



## JUEGO Y JUGUETE EN LA FORMACIÓN ARTÍSTICA INTEGRAL

### EQUIPO ESCUELA ARTÍSTICA INTEGRAL – CCC

#### ¿qué es y que estamos haciendo?

Este es un proceso de fortalecimiento a la Escuela Artística Integral 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.

Todo el proyecto actúa alrededor de la idea de juego y juguete como patrimonio cultural inmaterial de la Comuna 12, y su presencia como ejes constructores la formación artística, por lo cual los tres componentes del proyecto (formación, patrimonio, sistematización) nos han dejado algunos hallazgos pero ante todo preguntas que en esta noche compartiremos con ustedes.

#### ¿Por qué Juegos y juguetes?

Cuando pensamos en la sobre oferta de espacios de formación artística de la ciudad y nos preguntamos ¿Qué es lo que hace a la EAI de Canchimalos única y diferente? Indudablemente respondemos: La presencia del juego en esa formación.

En un comienzo nos planteamos que los principios pedagógicos que orientan la EAI nacieron 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.

Nos encontramos con los planteamientos del maestro en cuanto a la relación lúdica-pedagogía y la relación lúdica-arte, sustentadas sobre todo en los elementos que el maestro Óscar Vahos Jiménez identifica y nombra como propiedades pre-artísticas en los juegos tradicionales. (Planteamientos que además esta generación de docentes interpreta, y 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 comprender o por lo menos inquietarnos por buscar esos aspectos intrínsecos que convierte al juego los convierten en

eje filosófico de nuestra propuesta pedagógica. Adicionalmente pensamos en la idea de juguete, para fortalecerlos, pues no nos habíamos planteado su papel en la escuela.

Juego estaba implícito en los procesos de formación artística, pero entonces quisimos Indagar por ese lugar de J y J en la práctica ¿Cómo sucede esto en la clase, en el quehacer docente? Para cualificar la propuesta pedagógica de la Escuela, solidificando la presencia del juego y el juguete como ejes constructores de memoria y patrimonio intangible.

Lo mismo pasa con los juguetes, cuando llevamos a una clase una cantidad de objetos que podrían o no aportar al encuentro con el contenido. Es importante pensarnos esto porque a veces el exceso de objetos o juguetes en el ambiente de aprendizaje actúa más como distractor que como motivador de la experiencia que se pretende provocar

## Dimensiones

### Patrimonio

Cada grupo humano va creando unas ideas que comparte, por eso lo simbólico es aquello que es compartido por un colectivo. 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 comunidades decantan sucesos, situaciones, comprensiones o incomprensiones de su vida social.

¿Qué tipo de memoria se está construyendo 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* realizada por la corporación en 2010, quería indagar justamente esos juegos de los niño y niñas desplazados ¿cómo aportan a los niños que ya estaban aquí?, y que han aportado los adultos mayores que llegaron desplazados y cómo se convirtieron en estrategias para 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 mecanismo 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.

## En la formación artística

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

Esta es una reflexión por la que hemos pasado en diferentes momentos de este proceso, sobre si 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  
Director General Corporación Cultural Canchimalos

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 apresamiento, 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 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, apresamiento 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, 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 neo liberal 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 disciplina-miento 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 están condicionados, nosotros insistimos en

acuerdos y en formas diferentes de actuar en el mundo que no sea bajo la restricción policial 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 recreación.

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 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 euro-céntricos, monoculturalistas del patrón actual de poder.

Por esta parte, el valor de los juegos tradicionales es la transmisión de esos aprendizajes de otro modo inaprensibles, 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 a críticamente muchos juegos cuyo contenido transmite ideologías cuestionables. El juego tiene en sí mismo todas las potencialidades y depende de las maneras cómo lo juguemos.

Luisa Fernanda Hurtado  
Coordinadora Escuela Artística Integral  
Medellín, octubre 8 de 2015