



EDUCAR EN LA ARMONÍA



cultura + educación + comunidad





ENCUENTRO de la ARMONÍA

11 al 17 de Septiembre de 2016
Medellín, Colombia



PLATAFORMA PUENTE
CULTURA VIVA COMUNITARIA



MEDELLÍN VALLE DE ABURRÁ



comfama



Alcaldía de Medellín
Cuenta con vos



Presentación

7 Presentación. Secretaría de Cultura ciudadana

9 Introducción



16 Previo al ENCUENTRO DE LA ARMONÍA:
CULTURA + EDUCACIÓN + COMUNIDAD
¿Qué piensan y nos recomiendan los niños y los jóvenes?

EXPERIENCIAS DEL RÍO BRAVO A LA PATAGONIA

25 México 32 Honduras 42 Guatemala 52 El Salvador

61 Costa Rica 65 Colombia: Nariño, Cauca, Medellín, Bogotá, Guajira

109 Ecuador 112 Perú 117 Bolivia 122 Brasil 128 Chile

133 Argentina



140 Relatoría de Juan Sierra. Encuentro de la Armonía:
Cultura + Educación + Comunidad.

152 . . . y la vida es también un
hecho cultural - por Gabriel Jaime Arango

163 Cultura a unir os povos - Celio Turino



Anexos

169 Programación General.
Programación Seminario
Directorio de participantes
Agradecimientos

Corporación Cultural Canchimalos: *Del jugar depende el vivir*

Por
Luisa Fernanda Hurtado Escobar
Miriam Páez Villota

Y... ¿Por qué Canchimalos?

Desde la costa del Pacífico colombiano llegó a la urbe de Medellín este pez de sonoro nombre: el Canchimalo. Tiene una gruesa espina en su lomo empleada para hacer cosquillas a sus depredadores; esta puya es representada en nuestro contexto con la diversidad de expresiones tradicionales y populares de Colombia, con el juego y el juguete, con el arte y en general con la lúdica, para hacer cosquillas a múltiples sistemas que avocan al mundo actual a homogenizarse y consumirse en pos de un desarrollo que no alcanza para todos.

¿De dónde venimos?

El barrio fue el primer espacio de encuentro, tomas decembrinas o en diversas épocas de año en los barrios de Bello (Antioquia) o en el Hueco y Campo Valdez en Medellín fueron las primeras motivaciones en torno al juego. Alrededor de los años 70' varios hermanos de la familia Vahos Jiménez, ya vinculados a procesos artísticos en torno a la danza en distintas agrupaciones, intervenían el espacio público con música y danza, en los que niños y niñas eran los principales partícipes. Esto llevó al Maestro Óscar Vahos Jiménez a poner atención al juego y a sus diversas potencialidades.



Luisa Fernanda Hurtado Escobar

Licenciada en educación básica en danza.
Coordinadora Escuela Artística Integral
Canchimalos.

Miriam Páez Villota

Psicóloga y Licenciada en educación básica
en danza. Coordinación general Corporación
Cultural Canchimalos.

La Corporación Cultural Canchimalos es una entidad sin ánimo de lucro que trabaja desde 1976 en torno al arte y la cultura buscando que nuestro trabajo promueva el fortalecimiento de los colectivos, propiciando y consolidando espacios para el diálogo, el goce, la construcción de saberes, aportando al bienestar de las personas y al desarrollo comunitario.

En 1976 en la dinámica generada en la Escuela Popular de Arte (EPA) surgió Canchimalos primero como colectivo musical que con el tiempo se volvió coreomusical (danza y música). En este entorno, las iniciativas espontáneas de los años '70' encuentran otros cómplices para seguir estudiándolas, docentes y estudiantes que en cabeza del Maestro Óscar Vahos Jiménez, quien dirigió el colectivo hasta 2004 año en el que falleció, marcaron una línea de trabajo que en el tiempo se fue consolidando por las siguientes generaciones. La lúdica como vía de formación y sustancia creativa fue su gran descubrimiento, creando la primera cátedra en el país sobre este tema bajo la orientación del Maestro Vahos.

Hoy por hoy siguen siendo diversas expresiones de la lúdica las que le dan vida a los procesos que se adelantan en la investigación, en la Escuela Artística Integral Canchimalos, en el programa de formación a formadores y en los elencos creativos y de proyección. La lúdica es el modelo pedagógico que orienta los procesos formativos, y es el eje inspirador de todo nuestro hacer.

Nuestro territorio: el cuerpo

La Comuna 12 - La América ha sido el territorio de asiento desde los inicios de Canchimalos cuando surgió en el seno de la EPA, ubicada en el barrio la Floresta de esta comuna, y es el lugar en el que durante los últimos 18 años ha permanecido con una Sede en arrendo.

No obstante, no ha sido el espacio físico como tal el que ha motivado el hacer de la Corporación, es decir, las preguntas de Canchimalos no son por un territorio específico en lo local, sino por los saberes tradicionales y populares que atraviesan el cuerpo de las personas de diversas regiones de Colombia, las motivaciones para el hacer están sujetas al cuerpo como lugar de construcción de la memoria que mantiene vigente en diversos territorios físicos expresiones, juegos y vivencias.

Nuestro territorio es el cuerpo, un cuerpo que regularmente está constreñido y mediado por diversos instrumentos de sujeción, que incluso no es consciente de ello, por lo que no siempre moverse, reír y jugar son

consideradas necesidades fundamentales para sí. Nuestro territorio no tiene condiciones de edad, sexo, género, etnia, situaciones de vulnerabilidad, nivel educativo o estrato socioeconómico. Todos los cuerpos necesitan recuperar su energía vital, indiferente de la etapa del ciclo vital en la que se encuentren. Jugar es una invitación a la libertad, a reír, a descuadrarse, todos actos políticos de gran importancia para la sociedad en general, por lo que nuestro territorio son los sujetos.

¿Cómo lo hacemos?

En Canchimalos decimos que nuestra labor se orienta a niños y niñas de 0 a 100 años, esta expresión que valora la infancia en sí misma y como actitud presente a lo largo de la vida de las personas, denota nuestro interés por abrir nuestros procesos a toda la comunidad.

Nuestra línea misional suma la investigación + formación + creación + proyección de expresiones músico danzadas y de la lúdica tradicional de las regiones geoculturales de Colombia, dispuesta a través de diversos procesos y formatos. Las publicaciones y producciones discográficas son productos creativos derivados de procesos investigativos que tienen el interés de aportar herramientas para la formación y la creación. El Archivo Jesús "Chucho" Mejía Ossa, suma en la misma línea siendo el espacio físico que reúne el material documental, sonoro, audiovisual y de imagen de largos caminos de investigación realizados por Canchimalos de diversas épocas.

La Escuela Artística Integral Canchimalos es el laboratorio formativo, donde también se potencia la formación a formadores como espacio de intercambio con pares. Desde esta instancia se proyecta anualmente el Seminario Lúdica, Pedagogía y Arte con diversos enfoques, y el Encuentro de Juegos y Rondas Infantiles que se abre como una alternativa de expresión escénica y estética a la convencional que ubica a niños y niñas como pequeños adultos en un escenario.

Los grupos artísticos de base, música y danza, reflejan en su hacer la línea misional de Canchimalos. A partir de la creación colectiva, nos

construimos como artistas indagadores, multiplicadores y creativos, sobre esta base se ha creado un repertorio que habla de lo tradicional, lo social, lo cultural y lo lúdico .

Contamos con una Sala de artes escénicas llamada Maestro Óscar Vahos Jiménez en homenaje a nuestro fundador. Este es un espacio de confluencia de los diversos procesos y de diálogo con pares y con la comunidad desde la práctica artística, con un alto interés por ofrecer contenidos lúdico-pedagógicos con una programación que se propone alternativa a los procesos de industrialización de la cultura.

Finalmente, también se realizan proyectos enlazados con nuestra línea misional en asocio con instancias del estado y respondiendo a dinámica de la ciudad como Memoria histórica, formación artística o planeación cultural del Programa de Planeación Local y Presupuesto Participativo de la Secretaría de Cultura Ciudadana de Medellín o Jornada Complementaria en danza para toda la ciudad con la Secretaría de Educación de Medellín.

“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”

Víctor Prada Ardila
Formador 2015

ESCUELA ARTISTICA INTEGRAL CANCHIMALOS

La Escuela Artística Integral Canchimalos (EAI) es la plataforma de procesos de formación artística y formación humana para el desarrollo integral del ser, un espacio-tiempo de reflexión pedagógica y metodológica sobre el hacer, un lugar de capacitación docente para la cualificación de la práctica, un camino de investigación pedagógica sobre el patrimonio lúdico de la ciudad y el país, de identificación y creación de juegos y juguetes, y el terreno donde se gestan acciones de salvaguardia de dicho patrimonio. 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 y la puesta en escena como para la formación artística y el desarrollo humano integral.

Nuestra Escuela es extramuros, es educación que se pintorretea en la calle o en la junta de acción comunal de un barrio no tan vecino, que se toma y refresca las tardes de una Institución Educativa, que resuena en las propias paredes para componerse constantemente. Educación son los juguetes construidos por los chicos en el parque de La Floresta, Cultura es la música hecha con instrumentos de material reciclado, Comunidad son los juegos viejos y nuevos que habitan en los colegios; nuestra escuela es el asombro de niños y niñas con el relato de los adultos sobre el trompo bailador.

Desde contextos distintos cada proceso formativo responde a una misma propuesta de mundo y de sujeto, un mundo en el que los sentidos de vida de las sociedades estén orientados desde valores como la creatividad, la diversidad, la multiplicidad de sentidos, la percepción horizontal de la otredad, la capacidad de singularidad dentro de lo colectivo, la relación sustentable con los recursos ambientales y una corporeidad coherente con estas posturas.

Por ello nuestra escuela despliega acciones enfatizando en niñas, niños y jóvenes por el papel protagónico que tienen como transformadores de esta realidad, no en el futuro, sino aquí y ahora.

Sin embargo éste es un texto que no pretende suministrar conclusiones acerca de la relación educación + cultura + comunidad. Éstas son nuestras reflexiones (las de todo el equipo de formadores), que se han venido suscitando desde la práctica para enriquecerla y resignificarla, desde las voces de sus protagonistas, ésta es nuestra experiencia de sistematización cuya intención es precisamente provocar de-construcciones y reelaboraciones.

Educar desde la cultura viva comunitaria

Consideramos que el objetivo de la educación debería ser la realización humana, ayudar a las personas a ser plenamente lo que están en capacidad de ser, en su existencia individual y social, pero no condicionada por el medio social. Y ¿qué diferencia tiene esto con la felicidad? La misión de la educación es cualificar lo que cada uno tiene de humano para que sea feliz. Es decir que cada ser pueda hacer un camino de vida de acuerdo con sus propios deseos, desarrollando sus dimensiones y ejerciendo los valores humanos ante su realidad.

Ahora bien, ésta educación de la que estamos hablando no es sinónimo de Sistema Educativo, pensemos en la educación como el conjunto de procesos por los cuales una sociedad transmite, genera, recrea y configura los discursos y los comportamientos; es decir que se manifiesta de diversas maneras dentro de dicha sociedad.

Cuando nos ubicamos en Colombia, podemos hacer una lectura de los procesos educativos en los que estamos inmersos, y podemos aventurarnos a pensar que muchos de los lectores estarán de acuerdo con nosotros. Es innegable que en Colombia la educación es una de las prácticas hegemónicas heredadas de la colonia más fuertes y establecidas; tenemos una Constitución que desde lo discursivo defiende la diversidad, la equidad, la libertad, la dignidad, pero los procesos educativos pueden caracterizarse por la exclusión, y la homogenización. Cada vez con más fuerza niños, niñas y adolescentes crecen en un diseño neoliberal de entretenimiento que mengua y esclaviza el pensar y el actuar.

Si hablamos de la educación como proceso académicos con mayor razón advertimos el desequilibrio que existe en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje: “la escuela sigue exponiendo a los niños, niñas y jóvenes a prácticas de enseñanza del siglo pasado, en las que las clases magistrales, la desarticulación de los niveles y grados, la fragmentación del conocimiento, así como el desarrollo de mecanismos estandarizados de enseñanza, nada tienen que ver con la forma en la que el estudiante de hoy aprende” .

Tanto la educación pública como la privada se han guiado por la finalidad de formar a un individuo con la suficiente autonomía para que participe en los procesos de producción económica así como en los rituales de la democracia representativa, individualización que a su vez ha funcionado como muro de contención a posibles procesos de subjetivación. Se pierde la posibilidad de fusionar el intelecto con el cuerpo y la emoción, ya que la pedagogía moderna ha tenido una clara desconfianza ante las dimensiones humanas de la imaginación y la sensibilidad, no deja otra posibilidad distinta a la de reemplazar el sentir por el pensar.

En este marco, los procesos pedagógicos realizados alrededor de la cultura viva y comunitaria tienen el deber de cuestionarse sobre cuál es el ser humano que necesita este mundo en el que habitamos, cómo formar, en qué conceptos y prácticas, sobre qué principios, hacia cuál idea de sociedad, con qué herramientas. Desde la Escuela Artística Integral Canchimalos invitamos a la lúdica, las manifestaciones artísticas populares y tradicionales, la transformación social y las pedagogías para el bien vivir, especialmente porque, como escribe Catherine Walsh , “no hay práctica social más política que la educativa”.

¿Cómo educamos, y para qué educamos?

Hay una dimensión humana del goce, de la diversión, del ejercicio de la libertad y del mundo al revés.

La lúdica nos provee un espacio-tiempo descuadrulado, mediante la representación simbólica de la realidad puesta en el juego, las expresiones

artísticas, las manifestaciones culturales de los pueblos, el rito sacro y la liturgia, el jolgorio, el carnaval y la fiesta, el humor y la broma, el acto creativo, los juguetes... todas ellas expresiones lúdicas infantiles como adultas que generan el bien ser y promueven el bien vivir.

Retomamos del Maestro Óscar Vahos Jiménez la propuesta de una pedagogía de la LÚDICA que busca orientar la formación desde la experiencia vital y estética del disfrute con perspectiva de desarrollo humano a partir de acciones libres y espontáneas.

La lúdica actúa como predisposición a la experiencia artística y al encuentro con el otro, promueve que los seres sean actores activos en la construcción de sus aprendizajes, potenciando su creatividad y pensamiento divergente. Nos permite ser seres móviles, pensar-nos constantemente, descentrarnos, y ser capaces de cuestionar-nos las estructuras establecidas a las que nos vamos acomodando.

Lo lúdico entonces no se refiere a las actividades o herramientas de enseñanza sino que “emerge como una cualidad del conocimiento” que no se limita a seguir planes de estudio, sino que los vivifica.

Desde la perspectiva del Maestro Vahos, se denomina lúdica a la conjunción de hechos, actividades, artefactos, actitudes y pulsiones innatas que producen gusto y divierten y es por ello una de las categorías más abarcadoras y omnipresentes de la cultura. Y la Ludología ve en el acto lúdico una condición inherente del ser humano, fuimos y somos homo ludens antes de ser sapiens.

“Los pueblos –escribió José Martí -, lo mismo que los niños, necesitan de tiempo en tiempo algo así como correr mucho, reírse mucho y dar gritos y saltos. Es que en la vida no se puede hacer todo lo que se quiere, y lo que se va quedando sin hacer sale así de tiempo en tiempo, como una locura”.

Como una locura describe Martí los estados endorfinantes a los cuales llegamos cuando realizamos acciones lúdicas; estados de bienestar psicósomático causantes del sentimiento de felicidad, de las acciones crea-

tivas, de la disposición corporal y anímica a la acción, e incluso de la capacidad de evitar o salir de los contextos de vulnerabilidad (estrés, miedo o depresión) en los que se encuentran o se podrían encontrar las personas. Pero esta búsqueda de acción lúdica trasciende lo personal para llegar a lo colectivo. Está presente desde tiempos históricos, cuando el ser humano acudió a ésta para congregarse, para acceder al rito, para establecer mecanismos de comunicación y de trabajo en colectivo, para garantizar su subsistencia, aportando al desarrollo de la humanidad.

Tenemos una deuda con los mecanismo de resistencia que han tenido las comunidades a través de la historia, poco hemos hablado de la fiesta y el juego en esta tarea de re-existencia, poco le hemos apostado al relato de lo no contado, que a los ojos de la razón es menor, para construir desde ahí el discurso de país que deseamos.

En la elección por lo lúdico hay una postura política de la Corporación, una apuesta por la felicidad, la libertad y la comunitariedad, valores que contradicen la individualidad y la alienación que provoca la sociedad neoliberal y de consumo.

¿Qué hay más político que la felicidad en una sociedad controlada por el miedo, por la ignorancia, por la credulidad?

¿Qué hay más humanizador que el ejercer la libertad en una sociedad cada vez más agresiva y coercitiva?

Nuestros encuentros son una alternativa ante el disciplinamiento y la norma que se pondera en otros ámbitos. Le ratificamos a la gente que puede y debe ser feliz. Promovemos el derecho al goce, al placer, a la re-creación, a estar con el otro y la otra desde una relación distinta a la competencia. 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.

El ludens se manifiesta en Canchimalos de múltiples formas, no solo es la práctica de juegos, también es el ejercicio de actividades que conduzcan a

los partícipes a liberar-se sus propias tensiones, conflictos, miedos, frustraciones, preguntas; a encontrarse con capacidades, afinidades, gustos y deseos que quizá no habían percibido antes, a activar su capacidad de transformar creativamente el mundo.

Así mismo nuestra práctica educativa no solo se desarrolla hacia los participantes, sino desde nosotros mismos, en el marco de formación a formadores donde desplegamos acciones de capacitación, cualificación y actualización de los saberes y prácticas pedagógicas, al tiempo que crecemos como sujetos de juego, como seres lúdicos. Año tras año el seminario Lúdica, Pedagogía y Arte con diversos enfoques es la oportunidad de ingresar en el ámbito formal de la Educación, y de acompañarnos con personas de toda la ciudad y el país.

Que todas las personas se rían, jueguen, se expresen, se endorfinen. Necesitamos una memoria de la fuerza del disfrute que reactive o construya tejido social asociado a las prácticas lúdicas. Educamos desde la Cultura Viva Comunitaria para el bien vivir, para sociedades más sensibles, más creativas y felices.

Aportes conceptuales y metodológicos desde la propuesta pedagógica EAI

Lo popular y lo tradicional una elección más que estética

En el árbol del folclor las lenguas y la oralidad, la danza, la música, los actos festivos y lúdicos, las ceremonias de carácter colectivo, la medicina tradicional, las culturas culinarias, las técnicas artesanales, los conocimientos asociados al hábitat, la naturaleza y el universo; son manifestaciones de la cultura popular, aquella generada por el genio creativo de los pueblos para provocar el sentido de la vida.

Pero en nuestros países el concepto de folclor fue instaurado por un pensamiento eurocéntrico moderno-capitalista bajo el cual todas las manifestaciones de los pueblos originarios y de la diáspora africana eran ha saberes de poca complejidad, banalidad en significado, poca profundidad conceptual y mínima utilidad para el desarrollo de nuestras sociedades.

En esta lógica 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 modelos hegemónicos y monoculturalistas de la “sociedad mayor” y el patrón actual de poder capitalista .

Es para nosotros una opción política trabajar desde, con y para las expresiones que nacen y tienen sentido en las comunidades de base. Proviene de las clases subalternas como respuesta a las dinámicas de dominación y explotación, es decir, se definen por oposición a las expresiones culturales oficiales o elitistas, creadas a partir de los gustos e intereses de las clases dominantes (elitista, desarraigada y extranjerizante).

Por eso el Maestro Vahos explicita:

“Nos proponemos el hecho de resaltar, reivindicar y valorar la cultura popular colombiana y su significativo aporte universal cimentado en sus procesos históricos y contextos particulares”.

Consideramos la lúdica tradicional como opción ante las lógicas globalizantes del mundo: 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 de las vivencias sociales de un entorno, y mundos al revés donde las comunidades decantan sucesos, situaciones, comprensiones o incomprensiones de su vida social.

En términos educativos el valor de los juegos tradicionales es la transmisión de esos aprendizajes que no se encuentran en otras manifestaciones porque la cultura que llamamos popular es intrínsecamente comunitaria y “el conocimiento y el aprendizaje no están localizados en los recovecos neurales de la corteza cerebral sino en los encuentros sociales que incansablemente enriquecen, atemorizan, oprimen y liberan nuestra existencia” . Resignificar lo tradicional hoy es necesario para crear otros sistemas de valores éticos y estéticos. Y promover las acciones lúdicas es necesario para descuadricular, des-colonizar muchos aspectos nuestras vidas. In-corporo-

rar mediante el juego paradigmas de pensamiento desestructurantes, lúdicos en sí mismos, con capacidad de encontrarse con formas de pensar, formas de sentir, de habitar, de representar el mundo y desde esa confluencia, poner en crisis lo establecido. Una sociedad que juega transmite los valores necesarios para una convivencia armónica de la humanidad.

Arte transformador social

Aunque muchos procesos de CVC Latinoamérica emergieron de prácticas de arte como transformación social, sentimos que es necesario en este momento revisarlo, 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. Arte para la transformación social se refiere a procesos, prácticas y experiencias cuya base es la práctica artística que logra generar lazos comunitarios y espacios de reflexión sobre sus contextos y realidades, aportando a la transformación de cada sujeto y a mayor escala de las comunidades que conforman.

La intención pedagógica del arte es ser medio y fin. Desde esta perspectiva, el arte, sin ser una simple excusa, es una vía que posibilita la construcción de sujetos dispuestos a generar y sostener urdimbres sociales, arraigados al territorio y con incidencia en su contexto. Pero esa vía también implica una exigencia en cuanto a su ejecución como expresión o manifestación artística, es decir que su carácter comunitario y primordialmente social no va en detrimento de su calidad técnica.

“El juego y el arte son de las pocas actividades que permiten al hombre ser soberano de sí mismo”

Óscar Vahos Jiménez, 2000

Para nuestro taller de Arte al Parque, por ejemplo, el formador realizó una apropiación de prácticas estéticas y sentidos artísticos tradicionales, construyendo la propuesta pedagógica desde acercamientos técnicos que fundamentalmente aproximan a los niños a la solución creativa de pequeños problemas plásticos; es decir una mirada contemporánea de las prácticas artísticas, donde el formador no da fórmulas sino que crea situaciones o problemas plásticos que pueden ser resueltos de manera distinta por cada uno de los participantes desde sus niveles cognitivos y motrices. Las motivaciones de dichos problemas se basan 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.

La posibilidad de elegir y el poder de decisión es elemento de transformación formando autonomía. La no direccionalidad ni conductismo de las acciones ayuda a generar criterios propios para actuar: “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” afirma el formador John Edison Vásquez.

Que el niño pueda elaborar su juguete y se apropie de él, es una manera de resistencia. No solo se juega con lo que diseña la industria juguetera, usualmente no representan lo que un niño exige de un juguete sino los valores y códigos del mundo adulto.

Una vivencia sin juicios de valor en la que no hay una sola concepción de lo bello, no hay modelos preestablecidos. Percibimos que los chicos tienen muy destruida la confianza en sus propias creaciones, por ese sistema que sí califica o que descalifica a partir de estereotipos. Los formadores no calificamos si algo está bien o mal hecho, bonito o feo.

La creatividad misma como opción de vida, porque se trabaja lo creativo desde lo artístico pero se queda en esos seres, habita como un valor, el pensamiento creativo se va formando como una política de existencia para estar y ser en el mundo.

El uso compartido de los materiales y usar sólo lo necesario, para que cada quien desarrolle su creación, pensando en el otro y garantizando que todos y todas tengan lo que necesitan. Es una práctica de distribución equitativa, que no nos cueste repartir si tenemos mucho, que no derrochemos si hay abundancia deben ser ideas básicas para el racionamiento del mundo. No tenemos que generar grandes revoluciones de masas para transformar, mover, subvertir. La transformación puede estar en la sensibilidad, la capacidad de estar estéticamente en el mundo, reconocernos como seres vivos y emotivos con el fin de alcanzar cierto grado de felicidad.

El juego es también portador de saber: presencia del juego y el juguete

Como nos dice el Maestro Vahos, del juego depende el vivir. Que jugar es una acción vital para las personas y para las comunidades, es una certeza del cuerpo, de las memorias y las vivencias profundas. Pero hay una pregunta si se quiere académica sobre ¿Por qué juego y juguete? Y ante la imposibilidad de definir en palabras lo que es el juego, la fuerza que su presencia tiene en el fundamento filosófico de nuestra escuela se nos vuelve respuesta.

Pero también como equipo docente comprendemos que el jugar 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.

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; que cuenta con unas características que lo definen como tal, pero que no ampliaremos en este texto. Pues el aspecto que nos interesa abordar es el juego como fenómeno holístico que involucra al ser humano en sus dimensiones biológica, psicológica, social, y cultural y que le permiten el desarrollo integral las mismas, no solo durante la niñez, sino en todo el ciclo vital.

Jugar es la participación de los sujetos en la representación de su mundo. En el acto de jugar, los seres humanos hacemos uso de la capacidad de simbolizar, las vivencias y situaciones de la vida cotidiana y las lecturas que hacemos de las realidades individuales o compartidas.

Así mismo la presencia del juguete en la EAI dista mucho de la definición a priori de un objeto para jugar. 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. También están los juguetes tradicionales, las experiencias que se tienen con juguetes no conocidos, y la posibilidad de construir el propio juguete: Creaciones plásticas que luego se convierten en juguete porque adquieren el poder de abrir campos de juego. Trabajamos con el poder de jugar con algo elaborado por uno mismo. Y todas estas versiones de juguete habitan nuestra escuela.

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, forman parte de la construcción de sentidos de comunidad.

“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 2015

Juego y juguete porque jugar es la mejor manera de aprender. El contacto con el otro, con la palabra, la risa, la expresión actúa como primer y principal elemento de socialización. Invita el reconocimiento como ser singular perteneciente a una colectividad, a establecer el mundo de los sentimientos, respetar los derechos del otro, hacer acuerdos sobre lo que se puede y lo que es prohibido, ceder de lo propio, a comprender la aceptación de acuerdos (si se salta la norma el juego pierde sentido, no hay pacto con el juego). Se ingresa al conocimiento del mundo, y se replantean los comportamientos.

Eso no quiere decir instrumentalizar el juego. Rescatamos el valor de jugar por jugar, jugar porque sí, jugar para eso y sin ningún objetivo.

Más allá del uso sistemático, afectuoso y respetuoso de los juegos como herramienta de la formación artística, la presencia del juego y del juguete da sentidos profundos a nuestra práctica 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.

Estamos construyendo una propuesta pedagógica para la formación artística a partir del juego y el juguete. Hay muchas relaciones entre juego y arte; las técnicas artísticas en el fondo no son otras cosas que técnicas de juego y son formas de integrarse a la realidad con los materiales sensibles de los cuales se dispone (lo sonoro, lo táctil, lo visual, lo corporal).

Generamos 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 puede estar dada por lo lúdico, y así mismo las técnicas de enseñanza, herramientas o actividades pueden darse desde el juego y desde el juguete. En este aspecto nuestra experiencia significativa es la capacidad de volver a poner el juego en los entornos educativos activos donde tenemos presencia. Parece una broma pero ahora los niños necesitan volver a aprender a jugar desde esta propuesta formativa, pues hemos encontrado que hay una brecha en la transmisión de juegos que anteriormente sucedía

de manera natural entre las vivencias cotidianas y los entornos familiares. La generación de los padres actuales, tuvieron en su infancia una doble coyuntura que cambió su relación con el jugar: por una parte la guerra llegó con más fuerza a la urbe, las calles les fueron poco a poco arrebatadas. Por el otro lado el ingreso de la tecnología, si bien no ha desplazado por completo juguetes “tradicionales”, si ha ocupado un lugar relevante que permite jugar sin salir y jugar solos. En esta dinámica, los adultos no solo consideran el juego como pérdida de tiempo, sino que tampoco tienen mucho que aportar o qué jugar con sus propios hijos, ellos mismos como adultos necesitaran recuperar el juego y su valor.

Es un logro de los procesos de la EAI poner de nuevo en conversación las memorias lúdicas de padres y abuelos con niños y niñas, porque los juegos que aprenden con ellos y en los procesos con Canchimalos pasan a dinamizar ambientes barriales y escolares entre los pasillos y patios, aunque sea a la hora del descanso y de la salida.

El Maestro Vahos planteaba la imperiosa necesidad de acabar con el límite entre la clase y el recreo, criticando la perspectiva en la que el juego y el goce no son parte vital y constitutiva de la formación y crecimiento de los seres. Los Canchimalos vamos recomponiendo lúdicamente la historia, la versión que contamos no es una línea de tiempo es el relato jamás contado sobre lo cotidiano, el cuerpo, el goce, los sentimientos y las interacciones humanas.

1. Canchimalos cuenta con tres publicaciones: Juguemos, Juguemos Dos y Danza Ensayos
2. Canchimalos cuenta con cinco producciones discográficas: Juego Colombia, Puro Juego, Juguemos, Juguemos Dos y Sonoridades de la Montaña
3. El Maestro Jesús “Chucho” Mejía Ossa nació en 1928 en Santuario Risaralda. Fue profesor de la EPA desde 1971 hasta su cierre. Cofundador del Centro de Estudios Folclóricos CEF y docente del Politécnico Jaime Isaza Cadavid y del Instituto Tecnológico Débora Arango.
4. Entre las obras creadas por Canchimalos a lo largo de sus 40 años se encuentran: Chigualo o Gualí, Mito, juego y realidad, Lúdica, Puro Juego, Baile Paisa, Ecolúdica, América o Descubri-miento, Paz...ciencia – la ciencia de la paz es el juego, Ciudad corazón, El mito de la Sirena de Guatapurí, Dóvida – Gente de Río, ZooLúdica.
5. Canchimalos cuenta con una larga trayectoria de investigación en torno a juegos de diferentes regiones colombianas. Buena parte de este material se encuentra registrado en los libros Juguemos y Juguemos Dos escritos por el Maestro Vahos, y ha sido revitalizando a través de la Investigación Jugar en la Ciudad realizada en 2010 con el apoyo del Ministerio de Cultura en el marco del Plan Nacional de la Danza – Por un País que baila.
6. Secretaría de Educación de Bogotá. (2012). Reorganización curricular por ciclos, referentes conceptuales y metodológicos. Bogotá: Imprenta Nacional de Colombia.
7. Walsh, Catherine (2008). Interculturalidad crítica. Pedagogía decolonial. En: Villa y Grueso (comp.) (2008). Diversidad, interculturalidad y construcción de ciudad. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional. P. 59.
8. Vahos, Óscar. (2000). Juguemos Dos. Medellín: Realgráficas.
9. Motta, Alberto (Comp.). (2002). Lúdica 2. Encuentro Nacional e Internacional Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Bogotá: Sección de Publicaciones. P. 104.
10. Martí, José. (Julio de 1889). Un Juego Nuevo y otros viejos. Revista La edad de oro y los juegos infantiles, Primer número.
11. Es un estado de bienestar psicosomático que se logra a partir de la liberación de neuroquímicos por medio de la realización de actividad física, el juego, la meditación, o simplemente de una actividad divertida y placentera. Las endorfinas son las responsables del sentimiento de felicidad y de los estados más creativos en el ser humano. Ver: Vahos, Óscar. (2000). Juguemos Dos. Medellín: Reagráficas. Páginas 34 a 58.
12. Capitalismo: Episteme moderna/colonialista: Adopta la modernidad como su eje fundamental de pensamiento y la colonialidad como uno de los elementos constitutivos de su patrón mundial de poder.
13. Vahos, Ó. (1998). Danza Ensayos. (2° Ed.). Medellín: Producciones Infinito Ltda.
14. Cerezo, Héctor. (2006). Corrientes pedagógicas Contemporáneas. Odiseo. Revista Electrónica de Pedagogía. México. Año 4, núm. 7. Julio-diciembre. P.17.

Equipo Articulador

PLATAFORMA PUENTE LATINOAMERICANA CULTURA VIVA COMUNITARIA
Inés Sanguinetti, Patricia Kistenmacher, Damiana Lanusse (Argentina), Alice Campos (Portugal), Silvana Bragatto, Célio Turino (Brasil), Sandra Oquendo, Jorge Blandón y Jorge Melguizo (Colombia)

Equipo Articulador Local

PLATAFORMA PUENTE CULTURA VIVA COMUNITARIA Medellín-Valle de Aburra.
Miriam Páez – Luisa Fernanda Hurtado - Corporación Cultural Canchimalos
Fernando García – Catalina García - Corporación Cultural Barrio Comparsa
Yeismer Romero - Corporación Canto Arena
Yamili Ocampo - Fundación Ratón de Biblioteca
Edward Niño – Alejandro Melo - Corporación Convivamos
Duberney Arias - Corporación Cultural Debluss
Jairo Castrillón - Corporación Semiósfera
Erica Muriel – Pedro Zapata - Corporación Cultural Nuestra Gente.

Dirección académica

Jorge Blandón

Relator del Encuentro

Juan Sierra

Comunicaciones

Marcela Londoño

Diseño Gráfico

Ana María Giraldo G

Producción audiovisual

Ana Cristina Monroy

Cámara

Javier Quintero

Realización de Video y Fotografía

Colectivo Mancha Negra

Corporación Cultural Nuestra Gente

Representante Legal

Érica Muriel

Administración

Ángela Usuga

Logística

Gisela Echavarría

Producción Seminario

Raúl Avalos

Yaqueline Quintero

Imagen portada:

Ritual de apertura y Bienvenida. Encuentro de la Armonía. Animado por Barrio Comparsa, Canto Arena y Organizaciones de Medellín y América latina.

Ruben Darío Zuluaga

