



## TEXTO DE SISTEMATIZACIÓN

### ESCUELA ARTÍSTICA INTEGRAL DE LA CORPORACIÓN CULTURAL CANCHIMALOS

Este texto es el resultado del registro de un proceso de fortalecimiento a la Escuela Artística Integral de la Corporación Cultural Canchimalos. Desarrollado a partir de la articulación de sus procesos de formación artística con el proyecto de reconocimiento, valoración y apropiación de los juegos y juguetes como patrimonio cultural intangible. Dos elementos que confluyeron también con un proceso de formación a formadores y de sistematización de las experiencias de formación.

Durante este proceso la EAI fue el lugar de procesos de formación artística y formación humana para el desarrollo integral del ser, lugar de reflexión pedagógica y metodológica, de capacitación docente para cualificar la práctica, de investigación pedagógica, de encuadre investigativo sobre el patrimonio lúdico, de recolección de juegos y juguetes, de formación de acercamiento al campo del patrimonio y acciones alrededor del mismo.

Se trata de una investigación pedagógica tan amplia, que no podemos hablar de conclusiones sino de experiencias que nos están llevando a una construcción conjunta de saber. Es además el primer ejercicio de registro de memoria y de sistematización de una escuela que lleva 15 años en funcionamiento; una escuela que en su hacer diario y en su gente tiene mucho saber, pero que ha profundizado poco en nombrarlo. Esto representa un reto adicional para un joven equipo docente, no solo por las edades, sino también por el tiempo que llevan integrando la Corporación y ejerciendo como docentes en la EAI.

En este sentido, éste es un texto en construcción recoge algunas reflexiones que se han venido suscitando desde la práctica para enriquecerla y resinificarla, cuya intención es precisamente provocar de-construcciones y reelaboraciones. Pretendemos que este documento sea la primera entrega de un material pedagógico para todas las personas que se acerquen a la propuesta pedagógica de la corporación, y para nuestros propios procesos de formación a formadores.

Agradecimientos especiales al equipo docente de la EAI, que participó en la escritura con sus textos, seguimientos, aportes y, sobre todo, su hacer: John Edison Vásquez Medina, Lisseth Johanna Torres Restrepo, Natalia Hurtado Alzate, Víctor Hugo Prada Ardila. También a quienes aportaron del proceso de Formación a Formadores Miriam Páez Villota, Patricia Pabón Cartagena, Martín Caro Moreno, Katherine Toro Hurtado, Valentina Durango Álvarez.

Luisa Fernanda Hurtado  
Coordinadora EAI

---

Proyecto Juegos y Juguetes para la formación artística Integral  
Apoyado por el Programa de Concertación Nacional del Ministerio de Cultura y Apoyos  
Concertados de la Secretaría de Cultura Ciudadana de Medellín  
Medellín, 2015



### ¿Por qué juego y juguete?

“Somos los que jugamos, nos transformamos para vivir y adaptarnos a los cambios que el juego nos ponga, a algunos nos dan cuerda, a otros el impulso y nos ponemos las pilas para vivir felices y si no nos recargamos para hacerlo”

Víctor Prada Ardila

Ya hemos leído de las propias palabras del Maestro Óscar Vahos Jiménez (MOVJ), que del juego depende el vivir. Y de hecho esa certeza de que jugar es una acción vital para las personas y para las comunidades, es uno de los legados que nos dejó el fundador de Canchimalos. Al escribir la pregunta ¿Por qué juego y juguete? nos remitimos a las vivencias profundas y a lo que somos para poder responder. Y ante la imposibilidad de definir en palabras lo que es el juego, se nos evade la respuesta; y nos parece inverosímil que aun sabiéndose esencial, haya que escribir un texto para explicar, -no para justificar- por qué un proyecto de formación y de investigación sobre patrimonio se enfocan en el juego y en el juguete.

Pero ya que podemos hablar de ello, somos conscientes que legado que nos dejó el Maestro Vahos no ha sido estudiado ni muy difundido en el medio académico. Que es un objeto epistémico con muchas retóricas que le han definido desde distintos intereses y que operan todo el tiempo en la sociedad, pero que nosotros al tenerlo vivo en la práctica tenemos el deber de escribir y de solidificar conceptos sobre aquello que hacemos todo el tiempo.

De una manera muy breve podríamos decir que el juego es una de las manifestaciones de la lúdica, por lo cual es necesariamente un ejercicio de la libertad y de goce. Para poder definirlo hay unos elementos que lo caracterizan, pero en esta parte no los ampliamos (Ver en este mismo texto “El Palabrero”). En esta parte nos interesa más abordar aquellos elementos que nos enfocaron hacia su estudio. El juego es fenómeno holístico porque involucra al ser humano en sus dimensiones biológica, psicológica, social, y cultural que le permiten el desarrollo integral las mismas, y no solo durante la niñez, sino en todo el ciclo vital.

Más allá del entrenamiento de las habilidades básicas, el juego es una de las construcciones simbólicas mediante el cual el ser humano dota de sentido al mundo que le rodea; Cuando jugamos traemos a la invención las vivencias y situaciones de la vida cotidiana, las formas de relacionarnos con nuestro entorno social y natural, y no menos importante las lecturas que hacemos de las realidades individuales o compartidas; por eso puede decirse que en la estructura y elementos de cada juego subyace la estructura social de cada época y lugar específico siendo el juego, según el Maestro Vahos, representación de lo que es, o fue de una colectividad en cuanto a lo lingüístico, social, económico, familiar, geográfico, etc.

Así mismo el juguete dista mucho de la definición a priori de un objeto hecho para jugar. Hay objetos diseñados para la especialidad del juego, es decir para los cuales el juego es esencialmente su función, pero a veces un juguete no es un elemento en el sentido estricto de la palabra sino un material que está muy próximo al terreno del juego. Cualquier objeto puede ser un juguete, solo depende de la capacidad imaginativa y simbólica que el sujeto le pueda



dotar, para convertirlo en objeto de juego. Es así como los niños hacen de una caja, una escoba, un palo un objeto que entra en el campo de la imaginación para entrar en el campo del juego.

“Para mí el papel de los juguetes es el de pasar tiempo haciendo algo que a uno le gusta”

Mujer participante en Laboratorio Danza para adulto mayor

Ahora bien, no hay que desconocer que la industria del juguete actual, le apuesta a la invención cada vez más cercana de juguetes que hacen lo que prometen ser; es decir hay partes de la juguetería industrial que reduce mucho las posibilidades de juego, si bien estética y funcionalmente son sorprendentes, deterioran la capacidad imaginativa de los niños, pues ya no tienen que realizar ningún esfuerzo, para dotarles de formas, funciones o estados ya que los poseen todos. O por el contrario solo ofrecen una única alternativa de juego. Entonces la función de juguete y del juego cambia.

Al acudir al imaginario de juguete seguimos pensando simplemente en un objeto con el que podemos jugar, pero casi nunca pensamos que esos objetos, diseñados o no para jugar, crean simbologías históricas, estéticas, política y sociales. Son objetos que muchas veces ni siquiera sirven para jugar, pero son portadores de códigos sociales y cargas afectivas, son objetos de consumo y el consumo también es una trama de signos. Cuando mencionamos que tanto Juego como Juguete pertenecen al campo de lo simbólico, nos referimos justamente a su capacidad para representar y transmitir ideas, formas de sentir, valores culturales, es decir, hacen parte de la construcción de sentidos de comunidad.

Ante estas complejidades, transformaciones, y al mismo tiempo permanencias de los juegos y juguetes en las sociedades y en la vida de las personas nace esta preocupación por pensar mejor su papel como parte esencial de la vida de Canchimalos y específicamente de la Escuela Artística Integral (EAI).

La propuesta de formación artística de la EAI se ha caracterizado por el uso metodológico del juego y de todos los recursos del acervo lúdico tradicional, pero en este ciclo el juego y juguete son también patrimonio por el papel que desempeña la memoria de las prácticas lúdicas tradicionales en la actualidad, son objeto de investigación por el sentido que tienen las prácticas actuales para las personas que juegan posiblemente anticipando el futuro, y son ejes de nuestra propuesta de formación por todo lo que hasta aquí se ha mencionado.

En un comienzo nos planteamos que los principios pedagógicos que orientan la EAI nacen de las experiencias, prácticas y ejercicios de investigación alrededor de la lúdica infantil tradicional, tanto desde su potencialidad para la creación como para la formación artística y el desarrollo humano integral. En esa medida las labores y resultados de los procesos de investigación



constituyen nuestro principal insumo metodológico y de contenidos para los procesos de la Escuela.

En el mismo camino nos encontramos con los planteamientos del MOVJ en cuanto a la relación lúdica-pedagogía y la relación lúdica-arte, sustentadas sobre todo en los elementos que él identifica nombra como propiedades pre-artísticas en los juegos tradicionales. De esta manera el juego estaba implícito en los procesos de formación artística, desarrollado por esta generación de docentes que se acerca al discurso del maestro mediante sus textos, lo interpreta y trata de traducirlo a metodologías de formación, y los pone en el campo junto con todos sus otros saberes y experiencias.

Pero más allá de esas directrices para el uso sistemático, afectuoso y respetuoso de los juegos dentro de la enseñanza artística surge la necesidad de Indagar por ese lugar del juego y del juguete en la práctica ¿Cómo sucede esto en la clase, en el quehacer docente? ¿de qué manera ellos se insertan y qué provocan en las personas? ¿Hay algún criterio para elegir los juegos? ¿Qué sentido tienen o cobran respecto al taller o el encuentro? ¿Acaso solo enseñamos arte por medio de los juegos? ¿Qué está pasando con los juegos tradicionales que implementamos? ¿Que juegan los niños a hora? ¿A qué juegan los adultos? ¿Cómo eso se convierte en parte de los procesos?.

Estas son apenas algunas de las preguntas para comprender o por lo menos inquietarnos por buscar esos aspectos intrínsecos de juegos y juguetes que los convierten en eje filosófico de nuestra propuesta pedagógica.

Se trata entonces de aprender a jugar y construir juguetes de uso propio que generan experiencias significativas que hacen memoria de juegos tradicionales, pero al estar en fricción con lo actual, los niños y sus contextos resuenan de en el presente recomponiéndose actualizándose y trayendo historias, relatos y formas corporales olvidadas que se muestran innovadoras al ser utilizadas y puestas en práctica por quienes no las conocían. Para cualificar la propuesta pedagógica de la Escuela, solidificando la presencia del juego y el juguete como constructores de la formación artística, transformación social y de procesos de memoria colectiva.

### **Escuela Artística Integral: La idea inicial, su propuesta a través del tiempo y sus transformaciones**

La EAI la Corporación Cultural Canchimalos en sus inicios en el año 1999 entendía los procesos de formación como procesos integrados o interdisciplinarios en la medida que se construían desde la experiencias de los niños a partir del juego; y la indagación estos dos factores los acercaba a la construcción de procesos de formación que dialogaban con la apreciación y ejecución musical, la construcción plástica de elementos, la proyección teatral, la práctica dancística, la apropiación de la tradición oral.



Al mismo tiempo que el área de cada taller era específica, es decir danza, música, artes plásticas y teatro, los proyectos de finalización del ciclo permitían que los grupos de niños se asociaran para consolidar su puesta en escena de proyección final, o que se realizaran intercambio de docentes para afianzar procedimientos y saberes artísticos específicos.

El ensamble era una de las estrategias para que los niños conocieran todo el proceso de producción artística, es decir desde el inicio del año se elegía cuál sería el tema del montaje final y así las artes se integraban alrededor de un tema motivador.

También estaba la línea de trabajo tipo carrusel: los niños rotaban por las clases de danza, música, teatro, artes plásticas y luego seleccionaban el área en la que se querían quedar y hacer el montaje.

El MOVJ planteó claramente la formación artística con el pensamiento de que “el arte crea buenos seres humanos”, pero esto es dado por la postura humana y crítica del mismo Maestro.

Los ejes de la formación eran: amor y respeto al planeta, respeto, corresponsabilidad, buen uso de los recursos valoración de lo colectivo. Y la tradición y la lúdica como valores, pues desde el juego estaban haciendo folclor.

La metodología de la clase priorizaba el espacio para el espíritu lúdico, para la libertad del ser. Lo cual no riñe con la generación de unas pautas de trabajo que los niños debían interiorizar, no se trataba de era de cumplirlas si no de disfrutarlas e incorporarlas y por lo tanto aplicarlas en cualquier momento de la vida.

### *La Escuela hoy*

La etapa actual de la Escuela Artística Integral y todos sus proyectos transita por estos caminos trazados y explorados desde sus inicios por el MOVJ, reinventándose de acuerdo al contexto porque la población y las condiciones no son las mismas que antes, pero conserva los mismos principios con unas claves pedagógicas claras desde la lúdica. Un ejemplo claro de esto es que antes se realizaban procesos de seis meses o un año, a diferencia de lo que pasa actualmente que es muy difícil consolidar y mantener grupos en lapsos largos de tiempo. Nosotros actualmente trabajamos sobre la fluidez y variabilidad de los grupos, por eso las metodologías también cambian.

La apuesta de formación sigue siendo el aportar es aportarle a un ser humano integral, en todas las dimensiones de su desarrollo desde una formación artística sólida. Aportar a la dimensión socio-afectiva, en su ser psicológico, su ser motriz, en su relación con el entorno, en su ser sensible.

El sujeto que pretende formar es un ser libre sin condicionamientos estéticos, en quien la lúdica y la creatividad son valores intrínsecos extensivos de todos los aspectos vitales, Desarrolla habilidades de pensamiento reflexivo, en un proceso donde la creación esta mediada por la experimentación, la expresión y experiencia propia; un sujeto crítico, con capacidad de generar



soluciones creativas con uso en la realidad objetiva y en una relación ética y estética con el medio ambiente y la comunidad.

Una de los aspectos esenciales de la propuesta de EAI es la integralidad, el cual se ha transformado metodológicamente, en las maneras como los formadores tratamos de abordarlo hemos encontrado dos perspectivas: uno desde la integralidad del desarrollo humano, en el cual se sustenta nuestra apuesta de formación desde de seres humanos integrales en tanto seres bio-psico-socio-culturales. Y la otra es la integralidad de las artes que hemos identificado se desarrolla por dos vías: Una de ellas es cuando una de las áreas artísticas es el enfoque de formación, donde todas las demás áreas aportan al aprendizaje y alimentan para un mayor desarrollo de dicho enfoque que sigue teniendo énfasis. Otra forma es donde todas las áreas tienen la misma importancia y se abordan con la misma profundidad en contenidos específicos, aquí habría más una relación de transdisciplinariedad artística. Cómo de lo sonoro voy pasando a lo expresivo, a lo corporal, y luego a lo plástico y voy dando la vuelta sin sentir un corte entre una y otra área, o sin pasar por actividades desarticuladas entre sí; Incluimos una presencia muy importante de la tradición oral y la literatura como parte de esa integralidad, para nosotros es como una guía de la clase. Esto pone al docente en la tarea de comprender las áreas artísticas como elementos interrelacionados al servicio de un proyecto creativo.

Claramente esta idea de lo INTEGRAL es heredera de esa manera de construir el conocimiento alrededor del folclor. Porque es imposible saber cómo se baila sin saber cómo se toca, como se vive, cómo se siente.

Nos queda la pregunta y la tarea de explorar esas otras formas de integralidad que nos compartieron las compañeras que fueron docentes de la EAI en su primera etapa, de generar productos artísticos entre todos los grupos, y de rotar los profesores dentro de todos los procesos de la Escuela.

Un segundo elemento muy importante es el concepto de Arte transformador social, el cual sentimos que es necesario en este momento, pues no podemos actuar bajo la premisa de que el arte por sí mismo transforma, hay formación artística que no conmueve, no atrae, no convoca, no inspira. Es necesario entender que el estado actual de las escuelas artísticas y del buen uso del tiempo de ocio en Medellín, que enfatizan en contenidos técnicos sistemáticos, centrados en el modelo positivista del conocimiento, donde la enseñanza se trata de áreas de las bellas artes y las habilidades que se puedan desarrollar en su ejecución. Un modelo que evidentemente lo que responde al concepto general de lo que desean los padres como resultados palpables rápidos y a una estructura de pensamiento que solo pondera los conocimientos academicistas. Contrario a ello nosotros promovemos la comunitariedad, el arte de y desde los las personas, arraigados al territorio y con incidencia en su contexto.

Ese anclaje en las realidades del contexto donde estamos inmersos, hizo que se incluyera en nuestros procesos la presencia del adulto mayor, generando y fortaleciendo una característica de Intergeneracionalidad. La Escuela se proyecta hacia todas las edades del ciclo vital, pues la interacción con otras generaciones también es un ejercicio de memoria y valoración del patrimonio. Cada generación pone sus recursos y capacidades, y tiene algo que decir y algo que



aportar. No es participar por participar en actividades conjuntas sino promover la solidaridad entre generaciones, como niños tomar conciencia de que algún día van a ser persona mayor, y como adultos entender que no siempre la distancia en edad genera brecha de entendimiento.

Contamos con un equipo docente que se interesa por capacitarse, estudiar, crecer profesionalmente; Los profesores son formados en diferentes áreas artísticas con unas búsquedas muy fuertes de adquirir conocimientos metodológicos de otras áreas diferentes a la suya como elección profesional. Si bien el fin último de la integralidad no es formar artistas en todas las áreas, sí nos preocupamos por generar experiencias estéticas adecuadas y posibilidades expresivas con calidad artística. Para esto se busca desde la Coordinación generar espacios de formación a formadores y de intercambio de saberes entre pares.

Este ciclo de la EAI se piensa, en una apuesta por la recuperación, activación de juegos y juguetes tradicionales y actuales, para el rescate de los saberes populares, volviendo sobre acciones de juego de manera intergeneracional entendiendo estos dos factores como contenidos mismos de la formación artística.

### **Percepción de lo lúdico: trayectos y actualidad**

Dentro de la propuesta que ha tenido la Corporación Cultural Canchimalos entendemos la lúdica como una dimensión humana de la representación simbólica de la realidad que se realiza por voluntad propia, que genera satisfacción o placer y que favorece el desarrollo humano. Pero esto no siempre fue así.

Inicialmente estaba la perspectiva del maestro Vahos, quien denomina lúdica a la conjunción de hechos, actividades, artefactos, actitudes y pulsiones innatas que producen gusto y divierten.

Quizá la percepción del concepto de lo lúdico anteriormente se enmarcaba en el uso del juego, es decir lúdica= juego como un solo concepto, cuando en realidad son campos que tiene cada uno un universo de comprensión. Esto se evidencia en la producción coreográfica de la Corporación en las cuales, si no se incluían juegos no se consideraban lúdicas, a pesar de que el maestro tuviese una visión abarcadora de la lúdica humana.

La corporación mantiene la visión del Maestro Vahos, pero ha continuado estudiando y construyendo esta noción desde la perspectiva de la ludología. El ludólogo cubano Pedro Fullea Bandera nos invita a ir más allá de la noción de lúdica ligada al disfrute, añadiendo su carácter vital; describiendo lo lúdico como *“una respuesta placentera a la necesidad urgente e inevitable del desarrollo humano a partir de acciones libres y espontáneas.”*

Adicionalmente se propone que la lúdica es una forma de representación simbólica de la realidad, por lo cual incluye diversas manifestaciones<sup>1</sup> tanto infantiles como adultas, siendo la dimensión más abarcadora del ser humano.

---

<sup>1</sup> Incluye el acto litúrgico, el carnaval, las expresiones del arte, las manifestaciones culturales y folclóricas.



En estos últimos meses en los cuales comenzamos a indagar, entender, cuestionar la propuesta que el maestro nos deja de precisamente lo lúdico como propuesta pedagógica, la nueva generación de docentes de la EAI entiende lo lúdico como un concepto que se expande. La lúdica nos pone en el dilema de pensarla como una categoría: es acaso una aptitud, una condición, una expresión, una característica o es acaso un concepto móvil, rizomático que acontece de manera diversa de acuerdo a la manera en que se nos presenta.

Se ha llegado a entender que lo lúdico es una actitud a la vida misma y por lo tanto una opción de vida en donde si hay gusto, disfrute y amor por lo que se realiza la lúdica estará presente sin realizar grandes esfuerzos. Nos permite ser seres móviles, pensar-nos constantemente, descentrarnos, y ser capaces de cuestionar-nos las estructuras establecidas a las que nos vamos acomodando. Es actúen correspondencia con las necesidades vitales del desarrollo personal, a través de acciones placenteras.

### **El quehacer del formador: las propias metodologías y su diálogo con la EAI**

Se propone este espacio de reflexión de acerca de las metodologías que los formadores van construyendo en su hacer, porque todos tenemos distintos procesos de formación académica, venimos de diversas áreas artísticas, o de otras áreas del conocimiento. Diversos enfoques y oportunidades de capacitación. En este fragmento lo que se pretende es exponer honestamente lo que cada formador<sup>2</sup> identifica como construcciones de a partir de este proceso llevado a cabo este año.

*Edison Vásquez Medina*, artista plástico y bailarín: Al respecto de metodologías existentes en la EAI en el área de Artes plásticas, existe una deuda de claridades procedimentales, enfoques y objetivos que en este caso tuvieron que ser totalmente diseñados desde mi experiencia y desde las necesidades que el espacio de Arte al Parque iba requiriendo con su formulación. Entendiendo que una de las líneas de trabajo de la Corporación Cultural Canchimalos es lo tradicional y el folclor, se evidencio que habría que pensarse desde la apropiación de prácticas estéticas y sentidos artísticos, tradicionales, para lo cual no existían referentes anteriores, pues toda la propuesta de escuela existente estaba enfocada a la formación en la danza. Teniendo en cuenta estos presupuestos, la propuesta se construye desde el manejo técnico y acercamientos que fundamentalmente aproximan a la los niños a la solución creativa de pequeños problemas plásticos, es decir una mirada contemporánea de las prácticas artísticas, donde yo como docente no doy fórmulas, sino que creo situaciones o problemas plásticos que pueden ser resueltos de manera distinta por cada uno de los sujetos desde su niveles cognitivos y motrices. Las motivaciones de dichos problemas se basan en ocasiones en interpretaciones de juegos, retahílas, historias o recursos del folclor, pero no para reproducirlos sino para reinterpretarlos, cambiándolos de lenguaje y sumándoles desde la experiencia particular que hace el sujeto en su ejecución.

---

<sup>2</sup>Aclaremos que se tomaron textos generados por los propios docentes y/o palabras textuales de intervenciones en encuentros pedagógicos



*Lisseth Johanna Torres Restrepo*, licenciada en danza: En el momento que ingreso a Canchimalos, aunque había dado clases, no buscaba dar la clase de forma que sirviera para otra cosa más que para bailar o para aprender un arte marcial, y aunque trabajaba con población vulnerada en sus derechos y siempre tuve la noción de que era mejor que estuviesen en ese espacio que en otros menos beneficiosos para ellos.

El hecho de formar era realizar una clase magistral donde yo estaba delante se los niños repitiendo unos pasos, siendo yo el modelo a seguir (“miren como lo hago, así no, como yo lo estoy haciendo”). Lo que si me gustaba era trabajar en círculos, aún sin conocer el gran significado de esta forma en una clase. En estas clases no había una conciencia real de lo que el arte puede llegar a transformar en una persona, claro está con una debida orientación, no solo el arte por el arte, el por sí solo no conmueve, no atrae, no convoca, no inspira, no transforma...

Mi forma de ver la danza, el arte en general, ha cambiado, antes simplemente solía decir hoy enseñare pasillo, en estos instantes no solo digo voy a enseñar pasillo, sino también cómo lo contextualizo, qué actividades previas debe aprender para llegar a esto y cómo estas actividades necesarias en un antes pueden servir para sensibilizar sobre una situación social, como trabajar como sujeto y no como un individuo, como integrar lo aprendido a la vida diaria.

Aquí en la escuela el proceso que se lleva es con niños de aquí mismo de la comuna, niños de estratos medio, son chicos y chicas que viene de una rutina de estudio, una rutina de encerrados en sus casas en las cuales muy pocas veces pueden salir a jugar parque porque la mamá no puede llevarla; o los meten a realizar actividades desde muy pequeños como el patinaje, la natación y son un montón de cosas que realmente uno no puede percibir si el niño está disfrutando o no. Entonces aquí se veía un cierto desfogue dentro de las clases por querer permitirles otras situaciones. Venían de un estado de copia y mecanización al punto de “no hago si usted no me dice que hacer, y cómo lo hago”. “Yo lo hago igual a como lo hace la profe es que la profe es la que sabe”. Fue duro ir recibiendo eso, ese grado de conductismo al que estaban acostumbradas, como irlo transformando, cómo empezar a que ellos mismos crearan y creyeran en lo que podían crear.

Es precisamente esto lo que he podido aprender en Canchimalos, el juego y la lúdica no son solo herramientas que se llevan a una clase para entretener a un montón de chicos. Poder tomar el juego con todo su significado de la metodología, del juego con el juego, del juego como enseñanza, del juego como método, para que estos chicos puedan ver, experimentar, y saborearse otras situaciones y otros elementos.

*Luisa Fernanda Hurtado*, Licenciada en danza: Cuando inicié mi experiencia como formadora, ya venía interesándome por el juego, pensado como aprestamiento para las expresiones danzadas y musicales. Usaba el juego como motivador y buscaba mucho los juegos que llaman cooperativos; ya tenía una búsqueda de actividades y juegos que promovieran valores sociales de colectividad en lugar del pensamiento individualista y competitivo. Aunque no tenía el



concepto de transformación social, desde mis primeras experiencias como docente trataba de articular a la danza otras temáticas de formación humana. De hecho, esa es mi idea del arte desde que comencé a ser bailarina, si el arte no sirve para hacer mejor a la humanidad, entonces no sirve.

Tengo una formación pedagógica dada por mi carrera que es una licenciatura, en la cual uno ve todas las corrientes pedagógicas alternativas y a pesar de eso, es muy difícil des esquematizar la idea de aprendizaje, de rol del docente como sujeto de conocimiento y la relación vertical que se establece con los estudiantes. Pues es el sistema en el que uno crece, en el que pasamos toda nuestra niñez y juventud, y además la experiencia como estudiante de danza: siguiendo a un modelo. Claro, aunque promovía muchos momentos creativos y de exploración en mi clase, uno continúa siendo el sujeto que tiene el conocimiento (en lo técnico de la danza), y que lo transmite. Uno siempre tiene una marca de como aprendió a aprender.

Ahora, con este y otros procesos de capacitación como formadora, he tratado de ser más consiente de mis prácticas, de mi forma de relación con los niños y las niñas. Tratando de planear y desarrollar los encuentros con esos sujetos activos de conocimiento. Que el rol mío sea el de provocar.... trato de partir de la idea de que el arte no se enseña, sino que el estudiante aprende solo, si el medio le ofrece las opciones. Yo me ocupo en pensar como provocar experiencias estéticas desde todos los ángulos de la sensibilidad humana y con todos los materiales sensibles: el cuerpo, lo sonoro, lo visual, la palabra, etc. Pensar en la presencia de los juguetes, o de los objetos cumpliendo una función de juguete. Mayor claridad y fluidez en artes integradas.

También este año me ha dado la conciencia de que la transformación social no siempre implica articular temas de sentido social con los contenidos artísticos. La transformación puede estar en la sensibilidad, la capacidad de estar estéticamente en el mundo, el pensamiento creativo, etc.

*Víctor Hugo Prada*, estudiante de Licenciatura en Teatro y bailarín: Hago parte del elenco artístico de la corporación en el elenco de danza y también tengo un conocimiento sobre el teatro. Con este proyecto es mi primera experiencia como formador de teatro con un grupo de niños. Yo inicié tomando primero la herramienta del juego, de rondas, y luego juegos teatrales, de improvisación, de acercamientos al teatro. Se generó algo así como proyecto de creación a partir de un ejercicio con las emociones y la historia de vida de los chicos y traté de implementar actividades desde lo plástico y lo escrito. Desde el juego se fueron escribiendo lo que ellos iban planteando con sus dibujos y en este momento llevamos un escrito sobre una obra que ellos llamaron *Fantasmas de colores*. Entonces todo complementando, la música, el teatro, la plástica, como poner ese fantasma en mi cuerpo y entonces ya no es un fantasma que me da miedo si no un fantasma del que yo me apropio y del que me resuelvo y lo afronto, lo vivo, lo disfruto, bueno es algo incluso liberador para ellos.

En cuanto a mi construcción siento que soy el “Profe” que yo hubiera querido tener y creo que eso es lo que me anima cada vez que voy a compartir una sesión, no quiero ser un profesor que se mira desde abajo hacia arriba, por el contrario, creo que eso soy el profe que se mira igual a un compañero que me comparte y del que puedo aprender mucho.



*Natalia Hurtado Alzate*, Gerontóloga y bailarina: Como bien saben yo trabajo con población adulta, ahí me ha tocado entrar y permitirles jugar nuevamente, no solo los niños juegan, ni los que estamos metidos en este proceso artístico estamos dispuestos a jugar, si no que o las personas más grandes se permiten el volver a jugar y el recordar. Las personas del grupo vienen para compartir un espacio y hacer una actividad física, esa es su principal búsqueda. Ha sido todo un reto cambiar la idea de “yo no puedo sentarme a jugar nuevamente porque es que yo ya estoy muy viejo” “uno tan viejo para que juega, eso es perder el tiempo” y lograr que disfruten de aprender otras cosas, permitirse nuevamente ser.

La participación, soltura corporal y red social que se ha establecido en los integrantes del grupo es una situación positiva relevante. Algunas de las estrategias que se han utilizado han dado resultado en cuanto el acercamiento corporal y dancístico del folclor colombiano como los juegos rítmicos y escucha de otras sonoridades y actividades enmarcadas en el juego y la lúdica; como también el eje de expresión, memoria y disfrute: retahílas, trabalenguas, juegos lingüísticos y de palabras empleados. Actualmente se ha jugado con las metodologías y actividades de las clases para generar otros ambientes y posibilidades corporales; entonces con un juego se trabajó un ritmo en particular que me permite después articularlo por ejemplo con un merengue, con una salsa, con un porro que es tan común y ahí es como vamos encaminando entonces el juego con la danza.

Es una experiencia significativa como formadora, el hecho de que ahora ellos se permitan hacer cosas nuevas, diferentes y “locas” que normalmente no se atreverían hacer. “para mí el juego no era importante, pero ahora me parece demasiado enriquecedor, desestresante, mejor dicho, ya me gusta!” Hombre participante de taller Danza para Adulto Mayor

*Patricia Pabón Cartagena*, Técnico en danza, Licenciada en educación artística: Los procesos pedagógicos siempre generan expectativa, controversia y en mi caso, ganas, y mucho más si se trata de procesos en la Corporación Cultural Canchimalos, que fue mi escuela, mi segunda casa por tanto tiempo y que ahora me invita a volver para conceptualizar lo aprendido y conocer lo que se está gestando al interior.

Me encuentro con un gran camino teórico ya pensado, escrito una parte, que se empieza a contextualizar desde las experiencias de los diferentes actores protagónicos de los procesos tanto desde la enseñanza como desde la formación como bailarines, pero que también se nutre de esos protagonistas que se formaron y que fueron “producto” del estar, del compartir y del crecer al lado o al frente del profe Óscar Vahos, constructor de este sueño de corporación, de ciudad, de país y de mundo.

En estos espacios brindados por la escuela, he podido reafirmar conceptos, releer y reflexionar otros, pues cuando los debatimos nos encontrábamos con otras necesidades, después de más de 15 años hay otras concepciones de calle, de juego, somos multiculturales, lo cual exige replanteamientos, y eso se ha podido tener en estos espacios de la escuela, donde se da una mirada en retrospectiva pero también se contextualiza desde el ahora y el acá, desde las nuevas



posibilidades, entornos y realidades. Se tiene como la columna vertebral de este proceso de construcción pedagógica, el material teórico, práctico y las enseñanzas de vida del MOVJ, las cuales se van tejiendo los aprendizajes de otros que han pasado por la EAI, y con las nuevas ideas y propuestas de los que llegan.

### **Estado del arte del patrimonio lúdico de la Comuna 12 - La América.**

“Para mí el juego es diversión, alegría, cuando yo juego me olvido de todo lo que me duele...lo que sea y soy del juego”

Mujer participante del laboratorio de Danza de Adulto Mayor

Esta parte se extrae de una de las acciones del componente de Valoración, reconocimiento y apropiación del patrimonio lúdico de la Comuna 12 - La América. Se realizaron entrevistas grupales a las personas participantes de los Laboratorios de formación artística integral, indagando por el papel del juego y de los juguetes en la vida de los sujetos y las comunidades. Con ellas se realizó un primer nivel de análisis comparativo del cual se extrajo información sobre las prácticas de juego, uso de juguetes, el lugar de lo tradicional y de lo actual, entre otras.

Iniciaremos este texto diciendo que para todas las personas (al menos en la población entrevistada) vemos que el juego sigue siendo esencial en sus vidas, y que incluso tienen una necesidad de hacerlo más, aunque el medio no se los permita o no lo facilite.

Entre los juegos de los niños y las niñas hay una gran tendencia al juego entendido como deporte, es decir más regulado, como un practica en la que se desarrollan unas habilidades específicas, dirigido a la competitividad es decir ganar, con unos horarios y escenarios específicos para su práctica, y donde esencialmente no se escoge el grupo con el que se va jugar, es decir existe una clase de programación frente a la elección de grupo social que se establece por demanda por un gusto deportivo y no por relaciones de amistad o empatía que se establecen con anterioridad. Pero también han desarrollado una cantidad y diversidad de estrategias para jugar, en las nuevas condiciones y espacios que la ciudad delimita, con las herramientas tecnológicas que tienen a la mano, en condiciones de soledad o con compañeros de juego, con juguetes producto de una industria pero que son actualizaciones de lo tradicional, enseñándose entre ellos mismos e inventándose nuevos juegos, etc. Y todo esto como respuesta a la necesidad de jugar, en contraposición a la idea muy difundida de que las generaciones de hoy ya no juegan. Lo que sucede es que ya no juegan como nosotros crecimos jugando, pero eso no quiere decir que les guste menos.

Para el caso de los adultos mayores vemos que sus juegos están casi siempre relacionados con son competitivas pues sus motivaciones son casi siempre por poder o reconocimiento dentro del grupo social, como el parques, Ajedrez, Cartas, y otros juegos de mesa, donde además está involucrado el factor de la apuesta.



Pero también aparecen los juegos digitales con dispositivos electrónicos, y varios ejemplos de personas mayores que utilizan los juegos del computador o de los celulares. Esto nos lleva a pensar mucho más cuando nombramos los dispositivos electrónicos como algo que pertenece solo a las nuevas generaciones. Y también nos deja la ventana abierta a la pregunta de pensar qué pasa en las vidas de estas personas que deciden jugar solas, que tienen una necesidad del juego, pero no siempre hay las condiciones del grupo social ni del contexto para que pueda jugar lo que jugaba años atrás. Y ¿qué pasaría si esas condiciones se dieran?

Los dispositivos digitales, han creado conectividad, realidades alternas y han desarrollado capacidades que niños de otras generaciones no tenían, el juego digital tiene otras características porque están mediados por dispositivos, esto crea una reducción de lo corporal, lo social y la realidad, porque la experiencia se da a través de la pantalla y no en el marco extenso del mundo, con los otros. Si hablamos de memoria, con los dispositivos digitales no necesitamos recordar, la información está contenida en ellos y por ello no ocupa un lugar en nuestro cerebro, es decir en cualquier momento es susceptible a desaparecer o volverse obsoleta ante un dispositivo más actualizado que la haga arcaica. En cambio, lo arcaico en la realidad o en lo análogo tiene un sentido colectivo, significativo en cuanto fue una experiencia multi- sensorial recuperable ante la memoria lúdica que hace eco, las huellas son más reconocibles y los faltantes pueden ser fácilmente llenados por medio de la imaginación o de acciones lúdicas que le den sentido.

“El ser humano siempre necesitara del contacto del otro, del juego como ese espacio para ser feliz, disfrutar y desinhibirse, cada vez se tiene menos conocimiento de juegos (en el caso de los niños) y los adultos cada vez extrañan más esos espacios de encuentro consigo mismo. Por esto cada vez se hace más vigente y necesaria la labor de Canchimalos”.

Patricia Pabón Cartagena.

Y en esa labor, tratamos de continuar generando una valoración del juego tradicional en todos los espacios. Cuando los chicos conocen juegos tradicionales en nuestras clases, aparecen como esquemas innovadores ya que no son usuales en sus vidas, son atractivos musicalmente, generan fácil recordación, y los disfrutan mucho.

“El papel de los juegos tradicionales es como el de recordar que se podía hacer mucho con poco y sobre todo usar mucho la imaginación y tener destrezas y habilidades porque uno era mucho lo que brincaba, saltaba y se inventaba...”

Mujer participante de taller para Adulto Mayor



También es muy importante reconocer que no todas las veces el juego es un recuerdo feliz, a propósito de un testimonio recogido en entrevista, de una mujer a quien un juego le genero un trauma y una separación de los juegos por el resto de su vida, en este caso por una penitencia o pena. Retomamos aquí la reflexión sobre esto: no todo lo tradicional es ideal, es tradicional de algunos juegos imponer penas o castigos, pero eso no significa que sea correcto éticamente, o que la manera de usarlo no resulte sea dañina.

Por último no nos podemos negar a que el mundo siga cambiando y siga transformando ni rechazar la existencia de lo tecnológico o impedir a los niños que lo jueguen porque esas modalidades de juego también traen otro tipo de aprendizajes; pero si es urgente que esas dos cosas puede coexistir y que ambas estén presentes en la vida de la gente; que lo tecnológico no nos vaya acabando esa posibilidad de saltar, de cantar, de gritar, correr, esconderse, bailar, remedar, sonreír, de estar con otros. El reto de estas generaciones venideras es volver a la calle, al contacto con los demás, a la construcción de artefactos, a hacer experiencias vitales, pero no desde la pantalla sino en la realidad, desde el cuerpo.

## Tres propuestas

### *Formación artística*

El juego es también portador de saber, por el dominio y el desarrollo sobre su la ejecución misma, o en vía de construcción de estrategias creativas, que permitan conservar su normatividad, mejorar su desempeño, sin suprimir el goce. Básicamente el conocimiento de un juego se da cuando se desarrollan estrategias, dentro de las reglas que le dan forma, que están implícitas en su práctica. Por supuesto la tarea del docente es reflexionar sobre el juego mismo para comprender y sistematizar el conocimiento que tiene en sí mismo o hacer uso del juego para llegar a un saber, es decir utilizarlo como medio para comprender algo externo.

### *El valor del juego por el juego*

El párrafo introductorio, nos abre la puerta a una reflexión por la que hemos pasado en diferentes momentos de este proceso, sobre el hecho de hablar de juegos y juguetes dentro de procesos de formación artística los convierte en “medio para” quitándoles su propio valor. Porque nosotros recalcamos la importancia de hacer un uso metodológico del juego responsable, porque insistimos en que los formadores se adentren y exploren todas las posibilidades que tienen los juegos, porque planteamos que jugar es la mejor manera de aprender. Eso no quiere decir instrumentalizar el juego.

Si bien es cierto que el docente artista utiliza el juego como herramienta, el formador artista utiliza como el juego por el juego y Canchimalos siempre ha reivindicado eso; que en algún momento se utilice el cómo, y sirva de herramienta está bien, pero no siempre tiene un porqué.



El juego puede permitir trabajar valores, temas, o nada. Durante las clases se puede dar espontáneamente, en cualquier momento de la clase parar y ponerse a jugar. No queriendo decir que los formadores no planeen sus clases o no tengan un hilo, pero tampoco podemos caer en quitarle el valor al juego.

Pero siguiendo los pasos del MOVJ al sistematizar expresiones lúdicas que son libres, extraer de ellas las utilidades pedagógicas o artísticas, lo cual es un ejercicio simplemente de hacer conciencia de todo lo que el jugar le aporta al ser humano (ya que tristemente pareciera necesario justificar conceptualmente su importancia).

“Los niños jugaban a la danza, jugaban a bailar, alrededor de los adultos. Lo “pre” es un invento de los investigadores; una manera en que nosotros interpretábamos lo que veíamos en esos contextos”

Arturo Vahos Jiménez

Ahora bien, nosotros vamos más allá de sus usos y aportes pre-artísticos. Lo concebimos como objetivo en sí mismo. Un juego o juguete puede ser uno de los contenidos del plan de trabajo, porque el objetivo es la vivencia del juego en sí mismo. Es contenido y es aprendizaje a la vez. Lo cual no descarta que luego pueda implementarse como herramienta para abordar otros temas, estrategia para lograr otros aprendizajes, técnica de aprestamiento, entre otras.

Estamos construyendo una propuesta pedagógica a partir del juego y el juguete, y generando metodologías basadas en ellos. Nos pensamos el juego y los juguetes como eje de los procesos de formación porque contienen en su naturaleza el carácter del aprendizaje lúdico; la libertad y el rigor, el goce y la norma, la espontaneidad y el acuerdo.

¡Juguemos! porque los chicos tienen que aprender a jugar y aprender a disfrutar del juego. Y así como aprenden el goce de cualquier juego luego van a disfrutar el juego mientras aprenden, el juego que se proponga con un montón de variantes y lleno de intencionalidades.

### **Metodología del juego**

Más allá del juego y el juguete como contenido, herramienta o técnica, la pregunta de nosotros ahora es cómo la EAI hace que el aprendizaje artístico sea un juego en sí mismo. ¿Es posible pensar el arte como juego? ¿Jugar al arte? ¿Cómo jugar un proceso de creación artística? ¿Cómo puedo jugar una clase de artes plásticas? ¿Cuáles son los juguetes de un artista?.

Hay muchas relaciones entre juego y arte, pues ambos se ocupan de la creación de sentidos, recurren a la imaginatividad y fabulación, son inmersivos, son sistemas complejos de signos, y tienen el factor lúdico. Aún todas estas hermandades, cada uno es un campo del conocimiento y tiene sus propios mecanismos de funcionamiento.



Sin embargo cuando estamos en el terreno de la formación, podemos generar límites difusos; en este proceso en los laboratorios de formación hemos explorado la posibilidad de no una metodología sino metodologías del juego, que a la vez estén en consonancia con las estrategias de aprendizaje de cada ciclo vital, pues si bien los mecanismos para aprender están dados por varias operaciones mentales (que pueden ser lógicas o creativas) la experiencia primaria que provoque esas operaciones mentales puede estar dada por lo lúdico.

Si comprendemos que técnicas artísticas en el fondo no son otras cosas que técnicas de juego y son formas de integrarse a la realidad podríamos desarrollar encuentros en los que el contenido artístico sea como juego. Si bien el material sensible<sup>3</sup> con el que trabaja el arte no es propiamente un juguete, sí puede ser un objeto que aproxime mucho a la experiencia de juego. Entonces las estrategias pedagógicas responden a lo lúdico (lo disfrutable y en pro del desarrollo humano integral); y así mismo las técnicas de enseñanza, herramientas o actividades pueden darse desde el juego y desde el juguete.

Esto lo ha desarrollado con mayor claridad el área de Artes plásticas de la EAI en maneras de trabajo.

1. Creación de construcciones plásticas con valor simbólico diferente: como construir nuestros propios juguetes, aprestamiento técnico que se da en esa construcción.
2. Construcciones creaciones plásticas que luego se convierten en juguete porque adquieren el poder de abrir campos de juego. Y el juego que se genera en la construcción de la pieza.
3. Momentos de juego: unos donde se hace experiencia de juego y los trabajos artísticos están dirigidos a representar estas experiencias y otros donde el juego es quien impulsa la creación de imágenes o artefactos distintos al juego mismo.
4. juego que se genera cuando ya se es espectador de la pieza (interpretación, lo que hace el cerebro y los sentidos para sentirlo).

Ahora bien, se hace uso del juego como metodología, pero no quiere decir esto que todas las acciones siempre sean juego, las actividades comprenden lo lúdico, sin abandonar lo técnico, el proceso en saberes artísticos y la formación humana.

### **Transformación social**

Como estrategia y como política de existencia la Corporación se ha comprometido con la formación integral del ser humano, apoyados en el arte para alcanzar este fin. La EAI paulatinamente ha encontrado sustratos fundamentales para generar sus metodologías que posibilitan formar artistas de gran calidad, pero, sobre todo, seres humanos sensibles,

---

<sup>3</sup> Comprendemos como material sensible todo aquello que tiene una relación con los sentidos, y es potencialmente productor de experiencias estéticas. (sonoro, corporal, espacial, visual, táctil, etc).



responsables, sintonizados con sus vidas y dispuestos a generar y sostener urdimbres sociales que construyan comunidad.

En la apuesta por el juego hay una postura política de la Corporación, una apuesta por la felicidad y la libertad, la comunitariedad, valores que contradicen la individualidad y enajenación que provoca la sociedad neoliberal y de consumo. Lo que debemos hacer es tomar conciencia de eso que no está nombrado.

En los aspectos que se encontraron en los laboratorios respecto al componente de arte transformador social, se hablaba de algunos factores comunes en todas las clases y metodología, que hacen que un encuentro de EAI proponga un espacio diferente al que están en la cotidianidad.

Nuestros encuentros son una alternativa ante el disciplinamiento y la norma que se pondera en otros ámbitos. Y aunque los niños y las niñas piden esa norma porque es el sistema en el que han crecido y al que está condicionados, nosotros insistimos en acuerdos y en formas diferentes de actuar en el mundo que no sea bajo la restricción policiva y la regulación de los comportamientos. Porque se van formando otros valores de la ética. El papel del Juego como acto de libertad ya es un elemento de transformación social.

La posibilidad de elegir y el poder de decisión formando autonomía, confianza en sí mismo. La no direccionalidad ni conductismo de las acciones ayuda a generar criterios propios para actuar. Fomentar la capacidad imaginativa frente al hecho de plantear a los chicos problemas que puedan solucionar a partir de la creatividad. Cuando se enseña a solucionar, el estudiante ya toma propiedad sobre lo que está haciendo. “Los padres se cuestionan que yo no les enseñe nada, que yo nunca les muestro cómo hacer nada, simplemente les planteo una pregunta o algo que tienen que resolver” Formador.

Que el niño pueda elaborar su juguete y se apropie de él, es una manera de resistencia. Los chicos tienen muy destruida la confianza en sus propias creaciones, por ese sistema que sí califica o mejor descalifica. Es un asunto cultural que hay que empezar a desestructurar, porque los chicos ya responden a ese miedo a lo bonito o lo feo implantado desde la educación formal desde preescolar donde para que la tarea quede “bien” la profesora les trae todo hecho para que ellos aporten el mínimo de su propia acción.

Los formadores no calificamos si algo está bien o mal hecho, bonito o feo pintado. No hay una sola concepción de lo bello y lo feo sino una vivencia sin juicios de valor. Esto dentro de nuestro hacer resulta transgresor porque estamos en una sociedad que sí categoriza desde nociones de más o menos, y desde una única idea de lo bello, muy dañina para nuestro ser. Estar en el tiempo en que estamos desde el arte, el arte ya no se puede pensar como algo bello o feo, sino que es un detonador de sensaciones sean abyectas o de bienestar.

La creatividad misma como opción de vida, porque se trabaja lo creativo desde cada área claro, pero la creatividad como aprendizaje se queda en esos seres más allá de pintar de un color u otros, sino que habita como un valor para solucionar cualquier otro aspecto de su vida o para su



vida, el pensamiento creativo se va formando como una política de existencia para estar y ser en el mundo.

Juegos y juguetes para la felicidad (¿hay algo más político que la felicidad?) Le ratificamos a la gente que puede y debe ser feliz. Promovemos el derecho al goce, al placer, a la re-creación.

Juego para vivir en comunidad: reactiva o construye tejido social asociado a las prácticas lúdicas; además invita a comprender la aceptación de acuerdos ya que si se salta la norma el juego pierde sentido, no hay pacto con el juego ni convivió con los demás jugadores.

Respecto a los juguetes planteamos también volver la mirada a aquellos objetos sencillos que nos daban horas de juego. El mundo está lleno de objetos incomparables para la atención de los niños, toda materia es susceptible de ser modificada, transformada, destruida, reutilizada, o simplemente trasladada simbólicamente a otro espacio para pertenecer a una caprichosa relación que genera el niño cuando juega. Los juguetes artesanales entonces enseñan la cultura económica y técnica de una colectividad. Dan a los niños la propiedad y el dominio suficientes para desenvolverse en el entorno cercano.

### Énfasis en lo tradicional

La dimensión lúdica del ser humano no es menos importante que la dimensión económica o intelectual, al contrario, es fundamental. En la lógica pragmática y encaminada a la producción del pensamiento moderno-capitalista, lo lúdico es puesto como la pérdida de tiempo, una acción que obviamente no produce riqueza en el sentido de la acumulación. Enfocamos nuestra mirada a la lúdica tradicional de los pueblos porque ella encierra un universo de resistencias culturales y re-existencias sociales ante los patrones hegemónicos eurocéntricos, monoculturalistas del patrón actual de poder.

Por esta parte, el valor de los juegos tradicionales es la transmisión de esos aprendizajes de otro modo inaprehensibles, los juegos tradicionales y populares han tenido un papel muy importante en la construcción del tejido social, la construcción del barrio, de la comuna, de nuestra ciudad y nuestro país son expresión las vivencias sociales de un entorno, de sus problemáticas, de la realidad de una comunidad. Pero no podemos idealizar lo tradicional.

Una reflexión pedagógica bastante profunda pues muchas veces se realizan acciones simplemente porque es la costumbre, pero muchas veces no es realmente un valor o anti-valor del juego. Simplemente se aceptan acríticamente muchos juegos cuyo contenido transmite ideologías cuestionables. El juego tiene en sí mismo todas las potencialidades y depende de las maneras cómo lo juguemos.



## Procesos de memoria y patrimonio cultural

Cada grupo humano va creando unas ideas que comparte, por eso lo simbólico es aquello que es compartido por un colectivo<sup>4</sup>. Sabemos que los juegos y juguetes son portadores de simbolismos con los cuales un sujeto se identifica como grupo y es por eso que constituyen parte del patrimonio cultural inmaterial; son sustancia de la memoria, una que pocas veces se contempla y reconoce.

El juego se aprende de generación a generación de manera empírica, entre pares y a veces de generaciones mayores a los niños, cada grupo generacional le imprime aspectos propios de su realidad, conservando su esencia lúdica; jugar no pasa de moda, aunque algunas formas de juego lo hagan. Su práctica es un aspecto vital, y es importante entender que la memoria o el patrimonio no es solo lo anterior, lo antiguo, lo de nuestros abuelos si no también lo que se está haciendo y se está tejiendo en este momento.

Los juegos son el reflejo del pensamiento y el mundo que configuran los infantes, son entonces construcciones que hablan de como los niños ven su entorno y el de los adultos, es decir su contexto más inmediato, traducido esencialmente a esquemas cantados, sistemas de relaciones, resistencia y reglas no siempre inocentes porque revelan la realidad. Por eso como formadores debemos comprender como los niños en este momento están tejiendo cosas que van a ser patrimonio y memoria de más adelante.

Consideremos también dentro de estos procesos de memoria, las transformaciones de juegos y juguetes, porque no es lo mismo una experiencia de juego que nuestros abuelos o nosotros tuvimos con el yoyo o el trompo, que la experiencia de juego con los trompos de hoy; dentro de la tradición se identifican varios de estos objetos que tienen usos lúdicos que varían según la generación, el material. Debe haber una actualización precisamente para que eso no se muera, la vida está en el movimiento, y si pretendemos que el patrimonio lúdico se quede estático, intacto no va a poder pasar a la generación que sigue.

Los juegos actúan como la ley de la energía: no se destruyen, se transforman, evolucionan sobre su propia estructura, sumando nuevas versiones o formas corporales de mayor agilidad. Quien juega tiene memoria, recupera parte del pasado y le suma aspectos de su presente, es decir recompone lúdicamente la historia; la versión que cuenta, no es una línea de tiempo, es más bien el relato jamás contado sobre lo cotidiano, el cuerpo, el goce, los sentimientos y las interacciones humanas.

En ese juego es que estamos también con los laboratorios, donde se acerca a los chicos a lo tradicional pero la idea es que ellos aprendan el juego y también le generen cosas nuevas a partir de lo que se están viviendo y de lo significativo que ese juego llegue a ser en su presente.

No podríamos ver el patrimonio lúdico como un reservorio de información histórica, porque se compone de prácticas, relaciones, transformaciones; objetos que ya no son lo que eran o ya no sirven para lo que fueron inventados; lugares de un tiempo-otro y mundos al revés donde las

---

<sup>4</sup>Aunque también cada individuo otorga un sentido personal a algunas cosas que le rodean



comunidades decantan sucesos, situaciones, comprensiones o incomprensiones de su vida social.

¿Qué tipo de memoria se está contrayendo hoy? Los procesos de la memoria en nuestra ciudad y el país se han centrado en el conflicto, Memoria como apología a la violencia, memoria como instrumento político de sumisión a través del miedo y del terror. En contraposición a esa idea de memoria basada en el dolor está el juego que es la reconciliación con la vida al respecto de la memoria.

La memoria lúdica es vital, es la memoria para no olvidar. La investigación Jugar en la ciudad, quería indagar justamente eso; esos juegos de los niños desplazados qué les han aportado a los niños que ya estaban aquí, y que han aportado los adultos mayores que llegaron desplazados y que vuelvan a recuperar esa memoria lúdica para reconstruir tejido social y memoria colectiva.

Necesitamos una memoria de la fuerza del disfrute y la libertad, y tenemos una deuda con los mecanismos de resistencia que han tenido las comunidades, poco hemos hablado de la fiesta y el juego en esta tarea de re-existencia, poco le hemos apostado al relato de lo que a los ojos de la razón es menor, para construir desde ahí el discurso de país que deseamos.

Pero para eso es necesario reactivar procesos de transmisión, pues tal como reflexiona uno de nuestros formadores “no se enseña a jugar, el juego aparece de una manera natural en la vida de los niños”. Pero en este momento es innegable que hay una brecha en la transmisión porque los adultos han arraigado el concepto de juego asociado a la pérdida de tiempo y esfuerzo, disminuyendo los lapsos de tiempo de juego con sus hijos.

Los juegos actualmente se transmiten mayoritariamente entre pares o de la generación mayor más cercana, aunque esta última va disminuyendo por la falta de tiempo compartido. Los niños aprenden juegos entre sí.

La EAI propone activar y promover espacios de juego comunitario, intergeneracional donde se amplíe la práctica de juego. Intercambiar saberes de un lado hacia otro no siempre de la generación mayor a la menor, y esto apunta a que comiencen a valorarse los saberes nuevos de los más niños y lo que ellos van generando vaya siendo parte de la memoria colectiva. Los saberes y las vivencias provocadas desde el juego son capital simbólico de una sociedad.

## **EL PALABRERO**

### *Sujeto*

Ser bio-psico-socio cultural que propende por su propio bien vivir y el de la comunidad en que está inserto.



### *Cuerpo:*

Un estar-en-el-mundo que involucra al sujeto en su totalidad. Cuerpo que se conoce a sí mismo, se valora, un cuerpo alegre, que se disfruta, un cuerpo vivo, alerta, respetuoso de si y de los otros, en una relación de compromiso, un cuerpo expresivo capaz de transmitir sensaciones, emociones interiores y exteriores, un cuerpo que comunica, que cuenta historias, tradición, que tiene un herencia y compromiso de develar lo que posee, que toma postura crítica frente y de participación frente a sus realidades.

### *Creatividad*

Expresión mayor del pensamiento y la imaginación del sujeto que deriva en la innovación y originalidad desde la experiencia propia y las capacidades que ha desarrollado. Por eso hablamos de Pensamiento creativo o pensamiento complejo: una de las capacidades superiores del pensamiento que conjuga los criterios racionales o lógicos con los criterios de la fantasía y lo imaginativo.

¿Pero cómo es una persona creativa? con capacidades, habilidades para resolver problemas, un pensamiento divergente, que le permite ver las realidades con otras perspectivas, que le permiten poder “producir” nuevas soluciones, lo cual redundo en su territorio. Es la capacidad del ser humano de ampliarse y profundizarse a nivel individual y colectivo y puede ser desarrollada por cualquier persona y a cualquier edad.

### *Lúdica*

Hechos, actividades, artefactos, actitudes y pulsiones innatas que producen gusto y divierten *como una respuesta placentera a la necesidad urgente e inevitable del desarrollo humano a partir de acciones libres y espontáneas.*

### *Juego*

Objeto epistémico con muchas retóricas que operan todo el tiempo en nuestras concepciones. Juego es solo una de las manifestaciones –la más universal y significativa- de la Lúdica, tiene un sinnúmero de significaciones para el ser humano, es una actividad compleja, pero sobre todo es un fenómeno holístico es decir que favorece todas las dimensiones de lo humano como son lo biológico, lo psicológico, lo social y lo cultural.

Para el maestro Vahos, el juego para concebirse como tal debe contemplar los siguientes componentes: metas u objetivos, reglas, herramientas (medios por los cuales se cumple el objetivo; estos pueden ser objetos, medios verbales, medios cognitivos, medios físicos, entre otros), el reto o desafío y la interacción entre los participantes.

El juego se caracteriza por:



- a. Ser voluntario: “El juego por mandato no es juego”.
- b. Es gratificante: y genera múltiples beneficios emocionales, físicos, cognitivos y comportamentales al ser humano; el niño que juega siempre gana.
- c. Es reflejo, expresión y referencia del entorno en que se encuentra (social, familiar, educativo...).
- d. Es polivalente: es tanto “expresión cultural como culturizante con relación al micro y macro entorno”.
- e. Es una actividad sicosomática: compromete y transforma la mente y el cuerpo.
- f. Es sociabilizante: compromete a los otros y los cohesiona.
- g. Es mutable: de acuerdo al jugador, al momento, al temperamento, al contexto, a la edad, al espacio, al tiempo, a la cantidad y calidad de los jugadores.

### *Juguete*

Constantemente nos enfrentamos a la dificultad para definirlo por la ambigüedad y complejidad de cargas simbólicas, que implica como objeto cultural. Cada disciplina lo ha definido desde sus intereses y su manera de interpretar el mundo.

Pero para nosotros definimos juguete imaginario de juguete amplio abarca todas sus posibles presentaciones.

1. Elementos de la vida corriente a los cuales se les puede dar uso de juguete.
2. El juguete construido por uno mismo.
3. Elementos diseñados para la especialidad del juego...aunque no sean para jugar tanto tradicionales como actuales industriales.
4. Los dispositivos tecnológicos.