UNIVERSIDAD DE LA REPÚBLICA

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

DEPARTAMENTO DE TRABAJO SOCIAL

Licenciatura en Trabajo Social

Con-jugando aportes: entre el juego y la pedagogía. Ludopedagogía y Trabajo Social

Tania Fulladosa

Tutor: Gustavo Machado

2015

Indice

1 Introducción 4

2 Ludopedagogía 6

2.1 Centro de capacitación e investigación en Ludopedagogía: La Mancha 7

2.2 Ludopedagogía 9

3 El juego 13

3.1 El fenómeno lúdico 13

3.2 El Juego 18

4 Pedagogía 31

5 Lud– es- tética 39

6 La Dimensión Pedagógica del Trabajo Social 48

7 Aportes de la Ludopedagogia al trabajo social 55

8 Bibliografía 60

9 Fuentes Documentales 61

Jugar

Si escudriñamos, si somos capaces de oler en los aromas del conocimiento mágico, de oír en la profunda certeza del silencio, de ven en los nublados horizontes simbólicos, de saborear el retrogusto de la historia y la fantasmagórica adivinación de lo que vendrá y, de tocar la piel que vive debajo de la piel, entonces podemos recuperar, restaurar, y recrear – de entre los ritos y los mitos del pasado remoto- la unidad perdida.

…. Conciliando el arriba con el abajo, el adentro con el afuera, lo femenino con lo masculino, lo cotidiano con lo trascedente, la realidad con la transrrealidad, el microcosmos (lo humano) con el macrocosmos (el universo)

Jugar

Provocar estados alterados de la conciencia, con el propósito de transformar el espejismo de la realidad en otros reflejos posibles, sin más disparador que el deseo y el placer de lo lúdico.

Jugar

Así como los antiguos rituales sagrados concebían como parte de lo real una comprensión no consciente de lo divino, consignar que el juego es un territorio inexpugnable, es también alentador y reasegurador de la vida.

Jugar

Percibir en el juego referencias sobre la conducta humana, sobre sus valores y criterios de acción – en los que se dirime la reflexión sobre el bien y el mal-, implica una ética desde donde mirar la historia y el presente en que vivimos.
Identificar en el juego lo que llamaremos “la poética de la realidad” – su formalización, su simbolización, sus modos expresivos-, `puede delatar un costado de la estética imperante.
Somos arte y parte.
Deseamos sentir, pensar y ser en este sueño que construimos empecinadamente: **jugar.**

Colectivo la Mancha.
VII Bienal Internacional del Juego. 2010.

1 Introducción

Para comenzar es importante delinear el interés puntual; de poner sobre el escenario la temática de la Ludopedagogía y dejar planteada la interrogante acerca del aporte de la misma en y para el Trabajo Social.

La temática escogida da cuenta, de un recorrido personal de formación, de capacitación; de búsqueda de alternativas para poder implementar y llevar adelante prácticas laborales y profesionales de una manera más auténtica y comprometida.

Un interés particular en abrir la discusión y desmitificar el valor que se le otorga al juego, lo lúdico y los mitos que se generan en torno al mismo: "*como patrimonio exclusivo de la infancia*", como que el "*jugar es cosa de niños"*, "*el juego quita seriedad y profundidad"*, entender lo lúdico únicamente como técnica o herramienta, lo que lo sitúa en un lugar desvalorizado y desprovisto de los fenómenos fundamentales que nosotros entendemos que lo lúdico genera: el poder creador, transformador y pedagógico del mismo.

Proponiendo por tanto, pensar el fenómeno lúdico dentro de una acepción más amplia: re-valorando su potencial pedagógico, y su enorme potencia.

La escasa bibliografía e información acerca de esta temática dentro y fuera del área de las Ciencias Sociales, refuerza aún más el interés, ya que entendemos se configura en un nuevo aporte a la profesión, retomando y reforzando aspectos de la misma, como la dimensión pedagógica del Trabajo Social y las implicancias de los aportes de la Educación Popular. Plantear la discusión del fenómeno lúdico y su potencial pedagógico en la vida de los seres humanos y de la sociedad en su conjunto.

Muchas interrogantes que han surgido; se configuran como los disparadores para comenzar a delinear un trabajo que pretende reflexionar, más que dar respuesta a las mismas con la convicción de que la temática abordada resulta sumamente pertinente para las Ciencias Sociales.

La invitación:

Escudriñar en lo profundo…. en tres planos:

1. En la reflexión acerca de los aportes teórico- metodológicos de la Ludopedagogia.
2. En la posibilidad de apertura (atravesamiento) hacia un fenómeno con capacidad de transformación y de creación de una nueva manera de entender la profesión, lo profesional.
3. En la necesidad de problematizar a nivel curricular, los alcances y limitaciones del trabajo social, visibilizando la función pedagógica como orientadora de la acción profesional.

El trabajo se desarrolla en un total de seis Capítulos.

El primero comienza realizando la descripción del Centro La Mancha, quien acuña y plantea el término Ludopedagogía. Entendemos necesario hacer esta clarificación, ya que encontramos otras Instituciones y Centros que trabajan en relación al juego, a la recreación, a la animación sociocultural, pero ninguna de ellas denomina su quehacer de esta manera y podemos encontrar también en las propuestas muchos matices.

Lo central para nosotros no es particularizar esta experiencia sino tomar los aportes que de este tipo de metodologías de intervención que entre otras, dista del planteo y la modalidad de trabajo de otros actores.

Si bien la tesis no se basa en el Centro La Mancha, las definiciones y fuentes que construyeron el presente documento surgen de allí y por tanto referiremos a la Ludopedagogía o al Centro La Mancha como una misma propuesta.

En el mismo se comienza a delinear el concepto en general para a posterior desagregar el término. *Ludo- pedagogía.*

El capítulo dos se centra en el fenómeno del juego, realizando el análisis del mismo planteado por el centro la Mancha, sumando otros aportes como de otros autores entendidos en la temática. A su vez sobre el final se desarrollan algunas dimensiones que se entienden fundamentales en relación al juego.

El capítulo tres intenta describir y ampliar el concepto de pedagogía tomado por la Mancha, dejando entrever en el mismo su marco teórico referencial compartido a su vez por la estudiante. Se toma la educación popular como premisa básica, a la que se le suman los aportes de otros autores que realizan planteos similares; en la misma línea.

El capítulo cuatro lo denominamos: *lud-estètica,* con el objetivo de ir cerrando la idea acerca de la Ludopedagogia, desarrollando tres de los pilares más importantes en relación a su propuesta concreta de intervención. Desarrollando a posterior una serie de capacidades que resultan de especial interés para la estudiante, que serán retomadas en el cierre del capítulo siguiente.

El quinto capítulo nos introduce en el Trabajo Social, en particular en su dimensión socio pedagógico, con el objetivo de conocer pero sobre todo de analizar esta especial dimensión para luego plantear los aportes o puntos en común en relación a la misma.

El sexto capítulo da cuenta del trabajo desarrollado en su conjunto, tomando los aportes fundamentales de cada uno de los capítulos anteriores. Intentando dejar planteado el análisis de un trabajo que como se manifestó anteriormente no busca más que dejar abierta la posibilidad de construir; tomando como base una experiencia concreta.

2 Ludopedagogía

De memorias… ¿Por qué?

Algunas cuestiones que entendemos necesario clarificar para comenzar a delinear nuestro análisis.
Cuando comenzamos a plantearnos el tema como trabajo de tesis y por ende la recolección de información acerca del mismo, nos encontramos con muy poca bibliografía, trabajo e investigación en el tema Ludo – pedagogía.

Así también específicamente dentro de la temática del juego, no contamos con mucha bibliografía en relación y dentro del Trabajo Social, encontrando dentro de otras disciplinas (Educación Física y Psicología) algunos aportes de trabajos realizados acerca del juego, de la recreación y de lo lúdico, materiales de gran aporte pero con una veta muy marcada en los primeros años de vida, a la infancia, en la etapa de desarrollo, escolar o relacionado a proyectos puntuales específicos. Lo cual específicamente escapaba del planteo que se intenta realizar del fenómeno del juego como un fenómeno universal.

Por este motivo el abordaje metodológico de la producción monográfica, se basó por un lado en la revisión bibliográfica acerca de la temática planteada, sobre los documentos institucionales producidos por la Mancha (impresos y digitales) y por otro se realizaron encuestas a algunos integrantes del Centro (Formadores en Ludopedagogia y trabajadores sociales que accedieron a la experiencia de la formación)

Como su nombre lo plantea, el Centro la Mancha es uno de los pioneros en nuestro país en proponer una metodología de abordaje denominada Ludopedagogía, ya que no son los únicos que abordan y que trabajan en y con la temática del juego.

Ellos describen que luego de muchos años de trabajo: *en esto del juego*, desean comenzar a denominar su quehacer Ludopedagogia, generando a su vez una serie de documentos que explicitan y fundamentan no solo la elección de la denominación, sino los contenidos que encierra la misma.

Por lo cual, cabe mencionar que el análisis se centrará básicamente en lo planteado por el *Centro de Investigación y Capacitación en Ludopedagogía. La Mancha,* el cual se verá complementando con la visión de distintos autores y actores que hacen referencia, al juego, al fenómeno lúdico y también a las diversas formas a través de la cuales se puede llegar al conocimiento, lo pedagógico.

Nuestra propuesta toma esta metodología de abordaje, la analiza, investiga, y se cuestiona los posibles aportes que la misma puede realizar al Trabajo Social en particular y al trabajo en lo social más amplio.

Por este motivo es que entendemos pertinente enmarcar el comienzo de nuestro análisis en el conocimiento del Centro La Mancha y en la profundización especifica de lo que ellos plantean como Ludopedagogía.

2.1 Centro de capacitación e investigación en Ludopedagogía: La Mancha

Ellos se presentan como una Asociación Civil sin fines de lucro, de carácter cooperativo.[1]

Definen, que sus inicios datan de los años setenta, donde *por allá y por acá* (América del Sur) se vivía en pleno estado o en emergencia dictatorial (cívico-militares), lo que como consecuencia activo el despertar y/o la reafirmación, la explosión de una multiplicidad de prácticas diversas, ya sea de resistencia y luchas o de carácter comunitario, populares, etc.

Entre ellas el inicio, de una exploración que se plantea como "inédita".

La conformación de un colectivo que comienza a proponer, a manifestar la intencionalidad y la necesidad de conjugar, unos principios e ideologías propios de los movimientos populares en general y en particular de la época, (teñida por las mencionadas anteriormente dictaduras cívico - militares,) los cuales eran protagonizadas por una multidiversidad de actores; con unas prácticas concretas de resistencia y lucha, que se presentan como innovadoras.

Las mismas que intentaban o pretendían poner sobre el escenario aquellos "*aspectos a veces olvidados o descuidados tradicionalmente por los propios actores sociales organizados, como ser : la dimensión socio-afectiva, el vínculo y la subjetividad, la corporalidad, la alegría y el placer como reservas de poder real, aplicaciones didácticas y metodológicas a los procesos de organización popular y comunitaria, entre otros".* (Extraído de texto publicado en página web de la Mancha: www.mancha.org.uy)

De este modo y desde este lugar: La Mancha plantea sus inicios en nuestro país, proponiendo una experiencia político-profesional, que desde el año 1989 realiza diversas actividades tanto de: Formación Profesional, Perfeccionamiento Docente, así como también desarrolla intervenciones en Proyectos de desarrollo y Animación Socio-cultural y comunitaria no solo en nuestro país sino también en el exterior. Todo su trabajo se encuentra transversalizado con la investigación del Fenómeno Lúdico, fenómeno que sitúan siempre en el centro de todo su accionar.

Específicamente desde el año 1993, El Centro la Mancha plantea la formación profesional, curso regular de técnicas recreativas (la que consta de tres niveles). El objetivo que se plantea él mismo es la formación "*tanto humana como profesional de aquellas personas que trabajan o forman parte de un grupo o institución que desarrolla su acción en el ámbito social, cultural, político y/o educativo, brindando elementos teóricos y técnico-prácticos en el área del Juego y la Recreación" (*www.mancha.org.uy) A la fecha los cursos de formación son en Ludopedagogia.

[1] La información recogida para el armado de este capítulo surge de la página web institucional consultada entre noviembre de 2014 y julio de 2015. Solo se señalarán las fuentes cuando no correspondan a dicha referencia.

Cabe resaltar también que el año 1995, dio inicio a la I Bienal Internacional del Juego organizada por el Centro La mancha, las Bienales (94, 96, 98, 2000, 2003, 2005, 2007,2009, 2011, 2013,2015) surgen y se instalan con la intención de habilitar un espacio de encuentro para todas y todos los que se *encuentran, encontraban o encontrarán* trabajando "*con esto del juego"*, en los más diversos terrenos comunitarios.

La Invitación a estos espacios; a los que denominan Bienales Internacionales (Ya que se realizan con protagonistas, actores y representantes tanto de América latina como también de otras regiones como ser Europa) se constituyen en un espacio de intercambio; como también de exposición de todos aquellos proyectos y trabajos que propician y promueven el aprovechamiento del saber y de las experiencias que se desarrollan en los diversos campos del trabajo social y cultural, para todos aquellos interesados e involucrados en la temática.

La Mancha plantea que han logrado construir colectivamente a partir de los años de trabajo y de experiencia un saber, esta propuesta metodológica a la que han denominado Ludopedagogia. Lo que ellos entienden, más como una invitación, un permiso necesario para *recobrar y recuperar* el "valor" del juego sobre todo en los espacios colectivos. Planteando que a partir del juego, se logre construir otras formas posibles de conocer de aprender la realidad, con una mirada distinta, desde un enfoque más crítico.

Plantean tomar y fortalecer todas aquellas experiencias y saberes comunitarios, locales, de referencia, profundizando y enriqueciendo la mirada sobre esta realidad, que habitamos y que se desea transformar. Acordamos en que no hay transformación posible si no nos transformamos, "transformándonos".

2.2 Ludopedagogía

Como se mencionó anteriormente en nuestro país el Centro la Mancha es el único que lleva adelante una propuesta metodológica denominada Ludopedagogía, la diferencia central con otras propuestas, quizá la podemos encontrar en como ellos entienden y desde que lugar proponen al fenómeno del juego.

Así Castelo (2009) en una conferencia desarrollada en la VII Bienal explicitaba su pensar en relación a la misma: *"la Ludopedagogía no es una forma de conocer (pedagogía) la realidad que queremos tr*ansformar, *no a través del juego sino atravesándola con el juego (lúdica).* (Memoria de la VII Bienal Internacional del Juego: 9; 2009).

Planteando y poniendo en el centro la capacidad y el poder de la actividad lúdica, capacidad de transformación posible. Por tanto, si bien acuerdan que podría ser de utilidad a otras disciplinas como una herramienta auxiliar, su centro se basa en su potencialidad transformador, mediatizado siempre por la acción de jugar, es decir la vivencia.
La apertura personal necesaria, al que solo se llega cuando se deja atravesar por la experiencia.

En la misma línea Castelo sostiene: *"es una afirmación que hacemos desde la certeza, de que toda acción de jugar conlleva, de manera explícita, que siempre tiene como impacto una modificación, en algún sentido, de quienes vivencian la acción de jugar".* (Memoria de la VII Bienal Internacional del Juego: 49; 2009)

Manifiesta a su vez que el comienzo, radica en una porción de transformación individual, convirtiéndose la misma en una posible semilla de trasformación del colectivo y de lo social en general. Provocando un cambio tanto en las condiciones objetivas y subjetivas de la comunidad, esto último es la razón que para ellos fundamenta que el jugar es una actividad profundamente política.

En esa misma línea es que ellos definen y conceptualizan el concepto: La *Ludopedagogía (Lp) es una metodología y/o modelo de intervención con abordaje lúdico, a diversidad de temáticas que hacen al Desarrollo Humano y Sustentable, con vocación de "incidencia", es decir implicancia y compromiso político, en el sentido amplio de engarzar con un determinado proyecto de sociedad, caracterizado por los principios de respeto de la dignidad y la libertad a través del marco de los Derechos Humanos.* (www.mancha.org.uy).[2]

Para completar este concepto nos parece pertinente el aporte de quienes se encuentran hoy desarrollando esta experiencia concreta. Así la definen y entienden algunos de los integrantes del colectivo:

Melissa Melino quien se desarrolla como coordinadora del Centro La Mancha nos comenta que la Ludopedagogía es para ella: *"Es una metodología que permite instalar en un contexto grupal la posibilidad de jugar con otros, para desde ese espacio de juego, construir una mirada crítica y transformadora de la realidad que vivimos".* (Encuesta Nº 1)

[2] Pagina Web consultada el dìa 9/07/2015.

Allen Botrill, miembro del colectivo, la define como: "*una metodología de intervención lúdica, en áreas muy variadas, pero siempre con una incidencia en plano político ideológico (no partidario). Con una intencionalidad y sentido de cambio, no de cualquier cambio sino de uno que apunte a conocerse más y a respetar desde otro lugar al otro.*
Construir un mundo mejor junto a otros y no a pesar de otros. Sumar y conquistar territorios lúdicos, contagiar y reavivar esperanzas en lugares y personas que por diferentes razones han apagado esa esencia lúdica, inherente al ser humano. Jugar es transformar y transformarse es un acto muy revolucionario". (Encuesta Nº 2)

Así también Mario Pyñeiro; integrante actual del Centro, plantea que: "*Es un aporte que se ha construido desde La Mancha, en el camino de buscar formas de entender la realidad, a nivel individual y las relaciones entre las personas, de ampliar las posibilidades de abordar los procesos de construcción de conocimiento, con la integración de lo corporal, las sensaciones y sentimientos, así como la racionalidad, con el objetivo de contribuir a la transformación de la realidad en un sentido liberador, humanizante. La considero una metodología y la aplico en mi cotidiano laboral (ver punto 2)".* (Encuesta Nº 3).

Visualizamos en cada una de las respuestas, un aporte particular, el aspecto metodológico con el juego como eje central (por tanto siempre presente), así como también la intencionalidad política, ya que nuestras acciones entendemos que nunca son neutras (no partidaria), un posicionamiento que atraviesa y guía el accionar y la búsqueda de un conocimiento, un deseo constante de develar aquello que aparece como oculto, el conocimiento de la realidad.

A su vez, suma actores, plantean la necesidad de hacer con otros, trabajar con grupos, colectivos. Maffesoli (1997) destaca también la importancia de lo social, de la convivencia y el vínculo, criticando los momentos donde la sociedad puso el acento en lo estrictamente individual, así como también el pasaje al individuo social, olvidando y dejando de lado lo que precisamente es primordial para el hombre: el vivir en común.

Ponen también en el escenario algo que en general aparece como olvidado, invisible, que tiene que ver con el trabajo *"con y a partir de los "afectos"*, con lo corporal, lo sensorial. Integrando en palabras de Maffesoli (1997) una razón sensible.

Lo que nos permitirá aproximarnos desde la razón y los sentidos a la realidad social, con el fin de conocer y comprender su complejidad, esta que se manifiesta en lo azaroso, en lo incierto, en la alegría, en lo pasional, en el conflicto, en el ocio, es decir allí, en todo *lo real* que tiene y que se experimenta en el cotidiano.

La propuesta de la Mancha es de similar característica a la que propone Maffesoli, en el sentido, de plantear un *quiebre,* de pensar alternativamente y cuestionar ciertos cánones establecidos específicamente en esto del sentir, de lo corpóreo.

Una epistemología distinta, donde lo *"duro"* de lugar a lo *"sensible"* y lo *"sensible"* a una nueva forma de aprendher la realidad, el conocimiento de la misma, revalorando a su vez lo estrictamente cotidiano, el saber.

> *Es lo real es su presentación, en su mostración más que en su demostración. La forma según el autor nos introduce en la vida cotidiana, de la sociedad contemporánea. Nos introduce a la dimensión del afecto, de la sensibilidad, de la estética, en tanto que lo que interesa es captar la polifonía de lo real". (Maffesoli en Morales, 2006, pág.: 128)*

Poder tener y construir una mirada distinta de la realidad circundante. Poniendo en *juego* tanto la implicancia como el compromiso político, hacia la contribución y construcción de un determinado "proyecto" de sociedad. Esta es una de las razones fundamentales por lo que ellos plantean que la propuesta encierra una dimensión política (no partidaria), entendiendo que la misma es un tránsito, un recorrido para el re- descubrimiento de la realidad; *"real"*

> *La realidad se nos presenta de manera parcial en tanto está referenciada por un contexto en el que la percibimos (social, histórico-cultural, económico), de modo que hay una parte "oculta" como el "lado oculto" de la luna, que sabemos existe pero no lo vemos y por esa misma razón hay momentos y circunstancias que no lo consideramos o tenemos en cuenta como parte también de la realidad existente. De igual forma determinan nuestra percepción de la realidad los mecanismos y sentidos que utilizamos para su conocimiento. (Extraído de texto publicado en página web de la Mancha: www.mancha.org.uy)*[3]

…..dEvelaR… INvestiGar… ReFLexionAR…. CueStionar….proPONer…InComOdar……

Consideramos fundamental el planteo que realizan, al poner en el centro y como objeto posible de conocimiento a "la realidad". Hacemos acuerdo con su visión de la "realidad parcializada, fragmentada, ya que la realidad sufre una importante distorsión, un conocimiento teñido e incompleto, permeado por varias condicionantes tanto objetivas como subjetivas, condicionantes, como se mencionó anteriormente socio-histórico-culturales.

Sostienen que lo importante, es la inquietud que se instala, el deseo que genera movimiento, circulación: *"La percepción de lo que no se sabe es un punto fundamental para lograr un conocimiento o explicación- sobre algún asunto- por tanto es posible convertir la ignorancia en un hecho fértil, en cuanto es motor de un conocimiento" …*

… *"Existe la necesidad, interés y/o deseo de apropiarse del conocimiento y ello dispara el mecanismo de la curiosidad; ésta a su vez se transforma en pregunta para descubrir, desentrañar y escudriñar, o sea, "ver más allá de lo que nuestros ojos miran".* (Extraído de texto publicado en página web de la Mancha: (www.mancha.org.uy)[4]

…..dEvelaR… INvestiGar… ReFLexionAR…. CueStionar….proPONer…InComOdar……

[3] Pagina Web consultada 9/12/2015
[4] Pagina Web consultada 9/12/2015

El cuestionamiento, la pregunta se supone viene acompañado de una intriga que conlleva a la búsqueda de respuestas, con el fin de explicar, de conocer. Encontrar de alguna manera la explicación del fenómeno que nos ocupa, preocupa.

- φ Generar movimiento.

Por ese motivo es que se elige y prioriza el juego, entendiendo que en la generación de un ambiente lúdico, estamos promoviendo y fomentando la capacidad de crear, favoreciendo de esta manera una subjetividad positiva, que nos transporta, nos conduce hacia la búsqueda: "*El inicio del conocimiento es preguntar y solamente a partir de las preguntas es que se debe salir en busca de respuestas.... todo comienza con la curiosidad y, unida a la curiosidad, la pregunta. Es profundamente democrático comenzar a aprender a preguntar* "*(*Extraído de texto publicado en página web de la Mancha: (www.mancha.org.uy).[5]

Por tanto y a partir de lo mencionado por sus integrantes, visualizamos como uno de los objetivos que se proponen; no es más que el habilitar el: "*re-cuperar, re-valorar y re-crear la capacidad de jugar*," (www.mancha.org.uy).[6]

Entendiendo esto como un recorrido necesario a transitar para acercarse a la inquietud del re-descubrimiento de la realidad. Un recorrido que habilite una búsqueda personal a partir de un, unos otros, colectivos. En conjunto.

Parte de lo mencionado anteriormente, entendemos da cuenta del nombre con el cual eligen denominar su quehacer, su metodología: *Ludo – Pedagogía*.
Detallando a continuación el aporte fundamental del fenómeno lúdico desde la perspectiva de la Mancha y el aporte también de otros autores.

[5] Pagina Web consultada el dìa 9/07/2015.
[6] Pagina Web consultada el dìa 9/07/2015.

3 El juego

3.1 El fenómeno lúdico

Castelo sostiene que: *La Ludopedagogía es una ruta donde se encuentran dos dimensiones- el juego y el conocimiento- con el sur de aportar a provocar preguntas que nos inviten a pesarnos y pensar los espacios que habitamos.* (Memoria de la VII Bienal Internacional del Juego: 49; 2007)

El ¿cómo? puntualmente, se centra en su propia propuesta Lúdica.

Proponiendo al juego como el eje articulador de su accionar para;

> *Des-ocultar y des-invisibilizar algunos aspectos de la realidad (conocer la realidad a través de la mirada lúdica que aporta nuevas perspectivas y puede completar su integralidad) y también lo coloca en el lugar de la oportunidad para ensayar resoluciones creativas a diversidad de problemas concretos de la cotidianidad transformar la realidad poniendo en práctica contextualizada el nuevo conocimiento sobre sí mismo y sobre la otredad..* (Extraído de texto publicado en página web de la Mancha: www.mancha.org.uy)[7]

Si bien se utiliza (utilizamos) lo lúdico, como sinónimo de juego, existe hoy en día autores y entendidos en el tema que lo entienden y plantean como cuestiones distintas.

Uno de los que más enfatiza esta diferencia es Raiumundo Dinello, quien en su propuesta pedagógica ludo-creativa sostiene que: *"El impulso lúdico es esencialmente un carácter de la alegría personal, que puede transformarse en una actitud lúdica y en una diversidad de juegos. El impulso lúdico que surge en el conjunto de las fuerzas instintivas de vida, es un elemento sustantivo para que cada individuo pueda reencontrarse consigo mismo y haga efectiva las posibilidades de participar intensamente en los intercambios con otros individuos de la especie humana. El universo lúdico es muy diferente del mundo de las realidades objetivadas". (Dinello, R. 1997).*

Para este autor el juego es más una representación social de lo que él denomina el impulso lúdico. Por tanto nos remite a una dimensión experiencial, que atraviesa toda la vida del ser humano. No pudiéndolo reducir ni pensar como meras prácticas y actividades.

Así también Jiménez (2007) entiende que existe una diferencia, planteando que lo lúdico es algo inherente a la existencia humana (òntico) y que por tanto está presente a lo largo de toda nuestra vida. Sostiene que: *a través de la lúdica podemos afectar e interactuar con el otro, en un universo atravesado por el juego, el humor, el arte, etc. Que producen afectaciones que invaden toda la corporalidad humana en una danza de emociones que nos permite introducirnos a las esferas más elevadas del desarrollo de la inteligencia humana".* (Jiménez, 2007, pág. 81)

[7] Pagina Web consultada el dìa 9/07/2015.

Ambos autores entienden que lo lúdico es un fenómeno que atraviesa toda la vida humana, un impulso siempre presente en nuestra vida y que el juego (entre otros) forma parte del mismo, siendo más una representación. Lo concreto.

En otras palabras se pude visualizar lo lúdico, más como una actitud y una predisposición del ser humano frente a la vida en general.

Si bien la Mancha no realiza puntualmente esta distinción, define lo lúdico como:

> *Lúdica, una zona, un territorio, una parte del fenómeno humano de ser, sentir y hacer donde es posible construir entre la realidad y la no-realidad, otro tiempo-espacio donde hay lugar para que lo imposible se haga posible; ciertamente una zona de transición desde la que poder mirar y re-inventar la realidad dándole otros sentidos y significados; un terreno de juego* (Extraído de texto publicado en página web de la Mancha: www.mancha.org.uy)

Se plantean el fenómeno lúdico, como una fuente inagotable de placer, de satisfacción que permite el desarrollo armónico tanto del cuerpo, de la inteligencia, de la creatividad así como también de la sociabilidad. Consideran que tanto en el pasado, presente y futuro: *"el juego ha sido y es un elemento fundamental en el desarrollo de las personas"* (La Mancha 1994).

La Mancha plantea que al jugar, nos transportamos a una "*zona de ensayo*", hacia una *Realidad Lúdica.* La misma se convierte en un espacio resguardado por el "*como si*", permitiéndonos manipular nuestro pensar, sentir y actuar. Plantearnos un espacio distinto, donde prima nuestra capacidad creativa para re significar nuestra vida cotidiana.

Dejando entrever también que entienden el fenómeno lúdico, como una *realidad,* a la que se llega, a la que te podes transportar jugando.

Parce pertinente resaltar la diferencia entre el *juego y los juegos,* ya que la el Centro si se detiene en hacer en realizar esta distinción.

En el primero de los casos hay una referencia explícita hacia el "juego", como fenómeno humano y los sin fin de situaciones que se producen cuando las personas entran o atraviesan el estado del jugar. Podemos plantear que es más una actitud de carácter existencial, una forma particular de abordar la vida; que se puede aplicar a todo sin corresponder específicamente a nada.

En relación a los "juegos" encontramos todas aquellas actividades de índole recreativas, esparcimiento, descanso que se vinculan de una manera u otra a las áreas tanto expresivas como creativas. Podemos mencionar que los juegos son más, como fragmentos del juego.

Dejando entrever la doble cualidad del juego: en tanto se configura como experiencia placentera, sin necesidad de plantear y buscar su utilidad, pero a su vez como herramienta/s auxiliares puestas a disposición en diversas disciplinas con el fin de alcanzar determinados objetivos. Esta aclaración es importante ya que el concepto que la Mancha maneja en relación al "Juego", es en esa particular situación y a lo que ella tiene la capacidad de generar y posibilitar. Los juegos capaces de concretar y conectar a la persona en un estado alterado en la misma acción.

A través del juego, el hombre se remonta a esa especial dimensión; dimensión de alegría, a otro mundo donde se muestra la esencia de cada uno de nosotros; en forma libre, espontánea.

Dinello (2007) sostiene que: *La alegría del juego es aquí y ahora pero hay una transferencia, beneficio directo en cada uno de nosotros.* El desafío se plantea en cuanto podemos mantener ese beneficio.

Nos resulta interesante poder antes de delinear los aportes puntuales del juego, jugar a contar un cuento que da cuenta del lugar del Juego. Así Milita Alfaro denomina a una de sus ponencias realizadas en la III Bienal Internacional del Juego, (Origami: Publicado por la Mancha – Unicef, 1998)[8]

"Del lugar del Juego al Juego en su lugar". Notas para una aproximación histórica de la cultura lúdica de los Uruguayos.

Me parece que los cambios y permanencias registrados en el universo de lo lúdico a lo largo del tiempo, configuran una clave particularmente reveladora. Porque si bien es cierto, que en términos generales y desde épocas inmemorables, ***el juego remite a una dimensión de la vida que es inseparable de la condición humana****, también es cierto que, a través de coyunturas específicas y de contextos cambiantes, ese eterno juego de la vida y de la muerte nos acompaña desde los orígenes mismo de la humanidad, ha asumido diferentes formas y se ha llenado de nuevos contenidos y* ***ha conocido sucesivas reformulaciones, que de una manera u otra, reflejan o traducen cambios en toda esa trama de relaciones que articulan el universo social y expresan la manera o mejor las maneras en que una comunidad vive y construye su relación con el mundo.***

Cambios de los uruguayos respecto al juego desde una perspectiva histórica…. Por lo que habría que comenzar mencionando había una vez…… ***un Uruguay donde el juego no necesitaba de la delimitación de lugares específicos destinados a él, porque en ese Uruguay el juego estaba en todas partes:*** *en la calle, las plazas, la iglesia, el mercado, teatros y hasta podemos decir en los cementerios. Claramente me encuentro hablando del Uruguay tradicional, aquel pre moderno que desde el punto de vista cronológico sobrevive hasta fines del siglo XIX, y desde el punto de vista cultural, corresponde a lo que Barran denomina como la sensibilidad bárbara. Una sensibilidad identificada con el paisaje sin reglas donde la naturaleza dominaba al hombre, con la demografía de excesos, con la violencia omnipresente tanto en el ámbito privado como en el público o aún en el estatal, con la muerte exhibida y aceptada, con la exuberancia del cuerpo, de sus pulsiones, de sus olores, de sus apetitos, con la setimentalización de la vida y la exhibición de la intimidad, en el marco de una sociedad que aún no había trazado fronteras precisas entre lo público y lo privado.*

Al mismo tiempo en medio ***del ocio*** *ambientado o facilitado por una eco pre capitalista y el influjo de una sociedad joven, infinitamente más joven que la actual,* ***el sentido lúdico de la vida*** *es otro de*

[8]Entendemos (Si bien es extensa) resulta muy sugerente su aporte, sobre todo al procededer de una miradas disciplinaria distitnta. Jugar con la introducciòn en la reflexión sobre el juego, es màs que un parentesis, sino tambien un jugar con lo académico desde sus bordes y formas.

los ingredientes centrales de aquel Uruguay bárbaro ***donde la risa y la broma lo invadieron todo y donde el juego fue patrimonio de todas las clases y sectores sociales:*** *chicos-grandes, hombres-mujeres, gobernantes-gobernados, ricos-pobres, negros-blancos, exponentes todos ellos de un juego en estado puro,* ***de un jugar por jugar que remite a la verdadera esencia de lo lúdico como actividad que se agota o se basa en sí misma,*** *sin necesidad de subordinarse a ningún otro fin o de justificarse en función de propósito alguno.*

En contraste con esta realidad que no necesito de un lugar específico para el juego, ***el proceso de modernización*** *que se inicia en nuestro país en las últimas décadas del siglo XIX se encargó entre otras cosas de* ***poner al juego en su lugar,*** *adecuándolo al nuevo rol que le asigno la sociedad moderna. Un rol que no supuso su muerte, pero si su reformulación, porque tanto en las naciones centrales como en las periféricas, la implantación del modelo capitalista requirió de un nuevo orden social y cultural cuya construcción exigía un alto grado de ascetismo, una moderación y una compostura absolutamente incompatibles con esa serte de jaula permanente que era un poco la tónica o el signo distintivo de las sociedades pre modernas. De ahí entonces la obsesiva sobrevaloración que aquel proceso de cambio hiciera de las virtudes de lo serio, de la productividad y de la aplicación al trabajo, en detrimento de otros valores que,* ***como el ocio y la diversión y el placer*** *representaban la negación de los ideales de eficiencia y de racionalidad económica que rigieron la mentalidad burguesa de entonces.*

Justamente dentro de ese contexto es que opera en nuestro me, medio el proceso de disciplinamiento cultural que estudia Barran y que el entorno de las últimas décadas del siglo XIX y las primeras del XX, da cuenta del ***tránsito de la sensibilidad bárbara a la civilizada*** *es decir a la implantación de una serie de valores y pautas de conducta que resultaban imprescindibles para el afianzamiento del nuevo orden social y cultural propio del Uruguay moderno. Frente al ocio, al juego y a la violencia típica de las relaciones sociales bárbaras, frente a la familiaridad cotidiana con la muerte, frente a una sexualidad relativamente libre y vivida sin culpas, los reformadores de la sensibilidad van a bregar incansablemente* ***por la sacralización del trabajo, por el empleo racional y productivo del tiempo, por el disciplinamiento del cuerpo*** *como requisito previo e indispensable para le* ***disciplinamiento del alma****, por la seriedad de la vida y de la muerte, por el ahorro y la sobriedad tan característicos de la mentalidad capitalista originaria, por la* ***negación del cuerpo como fuente de placer*** *y por su conversión en objeto del discurso médico y sus normas higiénicas, por la* ***culpabilización de todos los excesos*** *y fundamentalmente del sexual, que los reformadores de la sensibilidad identificaron invariablemente con todos los males de una vida desordenada que sólo podía conducir a la ruina moral, a la enfermedad o a la muerte.*

De acuerdo con este modelo que hizo ***un verdadero culto del trabajo*** *y lo convirtió en una máxima virtud inculcada de manera obsesiva al conjunto de la sociedad pero principalmente a esos destinatarios privilegiados del disciplinamiento que fueron los niños, resulta por demás significativo que el libro de escritura de los alumnos de cuarto año se denominara* ***"trabajo"*** *y que algunas máximas de la época se configuraran como:* ***"el tiempo mejor empleado es el que dedicamos al trabajo****" o "****nosotros preferimos el trabajo a el juego"*** *o esta otra:* ***"Nunca estés ocioso. Ocúpate siempre de algo útil".***

Igualmente cabe mencionar que ***no se fue tras la erradicación del juego sino más bien a su resignificaciòn en términos utilitarios,*** *y en tal sentido, frente a los prejuicios y a la lastimosa pérdida* ***de tiempo que acarreaba el juego improductivo concebido como un fin en sí mismo****,*

la elite dirigente del Novecientos descubrió y reivindico las ventajas y la funcionalidad de una nueva forma de jugar, provechosa, civilizada y por tanto compatible con los nuevos parámetros de racionalidad y eficiencia impuestos por la modernidad. Es por eso que en consonancia con esos valores y en contraposición con el carácter más abarcativo e indiferenciado de aquella ***cultura lúdica*** *omnipresente en el Uruguay bárbaro, el nuevo modelo pugno por poner como decíamos antes:* ***al juego en su lugar,*** *por reglamentarlo y codificarlo, por compartimentarlo en función de edades, sexo, y categorías; por subordinarlo a fines ulteriores ,* ***censurando el jugar porque si y promoviendo el jugar por algo, el jugar por otra cosa,*** *por segregarlo rígidamente del trabajo mediante la cuidadosa delimitación de espacios y tiempos estrictamente separados:* ***un espacio y un tiempo para jugar nítidamente diferenciado de otro espacio y otro tiempo para trabajar, lo cual no solo garantiza la seriedad y la eficacia del desempeño laboral sino que contribuye a potenciar la utilidad mental y corporal del esparcimiento.***

Como en otros terrenos también es esta basta recurrir a la arqueología del saber propuesta por Foucault para constatar hasta qué punto ***muchas de las prácticas y de las modalidades lúdicas predominantes en la sociedad de hoy son el resultado de aquellas construcciones discursivas e ideológicas.*** *La infantilización del juego (por lo menos en lo que tiene que ver con sus manifestaciones menos estructuradas) su privatización, su mercantilización, su sujeción a las reglas de la competencia y de la premiación del desempeño individual, su subordinación a una variada gama de propósitos ajenos al mero ejercicio del disfrute, son todos fenómenos que remiten de manera inequívoca a ese implacable* ***proceso de domesticación del juego*** *que han venido operando a lo largo de todo el siglo XX y que, en muchos casos, ha terminado por neutralizar o por empobrecer de manera categorizar sus aristas más ricas y creativas.*

Entre las producciones discursivas y las prácticas sociales. Sin duda que la sociedad disciplinaria constituye uno de los más representativos discursos fundantes de la modernidad, pero me parece importante no confundir la lógica del discurso con sus efectos sociales. Lo que quiero decir es que no siempre la lógica disciplinaria genera una sociedad disciplinada de manera inmediata o automática. ***Historiador Roger Chartier sostiene que: hay un envés de la historia de los dispositivos disciplinarios, un envés tejido de resistencias, de desvíos, de insumisiones, de ilegalidades. Y agrega: que aunque desigual, la partida que se libra entre los procedimientos de sujeción y los comportamientos de los sujetados tiene siempre la forma de un enfrentamiento y no la de un avasallamiento. Algunos ejemplos en Uruguay de resistencia de este avasallamiento lo representan algunas dimensiones del juego tanto en el plano de lo real como también de lo simbólico. Ciertos aspectos del futbol, de la bohemia, del carnaval, los boliches de ese bendito culto al ocio que todavía existe, incluso para la envidia y asombro de muchos extranjeros.***

3.2 El Juego

Nos resulta interesante tomar parte de lo planteado por Milita Alfaro en relación al *Lugar del Juego,* en primer instancia porque le otorga un *Lugar,* lo visibiliza como fenómeno, de hecho tan importante que no es posible olvidarse de él, deshacerse de él, sino más bien se hace necesario *ponerlo en su lugar*, es decir, volverlo funcional a las necesidades de la época. A los distintos cambios de coyunturas, en el caso concreto que expone la autora habla del cambio de la sociedad bárbara, a una pre capitalista.

Entendemos hoy que tanto el juego y las distintas prácticas sociales; son más parte de este último discurso (capitalista) donde priman ciertos disciplinamiento (sobre todo sobre el cuerpo) y lo que entendemos intenta la Mancha y nosotros al poner su planteo en el escenario es contagiarse un poco de ciertos aspectos de la mentalidad bárbara, sobre todo en el retomar el jugar por jugar, el sentido lúdico de la vida que no es más que la invasión de la risa y la broma, siendo el mismo patrimonio no exclusivo de algunos, sino por el contrario de todos y todas; clases y sectores sociales, sin importar edad, sexo, raza, condición económica social.

Re – significar al juego que vulgarmente se le denomina "útil para nada", ya que no es redituable, donde la única ganancia a la que se puede aspirar es, la de vivir plenamente la experiencia del placer, de involucrarse, transformarse.

"Vaya pobre utilidad la de acercar a quien decide "Jugar" a una mejor manera de vivir plenamente, de goce de una mejor calidad de vida, de disfrute y desarrollo de su bienestar". (Texto Extraído Libro III Bienal Internacional del Juego. La Mancha- Unicef, 1998 Pàg, 30).

A su vez si realizamos un recorrido por quienes han estudiado al juego nos permite constatar al igual que lo realizó Milita Alfaro, *un lugar, su lugar*, siendo un fenómeno que ha recibido considerable atención. (Huizinga, Caillois, Freud, Piaget, Chateau, Aberasturi; etc)

También resulta de interés clarificar que tomamos aquellos autores que aportaran en relación a la porción particular del fenómeno, que queremos analizar, el juego sencillo, útil para nada, generador de placer y sobre todo el gran potenciador de la capacidad creativa.

Entendemos que al realizar la introducción de la temática del juego, no podemos no tomar, ni exponer los aportes realizados por el Pedagogo Francés Huizinga, uno de los pioneros en el estudio y reflexión acerca del Juego. Convirtiéndose en uno de los autores convencidos de que no es posible hablar del ser humano sin hablar de juego. En su obra denominada Homo Ludens (1938) (El hombre que juega) realiza una definición de la humanidad, como la persona que juega, la persona capaz de dejarse llevar por el misterio y la belleza. Explicitando por tanto que todo ser humano tiene la capacidad de jugar más allá de su etapa vital.

El mismo considera que “jugar” es una función humana esencial, tan esencial como la de trabajar y fabricar y por eso introduce el calificativo homo ludens para enriquecer la comprensión del ser humano como sapiens (hombre que piensa) o faber (hombre que hace) y así dar cuenta de este aspecto tan fundamental de la condición humana.

Huizinga define al juego como:

> *Una acción u ocupación libre y voluntaria, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tienen su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y júbilo y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente. (1938; 49).*

Otro autor que basa mucho de sus estudios en el Juego es Winnicot (1979) quien sostiene que:

> *El juego es una actividad incierta y libertaria, que se desarrolla en una zona de distensión neutra propicia para la creatividad. (…) Una zona donde no existe el tiempo y el espacio tal como nosotros lo concebimos. Lo que sucede allí no tiene conexión con lo real, ya que el verdadero juego, no se encuentra sujeto a regulaciones internas, ni externas, sino que fabrica sus propias reglas para la capacidad de autorregulación y auto organización que esta produce.*

Dejando entrever entre otras la estrecha relación existente entre el juego y la creatividad. Así como también puntualizando algunas “características” fundamentales como la libertad, el manejo del tiempo, lo que tiene de incierto el fenómeno, parte fundante de lo que tiene de auténtico y de generador de *posibilidad.*

Encontrando en ambas definiciones algunos puntos de encuentro con la que propone el Centro la Mancha, definiendo al fenómeno del juego como: *una actividad libremente elegida que otorga el permiso de trasgredir normas de vida internas y externas; es un satisfactor sinérgico de necesidades humanas fundamentales, en una dimensión individual y colectiva, con alcance en el plano social, cultural y político”* (La Mancha, 1994).

La posibilidad de acción, elección y libertad se ven reflejados en ambas definiciones, dejando en evidencia algunas de las potencialidades que este fenómeno encierra.
Inclusive y sobre todo que él mismo por definición propia, no posee otra finalidad más que la alegría y el propio placer del jugar.

Así también lo expresa Allen Botrill, participante del colectivo La Mancha, cuando al preguntarle acerca de la importancia del juego para él; manifiesta: *“El Juego es la actividad más revolucionaria y difícil de explicar. Te permite reconvertirte y pensar la realidad infinitamente, tantas veces como uno pueda sostener”.* (Encuesta 2).

Por su parte Melissa Melino plantea: *“Es una de las actividades humanas más liberadoras y auténticas que conozco, es un reservorio de humanidad que los y las niñas pasan de generación en generación, es la oportunidad de re crearnos, de hacernos de nuevo una y otra vez como culturales, como especie. Es la oportunidad de romper el mapa de la realidad y pasar al otro lado, donde todo es posible. Es un laboratorio, una zona de ensayo, la posibilidad de experimentar con otras lógicas…. Ante todo creo que es una oportunidad de*

libertad, en el sentido más profundo de la palabra; libertad de elegir íntima y auténticamente, como quiero vivir" (Encuesta 1)

Lo que expone Melisa Melino amplia un poco más el espectro, metiéndose de lleno en la necesidad de explicitar lo que tiene no solo de *auténtico* sino también de *libertario*. La posibilidad de sentirse y de expresarse desde un lugar sin barreras. Abriendo la posibilidad a una cartografía distinta.

A su vez pone en el centro el lugar que ocupa el juego en la cultura, en la oportunidad continua de recrear y recrearse como seres humanos, generadores continuos de *cultura*.

Mario Piñeiro: plantea que él toma de la propia definición del colectivo la Mancha el concepto del juego y en relación al mismo sostiene que: "*El juego es un fenómeno esencialmente humano, que resulta para mi muy importante, en su doble dimensión:*
-de fenómeno en sí mismo, útil para nada, no redituable, que pone en juego la integralidad del ser humano, que posibilita vivencias y aprendizajes de otras versiones de sí misma/o de l@s participantes de una experiencia(como personas y en colectivo), así como de la realidad en la que vivimos. -como herramienta aplicable a muchas actividades comunitarias, educativas, sociales, políticas (donde el juego es una metodología auxiliar a otras disciplinas)" (encuesta 3)

Entendemos que esta última cita por un lado nos transmite al juego como ya se mencionó, como fenómeno en sí mismo, con propia y plena capacidad de goce. Así como también nos sitúa en un plano de lo concreto, como una herramienta, aplicable a las distintas actividades desarrolladas en los planos laborales, personales, comunitarios. Posicionándolo ya no en un lugar central, sino como auxiliar a otras disciplinas.

En la misma línea la Mancha expone algunas miradas (dimensiones) que tiene en relación al juego, ampliando un poco más el espectro de lo que otros autores, como Huizinga proponen como características del mismo, desagregando el concepto.

Desarrollaremos a continuación algunas de ellas:

- φ ***El juego como actividad.***

Aquí igualmente vale aclarar es compartida en la definición de juego que expone Huizinga, donde el término que el utiliza es acción. Para ellos la palabra "actividad" es un poco más abarcativo, visualizándola como una*" porción particular de espacio y tiempo".* (Extraída página web de la Mancha Concepto de Juego La Mancha 1994).

1. **Como porción particular de espacio y tiempo:**

En relación a esto conciben como fundamental situar al tiempo del juego dentro del *Tiempo Libre* de las personas, entendido el mismo como la cantidad de horas disponibles para emplear en acciones libremente elegidas. Acciones no redituables en términos económicos, y que permitan a la persona conectarse con el mero hecho de disfrutar de dicha acción.

Hacen referencia a los pequeños fragmentos del cotidiano donde aparece la necesidad de distención, encuentro consigo mismo, creación, y/o descanso.

Así la define también Jaume Trilla Bernet (1993) quien entiende que el tiempo libre es la porción del tiempo social, que queda luego de cumplir con el trabajo y otras obligaciones, abierta a cualquier ocupación que decida el sujeto. El tiempo Libre es un tiempo que a diferencia del tiempo laboral puede satisfacer las expectativas, la necesidad de libertad, de goce, de autonomía, de fantasía.

De esto se desprende la idea residual del Tiempo Libre, ya que existe luego de cubrir el tiempo de trabajo, el tiempo entendido como productivo.
La mancha respecto a esto se cuestiona: *¿Productivo para quién?*

El tiempo (objeto) al "venderse", deja de pertenecerte, pasa a ser de otra persona.
Se subordina la actividad a los objetivos determinados por aquella persona que decide comprarlo (empresario – empleador)

Esta venta conlleva a la división del tiempo de la persona en dos: el que *vende* y se le vuelve ajeno, y otro que lo conserva como *propio*. Por esta razón el *Tiempo Libre,* es libre del Trabajo y de las constricciones que éste impone.
Las posibilidades de elección respecto de cómo y con qué ocupar ese Tiempo Libre están inevitablemente ligadas a las condiciones socioeconómicas y por tanto en buena medida, al acceso de las ofertas que existen.

Asimismo entienden que una porción de este *Tiempo Libre*, que permanece a disposición de cada sujeto es denominada *Ocio*: en el que las actividades desarrolladas obtienen como producto de su ocupación: el desarrollo personal y por añadidura el desarrollo social.

Jaume Trilla Bernet (1993) acuerda que el ocio es una forma de utilizar el tiempo libre mediante una ocupación autotélica y autónomamente elegida y realizada, cuyo desarrollo resulte placentero para el individuo.

Es importante mencionar que el *Ocio*, es mayormente identificado en relación a su funcionalidad para la sociedad capitalista, desde donde fue ambientado y facilitado para dar respuesta a las necesidades de la época. La necesidad de trasformación del mismo (empresa del Ocio) ya que al principio contaba con una identidad no solo negativa sino también peyorativa, al estar asociado a la negación de los ideales de eficiencia y de racionalidad económica. Este ocio producto de la sociedad moderna, es entendido también como un *Neg-ocio* (negado como tiempo creativo) así como también la gran industria del Tiempo Libre, quienes confunden el auténtico deseo de gratificación y placer del *ser y hacer,* con la feroz competencia y carrera del *tener*.

> *El fenómeno del Ocio tendrá entonces importancia principal en la vida individual y en la existencia humana en general. No obstante también pasará a formar parte en su resolución y comportamiento, del sistema de injusticias globalizadas, que paradojalmente abre y obtura las oportunidades, según la ubicación en el esquema de las capacidades de consumo de bienes y servicios y por ende del disfrute o no de los mismos.* (Extraída página web de la Mancha Concepto de Juego La Mancha 1994).

Igualmente es importante clarificar la importancia que tienen tanto el Tiempo Libre y el ocio como parte de la respuesta a las necesidades de las personas, como ser el descanso, la autorrealización, el entretenimiento, así como también el placer, siendo concebido como un tiempo más que libre, un Tiempo Liberador, parte importante en el desarrollo individual y social.

Marcuse escribía hace algún tiempo atrás; *"El tiempo de ocio, el tiempo libre, es peligroso para el sistema si en verdad lo es: si el hombre puede ser realmente él mismo y estar consigo mismo, y si tiene la capacidad para reflexionar acerca de sus posibilidades humanas".* (En Martínez, 1998: 135)

2. Como acción:

Por otro lado la noción de actividad que expone la Mancha, es en relación al término que comparten con Huizinga: el juego como acción (algo que se mueve, así sea en un plano físico, emocional, mental, espiritual). Una acción que se encuadra en unas coordenadas temporo-espaciales. Un tiempo que se puede encontrar limitado tanto por causas externas como internas del sujeto y el espacio (limite real y fantástico) donde se juega.

Así como también las posibilidades del lugar físico en que se realiza. El juego tiene un espacio, un inicio y un fin.

> *La acción de jugar es entendida como una excepcional oportunidad de espacio y tiempo donde conjugar estas dimensiones que han sido histórica e intencionadamente desatendidas por los dueños del saber, el poder que controla el saber y lo controla porque se sabe, que el saber es poder, un juego de palabras nada inocente. Al jugar se activan todas las acciones de nuestro ser, el cuerpo, la mente y el espíritu se resuelven en la acción concreta del juego, se re-descubre la realidad interior, exterior y se promueve la construcción colectiva del conocimiento.* (Extraída página web de la Mancha Concepto de Juego La Mancha 1994).

Otro aspecto fundamental de los juegos y de la acción misma de jugar es la existencia de las reglas. Huizinga lo explicita también en su concepto, lo plantea como *"reglas absolutamente obligatorias".* Siendo estas las que nos brindan unos parámetros que determinan específicamente a lo que estamos jugando.

Es importante mencionar que las reglas, no son limitantes (a veces son vistas como negativas) sino por el contrario, son aquellas que posibilitan la acción de jugar.

Son los acuerdos con los que podemos animarnos a romper el mapa de la realidad e introducirnos en esa zona transicional que es el juego.

- ***La libertad de elección***

Todos aquellos autores que definen al juego acuerdan en que el mismo es necesariamente una actividad libre, voluntaria y autónoma, donde no debería de existir ninguna obligación. Esta es una de las características más importantes del juego.

Jiménez (2007) sostiene que el juego es el camino más corto que existe entre el reino de la posibilidad y el reino de la Libertad.

Para la Mancha la libertad de elección está presente desde el inicio (el jugador elige si entra o no en la situación de "Jugar") la elección del mismo en relación a estar, no estar, y/o ser parte de, allí se comienza a ejercer "*un grado de Libertad, que es implícito y esencia de la acción de Jugar, aunque libremente aceptadas.* (Extraído del texto acerca del Juego de la Mancha, 1994).

Así también entienden que no se puede enseñar a jugar, lo que se pueden enseñar son los diversos Juegos existentes. Lo que se puede llevar adelante, es la promoción, la creación de las condiciones para que el juego ocurra, creando un clima propicio que facilite, estimule y promueva esta situación. Entienden que el juego se puede configurar también como una poderosa herramienta de Libertad, en la medida que nos permite situarnos y crear una situación ficticia realizable para nosotros. En donde nos permitimos y lograrnos transformarnos, descubrimos, trascender lo real.

> *Este es un poder intrínseco al fenómeno lúdico, que se sostiene en la cualidad del "como si", génesis de todo juego. Cualidad que podemos instalar desde nuestra subjetividad en cualquier situación que transitemos.* (Extraído del texto acerca del Juego de la Mancha, 1994).

"Despertar curiosidad, jugar a dudar y a recorrer caminos inhóspitos, abriendo una ruta posible de cambio. *¡Así como nadie puede obligarnos a jugar, nadie puede impedirnos hacerlo!"* (Extraído del texto acerca del Juego de la Mancha, 1994).

Jiménez (2007) también plantea el sentido libertario del juego; qué conduce y produce felicidad y creatividad, como también impulsos vitales básicos que caracterizan a los seres humanos. (Jiménez, 2007. Pág. 138)

- φ ***El permiso de trasgresión***

La Mancha sostiene que: "*el Juego es esencialmente un permiso, una autorización para trasgredir normas de vida internas y externas".* (Extraído del texto acerca del Juego de la Mancha, 1994).

El término lo asocian a la capacidad que tenemos de quebrar, cortar y trascender aquellos mandatos impuestos. Salirnos de lo socialmente estipulado y aceptado para romper con: aquello: "…*que está escrito o que sin estarlo, forma parte de creencias y/o verdades asumidas. El Juego posee un enorme Poder de Transformación de la realidad cotidiana. Actúa, opera sobre ella alterándola en sus resultados".* (Extraído del texto acerca del Juego de la Mancha, 1994).

Esto se halla intimidante relacionado con la característica mencionada anteriormente, ya que todo parte del grado de Libertad presente, posibilidad de elección consciente.

La Mancha entiende que el poder de transgresión parte necesariamente de la libertad tanto en el actuar y guiar la acción, en este caso en particular en el jugar. Al elegir se ejerce el poder de libertad. Así como también la libertad de elección en el escenario de juego, para discernir acerca de lo que opto y me apropio de la experiencia, para luego trasladarlo a las vivencias y conductas cotidianas.

El ser humano que se confirma y asume como sujeto de su propia historia (ya que la experiencia de juego le permite identificar vivencias nuevas, que lo trastoquen) cuenta con la posibilidad de recurrir a sus capacidades e incorporarlas a su propio cotidiano, enriqueciéndose a sí mismo y a su entorno inmediato y social amplio.

Implica una actitud activa por parte del sujeto. Jugar es *hacer y el hacer* implica participar como explorar, pensar, deducir.

Recordemos que la Mancha plantea que cuando jugamos, nos ubicamos en una *zona de ensayo.*

> *Un espacio transicional: la Realidad Lúdica. En este espacio, todo es posible. Protegidos por el "como si", nos permitimos manipular la realidad. Se instala otra lógica, partimos del caos a un nuevo orden. Este orden, que altera el orden establecido, con nuevas pautas de sentir, hacer y pensar, nos devuelve la capacidad creativa de re significar nuestra vida cotidiana.* (Extraído del texto acerca del Juego de la Mancha, 1994).

El *"como si"*, que nos brinda él juego, la posibilidad de reinventarnos, crearnos, buscando otras versiones de nosotros mismos. Se quiebra el mapa de la realidad, ingresando a otro universo donde las cosas no son más que su apariencia. Nos movemos en un escenario donde la no funcionalidad es parte importante del mismo.

> *Jugamos para encontrarnos nuevamente con nuestra capacidad de elegir como queremos jugar. El trascender de la vivencia placentera de la actitud o conducta transgresora y utilizarla como vía o medio para la modificación de situaciones o relaciones, es parte de una Actitud Lúdica, que nos permite presentar al juego como una vía, un camino de transformación social humanizante.* (Extraído del texto acerca del Juego de la Mancha, 1994).

Goffman (1956), sostiene que las personas se preocupan demasiado por mantener determinada *impresión,* de que actúan conformes con las normas y reglas a través de los cuales son juzgados no solo ellos y sus productos. Estas (normas y reglas) son tantas y tan profundas, que a las personas desarrollando el rol de actuantes hacen más hincapié en el mundo moral (…) las personas no se encuentran tan preocupadas por el problema moral de cumplir con las reglas sino con el problema amoral de construir la impresión convincente de que satisfacen dichas normas.

Con lo mencionado anteriormente se quiere explicitar de alguna manera, de algunos mandatos (normas y reglas) que nos atraviesan, así como también unas condicionantes que de alguna manera nos "obliga" o que conlleva a asumir unos roles necesarios.

Por tanto es que acordamos con la Mancha en el planteo de los permisos necesarios de *trasgresión* o el permiso otorgado por uno mismo de actuar conforme a lo que uno desea. Una salida necesaria.

Entendemos también que se hace necesario generar nuevas pautas culturales y es posible y deseable hacerlo a través del juego. La transitoria salida de la realidad de un planteo lúdico es aparente: dentro de una situación ficticia seguimos siendo nosotros mismos y si vivimos el proceso con intensidad y entrega, los cambios experimentados pasan a ser parte nuestra y no del personaje que representamos.

Así Huizinga intenta plantear también que el juego tiene la capacidad de crear su propio mundo, pautado por otros ordenes, espacios, etc. Sin fin. Una actividad reversible, un continuo que siempre pude volver a comenzar, eliminando tanto los encadenamientos como las consecuencias inexorables del sentido lineal y acumulativo de los actos.

El juego separa, delimita, territorializa; al otro lado queda el curso habitual de la vida preocupado por su propia conservación y por la obtención de bienes útiles.

- **Juego como satisfactor sinérgico: carencia y potencia.**

Hoy y siempre el juego ha sido y es un dispositivo fundamental en el desarrollo de las personas. Por eso el mismo se incluye y se reconoce como derecho de los niños y necesidades de las personas.

La Mancha toma los conceptos e ideas de Manfred Max Neef (Economista Chileno), particularmente lo expuesto en su libro “Desarrollo a Escala Humana: una opción para el futuro”. (1998) Donde el autor realiza un planteo en relación al desarrollo, explicitando que el desarrollo no es de los objetos sino de las personas, y concluye que el mejor proceso de desarrollo será aquel que permita elevar la calidad de vida de las personas.

Por calidad de vida entiende, las posibilidades reales que tengan las personas de: *satisfacer adecuadamente sus necesidades humanas fundamentales,* marcando una diferencia entre la necesidad específica y la satisfacción de esa necesidad. (Extraído del texto acerca del Juego de la Mancha, 1994).

Introduce también la idea de visualizar a las necesidades no solo como carencia sino también como potencialidad. Es decir comprender que la necesidades no solo motivan sino que movilizan a las personas, constituyéndose esto en una potencialidad, más cuando pueden transformarse en un recurso para que las personas puedan realizar determinadas acciones.

Los seres humanos tenemos ciertas necesidades, que Max Neef las clasifica en base dos criterios: una categoría existencial; Ontológica (ser, tener, hacer y estar) y por otro lado las categorías axiológicas: (subsistencia, protección, afecto, entendimiento, participación, ocio, creación, identidad y libertad.) Según el autor las necesidades fundamentales de las personas son invariables, es decir son las mismas más allá del contexto socio-histórico cultural, lo que cambia son los satisfactores de estas necesidades. “*Las formas o medios para satisfacer las necesidades son los satisfactores que cambian a lo largo del tiempo y*

en los diferentes sistemas culturales, políticos y económicos" (Max Neef en texto acerca del Juego de la Mancha, 1994).

A su vez clasifica los tipos de satisfactores en: Violadores o destructores, Pseudo Satisfactores, inhibidores, Satisfactores sinérgicos. Los primeros cuatro tipos de satisfactores son habitualmente impuestos, inducidos, ritualizados o institucionalizados, son en alto grado exógenos a la sociedad (de arriba hacia abajo).

Como mencionamos al principio La Mancha toma y desarrolla el concepto de Max Neef, ya que ellos proponen que el juego es un satisfactor sinérgico.

Max Neef define a los *Satisfactores Sinérgicos* como: un tipo de satisfactores que por el modo en que satisfacen una necesidad determinada, simultáneamente contribuyen a la satisfacción de otras necesidades. Sostiene asimismo que es un tipo de satisfactor contra hegemónicos (revierten racionalidades dominantes). La sinergia es entendida como la integración de los elementos, donde el resultado es más que la suma de sus partes, es decir, los elementos se unen sinérgicamente creando un resultado donde se aprovecha y maximiza las cualidades de cada uno de los elementos.

A su vez la mancha sostiene que la sinergia puede ser entendida como: "*el comportamiento de un sistema completo que resulta impredecible a partir del comportamiento de cualesquiera de sus partes tomadas aisladamente.*".(Extraído del texto acerca del Juego de la Mancha, 1994).

El juego lo proponen como satisfactor sinérgico en dos sentidos: Por un lado, porque al jugar, al entrar en zona de juego nos encontramos satisfaciendo en forma simultanea varias de las necesidades humanas planteadas por el autor. Se maximiza el resultado esperado.

> *Esta satisfacción se traduce en un estado de Bienestar que acompaña la acción de jugar. El juego es entonces una opción, una elección válida para el desarrollo humano, integralmente, respetando su complejidad.* Por otro se le atribuye la: "*cualidad de satisfactor contra hegemónico, que se construye colectivamente. Se constituyen en procesos liberadores.* (La Mancha, 1994).

Max Neef (1998) plantea que*: "Como necesidad todo ser humano requiere de esparcimiento, diversión y entretenimiento placentero, como potencialidad todo ser humano está apto para crear y producir y participar en formas de diversión como los juegos y los deportes". (*Max Neef, 1998, 69)

- φ ***Los alcances sociales, culturales y políticos del juego***

Jiménez (2007) sostiene que:

> *El juego es un dispositivo social y cultural que tienen los seres humanos para que la vida mental y corporal este siempre en movimiento. Un buen juego permite que se produzcan*

> *lecturas de distintas maneras y de esa forma los niños, adolescentes y adultos entran en un mundo de libertad.* (Jiménez, 2007.pag)

En relación a lo social:

Hace referencia concreta a lo que implica desarrollarse como seres humanos. Convivencia necesaria con otros y en lo social más amplio. EL juego es una de las primeras herramientas que nos habilitan a tomar contacto con los otros, colabora por tanto en el conocimiento de las personas, así como también en la integración de las formas de comportamiento social.

El juego tiene la capacidad de incidir en el tipo de vínculo que generamos con las personas qué nos rodean. Implican una actitud activa y participativa, por tanto demanda comunicación y vinculación con los otros actores (jugadores). El juego convoca al encuentro. Esto se puede entender también como una dimensión de sociabilidad, socialización en la que el juego no solo está presente, sino que también tiene un lugar de importancia.

Sostiene Dinello (2007) que el valor principal del juego es que como mamíferos los seres humanos nos disponemos al encuentro social. Para el autor quien juega logra o alcanza la capacidad para relacionarse y quien no lo hace (jugar) seguramente tendrá un conflicto con los otros, con el mundo circundante. En la misma línea plantea entrenarnos para *superhombres,* ya que la relación individuo – sociedad es motivo de tensión, un conflicto muy complejo que necesita de todas nuestras fuerzas.

A su vez se configura como un importante factor de comunicación y expresión a nivel no solo individual sino también grupal. Al jugar reorientamos la vida hacia otras actividades constructivas, relacionadas también con el aprendizaje, la creatividad y la aplicación del conocimiento. Entendemos que lo que sucede al jugar, placer, cooperación, afecto, contribuyen asimismo a la construcción de la vida social y comunitaria.

> *En todas las etapas históricas o culturas que se tome, los niños han jugado siempre por el solo placer de jugar. Pero a la vez, sin saberlo, en cada juego se ponen en marcha distintos mecanismos que tendrán gran importancia en el desarrollo futuro de cada individuo, como la comunicación, la expresión, el pensamiento y diferentes movimientos. En concreto, el juego enseña a vivir y permite alcanzar al máximo las capacidades de cada sujeto.* (La Mancha, 1994).

La mancha sostiene que al jugar colectivamente, ponemos a disposición nuestra historia de vida personal, nuestros enfoques sobre la realidad, nuestras formas de entender y aprender y sobre todo de ser y de estar en el mundo.

Lo que para ellos se configura "*en una red de subjetividades, en clave lúdica, otorgándose permisos, es una potente invitación a investigar sobre las formas en que nos vinculamos, nos comunicamos, nos conectamos los unos con las otras".* (Extraído del texto acerca del Juego de la Mancha, 1994).

En relación a la Cultura:

Aquí es importante resaltar los aportes de Huizinga (1938), quien realiza un estudio específico acerca del juego y la cultura. El autor sostiene que el juego es anterior a la cultura y que la misma surge en forma de juego. El juego es un producto cultural (por ser un producto del ser humano) y también genera cultura, al modificar las pautas culturales dominantes o asimilarlas.

En efecto el juego como universal de la cultura ha tenido diversas funciones y características a lo largo de la historia y en distintas culturas, pero no ha sido constante su importancia en las sociedades por la contribución que realiza a la misma, al facilitar la socialización, la interacción y la integración social.

Así lo entendía Melissa Melino al ser consultada acerca del juego, explicitando el aporte cultural: *es un reservorio de humanidad que los y las niñas pasan de generación en generación, es la oportunidad de re crearnos, de hacernos de nuevo una y otra vez como culturales, como especie.* (Encuesta 2).

La Mancha en su conjunto entiende que el jugar se pone en práctica nuestras formas de ser, sentir y actuar, incluido nuestro sistema de valores, el que puede ser cuestionado y trasformado a través de la vivencia lúdica. Somos innegablemente como seres humanos productores de cultura, por tanto ser consciente de la capacidad que tenemos (reto) por reinventar las pautas culturales que nos determinan, así como también la validación de nuevas y auténticas formas de cultura.

También sostienen que:

> *Particularmente, como satisfactor sinérgico de la necesidad humana fundamental de crear, instalamos y habilitamos el impulso creativo. La relación entre el juego y el mundo es muy importante ya que no se puede olvidar que el hombre que juega está inmerso en una cultura; que es parte de una sociedad y por lo tanto parte del mundo.* (Extraído del texto acerca del Juego de la Mancha, 1994).

En relación a lo político:

Desde que comenzamos a puntualizar y comentar lo que entendíamos por Ludopedagogia, aparece como parte fundante el papel político del juego, de la persona que lo juega como

también de aquel que lo propone. Es decir de nuestra condición como ser humano, pero también político.

Maffesoli (1992) sostiene que *"La dinámica de la política informal va mucho más allá de formas estructurales o normativas de organización; esta forma parte de los afectos, de las decisiones tomadas en el momento mismo de la acción".* (VII Bienal Internacional del juego, 47)

Es decir está impregnada en las acciones cotidianas, atraviesa todo el accionar individual y colectivo. La intencionalidad implícita en el desarrollo de la misma.

Así citábamos a Castelo, al decir que toda la acción de jugar, conlleva implícitamente la modificación, en algún sentido, de aquellas personas, seres que vivencian la acción de jugar. Una trasformación que inicia desde lo personal, convirtiéndose luego en el germen de la transformación colectiva.

> *Transformación social, del cambio en las condiciones objetivas y subjetivas de la vida en comunidad, y por ello justamente, la acción de jugar es una acción política. Es decir que cuando hablamos de lo político nos referimos a ciertos asuntos que tienen características y condiciones precisas, hablamos de colectividad, organización, interacción y transformación.* (La Mancha, 1994).

Política en el mismo sentido que lo propone la lógica Freiriana, es decir humanizante, una necesaria reacción (activa) en busca, camino hacia la utopía. Camino deseado a nivel individual y en la misma relación con los otros, esos otros que forman parte importante de nuestro universo cotidiano, por lo tanto no ajeno, que coexisten e interactúan con nosotros en el mundo.

Lo político, la incidencia política del juego se encuentra en el aporte que los espacios lúdicos colectivos puedan hacer en la visualización, la detección de las semillas de otros mundos posibles que ya están siendo (experiencias) que están aconteciendo.

> *Su método involucra un sistemático análisis, critica y evaluación de las prácticas, desde donde se problematiza nuestro accionar como agentes sociales (praxis dialéctica).*
> *Al jugar hacemos política porque vamos modelando y construyendo un cierto tipo de ciudadanía, de valores y de comportamientos que conforman nuestro modo de existir en relación"… "Al jugar y transformarnos en un rumbo libertario, no en cualquier sentido sino en un rumbo libertario, nos empoderamos y fortalecemos el ejercicio práctico y directo sobre nuestro entorno, nuestro poder. Aumentamos nuestro poder de transformación de la realidad, cambiamos la correlación de fuerzas en nuestra más íntima cotidianidad y en el más amplio y público espacio de ciudadanía".* (La Mancha, 1994).

Cuando jugamos habilitamos entre otras cosas la problematización de la vida cotidiana, de la experiencia concreta de nuestra cotidianidad. Abrimos un camino para conocer la realidad que vivimos desde otra perspectiva. Nos permite romper, quebrar con los modelos

hegemónicos que determinan que conocimientos son válidos y cuáles no. Da lugar a otro saber.

Cuando nos encontramos inmersos en la realidad que nos propone el juego, allí donde todo es posible, todos sabemos algo, todos ignoramos algo. *Nos permitimos poner nuestro cuerpo entero a disposición del acto de aprehender la realidad. Nos apropiamos de ella, la hacemos nuestra y nos empoderamos en nuestra condición de protagonistas de nuestra historia. Entrar en la Realidad Lúdica (pasar del otro lado del espejo) nos inviste de un poder activo y profundo en la determinación de cuáles son las condiciones que queremos para nuestra existencia colectiva.* (Extraído del texto acerca del Juego de la Mancha, 1994).

Dinello (2007) sostiene que debemos de estar conscientes de que actualmente la *política* está haciendo uso del *juego* contra el propio ciudadano, por eso motivo propone hacerlo consciente, así como también reinventar la *política* en la cual se usa al juego.
El juego para este es un instrumento social, que también puede convertirse en político.
Desde este lugar se debe de ser cuidadosa ya que como Dinello (2010), se puede utilizar al juego con diferentes propósitos: *"El juego despierta al sujeto pero en la medida en que lo dominamos con las reglas lo calmamos".* Se debe elegir qué camino seguir. (Citado en VII Bienal Internacional del Juego, 2010. Pág.: 47)

Para culminar nos parece exponer algunas ideas de Pilar Ubilla (2010) en relación al *poder* del juego. En esa línea sostiene que el juego entendido como un espacio lúdico-creativo cuestiona los sistemas de dominación existentes, ya que desarrolla ciertas autonomías en el marco de relaciones de interdependencia. Como mencionamos anteriormente y sostienen varios autores el juego es creatividad, y la creatividad es entendida como el alma más poderosa para defender la alegría. (Tomado de la VII Bienal Internacional del Juego, 2010. Pág.58)

A través del juego uno ejerce y fortalece tanto la intuición como la subjetividad, ya que nos enfrenta a situaciones imprevistas, al azar.

> *Jugar debería ser crear las condiciones para desarrollar las potencialidades existentes, para desbloquear la creatividad, para favorecer la problematización, la duda, la pregunta, la curiosidad para despertar la motivación y el interés por aprender (…)*
> *(…) Crear un clima de alegría y creación, propicio a la comprensión de la diversidad, al desarrollo de la autoestima, al disfrute de la belleza, al reconocimiento de las emociones y las instituciones, al trabajo en equipo y a la solidaridad. (*Ubilla, en VII Bienal Internacional del Juego, 2010: 58)

4 Pedagogía

Entendemos pertinente puntualizar y analizar lo que encierra de Pedagógico la propuesta. Así como también historizar los fundamentos que la sustentan, basados fuertemente en la educación popular.

Etimológicamente la palabra Pedagogía proviene del griego: *παιδαγωγία*y, donde *παιδιον:(paidos),* significa niño y γωγος: (gogos), que refiere a la acción de guiar, conducir. Con el paso del tiempo fue variando esta acepción para generalizarla en función de las nuevas realidades (culturales, sociales, históricas) "paidos" se fue asociando a una noción más universal de ser humano. Lo que igualmente se plantea y se sigue sosteniendo es que la misma que organiza, "guía", los procesos educativos.

Encontramos muchas corrientes y también diversas formas de entender y por tanto denominar a la pedagogía, lo pedagógico (pedagogía critica, social etc.).

Nosotros no nos detendremos en el análisis de cada una de ellas ya que lo importante es poner sobre el escenario el sentido con el cual la Mancha plantea el término, como el campo del saber, del conocimiento.

El término pedagogía lo plantean asociado al:

> *Campo del saber que tiene como objeto principal el conocimiento; para esta propuesta en el sentido de conocer las condiciones de la realidad subjetiva y objetiva, considerando como actor clave al sujeto (individual y colectivo) que conoce, en el inter-juego de aprehender para transformar.* (La Mancha: (www.mancha.org.uy)

Esto se encuentra íntimamente ligado a la corriente de la Educación Popular, a quien toman y especifican es parte de su marco referencial, en tanto se convirtió en una alternativa no solo en la formación específicamente sino en la producción de conocimiento. Proponiendo un inter-juego y unos roles distintos. Movido por un deseo constante de transformación.

Sus inicios datan de los años 60, con los aportes fundamentales del brasileño, Paulo Freire comenzando con experiencias puntuales, que se fueron replicando y contagiando a una multitud de organizaciones, principalmente de origen latinoamericano.

El movimiento emerge tras la constatación de una realidad marcada por la injusticia y la desigualdad. Por lo cual se centra la preocupación en ir construyendo con y desde los sectores populares, en base a la experiencia práctica, una multiplicidad de herramientas educativas que les permitieran a éstos no solo ser partícipes activos, sino también organizarse y transformar su realidad concreta, mejorando de esta manera sus propias condiciones de vida.

En la actualidad Boaventura (2010) plantea un análisis en el mismo sentido, basado en lo que él denomina una *epistemología del sur*, utilizada como metáfora del sufrir y sentir de

los oprimidos no solo por el capitalismo, sino también por el colonialismo. Entendiendo el mismo como un no reconocimiento del otro como igual, un colocar al otro en objeto.

Asimismo realiza unos planteos en relación a lo que él denomina una doble sociología, la de las ausencias y la de las emergencias. Entendemos que ambas esbozan el núcleo común de la educación popular y también del propósito específico de la Mancha.

La primera de ellas, *Sociología de las ausencias:* se traduce en la necesidad de rescatar aquellas prácticas y conocimientos que fueron tanto desperdiciados e invisibilizados por el modelo de la racionalidad instrumental, *indolente*, desde la modernidad occidental. Encontrando un punto en común a su vez con el planteo expuesto de Mafessoli (1997) una crítica a la razón moderna, una razón abstracta, obsesionada por lo instrumental, que moralizo el conocimiento con el único propósito de adecuarlo a los intereses del productivismo.

Al rescatar estas experiencias, se sitúa en el centro a los sujetos y colectivos que son parte de las mismas, recatándolos de alguna manera también a ellos.

En palabras de Boaventura Do Santos (2010) *"Por sociología de las ausencias entiendo la investigación que tiene como objetivo mostrar que lo que no existe es, de hecho, activamente producido como no existente, o sea, como una alternativa no creíble a lo que existe".* (Boaventura, 2010 Pág. 22). Un juego de palabras, donde lo que no "es" productivo, funcional se invisibiliza. Pero de hecho existe. Por esta razón la idea de rescatar, de visibilizar y generar movimiento, en palabras de Freire: *despertar curiosidad.*

Asimismo describe lo que entiende por Sociología de las emergencias: encontrando el énfasis más que en *rescatar*, en *detectar* experiencias sociales, pistas y semillas que anuncien posibilidades alternativas a la realidad presente.

> *La sociología de las emergencias consiste en proceder a una ampliación simbólica de los saberes, prácticas y agentes de modo que se identifiquen en ellos las tendencias de futuro (lo todavía no) sobre los cuales es posible actuar para maximizar la probabilidad de la esperanza con relación a la probabilidad de la frustración. Tal ampliación simbólica es, en el fondo una forma de imaginación sociológica que se enfrenta a un doble objetivo: por un lado conocer mejor las condiciones de posibilidades de la esperanza: por otro definir principios de acción que promuevan la realización de estas condiciones. (*Boaventura de Souza Santos, 2010: 24).

Así encontramos en el Texto de la Mancha la explicitación concreta de lo que Boaventura do Santos denomina: sociología de las emergencias; *"la investigación de las alternativas que caben en el horizonte de las posibilidades concretas"*

> *Consiste en sustituir el vacío del futuro según el tiempo lineal (un vacío q tanto es todo como nada) por un futuro de posibilidades plurales y concretas, simultáneamente utópicas y realistas, que se va construyendo en el presente a partir de la actividad del cuidado." La búsqueda es encontrar lo que está latente, las semillas de emancipación social que conviven en el presente, las señales portadoras de un futuro más saludable y justo para todas y todos.* (La Mancha: www.mancha.org.uy)

Las no existencias sostiene el autor son creadas, producidas cada vez que una entidad es descalificada o invisibilizada o desechada. No existe una única forma de producir ausencia sino varias.

La Mancha avanza y retoma este planteo en relación a la producción de las *no existencias,* las mismas que se producen a través de cinco lógicas o monoculturas (La monocultura del saber y del rigor del saber, la monocultura del tiempo lineal, la de la clasificación social, la de la escala dominante y la de la lógica productivista) naturalizadas y asumidas como únicas posibilidades, producidas por el sistema mundo en el que vivimos.

La Mancha hace explicito el propósito de la intervención lúdico pedagógica, la que:

> *Busca provocar y desnaturalizar los modos de exclusión, particularmente interpelando la monocultura del saber (cuando jugamos, todas y todos estamos compartiendo saberes), la del tiempo lineal (cuando entramos en la realidad lúdica, el tiempo toma otra textura, se vuelve circular, espiralado, sin sentido.) Y la lógica productivista (el juego es en sí mismo una actividad autotélica, no tiene más sentido que el de provocar placer en el que decide entrar en ese estado alterado de la conciencia)* (La Mancha, www.mancha.org.uy)

A partir de lo mencionado anteriormente visualizamos como ambas sociologías nos conectan específicamente con la Mancha en general y en particular con lo que ellos proponen como Bienales donde el objetivo se centra justamente en *detectar* (emergencia) experiencias populares, colectivas, para compartirlas y visibilizarlas y también *rescatar* (ausencia) en el encuentro a todos aquellos que se *juegan* en el día a día realizando experiencias colectivas para el colectivo.

Esto nos conecta asimismo con parte de lo que promueve la educación popular, un enfoque que tiene como objetivo fundamental la transformación de la realidad, basado en procesos concretos de participación activa, en la experiencia práctica de las propias personas, grupos, colectivos. Una participación que conlleve un pensar crítico.
Esto significa que empecemos a profundizar más sobre lo que vemos, sobre lo que vivimos, sobre lo que deberíamos hacer.

Para tal objetivo, se propone partir de la auto - concienciación (transformación propia) y comprensión de los sujetos respecto de los factores y estructuras que determinan sus vidas, *para así* desarrollar estrategias, habilidades y técnicas necesarias para llevar a cabo una participación orientada a la transformación de la realidad.

Para poder cambiar algo, primero hay que desearlo, hay que conocerlo. A mayor conocimiento de la realidad que deseamos modificar, mayor eficacia obtendremos con las diversas estrategias que ensayemos.

Violeta Núñez (2007) plantea que debemos de comenzar a generar nuevas modalidades de accionar, que contemplen las particularidades sin renunciar *al tesoro común de las herencias,* nuevas maneras para que los sujetos en general pactantes de lo común, entretejan sus maneras sobre todo de elaborar y modificar recorridos propios, es decir hacer del acto educativo un antidestino, práctica (caso por caso) contra la asignación cierta de un futuro que se supone ya previsto.

> *El anti–destino, trata de una práctica que posibilita la redistribución social de las herencias culturales: traspaso, recreación, circulación, acrecentamiento, pérdida, transformación... Particulares recorridos en los que se tejen, destejen, entretejen, diversos registros de olvido y recuerdo; y en cuyos anudamientos se abren y bifurcan futuros que no son pre–decibles sino, para utilizar las palabras de Hannah Arendt, sólo decibles a posteriori.* (Violeta Núñez: Pedagogía Social, 2007: 4)

Crear las condiciones concretas para que los sujetos (sobre todo aquellos excluidos) puedan ser partícipes no solo de sus propios recorridos sino también de la descripción de sus propias biografías. Una auto narrativa que dé cuenta de la historia personal, ya que entre otras es la que determina la forma de expresión de los aspectos particulares de la experiencia vivida. El anti-destino como la posibilidad de auto proyección, más que la proyección acabada. *Situando al sujeto en el Centro.*

Podemos entender la educación popular como un movimiento teórico - metodológico que tiene dentro de sus cometidos discutir, cuestionar y modificar, desde la práctica misma, las condiciones concretas de dominación y explotación de los sujetos. (Individuales y colectivos).

En esa misma línea compartimos con MAPEP[9] (2011) que la Educación Popular cuenta con una serie de características bien particulares que detallaremos a continuación, las mismas que entendemos aportan específicamente al entendimiento de la Ludopedagogía en su conjunto, ya que estas son características que también se entienden necesarias y fundamentales en la aplicación de la metodología en concreto.

- φ *Opción Política*

Le educación popular es un una propuesta que se manifiesta estrictamente *política,* planteándose una *opción* (compromiso ético político) con y por los sectores populares. Poniendo en cuestionamiento la producción de conocimiento *(saber)* desde él donde y quienes lo producen (poder), hasta con que fines y a favor de que intereses se aplican los mismos.

Freire sostiene que:

> *La educación como práctica de la libertad (...) es incompatible con una pedagogía que, de manera consciente o mistificada, ha sido práctica de dominación (…) la práctica de la libertad solo encontrará adecuada expresión en una pedagogía en que el oprimido tenga condiciones de descubrirse y conquistarse, reflexivamente, como sujeto de su propio destino histórico. (Freire, 1970: 9).*

[9] Materiales didácticos sobre metodologías participativas desde el enfoque de la Educación Popular.

Asimismo traslada el acto político a los actores, manifestando que: *"Como educadores y educadoras somos políticos, hacemos política al hacer educación".* (Freire citado en las memorias de la IV Bienal Internacional del Juego, 2000, pág.39) No podemos obviarlo en nuestras intervenciones.

Lo que nos lleva a plantear que esta visión Freiriana, es compartida por la Mancha, ya que los mismos también sostienen que su accionar nunca es neutro, que tiene determinada intencionalidad, una intencionalidad política. Una elección consciente que determina y guía el accionar.

- φ *Lugar del saber*

A su vez comparten la idea de construcción de nuevos conocimientos, haciendo acuerdo con el corrimiento necesario del lugar de la figura del *educador, técnico experto* como el único que posee un saber trasferible y capaz de transferirlo. Introduce y valora el saber popular.

Un planteo similar encontramos en Boaventura De Souza (2010), ya que el mismo niega tanto el saber general como la ignorancia general. Prefiere sostener que todo saber es de una cierta ignorancia y que toda ignorancia encierra un cierto saber. El conocimiento es la vía, el trayecto a través del cual se va desde la ignorancia al saber. *(*Boaventura De Souza Santos, 2010)*.*

Si bien el planteo de la educación popular, es en su definición más concreto.
La importancia radica que hoy se establecen los mismos, planteos y necesidades. Ya que a través de la idea de la Ecología de saberes descansa la necesidad de retomar el ejercicio epistemológico de carácter dialógico e intercultural que no hace *más reconocer la pluralidad de saberes heterogéneos y fomentan las articulaciones dinámicas entre ellos. (*Boaventura De Souza Santos, 2010. Pág. 24.) Esto es lo que se entiende como fundamental.

Al tomar el saber de los protagonistas, se convierte en objetivo vincular el conocimiento como praxis transformadora y funcional hacia los intereses de los sectores más desfavorecidos. Los sujetos (protagonistas) deben ser partícipes de sus propios cambios, y aportar su conocimiento y su saber.

- φ *Construcción dialógica:*

El diálogo es puesto *en* el centro del proceso pedagógico, ya que se convertirte por excelencia en *una* dinámica que, guiada *por* la razón, permite el encuentro *entre* las personas y de éstas con el mundo.
Esto se supone de vital importancia a nivel individual (capacidad dialógica) pero sobre todo a nivel colectivo, habilitando a las personas a discutir, dialogar, expresarse libremente, en condiciones de igualdad.

La Mancha entiende que el desarrollo de esta capacidad permite desarrollar procesos abiertos de comunicación y de expresión. Entablando relaciones no solo dialógicas sino

también empáticas que conllevan a la posibilidad de iniciar y mantener vínculos ricos y fecundos.

Una autentica relación de diálogo, contribuye al acto concreto de *conocimiento* (educador-educando), donde el rol del educador, no consiste en acercarse con teorías que expliquen a priori lo que está sucediendo, sino descubrir los elementos teóricos enraizados en la práctica.
Freire sostiene que el enseñar no es transferir, sino por el contrario crear, generar las posibilidades para su propia producción, para la auto construcción de conocimiento.
En palabras de Freire: *"Hacer surgir la teoría inherente a dichas actividades, para que la gente pueda apropiarse de las teorías que hay en sus propias prácticas".* (Freire citado en las memorias de la IV Bienal Internacional del Juego, 2000, pág.39)

Despertar curiosidad: Este es uno de los deseos constantes que plantea la Ludopedagogia proponiendo al juego como uno de los escenarios perceptibles de lograrlo.

- φ *Dialéctica*

Otra característica propia de la educación popular, tomada como parte fundante de la metodología que propone la Ludopedagogía, es la dialéctica*,* entendida como la integración constante de la Teoría y la Práctica. Se entiende que la trasformación solo es posible si las personas no solo actúan sino que también piensan.

El Método consiste en: partir del hacer, pensar, reflexionar (teorización) sobre la practica en concreto, para luego volver a desarrollar el hacer (práctica) pero tomando en cuenta la experiencia anterior, entendiendo mejor lo que es llevado adelante.
Teorizar sobre la realidad. La Mancha promueve la Construcción colectiva del conocimiento, partiendo de las reflexiones individuales y grupales en las prácticas mismas para trascender conceptualmente lo simplemente anecdótico. Regresar a la práctica transformadamente, poner en práctica lo adquirido sobre la realidad para operar en ella y transformarla con nuestras acciones y actitudes.
A su vez la Mancha sostiene que es importante la construcción colectiva del conocimiento. Utilizando el método *dialéctico;* revisión y problematización continua de la praxis, con la intencionalidad manifiesta de reformular y volver al campo fortalecidos *con el sur* de continuar aportando en la construcción de una ciudadanía autónoma y saludable.

Kosik (1967) realiza también alguna puntualización al respecto. Acordando con la idea de *praxis* necesaria para el conocimiento de la realidad. Sostiene que:

> *La creación de la realidad (humano-social) es la premisa de apertura y comprensión de la realidad en general. Como creación de la realidad humana, la praxis es, a la vez, el proceso en el que se revela el universo y la realidad en su esencia. La praxis no es la reclusión del hombre en la idolatría de la sociedad y la subjetividad social, sino la apertura del hombre a la realidad y al ser.* (Kosik, 1967).

EnSeñar – inDagAr- inVEstiGar- EscuDriñar – DeScuBrir- pREgunTar – AnaliZar-

- φ *Reconocimiento y reinvención.*

Asimismo entendemos fundamental el planteo relacionado al *Reconocimiento*, entendido como esa permanente conciencia crítica que le permite a los sujetos contrastar, relacionar, tomar distancia, indagar, identificar, problematizar, conceptualizar.
Como se mencionó anteriormente la auto-conciencia o el tránsito hacia ello.

El reconocimiento acompañado de la posibilidad de *Reinvención*, es decir la capacidad que tienen las personas de desarrollar sus prácticas basadas en el dialogo, con posibilidad de resolver, generar respuestas y generar acciones alternativas.
Una práctica por tanto con posibilidad liberadora.

- φ *Humanización*

La Humanización es una de las características que entendemos fundamentales de la educación popular. La esencia, contraria a la vivida y creciente deshumanización, entendida como la expresión de la alienación y la dominación, lo que se configura en una clara distorsión de las condiciones de vida de los sujetos.

Por tanto se promueve la *humanización*, enmarcada en un proyecto emancipador que exige procesos de transformación, de modificación de la realidad, siendo ésta, entre otras, una forma de experimentar lo que significa *ser sujeto.*

Parte de lo promovido por Freire no es más que el ideal de *rescatar* y nunca perder la *Esperanza*. Entendida esta como el cambio radical de la Historia.

Un realismo esperanzado: es decir; eso que se quiere que exista y que se percibe cargado de posibilidades de ser. (Freire citado en las memorias de la IV Bienal Internacional del Juego, 2000, pág.39)

El planteo no es pasivo, sino por el contrario, es altamente activista, el proyecto explicito es la necesidad de realizar acciones tendientes al logro de los distintos objetivos planteados.

"La esperanza necesita de la práctica, de la acción para no quedar en un simple deseo".
"La esperanza necesita hechos para convertirse en realidad histórica". (Freire citado en las memorias de la IV Bienal Internacional del Juego, 2000, pág.40)

En palabras de Freire: *"… sin poder siquiera negar la desesperanza, como algo concreto y sin desconocer las razones históricas, económicas y sociales que la explican, no entiendo la existencia y la necesaria lucha por mejorarla sin la esperanza y sin el sueño".* (Freire en IV Bienal Internacional del Juego, 2000, 41)

Es necesario por tanto la reinstalación de la esperanza, recuperar la capacidad de denuncia perdida.

Podemos plantear a partir de lo desarrollado anteriormente que la educación popular se presenta como un proceso de carácter participativo y transformador, donde el aprendizaje y la conceptualización se basan en la experiencia concreta (práctica) de los propios actores y grupos. El punto de partida necesario es la autoconciencia y la comprensión de los actores participantes respecto de aquellos factores y estructuras que determinan sus vidas, para con ello desarrollar estrategias, habilidades o técnicas tendientes a la participación, activa y orientada hacia la transformación de la realidad.

Transformación de la realidad, se comprende esta transformación como la acción política que modifica las condiciones tanto objetivas como subjetivas de la existencia humana en procura del mas integro desarrollo de todas las personas, con la satisfacción de sus necesidades fundamentales para el enriquecimiento de su calidad de vida, en un marco de profundo respeto a las diversidades culturales.

Como se mencionó anteriormente, parte de la invitación realizada da cuenta del deseo del conocimiento de la realidad, con el fin de transformarla, por lo cual está planteado el interés de modificar algo, cuanto más y mejor lo conozcamos, más eficaces y efectivas serán las estrategias que pensemos y llevamos adelante para lograrlo.

5 Lud– es- tética

En relación a la intervención propiamente, proponen el desarrollo de la misma como una propuesta metodológica. Por eso entendemos fundamental dejar planteada la importancia del método, la que radica en la posibilidad de *estructurar* la lógica de determinado proceso que se intenta *impulsar*. Orientar y dar unidad a todos los factores que intervienen, así como también los objetivos y etapas necesarias para desarrollarlos. Esto parece fundamental para argumentar acerca de la necesaria planificación acerca de las acciones a llevar adelante, no resultan ser propuestas espontaneas sino que se encuentran planificadas, fundamentadas.

También es importante centrar los elementos conceptuales que se construyen dialécticamente, en una relación continua de la teoría y la práctica. Retomando cómo teoría fundamental el concepto de juego elaborado por la Mancha (desarrollado anteriormente) que se nutre de los aportes de otros actores que se involucran en la temática propuesta.

"El juego es una actividad libremente elegida, qué otorga el permiso de transgredir normas de vida internas y externas; un satisfactor sinérgico de necesidades humanas, que abarca la dimensión individual y colectiva y tiene incidencia en el ámbito social, cultural y político". (La Mancha, www.mancha.org.uy)

La intencionalidad manifesta es la intervención en los distintos procesos grupales o comunitarios. Lo grupal aparece como una necesidad y como una oportunidad para llevar adelante propuestas de estas características. El aporte particular en el grupo, genera una distinta y mayor producción. Por tal motivo aparece como una finalidad la de recuperar los espacios de juego colectivo.

Entender que lo colectivo es igual o tan importante que lo individual, así como también delinear lo importante que resulta que el individuo se interese por lo colectivo sobre todo entendido como potencial para el cambio social. Definiendo roles y responsabilidades tendientes al cambio.

Asimismo plantean la necesidad de habilitar y de instalar lo que ellos denominan la *realidad lúdica*, la que permite ir rompiendo con las lógicas racionales imperantes y comenzar un proceso de desestructuración de nuestras formas de hacer, sentir y actuar del cotidiano. Las posibilidades del *como si,* entre ellas la de manipular la realidad y producir otras.

Este traslado *virtual*, va generando e instalando determinadas memorias lúdicas (aquellas que elegimos libremente como huellas) que nos permiten a mediano y/o largo plazo ir construyendo nuevos significados, re significando y replanteando nuestros propios límites. Con el horizonte de conocernos y reconocernos en nuestras propias fortalezas, potencialidades así como también las propias debilidades o carencias.

Así en relación a su accionar, ellos manifiestan que han elegido una ruta a la que le han denominado *Lud-est-ética,* una palabra *inventada* que permite integrar los tres componentes de su accionar: *Lúdica, Estética y Ética, o lo que es igual, el tipo de juego que nosotros proponemos como instrumental operativo de esta propuesta metodológica.* (La Mancha: www.mancha.org.uy)

Un *juego* de palabras que encierra y contiene parte de lo que el colectivo sostiene, ya que al jugar nos encontramos atravesando por una vivencia, experiencia *estética* que activa, en algún sentido nuestra sensibilidad de cara a las distintas formas.

A su vez al jugar atravesamos la vivencia, experiencia *ética* que pone el centro en aquellos contenidos que elegimos, como también los valores que se activan y que se encuentran implícitos en la acción. Ambas (est-ética) se encuentran y se desarrollan en la práctica concreta, es decir en la vivencia, en la acción del juego.

Para la Mancha estas acciones se constituyen en *"experiencia, cuando se habilita la posibilidad de transformarlas en un saber consciente y transferible"* (Citado en las memorias de la VIII Bienal Internacional del Juego, 2010)

La relación con lo pedagógico.

En este punto en particular nos parece interesante, sumar a este concepto in-tegrado que se plantea, los aportes que realiza John Dewey (1996) El autor promueve una forma de conocer a través de la experiencia, pero no de aquella que es llevada adelante sin sentido, sino en términos de conciencia de lo realizado, es decir de una experiencia como denomina el autor auténtica. (Dewey en Román de la Calle, 1996 pág. 55)

Lo cual Implica distinguir el mero experimentar, disperso, de la auténtica experiencia; siendo consciente en el momento de la experimentación. Lo que nos permite la experiencia "auténtica" es tomar contacto con nuestras propias capacidades y recursos, lo que nos permitirá ir resolviendo los conflictos y reinventando la conexión existente entre nosotros y el mundo circundante.

A su vez el autor promueve la superación entre las esferas, razón, emoción y acción. Y sostiene que de la experiencia autentica puede surgir entre otras una experiencia estética, que implica la percepción o el padecer que implica el producir, es decir: dar sentido al acto creador.

Defendiendo una pedagogía que denomina de la creatividad, donde propone estimular la capacidad de salirse de los recorridos convencionales para poder reordenar las experiencias conocidas en nuevas relaciones. Según el autor, entre otras se pueda desarrollar la concienciación, la participación y la transformación social.

Aquí encontramos puntos de encuentros cuando planteamos y definimos lo que entendemos y lo que la Mancha propone como pedagogía, así como también lo que

promueve la educación popular, la necesidad de atravesar de vivir cada uno su propia experiencia *auténtica.*
La necesaria superación de las esferas emotivas, dar y entender el sentido de cada una de nuestras acciones.

1. *En relación a la **Lud** (Lúdica)*

Comienzo de la palabra que refiere, da cuenta del fenómeno, universo lúdico. Situando al juego en el centro de todo su accionar. Una actitud lúdica que es arte y parte de nuestra propia construcción como individuos. Entendiendo que no es posible habilitar procesos tendientes a la transformación, si primero no los habitamos, habilitamos nosotros mismos.

Por último creemos que la actividad lúdica se convierte en unos motivos para la realización del hombre, tantos físicos, psicológicos, sociales y espirituales. Es así también como el juego se sitúa en las dimensiones del hombre, desde su corporalidad, sexualidad, conocimientos, voluntad, etc., pues a través de ella el hombre puede crecer personalmente y también aplicar este crecimiento llevándolo a la práctica en su vida cotidiana.

En relación a la ***Estética.***

Su significado proviene del griego *aisthetikós* que significa "susceptible de percibirse por los sentidos."

Al referirse a aquello que puede ser *perceptible por los sentidos,* indica y retoma que la propuesta va más allá de lo racional, implica meterse de lleno en un terreno de experimentación completa. En el terreno de lo sensible.

La estética está allí donde se reciben o se producen sensaciones. Podemos acordar que la estética se ocupa también de lo sensible, con todos los matices de las personas tanto emocionales, intelectuales y éticos.

La Mancha elige las ideas de Umberto Eco para explicitar su posicionamiento estético, quien sostiene que: "*el arte propone conocimientos, "pero de forma orgánica", pues da a conocer las cosas sintetizándolas en una "forma" en la que los valores se resuelven en estructura... la esfera de la representación sensible es intrínseca a todo hacer artístico y esa esfera va acompañada del goce estético".* (La Mancha. Memorias de la v Bienal Internacional del Juego, año, pág. 73)

Se toma lo artístico, como la actividad humana que forma parte del acervo cultural y que tiene como especificidad y objetivo crear, formar, de realizar lo que hasta ese momento puntual no existía.
La Mancha realiza la analogía entre lo artístico, y el juego, concluyendo que el juego para ellos se convierte en un objeto de arte, o como una acción de carácter artístico.

En el juego y a través del juego nos permitimos crear, desarrollar nuestra creatividad, así como también dar forma con todo nuestro cuerpo, nuestro ser, pero también con el espacio, con el entorno y lo que allí se encuentra a disposición para el juego.

Encontrando aquí otro punto en común con uno de los planteos fundamentales de Dewey, el que propicia una estética de la recepción y del ambiente. Si bien es un aporte más puntual, entendemos no escapa del todo de la situación que se quiere generar cuando nos planteamos la intervención.

La Estética de la recepción y del ambiente no es más que tomar en cuenta que tanto el sujeto como el ambiente (espacio) participan en una interacción positiva, donde surgen las condiciones para una experiencia estética. La producción intelectual, la invención y lo que resulta del pensamiento fantástico son, en su dinámica perceptiva, experiencias estéticas. En términos de la Mancha la capacidad de crear en este caso puntual a través del juego.

Como Dewey es de profesión pedagogo, resalta la importancia del "ambiente" propicio en relación al acto educativo, para que el mismo se pueda desplegar.

Entendemos que la Mancha nos transmite una situación particular, al poner la "estética" como parte fundamental de su quehacer, tomando en cuenta los ambientes, preparándolos, en este caso para un acto colectivo de transformación. Preparar el espacio donde, tomando en cuenta todos los sentidos, lo visual, lo rítmico, lo sonoro. Un habitar los espacios donde se desarrollan propuestas en concordancia con la actividad específica.

Transformar el espacio, es convocar, es parte del recibir. Convocar más allá de la palabra.

*En relación a la **Ética**:*

En este punto en particular se retoman algunos planteos realizados anteriormente, sobre todo los relacionados al marco referencial que en este caso coincide con el plano ético de lo que la educación popular promueve.

Parten de la base de la ética que Freire denomino *liberadora,* en la que promueve y centra en primer instancia la postura del educador, técnico, etc, la que necesariamente tiene que ser ética. En la que se respeten por sobre todos los límites de la personas.
En palabras de Freire (2005) "*yo no puedo entrar en ti e irrespetarte, yo tengo que respetar tus sueños y tus miedos...pero yo debo también tocar esos miedos".* (Freire citado en las memorias de la IV Bienal Internacional del Juego, 2000, pág.40)

Otro punto central que encierra el planteo ético, es la necesidad constante de pensarse y repensarse permanentemente en el rol. Reconociendo como sostiene Boaventura un poco sabios, pero un poco ignorantes, en crecimiento.

Freire (1999) sostiene que no se busca un educador perfecto, sino por el contrario alguien que sea totalmente consciente de su imperfección. Que tenga y disponga de una actitud pero sobre todo una nueva mentalidad para realizar unas prácticas diferentes.

En la educación liberadora no dictamos ideas, sino que construimos ideas, cambiamos ideas, en comunidad no dictamos clases, sino que debatimos o discutimos temas, no trabajamos sobre el educador, sino que trabajamos con él. (Freire, 1999, pág. 93)

Así también establecen en la propuesta la necesidad o la búsqueda de construcción de una actitud lúdica, donde poder encontrar, alentar lo que Boaventura De Souza (2010) denomina como *subjetividades rebeldes, sujetos desestabilizadores.*

La propuesta se plantea el desafío de propiciar las mejores condiciones subjetivas y objetivas para el trabajo individual y colectivo de desarrollo integral y profundización de capacidades y competencias humanas que aporten por un lado a este desarrollo y por otro, sean constructoras de un hacer coherente con la ruta que proponemos transitar.

Entendemos las capacidades como las posibilidades del hombre. La productividad es la realización de las potencialidades que son características del hombre. Según Fromm (1953) *La capacidad no solo de crear, producir, realizar algo nuevo, original como también la capacidad para transformar lo ya existente en algo distinto, original, nuevo.* (Erich Fromm, México 1953).

Dichas capacidades son a la vez inespecíficas, o sea de carácter general, y adecuables a diversidad de temáticas particulares.

Para ejemplificar y para promover la ampliación colectiva de este listado nombramos algunas que creemos especialmente importantes:

- φ ***Apertura***:

La plantean en dos sentidos, por un lado alcanzar la pre- disposición particular al respeto, tolerancia, consideración, intercambio y aprendizaje de las diferencias.

Respeto que acepta la posibilidad de que *el otro* pueda mostrarme algo nuevo. Por otro alcanzar un estado integral (mental, afectivo, corporal y/o espiritual).

Como todo el planteo de la Mancha se debe partir del “deseo” por, del reconocimiento de las limitaciones propias, desde la incertidumbre, la aproximación exploratoria del conocimiento más que desde las certezas y verdades definitivas.

Apertura a la comprensión de otro distinto y apertura de transformación personal.

- φ ***Creatividad***:

La creatividad entendida como la capacidad de dar forma a lo que no existe, de alcanzar soluciones innovadoras para los problemas, así como también de re-crear adaptaciones originales a diversidad de contextos y situaciones.

Poseer y creer en el valor de la imaginación y la fantasía como disparadores creativos.
También tiene que ver con la apertura y predisposición, de contribuir a lo nuevo.
Una capacidad que al ejercitarla nos permita totalizar los recursos tanto imaginativos, afectivos, sensoriales para poder anticipar o hacer frente a situaciones nuevas.

> *…en los momentos creativos, el juego actúa como un artesano en la fabricación de una zona de distensión, de goce, de placer, propicia para el acto creador. Esta zona de característica neutra se encuentra entre el caos y el orden, entre lo inconsciente y consciente, entre lo interno y lo externo, producto esto último, de los procesos de legitimación social y cultural en que se mueve el sujeto creador. (Jiménez, 2003. pág. 84)*

- φ ***Sensibilidad estética****:*

Esta es una de las capacidades más auténtica que plantean a nuestro modo de entender.
La sensibilidad estética trata acerca de las maneras de percibir, de sentir y de actuar que tienen las personas en función de la valorización positiva de las aportaciones que la *forma* le otorga al *sentido* de las cosas, ya sean de carácter material o simbólico.

La estética como mencionamos anteriormente, nos remite a la idea de algo que es susceptible de percibirse por los sentidos, poniendo énfasis en la necesidad de tomar en cuenta y promover la activación de todo el ser, incluyendo a los sentidos.

- φ ***Comunicación-expresión***:

Esta capacidad es fundamental en la vida de los seres humanos.
Se basa en la capacidad de entablar relaciones dialógicas y de empatía para llegar a establecer vínculos ricos y fecundos. El proceso comunicativo comprende vertientes captadoras de estímulos y mensajes, y otras de orientación, de transmisión de contenidos hacia otros. En la comunicación hay un paso, *en sí* al *para sí* y al *para otros.* Un trasladarse de la condición de objeto a la de sujeto de las experiencias.

La capacidad de comunicación está en las raíces de las relaciones humanas, fundamentalmente por lo que Fromm llama capacidad o arte de amar, con sus atributos de responsabilidad, cuidado, respeto y conocimiento. (Erich Fromm, 1953).

- φ ***Investigación***:

Lo plantean en relación al deseo constante de buscar más allá de lo que aparece en la superficie. Explorar, escudriñar, descubrir otras respuestas a las preguntas claves en cada situación. Como se ya se ha planteado la idea fundamental de la Mancha es despertar, generar curiosidad, ya que lo mismo implica el movimiento hacia la investigación. Un proceso donde una pregunta conlleva una respuesta y a su vez genera nuevas preguntas.
El objetivo de la investigación en relación a la búsqueda permanente.

- φ ***Participación A***:

Lo plantean no solo como una capacidad, sino también como una actitud y voluntad de interactuar con otros involucrándose en el proceso comprometidamente. Está íntimamente relacionada con la pro actividad, una actitud que implica no solo tomar nuestras propias decisiones, sino también hacerse cargo de que *algo* hay que hacer para que los objetivos se concreten y buscar el cómo, el dónde y el por qué. No solo a nivel de su vida personal sino también en la comunidad.

- φ ***Participación B***:

Proponen la Participación B, con el objetivo de fomentar la actitud en el sentido más amplio de la participación de las personas. Seguridad y convicción de saberse (ubicarse) en roles distintos pero no jerarquizados.

Participación como herramienta efectiva de toma de control y contar con más poder sobre las decisiones que no solo afectan la vida individual sino también comunidad.
Así como también contar con la humildad necesaria para reconocer el valor del aprender no solo con, sino entre todos.

- φ ***Corporalidad****:*

El planteo de la Mancha en su conjunto es la de incorporar la dimensión *"del cuerpo a la globalidad de la actitud comportamental y expresiva, de manera intencionada y propiciatoria de la motivación y el involucramiento personal y colectivo".* (Extraído de texto publicado en página web de la Mancha: (www.mancha.org.uy)

Lo corpóreo se convierte en un elemento central de la propuesta, con un lugar privilegiado en lo simbólico. Buscan la promoción de formas saludables y creativas de encontrarse con el espacio corporal. Tomar el cuerpo más que como un recipiente, ya que a través de él nos comunicamos y promovemos o limitamos procesos de transformación y empoderamiento.

El cuerpo se encuentra atravesados por la historia.

Trosman (2013) indica en sus análisis en torno a las implicancias y la importancia del cuerpo, que el mismo es más que el recipiente con el cual habitamos el mundo. Sostiene que la existencia del ser humano conlleva una puesta en escena sensorial gestual, mímica y también corporal, que socialmente se codifica y virtualmente se vuelve inteligible para todos los actores en todas las circunstancias de la vida colectiva, en grupos en comunidad.

Sostiene por tanto que la comprensión del mundo no estaría completa sin tener él cuenta el hecho del cuerpo a través de la mediación de los signos sociales que se interiorizan y que se decodifican por parte del actor.

Asimismo Trosman (2013) expone que:

> *El cuerpo está embrollado de palabras, y el cuerpo puebla el mundo de palabras en cambios sin fin" (…) "La condición humana es corporal. En nuestra existencia todo comienza y termina por el cuerpo. Nuestra historia, por lo demás, no se escribe en ningún lugar más que en el seno de nuestro cuerpo.* (Trosman 2013)

Entendemos que los aportes de este autor nos ayudan a entender pero sobre todo a dimensionar la importancia de lo corporal. Fundamentando a su vez el planteo de la Mancha, en destacarlo y visualizarlo. Ya que es un elemento muchas veces *tabú* y sometido también a un disciplinamiento más que a un afianzamiento y promoción del mismo.

- φ ***Afectividad***:

La Mancha sostiene que la afectividad debe poder integrarse tanto en las relaciones como en los procesos educativos. Entienden a la misma como una dimensión humana indispensable en el terreno del saber. Es una capacidad que no acera a considerar lo que hay de particular (particularizar) a cada sujeto o individuo.

Es importante también considerarla en términos de afectación, ya que cada proceso, experiencia o vinculación con otros produce una alternación, una afectación en la persona y en los otros.

- φ ***Lúdica***:

Lo lúdico lo proponen más como una actitud, que debería ser y tomar parte en la vida cotidiana y en general. Da cuenta del lugar del sujeto, de su manera de asumirse y de los vínculos que se elijan establecer con los demás.

Tomando como punto de partida la capacidad no solo de jugar sino también de promover espacios de juego, alegría, distención. Una actitud que contemple y conlleve acciones de salud y de desarrollo integral de la persona.

- φ ***Experiencial***:

Como se ha mencionado anteriormente, la experiencia propuesta por la Mancha es en relación a la que Dewey denomina experiencia autentica, es decir pensada, reflexionada y consciente. Poner la teoría al servicio de la práctica. El punto de partida elegido para la construcción colectiva del conocimiento se encuentra centrado en la práctica vivencial, para a posterior realizar la elaboración conceptual de pertinencia.

Heidegger (2010), en cuanto al término experiencia nos comenta que: *"(…) hacer una experiencia con algo significa que algo nos acontece, nos alcanza; que se apodera de nosotros; que nos tumba y nos transforma. (…)*

> *(…) Cuando hablamos de hacer una experiencia, eso no significa precisamente que nosotros hagamos que acontezca, (hacer significa aquí: sufrir, padecer, tomar lo que nos alcanza respectivamente, aceptar, a medida que nos sometemos a hacer algo). Hacer una experiencia quiere decir, por tanto, dejarnos abordar en nosotros propiamente por lo que nos interpela, entrando y sometiéndonos a eso. Podemos ser así transformados por tales experiencias, de un día para otro o en el transcurso del tiempo."* (Heidegger citado en VIII Bienal Internacional del Juego, 2010 pág. 114).

- φ ***Resistencia-resiliencia***:

La resiliencia es entendida como la capacidad de "volver al estado natural". Especialmente luego de haber atravesado algunas situación problemática. Es preciso clarificar que esta es una de las capacidades quizás más complejas, que opera en conjunto y en relación a otros estados del propio individuo. El sobreponerse.
Por tal motivo, sumado a la resistencia la Mancha lo plantea en términos de sostener y sostenerse frente a tales situaciones.

A su vez plantea la necesidad de asumir el conflicto, poder vivirlo como una oportunidad política-pedagógica que permita y conlleve el avance los distintos procesos educativos y/o socioculturales. Implica a su vez tomar la iniciativa frente a la situación problema y generar una respuesta positiva.
El planteo ya explicitado de la posibilidad continúa de aprender de la experiencia.

- φ ***Repentinización****:*

Lo plantean en relación a la capacidad de reacción frente a situaciones inesperadas. Es decir la realización de algo que no estaba previsto o preparado, resolverlo adecuadamente. Por tal motivo es una palabra que se asocia a la improvisación.

Es parte de un todo, no mera improvisación.

Se debe tener en cuenta que la acción debe de tener coherencia al planteo ya sea educativo, político y ético en el que se encuentra inserto.

6 La Dimensión Pedagógica del Trabajo Social

Parte del análisis que nos planteamos realizar, es la relación (en términos de aportes) de la Ludopedagogia al trabajo social. La "invitación" será *revalorar* dentro del trabajo social la dimensión pedagógica del mismo.

Por esta razón es que entendemos pertinente comenzar por delinear cómo entendemos el trabajo social y sus dimensiones. Para lo cual se tomará como eje de referencia, lo planteado en el marco del Plan de estudios vigente.

De este modo el Departamento de Trabajo Social (DTS) define al Trabajo social como:

> *Se trata de una disciplina cuyo objetivo es la intervención, dirigida al abordaje de problemas sociales (que constituyen su objeto), desde la práctica (fundamentada en la teoría social) y con los sujetos involucrados en ella, apuntando a una mejora de su calidad de vida y al desarrollo de sus potencialidades no resueltas* (DTS, 2009).[10]

Tarea compleja que se desarrolla en los distintos modelos socio-históricos, convirtiéndose esto en una condicionante pasada y presente. Continuidades y rupturas atravesadas por múltiples determinaciones que lo configuran como profesión social.

Entendemos que el campo de acción del trabajo social es amplísimo, y conlleva una tarea ardua y compleja. Como mencionamos anteriormente no tiene una sola área de intervención sino que le corresponden todas (problemas sociales) cuantas afectan a los sujetos.

De Martino (1999) introduce la idea de que la especificidad de la intervención del trabajo social, radica necesariamente en que trasciende aquello que aparece como *dado*, lo aparente a simple vista, realizando la tarea de vincularlo con todo. Considera que al entender de esta forma al objeto de intervención (también de conocimiento) permite valorarlo de forma más acabada, ya que nos permite captarla en su movimiento, en su procesualidad.

Complejizando aún más la tarea, teniendo en cuenta la labor a desarrollar para llevar adelante una intervención signada por la profesionalidad.

El trabajador social cuenta con una conformación particular desde la integración de tres dimensiones que se denominan: investigativa; socio-pedagógica y asistencial, todas ellas transversalizadas por la dimensión ético política. Dejando entrever algunas condicionantes que se presentan en los escenarios específicos de nuestro accionar (Practica Concreta).

[10] Pág. Web consultada entre mayo y julio de 2015,

Si bien no nos detendremos en el análisis de cada una de ellas, nos parece importante detallar algunas precisiones acerca de las dimensiones del trabajo social, referenciadas también en el plan de estudio del Departamento de Trabajo Social.

En relación a la *dimensión investigativa*, podemos afirmar que la misma se orienta tanto a la producción como a la generación de conocimiento de todas aquellas áreas de interés tanto para el trabajo social en particular, como de las ciencias sociales en general.

Una búsqueda constante para la comprensión y el análisis de la realidad social. Así como también la promoción constante de realizar el complejo trabajo de articulación entre la teoría y la práctica.

Entendemos que para el trabajo social, la investigación cobra especial significado, ya que le permite entre otras una mejor comprensión de las dinámicas sociales. Significados y valores que se traducen en aportes necesarios para la intervención.

La *dimensión asistencial* está orientada a la efectivizacion de los derechos de las personas. Informar, orientar acerca de los servicios, prestaciones y recursos disponibles de acuerdo a las necesidades específicas de los usuarios.

Se despega de la pura asistencia, ya que tiene también como objetivo la concientización del ejercicio pleno de derechos y de ciudadanía de las personas en su conjunto.
Implica convertir el ejercicio profesional asistencial en una práctica útil y socialmente pertinente.

Payne (2002) sostiene que el abordaje necesariamente debe de ser integral, exigiendo al Trabajo Social asistencial la incorporación de las perspectivas tanto gerenciales como educativas que aporten a la construcción de políticas sociales de justicia y equidad.
Lo asistencial si bien es necesario, debe ser más una actividad de índole complementario y subsidiario.

La *dimensión socio-pedagógica,* (educativa-promocional) se enfoca en los procesos de aprendizaje, así como también en las posibilidades de cambio de las condiciones de vida de las personas, ya sea en el plano material o simbólico.

Tiene una lógica activista, de promoción, de desarrollo de potencialidades de los sujetos, de participación activa y comprometida con su propia realidad, con sus propias condiciones de vida. Así como también la tarea de: *Problematizar las condicionantes culturales e históricas "instituidas" y alentar los cambios "instituyentes" de un futuro inédito.* (DTS, 2009)

Finalmente la *dimensión ético-política*, como se mencionó anteriormente transverzaliza a las otras dimensiones, es decir está presente y atraviesa a toda la práctica profesional. *Como construcción colectiva está cristalizada en el Código de Ética Profesional (2001).* (DTS, 2009).

Entendemos que la dimensión ético-política se configura como una de las más significativas dimensiones a la hora de pensarse y plantearse desde lo profesional. Teniendo en cuenta que el origen y existencia del trabajo social dependió pero sobre todo depende de determinadas lógicas marcadas por el estado, el mercado y la sociedad civil.

En la misma línea, la dimensión pedagógica en concordancia con la dimensión ético-política nos convoca a desarrollar acciones educativas planificadas, tendientes al cambio y a la transformación.

Si bien ninguna de estas dimensiones escapa a las tensiones particulares de cada momento socio histórico, la dimensión pedagógica como espacio de pienso y acción reflexiva se presenta como la condicionante a la hora de delinear cualquier estrategia de trabajo.

Algunos autores la asocian con el carácter *auxiliar* que mantuvo en sus inicios la profesión, funcional al ejercicio del control social, contribuyendo en la legitimación del orden y el poder de turno como una ausencia de atención y reflexión en relación a esta dimensión.

Así varios autores (Abreu, 2002; Cardoso & Maciel, 2009) plantean que en la génesis del trabajo social, el perfil pedagógico se visualizaba más como una "*ayuda";* refiriéndose a un conjunto de prácticas de ayuda psico social individualizada, dando cuenta a las estrategias de reforma moral y de reintegración social, impuestas por las necesidades propias de la época.

Se delinea por tanto una relación tradicional del Trabajo Social con la clase trabajadora *fundada* en el control de su vida cotidiana, de apaciguamiento de la misma.

> *Así, en la función pedagógica con la cual se inscribe la profesión en la división socio-técnica del trabajo predominan estrategias educativas subalternizantes, relacionadas con los procesos de formación de cultura y de consolidación de la hegemonía burguesa de las primeras décadas del siglo XX.* (Iamamoto & Carvalho, 1986)

Sin embargo el trabajador social ha ido trasformando su quehacer a lo largo de la historia. Problematizando, conceptualizando su intervención a nivel profesional, así como también con las políticas público –sociales. Así como también su lugar en las Instituciones.

A partir de la reconceptualizaciòn y de la re-definición del Trabajo Social, en tanto disciplina y formación curricular en particular, cambia también la forma en que se entienden y definen las dimensiones propias del mismo.
Comenzando a promover una función pedagógica que apunte *"a la promoción de procesos de aprendizaje y de cambios en las condiciones materiales y simbólicas de vida de los sujetos". (DTS; 2009)*

Actuando

> *En la promoción de nuevas formas de relacionamiento y prácticas sociales fundadas en la participación, en la implicancia y en la interacción de los sujetos con su realidad, problematizar las condicionantes culturales e históricas "instituidas" y alentar los cambios "instituyentes" de un futuro inédito. (DTS; 2009).*

Cabo (2012) comenta que el cambio necesariamente debe de comenzar desde y en la formación de grado, por tanto desde la universidad se ha enfatizado tanto en el rol como en el posicionamiento del Trabajador Social en torno a las relaciones de desigualdad social existentes, promoviendo una perspectiva de carácter crítico y transformador.

Dentro de estos cambios, González (1999) manifiesta que fueron atravesados por la influencia de algunas corrientes como la de la Educación popular, en su sentido político.

De hecho Freire (1984) sostiene puntualmente que

> *El trabajador social no puede ser un hombre neutro frente al mundo, un hombre neutro frente a la deshumanización o a la humanización, frente a la permanencia de lo que ya no representa los caminos de lo humano o el cambio de estos caminos...O adhiere al cambio que se encause en el sentido de la humanización verdadera del hombre, de su ser más, o queda a favor de la permanencia. Esto no significa, con todo, que deba en su labor pedagógica, prescribir su acción a los demás (Freire, 1984, p16)*

Centrando la necesidad de un cambio radical en el cómo entender y llevar adelante una práctica, que necesariamente es política. Poniendo énfasis también en la labor pedagógica del profesional.
Asimismo la a dimensión socio-pedagógica no tiene otro objetivo más que la promoción de los sujetos. El fin es que los mismos logren trascender su auto-imagen, permitiendo de esta manera auto - analizar los factores no solo sociales sino también culturales de su situación. Una búsqueda de nuevas y mejores alternativas de acción y decisión de acuerdo a sus posibilidades.

Ubica un cambio radical en el *cómo* entendemos y visualizamos a los sujetos, es decirse pasa de la lógica *objeto de intervención a sujetos plenos de derechos* con posibilidades de acción y en el centro de la intervención con sus propias determinaciones.

> *Se parte del supuesto que es el propio ser humano quien crea su realidad, su Praxis. Al crearla, la comprende, la explica y la puede transformar. (Kosik, 1967) Desde la práctica profesional del Trabajo Social se busca que se pase de un sujeto que acepta su inmediatez como impuesta, como inalterable; a un sujeto que la supera y puede darle sentido a su existencia. Es considerar cómo un sujeto es producto y productor a la vez. (Sartre, 1963) Esto significa, que el sujeto "desnaturalice" cuestiones como dadas, que se piense a sí mismo y en lo que él quiere lograr. (*Citado en Kunsch y Pardo, pág. 34):

Lo importante es visualizar también la conquista y la legitimación de este cambio, comenzando por fomentar en las personas la conciencia necesaria acerca de sus derechos y el acceso a los mismos. Así como también las responsabilidades que esto conlleva como ciudadanos.

Bajo esta lógica hay quienes comparten que la dimensión educativa o socio pedagógico dentro del trabajo social no debería de reducirse, a lo estrictamente formal o informativo. Sino más bien debería de poder constituirse como nuevas formas, enfoques de actuación profesional.

El carácter pedagógico entendemos esta puesto en el *cómo* (metodología) en la intención que esta por detrás de la acción que claramente debería ser educativa, pensada desde este lugar. Entendemos que lo pedagógico implica por tanto una reflexión teórica en relación al *hecho educativo,* así como también el conjunto de estrategias y acciones que estarán necesariamente fundamentadas en dichas reflexiones.

Acordamos por tanto con Bermúdez Peña en lo que refiere a que:

> *La dimensión pedagógica del Trabajo Social, por tanto, estaría dada por las reflexiones que se deben generar en torno al tipo de relaciones sociales que se establecen entre los distintos actores que se encuentran, el juego de saberes que se pone en escena, por el tipo de contenidos que se abordan, la manera como se definen y se nombran, por las intencionalidades implícitas y explícitas con las que se llega, en últimas, por trascender de la pedagogía invisible a una pedagogía visible. (*La Dimensión pedagógica de la intervención del Trabajo Social, Bermúdez Peña).

Si tomamos en cuenta esta perspectiva, debemos reconocer que se hace necesaria la fundamentación del quehacer y de la función pedagógica de la profesión. Haciendo visible la intervención pedagógica.

En concordancia con el planteo de la educación popular, entendemos que para que la práctica social se pueda convertir asimismo en una práctica educativa se debe de trabajar con los sujetos en la construcción real de sus condiciones concretas de vida, en la construcción de su devenir histórico. Una práctica que necesariamente se debe de despojar de la visión asimétrica de los sujetos con los que desarrolla sus acciones.

Una práctica mediatizada por el encuentro y la posibilidad de la dialogo en la construcción compartida.
Rebellato (2012) sostiene:

> *Establecer relaciones simétricas y horizontales no equivale a decir que somos iguales, la horizontalidad es una postura que parte del reconocimiento de la diversidad. Lo contrario es falsear la realidad… para la educación popular es esencial el tipo de relación que se establece con los sectores populares. El vínculo determina, en cierto modo, una relación liberadora o una relación dominadora.* (Rebellato en Cano, 2012. Pág. 41).

La idea es fundamentar el hacer pedagógico dentro del rol del trabajo social, ya que es explicita la intención y la importancia de la misma al ser convertida como una de las dimensiones que forman parte de la actuación profesional.

Quisiéramos recalcar que más allá del cambio en la conceptualización tanto del trabajo social como de la dimensión socio-pedagógica, esto no significa necesariamente que se desarrolle en la práctica misma, tal como se plantea, esto seguirá significando un motivo de

tensión y de revisión epistemológica de todos aquellos implicados desde la disciplina tanto en el pensar las políticas como en llevarlas a la práctica.

En palabras de Claramunt (2009), el énfasis en la impronta de la dimensión educativa/pedagógica; tendrá que ver con la estrecha relación de las orientaciones ético-políticas de los profesionales, encontrando:

1. Aquellos que se identifican con las demandas de la clase dominante de la sociedad y por ende su actuación dará cuenta de un enfoque educativo que apunte al disciplinamiento y adaptación de los individuos al mandato institucional y social de las clases sociales dominantes.

2. Una orientación que se identifica con las necesidades e intereses de las clases subordinadas de la población y trabaje hacia su fortalecimiento a través de su intervención concreta, del trabajo en la práctica, como también en el asesoramiento y en el diseño de políticas, como en producciones e investigaciones académicas.

Recordarlo y ponerlo sobre el escenario es una forma de recuperar críticamente un trazo que constituye a la profesión como tal, en miras de la afirmación de una dirección más crítica para orientar las prácticas, esto es, una posibilidad de construcción de nuevas relaciones pedagógicas de la profesión.

Encontramos dentro del trabajo social varias tensiones actuales a trascender que nos parece importante dejar planteado en el presente análisis.

1. Contexto Institucional:

Si bien todos los profesionales cuentan con una determinada autonomía para concretar su trabajo, el Trabajador Social tiene una relación directa (actividades y recursos) tanto con el Estado como las Instituciones o entidades gubernamentales o sociales, los que delimitan o posibilitan el acceso de los interesados a los servicios.

La Institución no es entendida como una condicionante más en el desempleo laboral del profesional, sino que interviene como un organizador de ese espacio. Iamamoto (2003: 82)

El desafío por tanto que se presenta al Trabajo Social es el de alcanzar un determinado equilibrio entre una práctica (que garantice niveles adecuados de emancipación en los sujetos) y a su vez se desarrolle una lógica garantista de la autonomía (relativa) en el profesional con el fin de desarrollar su potencial.

La apertura necesaria para reflexionar y promover sus herramientas metodológicas especificadas acompañadas de una ética política en concordancia con su quehacer y el contexto. Lo importante radica en la intención manifesta de incidir y transformar la esencia del trabajo. Teniendo o promoviendo una capacidad real de denuncia de aquellas contradicciones que presenten las políticas sociales.

2. Sincretismo

El trabajo social entendemos que debido a su especificidad laboral enmarcada en la intervención y en el conocimiento de la realidad social, conlleva que en su formación curricular deba de contar con una base epistemológica, necesariamente enriquecida por el aporte de una diversidad de disciplinas. Conformándose en palabras de Netto en el sincretismo (acumulación de varias partes que no termina siendo un todo único) del trabajo social.

Significa asimismo reconocer el aporte necesario de otras disciplinas que hoy conforman parte de nuestro quehacer y de la formación profesional (curricula), aportes desde la antropología, la psicología social, sociología, etc. Y el cruce necesario de otras profesiones. Entendemos que parte importante sería una aproximación al campo de lo pedagógico, sin tener miedo de caer o entrometerse en las *competencias* de otros profesionales. Conocer las teorías propias de la pedagogía nos permitirá y habilitara a promover las reflexiones y acciones desde el propio campo.

Entendemos que se busca que la práctica del trabajador social no sea indiferenciada, sino más bien con unos campos particulares, que necesitan para nutrirse de la integralidad de otras disciplinas.

Parece importante dejar planteadas estas tensiones que atraviesan el campo profesional, ya que no podemos obviarlas, tomarlas y revalorarlas es parte importante del quehacer cotidiano para buscar la promoción de los cambios.

Boaventura de Souza Santos (2010), sostiene que existe una brecha entre el conocimiento disciplinar, que es ajeno (descontextualizado) de las reales necesidades de los sujetos y de la sociedad en general. Los objetivos, metodologías y sobre todo los problemas a investigar, más que construidos (en conjunto con) son definidos y propuestos por el propio investigador.
Realiza por tanto una distinción entre el conocimiento científico y otro tipo de conocimiento, con una marcada primacía del primero sobre el segundo.

Si bien no lo planteamos en términos de tensión, entendemos que es parte importante de nuestra laboral, generar, acercarnos al conocimiento desde otro lugar, trascendiendo las barreras entre los saberes, que aún son parte de lo existente.
Esto nos permite ubicarnos en otros lugares, de cercanía, de proximidad y sobre todo de construcción.

7 Aportes de la Ludopedagogia al trabajo social

Entendemos necesario haber transitado previamente por el desarrollo de los capítulos anteriores, donde se investiga y pone en el escenario el quehacer metodológico denominado Ludopedagogia, propuesto por el Centro La Mancha. Así como también el avance en el análisis del concepto (Lúdico– Pedagógico) reconociendo los aportes particulares de cada una de las áreas. En la misma línea no podíamos dejar de explicitar cómo entendemos el trabajo social y en particular la dimensión pedagógica del mismo.

En el siguiente recorrido trata de poder encontrar, *develar*, posibles aportes de la Ludopedagogia al trabajo social.

Uno de los aportes con los cuáles nos parece importante comenzar, es en relación al planteo realizado acerca de la pedagogía por el Centro La Mancha. Si lo concebimos de esta manera, (forma de acercarnos al conocimiento), entendemos que debemos redimensionar el aporte de la misma al trabajo social.

Entender lo pedagógico como parte importante de la profesión es una nueva forma de planearse el quehacer desde una intención, con unos contenidos distintos, una forma de relacionarse distinta, una búsqueda contaste por develar la *realidad*. Lo real.

Asimismo resulta interesante plantear que entendemos que el planteo en su conjunto nos invita a tomar a desarrollar una necesaria ***actitud*** personal y profesional.

Una actitud que nos permita dejarnos atravesar por los planos más sensibles, sin desatender el pensar, el posicionamiento ético que nos guía en el actuar.

Por tanto una actitud que:

Que promueva integrar lo pedagógico como parte importante de la profesión, en el entendido de que a través del mismo se logra acércanos a la comprensión de los fenómenos de la realidad social. Aquellos tan complejos y tan necesarios para la labor profesional.

Que distinga las acciones necesariamente pedagógicas y que pueda poner el acento en el hecho educativo, desde el vamos con una intencionalidad manifiesta. Pensar pedagógicamente el hacer.

Que sea guiada por la apertura hacia el conocimiento no descontextualizado de las necesidades reales de la sociedad en su conjunto. Ya que la dimensión pedagógica nos ubica necesariamente en el situar al sujeto como centro pleno de derechos, trabajando para que sea consciente de esa condición. Un enfoque garantista.

Esto nos habilita a transcender las viejas prácticas e ideas de asociación de lo educativo como analogía de *ayuda.* Una ayuda pautada por unas lógicas imperantes, que terminan disociando la ayuda misma. Generar nuevas formas y lógicas.

El mismo planteo lo ubicamos al plantear lo pedagógico que encierra la propuesta de la Mancha y su metodología concreta, la que promueve ante todo el reconocimiento del otro como un sujeto con un saber válido. Integrar al otro en la construcción y deconstrucción de conocimiento. Nos ubica en un escenario donde se pueden ajustar las lecturas que realizamos en relación a las problemáticas y formas de vida de los sujetos.

Una actitud que promueva las acciones, más allá de los discursos, superando de esta manera las esquizofrenias a las que nos enfrentamos cotidianamente (Se dice una cosa y se actúa otra).

Una actitud de apertura hacia la comprensión del fenómeno lúdico, trascendiendo el tomarlo y convertirlo en una mera herramienta, aunque igualmente válida y necesaria para quienes desean contar y trabajar con ella desde este lugar.

Una manera distinta de pensar lo profesional, de manera más auténtica y comprometida. Una intervención que permita ser atravesada por el fenómeno del juego, *del como sí*, para acercarnos a la realidad y a las individualidades concretas de los sujetos con los que trabajamos.

Innovar metodológicamente, marcar otra impronta en el hacer. Trabajar en y desde el conflicto generando situaciones, respuestas positivas.

Que no nos permita olvidar que nuestro accionar individual, pero sobre como ocupando el rol de Trabajador Social no es inocuo, que genera movimientos y transformaciones posibles. En otras palabras que tiene un trasfondo político. (No partidario)

A su vez entendemos que parte del planteo Lud-est-ético que se presentó como parte del análisis, cobra real importancia.

En parte porque vuelve a delinear la importancia de lo lúdico y las posibilidades de trabajo en concreto a través del mismo. Integrarlo no solo como parte importante de nuestro quehacer profesional, sino considerarlo como parte de la formación de grado, a partir de la cual acercarnos a la realidad y al conocimiento de la misma en general. Unas miradas de proximidad a las situaciones desde un posicionamiento distinto, menos técnico más sensible. Los permisos necesarios.

Retomar también el planteo de la posibilidad de trabajar, de crear, de hacer con otros, de reconocer que en y a través de la mirada del otro puedo enriquecer la propia. Revalorar el trabajo grupal. Esta posibilidad puede estar desarrollada en clave pedagógica, ya que lo grupal permite que se susciten, generen muchas situaciones tendientes al aprendizaje, en

los vínculos interpersonales, el manejo de las habilidades sociales, a través del propio trabajo en equipo, esfuerzos compartidos.

No desconocemos que se trabaje desde esta modalidad, simplemente entendemos que no es la que prima en el accionar, ocupando lugares secundarios. La Ludopedagogía nos invita a situarla en un lugar de importancia, de mucha riqueza, sin desconocer ni desatender el trabajo a nivel individual. Ambas opciones entendemos se complementan.

De la estética, tomamos lo sensible, la posibilidad de dar forma y la conexión posible con lo artístico. La invitación a *dar formas,* plantearse formas distintas de actuación, trascendiendo las cuestiones del cotidiano. *Dar formas* y visibilizar aquellas experiencias que nos encontramos y que se configuran como importantes para aquellos que las desarrollan cotidianamente. Visibilizar, construir con otros, experiencias auténticas.

Una forma distinta de dar forma a la profesión.

A su vez una estética, que contemple la recepción y el ambiente, los espacios.

Que nos permita generar y plantearnos mejores condiciones de utilización y preparación de los espacios donde trabajamos. De las metodologías que aplicamos, de la forma en que nos posicionamos en el recibimiento del otro.

Transformar el espacio, es convocar, es parte del recibir. Convocar más allá de la palabra.

En relación a la ética, situarla como un elemento central. Superar en la práctica la dicotomía objeto/sujeto, siendo coherente con los planteos mencionados en relación a nuestro marco ético – referencial. Una postura y actitud en revisión continúa.

Nos vuelve a remitir a la idea de *actitud* planteada en el inicio. Es decir una *actitud* que:

Que nos permita conocernos a nosotros mismos, para lograr trascender nuestras propias tensiones (contextuales, institucionales, sincréticas) despojándonos de ellas en las prácticas concretas.

Una actitud que nos permita tomar una postura ético política, en este caso en particular en concordancia con el planteo de la educación popular, al que propusimos como marco teórico y ético referencial.

Que como profesionales nos mueva a la promoción de procesos de participación reales, tomando como punto de partida las experiencias auténticas, promoviendo un pensar sobre las prácticas.

Una actitud de apertura que nos permita ver lo que es más qué lo debería ser. Para lograr una comprensión más amplia del mundo dejando atravesarse y ser influido por la sorpresa, la intuición o la actividad.

No nos ubique en el lugar de seres completos y omnipotentes, sino más bien incompletos y con permeabilidad para aprendher y aprender de la experiencia en particular con los otros.

Esto cobra real importancia en nuestro accionar, ya que delimita o permite unas formas posibles, distintas de acercamiento a las realidades de los otros. Pero también enriquece la práctica, ya que estamos convencidos que el aprendizaje es continuo.

Nuestra profesión esta signada por los cambios socio-históricos, los que han ido permeando, dando forma a la misma, esto a nuestro entender, nos ubica no solo en una tensión, sino en una necesidad constante de ir mutando nuestras prácticas, nuestros quehaceres, nuestras formas de ver y entender lo profesional. Esto conlleva a su vez, más que una *actitud,* un posicionamiento ético. Ya que el devenir profesional no se debe ni puede anteponer a nuestros propios principios. Se debe de poder cuestionar.

Para ir cerrando nos parece importante resaltar el planteo expuesto acerca de las *capacidades,* que se plantean y desarrollan en relación a la intervención, entendiendo que cada una de las mismas se configura como un aporte al trabajo social.

Capacidades a tomar y poner en el escenario, ejercitarlas (apertura, flexibilidad, participación, comunicación, expresión) como parte del cotidiano que nos permite acercarnos a los otros. Así como también son parte importante a tomar en cuenta, en cuanto a posibilidades de trabajo con los otros.

Desarrollar y promover estas capacidades en dos sentidos, en relación a uno mismo, en relación a los otros (sujetos de la intervención).

Nos remite también a la noción de alejarse de los preconceptos y de poder aceptar e integrar las realidad de otros más que la de imponer la nuestra misma.

Planteo central, integrar la geografía corporal, mensajes enviados, decodificados. Entendemos que estos aspectos no son muy valorados, o siguen existiendo en el escenario como tabú. Reafirmamos y Defendemos el Poner el cuerpo. Trabajar con y desde el mismo.

Distancia óptima necesaria, tomando en cuenta lo afectivo.

Nos parece fundamental tomar este punto en lo que refiere a la *afectación*, de nuestras acciones como profesionales (insertos en determinados lugares de trabajos) las que generan inevitablemente en los otros una afectación, un movimiento, así como también de la afectación que nos atraviesa al encontrarnos inmersos y trabajar en y con los problemas de los sujetos, situaciones complejas.

Dejamos planteados algunos sentires de aquellos que integran lo lúdico en su actividad profesional cotidiano, que la entienden y promueven también en términos de actitud.

> *"Empezó siendo una herramienta ahora ya va conmigo a todas partes. Es mi manera de estar tanto en lo cotidiano como en la vida laboral. En general no solo la uso como herramienta, sino que ya entro a donde entro jugando. Desde mi postura, mi ropaje, o algún destalle que desentone con lo cotidiano e instale otro escenario y otras posibilidades. Es verdad que hay momentos que uno desarma los escenarios y los personajes y puede parecer que se pone el traje de la rutina y lo cotidiano. Pero en general si me pongo ese traje intento que sea uno más. Por lo que el juego es mi manera de estar e intervenir la realidad".* (Encuesta 2).

“El juego está presente de forma constante. En el plano laboral se presenta como una base donde puedo posicionarme desde un lugar que me resulta más cálido y cómodo para vincularme y para crear formas nuevas de acción, lo que muchas veces resulta ser un gran desafío” (Encuesta 4)

“Trabajo con el juego, es un espacio cotidiano para mí. Es el centro de la propuesta metodológica con la que desarrollo procesos de formación, con la que abordo situaciones grupales, comunitarias, educativas (..) Creo que de tanto jugar, se coló en mi cotidianidad, en mi forma de plantarme en el mundo. Hay algo de disfrute de la incertidumbre, de no saber el resultado, del placer por descubrir otras formas de hacer, de sentir, de estar, que de alguna forma va construyendo una actitud lúdica que trasciende el plano laborar. (..) Creo que jugar es un buen antídoto para no caer en lo predecible, en el deber ser, en los mandatos. Es la posibilidad de molestarnos, de sacarnos de nuestras zonas de confort, de no dejarnos que nos quedemos quietas, instaladas en un lugar, creyendo que ya está, que la historia ya está contada.(..) Jugar te mantiene alerta, te provoca a revisarte permanentemente, y seguir buscando otras rutas”. (Encuesta 1.)

Consideramos que cada una de las respuestas mencionadas anteriormente, dan cuenta de la idea que se intenta transmitir en clave de aporte.

Invitar a Re - cuperar, Re- valorar y Re- crear la capacidad de jugar, es parte de nuestra propuesta. A nivel Individual, colectivo y profesionalmente. Sin correr riesgo o corriendo el riesgo que la misma no sea seria, con todo lo que ello implica. Transgredir!.

Convocar a Re-cuperar, Re-valorar y Re- crear asimismo la dimensión pedagógica del Trabajo social. Convencidos de su gran potencia en un quehacer profesional comprometido. Transformar – Transformándonos.

La dimensión pedagógica del Trabajo Social no es juego, ni se agota en él, pero si puede ser atravesada por el mismo, promovida desde el mismo. Un laboratorio, una zona de ensayo. Comenzar a visualizarlo y ponerlo sobre el escenario es también parte de la invitación realizada.

8 Bibliografía

- Abreu, M (2002), *Serviço Social e a organização da cultura: perfis pedagógicos da prática profissional*. São Paulo: Ed: Cortez.
- Cabo, M et al (2012). El Trabajo Social y las prácticas integrales. Revista Regional de Trabajo Social, Año 26, Nº 56.
- Claramunt, A (2009). El trabajo social y sus múltiples dimensiones: hacia la definición de una cartografía de la profesión en la actualidad. Fronteras DTS-FCS, N 5.
- De Martino, M. (1999). La cosificación del método en Trabajo Social. Revista de Trabajo Social. Año VII, Nº 14. Ed Eppal, Montevideo.
- De Sousa Santos (2010). *Descolonizar el saber, reinventar el poder*. Montevideo: Ed: Trilce.
- Freire, P. (1970). *Pedagogía del Oprimido*. Montevideo. Ed. Tierra Nueva.
- Freire, P. (1984). *Cambio.* Bogotá: Ed: América Latina
- Freire, P. (1985). *Hacia una pedagogía de la Pregunta.* Bs AS: Ed: La Aurora.
- Fromm, E. (1953). *Ética y psicoanálisis.* México: FCE.
- Huizinga, J (1938) *Homo Ludens: "El juego y la cultura"*. Ed. Emece Bs As.Versión en español 1968.
- Iamamoto, M. (2003). *El servicio social en la contemporaneidad. Trabajo y formación profesional*. San Pablo: Ed: Cortez.
- Jiménez Vélez, C. A. (2007). *Neuropedagogia lúdica y competencias*. Bogotá Ed: Magisterio.
- Jiménez, C. A. (2003). *Hacia la construcción del concepto de lúdica.* Bogotá: Ed. Magisterio
- Kosik, K. (1967). *Dialéctica de lo Concreto*. México: Ed: Grijalbo.
- Cabo, Musto y Vallelisboa. (2012). El trabajo social y las practicas integrales. Revista Regional de Trabajo Social, Año 26, Nº56.
- La Mancha (1994): *Memorias de la parca,* Primera Bienal del Juego, Montevideo, 1994. Impresa por Unicef.
- La Mancha (2000). "Origami". Memorias de la III Bienal Internacional del Juego, Mvdeo- Uruguay. Impresa por Unicef.
- La Mancha (2002). "Trampas al desespero". Memorias de la IV Bienal Internacional del Juego. Mvdeo, Uruguay. Impresa por Unicef.
- La Mancha (2005). "La Escondida". registro de la V Bienal Internacional del Juego. Mvdeo, Uruguay. Impresa por Unicef.
- La Mancha (2010). "Matrizx". Memorias de la VIIIª Bienal Internacional del Juego. Mvdeo Uruguay. Impresa por Unicef.
- La Mancha (2010). "El Juego, el poder, la política y…. su cocinero". Memorias de la VIIª Bienal Internacional del Juego. Mvdeo, Uruguay. Impreso por Unicef.

- Maffesoli, M.(1997). Elogio de la razón sensible: una visión intuitiva del mundo contemporáneo. Barcelona: Paidós Studio.
- Mauriras-Bousquet, M. (1991) Un oasis de dicha. En mRevista UNESCO N°5.
- Max Neef, M, (1998). Desarrollo a escala humana. Mveo – Uruguay. Ed Nordan - Comunidad.
- Peluffo,P. (2012). Cultura popular en el contexto sociopolítico de la región. Revista Regional de Trabajo Social, Año 26, Nº56. Montevideo
- Trosman, C. (2013). *Corpografias. Una mirada corporal del mundo*. Santa Fe: Ed: Topia

9 Fuentes Documentales

- Bermúdez, C (2011). *"La dimensión Pedagógica de la intervención del Trabajo Social".* Universidad del Valle. Disponible en: C Bermúdez Peña
- Castelo, A: "El Derecho a jugar o La trascendencia de lo inútil": Exposición realizada en el Seminario-Taller: *"Derechos de niños, niñas y adolescentes en la vida cotidiana - ¿Para qué un nuevo código?"* Montevideo, mayo de 1998.
- CIC Batá (2011). Material de apoyo didáctico al proyecto MAPEP I. Metodologías activas y participativas de diagnóstico, evaluación y sistematización desde el enfoque de la educación popular. Disponible en: http://equipoandecha.org/documentos_archiv/MetodologiasActivasParticipativasdelaEduacionpPopular.pdf
- De la Calle, R. (1996). Experiencia estética y crítica del arte: los planteamientos John Dewey. Contrastes. Revista interdisciplinar de Filosofía, vol I, pp 53-73. Disponible en: http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/190404.pdf.
- Departamento de Trabajo Social (2009) Plan de estudios 2009. En sitio web: http://www.fcs.edu.uy. Consultada entre diciembre 2014 y julio 2015.
- Plan de Estudios de la Licenciatura en Trabajo social. Facultad de Ciencias Sociales. Udelar. Montevideo. Octubre de 1992.
- Kunsch, J y Sanchez, "M. *Relevancia de la Dimensión Socioeducativa promocional del Trabajo Social, en el abordaje con familias en Programas educativos de infancia".* Documentos de Trabajo Social. Nº 54. Disponible en: trabajosocialmalaga.org [PDF]
- Vecinday, L. y Rivero, S. (2005). "Modalidades de intervención en Trabajo Social". Material elaborado para el curso de Educación Permanente de Graduados: "Definiciones estratégicas y modalidades de intervención en Trabajo Social" D.T.S - F.C.S. Montevideo, Uruguay.

Páginas web consultadas:

- *www.mancha.org.uy*. Consultada entre diciembre 2014 y julio 2015.