar ese tiempo y en que lo ocupas, tiene mucho que ver con lo que quieres provocar. Ver en esta propuesta metodológica en qué se ocupa el tiempo y es diferente que en otras, porque se quiere provocar determinadas cosas, por ejemplo que se da valor a las sensaciones. Si yo quiero atender lo emocional, los sentimientos, la parte más afectiva y no le doy un tiempo, no la abordaría adecuadamente, por tanto la propuesta metodológica debe tenerlo en consideración. Si quiero propiciar el encuentro, tienen que haber un tiempo para el encuentro. Hay que elegir en qué quiero poner el foco, según la actividad que quiero realizar.

Los sujetos/ participantes son protagonistas en esta metodología, para nosotros como facilitadores, el que se muevan cosas en vosotros, es importante que empiecen a salir y facilitar el que salgan. Y que van a salir desde la palabra porque los adultos/as, es más fácil. Si yo voy a trabajarlo con niños/as lo hago desde otros lenguajes, por ejemplo que dibujen, con los adultos también lo puedo hacer. Bajar a esa consciencia más racional, me miro, reflexionar sobre esa sensación. Por otro lado, te va dando una idea de por dónde va este colectivo en particular. Lo que nosotros entendemos que

lo que le pasa a una persona dentro de un colectivo, le está pasando a todas desde algún costado. En esta vivencia no paso tanto, pero también es importante que aparezcan sensaciones que no son tan positivas: puede aparecer el miedo, la angustia, la vergüenza, el agobio, porque están también en nosotros/as.

Cuando juegas, juegas toda no una parte de ti. Te puedes des-estresar, pero te puedes estresar en algún momento. Esta parte te da un primer diagnóstico o la foto de por donde está yendo ese grupo y si sigues trabajando desde un proceso, ir haciendo estos registros y recuperando desde diferentes lenguajes las sensaciones. También es cierto que hay sensaciones que no se pueden pasar a la palabra, que son de otro orden, y por suerte no podemos nombrar todo, que no las puedo entender.

Desde el lado del facilitador/a. Cuando se está facilitando en un grupo, tener presente que siempre debe haber cierta flexibilidad, porque a veces se ata a una planificación, a una dinámica programada y te das cuenta que no atiende a lo que está pasando, sino a la planificación. Por ejemplo si las personas se frenan y uno lo que hace es insistir.

A veces la programación se puede escapar de tu objetivo, hice una dinámica para generar confianza y algo paso y hay personas que se sintieron desconfianza o se sintieron poco cuidadas, etc.

La ludopedagogia es una propuesta desde el juego y el juego no lo puedes controlar al 100 por 100. Cuando se trabaja con el juego hay que tener presente que se te puede escapar, que no es controlable. Porque cuando se juega a la gente le pasan cosas y esas cosas son las cosas que le pasan y tiene que ver con su historia, con como vinimos hoy ...Y ese es el asunto, que somos mucho más que el objetivo.

Es importante ir viendo cómo va el grupo y yo como facilitador/a me voy moviendo, si es necesario poner algún límite o presionando, tener claro los recursos de los que puedo echar mano. Pero siempre tener en cuenta que el juego es inabarcable, es mucho más complejo, no es una técnica y por eso es tan poderoso. El poder de moverte, de sorprenderte: yo quería esto y el tipo se fue para allá ¡Buenísimo!

En el desarrollo del diseño, es como ir midiendo cómo va el grupo, como un termómetro que te sirve de indicador de cosas, como este que estamos haciendo de sensaciones. Pero hay otros termómetros más corporales, te sales del juego y estas atenta para ver que va pasando en otros lenguajes. Da pautas de por dónde estamos yendo, por si se necesita algo más rítmico, más individual, más tranquilo, más activo.

En cuanto al recorrido

Entre todos los grupos se va recuperando el recorrido realizado. En los recorridos hacemos que un juego engancha con el otro, es como que no paras, como un vértigo. Son como tres partes:

- 1.** El juego que vas a proponer
2. Como venís y como entras
3. Como salís y para dónde vas

No es solo pensar la dinámica general, sino también como se entra y se sale de los juegos. Esto ante todo hay que tenerlo en cuenta con el mundo adulto, porque los niños tienen otra dinámica. Con los adultos hay que tratar de que el juego los atrape, por eso no se puede dejar que piensen, darle mucho ritmo. Para que los adultos no empecemos con esta cosa del ridículo, nos bloquean y no nos dejan meterlos en el juego. Buscar los enganches para que no haya tiempo en que las personas se vayan, se salgan de esa sintonía. Que se puedan meter en ese vértigo, aunque sepas que hay una cuerda que si es necesario te permite salir, porque el juego es voluntario, no se puede obligar a

nadie a hacer algo. Existen las resistencias y todo las tenemos, pero es importante propiciar ese vértigo, aunque luego se cambie el ritmo.

Diferencia entre jugar y emitir consignas, con los adultos es muy común, se plantea una dinámica y tiene buen rollo y la hace, pero está siguiendo una consigna no está metido en el juego. Pero cuando se juega es otra cosa, de ensanchar el campo de lo posible y entrar a probar cosas y descubrir cosas que en otro momento no haría. Es provocar un mecanismo para que la gente juegue, porque si no están siempre cumpliendo consignas. Y a veces se confunde cumplir consignas con jugar.

Cuando se arma un recorrido se arma desde la Ludo-estética. Lo estético tiene que ver con la forma, cuando pienso un recorrido, pienso una forma, no como algo separado, como un todo. Hay como señales estéticas, es algo que tú ves cuando el grupo juega, los enganches. Le damos un lugar a lo estético: la sala de espera, lo que ponemos. La forma es a veces tan importante como el contenido. Propuestas que tiene un contenido, pero no tienen nada que ver con la forma como lo están planteando: la forma de pararse, de hablar, de seducir.

Una anotación sobre el juego de los botes: Se armaron los botes de dos formas diferentes: cuantitativo y cualitativo.

¿Cuál es la diferencia?

Que cuando lo hago por números se puede quedar gente fuera, con lo cualitativo no, aunque se quede una persona, porque siempre habrá un bote.

¿Por qué recuperamos el recorrido?

Fuera de todo lo dicho (ver cuadro anterior) para “La mancha” tiene que ver con **el tema de la memoria**. Cuando jugamos se activa otra memoria lúdica que no es la misma que la otra memoria, y en realidad hasta hay llegamos. Pero tenemos la intuición que cuando jugamos se activa otra memoria. Y también por el tema de la memoria en sí misma, por lo menos para el contexto donde nace la propuesta de la ludopedagogía: Qué pasó con la memoria de años muy duros de dictaduras. En Uruguay, en América Latina en general y en España. Es algo complicado de abordar, es un límite que no se atraviesa. Es necesario recuperar la memoria y es necesario hacer una recuperación de la memoria colectiva.

En el recorrido que estamos haciendo hoy, es como de alguna manera proponerles que construyan una parte de la historia de ustedes. Porque es algo que nos lo han quitado, la posibilidad de escribir nuestra propia historia, ya sea porque por lo general es escrita por hombres, queremos escribirlas nosotras y nosotros de manera conjunta: ir tejiendo la historia grupal, la historia colectiva. Es interesante ir haciendo cosas, redescubriendo, re-entrenando, aprendiendo cosas, capacidades que tenemos un poco dormidas. Para recuperar ese espacio de la historia compartida.

Podríamos hacer este trabajo en grupos y darles el recorrido, pero se trata de que entre todos/as se pueda reconstruir lo vivido, y algunas personas nos han dicho en otros espacios, que al recuperar el recorrido han vuelto a sentir, a percibir sensaciones, emociones que se tuvieron en ese momento “*recordar y volver a pasar por el corazón*” y eso te conecta para pensar después, lo que viene después que es lo analítico, pero estas conectada con la vivencia, te la vuelve a aflorar.

Otro elemento importante, son **los tiempos pedagógicos**. Una hora puede ser eterna y ocho horas pueden ser muy cortitas y esto de recuperar el recorrido permite que veamos lo que hicimos y los

impactos de ese recorrido. Nos sirve a los facilitadores como diagnóstico, por ejemplo: que juego son los que la gente se acuerda u otros que la gente los borra del recorrido y en esto hay un por qué. Tiene que ver en muchos casos con la incomodidad o no que ha generado en el grupo. Es muy importante ver que ha pasado en el grupo, levantar esa memoria, para saber que recuerdan y para que los mismos participantes se hagan conscientes de ese proceso llevado a cabo en el recorrido realizado.

Recorrido 2 – martes 16 de julio (9:20 a 14 horas y de las 16:00 a las 20 horas)

- Ordenarse sin hablar
- Propuesta de cuidado a un/a compañero/a
- Masajes en parejas
- Naranja dulce
- Plenaria

PLENARIA

Se trata ahora de compartir los grupos los descubrimientos, por dónde estuvo el análisis, la reflexión.



DESCUBRIMIENTOS

- ✓ Desconectamos de la cotidianidad para conectar con una misma y con los otros.
- ✓ Conectamos con el hemisferio derecho (Emociones, sensibilidad, afectividad)
- ✓ “Perder no es perder” = sin la palabra

- ✓ Nadie gana, nadie pierde
- ✓ No te eliminan del juego
- ✓ Conectarnos con la memoria lúdica/ otros tiempos
- ✓ El juego te va atrapando. Cuando entras al principio aunque intentes dejar las cosas fuera, necesitas un pequeño proceso y el hecho que vamos jugando poco a poco, al final entras en el juego, te dejas llevar.
- ✓ Movimiento
- ✓ Lo que te gusta te engancha
- ✓ Romper el personaje
- ✓ No te da tiempo
- ✓ Disfrutando y aceptando la diversidad, la Interculturalidad, la horizontalidad generada en el grupo
- ✓ Tipo de relaciones que se establecen en el juego permiten desarmar la estructura que tenemos para relacionarnos.
- ✓ Se había generado sinergias y escucha
- ✓ Nos ha hecho movernos desde nuestro lugar cotidiano, de nuestra ubicación acostumbrada. Romper “espacio de confort” / te expones
- ✓ Horizontalidad
- ✓ Todos somos iguales
- ✓ Intencionalidad
- ✓ Pasillo lúdico
- ✓ A medida que se avanzaba en los juegos se generaba más confianza en el grupo
- ✓ Juego como punto de unión
- ✓ Conocerlos y relacionarnos a través de los sentidos
- ✓ Roto con las barreras corporales
- ✓ Todos nos reímos
- ✓ Conexión con el cuerpo y sus posibilidades. El cuerpo presente, romper barreras corporales
- ✓ Integridad diferente
- ✓ Entendiendo como la intencionalidad del recorrido hemos visto que había diferentes juegos: de presentación, desinhibición, de conocimiento, de confianza y de cohesión del grupo.
- ✓ Secuencia/progresión de los juegos generan: la afectividad, la expresión corporal y emocional, la cooperación, la coordinación, la memoria, la atención, la construcción de conocimiento desde otros lugares/Lenguajes, creatividad, empatía
- ✓ Romper estereotipos de interculturalidad y de género
- ✓ Progresar en la confianza con el grupo, genera más unión

PARA DESPUES

- Cómo se trabaja en procesos con grupos
- Experiencias concretas
- Formación La Mancha
- Conectarnos de la IR/cotidianidad
- Metodologías no normativas de intervención e incidencia política

Reflexiones colectivas

- En esta propuesta como se decía ayer se evitan los cortes, ha sido esta experiencia diferente, porque se entiende como un proceso y no te deja “resetearte” volver a ser tú con toda tu carga (prejuicios...). “entramos a las 9 y hasta las 2 no salimos. Te atrapa el juego”

- Entran en un fluir, te dejas llevar por la secuencia de los juegos.
- Cuando juegas puedes ver que las cosas pueden ser diferentes, son diferentes. Porque te expones, tenemos una imagen pre-formatada, que es la imagen que mostramos, dependiendo de donde estemos. Cuando estás jugando rompes con eso, no te paras a pensar que muestro que no quiero mostrar, esas barreras no están tan definidas.
- Se construía conocimiento desde otra parte, desde otros lenguajes, la corporalidad, la emoción. No desde la racionalidad, por ejemplo para construir confianza con el lenguaje, pensamos esta persona ideológicamente es más cercana a mí, creo que le puedo tener más confianza, la forma que con el lenguaje construimos confianza, sino que en el juego se construye confianza con el cuerpo, con la emoción que salía, es muy dicente esa parte del robot que tu te vas dejando guiar y tu vas generando confianza y no había por medio la palabra.
- El construir desde otras formas nos permitía expresarnos desde la subjetividad, desde eso que tenemos interiorizado y que no siempre lo manifestamos, por ejemplo los estereotipos, no es lo mismo hablarlo desde la razón a hacer un juego que nos permita vernos, desde cómo nos manejamos, como somos...y que podamos reflexionar sobre eso vivenciado y pueda generar otras posibilidades de relación.
- Cada uno de los juegos tenía una intencionalidad, cierta lógica a esa intencionalidad. No habríamos podido empezar con juegos que posibilitaran la cohesión del grupo si no nos conocemos, no sabemos quiénes somos. Desde iniciar con empezarnos a conocer, generar ciertos niveles de cercanía, nos iba dando pautas para tocarnos, más proximidad. Luego comenzar a trabajar todo el tema de la cohesión. Cada juego permitía profundizar en algún tipo de relaciones que tenemos asumidas, incluso prejuicios que tenemos contruidos y que en el juego eran más evidentes y que creaban posibilidades para poder vernos desde ahí y en algún momento reflexionar y discutir.
- En el juego de las botes, cuando se pidió la división por género, hubo una confusión y nos quedamos por hombres y mujeres, cuando la división que se pidió no era por sexo, pero salió exponencialmente algo que está muy interiorizado. Luego ya mediada la razón, a lo mejor para mí el género no es tal, pero me fui a un sitio concreto, permitía visibilizar eso.
- Tengo un poco la sensación de que estamos como haciendo una separación, esa dicotomía entre pensamiento y el cuerpo. La sensación que he construido a partir de esta interacción es más de integralidad. Lo que siento es que mi mente no ha dejado de trabajar, mi pensamiento no ha dejado de trabajar lo que siento es un nivel de integración diferente. Me da la sensación que hacemos otra dicotomía cuando queremos nombrar una experiencia nueva u otra experiencia desde un lugar no convencional para la construcción. Es una construcción, una lectura más integral, pero no que me haya separado el pensamiento del cuerpo.

Uno de los desafíos que tenemos desde la propuesta de la Ludopedagogía y que no lo hemos resuelto es **cómo hacemos para que los momentos de pensar sean también un juego**, como que también el momento de la reflexión se contamine de la frecuencia distinta que se genera. Muchas veces nos pasan como han dicho, nos ocupamos, nos metemos en la cabeza que lo que tenemos que hacer es que la gente juegue, como que ese sería el centro de la intervención, el objetivo, el fin es que el grupo entre en ese estado alterado, para hacer una cosa más amplia, para que no quede sólo en el juego visto de una manera clásica, para poder entrar en una frecuencia que es diferente, por eso sale siempre la desconexión con lo cotidiano, porque te saca del lugar que ocupas normalmente,

del personaje con que te mueves normalmente y que para estar en este mundo una se va armando unos personajes, unas estructuras, porque no podemos vivir sin unas estructuras, no podríamos manejarnos.

Graciela Scheines, habla de que todos/as construimos un *mapa de la realidad* para moverte y permite simplificar la realidad, le das un corte más lineal, sabiendo lo compleja que es. Cuando una juega rompe el mapa básicamente, un momento en que se rompe el mapa y las cosas son sólo lo que son, pierde el carácter funcional, lo relaciona con lo inútil con lo que no tiene una función, y eso le pasa a los niños/as permanentemente. Pero luego cuando uno va creciendo va necesitando...adquiriendo otras dimensiones, necesitas ordenar para moverte. Si rompes, es el primer movimiento de riesgo, es romper el mapa, eso ya genera una incomodidad, porque tienes que romper con una serie de dispositivos previos. Como rompes el mapa no sabes que puede pasar contigo. Es muy poderoso pero también genera algunos miedos. Cuando tienes que pensar sobre eso desde dónde piensas. A mí me pasa que cuando voy a pensar construyo el mapa de nuevo. ¿Cómo hacemos para pensar sin el mapa? Eso es algo que estoy buscando, porque me doy cuenta que a mí me pasa, que cuando estoy en el juego y hacemos esto y rápidamente vuelve el mapa y lo ordeno todo.

Aquí tenemos un desafío, cómo hacemos para construir otra forma de conocimiento, en el fondo es eso lo de construir conocimiento desde otros lenguajes, para mí no es nada sencillo ¿cómo construyes una nueva epistemología? Es central en los procesos de transformación...yo no lo sé pero vamos probando. Boaventura de Sousa habla de esto “La epistemología del Sur” y te da toda la teoría, pero como hago para concretarlo, hacerlo operativo esa idea fantástica que dice Boaventura....desde lo marginal, desde lo subversivo, visibilizar lo que esta invisibilizado.

Lo que sí sé es que cuando juego, algo pasa, se conecta con otra cosa. Estoy convencida y lo compruebo cada vez que hago estas cosas. Conectas con otra cosa, que no es lo cartesiano, lo hegemónico...que privilegia otros lenguajes, que te conecta con otro tipo de sensaciones, de relación, de posibilidad, de zona de libertad. Que hay una manera allí de creer que todo es posible. En otros espacios, como están más cargados, es más complicado soltarte que en un espacio de juego.

El juego te confronta de manera muy real con tus propios esquemas, con tus estereotipos, con tus prejuicios y también con tus maravillas, con tu poder. Es una zona de luces y sombras, de mirarte de reencontrarte, de sentir, con otros, te problematiza, te incomoda, te molesta. Es como un duende que molesta, por eso lo sacan de todas las instituciones. Porque no se juega en la escuela, en el municipio, porque molesta, el juego hace ruido.

Cuando se juega aparecen cosas que no entran en el statu quo, porque no se puede controlar. En la propuesta de ludopedagogía hay una intensión clara de colocar a la gente en ese estado y para eso utilizamos dispositivos didácticos.

Nosotros lo que hicimos fue decidir que queríamos trabajar con el juego porque nos parecía un espacio de libertad y transformación increíble. ¿Qué hicimos? Elegimos y nos centramos en esta perspectiva y empezamos despacito comenzamos a construir una estructura metodológica que permitiera que eso pasara, eso es básicamente la ludopedagogía. Que tiene la intensión de transformar la realidad, porque el mundo en que vivimos no nos gusta y lo queremos cambiar y consideramos que la ludopedagogía puede ser una posibilidad de aportar a la transformación, a un mundo más justo, más solidario, un mundo más feliz.

Y si la gente tiene que entrar a jugar a vivirlo, no puede ser un juego sólo, sentimos que no alcanza para llegar a esa vibración, y en ese estado creemos que se puede construir otro tipo de

conocimiento, con otros lenguajes sobre como soy, sobre el tipo de relaciones, pero si el juego no te va a atrapando no se logra. Por eso elegimos algunos mecanismos didácticos, donde hay un vértigo, una secuencia progresiva, donde no hay mucha pausa entre un juego y otro. Que no se privilegie la palabra ya que el cuerpo es nuestro centro. Estamos muy conectados con el cuerpo, con la energía corporal, con lo que el cuerpo significa. Luego construir ese andamiaje metodológico que lo fuera ordenando.

Este abordaje genera muchas cosas, por ejemplo que salga el tema del género, que no había esa intensión en ese juego. La intensión de este taller no es trabajar el género específicamente, es darles pistas de la metodología (ludopedagogía) pero está claro que eso también paso. También podemos tomar el tema del género y trabajarlo, o tomar el tema del poder, del cuerpo, de cómo se gestiona el grupo... Salen muchas pistas a la vez y te toca decidir por donde te en rutas, que intencionalidad tengo, donde quiero que este grupo se meta y trabaje. Es importante que aunque como facilitador/a intensiones algo en tu diseño, tienes que estar atento a otras cosas que pasan, ponerlo y dejarlo como dijo Inma ayer: lo ponemos en un cajoncito de los debates que no vamos a entrar o cerrar, aunque están ahí.

Lo primero es que hay una decisión política: el juego va a ser el centro de mi intervención y luego ver cómo integrarles otros lenguajes que también están bien, pero en esa frecuencia. No es tanto si hacer o no juegos todo el tiempo, la una cuestión es más desde la actitud en la que desarrollas el encuentro educativo. La actitud lúdica, yo puedo tener algunas dudas de como pasar a la reflexión, pero sí procurar que esto fuera integral, que no perdieras todas esas sensaciones que tuviste, todo ese color no lo pierdas a la hora de preguntar. Pensar también la vulnerabilidad de los DDHH, las injusticias sociales con otros lenguajes, otras lógicas. Romper con el mapa del discurso hecho y animarte a decir cosas que normalmente no dices. Que otras cosas entran en el juego y no sólo el discurso, el esquema teórico: el juego es un vehículo para conseguirlo. El juego ocupa mucho espacio, porque si no logras llegar a vibrar tanto, en cuanto más vibras más puedes producir. Hay que utilizar la palabra e intentar darle otras formas a la palabra, al silencio, a la escucha.

Se trata de probar cosas nuevas, de no casarte con una manera de hacer. En dos días es complicado lograr más cosas que la que se han alcanzado, pero si estas en un proceso puedes hacer mucho.

Reflexiones colectivas

- ✓ El espacio de reflexión, la verbalización creo que es necesario ayuda a integrar lo que hemos vivenciado.
- ✓ Depende de las concepciones que tengamos. Si el juego sólo lo veo como un disfrute y no le doy un valor pedagógico, es cuando decimos que: si nos pasamos el día jugando estamos perdiendo el tiempo. Pero si al juego le damos margen a toda su dimensión de aprendizaje, es otra cosa. Dentro de esos esquemas, nos dice que si no salimos de un taller con 20 folios fotocopiados o un CD para dar la sensación de que has producido mucho, pero no eres consciente de ese otro tipo de producciones que te transforman o transforman tu forma de hacer. Cuesta generar esos espacios lúdicos, meternos en el juego. Usualmente hacemos un juego y reflexionamos y así sucesivamente. Lo que hacemos de esa manera es condicionar a las personas, por ejemplo: los juegos cooperativos, jugamos luego reflexionamos y decimos es importante que todos cooperemos. Hacemos el segundo juego ya todo el mundo coopera. Y no quiere decir que hayas transformado algo, su forma de verlo ya van condicionados de como tienen que jugar. Lo importante es como creas ese espacio de juego, sin límites, sin condicionantes, que permitan que te sorprendas y después es que reconstruyes todo, en el espacio de reflexión.

- ✓ Quiero volver al tema de la epistemología. Yo sí que creo que estamos construyendo conocimiento, lo que pasa es que no tiene un valor académico, porque la epistemología dominante tiene que ver con el método científico cartesiano. Creo que son como dos niveles, que las personas que apostamos por usar el juego, el arte, en fin... "*no científicas*" como herramientas metodológicas para realizar nuestro trabajo, nuestra intervención, las estamos poniendo en valor y que es progresivo, ese es un primer nivel. Y lo otro es que se valoren como productoras de conocimiento y ese es otro nivel. Para que el actual método científico este donde esta, paso mucho tiempo, personas trabajando, obras y por eso ahora tiene un valor. Así que tenemos mucho camino, lo quiero aportar como una reflexión constructiva, que estamos caminado el camino. Por otro lado, mientras caminamos este camino nos convertimos en reaccionarias en cierto sentido que rechazamos la producción de artículos, escribir, el sistematizar, porque decimos: eso es lo hacen los científicos, nosotros estamos en otro lugar. Es un error, tiene un valor poder escribir las cosas, el sistematizar. Es necesario hacer el esfuerzo de reflexionar también con la teoría, no sólo la práctica, tenemos que producir conocimiento por escrito, escribir artículos hacer bloc, precisamente porque esas son la herramientas que disponemos ahora para poner en valor este tipo de conocimiento. Si no nos enteraríamos de los que están haciendo en otros lugares.
- ✓ Yo no veo tanta separación entre la parte lúdica y la reflexión, será porque trabajo con niños. Para los niños hacer la reflexión, ya sea por medio de dibujos o de la palabra es también parte del juego. Yo creo que somos nosotros como adultos, que esta parte la vemos como no lúdica, nosotros tenemos que cambiar nuestra actitud hacía una actitud lúdica. Si trabajamos con otras edades donde el juego ya no lo ocupa todo, se trata de intentar despertar esa actitud lúdica y ser flexibles.
- ✓ Creo que es un reto recuperar el valor del juego entre los niños, porque se está perdiendo.
- ✓ Desde una perspectiva intercultural también hay otros asuntos, acá partimos de un consenso implícito de que queremos estar aquí, de una convocatoria previa. En otros contextos el asunto del consenso, la exploración de que otras construcciones del cuerpo, de la centralidad del cuerpo, que otras construcciones culturales con respecto al cuerpo y luego en consenso y la toma de decisiones colectivamente con respecto al tipo de pueblo. Aquí hay una propuesta que nos han presentado (ludopedagogía) que ha sido una experiencia muy interesante. Pero en otros contextos, como poner esas otras posibilidades de juego que hay desde otras culturas, desde otras experiencias, como lograr esa construcción. La construcción colectiva desde un nivel más político - cultural, también en esos espacios.
- ✓ En un artículo, se leía "la importancia de jugar: un juguete para cada persona" Objetivar el juego en una cosa que se vende, que creo que es lo que ha pasado en este contexto. La gente no juega, tienen un juguete con el que juega, considera que el juguete es el juego es como yo no puedo vender algo etéreo, algo físico y lleno esa masa física de la magia del juego, yo lo que vengo es el juguete. A mí me llama mucho la atención en algunas escuelas cuando llegan y dicen hay esta el rincón del juego y está lleno de juguetes, no es que este mal, pero lo que es el rincón del juguete no del juego. Es como utilizar el juego como un recurso de venta.
- ✓ Yo creo que debemos tener cuidado es de hacer de las posibilidades las recetas y que ahora todo lo que vamos a hacer lo vamos a hacer desde el juego. Creo que se crean muchas modas en esto y no siempre se tiene la habilidad metodológica y menos la capacidad política de saber aprovecharlas, de utilizar la herramienta, ver como la aprovechamos. No es sólo la herramienta sino como la usamos. Pensar mucho en la gente con que estamos trabajando, el momento en que va el proceso, el contexto en el que estamos. Yo me imagino en una

comunidad indígena, entrar así me rompería muchas posibilidades, de seguro al otro día la gente no llegaría, a que lo hagamos desde otras entradas. Ver esto como posibilidades y confiar en que estamos construyendo capacidades metodológicas para saber en qué momento es oportuno hacer qué y saber entrar desde diferentes puntos. En América Latina el juego se fue desprestigiando mucho y ahora veo una nueva oleada de empezarlo a recuperar desde esa otra posibilidad. Se fue desprestigiando mucho porque en algún momento se vació la educación popular, era pasar jugando y se creó el imaginario que hacer educación popular era jugar e incluso nos encontramos ahora con procesos que dicen que lo trabajan desde la educación popular, porque la gente juega y uno pregunta y ese proceso que construye a qué le está aportando y de repente, lo que está haciendo es crear sujetos aislados de contexto determinados, cuestionando todo desde los modos: o sea cuestionan la educación pública no porque se esté privatizando sino porque te pasas sentada todo el día...se fue vaciando desde metodologías que abogaban por la participación, se quedaba en la forma, no por el contenido. La ludopedagogía me parece muy bien, pero colocarlo en el lugar de la posibilidad, y saber en qué momento trabajarlo incorporarlo, dependiendo del proceso en que estamos, desde que contexto, con que sujetos y saber a qué le damos más volumen.

Estoy de acuerdo contigo en lo de los contextos, lo que si tengo claro es cuál es el volumen que nosotros estamos moviendo y de hecho he ido a comunidades indígenas, también me la creo desde ahí, con otros ritmos, con otros tiempos, pero no es que esta propuesta no la hayamos probado, la hemos hecho como formación y para gente que quiere trabajarla. Yo he ido a lugares que me han dicho que no quieren jugar y he estado insistiendo para hacer un juego, pero como es algo en lo que yo quiero poner el volumen he buscado las estrategias para que eso sucediera. Para mí el asunto es que una honestamente tenga claro cuál es tu posibilidad, tu capacidad desde donde vas a aportar, cuál es tu pedacito de aporte. Hay un argentino que me decía: y cuáles son tus 100 metros, viene de algo que dijo la madre Teresa de Calcuta. Parece que a la madre Teresa le preguntaron: Como vas a cuidar... hay un millón de leprosos y cómo vas a hacer tú y ella le dijo y donde están tus 100. Tu me estás diciendo a mí... y cuál es tu pedacito, cuál es tu ingrediente, cuál es el ingrediente que tu vas a poner en la olla. Nosotros elegimos uno y creo que es así, y desde el contexto y lo hicimos en La Mancha, nosotros elegimos los ingredientes, respetando que hay muchos más y que hay otros que funcionan mejor que el nuestro en diferentes contextos.

Es decidir cuál es tu ingrediente y que vas a poner, que también puede cambiar no siempre va a ser el mismo. Y otra cosa que creo que ha hecho La Mancha es intentar dar contenido y pelearlo contra esos discursos que han manoseado el juego. Para nosotros el juego es un tesoro que la humanidad debe conservar. Los niños y las niñas son la fuente de sabiduría, lo conservan no lo sueltan. Hemos apostado por eso, nosotros le dedicamos tiempo, planificamos, evaluamos, aprendimos eso de la educación popular y lo adaptamos, es una cosa seria, que le dedicamos tiempo y cabeza. El curso de La Mancha, la formación son tres años, para nosotros es una disciplina, creo que ese ha sido el aporte de La Mancha, el verlo como una disciplina, porque el juego tiene algo valioso. No todo el mundo tiene porque hacerlo, hay gente que hace otras cosas, desde el arte, desde el teatro, desde la palabra, otros lenguajes. Si te vas a dedicar a esto hay que meterle trabajo, es una responsabilidad.

La idea de estos dos días, es que ustedes vivan una experiencia ludopedagógica, tuvieran la posibilidad de hacer un recorrido, que es el objeto de estudio del taller: Qué es la ludopedagogía, que se pudiera atravesar por la propuesta, para después intentar poner sobre la mesa algunas de las bases, de las líneas, de los sostenes metodológicos de la propuesta. Esto del juego es una cosa que vamos a introducirlo ahora. Para nosotros es fundamental tener un concepto de juego, debe tener un concepto de lo que es para esta propuesta. La Mancha trabajó un concepto de juego, para saber desde donde se estaba hablando, y para poder decir que cosas no serían juego desde nuestra

propuesta. Saber que es para ti el juego y poder integrarlo. Hay unos materiales teóricos que elegimos dárselos después y no antes, porque queríamos que vivieran la experiencia.

Tratar de dejar unas pistas, para que cada uno agarre lo que le sirve y como decía un maestro: lo que te sirve lo vas echando en la cajita de herramientas y que te puede ayudar en el trabajo que estas realizando.

RECESO

- Caminata con pausas
- Diez pasos/encuentro de espaldas
- Estatuas
- Burbujas



Cuarto registro: Permisos que se dieron. Alguna situación que costo resolver en alguno de esos momentos. Que paso cuando dejaron de jugar (sobre todo las primeras dos burbujas)

Momento bitakora: Lectura. Se elije una frase-palabras y las leen, los que quieran compartirlas

- ✓ Experimentar, tocar y comunicarme con el cuerpo con un desconocido y confiar en el proceso.
- ✓ Sentí miedo en las burbujas, cuando notaba cambios de luz, temía golpearme.
- ✓ Me permití sentir y no pensar, escuchar y ser cuidada, querida y apreciada.
- ✓ Sensación de cuidado, seguridad y libertad
- ✓ Me gusto volver a concentrarme y dejarme llevar y de mirar el móvil en mi caso.

- ✓ Movimiento de libertad, sin pensar en quien mira y que puede pensar.
- ✓ Ampliar los límites con la ayuda de todos y todas, protección.
- ✓ Volver al vientre materno, sentir el latido.
- ✓ En la burbuja sentí que había me rodeaban los compañeros, que me cuidaban para evitar golpes.
- ✓ Inseguridad dentro de la seguridad, no desconfianza.
- ✓ Somos parte de un todo y como tal debemos seguir fluyendo.
- ✓ Moverme con confianza, moverme con libertad.
- ✓ Primero observe y luego quise registrar el momento haciendo fotos con el móvil y eso me corto con el ambiente, porque me conectó con el exterior.
- ✓ Conectada con el espacio, con mucha seguridad.
- ✓ Siento dentro de mí esa burbuja.
- ✓ Cuando abrí los ojos después de ser burbuja, sentía que volaba, un sueño desconecte, un mareo.
- ✓ Escucha en el silencio y conectada en el aquí y el ahora.
- ✓ Me costó caminar sin miedo de chocarle con los unos y la otras, sin saber si me iba a hacer daño.
- ✓ Desconecte y busque conversación con otros.

Lectura por parte de Melissa. “El derecho al Delirio” extracto del libro “Patatas arriba” de Eduardo Galeano

¿Qué tal si empezamos a ejercer el jamás proclamado derecho de soñar? ¿Qué tal si deliramos, por un ratito?

*Vamos a clavar los ojos más allá de la infamia, para adivinar otro mundo posible:
El aire estará limpio de todo veneno que no venga de los miedos humanos y de las humanas pasiones;*

*En las calles, los automóviles serán aplastados por los perros;
La gente no será manejada por el automóvil, ni será programada por la computadora, ni será comprada por el supermercado, ni será mirada por el televisor;
El televisor dejará de ser el miembro más importante de la familia, y será tratado como la plancha o el lavarropas;*

*La gente trabajará para vivir, en lugar de vivir para trabajar;
Se incorporará a los códigos penales el delito de estupidez, que cometen quienes viven por tener o por ganar, en vez de vivir por vivir nomás, como canta el pájaro sin saber que canta y como juega el niño sin saber que juega;*

En ningún país irán presos los muchachos que se nieguen a cumplir el servicio militar, sino los que quieran cumplirlo;

*Los economistas no llamarán *nivel de vida* al nivel de consumo, ni llamarán *calidad de vida* a la cantidad de cosas;*

Los cocineros no creerán que a las langostas les encanta que las hiervan vivas;

Los historiadores no creerán que a los países les encanta ser invadidos;

Los políticos no creerán que a los pobres les encanta comer promesas;

La solemnidad se dejará de creer que es una virtud, y nadie tomará en serio a nadie que no sea capaz de tomarse el pelo;

La muerte y el dinero perderán sus mágicos poderes, y ni por defunción ni por fortuna se convertirá el canalla en virtuoso caballero;

Nadie será considerado héroe ni tonto por hacer lo que cree justo en lugar de hacer lo que más le conviene;

El mundo ya no estará en guerra contra los pobres, sino contra la pobreza, y la industria militar no

tendrá más remedio que declararse en quiebra;
La comida no será una mercancía, ni la comunicación un negocio, porque la comida y la comunicación son derechos humanos;
Nadie morirá de hambre, porque nadie morirá de indigestión;
Los niños de la calle no serán tratados como si fueran basura, porque no habrá niños de la calle;
Los niños ricos no serán tratados como si fueran dinero, porque no habrá niños ricos;
La educación no será el privilegio de quienes puedan pagarla;
La policía no será la maldición de quienes no puedan comprarla;
La justicia y la libertad, hermanas siamesas condenadas a vivir separadas, volverán a juntarse, bien pegaditas, espalda contra espalda;
Una mujer, negra, será presidenta de Brasil y otra mujer, negra, será presidenta de los Estados Unidos de América; una mujer india gobernará Guatemala y otra, Perú;
En Argentina, las *locas* de Plaza de Mayo serán un ejemplo de salud mental, porque ellas se negaron a olvidar en los tiempos de la amnesia obligatoria;
La Santa Madre Iglesia corregirá las erratas de las tablas de Moisés, y el sexto mandamiento ordenará festejar el cuerpo;
La Iglesia también dictará otro mandamiento, que se le había olvidado a Dios: «Amarás a la naturaleza, de la que formas parte»;
Serán reforestados los desiertos del mundo y los desiertos del alma;
Los desesperados serán esperados y los perdidos serán encontrados, porque ellos son los que se desesperaron de tanto esperar y los que se perdieron de tanto buscar;
Seremos compatriotas y contemporáneos de todos los que tengan voluntad de justicia y voluntad de belleza, hayan nacido donde hayan nacido y hayan vivido cuando hayan vivido, sin que importen ni un poquito las fronteras del mapa o del tiempo;
La perfección seguirá siendo el aburrido privilegio de los dioses; pero en este mundo chambón y jodido, cada noche será vivida como si fuera la última y cada día como si fuera el primero.

ALMUERZO



- La orquesta
- Trabajo en grupo: instalación de juego con objetos
- Se abre el museo. Intervenciones con el registro 1
- Visita guiada por el museo
- Concepto de juego de la mancha

Desarrollo

Con los grupos que se había conformado con las burbujas, se pidió que compartieran el objeto que representaba para ellas/os el juego. Y luego hicieran con esos objetos y otros elementos que se pusieron a su disposición, lo que representaba el juego para ese grupo con base en las aportaciones de todos sus miembros.

Luego se hizo la apertura del museo donde las personas pasaban por cada una de las obras de los cuatro grupos.

En el boleto de entrada al museo, se les solicitó anotaran el ingrediente que no puede faltar en el juego. Se les propuso a todos/as los participantes que intervengan en las obras realizadas, de la siguiente forma: Coloque en cualquiera de las obras, en el lugar donde sientan que está más presente ese ingrediente.

Posteriormente se realiza una visita guiada al museo. El grupo que ha realizado la obra se pone en uno de los extremos y se pide al grupo de visitantes/observadores que digan que les provoca esa obra.

1ª Obra



Visitantes: Qué les provoca esa obra: desde lo que sienten, desde lo que ven.

- Una red abierta en la que puedes entrar y salir.
- Ganas de compartir, por eso se han reunido varias sillas, para simbolizar varias personas, varias colectivos.
- Veo unión entre los miembros.
- Recreación de la realidad que no tienen que ser literal.
- Libro una cascada de sabiduría y de fascinación.
- Los sentidos, tacto...
- Física o intelectual.
- La belleza de los mínimos, de lo chiquito.
- En el centro las personas.
- Más de tres dimensiones.

Los creadores de la obra: De lo que escucharon, tiene que ver con lo que quisieron hacer o transmitir.

Sí, pero las explicaciones han superado la interpretación que nosotras le dimos al hacerlo. Era ofrecer un espacio donde integraba todos los elementos que habíamos compartido entre nosotras, que se entrara de un sitio y que una vez dentro podías interactuar con las diferentes sillas, objetos que te ofrecen diferentes posibilidades de juego: lo sonoro, lo visual... cada uno de estos objetos los hemos traído cada una de nosotras/os, era como si pudieras jugar a través de los objetos con nosotros, algo así.

¿Cuáles fueron las ideas centrales que querían transmitir?

- Acción, tanto física o mental
- Diversión
- Creatividad
- El juego como algo natural

2ª Obra



Visitantes: Qué les provoca esa obra: desde lo que sienten, desde lo que ven.

- Se ve el más allá (los mexicanos hacen esto, por su semejanza con las obras del día de los muertos)
- Que las personas están por encima de los objetos.
- El juego te carga y/o te desconecta. Todo lo que se hace en el juego necesita ser alimentado.
- Diversidad de personas.
- Alegría.
- Las diferentes caras que del juego.
- Capacidad de crecimiento.
- Unión.
- Especie de “guagua” llena de personitas, de maquinas, objetos.
- Una escalera al cielo.

- Mundo subterráneo (subconsciente) y la conexión con lo consciente..

Los creadores de la obra: De lo que escucharon, tiene que ver con lo que quisieron hacer o transmitir.

En algunos puntos sí. Era más básico, lo que se ha dicho al principio la conexión desconexión, porque te conecta y desconecta con el juego, está en progresión porque una cosa te lleva a la otra, por eso los peldaños, intentando reflejar las ideas que salieron en el grupo. Esta desconexión te conecta con estos juegos: representan juegos colectivos e individuales. Y esto que vieron (los globos) no son personas son emociones: la felicidad, alegría...

¿Cuáles fueron las ideas centrales que querían transmitir?

- Conexión-desconexión
- El juego como algo colectivo – individual
- Que te trasporta a un mundo de emociones

3ª Obra¹

Visitantes: Qué les provoca esa obra: desde lo que sienten, desde lo que ven.

- Un cohete, que se le prende la mecha y viaja a otros mundos de la imaginación.
- Una cometa.
- Yo veo una mecha, petardos.
- Una lámpara.
- Yo veo un recorrido, una especie de laberinto (pues pensó que seguía al otro espacio, pero era del otro grupo) a volver hacer niños.
- El zapato, la posibilidad de caminar en las nubes.
- Con un pie en el suelo y el otro en la tierra.
- Un árbol de navidad, lleno de cosas.

Los creadores de la obra: De lo que escucharon, tiene que ver con lo que quisieron hacer o transmitir.

No mucho. Queríamos poner que el juego era algo esencial en el ser humano, universal, que todo el mundo juega, en todas las culturas se juega. El perchero, representaba el universo, un planeta aquí, otro allí. Es una forma de aprender a desenvolverse en el medio, relacionarte con otros, por eso hemos puesto la relación con la otra obra. De resolver conflictos, de creatividad, de aprender. Una forma de recrear otra realidad “sacar el niño/a interior.

¿Cuáles fueron las ideas centrales que querían transmitir?

- El juego como algo universal. Se juega en todas las culturas.
- El juego como algo esencial al ser humano.
- Forma de relacionarse, de conocerlos, de resolver conflictos.
- Creatividad.
- Recrear otras realidades.

¹ Se presentaron problemas con el archivo de la fotografía de la obra 3. En la fotografía de la obra 4 al fondo, se puede observar el perchero que representaba la obra del grupo.

4ª Obra



Visitantes: Qué les provoca esa obra: desde lo que sienten, desde lo que ven.

- Un espiral.
- Un escaletric.
- Representa como un juego llega a otro.
- Unión.
- Va creciendo en cada punto, como grupo.
- La voluntad de pertenecer a un todo. Como un grupo de cosas que aparentemente no tienen que ver las unas con las otras, que en la realidad cotidiana no están relacionadas, pero aquí si tienen ganas de estar juntas, un sentido.
- El tul, como que ves otra cosa, entrar en el espejo como Alicia.

Los creadores de la obra: De lo que escucharon, tiene que ver con lo que quisieron hacer o transmitir.

Sí. Estamos representado la transformación, por eso el recorrido se inicia (el espiral) con la mariposa saliendo del capullo. El camino de crecimiento hacía el aprendizaje. El disfrute con los globos. El túnel, los roles que vamos creando, los personajes diferentes que podemos asumir en los juegos. La sencillez: con cualquier objeto podemos jugar, crear imaginar otros mundo. En esa cajita, como decía “el principito” podemos tener un cordero dentro. Termina con un abanico, como la apertura de posibilidades.

¿Cuáles fueron las ideas centrales que querían transmitir?

- Camino de la transformación.
- Camino de crecimiento.
- Disfrute.
- Con el juego y objetos cotidianos podemos construir otros mundos.
- Abanico de posibilidades, diversidad.

Posteriormente se hace un círculo. Y se realiza entre todos/as los participantes una recapitulación de lo conversado sobre las obras realizadas y que se recoge en el siguiente gráfico.



Comentario de los facilitadores

Al recorrer el museo aparecía en las diferentes intervenciones, lo de la recreación de la realidad, las diferentes caras, la creatividad, la posibilidad de crear otros mundos. La recreación es una palabra que nos han robado. Re-creación, es algo que ya está creado y volverlo a crear de otra manera. Ahora se entiende recreación como diversión pura y dura: todo es recreación la propaganda de los Spa “ven a recrearte”

La re-creación es una de las puertas que abre el juego. Un lugar donde entrar y salir Alfredo Moffatt, sicólogo social y sicodramatista argentino, diferenciaba la locura del juego, él decía que los locos son gente que juega pero no salen, se quedan para siempre en el mundo del juego. Cuando uno entra en la dinámica del juego hay algo de locura, aparece la conexión-desconexión, la mezcla de los sentidos. Y todas estas cuestiones del aprendizaje del camino. El juego es un camino y hay formas de caminar. El crecimiento es una consecuencia de haber jugado.

La unión en la diversidad. El juego te une pero no te homogeniza, no te hace igual a los demás, pero si te vincula de otra manera a los otros/as. La palabra vínculo no apareció pero es muy importante en el juego.

Lo colectivo y lo individual la tensión que hay siempre cuando uno juega, entre uno con sus deseos, necesidades...y las del grupo: Lo público y lo privado.

Lo del misterio, el juego es un gran y maravilloso misterio, que hay cosas que a veces es mejor que nunca se le revelen a uno, porque un mundo sin misterio es triste

Transformación, porque esto es lo que estaban viendo como imagen: escalera al cielo, petardo, explosión, caminar en las nubes. Lo que estaban viendo era de alguna manera algo que trascendía lo cotidiano, como una trascendencia más allá, casi espiritual.

La niña, el niño interior, que viene y va que está ahí y para toda la vida. El juego es una necesidad, el problema es que jugamos cuando nos dejan, nos dicen que a determinada edad no se puede jugar o no se puede jugar más a lo que antes jugábamos.

El dispositivo funciona. En la construcción empezaron con lo personal, del objeto que trajeron intentaron construir un concepto colectivo o unos acuerdos. De ese concepto fueron a una expresión plástica y de esa expresión plástica, vieron lo que hemos recogido en el gráfico. Todos los grupos decían lo mismo que las interpretaciones fueron más profundas que lo que se planteó en los grupos. También nos pasa a nosotros que fue lo que descubrieron los compañeros viejos de La Marcha: Cuando la gente jugaba pasaban muchas cosas, algunas de las cuales uno no tiene ni idea, porque se activa algo y comenzaron a mirar ahí. Cuando se juega, más allá de los elementos más obvios: la atención, concentración, pasaban otras muchas cosas. Tener claro que a partir de lo que uno propone, el juego tiene igual que la plástica: que hace imagen de la poesía, es el mismo lenguaje. Cuando uno lee una poesía, aparece una idea que no hay una mejor manera de explicarla y en el juego pasa igual, que funciona por revelaciones. Estas jugando y en un momento te viene...hay que trabajar con mucha sutileza y el cariño que uno le tiene a la poesía.

El objetivo de este espacio de una parte, es que ustedes pudieran hacer esta experiencia de construcción teórica, esta es otra forma de construir conocimiento, hemos encontrado alguna forma como ésta donde el asunto que permite hablar de otras epistemologías, como hacemos para poder construir el instrumento que traduzca ese conocimiento. Está claro que lo artístico, lo plástico es un magnífico instrumento, porque ahí se tiene una forma que es observable por otros/as. Hablamos con Alba que es un posible constructor de conocimiento: Una comunidad viviendo de determinada manera, ese es un conocimiento, pero como lo atas, como lo traduces, con los mecanismos que la epistemología que usamos tiene. Porque no es sólo construir otra epistemología, sino construir los instrumentos, porque al abordar los instrumentos tomamos lo mismo para abordar otra epistemología, entra en contradicción con la nueva forma de conocimiento, aquí es donde se nos arma los líos también. Son este tipo de cosas que estamos investigando, poco a poco y vamos encontrando una forma.

Otras veces hemos hecho esta experiencia pidiendo que escriban el concepto que tienen del juego, ponerlo en un papelógrafo y también está bien, es probar diferentes tipos de experiencias.

Revalorizar lo colectivo y las capacidades de cada uno. Nos convencieron también que la teoría, sólo podía ser abordada por algunos que tenían determinada formación, y que nosotros no tenemos voz porque no sabemos y de lo que no sabemos no podemos hablar. Y en realidad sabemos más de lo creemos, hace dos días estamos hablando del juego y de muchas otras cosas y estamos aprendiendo cosas juntos/as muy interesantes. Aparece el juego de poder, el conocimiento poder y

quienes lo tengan van a tratar de compartirlo lo menos posible. Hay que producir nuestro propio conocimiento, sin negar los otros, podemos tomar elementos, pero démonos la libertad de reinterpretar, de recrear la teoría.

Concepto de juego para La Marcha

Nosotros (La Marcha) vimos la necesidad de conceptualizar el juego, ponerle las palabras de lo que entendemos por juego. Y se armó un concepto de juego en 1994 en la I Bienal Internacional del juego. La Bienal es un evento que realizamos cada 2 años. En septiembre de 2013 es la VII Bienal. Es un encuentro de cinco días con una temática concreta, la metodología que usamos es el juego en un sentido muy amplio, gente de muchas ramas, muchas disciplinas, dimensiones.

Yo creo que sigue siendo una definición en construcción, siempre le pongo puntos suspensivos, porque creo que le faltan cosas.

La idea de conceptualizar, fue una ayuda, para delimitar, porque es muy amplio y depende desde donde estás parada que es lo que vas a mirar: si estás desde lo terapéutico lo más a mirar más por ahí, o desde lo educativo, lo artístico, lo antropológico, lo sociológico, etc.

Este concepto hunde sus raíces donde La Marcha quiso poner el foco: la libertad y la transformación, son los dos ejes donde poso su mirada y su trabajo.

“El juego es una actividad libremente elegida que otorga el permiso de normas de vida internas y externas. Es un satisfactor sinérgico de necesidades humanas fundamentales en una dimensión individual y colectiva y tiene un alcance en el plano social, cultural y político.”

Es una actividad porque implica una acción, tiene que ver con el movimiento. Es una acción que requiere una porción de espacio y tiempo y que no tiene que ser sólo una acción física, puede ser un movimiento mental, puede ser también un movimiento afectivo o espiritual.

Hay una noción de espacio-tiempo, los juegos empiezan y terminan, cuando juegas entras y sales.

Los juegos tienen reglas. Nosotros decimos que todos los juegos tienen reglas y estas reglas son el marco, la tienda, la carpa donde te metes. Aunque sea un juego individual tiene reglas. No tienen que ser reglas complejas, algo que te dice de qué va el juego.

Distinguimos entre el juego y los juegos. Cuando hablamos del juego o del jugar, hablamos del fenómeno de todo lo que provoca. Y cuando hablamos de los juegos son los recipientes vacíos: el juego del cartero, el juego del conejito Pum. Donde no sabemos qué va a pasar, cuando alguien decide meterse ahí.

Hay un discernimiento ético imprescindible para nosotros, cuando vas a elegir los juegos que vas a proponer. El recipiente también implica que si yo hago un juego donde el que pierde no puede seguir jugando o al contrario...y entran todos los elementos de lo que quieres provocar.

La libertad de elección, como un elemento clave. A nadie se le puede obligar a jugar. Puedes seguir una consigna, pero la que va a decidir si juega, si entra en ese estado alterado es la propia persona. Hay una clave de poder en dos sentidos 1) No me pueden obligar a jugar y 2) Ni me pueden obligar a no jugar.

En las situaciones de mayor opresión, donde estaban suprimidas casi todas las libertades la gente jugó, la gente juega para salvarse. Hay muchos ejemplos en la historia de la humanidad donde pasa

eso. En Uruguay, Rosencov escribió, en la dictadura se tomaron nueve rehenes y uno de ellos fue el actual presidente y estuvieron 13 años retenidos en calabozos en lugares muy complicados y el contaba como jugó y como a través del juego se fue salvando. El juego fue su arma de conexión-desconexión y le permitió al salir volver a conectarse con la realidad, volver a vivir, el juego es algo que no te lo pueden quitar.

La humildad del facilitador. Vengo acá y trato de generar el ambiente propicio para que ustedes se metan a jugar pero yo sé que no pasa por mí. Te saca del propio lugar de poder y entender más la facilitación y como asumimos esos roles, respetar el proceso de la gente, generar pasillos para que la gente se pueda meter, pero siempre sabiendo que el que va a decidir es el otro.

El permiso de trasgresión. Esas normas que nos ponemos nosotras mismas, que tienen que ver con nuestras matrices, de cómo vamos armando nuestros personajes y otras que nos imponen desde fuera. Cuando una juega el juego te otorga el permiso de transgredirla en ese espacio-tiempo. Lo que viene después es lo que uno hace con eso. El pasaje entre el juego y el exterior tiene su tiempo. Los cambios requieren tiempo, son procesos complejos. Pero cuando se juega se instala una posibilidad diferente, una semillita, lo vimos posible. Es lo que llamamos “canalizar la utopía” porque lo puedes concretar en ese momento es posible que lo puedas llevar a lo cotidiano. Te metes en el juego y te das esos permisos y empiezas luego a pensar que es posible, empiezas a cuestionar a problematizar a pensar que hay otras formas. Hay un espacio bastante subversivo, en el sentido de sub-versión de probar otras versiones de lo posible y eso para nosotras es lo fuerte de los permisos. Sin creerte que con esto ya vas a logra cambios inmediatos, eso sería engañarnos, pero sí que da la posibilidad y aparecen las semillas de lo posible. Boaventura de Sousa habla de que una tiene que buscar la semilla de lo bien posible, hay cosas que ya están y no las vemos porque lo miramos desde lugares que no se ven. Cuando se juega se ven cosas que antes no te fijabas o no veías, pero sabes que están ahí y puede ser porque esten ahí. Luego veremos cómo hacemos para que eso suceda.

El juego como un satisfactor sinérgico. Es una idea robada a un sociólogo chileno Manfred Maxneer en su propuesta del “Desarrollo a escala humana” El desarrollo tiene que ver con las personas y no con los objetos, básicamente. Para desarrollarnos a escala humana, necesitamos satisfacer una serie de necesidades. Lo innovador que plantea es que dice que las necesidades humanas han sido siempre las mismas, que no han cambiado y que son comunes a toda la humanidad, habla que de nueve necesidades y las clasifica. El asunto esta es en los satisfactores de esas necesidades, eso es lo que cambia. Y en cuanto a las necesidades, habla de otro tipo de necesidades como las de entendimiento, participación, la identidad, la libertad, la creación, el ocio. Te abre el abanico, si tú no tienes satisfecho tu necesidad de afecto, de protección de identidad, no puedes desarrollarte plenamente, por más que tengas las necesidades de subsistencia satisfechas. Se refiere también al tipo de satisfactores, por ejemplo los inhibidores: satisfacen una necesidad inhibiendo todas las demás, como puede ser el exceso de protección o el paternalismo, estas inhibiendo otras como la de participación. Satisfactores violadores, de los neutros: las políticas de salud, políticas de estado y habla de satisfactores sinérgicos, son los que satisfacen varias necesidades al mismo tiempo y además las van enriqueciendo. Generalmente son satisfactores que vienen desde abajo, que se van construyendo desde la horizontalidad y no son impuestos por determinadas estructuras. El juego sería un satisfactor sinérgico, porque cuando juegas satisfaces necesidades de afecto, de ocio, de creatividad, de entendimiento, de libertad. Todas estas necesidades se satisfacen en sinergia. El juego satisface necesidades, sientes bienestar, aunque no siempre la frecuencia, la sensibilidad con que entras en el juego es de disfrute, a veces intervienen, aflora otra sensibilidad, otras sensaciones como de tristeza, pero aún así se percibe un sentimiento de bienestar, el juego puede aportar al “Buen vivir”.

Lo social, cultural y político. Son los alcances que tiene la propuesta de ludopedagogía. Lo social, lo gregario, los vínculos. Lo cultural, como somos productores y reproductores de cultura y cuando

se juega se pueden reproducir pautas culturales, de género, etc. Una posibilidad importante del juego es la capacidad de producir nuevas pautas culturales, trascender esas pautas que tenemos tan internalizadas. Y lo político tiene que ver con la transformación. Yo puedo cuando estoy jugando reconocer otros mundos posibles y darme la oportunidad de construir mi historia y ser protagonista, me da la posibilidad en constituirme como sujeto político, donde entra el juego el tema del poder. Cuando se juega el poder toma otras formas, se puede incorporar como circula esto de la organización, como se pueden probar otras formas de organización, como la grupal, lo colectivo, aquí también hay un eje para trabajar: el poder, la organización, la participación, que están en relación con lo político.

En la definición al final pondría puntos suspensivos, porque falta cosas y creo que en estos años La Marcha ha aprendido y te dan insumos de cuestiones que no te planteabas en esos años donde surgió la propuesta, por ejemplo lo ambiental, el enfoque sistémico, la madre tierra, cuestiones que nos han ido iluminando otras personas, otras propuestas, en las que no hemos quedado cortos. Pero esas ideas iniciales nos siguen pareciendo interesantes de sostener y que a nosotras/os nos ordena la intervención, como voy traduciendo ese contenido como lo voy traduciendo operativamente: donde está la libertad de elección en lo que hago, donde está el satisfactor, donde están los permisos, como hago para que aparezca. Estoy todo el tiempo pensado en lo que quiero provocar. Y para discernir si lo que estoy haciendo es un juego, porque si no es un satisfactor sinérgico, o de que sea libremente elegido, no está funcionando, me sirve para posicionarme de donde estoy construyendo y mi coherencia entre lo planteado y lo que hago en mi práctica. Como educadora tomas posición y estableces límite.

Las preguntas que se dejaron para después

1. Yo he visto claro como una experiencia como esta te libera, te puede transformar, pero mi pregunta es: Cómo esta propuesta puede también afectar el contexto, transformar el contexto.
2. Cómo estructuran la formación en La Mancha. Comentarnos de otras experiencias.
3. La incidencia política que se puede realizar a partir de este trabajo.

Transformar o afectar el contexto a partir de la ludopedagogía ha pasado cuando hemos tenido la oportunidad de hacer procesos largos en el tiempo. En una intervención de un día o dos días, es más difícil que haya alguna incidencia política, más allá de que lo puedes ver en el encuentro mismo como se analiza, se desmontas cosas.

Una experiencia concreta me pasó con un grupo de mujeres en Nicaragua, fue muy interesante el proceso que hicimos y como ellas pudieron creerse, básicamente, que tenían la posibilidad de ser y estar de otra manera en la comunidad y eso redundó y generó el desarrollo de una ludoteca y de proyectos concretos. Pero lo que yo rescato es que pudieron, empezando desde los márgenes hasta un momento en que resignificaron cuestiones de su ser mujer. Fue un año de trabajo, son procesos más amplios.

Con adolescentes nos ha pasado también, en un proceso de dos años con un grupo jóvenes que luego se dedicaron a trabajar la ludopedagogía, constituyeron un grupo de animadores, se volvieron un referente. Era un proyecto de salud, en Uruguay se hizo un plan de salud adolescente. En el ministerio crearon en las policlínicas un equipo de sicólogos, con médicos y enfermeras que sólo atendían adolescentes, realizaron mucha publicidad. Sacaron una carne de salud para adolescentes, pero nunca fue un adolescente a la policlínica. Porque lo que hacían era ir a los institutos a dar una charla de una hora para hablarles sobre salud. Cuando pasó un tiempo y vieron que no daba resultado, no funcionaba, nos invitaron a nosotros La Marcha a realizar el trabajo con un grupo de

adolescentes en un pueblo. Lo que pretendía el ministerio de salud era crear unos mecanismos que permitiera que los chavales se acercaran a la policlínica e hicieran uso de los servicios que allí se ofrecían para ellos y promover campañas. El grupo de adolescente se empoderó, y el director de la policlínica venía a hablar con ellos para consultarles lo que se quería hacer en tal cuestión, por ejemplo el día mundial sin tabaco. Ese grupo de adolescentes es un referente en el pueblo, realizan actividades para todo el pueblo, si les piden hacer algo de mayor envergadura, nos consultan, en un marco de apoyo-colaboración.

Otra experiencia fue ir a los pueblos del interior del Uruguay y tomar una plaza, tomarla para jugar y en algunos pueblos quedó instalado esa forma de ocupar los espacios públicos. Donde tuvo seguimiento fue en un pueblo donde anteriormente habíamos trabajado con agentes locales, ante todo adolescentes y ellos eran los que coordinaban los juegos, eso quedaba instalado en el imaginario del pueblo “La plaza puede ser un lugar de juegos para todos/as” Tomarse la plaza las calles, el juego de lo público, esta es una vía interesante para trabajar lo público.

La experiencia nos ha demostrado que para que pueda haber cambios que puedan afectar, transformar el contexto y que tengan incidencia política, por lo general ocurren en procesos de largo aliento.

Un aspecto fundamental, es el trabajo con el colectivo (hace referencia a La Mancha) veían del trabajo con la izquierda más tradicional, en esa militancia había mucha incoherencia entre el mundo que queríamos construir y la forma en que trabajábamos y como nos tratábamos en la asamblea y eso fue para los compañeros viejos de La Marcha, como un disparador: tiene que haber otra forma de vínculos/relaciones entre las personas, esa otra forma de relacionarnos, de tejer vínculos, el juego lo atraviesa y genera lo que ustedes han vivido estos días. Partimos de que ninguno de nosotros es el que más sabe, ni es más que nadie. Porque tiene que haber coherencia entre lo que planteamos y hacemos en nuestras prácticas: ponernos de acuerdo, no catalogar a nadie, no imponer mi opinión por encima de los demás, etc. En los dos días que hemos estado haciendo cosas colectivamente y si revisan cuál fue el clima, como fue la escucha y lo que nos pasa cuando participamos en otros colectivos, podemos ver: no hay escucha, no hay cuidado...y decimos porque no puede ser así en otro lugar, si nosotros somos los mismos y los que están son iguales o son diferentes como nosotros y esa transformación va por ahí, en los vínculos, las relaciones “*Que la gente que va a cambiar el mundo también pueda cambiar*”

Como se transita se tramita el colectivo ha sido también un eje en La Marcha y no ha sido una historia fácil y a tenido sus idas y vueltas, es un colectivo que lleva 20 años, no hay muchos colectivos que se sostengan tanto tiempo y auto financiado, porque no tenemos ni ayudas, ni subvenciones. La Mancha ha tenido la habilidad de aprender mucho de otras perspectivas, de la educación popular que fue la inspiradora: se puede construir desde los saberes, intencionando el proceso de aprendizaje, esos conocimientos que pueden ayudar a cambiar el mundo, conocer para poder cambiar y nosotros lo que hemos hecho es buscar cambiarlo desde el juego como un aporte al conocimiento. Pensar en el juego como posibilidad de transformación y construir una metodología que lo vaya viabilizando y hacer la propuesta metodológica con los aportes de de diferentes autores, corrientes de pensamiento. La ludopedagogía la vemos como una posibilidad, quizás no sea tan potente como otras, como la educación popular, como la sicología social del Río de la Plata, como la multidimensional del conocimiento, entre otros. Con el concepto de un sujeto más integrado, con eso jugamos, intentamos que pasen cosas y que aporten lo que estamos buscando.

RECESO



Continuación

- Soy pelota de ping pong
- Recorrido entre todos/as
- Trabajo en grupos: preguntas a la ludopedagogía
- Ronda de evaluación
- Circulo de cierre

Trabajo en grupos

Se conformaron tres grupos que abordaron temáticas diferentes en el ámbito de la ludopedagogía.

Grupo 1: Sobre lo técnico-didáctico

Grupo 2: Sobre lo actitudinal

Grupo 3: Sobre la posibilidad de transformación

Dinámica de trabajo

Primer paso: cada grupo en su ámbito temático realiza preguntas a la propuesta de la ludopedagogía.

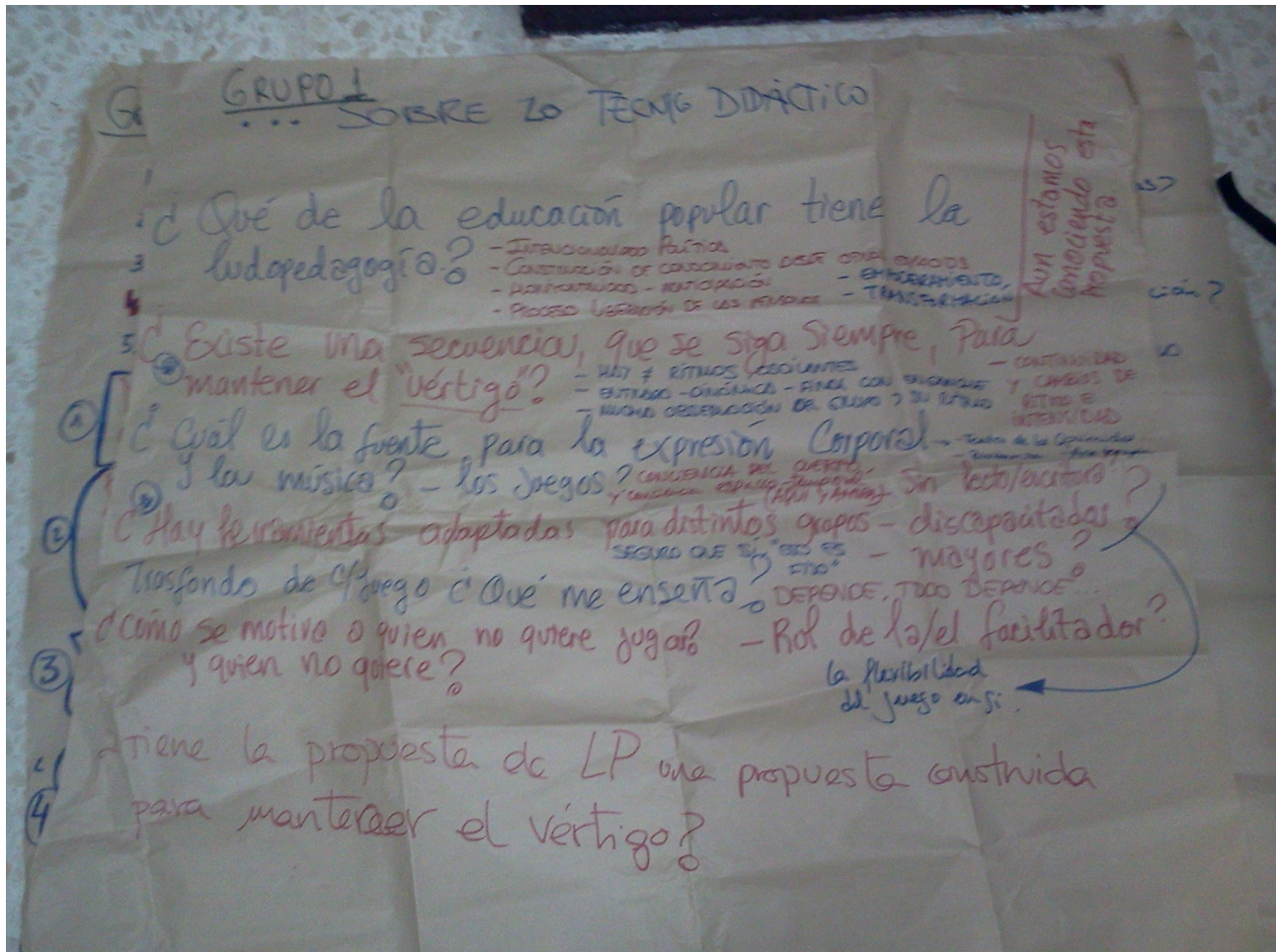
Segundo paso: se rota el papelografo a los otros grupos y tienen que ver si podían dar respuestas a las preguntas formuladas y/o complementar las respuestas o agregan nuevas preguntas.

Tercer paso: vuelve el papelografo al grupo inicial, lo revisan y realizan una síntesis para poder presentarlo en el plenario. Si se les ocurre una respuesta más la pueden agregar. Y por último se propone que de las preguntas que se hicieron, elijan cuál sería la pregunta que tiene derecho a seguir

siendo pregunta, porque las respuestas todavía no están o porque está bien que se siga siendo pregunta, esa especialmente la van a resaltar.

PLENARIO

Grupo 1: Sobre lo técnico-didáctico

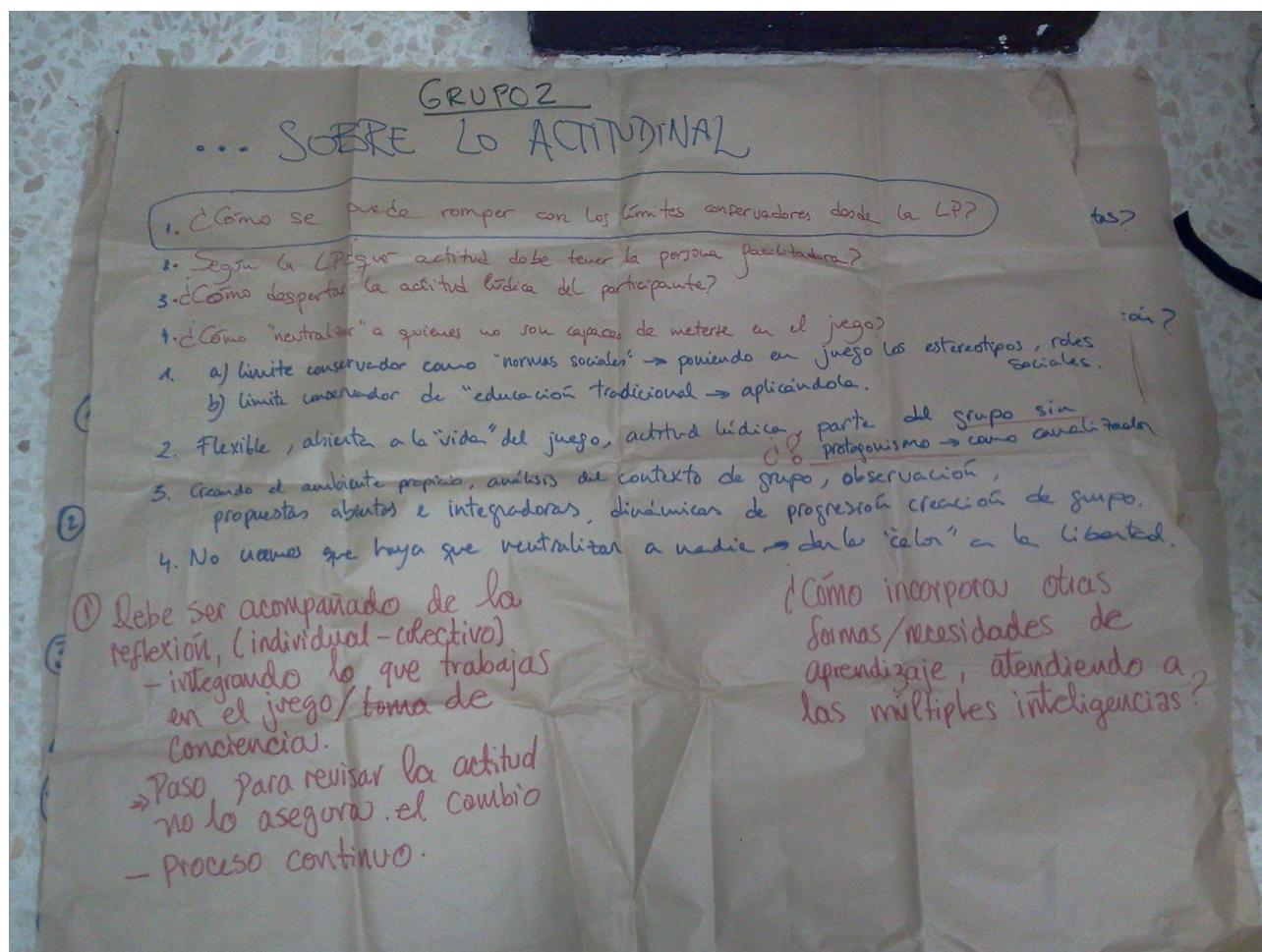


Pregunta elegida para seguir siendo pregunta

¿Tiene la propuesta de ludopedagogía construida una propuesta para romper el vértigo?

¿Existe una secuencia que permita mantener el vértigo?

Grupo 2: Sobre Las actitudes



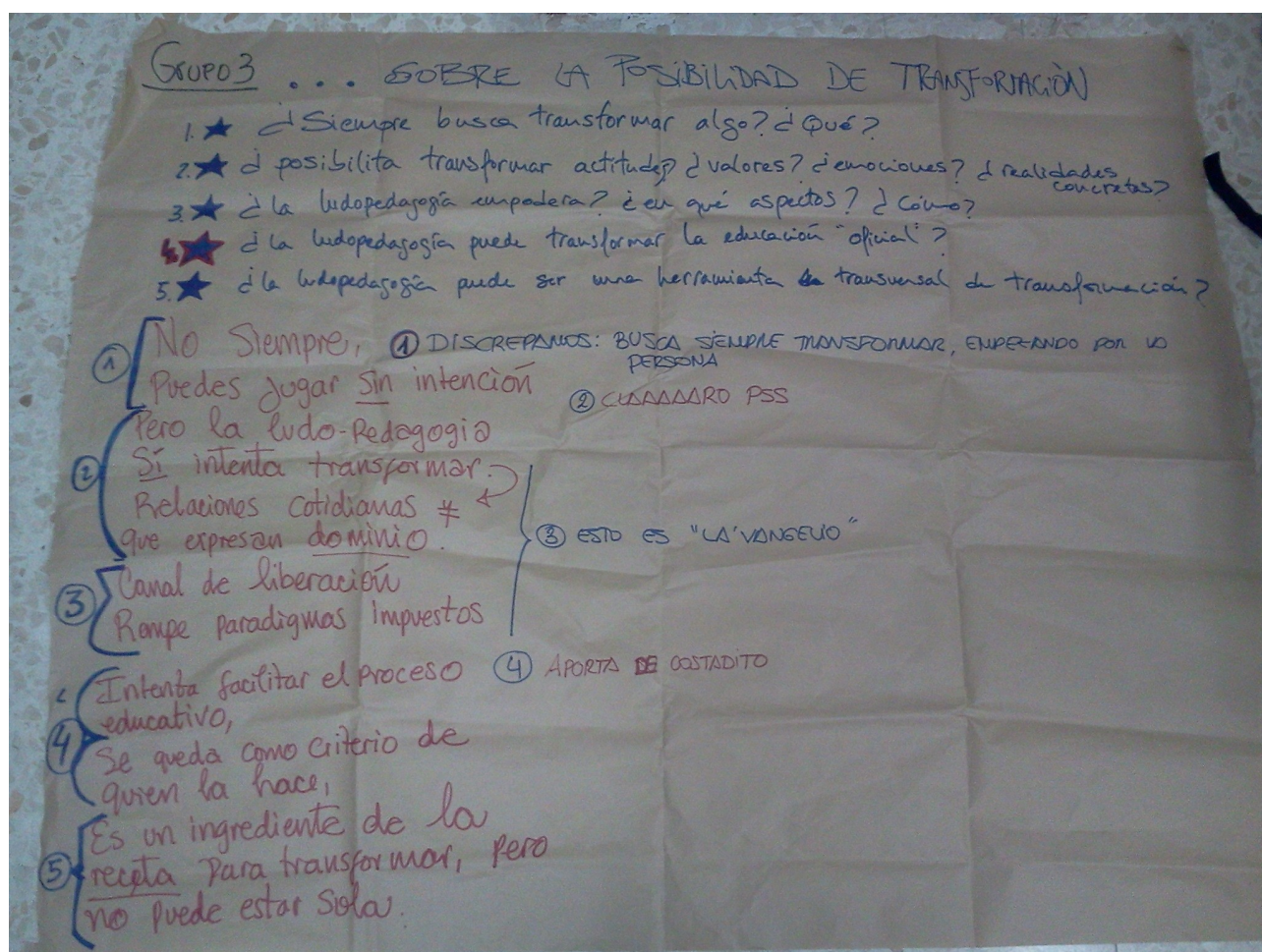
Pregunta elegida para seguir siendo pregunta

¿Cómo se puede romper con los límites conservadores desde la ludopedagogía?

Con límites conservadores nos referimos al método educativo, no con límites mentales de las personas con relación a temáticas de género, a los prejuicios. Aquí nos referíamos sobre todo a romper con las dificultades que tenemos para introducir un juego con gente tan seria o intelectuales.

Se selecciono como pregunta para seguir existiendo porque las respuestas no fueron suficientes y fue una pregunta que generaba debate y que no se agoto.

Grupo 3: Sobre la posibilidad de transformación



Pregunta elegida para seguir siendo pregunta

¿La ludopedagogía puede transformar la educación oficial?

La pregunta ameritaba una respuesta bastante profunda y amplia. Que debía seguir dando el debate entre la gente.

Todo ello relacionado con el empoderamiento, si la ludopedagogía empodera cómo y en qué aspecto, como herramienta de transformación social o educativa. Estábamos entre esas dos preguntas y finalmente decíamos como utilizar el empoderamiento que permite la ludopedagogía para transformar la educación oficial.

Comentarios de los facilitadores

Es muy interesante lo que ha salido en el plenario, les hago la invitación, de que volvieran a ver los paneles, volver a darle una vuelta, ya que todo esto se está recogiendo para las memorias, porque estamos convencidas que la propuesta de la ludopedagogía, es una propuesta incompleta. Un compañero de La Marcha habla sobre la belleza de la completud, el dice: Somos completamente incompletos.

La ludopedagogía es una oportunidad y creemos en esa oportunidad, la ludopedagogía como un camino posible. Y los caminos posibles no son un solo camino: No quiere decir que porque yo este caminando este camino, no este caminando también otros caminos. Yo elegí este camino y estoy convencida, pero eso no quiere decir que no esté caminando con otras personas. Es como si los caminos en realidad estuvieran interconectados y me gusta terminar con las preguntas.

El primer aprendizaje que nos toco aprender a nosotros/as es aceptar que no siempre tenemos la razón. Nos hemos pasado media vida peleando por tener la razón.

“Cuando las certezas que uno tienen sobre lo que hace son muchísimas más que las dudas, uno se comienza a estancar”

Te empiezas a convencer que tienes la razón y que lo que haces es lo que hay que hacer y empiezas a perder la capacidad de asombro, porque no lo ves, ya no lo registras. Cuando las dudas y las certezas van empatadas uno va siempre revisando lo que hace, después va encontrando respuestas: Ves las certezas y generas nuevas preguntas, dudas...

Nos formamos, empezamos repitiendo muchas cosas, según la ves y en un momento te viene como una forma, como el alfarero ve en el barro el cántaro. Y a nosotros a veces nos pasa eso, ves el grupo ves...hay que intentarlo y disfrutarlo. Poder aportar, poder aprender y para ello son muy importantes las preguntas, quizás más que las respuestas.

Ronda de Evaluación

- He estado súper a gusto y me ha fascinado porque con todo el contenido que hemos abordado en esta plenaria ha sido todo muy fluido. Ha sido todo el trabajo muy natural, solo he tenido que dejarme llevar. Me voy con un montón de sensaciones y con ganas de sentarme a rumiar todo lo vivido y aprendido aquí, porque estoy segura que voy a sacar muchísimos aprendizajes.
- Ha sido un regalo.
- Me voy plena, me voy llena con esa sensación y les agradezco la manera tan fantástica como al facilitado el taller. Ha sido un ejemplo de lo que es ser un facilitador, una facilitadora, me llevo su ejemplo. Me quedo también con el aprendizaje que me han transmitido de seguir insistiendo en el caminar preguntando. Estos espacios los ve una como una oportunidad de oro para hacer preguntas absolutas, que me encantaría tener esas respuestas absolutas, pero en el fondo me encanta que no tengas todas las respuestas, que tengas que seguir preguntando.
- Todos esto ha sido un estupendo regalo que nos ha hecho Batá con traer a la compañera y compañero de La Mancha. Ha sido todo muy intenso, ahora queda poder sentarse y poner todo esto en orden a discernir todo lo que hemos aprendido y ver que sacamos de este aprendizaje.
- He tenido la suerte de participar en la formación entera, me llevo un saco de experiencias, de contenidos, de metodologías. Agradecer a Batá, la posibilidad de participar de conocer tanta gente. Mucho agradecimiento para todos/as, los aprendizajes, que no en todo momento ha sido fácil, aprender es eso: entrar en conflicto, buscar soluciones, en compartir, en estar de acuerdo, en estar en desacuerdo. Ha sido un proceso muy respetuoso para todo el mundo en todo momento, gracias.
- Gracias sobre todo por recordarnos, hacernos ver que este es nuestro trabajo, no estar delante de los ordenadores, los informes...nosotros estamos aquí porque creíamos en estas metodologías, compartir con vosotros con vosotras, con la gente que ha venido de fuera, espero volver a compartir...

- Agradecer el cuestionamiento pedagógico de base que plantea la ludopedagogía a la práctica educativa. La forma en que planteáis vuestra propuesta y un cuestionamiento a otras formas en las que se aborda el juego, de una forma tan dulce, una forma muy chula de proponer, cuestionar, interrogar, incomodarnos y plantearnos las cosas sin imponer, sin verdades absolutas, creo que son formas muy transformadoras de interrogar a otras formas de hacer.
- Desde el equipo de Bata dar las gracias tanto a Alba, Verónica, Melissa, Watu, aunque Alba y Verónica no tenían un papel protagonistas en este taller, pero se nota ese toque desde sus reflexiones. Gracias a La Marcha, porque somos personas, pero también somos organizaciones en construcción, agradecer a La Marcha por compartir esta metodología. Y a todas las personas que se han sumado a los talleres, nosotros decimos que esto es una apuesta porque cuando uno se apunta a un curso, a un taller, es una apuesta. Muchas gracias por compartir estos dos días y esperamos seguir viéndonos y seguir construyendo cosas.
- Desde La Marcha, agradecer a Cic-Batá por todo, aquí hay mucho trabajo de hormiga que no se ve, lo que es toda la organización, de coordinar todo el evento y agradecer a todos y todas los participantes que vinieron y como vinieron, la disposición a escuchar nuevas propuestas. Vinieron, confiaron, se entregaron y vibraron, jugaron como hay que jugar, con la cabeza, con el cuerpo, con el corazón.
- Nos gusta buscar un estado en el que se tenga: *“La cabeza en las nubes, los pies en la tierra y el corazón en las manos”* Y yo quería especialmente agradecerles el corazón en las manos. La vivencia ha sido toda muy intensa desde que llegue, me he sentido querida y muy cuidada. El regalo que me han dado de poder trabajar otra vez con Watu y el de estar con ustedes, la oportunidad de conocerlos y me voy con mucha emoción y con la sensación que es posible, que lo podemos hacer.

Cierre

Los invito a cerrar los ojos y a conectar con esta energía que construimos juntas/juntos y a sentirla. Les invitamos a que se lleven el chip donde está grabado todo lo que se llevan.

ABRAZO COLECTIVO.