



**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**

1 8 0 3

Facultad de Educación

Jugarse la vida: alternativas educativas para conectarse con el territorio

Trabajo presentado para optar al título de Magister en Educación

JUAN CARLOS ESCOBAR MORA

Asesor(a)

ANGÉLICA MARIA SERNA SALAZAR

Medellín, 2015

**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**

1 8 0 3



UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA
1803

Facultad de Educación

Jugarse la Vida¹



Ilustración 1 (Fotografía de Felipe Zapata, 2012 - UNOentre1000)

“Esos planes de vida ligados a los lugares, vinculados al desarrollo desde la identidad deben enfrentar la pregunta de cómo ser uno mismo en un mundo de otros” (Gimeno)

¹*Sistematización del caso de la Corporación UNOentre1000

Prologo

“Jugarse la vida” alternativas educativas para conectarse con el territorio es un ejercicio realizado en dos tiempos. Cara y sello como rostros de una misma realidad, la de una experiencia de construcción de una ruta alternativa para existir y un proceso de formación, re- creación y construcción colectiva. El texto desarrollado sigue estas dos derivas, como elaboración desde voces estructuradas de dos maneras, la primera como relato objetivado de la investigación y la segunda como relato de la investigación desde la propuesta misma. En donde la actitud renovadora del juego como potencia para comprender la vida, se conecta procesos creativos ayudando a entender que nosotros somos protagonistas principales de nuestra realidad, la cual siempre recrea las relaciones que tenemos con el entorno. Esa construcción del juego se convierte en la sencillez liberadora que nos enseña a jugar la vida en clave de coherencia territorial.

El primer relato llamado “Alternativas educativas para conectarse con el territorio” se mueve en tiempo lineal, es la “cara” de la realidad de los integrantes de UNOentre1000 que se observa, para proponerla luego de comprenderla, como una alternativa educativa y potencial apuesta de experiencias que aporten a la construcción de salidas a la crisis contemporánea, manifiesta en la separación y desvinculación con el territorio. Sigue una lógica racional y se entrega como informe a la comunidad académica para que pueda leerse en él, de donde surgen los elementos que se articulan como alternativa, se reconozca el diseño metodológico utilizado, los referentes teóricos seguidos y el análisis de la

información recolectada. Este primer momento da cuenta del proceso seguido en la sistematización de esta experiencia, permite Plantear el proceso por el que la experiencia aporta a la reflexión y la construcción de alternativas frente a los procesos de desconexión.

El segundo “Era tan sencillo solo se trataba de jugar”, hace sus movimientos en tiempo circular. Es el **sello** de la realidad de los integrantes de UNOentre1000 que se narra luego de comprenderla como una historia lúdica que cuenta y describe que es estar en armonía en la vida, asunto que se observa en la conexión y vinculación con el territorio. Sigue una lógica emocional y se entrega como informe a la comunidad entremilera² para que pueda reconocer en él los elementos que la fundan y ubican como una opción de vida para quienes desean jugar a estar bien. En este segundo momento se disuelven los problemas con una solución lúdica que ofrecen la receta creativa a b de remedio para alinear e integrar los talentos y habitar en la ekopolis, entendida como una tierra de renacer, donde sus habitantes practican lo coherencia territorial, colaboran y crean su propia realidad.

Este Jugarse la vida es entonces, la cara y el sello de una alternativa para conectarse con el territorio con la sencillez liberadora y renovadora del juego.

UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA
1803

² Comunidad que hace participante de la propuesta pedagógica desarrollada por la Corporación UNOentre1000



Contenido

Prologo.....	3
Primera parte: Alternativas educativas para hacer consiente la conexión con el territorio.....	8
1. Introducción.....	8
2. El juego de esta investigación	12
2.1. Justificación: el propósito de jugarse la vida.....	12
2.2. Formulación del problema: antecedentes, pregunta orientadora y objetivos.....	18
2.2.1. Antecedentes	19
2.2.2. Pregunta orientadora.....	24
2.2.3. Objetivos del proyecto.....	24
2.2.3.1. General:.....	24
2.2.3.2. Específicos:.....	25
2.3. Horizonte teórico.....	25
2.3.1. La vida un juego sagrado y complejo para el que hay que formarse.....	25
2.3.1.1. Educar para la vida en tiempos de crisis.....	27
2.3.1.1.1. Educación popular: una reflexión sobre la hegemonía epistemológica.....	27
2.3.1.1.2. Educación ambiental: una reflexión sobre la complejidad.....	29
2.3.1.1.3. Pedagogía comunitaria y social: una reflexión sobre el colonialismo	35
2.3.1.2. Educar jugando para conectar sagradamente con la vida(conexiones entre el juego y el ritual).....	37
2.4. Ruta metodológica	42
2.4.1. Por qué un paradigma cualitativo.....	43
2.4.2. Por qué un enfoque crítico social.....	45
2.4.3. Por qué sistematización de experiencias.....	47
2.5. Resultados, hallazgos y descripción de los instrumentos.....	48
2.5.1. Recolección de datos	49
2.5.1.1. Encuesta virtual en la página de UNOentre1000.....	49
2.5.1.2. La entrevistas, denominadas en la lúdica patagógica Entre-Vidas.	51
2.5.1.3. Análisis de contenido de sitios web y redes sociales.....	55
2.5.1.4. Grupos focales, denominados en la lúdica patagógica: círculos de palabra, mambeos oAvernákulos.....	59
2.5.2. Análisis de los datos y presentación de resultados	61
2.5.2.1. Resultados encuesta virtual	61
2.5.2.1.1. Análisis de los registros.....	65
2.5.2.1.2. Análisis de los testimonios frente a la pregunta ¿qué aprendí?	66

2.5.2.1.3.	Análisis de los testimonios a la pregunta ¿qué conecté e iluminé en mi vida? ...	66
2.5.2.1.4.	Análisis de las respuestas a la pregunta describe a UNOentre1000	67
2.5.2.2.	Entre-vidas (entrevistas).....	69
2.5.2.2.1.	Preguntas del antes.....	70
2.5.2.2.2.	Preguntas del durante.....	75
2.5.2.2.3.	Preguntas del después – proyección.....	82
2.5.2.3.	Análisis de contenidos virtuales	85
2.5.2.4.	Avernáculos y mambeos.....	85
2.6.	Conclusiones.....	86
Segunda parte: Era tan sencillo solo se trataba de jugar.....		87
1.	Introducción	87
2.	Nacho lee, Nacho calcula: Nacho monopoliza.....	88
2.1.	Juegos sagrados: mitos y ritos por la conexión	90
2.1.1.	Primer mito:El hombre sin palabra. tiempo de desconexión, de escondi-dijo.....	90
2.2.	Vigías del patrimonio: desconexiones, recursos y crisis. (Propósito de este capítulo)	91
2.3.	Desconexiones, colonizaciones e instrucciones.....	94
2.3.1.	Tejiendo instrucciones para conectarnos con la vida.....	94
2.3.2.	La vida desconectada y colonizada.....	96
2.3.3.	Entendiendo de dónde viene la desconexión.....	97
2.3.4.	El juego: un camino hacia la conexión.....	100
2.4.	Primera Visión: el hombre sin esperanza (Juegos Sagrados: mitos y ritos por la conexión).....	101
3.	Era tan sencillo solo se trataba de jugar	102
3.1.	Juegos sagrados: mitos y ritos por la conexión	103
3.1.1.	Segundo mito. El hombre de las máscaras: tiempo de enfermedades y la lleva	103
3.2.	Propósito de este capítulo.	105
3.3.	Era tan sencillo sólo se trataba de jugar	109
3.3.1.	Sobre el juego	109
3.3.2.	Conexión: una estética de la creatividad.....	115
3.3.3.	Del monopolio al ekopolio: el juego de la descolonización	120
3.3.4.	Ritualizar la vida: Re- existencia poetizada	122
3.4.	Segunda Visión: El hombre del movimiento lúdico.....	127
4.	Alternativas para salvar los abismos epistemológicos: una Ritomitología.....	128



4.1.	Juegos sagrados: mitos y ritos por la conexión.....	128
4.1.1.	Segundo mito. <i>El hombre huérfano: tiempo de empoderamiento por el Camino del Benjamín</i>	128
4.2.	Propósito de este capítulo	130
4.3.	Juegos de Empoderamiento	131
4.3.1.	Del anonimato al empoderamiento.....	131
4.3.2.	TEP: Tecnologías para el empoderamiento y la participación	133
4.3.3.	Alternativas para salvar los abismos epistemológicos	134
4.3.4.	¿En qué consiste el Camino del Benjamín como Ritomitología?.....	135
4.3.4.1.	Momento Nacho: Plantarse y probar constante para iniciarse e identificar mi talento. (Semilleros = Katalleres + Iniciación).....	135
4.3.4.2.	Momento Lualento: es profundizar en lo aprendido para interactuar poniendo en juego mi talento. (Laboratorios = Patalleres + Kraken).....	136
4.3.4.3.	Momento Benjamín: empoderarse para conectar e iluminar lo develado y habitar su realidad. (Un lugar a donde ir = Expedición + Realización).....	137
4.3.5.	El Camino del Benjamín: iniciativas lúdicas, cosmopolitismos subalternos y juegos en el territorio.....	138
4.3.5.1.	La manera es la misma manera: Ritomitología.....	138
4.3.5.1.1.	Momento Nacho	139
4.3.5.1.2.	Momento Lualento:.....	140
4.3.5.1.3.	Momento Benjamín.....	141
4.4.	Tercera Visión: El hombre que conecta e ilumina (Juegos Sagrados: mitos y ritos por la conexión)	142
5.	Conclusiones de la primera y la segunda parte	143
6.	Anexo 2: Glosa- Rio: el de las palabras que se gestaron jugando el Camino del Benjamín	165
7.	Bibliografía.....	170

Primera parte: Alternativas educativas para hacer consiente la

conexión con el territorio

1. Introducción

En un sentido general se escribe este apartado para introducir lo realizado en todo el desarrollo del texto, luego se enfatiza e introduce lo que en particular se desarrolló y ubicó en la primera sección del informe planteado anteriormente como la cara.

Tres aspectos se recorren en este estudio. El juego, la conexión del ser humano con su entorno y la reelaboración de la existencia como una experiencia lúdica de vida, en la que aspectos como el mito y el rito cobran relevancia como base para instaurar un pensamiento de auto renovación con el fin de establecer formas emergentes de relacionarse. Estos tres elementos: juego, conexión y bienestar, se ubican principalmente en el campo educativo, como lugar de impulso a la creación de experiencias alternativas al modelo económico, (político y educativo) neoliberal³ (Lipovestsky, 2003, p.43), que requiere integrarse con otras visiones de mundo para reaccionar creativa y armónicamente al estado de crisis ambiental y civilizatoria en el que se encuentra la humanidad.

El horizonte de esta situación y el camino recorrido para comprenderlo se estructuró, como se expresó anteriormente en el campo educativo, en específico desde los enfoques de la educación popular como crítica del conocimiento hegemónico y la educación ambiental en

³ En su tercera fase el capitalismo neoliberal posmoderno introduce las lógicas del consumo como el planteamiento fundamental que redefine el sentido de lo educativo como competencia y lo político como las dinámicas que resguardan el intercambio en el mercado. Véase a Gilles Lipovestsky, La era del vacío.

clave de complejidad. “Los principios y valores ambientales que promueven una pedagogía del ambiente, deben enriquecerse con una pedagogía de la complejidad, que induzca en los educandos una visión de la multicausalidad y las interrelaciones de los diferentes etapas de desarrollo psicogenético; que genere un pensamiento crítico y creativo basados en nuevas capacidades cognitivas” (Leff, 1998, p. 263)

En primer lugar el enfoque desde la educación popular, nos permitió reflexionar y entrar en dialogo con lo que implica y significa educar de manera alternativa en este tiempo caracterizado por el monopolio, la dominación. Desde esta ruta se reconocen las crisis de la sociedad contemporánea (ética, económica, ambiental, política) como el reflejo de una sociedad en transformación, que solicita la resignificación de las prácticas con el territorio, basadas en una nueva educación que permita una mirada crítica frente a las maneras como generamos tejido social, como construimos comunidad y como nos relacionamos en nuestras localidades. Una nueva relación que cuestione las exigencias globales, para no ser puestas de manera pasiva en nuestras sociedades, al contrario con miradas abocadas a una ética ambiental y territorial que permitan procesos más coherentes con los individuos, protagonistas de resguardar su propio patrimonio y los movimientos armónicos del mismo.

Vale la pena entonces aprovechar este momento histórico para que los profesionales de la educación se permitan “mirar hacia adentro” con la intención de hacer lecturas de los contextos locales y desde allí resistir al olvido de nuestra tradición tanto en la forma de la educación como en sus contenidos. Esto es expandir el campo de reflexión y de configuración de alternativas a la crisis desde lo educativo, en marcos más allá de lo escolar y desde aperturas a los saberes en juego.

Estos asuntos, tanto el carácter nodal de la modernidad que propicia transformaciones sociales y culturales, como las maneras de re-existencia al olvido emergentes en formas propias de educar en el contexto latinoamericano; son asuntos que desarrollaré más adelante en profundidad en el horizonte teórico y en la segunda parte del informe denominado: Era tan sencillo, solo se trataba de jugar.

Retomando a Mejía Jiménez (1996, p. 9) se reconoce que el proceso de instalación hegemónica del modelo de dominación de la sociedad moderna a través de la escuela no ha sido un proceso exento de resistencias tanto en su interior como en sus márgenes. Interesa aquí la resistencia emergente al modelo dominante escolarizado en América Latina, que se ha agrupado bajo la denominación de “educación popular”, que además en la configuración de su discurso y experiencias ha reelaborado y gestado la formación de un sujeto que propende por la autonomía política y su expresión en el territorio.

Estas relaciones y expresiones de las comunidades que resignifican el habitar permiten reconocer a la educación popular como una expresión de las pedagogías críticas en clave de deconstrucción del modo hegemónico de educar y de alternativas de reelaboración de los procesos educativos.

En segundo lugar, el enfoque educativo ambiental, se asume estableciendo un diálogo con la propuesta del Pensamiento ambiental y la ambientalización de la educación, esta ruta exhorta a la construcción de un pensamiento ambiental complejo como “esa obligatoria reflexión que debe realizar hoy todo aquel que se pregunta el por qué y el para qué

conocemos. Es ese imperativo moral surgido del abismo ante el cual estamos hoy como partícipes de este planeta, como hilos de la trama de la vida, como moradores de nuestro barrio, nuestra ciudad, nuestro país, nuestro continente, nuestro planeta y nuestro universo” (Noguera, 2004, p. 20), el que nos permite participar en la construcción de nuestro futuro.

Siguiendo la ruta de la educación ambiental, se articula adicionalmente la reflexión y comprensión del concepto de territorio, de gran importancia para este trabajo, por su trascendencia en lo que nombramos aquí como la conexión, es decir, trasciende la instrumentalización del territorio e invoca nuevos sentidos del orden de lo poético, restaurando (conexiones) relaciones con el entorno. Así retomando la concepción de territorio como una construcción social a través del espacio – tiempo. Según Tomadoni (2007) “espacio – tiempo - sociedad conforman una unidad indisoluble para interpretar particulares procesos socio - espaciales complejos acaecidos a lo largo de la historia y en diferentes espacios de acuerdo con los antecedentes histórico productivos y el accionar de los agentes sociales (p. 55), se reconoce el tejido que vincula existencia y territorio, en interacción con la posibilidades de sostenibilidad del tejido de la vida

Por estas razones cobra validez en esta experiencia ocuparse de seguir el rastro de UNOentre1000. Dirigir la mirada a su hacer, su conocer y su forma de ser Vigías del Patrimonio, su deseo de vivir aplicando la coherencia territorial en función del resultado que tienen como propósito, el mismo que estructura un plan de vida materializado en relaciones de armonía con el territorio. Ahí surge la pregunta por ¿Cómo la experiencia de UNOentre1000 en la que el juego se hace ritual, aporta a las reflexiones que la educación realiza en la búsqueda de alternativas para conectarse con la vida?

La experiencia de UNOentre1000 es un pretexto para identificar en ella una manera de educar, que brinda elementos para hacer consciente la relación con el territorio en esa unidad espacio-tiempo-sociedad nombrada anteriormente. Acércanos a dicha experiencia para comprenderla es aproximarnos a una iniciativa que permitirá ver en sus elementos fundantes, que se manifiestan en la tensión entre la conexión y la desconexión con el territorio una forma creativa y lúdica de hacer el juego a la crisis civilizatoria, humana y ambiental de la actualidad.

Así pues se presenta una propuesta (y la ruta para su estructuración), que aborda de una forma diferente el proceso de educar para la vida.

2. El juego de esta investigación

2.1. Justificación: el propósito de jugarse la vida

”Lo alternativo se manifiesta por fuera de lo hegemónico” (Santos, 2010).

En “Descolonizar el saber, repensar el poder” Boaventura de Souza Santos plantea la *sociología de las emergencias* como ampliación de saberes, prácticas y agentes reconocibles como tendencias de futuro; a esta sociología le corresponde investigar las posibles alternativas en el horizonte de nuevas formas de construir conocimiento diferente a la epistemología del norte. (Boaventura, 2010, p. 22).

Esta nueva mirada hace un giro ante la mecánica determinista que se pasma ante el miedo al fracaso o la frustración y asume el cuidado de las alternativas disponibles (ausencias), y las posibles (emergencias). Esta mirada configura lo que Santos nombra como Sociología de las Ausencias y Sociología de las Emergencias, caracterizadas por tomar distancia de la tradición crítica occidental y ser formas de ampliación de la conciencia, una imaginación sociológica frente a lo no reconocido e inexistente y las posibilidades y capacidades de lo posible (Boaventura, p. 22).

Según Santos (2010), estas sociologías pueden ser formas no convencionales de abordar el abismo en que se ha convertido el pensamiento occidental, un pensamiento abismal que traza una línea radical que divide la realidad social en estar aún lado de la línea legalmente y al otro lado de la línea en forma ilegal e incierta, lo cual desaparece y deshumaniza a los sujetos, legitimando la violencia (p. 29) que ordena a ciudadanos no ciudadanos y a estos no ciudadanos como peligrosos salvajes ajenos a la ciencia y la ley, y portadores no de verdades científicas, sino de prácticas, creencias, magia y asuntos incomprensibles que deben ser controlados y ordenados (p. 36).

Siguiendo la idea de Santos se reconoce el fenómeno del “*cosmopolitismo subalterno* que se manifiesta a través de iniciativas y movimientos que constituyen la globalización contrahegemónica. Consiste en el conjunto extenso de redes, iniciativas, organizaciones y movimientos que luchan contra la exclusión económica, social, política y cultural generada por la encarnación más reciente del capitalismo global, conocida como globalización

neoliberal” (2010, p. 47). Para ello es necesario que sea posible una ecología de saberes, donde la diversidad epistemológica esté del mismo lado de la línea permitiendo el surgimiento de un pensamiento posabismal.

El caso de UNOentre1000, experiencia que se sistematiza en este estudio, se reconoce como una experiencia en resonancia con esas alternativas *posibles y disponibles* ubicadas por Santos, que se manifiestan como fenómenos globales y que creativamente re-existen a formas de vida hegemónicas, reconociéndose como ciudadanos del mundo. El ejercicio de UNOentre1000 se toma en este trabajo como “subalterno” por realizarse en un contexto diferente al institucional, es decir, no está subordinado a la escuela o universidad, no es apoyado por entidades estatales o empresas privadas, se expresa en el territorio en un vínculo directo con las comunidades.

El interés por realizar esta sistematización denominada *Jugarse la vida: alternativas educativas para conectarse con el territorio*, estriba en que es una experiencia particular, es decir, en primer lugar no se expresa como una lucha contrahegemónica sino como un juego de relacionarse armónica y coherentemente con epistemologías del norte y sur, en esta experiencia se pone en diálogo lo hegemónico y lo alternativo. Esta comunidad logra fluir en esas dos caras de la construcción de realidad y del conocimiento. En segundo lugar, lo particular que se revisa tiene que ver con comprender que se nombra cuando se manifiesta haber conectado la vida. Asunto que interesa porque en un tiempo en que el mundo habla

de crisis sea civilizatoria, ambiental, educativa o económica en UNOentre1000 se habla de conexión. Se trata de saber cómo se fluye entre la conexión y la desconexión.

Se quiere, para comprender la experiencia de UNOentre1000 en la que el juego se hace ritual, identificar, analizar y proponer alternativas que aporten a las reflexiones que la educación debe hacer en la búsqueda de formas de conectar nuevas maneras de conectarse con el territorio. Para ello es pertinente reconocer que significa estar conectado.

Un tercer asunto de esto que indica lo peculiar de esta experiencia y explica la forma de conectarse, tiene que ver con la posibilidad de ir más allá del juego como instrumento, rompiendo con la idea del juego como herramienta, para esta organización el juego es experiencia vital de auto reconocimiento. Por eso queremos observar cuál es el juego que se hace en UNOentre1000, y visibilizar que elementos fundamentan esa forma de pensar, sentir y actuar.

Finalmente, conviene ubicar una cuarta razón que argumenta sobre lo particular a ser observado, asunto que tiene que ver con que quienes lo integran en su mayoría son estudiantes o profesores universitarios, inquietos por encontrar una relación con el conocimiento más allá de teorías positivistas y discusiones meramente académicas. Tal propósito ha permitido crear un espacio en el que es posible poner en juego su saber en

diálogos de saberes con otros que integran diferentes comunidades: ancestrales⁴, académicas, y artísticas.

Justifica observar estas formas de dialogar para comprender si se pueden reconocer maneras de descentrar el qué y cómo se habla, inspeccionar los lugares desde dónde se dice y la posibilidad de la presencia allí de enfoques diversos para hacer acuerdos sobre lo vital en la existencia humana.

Un elemento que se tendrá en cuenta para mirar los grupos de dialogo es la presencia de lo intercultural y en sus expresiones ancestrales: rituales y mitologías que entran en conversación y se mezclan con todo su saber académico.

En el encuentro del pensamiento occidental con estas formas de pensar de los pueblos indígenas americanos emergen lenguajes alternativos que permiten nombrar la realidad de manera propia, esto adquiere relevancia como valoración del sentido de la sistematización de la experiencia de UNOentre1000, como lugar de construcción y experimentación de recreaciones alternativas

Ahora bien, si comprender esta experiencia en sus particularidades y documentar sus procesos justifica el para que se realiza este estudio de caso, comprender como se convirtió en referente en el territorio justifica el por qué realizarla. Saber qué lo realizado ha

⁴ Se reconoce aquí los saberes ancestrales como aquellos sistemas de pensamientos que están ubicados en el “sur epistemológico” (Santos, 2010) y se transmiten de forma oral. Estas tradiciones en UNOentre1000 son la tradición amazónica de los Huitotos, los Aruhacos de la Sierra Nevada de Santa Marta y los Cararé de Santander. Entre otras comunidades que se agrupan bajo expresiones como el Camino Rojo y el Camino del Huérfano.

permitido convertir la organización en un referente social, cultural, ambiental, lúdico y ancestral; en una alternativa de educación comunitaria para el bienestar, ya justifica el por qué documentar y reconstruir los momentos históricos de su gestación y consolidación que le permiten moverse en redes sociales, espacios virtuales y físicos que conectan personas y transforma la forma en que actúan consciente y coherentemente en el territorio, con iniciativas que convergen en la colaboración, el intercambio de conocimiento y la protección del patrimonio.

En síntesis la intención del por qué se sistematizó esta experiencia fue documentarla por sus características particulares para visibilizarla y más importante aún para conocer cuál es la filosofía, las ideas y acciones que lo fundamentan como pensamiento, como una forma de sentir y hacer con coherencia territorial. Conocer esos elementos primordiales entender el desde dónde sus integrantes dicen han transformado su existencia. Por ello identificar y describir este proceso permite hacer visible maneras y referentes teóricos para la educación de comunidades de manera alternativa y en la perspectiva de enfrentar la crisis de nuestras sociedades.

Por último, a experiencia de UNOentre1000, se reconoce como una alternativa que puede entenderse en el campo de conocimiento de la pedagogía social, en tanto aborda problemas claves sobre cómo se construye conocimiento, cómo se transforman realidades sociales, y cuáles son los sujetos que emergen de estos procesos educativos, reconociendo en este

campo de saber, voces, experiencias, conceptos y maneras de hacer con las que configurar interacciones y visibilidades en un colectivo reflexivo en plena reelaboración.

Este ejercicio aporta a las reflexiones que en lo educativo se están haciendo en el territorio al ser pasos de ruptura con monopolios paradigmáticos, valiéndose de acciones creativas que intentan no quedarse atrapadas en una realidad que oprime, ni lucha desesperadamente con aquello que impera o institucionaliza, sino que por el contrario su intento es hacia la fluidez, el diálogo y el jugar a ser creativo en una realidad de exclusión, discriminación e invisibilización, sin ponerse en el lugar de la víctima, ni reclamar salvadores.

También aporta este estudio a la misma organización de UNOentre1000, en tanto hizo posible identificar como proyectarse al reflexionar lo recorrido ubicando cómo fue posible que en el Valle de Aburra exista una experiencia comunitaria, colectiva y grupal que se ha ocupado felicitarmente⁵ de motivar lúdicamente el despertar del talento de sus integrantes para ponerlo al servicio del territorio y las comunidades que residen en él y de esta manera reconocer que se hace posible transitar por una experiencia que ha encontrado alternativas para existir en armonía y coherencia con su espacio vital.

2.2. Formulación del problema: antecedentes, pregunta orientadora y objetivos

⁵ El término “Ocupaciones felicitarias” es tomado del texto “La caza y los toros” de Ortega y Gasset, en el cual se afirma que deporte y filosofía son “ocupaciones felicitarias”, al ser realizadas sin intención alguna de satisfacer necesidades materiales y con el propósito de obtener placer.

2.2.1. Antecedentes

Desde lo educativo como ruta desde y en América Latina son innumerables los estudios realizados que propenden por encontrar alternativas a la hegemonía europea, su forma de pensamiento, las instituciones que las regulan y los modelos que la implementan. Surgen estas alternativas tratando de superar los largos procesos, conflictos y traumas generados por “la constitución y consolidación de los sistemas escolares latinoamericanos hacia fines del siglo XIX” (Rodríguez, Marín, & Moreno, 2007). Para el caso colombiano la escolaridad en el siglo XIX tuvo dos momentos importantes. A partir de la consolidación de los Estados-Nacionales las primeras reformas que hicieron los liberales consistieron en fomentar una educación laica, sin embargo la desarticulación territorial y los conflictos venidos de la poca presencia del nuevo Estado en los territorios más apartados, imposibilitaron propender por escolaridades no religiosas. En un segundo momento, la regeneración, período en el cual la iglesia intentó recobrar el poder que había perdido desde la independencia, logró con la constitución de 1886 en el gobierno de Rafael Nuñez implementar el primer modelo escolarizado en Colombia, éste aunque muy religioso, pudo sostenerse gracias a la presencia que la Iglesia católica tenía en regiones donde el Estado no se encontraba aún. A partir de 1930 las reformas educativas estuvieron encausadas a lograr una mayor modernización del país, si bien sus manifestaciones fueron incipientes, fue evidente desde mediados del siglo XX el interés por una escolarización encaminada a generar recursos humanos para la naciente industria. Lo anterior nos demuestra la preponderancia del estado del arte de la educación, en los campos popular y ambiental, en tanto nos permite hacernos un panorama de los estudios, acciones y reflexiones de la

educación alternativa en Latinoamérica, en caminata a la construcción de otros modelos de sociedad.

Siguiendo en consonancia con el planteamiento de la investigación, se partió de reflexiones pedagógicas alternativas que han sido críticas frente al modelo civilizatorio europeo, y que responden a otros órdenes del pensamiento con propuestas menos instrumentales y que buscan construir y tejer relaciones más armónicas con los territorios que pueblan. Para efectos de lo anterior, se hizo un rastreo en páginas web, bases de datos como google académico, redalyc, scielo y a través de los siguientes descriptores como: conexión y desconexión, educación y territorio, juego como ritual, el juego como instrumento, juego y territorio, crisis y juego, buen vivir, crisis civilizatoria, lo cual reveló un panorama múltiple, de maneras alternativas de educar con fines únicamente instrumentales y que responden más a las realidades culturales y territoriales de nuestro continente. Así en la búsqueda de la defensa de la madre tierra a través de la generación de propuestas pedagógicas, educativas y de liderazgo, aparecen autores como Green (2007), que a través de su investigación: “la lucha de los siete hermanos Olowaili en defensa de la madre tierra: hacia la pervivencia cultural del pueblo Kuna Tule”, hace una recuperación de la historia de origen del pueblo Kuna Tule. En la misma línea, Boccara (2004), presentó los principales resultados de esta experiencia y desarrolló una reflexión en torno a los mecanismos políticos que permiten a las comunidades indígenas luchar contra la heteronomía a través de la puesta en marcha de un complejo proceso de re-territorialización y de reactivación de una institucionalidad sociopolítica propia, lo cual como veremos no significa el retorno a una institucionalidad y territorialidad antigua, auténtica o pura.

Briceño (2012), en su investigación llamada: “Retos para la sostenibilidad en el Área metropolitana del Valle de Aburrá de Antioquia Colombia. Percepciones acerca de lo que entendemos por este término y ejemplos de actividades educativas”, buscaba conocer la percepción de la idea de sostenibilidad en los participantes durante las actividades desarrolladas por Área Educada, evidenciando que la sostenibilidad tiene que ver con elementos físicos, naturales y de conservación de los recursos naturales, ligados a una estrecha relación con el desarrollo económico por encima del desarrollo humano y social.

En referencia al descriptor: crisis civilizatoria y desconexión, Ojeda (2008), hace un abordaje de los supuestos epistemológicos asumidos en la época Moderna, consecuencia de los supuestos ontológicos de reduccionismo del ser, observado que la dualidad mente-cuerpo y la concepción de linealidad de los acontecimientos del universo manifiestos en causa-efecto, se añan a la percepción que el individuo tenía de separación con los otros y de la naturaleza. La vida como objeto de conocimiento se llevó a la fragmentación; el ser humano como ente separable se le trató como objeto ahistórico y mensurable, y la Tierra como elemento de medición y experimentación hasta llegar a su cosificación. Es por ello que el abordaje teórico-reflexivo del objeto de investigación se hizo desde una visión totalizadora del mismo, ya que se trata de la condensación de múltiples procesos, no observando desde la mirada divisora, sino integrando las dinámicas de la vida como un todo. La dialéctica crítica permitió la comprensión del ser y quehacer del hombre, quedando las disciplinas del saber comprendidas bajo una sola percepción integradora y

holista. Así mismo, este abordaje epistémico será decisivo para la posterior explicación de las condiciones actuales de vida de la Humanidad.

Alrededor del descriptor buen vivir (conexión), se encuentra a autores como que Vanhulst (2013), quién propone una lectura de la construcción discursiva contemporánea del buen vivir como un modelo cultural emergiendo desde América Latina en respuesta a los problemas vitales de la vida colectiva, planteando el buen vivir como una propuesta alternativa con una utopía propia. Siguiendo la misma línea Ramírez (2014), en su tesis doctoral: “SumakKawsay o buen vivir como alternativa al desarrollo en Ecuador. Aplicación y resultados en el gobierno de Rafael Correa (2007-2011) “, busca hacer una aproximación lo más objetiva posible a un nuevo proceso social, económico y ambiental, que tomaba como horizonte al Sumak Kawsay y cuyo contenido conceptual y político intentaba efectuar una crítica a las propuestas lineales y economicistas de la modernización, por muchos años imperantes en la región latinoamericana.

Tratando de vincular el juego como acción vinculada a lo educativo desde el reconocimiento de su sentido como ritual; se reconocen interesantes aportes de autores como Barrois y Tokovinine (2005), quienes en su investigación: “El inframundo y el mundo celestial en el juego de pelota Maya” hablan del juego de pelota como una actividad, a la vez deportiva y ritual, fue practicada por los pueblos mesoamericanos, como lo muestran las ruinas precolombinas que se extienden desde el suroeste de los Estados Unidos hasta Honduras. Esta actividad entre los Mayas había aparecido mucho antes de la llegada de los españoles. Del mismo modo, Weisz (1993) en su investigación: “el juego viviente: indagación sobre las partes ocultas del objeto lúdico”; habla sobre los juegos

prehispánicos, reflexionando sobre la dicotomía objeto-ritual, planteando una nueva problemática que es el juego y el rito como actividades contrastantes.

Enriz (2010), por su parte aborda el juego como fenómeno social desde una mirada antropológica, ofreciendo un panorama de los autores que han abordado lo lúdico. En la misma línea Gil (2013), realiza un acercamiento a los referentes teóricos de la lúdica a partir de los conceptos de experiencia y deseo, además del cómo impactan en los referentes culturales del ser humano y cómo tienen relación con el objeto simbólico del juego; evidenciando como éstas aportan al discurso del sentido de la lúdica en la educación corporal, entendiéndose como el desarrollo de habilidades y destrezas físicas y motrices.

Cárdenas y Ostrom (2004), en su investigación: “¿Qué traen las personas al juego?, Experimentos de campo sobre la cooperación en los recursos de uso común; proponen un conjunto de niveles de información que los individuos pueden decidir en el juego, la cooperación; la composición de los grupo del juego y las características individuales del jugador.

Por otra parte Diz (2001), hace una aproximación etnográfica y experimental al mundo del circo y del clown, usa su investigación para comprender las formas de resistencia que, dentro de la posmodernidad, surge de lo más íntimo, de lo común que se comparte. Los caminos del clown llevan de la carpa a la calle, de lo familiar privado a lo comunal público, analizando las prácticas del juego que definen al payaso como formas de relación, comunicación y aprendizaje

A manera de conclusión, los antecedentes de la historia de la Educación en Colombia han sido históricamente una implementación de modelos instrumentalizados, ya sea al servicio del Estado, de la Religión, o en su caso más reciente, a las dinámicas del mercado. Si bien ha habido un intento por llevar una pedagogía lúdica como posibilidad en las aulas de clase, su implementación ha resultado ser un dinamizador para el mismo modelo instrumentalista, y no un potente componente pedagógico en los procesos de aprendizajes. Proponer una educación desde visiones críticas en clave de lo ambiental y el juego como ritual, reconoce otros caminos orientadores, búsqueda de la que se ocupa la experiencia sistematizada en UNOentre1000.

2.2.2. Pregunta orientadora

¿Cómo la experiencia de UNOentre1000, en la que se conecta el juego como ritual, aporta a las reflexiones que la educación realiza en la búsqueda de alternativas para conectarse con la vida?

2.2.3. Objetivos del proyecto

2.2.3.1. General:

Comprender la experiencia de UNOentre1000, indagando por las formas en que se conecta el juego como ritual, con la intención de aportar a las reflexiones que la educación realiza en la búsqueda de alternativas para conectarse con la vida.

2.2.3.2. Específicos:

- Analizar la experiencia de UNOentre1000 indagando por las formas en que se conectan el juego y lo ritual.
- Identificar en la experiencia de UNOentre1000 los elementos que se convierten en alternativas para la reflexión educativa.
- Proponer alternativas educativas en procesos de educación que reflexionen críticamente la relación que los seres humanos tienen con su territorio afianzando su conexión con la vida.

2.3. Horizonte teórico

2.3.1. La vida un juego sagrado y complejo para el que hay que formarse

La vida no tiene por qué ser abrumadora. Las relaciones en el mundo no tienen por qué ser de opresión. Escapa a toda lógica, conocimiento e inteligencia que la existencia en el planeta esté amenazada. Esa es la crisis, una desconexión de lo elemental que es la vida. Sería así de simple, no tendría por qué explicarse o argumentarse ya que es patente y aterrador; sin embargo de tanto ocurrir, de hacerse cotidiano y normal se ha convertido en paisaje, en alimento de cada día. Ya no lo vemos.

Por eso acudo, para pintar este horizonte teóricamente, a autores que he leído y he encontrado en el camino que me ayudarán a plasmar en este lado de la investigación, denominado cara, eso que debemos encarar: la crítica situación de desconexión de la tierra,

la vida y la naturaleza; en la que nos hayamos sumidos por la desacralización de nuestro mundo.

Vale entonces señalar que este apartado propone revisar argumentos en tres campos que se desarrollan como líneas de fuga que se encuentran en un horizonte que sentimos cada vez más lejano: la sustentabilidad de la vida en el planeta, por eso reconocemos la vida como un juego sagrado y complejo para el que hay que formarse. De esta manera convergen aquí la educación y el juego como ritual, como horizonte de construcción de alternativas educativas para habitar hoy este hermoso territorio.

No quiero proceder a ubicar los referentes en lo educativo, en el juego y en el ritual sin retomar lo ubicado en la formulación del problema. Esto hará posible comprender con mayor facilidad el dialogo de autores a partir de los cuales se sustenta la propuesta educativa “Jugarse la Vida”.



Reconocer el ocaso de una cultura, es este caso occidente nos permite entrar en conversación. Decimos “occidente nace de una decisión: o el mundo de las ideas o el mundo de las apariencias: o la tierra o el paraíso” (Noguera, 2012, p 2), por esta vía se estructura la cultura occidental moderna, caracterizada por la imperancia de la razón, el reduccionismo técnico, la cosificación de la naturaleza en función del desarrollo, además de la instrumentalización del ser humano y sus relaciones con el territorio en aras del desarrollo; produjeron además de desarraigo en la ser humano, el agotamiento de la tierra. Al ser humano no le ha quedado otro camino que errar en busca de ese paraíso perdido o al encuentro de esa tierra prometida. He ahí el nacimiento de la crisis de una civilización y los seres humanos que la integran, sus formas de relacionamiento y los lugares en que habitan.

2.3.1.1. Educar para la vida en tiempos de crisis

Me ocupo aquí de tejer una conversación entre tres líneas que nos aportan elementos claves para comprender la crisis descrita en el apartado anterior. Son ellos la educación popular una reflexión sobre la hegemonía epistemológica, la educación ambiental una reflexión desde la complejidad y finalmente, la pedagogía social en la que hago una reflexión sobre el colonialismo.

2.3.1.1.1. Educación popular: una reflexión sobre la hegemonía epistemológica.

Gonzales (2010, p. 47) plantea que la Educación Popular se ha ido definiendo como:

“Una pedagogía del oprimido para la concientización no solo del mundo que vivimos, sino del que queremos; una contrapropuesta metodológica a una pedagogía bancaria, depositaria del saber, que promueve la participación del estudiante para la construcción del saber desde la práctica; una alternativa comunicativa de inclusión y diálogo y una propuesta viable para alimentar a la esperanza y al compromiso ético que da vida a la acción liberadora”.

Es la Educación Popular una reflexión sobre la coherencia, con un campo de acción con dimensiones políticas, comunicativas y pedagógicas. Su acción en las comunidades ha propiciado una serie de debates y conceptualizaciones sobre la identidad y el ser latinoamericano y la construcción de un discurso propio que se expresa contundentemente sobre la hegemonía europea, la globalización y la forma en que las comunidades reaccionan ante esto.

La Educación Popular se hace preguntas sobre el desarrollo sustentable, sobre cómo vivir con equidad y ese interrogarse ofrece nuevas luces y alternativas a la forma en que habitamos el planeta. Es así como surge la propuesta de la Pedagogía de la Tierra, desde la cual Gadoti (2013) nos dice que no es posible esa equidad desde el paradigma económico de la ganancia, la acumulación, planteando que esto solo tiene sentido desde “una economía solidaria, una economía volcada a la “compasión” y no a la ganancia” (p. 3). Pedagogía de la Tierra es poner en duda la forma de producción capitalista y encontrar en la cotidianidad el sentido de las cosas.

Se define entonces la Pedagogía de la Tierra como la orientadora de una educación que cuestione el desarrollo sustentable, una eco pedagogía constituye una pedagogía “para la promoción del aprendizaje del sentido de las cosas a partir de la vida cotidiana” (Gadoti, 2013, p. 5). Se trata de formar seres humanos con una conciencia planetaria, capaces de caer en la cuenta de la crisis que atraviesa el mundo y buscar soluciones creativas.

Esta reflexión heredada de Freire que da un paso adelante trascendiendo el contexto latinoamericano para pensar en lo planetario, dialoga con el pensamiento de Santos (2010) sobre la necesidad de superar el pensamiento abismal, descrito anteriormente, que invita a reconocer la necesaria conversación entre las epistemologías del norte y sur, la construcción de un pensamiento posabismal que estructura una ecología de saberes fundamentada en la sociología transgresiva de las ausencias y las emergencias (p. 21).

Es en el horizonte de esta propuesta donde se identifica el “cosmopolitismo subalterno” como una oportunidad para indagar esas posibilidades que se avizoran desde la Educación

Ambiental en clave de complejidad, la Pedagogía de la Tierra y la descolonización del saber, en grupos, movimientos e iniciativas urbanas que ingeniosamente se resisten a la globalización que desconoce que la vida es un patrimonio y no un recurso inagotable para explotar indiscriminadamente.

2.3.1.1.2. Educación ambiental: una reflexión sobre la complejidad

En la guía 29 del MEN -Verificación de los requisitos básicos de funcionamiento de programas de formación para el trabajo y el desarrollo humano, 2008- se define “la Educación para el Trabajo y el Desarrollo Humano (Ley 1064 de 2006), (antes denominada educación no formal). Es la que se ofrece con el objeto de complementar, actualizar, suplir conocimientos y formar, en aspectos académicos o laborales sin sujeción al sistema de niveles y grados propios de la educación formal”(p. 7). A partir de los anterior se observa que la educación no formal basada en el desarrollo humano está ligado al trabajo y al ocio como las humanidades, el arte, la recreación, desarrollo de actividades lúdicas, culturales y deportivas.

Por su parte en la Política de Educación Ambiental (Ministerio de Educación Nacional, Ministerio de Ambiente y Desarrollo Sostenible, 2002) se define la Educación Ambiental:

“Atendiendo al carácter sistémico del ambiente, la Educación Ambiental debe ser considerada como el proceso que le permite al individuo comprender las relaciones de interdependencia con su entorno, a partir del conocimiento reflexivo y crítico de su realidad biofísica, social, política, económica y cultural para que, a partir de la apropiación de la realidad concreta, se puedan generar en él y en su comunidad actitudes de valoración y respeto por el ambiente. Estas actitudes, por supuesto, deben estar enmarcadas en criterios para el mejoramiento de la calidad de la vida y

en una concepción de desarrollo sostenible, entendido éste como la relación adecuada entre medio ambiente y desarrollo, que satisfaga las necesidades de las generaciones presentes, asegurando el bienestar de las generaciones futuras. El cómo se aborda el estudio de la problemática ambiental y el para qué se hace Educación Ambiental depende de cómo se concibe la relación entre individuo, sociedad y naturaleza y de qué tipo de sociedad se quiere” (p. 18)

Es claro que desde lo legal se contemplan asuntos como el desarrollo humano, el desarrollo sostenible, la calidad de vida, el carácter sistémico de ambiente y los contextos, entre otros conceptos fundamentales del discurso educativo ambiental, también se identifican estrategias implementadas para adelantar estas prácticas como son los Proyectos Ambientales Escolares (PRAE) y los Proyectos Ciudadanos de Educación Ambiental (PROCEDA). Asunto que muestra el avance que se ha tenido en el tema en nuestro país.

Cabe las preguntas ¿A qué enfoque corresponden estas concepciones? ¿En qué marco de concepción de lo educativo se constituyen? Caminando de la mano de María Novo (1998), es posible reconocer cual ha sido el sentido dominante de las políticas de educación y de educación ambiental se constituyen en el contexto colombiano. Podríamos decir que la Educación ambiental ha tenido dos marcos referencias, uno a nivel Internacional y otro a nivel Nacional. En el Primer caso La educación ambiental como se concibe hoy, se convierte en un elemento base para que el contrato social se establezca sólo entre humanos y gobiernos, de hecho con las cumbres mundiales ambientales, la primera realizada en Estocolmo en 1972 (Conferencia de las naciones Unidas sobre el Medio Humano), luego en Rio de Janeiro en 1992 (Medio Ambiente y Desarrollo Sostenible), Johannesburgo en 2002 (Desarrollo Sostenible) y en el año 2012 en Rio de Janeiro (Desarrollo sustentable), comienzan los tratados y conferencias internacionales para lograr que la población tome conciencia del medio ambiente, se interese por él y desarrolle conocimientos, actitudes y

aptitudes que conlleven a solucionar los problemas ambientales, desconociendo el verdadero origen de la escisión entre seres humanos y naturaleza, con una visión netamente economicista y conservacionista dirigida por una misma especie: la humana.

Y nivel nacional, a partir de las declaraciones en las cumbres de la tierra comenzó a tomar fuerza la construcción de políticas en materia de educación ambiental que permitieran establecer parámetros nacionales para abordar las problemáticas ambientales. En el caso particular de Colombia se han dado diferentes avances con el fin de orientar las prácticas educativas en materia ambiental. En el año 1994 con la reforma al sistema educativo, consagrada en la Ley General de Educación (Ley 115), se establece como área básica y obligatoria el área de Ciencias Naturales y Educación Ambiental, en éste mismo año mediante el Decreto 1743 del 3 de agosto, se reglamenta el Proyecto Ambiental Escolar (PRAE), como estrategia metodológica de la educación ambiental, y se configura como proyecto transversal para la educación básica (primaria y secundaria) y media. Posteriormente, el Ministerio de Educación Nacional y el Ministerio del Medio Ambiente, formulan la política de Educación Ambiental, publicada en el año 2002, que propone como estrategia metodológica para la educación no formal los Proyectos Ciudadanos de Educación Ambiental (PROCEDA), dicha estrategia, de acuerdo a la política de educación ambiental, debe partir de un diagnóstico ambiental de la comunidad, tener una visión intersectorial e interinstitucional, interdisciplinaria e intercultural.

De manera particular respecto al lugar de la naturaleza en la educación ambiental, Novo, señala que las prácticas docentes de las actuales corrientes pedagógicas se caracterizan

por “explotar la Naturaleza como una fuente educativa” Forma de pensar dice la autora que viene en secuencia y expresa la forma de proceder de “la sociedad occidental de nuestra era que considero los bienes naturales como algo que está ahí para ser explotado” (p. 23); asunto que nos afirma en lo mencionado ya anteriormente como problemático y crítico porque lo que propicia es una cosificación de la vida.

Cabe decir que desde sus inicios el discurso de lo educativo ambiental ha sido una construcción valiosa que hoy nos permite reconocer una evolución, no solo en las acciones en lo político sino en las transformaciones en el orden pedagógico a tal punto que la conciencia que hoy se tiene sobre lo ambiental implica replanteamientos profundo sobre la forma en que vivimos y nos relacionamos con el ambiente.

Esos replanteamientos pueden identificarse desde las primeras iniciativas en 1968 en el Reino Unido, año de establecimiento de la Educación Ambiental, hasta la Cumbre de Rio en la década de los noventa en la que se establecieron transformaciones importantes a nivel de las comunidades de base. Los resultados más visibles fueron los “27 principios interrelacionados” que establecieron una declaración con criterios para el desarrollo sostenible, fijando responsabilidades individuales y colectivas (Novo, 1998, p.61) Los temas abordados allí fueron: diversidad biológica, cambio climático y desertificación de suelos, planteando una reflexión colectiva sobre las relaciones de desarrollo y medio ambiente. Este evento fue denominado Eco 92, como el mayor encuentro de personas de toda índole interesadas en cuestiones ambientales. Conformados por La Cumbre de la Tierra (Jefes de Estado) y el Foro Global (Ámbito para el debate de la sociedad civil).

La interdisciplinariedad y lo comunitario como enfoque, la colaboración y el apoyo internacional, el planteamiento de una escuela abierta al mundo, el reconocimiento de las limitaciones y necesidades, la diversidad biológica, etc; son entre otros los elementos que articulan un discurso que poco a poco ha configurado un lenguaje que implica a estados, comunidades, empresa privada y, en lo que respecta y es del interés de esta investigación, a la educación.

No obstante, como se expresó en el planteamiento del problema aún existe la separación entre las dimensiones *poiética* y la tecnológica de lo ambiental, superponiéndose esta última y marcando una clara instrumentalización de la educación y la investigación en el campo ambiental, de tal suerte que ambientalizar la educación aun es un “proceso por construir, para transformar unas ciencias naturales que no comprenden al ser humano y unas ciencias sociales que no reconocen los vínculos con la naturaleza”(Noguera, 2004, p. 73) citando a (Ángel, 2000).

Por eso la mirada de lo ambiental en la que se apoya este trabajo no es esa instrumentalizante que toma la naturaleza como recurso y nos habla de desarrollo sostenible relacionándose con un modelo económico neoliberal, que ya describimos en la introducción). Aquí se tiene en cuenta son las miradas que emergen e incluyen eso otro como lo propone Noguera (2004) cuando plantea el cambio de la O por la Y; que resuena con Santos (2010) y su propuesta de traer a la conversación la epistemologías del sur, entre otros autores que han ido configurando en la educación ambiental el pensamiento ambiental complejo.

Ese pensamiento que plantea La conexión, los entramados, urdimbres, bucles, la coligación, es decir la conexión que permita hacer puentes y alianzas entre lo que hay a lado y lado del abismo creado por la separación de un norte y un sur epistemológico. Eso que emerge es lo que brinda la posibilidad de solucionar la crisis que Noguera (2012) define y configura como tres crisis “coligadas entre sí, a partir de lo ambiental” la civilizatoria entendida como ocaso de occidente como civilización, de la cual se desprende la crisis de la humanidad y sus formas de habitar y finalmente una crisis ambiental que pone en riesgo el ambiente y cuestiona la cultura misma. (p.2)

Nos interesa pues la Educación Ambiental en el enfoque de lo complejo, mirada que reclama un reencantamiento del mundo, lo que significa hacer un viraje de lo compartimentado, dividido y desconectado a lo complejo, holístico e integral; asunto que es imposible para el pensamiento moderno por su fundamentación en la escisión; separación o división que se ha expresado desde varios autores (Gadoti, 2013), (Noguera, 2004), (González Velastin, 2010),(Santos, 2010) y (Yáñez del Pozo, 2010).

Se quiere aquí proponer alternativas prácticas que sigan el camino sugerido por el pensamiento ambiental complejo de reencantar el mundo, lo que involucra dar un paso “de la Educación Ambiental a la ambientalización de la educación” (Noguera, 2004, pág. 69).

2.3.1.1.3. Pedagogía comunitaria y social: una reflexión sobre el colonialismo

La pedagogía social en palabras de Alfredo Guiso (2010, p.12) “lleva a cuestionar y transformar las relaciones de poder que someten, reprimen y excluyen sectores sociales”. Se ubica como una propuesta en el ámbito de lo pedagógico que propende por una sociedad justa, incluyente e intercultural.

Hoy es necesario trascender esta herencia colonial de dominación, para ejercer el derecho de una educación para las comunidades que se ocupe de recuperar la vida comunitaria. Esta tarea, ha sido la lucha de pueblos originarios que reclaman esa oportunidad en contextos de marginalidad y políticamente adversos, “en un contexto cultural de dominación, que arrastra inercias que les han impedido avanzar y que siguen siendo una amenaza”. (Maldonado, 2010, p. 7)

El campo de la pedagogía social ubica esas condiciones de exclusión y marginalidad de nuestros pueblos y comunidades, plantea como el ejercicio de una pedagogía crítica y social tiene la responsabilidad de formar seres que reconozcan su función política para transformar la realidad adversa característica en los pueblos latinoamericanos. Aquí se reconoce la importancia de poner en la conversación pedagógica, asuntos como la interculturalidad, la formación para la vida y la defensa de aquellas minorías oprimidas.

Pero esta reflexión por la identidad es nuestro continente tiene referentes ya en el siglo XIX, en las preguntas que se hacen los intelectuales de la época al cuestionarse sobre cómo trascender la mirada colonial grabada por esa Europa de cortes pomposas rodeada de pobreza y peste. Queremos aquí escuchar y revisar en nuestra América de hoy cómo el cuestionamiento es el mismo que en “Nuestra América” de Martí (1977) ¿cómo construir un saber desde lo latinoamericano dirigido a latinoamericanos, que esté puesto al servicio de la comprensión de lo que significa ser en este territorio al sur de Europa y Estados Unidos? Ocuparnos de sentir-pensar soluciones propias a problemas propios.

Hoy que se habla no solo de identidad, sino de unidades en la diversidad reconocemos en la división generada por esa forma de pensar occidental una amenaza que impide la vida, que atenta contra el bienestar. Denunciamos la imposibilidad de transformación si continuamos rigiéndonos por un sistema capitalista y neoliberal que no considera que crecimiento y desarrollo no es igual a expansionismo e imperialismo. Si no somos críticos seguiremos en estado crítico, si no honramos la diversidad viviremos en perversidad y desolados.

La educación ha estado definida y condicionada por la instalación hegemónica de esa dominante sociedad moderna situada por medio de prácticas escolares que desconocen contextos locales. Las comunidades y las organizaciones de base resisten ese monstruo reivindicando la solidaridad y lo comunitario estableciendo alternativas que son crisol de saberes. Lo social en tanto popular redimensiona a su vez las metodologías de acción y los

dispositivos pedagógicos e investigativos que facilitan la reflexividad y la configuración de sentidos, en los procesos, acciones, saberes, historias y territorialidades (Guiso, 2000).⁶

Esa sumatoria o cruce de lo popular como educación, lo social mirado desde lo pedagógico y la sistematización de la acción participativa desde la investigación tejen una manera y un estilo de aquello que emerge del anonimato de nuestros pueblos y camina al empoderamiento para *ejer-ser* un habitar crítico en nuestros territorios al sur de la colonialidad.

2.3.1.2. Educar jugando para conectar sagradamente con la vida(conexiones entre el juego y el ritual)

Quando los jugadores se hayan ido,
Quando el tiempo los haya consumido,
Ciertamente no habrá cesado el rito. [...]
(Borges, 1960)⁷

Urge poetizar la existencia, para desintoxicarnos de científicismos. Preguntamos con Noguera (2002)“¿Cómo trabajar un reencantamiento del mundo como actitud ético-estética-ambiental, sin entender que la naturaleza misma es poiesis y autopoiesis? ¿Es decir, que en el mundo todo es una acción estética de la vida?” (p.21).

⁶ Tomado del programa del curso Seminario Complementario de la Maestría en Educación en la Línea en Pedagogía Social, semestre 2013/2

⁷ Poema de Jorge Luis Borges, titulado Ajedrez.

Respondemos: *sin entender la conexión creativa es imposible profesora*, y si se hace, agregamos entonces: *qué aburrición*.

Se dice en el “Reencantamiento del mundo” (2002) que el acontecimiento más importante de la modernidad fue (...), el abandono que el hombre hizo de los dioses, del mundo de lo sagrado, del mundo de lo mítico, del mundo de lo poético —de la posibilidad de expresión del ser como poético” y con eso comenzamos a vivir en un mundo desacralizado, en el que cada vez nos separábamos más del arte de vivir. Esto nos puso en un “mundo de lo calculado, de lo exacto, de lo explicable racionalmente, del mundo amputado, precisado, despoetizado, desencantado. (p.44)Y ¿Quién quiere vivir en un mundo que no se asombra?

La concepción dominante, hegemónica Económica y social determina la realidad en medio de su eficiencia para producir y devastar. Estar determinado dice Cristiano (2009) obliga a pensar un ser incapaz de crear y recrearse así mismo, esa determinación ontológica ha sido el argumento del ser. Esto sucede según el autor “desde Parménides hasta Hegel y Heidegger (...) ya sea porque está hecho de esencias inmóviles, ya porque su movimiento obedece a una lógica que está dada de antemano y excluye la novedad sustantiva”. Bajo esta mirada el ser y su realidad es y será dada “de una vez y para siempre”. (p. 106)

¿Cómo dar un salto para ir más allá de eso determinado por una época, que nos pone en una cultura de afanes, rigideces y exactitud? ¿Cómo superar ese abismo epistemológico? Es claro que se requiere reencantar, pero para volver a encantar es preciso aprendernos a mover entre lo conocido racionalmente y el misterio de lo no conocido, con sus secretos y trucos. Sostener el juego de la vida que es caos y orden, luz y oscuridad y en esa simétrica ley universal, conocer el juego y sus reglas.



¿Cómo hacer ese salto del abismo? Jugando. Porque el juego, cómo acto creativo (poiesis) nos permite crear desde ese misterio que somos y en eso se asemeja al rito que por su condición de tiempo-espacio sagrado honra ese patrimonio llamado vida, con sus prácticas llenas de sentido, con sus relatos (mitos) que recuerdan el origen de cómo se crearon las cosas y darle sentido a su existencia. Octavio Paz (1966), en su ensayo Puertas al campo argumenta sobre eso que sustenta el continuum del mundo, plantea que “el rito, destinado a preservar la continuidad del mundo y de los hombres, es una imitación del juego divino, una representación del acto creador original: La frontera entre lo profano y lo sagrado coincide con la línea que separa el rito del trabajador, a la risa de la seriedad, a la creación de la tarea productiva”⁸,

Esa relación del rito y el juego mencionada por el nobel ensayista, nos da esa línea en el horizonte que queremos explorar que posibilitaría dirigir al reencantamiento, igual valdría decir conexión o reconexión, porque que haya fractura no implica la inexistencia de algo. El misterio, lo poético, la emoción, la belleza siempre han estado allí, aunque nos hayamos olvidado de esa magia por estar ocupados en calcular, explicar producir y aumentar nuestras ganancias materiales

“En todo rito hay un elemento lúdico. Inclusive podría decirse que el juego es la raíz del rito” (Octavio Paz, 1966), y explica más adelante que por ser la creación (entiéndase lo creativo también) va en ruta distinta al trabajo. El acto divino de crear nos hace jugadores, al jugar se crea y recrea, somos seres humanos que trabajamos y seres virtuosos cuando jugamos.

⁸Tomado de: <http://patriciadamiano.blogspot.com/2009/05/octavio-paz-risa-y-penitencia.html>

Dice luego “el rito es una imitación del juego divino, una representación del acto creador original” ese límite entre lo sagrado y lo profano, entre la rutina y la cotidianidad, entre emoción y razón es un juego lleno de paradojas. Al jugarte la vida puedes morir, al reencantar el mundo puedes profanar lo establecido.

Continua el autor de “Puertas al campo” (1966) dándonos entrada a eso que converge entre el rito y el juego permitiéndonos recobrar el misterio de la vida, anunciándonos que el “rito asume todos los riesgos del juego y sus ganancias, como sus pérdidas, son incalculables. El sacrificio se inserta con naturalidad en la lógica del juego; por eso es el centro y la consumación de la ceremonia: no hay juego sin pérdida ni rito sin ofrenda o víctima”. Si nosotros somos los juguetes de un juego cruel en el mundo, bien nos vale entender ese juego para renovar la ceremonia de la vida.

Abierta la puerta entramos a esa conversación indagando por las formas en que se conectan el juego y el rito, sus misterios, con la intención de aportar a las reflexiones que la educación realiza en la búsqueda de alternativas para conectarse con la vida. Tomando como referente la reflexión de autores que hicieron ese puente entre el juego, la creatividad, el ritual, sus manifestaciones pero sobre todo la definición y búsqueda de lo esencial de ésta manifestación está en el centro de ser humano.

Ante el abismo epistemológico, el empoderamiento de seres virtuosos como protagonistas de comunidades armónicas y de pueblos autónomos y sustentables, anuncian el inicio de un pensamiento crítico que reconoce el juego, el ritual y el mito como elementos claves para la trascendencia de la hegemonía del pensamiento occidental. (Caillois, 1967; López Quintas, 1977) El juego posibilitará la acción libre, que al ser ejecutada genera un estado donde el

interés material no es el centro de nuestras relaciones, dando origen a asociaciones que propenden por rodearse de misterio y reencantar el mundo habitual (Huizinga, 1943) El ser otro se pone en juego para encontrar otros modos de vida posible. Es ahí donde reside el valor permanente del juego en nuestras sociedades, el monopolio del juego y de los juguetes pone a los niños en los modos de vida que el sistema requiere, estableciendo los imaginarios colectivos por el cual los individuos deben moverse en las sociedades contemporáneas. Desconectándonos de nosotros mismos y haciéndonos creer que elegimos. Es esa potencia del juego cuando se convierte en rito y mito lo que permite instaurar en el inconsciente los modos como se puede operar la vida, y que la postmodernidad ha aprovechado para legitimar su sistema, monopolizando los juegos y la educación.

El espíritu del Juego es improductivo e incierto, al no tener condición que lo obligue a realizarse, el juego como rito y mito potencia la creatividad y el disfrute, y por lo tanto las conexiones con la vida y la existencia. La esencia del juego es la vida, lo que se juega es la vida, la vida es el juego. Un juego no divide. Un juego no separa. El juego es unión feliz, integración de la razón y emoción, (Santos, 2010), jugar a descolonizar el saber y reinventar el poder; sagrados juegos políticos, reinvención del juego de las relaciones en las que se reciba el espíritu lúdico con sus elementales y angélicas maneras de ser natural y propiciar la unión feliz, la tranquilidad, la armonía, la reconciliación, la amistad y sobre todo la alegría; esta última reconocida como el talento supremo que surge de la conmoción.

La conmoción que genera el juego es la unión del pensamiento racional con la inteligencia emocional, esa unión produce en Estado Lúdico, un lugar ilimitado, inconmensurable, donde la conexión y la iluminación son las características del estado creativo. Lo bello y lo estético surgen del componente lúdico esencial en las relaciones de lo humano. (Gadamer,

1991) Tanto el gozo estético como el vaivén del movimiento lúdico autorepresentan al ser viviente, posibilitándole que se piense y se sienta en relación con todo su entorno: La función lúdica del arte de vivir. La estética de la creatividad despliega actos de creación y recreación (López Quintás, 1977) El juego como ritual creativo es una actividad corpóreo-espiritual libre (López Quintás, 1977) en donde la acción lúdica va creando un campo de iluminación en donde se resalta el sentido o el sinsentido de cada una de las acciones (Caillois, 1967)

Es posible decir que si estar vivo es un proceso creativo, y lo creativo es movimiento, y el movimiento es juego, entonces el modelo para potenciar la creatividad debe ser revisado. Hoy se reclama innovación, pero se condena el error; se incentiva la pasividad y los movimientos con patrones, mientras se exige originalidad (Robinson, 2010). El resultado: individuos funcionales en una realidad que les obliga a competir por su realización y sobrevivencia. Y ante ello, el juego como rito-mitológico trae una palabra que ordena mediante un juego de reglas, y un rito que me conecta y me ponen en el mundo desde sus propias maneras, es por lo anterior que el juego se convierte en la potencia pedagógica para transformar nuestras relaciones con el entorno y con nosotros mismos.

2.4. Ruta metodológica

Para el diseño de la ruta metodológica se tuvo en cuenta el propósito de seguir el rastro del ejercicio de UNOentre1000 como vigías patrimoniales. Comprender sus motivaciones para hacer, conocer y relacionarse con su entorno de otra forma. Develar los rastros en el camino

que indiquen como se hace posible esa realidad en conexión con su territorio, identificar en el sendero recorrido las acciones, comprensiones y creaciones que hicieron un puente entre una situación crítica y de incomodidad con un presente en el que se nombra y habita la vida como patrimonio.

La ruta entonces se diseña para reconocer qué hizo UNOentre1000 para bloquear su crisis, para identificar de qué forma en esta organización se trazó un camino para jugarse la vida en conexión con el territorio y en ubicar en los distintos lugares por los que se mueve en UNOentre1000 las huellas y rastros de cómo se asume ser Vigía de un Patrimonio, cómo se es coherente con un propósito territorial.

2.4.1. Por qué un paradigma cualitativo

Como desde las metodologías cualitativas se pretende comprender en profundidad las realidades humanas, sus relaciones y dinámicas, quien indaga debe comprender lo significativo en lo que expresan los seres humanos miembros del grupo participante. El método no debe ser una camisa de fuerza que distancie a los participantes o grupos por la rigidez de una teoría o principio. En el caso de este estudio tuvimos en la cuenta que se aboga por nuevas formas de participación y de ser en el mundo, razón por la cual debe medirse o valorarse desde formas más interactivas, participativas y lúdicas.

Según Jiménez-Domínguez (2000) “los métodos cualitativos parten del supuesto básico de que el mundo social está construido de significados y símbolos. Por ello, decir ruta es



proponer un sentido, una dirección. Aquí se trata de centrar la atención en reconocer e identificar los significados que tiene para los participantes el hacer movimientos y rupturas con su realidad social dada y moverse a construir una realidad propia. Una ruta que toma como referente para el viaje el paradigma cualitativo tiene la intención de comprender cómo la subjetividad de las personas (motivaciones, predisposiciones, actitudes, etc.) explica su comportamiento en la realidad. En el caso de UNOentre1000, “no se trata de cuantificar su realidad para distribuirla en clasificaciones, sino de comprender y explicar las estructuras latentes de la sociedad, que hacen que los procesos sociales se desarrollen de una forma y no de otra”.⁹

Construir realidad propia implica que los sujetos hacen acuerdos para determinar y dar sentido a una situación determinada. En ese ejercicio está presente la intersubjetividad manifiesta en el compartir un sentido común en los significados compartidos por las personas en las interacciones. De ahí que la intersubjetividad según Jiménez-Domínguez (2000) “sea una pieza clave de la investigación cualitativa y punto de partida para captar reflexivamente los significados sociales”. Si existe un sentir común, se ha definido un sentido común en una situación.

Para Jiménez-Domínguez (2000) ver la realidad social de esa forma muestra como “está hecha de significados compartidos de manera intersubjetiva. El objetivo y lo objetivo es el sentido intersubjetivo que se atribuye a una acción”, se enfatiza en el consenso y las comprensiones compartidas como esenciales en la formación de las ideas y relaciones, que

⁹ <http://personal.ua.es/es/francisco-frances/materiales/tema1/el-paradigma-cuantitativo-y-el-paradigma-cualitativo.html>

obliga a quién las indaga como acuerdos comunes fruto de relaciones intersubjetivas a tratarlo como un producto social inseparable de la cultura.

2.4.2. Por qué un enfoque crítico social

La investigación Crítico Social busca profundizar en las problemáticas de las comunidades. En este tipo de estudio la participación colectiva es el cimiento de este enfoque. (Cebotarev, 2003). UNOentre1000 tiene como faro o foco el conectarse con la vida, el ser vigía de un patrimonio y en ese juego de acciones por la vida en armonía se fundamenta este estudio a partir de la pregunta orientadora: ¿Cómo la experiencia de UNOentre1000 en la que el juego se hace ritual, aporta a las reflexiones que la educación realiza en la búsqueda de alternativas para conectarse con la vida?

Para responder a ello, me inclino por el estudio Crítico social para develar los elementos comunes que le dan sentido a esta alternativa como propuesta.

El aspecto general de este estudio propende por comprender una experiencia en la que se juega con el territorio para conectarse a éste como alternativa vital que aporten a la educación otras maneras de relacionarse, el enfoque crítico social aporta en el mismo sentido, en tanto éste busca el desarrollo comunitario y se orienta a resolver problemas sociales concretos, que en el caso de UNOentre1000 es la crisis por desconexión y la pérdida de sentido con el paradigma educativo imperante. (Cebotarev, 2003)

Una particularidad de este enfoque es que trata de cobijar a las comunidades como las minorías étnicas y las desposeídas, tratando de convertirse en su aliado y defensor, pensando siempre en su beneficio y adentrándose en su situación. (Cebotarev, 2003).

La condición de UNOentre1000 de minoría desarraigada¹⁰ se expresa en su incomodidad con el sistema económico imperante y las pocas posibilidades de florecimiento salvo sacrificio de su patrimonio más sagrado: su bienestar y su felicidad.

Si la investigación Crítico Social busca profundizar en las problemáticas de las comunidades y se orienta a resolver problemas sociales concretos, particularmente en comunidades que representan minorías, a las cuales les sirve de aliado pensando siempre en su beneficio, es conveniente dar tratamiento a aquellas cosas singulares que hacen de la experiencia analizada un caso particular.

Ya en el apartado dedicado a la justificación de esta investigación se describen las cuatro razones que hacen particular la experiencia de UNOentre1000, y eso es precisamente el elemento que orienta la decisión por un enfoque crítico social realizando un estudio de caso mediante la sistematización de una experiencia como método.

Enfocarnos en el estudio de caso como estrategia investigativa permite comprender, interpretar o valorar esa realidad social particular del grupo, para describirla. Se dirigió el estudio a comprender las dinámicas presentes en ese contexto singular de UNOentre1000, y se toma el caso como una estrategia de investigación, “la cual podría tratarse del estudio de

¹⁰Nos referimos aquí con esta acepción, no haciendo alusión a colectivos que tradicionalmente han sido oprimidos y reconocidos hoy políticamente, sino a una minoría de individuos cuya dificultad estriba en las maneras en que conciben el mundo, las cuales no concuerdan con las competencias lógicas-racionales que imperan.

un único caso o de varios casos, combinando distintos métodos para la recogida de evidencia cualitativa y/o cuantitativa con el fin de describir, verificar o generar teoría” (Eisenhardt, 1989, citado en Martínez Carazo, 2006, p. 174).

2.4.3. Por qué sistematización de experiencias

Según Jara (2013) la sistematización de una experiencia puede definirse como “una interpretación crítica de una o varias experiencias que, a partir de su ordenamiento y reconstrucción, descubre o explicita la lógica del proceso vivido en ellas: los diversos factores que intervinieron, cómo se relacionaron entre sí y por qué lo hicieron de ese modo”. De esta forma es posible comprender teóricamente la experiencias y como lo proponíamos en la justificación de este estudio proyectarlas con una perspectiva de transformación gracias a los “conocimientos y aprendizajes significativos” producidos gracias a la apropiación del sentido de la misma. (p. 4)

Usar la sistematización como método en el caso de UNOentre1000 permite comprender esta experiencia en profundidad para mejorarla, brinda la oportunidad de compartir nuevos aprendizajes que se presentan como alternativas y contrastarlos con experiencias semejantes, de tal manera que al entrar en dialogo aporten a la reflexión teórica vinculada con prácticas en contextos propios que aporten a la formulación de propuestas con mayor alcance. (p. 5)

Anteriormente se ha justificado por qué sistematizar la experiencia de UNOentre1000, identificando el aspecto central relacionado con la conexión y el territorio mediados por el

juego como tema o eje central. En la formulación del problema se ubicaron las preguntas y objetivos orientadores del estudio, en el siguiente apartado nos ocuparemos de describir los instrumentos usados para recolectar la información, además de presentar el análisis de los resultados con los respectivos hallazgos.

2.5. Resultados, hallazgos y descripción de los instrumentos

Para comprender la experiencia de UNOentre1000 frente al planteamiento de que el juego se constituye en un ritual y su práctica aporta a las reflexiones que la educación debe hacerse en la búsqueda de alternativas para conectarse con la vida, varias técnicas de investigación y el diseño de instrumentos de recolección de información emergieron para ampliar el contexto de vida de los participantes de Unoentre1000 y entender desde su experiencia en la organización, cómo se van tejiendo nuevas maneras de relacionarse a través el juego y cuales han sido las transformaciones que dieron lugar a la conexión con otras formas de ver y estar en el mundo de la vida.

El ritual del juego y los elementos educativos que están contenidos en el programa de UNOentre1000 se identifican fácilmente en las acciones que se desarrollan en el territorio por la manera distinta en la que se proponen, pero sobre todo en el sentir y pensar de sus integrantes. Para develarlo se describe a continuación el procedimiento llevado a cabo en la práctica, el cuál intentará salvar el riesgo de que la descripción

teórica se quede en el mero registro de los datos y el pensamiento capte realmente la expresión y la comprensión de la experiencia.

2.5.1. Recolección de datos

La descripción de las experiencia mediante la recolección de datos es un acopio espontáneo de la memoria, donde se cuentan las experiencias personales, las creencias culturales y las acciones sobre las cuales se determina la forma como nos vemos y reflejamos en las dimensiones de nuestra vida intelectual, afectiva, social y espiritual; en relación con los modelos aprendidos en la familia, la escuela, la comunidad y el paradigma del conocimiento sobre el cual estamos inmersos en todos los contextos de globalización.

Por lo tanto el querer sistematizar la relación que se tiene con la vida y entretenerla con las técnicas de investigación y las teorías para demostrar cualitativamente el significado de esa memoria personal de lo aprendido y lo transformado interiormente, ha pasado por los siguientes procesos de elección y recolección de información:

2.5.1.1. Encuesta virtual en la página de UNOentre1000.

Una encuesta fue publicada en el espacio virtual de la página corporativa con el propósito de jugar a hacer memoria y develar desde la experiencia personal los aprendizajes y sentires de cada participante frente a los viajes de UNOentre1000.



Juguemos a hacer memoria

Si eres Nacho, Lualento o Benjamín, si has participado de Apariciones, Okultamientos, Expediciones, Avernáculos, LabOratorios; ayúdanos a hacer memoria respondiendo esta encuesta.

Nos interesa recordar todas las actividades que hemos hecho, si estuviste en alguna recuérdanosla por favor

Gracias, Gracias, Una entre 1000 Gracias

¿Qué he hecho?: nombra lo que hiciste en las actividades en que has participado en UNOentre1000.

Antes de responder respire tres veces, ponga su pierna izquierda sobre la derecha y acuda a su corazón para recordar cada uno de esos momentos en los que hizo alguna actividad con UNOentre1000

1. ¿Qué he hecho?: nombra lo que hiciste en las actividades en que has participado en UNOentre1000.
2. ¿Qué aprendí?
3. ¿Qué conectaste? ¿Qué se iluminó en tu vida?
4. Describe a UNOentre1000



2.5.1.2. La entrevistas, denominadas en la lúdica patagógica Entre- Vidas.

Se realizaron un total de cuatro (4) entre-vidas a integrantes fundadores de UNOentre1000 que han participado del programa orientado a conectarse, dicho programa es denominado “El Camino del Benjamín”, la forma de participar en él, es asistiendo a katalleres, patalleres o expediciones.

Las entre-vidas son un instrumento diseñado para que los Lualentos (forma de nombrar a los participantes del programa) relaten la experiencia de su viaje por medio de la respuesta a 13 preguntas, éstas entre-vidas se realizaron siguiendo el espíritu de las actividades de UNOentre1000, o sea se plantearon como un juego para hacer memoria, un dialogo para construir la historia personal de cada participante, durante su realización estaban acompañados de amigos con los que han jugado y además tenían la posibilidad de interactuar realizando preguntas.

Es importante agregar que cada una de las entre-vidas se realizó como un ritual en el que las preguntas no se realizaron de forma lineal sino que emergían según el hilo de la conversación entramando varios temas de la historia en un antes, un durante y un después que dan cuenta de las proyecciones en el sentir y hacer de cada uno de los entrevistados.

La elección de los participantes de la entre-vidas se hizo teniendo en cuenta que pudiese abarcarse los cinco años de ejecución de las actividades de la organización, es decir, las personas entrevistadas han estado presentes en los momentos claves del desempeño y puesta en juego de UNOentre1000.

Según esta intención se abordaron personas que estuvieron en el origen y fundación, otros que fueron importantes en la estructuración de líneas de acción, aquellos presentes en el momento en que se consolidaron esas líneas y se esbozaron en expediciones (proyectos) hacia un programa concreto y finalmente quienes estuvieron presente en la instancia en que se conectó el objeto social determinante del horizonte de acción de UNOentre1000.

Origen y fundación, estructuración, consolidación y definición del objeto son las fases que se develaron con más claridad en las entre-vidas.

UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA

1 8 0 3

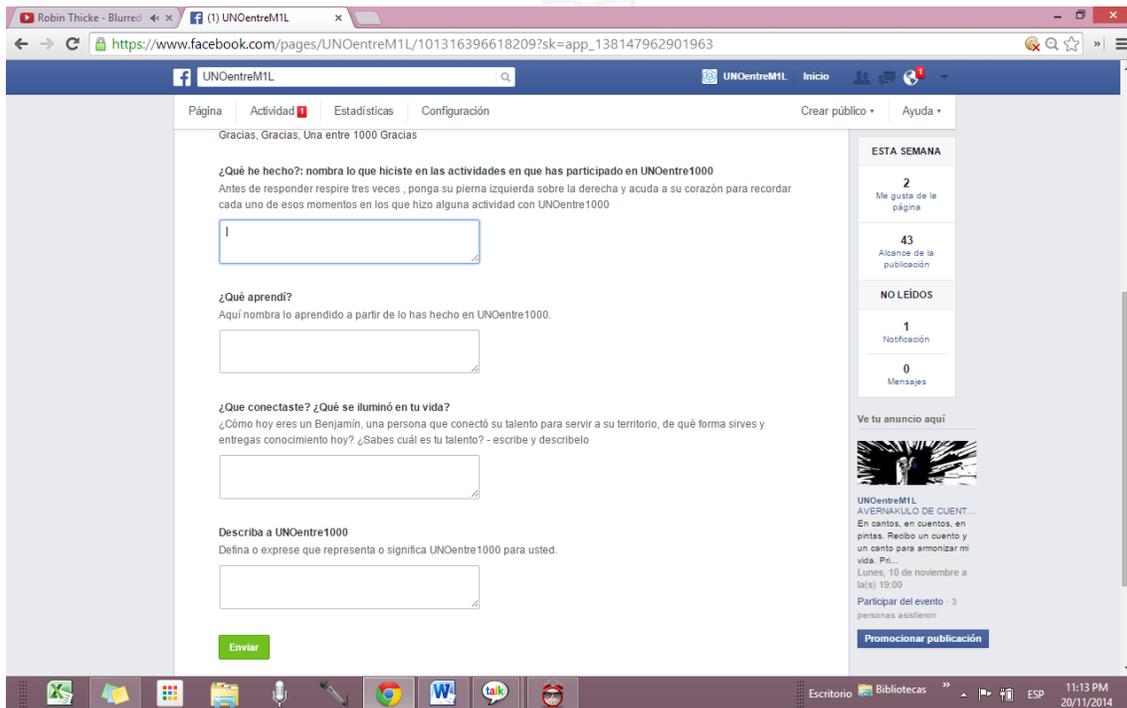
Ilustración 3: Instrumento de entrevista

Antes	Durante	Despues - la Proyeccion
<ul style="list-style-type: none">• Cómo era tu vida antes de conocer la filoso-vida de UNOentreM1L• Cómo se presentó de UNOentreM1L en su vida• Cómo era su vida antes de llegar a de UNOentreM1L	<ul style="list-style-type: none">• Cómo ha sido el proceso en de UNOentreM1L• Usted aplica la filoso-vida de de UNOentreM1L... ¿Cómo es su vida ahora?... Cómo ha cambiado su hacer, su sentir y su pensar con la filoso-vida?• Cuáles han sido los momentos inolvidables en de UNOentreM1L?• (Piensa que de UNOentreM1L es una alternativa para la vida) Cuáles son los elementos que le dan el estilo a de UNOentreM1L? (qué es lo que más le ha quedado de UNOentre1000?)• Qué es de UNOentreM1L• En que consiste la filoso-vida de UNOentreM1L?• Qué es Ludika Patagógica?• Voxionario: una palabras + un juego• Dimensión familiar, social, laboral, sentimental.	<ul style="list-style-type: none">• Hoy se siente más conectada con la vida?• Cómo se proyecta con de UNOentreM1L?– cómo se proyecta de UNOentreM1L?

Ilustración 4: Pantallazo de la encuesta realizada en facebook



Ilustración 5: Pantallazo de la encuesta realizada en facebook (2)



2.5.1.3. Análisis de contenido de sitios web y redes sociales.

La mejor manera de ver lo que se hace en UNOentre1000 es participar de las expediciones y experiencias en el hacer cotidiano, pero si no es posible la presencialidad, los medios digitales alternativos como las redes de Facebook y los Sites creados con herramientas de software libre son herramientas para promover la interacción.

Esta particularidad ofreció la posibilidad de hacer un análisis de contenidos activos de sitio virtuales en aras de identificar y visibilizar temáticas recurrentes y líneas de contenido en la información alojada allí.

En total se analizaron 3 paginas en Facebook, 1 plataforma en línea de gestión de información (Google Drive), 7 páginas web (Google Sites) creadas para alojar y gestionar la información generada por los Krakens (subgrupos de trabajo con proyectos específicos), y lapágina web oficial de la organización.

Ilustración 6: Imagen de la página de UNOentre1000



Ilustración 7: página en facebook



UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA
1803

Facultad de Educación



Ilustración 8: Google Drive (gestión de la información)

UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA
1803

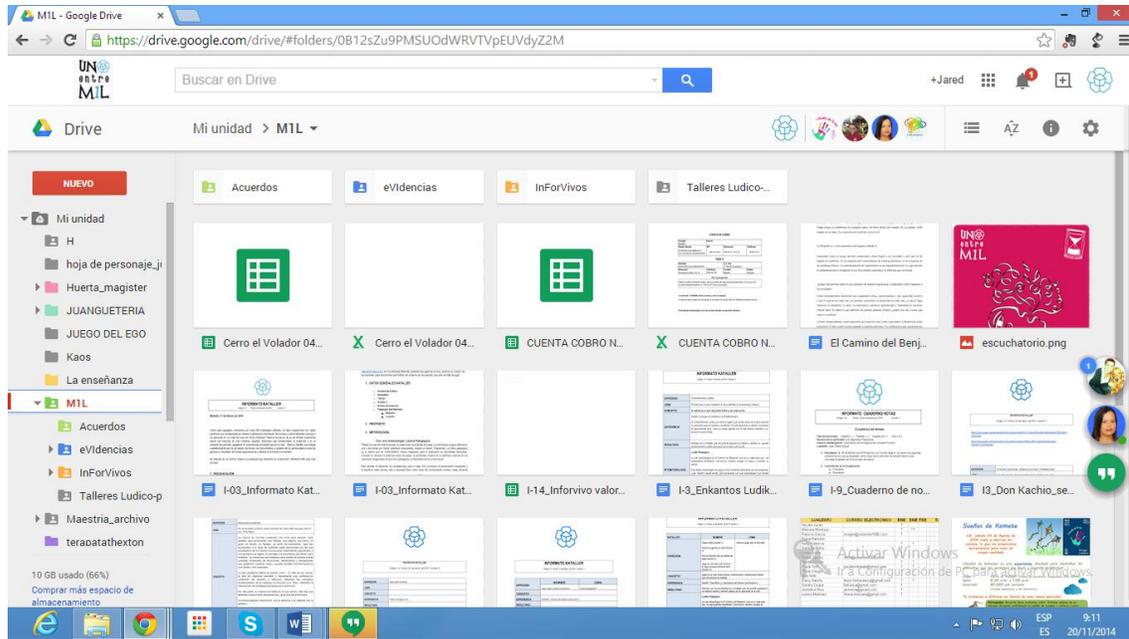
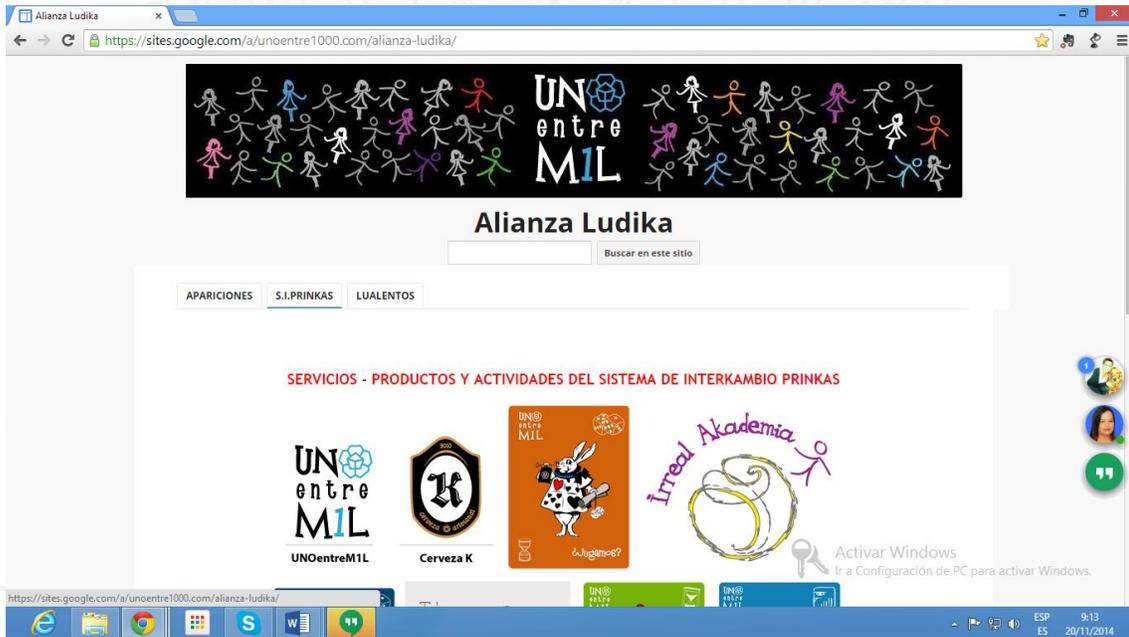


Ilustración 9: Sites del proyecto Alianza Lidika



2.5.1.4. Grupos focales, denominados en la lúdica patagónica:

círculos de palabra, mambeos o Avernáculos.

Estos son espacios donde se trabajan temas relacionados con la vida en la totalidad de sus manifestaciones, las relaciones y el crecimiento personal, allí se comparten instrucciones de diversas enseñanzas del mundo para el buen vivir; son espacios para compartir, sanar y jugar con la intención de fomentar un empoderamiento personal de las personas que participan en el desafío de sostener a UNOentre1000. Son lugares donde los participantes ingresan al Juego DelEgo para aprender a fortalecer su pensamiento creativo, reconocer su cuerpo espiritual y emocional, aprender a sentarse, encontrar un lugar en el círculo y afinar su palabra; se usa con la intención de hacerlo alinear el sentir con el pensar y el hacer e integrar niveles inconscientes de la realidad psíquica y energética con la realidad material en la vida cotidiana.

Ritometodología, lúdica patagónica y plantas sagradas son los elementos centrales y esenciales de estos círculos de palabras que son la actividad central que anima la gestión de UNOentre1000.

Estos espacios se abordaron como grupos focales en los que se conversó sobre UNOentre1000, su acción en el territorio, los resultados obtenidos a nivel grupal e individual, los desafíos que se tienen, percepciones de los participantes en aras de identificar aquello que los conecta para ser miembros de la organización.

Ilustración 10: Mameo realizado en el Cerro el Volador



Ilustración 11: Mameo realizado en Girardota





PREGUNTAS	CANTIDAD DE RESPUESTAS
-----------	------------------------

2.5.2. Análisis de los datos y presentación de resultados

2.5.2.1. Resultados encuesta virtual

Como una manera de posibilitar la participación de las personas que han tenido algo que ver con las acciones de UNOentre1000, se abrió un espacio en la página del Facebook para hacer cuatro preguntas que proporcionarían información acerca de lo que recuerdan de las diferentes expediciones, Katalleres y eventos programados. Los resultados de la encuesta virtual son los siguientes:

Tabla 1: Preguntas que se usaron para el diseño del instrumento



UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA
1803

Facultad de Educación

1. ¿Qué he hecho?: nombra lo que hiciste en las actividades en que has participado en UNOentre1000.	17 RESPUESTAS
2. ¿Qué aprendí?	13 RESPUESTAS
3. ¿Qué conectaste? ¿Qué se iluminó en tu vida?	13 RESPUESTAS
4. Describe a UNOentre1000	9 RESPUESTAS



UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA

1 8 0 3

Tabla 2: Registro de eventos y actividades en las que han participado 17 personas en UNOentre1000:

No REGISTRO	EVENTO	No RESPUESTAS
1	Toke tierra y club de azadoneros	4
2	Laboratorios del movimiento	3
3	Baño de sonidos	1
4	Leer, tejer y hacer memoria	4
5	Participación en el Kraken entremundos	1
6	Festival del agua	2
7	Florilegios	2
8	Play music	2
9	Radio sutil	2
10	Expedición aburra	7
11	Eskuela de artes	5
12	Canalización con el rector magnifico	5
13	Encuentos, encantos y en pintas	7
14	Juanguetería	5
15	Vino "San-juanés" Kata de cerveza (territorio lúpulo) cocinada de cerveza	3
16	Diseño y aplicación de talleres pedagógicos U de A, la FLA y Corantioquia entre otros.	2
17	Almuerzo Milagros	2
18	Ceremonias muchas	3
19	Mambeos	7
20	Jugar, reír, cantar, aprender nuevos términos y significados, nuevas percepciones, hice cacerías y cambie mi visión de la vida.	1
21	Jugar, adivinar, sonreír, aprender, escuchar, esperar, hablar, tejer palabra, tejer hilo, mambear, lagrimear, soñar, olvidar, recordar, abrazar.	1
22	Avernákulo	6
23	He estado en varios ocultamientos, mesa poliédrica y una que otra aparición.	4
24	Sacar el niño que llevamos dentro. Hechura de hermosos secreteros. Juegos y más juegos. Uno entre mil es diversión y encuentro con gente bonita. con un hermoso hombre mito, lleno de historias mágicas y que en definitiva llegan al alma.	1
25	Kataller de Caleidoscopio	1
26	Kataller Con los Dedos porque es Digital	1



UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA
1803

Facultad de Educación

27	Kataller de Ballet	1
28	Desplumado de Juegos	1
29	Casa Kayros (Santa Elena)	1
30	Kataller de squash	1
31	Kataller de guitarra	1
32	Kataller Nacho se Esoteriza	2
33	Kataller me importa un Bledo	1
34	Kataller Asanas que Sanan	1
35	Kataller Lecturaleza	1
36	Aparición campamento La venganza de la Ladilla (San Carlos - Antioquia)	1
37	Cenas fin de año Entremileras	1
38	Lectura de tarot	1
39	Compartir medicina	1
40	Liga del ocio	1

	TOTALES	84
--	----------------	-----------

UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA

1 8 0 3

2.5.2.1.1. Análisis de los registros

Un total de 17 personas encuestadas recuerdan haber asistido aproximadamente en 84 ocasiones a 40 eventos o actividades generadas por el programa de UNOentre1000, lo que indica no solo motivación por las actividades realizadas, sino también constancia y aceptación de la filoso-vida que propone la organización alrededor del despertar de los talentos, la conciencia de tener tiempo para estar bien y del juego como una oportunidad para develar y aprender cómo vivir en conexión con el buen vivir.

Los eventos de mayor recordación fueron las expediciones, representando la Expedición Aburrá la mayor en número de asistencias y reconocimiento, seguidas de la Escuela de Artes y Toke Tierra. Igualmente, se observa significativo la gran cantidad de Katalleres que fueron evocados en esta encuesta (en total 40), implementados a lo largo de 4 años de labor en los territorios.

Los mambeos, los avernákulos, las mesas poliédrikas y la Juanguetería, que son espacios de ritual cuyo centro son los círculos de palabra, en los cuales se tocan temáticas sobre el buen vivir, desafíos, limitaciones y proyecciones entre otras, representan igualmente un punto central de recordación para quienes participan de las acciones de UNOentre1000.

Es de resaltar además, la cantidad de actividades que fueron resumidas en testimonios de solo 17 personas, alrededor de sus experiencias dentro del Camino del Benjamín, destacándose expresiones como “...Sacar el niño que llevamos dentro... -Uno entre mil es diversión y encuentro con gente bonita. -Escuchar hermosos cuentos y cantos en los maravillosos Katalleres, con un hermoso hombre mito, lleno de historias mágicas y que en definitiva llegan al alma”.

2.5.2.1.2. Análisis de los testimonios frente a la pregunta ¿qué aprendí?

Las palabras más frecuentes en los testimonios a la pregunta de qué aprendí en UNOentre1000, hablan de asuntos como la conexión con el interior y las raíces, el compartir y reconocimiento de los talentos, la impecabilidad en la palabra, la dirección hacia el resultado, el jugarse la vida a ser mejor y crear realidad, buscar ser feliz y recuperar el niño interior. Todas ellas expresiones semejantes en contextos y proyectos de vida distintos, que indican una apropiación práctica de un lenguaje que termina siendo común, cuando las expectativas frente a la vida se concretan en acciones sencillas y el deseo de estar bien se conecta con la acción de parar un momento la vida y reconocer en la simpleza de vivir la mayor riqueza.

Las respuestas proporcionadas dan cuenta de reflexiones internas cargadas de sentimientos y de sensaciones que son individuales, pero que también involucran a los otros y a lo otro, evidenciando en varios testimonios el sentido del compartir, del cuidado y la compañía de saber que se tiene amigos en los caminos recorridos. Significar palabras como jugar, escuchar, oír, ver, respirar, sentarse bien, conectarse, encontrar-se y cuidar, por nombrar algunas, con la impecabilidad que representa la acción como tal, permite reconocer que el estado actual de revisión del hacer, el sentir y el pensar están obteniendo un lugar de importancia entre las personas que habitan el territorio.

2.5.2.1.3. Análisis de los testimonios a la pregunta ¿qué conecté e iluminé en mi vida?

Acerca de lo que la gente conecta e ilumina para su vida, las respuestas son muy variadas dependiendo de las historias individuales:

- Para algunos la relación de la conexión está en el cambio de actitudes personales ante la vida y la naturaleza, como por ejemplo la siguiente expresión: “Ahora amo más mi alrededor, respiro más vida, más amor.”
- Para otros se ilumina hacia el compartir con los demás desde los talentos que se tienen al servicio, manifestado en expresiones como: “Hoy soy Labrújula, y pongo mi talento al servicio de quienes necesitan el norte de cualquier proyecto; bailando y contando, girando siempre en espiral para encontrar salidas rítmicas y comunicativas”.
- Se habla también de la transformación de la vida y el despertar de la conciencia para lograr sanar. Una de las respuestas dice lo siguiente: “...Entendiendo que todo está dentro de mí, que tengo poder para transformar-me y hacer que lo que sucede al rededor tome un giro distinto, cobre un real sentido. Encontré el camino del despertar, de la sanación”.
- Otras respuestas reflejan el lenguaje adquirido en el transcurrir de los procesos en UNOentre1000, manifestado en palabras como las siguientes: “...Compartiendo felicítariamente con otras experiencias donde el juego, el mito y el rito son el truco para una comprensión más profunda de la vida y el caminar cotidiano.
- Unos y otros testimonios en suma, dan cuenta de las experiencias y búsquedas personales de las personas que han participado del Camino del Benjamín a través de alguna expedición, Kataller o Pataller lúdico patagónico. La mayor comprensión de este viaje es el cambio producido en las actitudes de quienes hacen parte de los eventos permanentemente y de cómo se van fortaleciendo las habilidades y talentos a lo mejor guardados en alguna parte del inconsciente y que se activan a través del juego y del compartir de las experiencias de todos y todas en rituales en los que se comparten mitos que permiten resolver las crisis de no reconocerse.

2.5.2.1.4. Análisis de las respuestas a la pregunta describe a

UNOentre1000

De las 9 personas que respondieron a esta pregunta sobre como describir a UNOentre1000, lo que se evidencia es que en cada una de ellas, se encuentran elementos del hacer y el sentir de la organización. Las diferentes percepciones incluyen visiones particulares de asuntos como la sabiduría ancestral en lo relativo al tema de la conexión con las fuerzas y los elementales de la naturaleza. Sobre el juego y la forma alternativa del lenguaje de UNOentre1000, en el arte de nombrar las cosas de manera distinta. Y las palabras familia y amigos como aspectos comunes en las expresiones escritas por los encuestados.

Algunas de esas definiciones vale la pena referenciarlas, para entender como son interpretadas por las personas, desde los lugares en los que ellas se encuentran y sobre la base de imaginarios familiares y socio – culturales incorporados en la subjetividad. A saber:

En torno a la sabiduría ancestral y la conexión con la tierra y la naturaleza:

“...unoentrem11 somos los vigías del patrimonio y el matrimonio, cultural y natural, de nuestro territorio a través del juego. Es decir, somos, una familia de amigos, quienes nos conectamos a través del juego para custodiar, con alegría, nuestro territorio (desde nuestro propio ser, nuestra familia, nuestra comunidad, nuestra Pachamama)”.

“...Un grupo de caminantes, soñadores y conectados a las estrellas, con claridad e intensión propositiva hacia el vínculo y el cuidado de la vida en todas sus manifestaciones, desde el respeto por la diferencia. UNOentre1000 son para mí los guardianes de la nueva semilla Arco Iris”.

Con referencia al juego y la lúdica patagógica propia de UNOentre1000:

“...magia (de la real, de la que los niños ven), juego (mucho juego, que alegría ser parte de este mundo), resemantización de la palabra como la conocemos para dar paso a lo irreal, que es más real y posible de lo que pensábamos. Además, eh aquí el lugar donde se puede encontrar aquello que todos buscan, que todos sueñan, pero que no saben qué es ni dónde queda. Este es UN LUGAR A DONDE IR”.

“...Uno entre mil es un mundo aparte, un mundo mágico. Todo lo que allí se hace, es distinto a todo, comenzando desde el lenguaje, que presenta denominaciones y significados diferentes a los convencionales, lo que permite vivenciarlo de una manera novedosa y divertida, generando un universo de posibilidades. Allí, te vez inmerso en experiencias y situaciones no habituales, como es relacionarse, vivenciar y sentir el rito, el mito y el juego, lo que impregna todas sus acciones (las de uno entre mil) de excepcionalidad y calidez.”

“...El tiempo y el lugar para volver a ser niños sin pena, para desconectarnos de la rutina de nuestros oficios y aprender recordando que todo es mejor cuando se juega, se ríe y se comparte”.

Frases y expresiones de la subjetividad de los participantes:

“...UNOentre1000 representa mi hogar, mi lugar para encontrarme, para jugarme la vida y conectarme con ella “.

“...Familia de sueños que poco a poco se van tejiendo en una realidad... eso lo siente el corazón. Se les quiere”.

“...Te encuentras con personas que te hacen sentir en familia y participas en vivencias que te generan cierto grado de adicción. Es una realidad muy gratificante”.

2.5.2.2. Entre-vidas (entrevistas)

Tabla 3: Ficha técnica de los entrevistados

NOMBRE PATAGOGICO	EDAD	FORMACION	OCUPACION OBLIGATORIA	OCUPACION IMAGINARIA	OCUPACION FELICITARIA
SOL ROSA	36	Artista Plástica	Diseñadora Grafica	Navegante De Espirales Soleados Y Paseadora De Perritos Felices	Viaje “Tus Cortos”
MR. ROSSO	30	Técnico en sistemas	Técnico en	Locutor de la	En construcción.

		de información.	computadores	emisora de osos polares y domador de elefantes voladores.	Radio sutil
AL MAYA	38	Profesional De Alimentos	Lidiar con la gente que tiene un esquema mental premeditado (violenta)	Nadar	Hablar, compartir, asesorar.

Las personas que realizaron la entre-vida, hacen parte de UNOentre1000 desde sus inicios, es decir aproximadamente cuatro años. Su experiencia permite develar la historia de la organización, desde la visión de sus protagonistas y en sus vivencias las transformaciones de su propio proyecto de vida.

Las preguntas serán desarrolladas según los momentos de UNOentre1000: un antes, donde se da inicio a la idea de conformar una organización de amigos; un durante, cuando se diseñan los juegos y establecen las bases de labor de sus integrantes y un después, que le apuesta a la proyección en el tiempo de quienes hacen parte integrante de la corporación.

2.5.2.2.1. Preguntas del antes

Tres preguntas iniciales para los entrevistados pretenden proporcionar un contexto a la historia de cómo surgió UNOentre1000 en el pensamiento y acción de sus protagonistas y los por qué de como hoy cobra importancia esa memoria en el proceso de transformación de sus integrantes.

1era Pregunta: Cómo era tu vida antes de conocer la filoso-vida de UNOentre1000?

En dos de las tres respuestas los entrevistados coinciden en sus apreciaciones sobre la vida que llevaban antes de conocer la filoso-vida de UNOentre1000.

“...era de mucha crítica e inconformidad, de sentir que no encajaba felizmente en ningún ambiente, de sentir como el caos y la falta de vitalidad en tantas cosas, pues, en la ciudad, en la gente, en el trabajo. Pero era porque antes de todo lo que hemos aprendido en unoentre1000, siempre veía el afuera y no tomaba mi responsabilidad. Entonces lo que me ha entregado el camino, es el empoderamiento. Pues que todo depende de mí, de no verlo afuera y transformarlo. Y era muy rígida, pensaba que jugar era perder el tiempo. Quería que todo diera resultados inmediatos y jugábamos mucho y no concretábamos. De salud era depresiva, por eso mismo, porque veía el caos. Era distímica, (...) en la universidad me decían que era díscola.”.

“...Una vida acelerada, afanada. Una vida que estaba dada en el hacer. En cuestión laboral, trabajaba en un callcenter. Estudiaba sistemas en U de A, y también era scout”.

Para otro de los integrantes en su decir, la suya ha sido: “...Una vida serena con una intención espiritual”.

Los tres participantes se conocen con el fundador de la organización, desde que son adolescentes en el movimiento de los scout, donde el juego y la dinámica de los grupos han sido una herramienta permanente. Lo que indica que el tejido de la amistad es una variable importante en el juego de la creación de UNOentre1000 como estrategia de vida.

2ª Pregunta: ¿Cómo se presentó UNOentre1000 en su vida?

Frente a la historia, se resalta un lugar común en todos los testimonios y es la cafetería en Carlos E. Restrepo, como el espacio donde se reunían para poner palabra y como sitio estratégico para convocar a la idea de concebir a UNOentre1000.

“...Un encuentro en Carlos E Restrepo, con la historia de la medicina del yagé...”

“...Siempre voy a recordar a Carlos E Restrepo. De ese momento recuerdo tus apartamentos”.

“...Se acepta la propuesta de ser parte de Sanjuanes en un encuentro de amigos, Carlos E Restrepo en una panadería. Como una apuesta para ingresar en el Kraken de espíritu verde”.

De esta historia del surgimiento, cada integrante entrevistado habla desde su lugar de amigo, en el proceso de iniciar la aventura y el viaje de UNOentre1000. Y es precisamente esa la constante en los testimonios relacionada con el tejido de la amistad, del creer y confiar en el otro, tanto como la disposición para hacer una propuesta por estar y sentirse bien.

Para reconocer la memoria y no olvidar como se ha tejido el sueño de UNOentre1000 desde sus inicios, uno de los integrantes se refiere a los sucesos que impactaron el surgimiento de la iniciativa de jugarse la vida y de cómo se gestó la idea asumiéndola como una oportunidad para hacer y vivir de otra manera. A saber:

“...Algo antecede el origen de UNOentre1000, el curso de mercadeo. (...) Se aprende a hacer vino y nace la idea de hacer vino, entonces surge la idea de hacer cosas juntos, con un precedente grande... los scout. Posterior a ello nace Mayense como empresa de carnes frías y maduradas. (Jamón, pernil, costillas ahumadas). Luego un aire a Sanjuanes”. (Transcripción oral que intenta explicar los intentos empresariales antes de que se decidiera crear a Unoentre1000)

El relato habla de todas las ideas que se gestaron inicialmente y en las que se tenía la concepción de hacer empresa, pero de otra manera. Las inversiones se dieron, los procesos se desgastaron por los intereses particulares que ello representaba en la idea de negocios y después de muchos intentos y fracasos, viene el antecedente que marcó una nueva oportunidad de viaje. Un hecho de enfermedad que esta puesto en el fundador de la organización y que es relatado por su amigo de la siguiente manera:

“...sucesos tuyos en la clínica. El primero me dio muy duro. Me marcó mucho. Un momento maluco de la vida fue ese. La tercera vez que ibas a la clínica. Yo me acuerdo que, ya más relajado con la situación; mi sentir de ese momento, es que yo creía que había un momento para otra oportunidad en la vida. Y como con nostalgia y verraquera nos podíamos dar otra oportunidad. Mi relación de ese

momento, fue el viaje a la Guajira. La vida merecía otra oportunidad y nos la podíamos jugar. Y bueno, ahí ya empezamos a madurar. (...) ya habías conversado con otras personas, y justo en ese momento nos dimos otra oportunidad, porque ya habíamos intentado muchas veces”.

Ante la pregunta de que fue exactamente lo que diferenció esa primera parte de las empresas que surgieron y no se sostuvieron, el entrevistado dice lo siguiente:

“... ¿qué fue lo diferente con UNOentre1000?..... Respuesta: “...El alma. Porque lo otro eran ideas sueltas. En cambio cuando ponemos a UNOentre1000 ponemos la coherencia del espíritu, el deseo y la realidad. Esa fue la diferencia”

Para entender este relato, es necesario mencionar el hecho que lo causo, el cual estuvo determinado en ese momento, en la resistencia del fundador de UNOentre1000 de continuar estando en el mundo de la vida, al tomar acciones desesperadas para cortar de raíz los sentimientos y dificultades que sentía en el adentro y en el afuera de su existencia.

Tomar la oportunidad de irse juntos a ese viaje que tuvo lugar en la Guajira, fue para el entrevistado, la posibilidad de pensar de otra manera un proyecto de vida en el que el alma, las relaciones y el juego se ponían como prioridad, antes que el lucro económico.

“...Fue en ese momento, nos dimos la oportunidad, esta vez la última, de muchas en las que lo habíamos intentado. Me marco ir a la guajira, al Cabo de la Vela. Compartir con Lucho. (...) Desde ahí empezamos a ver momentos más claros”.

3ª Pregunta: ¿cómo ha sido el proceso en UNOentreM1L?

Las respuestas a esta pregunta son asumidas por cada uno de los entrevistados según su propia experiencia en el viaje.

Para uno de ellos, el inicio fue en el camino de las medicinas, de la siguiente manera “...el camino ha sido paralelo con la toma de medicinas y jugando. Aprendí a verlo como el despertar del niño interior. Aprender paciencia. Mi preocupación lograr la promesa de una labor felicitaria pero también lucrativa”. Pasando luego por los

Katalleres, donde se aprecia lo siguiente “...El viaje inicia con la cerveza K”. Luego con “la creación de Patalleres como entre mundos, video juegos, talleres de clima organizacional”. Para terminar en lo que es el proyecto en el presente, sugerido así: “...El sueño es a futuro tener un bar. Un hospedaje donde la gente pudiera jugar, pudiera vivir y tener un lugar a donde ir. Se trata de unir fuerzas entre los amigos.”

Para otro de los Benjamines el viaje se dio de la siguiente manera: Primero un momento Nacho en el que solo se participaba de los eventos: “...Primero fui participante de katas, de apariciones, de actividades en la casa de Juan. Luego el encuentro con los abuelos como posibilidad de conciencia. Yagé como un interés e inquietud. Charla profunda de lo que somos”. El segundo momento, como apoyo, es decir como Lualento: “...Inicie después de esto una participación más activa. UNOentre1000 no se entiende en una sentada, sino en el tiempo. Las medicinas ayudaron mucho a cobrar esa conciencia. No sé si lo hubiésemos conseguido de otra forma”. Finalmente como Benjamín, en primera instancia en un Kraken: “...como Benjamín de Espíritu Verde. Luego con las dinámicas se cambian los Kraken, y se me propone a principios del año, ser el Benjamín de la Escuela de Artes”.

Para otro de los participantes, cuyo rol es estar en el centro de la estructura de UNOentre1000, los momentos son los siguientes: “...primer momento de claridad. De definir que queríamos y ahí llega Ponerle el espíritu de UNOentre1000. Desde que le damos poder a la palabra, y decimos que no hay intención de riqueza”. Segundo momento, “...consolidarnos desde lo legal hasta lo estructural. Ambos fueron de desgaste. Lo veíamos como un proyecto de vida y por eso invertíamos mucho tiempo en contarle a muchos, de tratar de definirnos legal y funcionalmente. El método, el nombre, la palabra. Muchos momentos de lucidez de tu parte Juan. Recuerdo muchos de ellos”.

Cada uno de esos momentos, estuvo traspasado por la historia y experiencias personales de la vida. Por tanto, el proceso fue distinto. Para algunos fueron momentos de aperturas de

cosas en sus vidas, para otros al contrario, de cierres de procesos. Algunas lecciones aprendidas se evidencian en los siguientes testimonios:

“...Una reflexión coherente con el hacer, decido romper con el trabajo formal y renuncie. En un ocultamiento en el año 2012, siento que no quiero tener más ese afán, y que realmente no quería estar más en esa empresa. Pero apenas, entendí que no era evadir, sino entender que eran otras cosas. El hacer felicitarario era lo que quería y por eso a mitad del año tomo la decisión. Me llega esa revelación. Las cosas son sin miedo y debes tomar una decisión”.

“...Actividad rentable. La kata de cerveza. Tener un bar. La diferencia con otros es que nosotros generamos comunidad, otros quieren generar industria”.

“...Festival de la FLA. Se diseña un proyecto para la comunidad de trabajadores. Carrera temática de juegos. Subasta de artículos sin valor”.

2.5.2.2.2. Preguntas del durante

La siguiente batería de preguntas, interroga por el hacer de UNOentre1000, los procesos llevados a cabo en cada viaje y de los métodos que sigue para proporcionar transformaciones en el territorio propio en primera instancia y luego en el hábitat donde tiene injerencia.

Las respuestas a estas preguntas, analizaran los temas que en educación podrían ser una alternativa distinta de implementación para las comunidades educativas, porque su énfasis esta puesto en la manera como se camina a través del juego y de la lúdica patagónica¹¹.

Los testimonios hablaran del sistema de creencias personal pero también de ese que esta puesto en todos los espacios de la vida humana y se instaura como una ley a seguir en cada una de las dimensiones que atraviesan al ser humano. Los referentes teóricos que argumentan esta tesis, tienen su argumento en la manera como la gente asume sus dificultades y enfrenta sus desafíos.

¹¹Aprender lúdicamente en situaciones absurdas, entiéndase lo absurdo como extraordinario.

Desde la pregunta número cuatro hasta la número 11. Las preguntas y respuestas hablan del durante de los viajes con UNOentre1000. Es por eso, que los testimonios muestran cómo se aplica la filoso-vida de UNOentre1000, la recordación de los momentos inolvidables, los elementos diferenciales, la comprensión sobre el significado del nombre, el método utilizado en el viaje y las transformaciones humanas y personales de quienes han transitado las diferentes expediciones.

4ª Pregunta: Usted aplica la filoso-vida de UNOMIL... ¿Cómo es su vida ahora?... ¿Cómo ha cambiado su hacer, su sentir y su pensar con la filoso-vida?

Los testimonios frente al proyecto de vida actual y los cambios prácticos que han surgido de la experiencia de caminar en UNOentre1000 son los siguientes:

“...Hoy asumo mi propia responsabilidad. Enfocada realmente en lo que quiero. Ahora es pura magia. Todo llega como lo pido. Vivo de mi ocupación felicitaria. (...)Ahora quiero hacer meditación, quiero hacer labor con entidades de servicio, con ONG, por ejemplo la OIA, con temas sociales y ambientales”.

“...Encontrar el juego de la vida es lo significativo que ha cambiado. El hacer la apuesta, cada día lo siento más. Me marco mucho un día en una aparición. No recuerdo el tema, ese día llamo una asociación. Tuvimos una charla virtual con ellos. En el corazón me quedo con esta palabra que dijo el señor con el que hablamos: ...Ustedes son los responsables de hacer esto que saben, con la gente de la cárcel que vive en la ciudad. Enredados en una moda. Ustedes tienen que hacer el cambio allá en la ciudad, no en el campo”.

“...Gran cambio... empezar a frenar el acelere. Terminar de cerrar todos los procesos. Y reconocer el tiempo arte, si hay tiempo. Hay tiempo para los amigos, para lo académico, para laborar. Retirarme de todo me pone en el reto de mirar que puedo hacer. Entonces van saliendo cosas, actividades para hacer. Todo se fue dando para entender que con disciplina y voluntad las cosas se van dando”.

Estos cambios que plantean los integrantes de UNOentre1000, obedecen a muchos años de labor, intentando ser conscientes de las acciones y los a dondes automáticos que están puestos en el pensar y hacer de las situaciones que nos atraviesan la vida.

Decidir asumir la responsabilidad de uno mismo, tanto como luchar contra un sistema que encarcela el alma y los deseos de sentirse plenos y felices; o la determinación de frenar el acelere de la vida para comprender cuales son los movimientos que debes hacer para buscar realmente el bien estar, son todas ellas realidades, producto de muchos círculos de palabra alrededor de estas temáticas, pensamientos, teorías y discursos generalmente muy inteligentes y complejos, que finalmente no resuelven la sensación de vacío, de tristeza y de desazón frente a los haceres y horizontes que nos pone la existencia dentro de este sistema. Por tanto, encontrarse con respuestas como estas posibilita darse cuenta de que otros mundos son posibles, así como otras maneras de estar y vivenciar la vida.

En torno al tema familiar que es la base de todos los viajes que se construyen en la organización uno de los testimonios manifiesta lo siguiente:

“...Mejor relación con la familia. Empiezo a generar espacios con ella; con mi mama, con mi hermano. Conocer un poco más a mi gente. He compartido con mi mamá, pasaron 30 años antes de poder compartir con mi mamá. Y ha sido develador, porque estoy escuchando y ella me está escuchando. En el sentido familiar ha sido fuerte. En el hacer, también ha sido un revolcón, porque ha sido mirar en donde está mi labor felicitaria. Como viajo de manera distinta hacia lo que antes me detenía, el trabajo ya no me quita el tiempo”.

5ª Pregunta: ¿Cuáles han sido los momentos inolvidables en UNOentre1000?

Los momentos inolvidables en UNOentre1000 están representados en estos tres integrantes en los siguientes eventos:

Tabla 1: Eventos

Eventos	
Preparación del festival del agua diseñando la imagen y la comunicación del evento.	Llego mucha gente que enriqueció el espacio. Aprendí a cantar, hicimos el ritual de sanación del agua y con él, la sanación del cuerpo y de la ciudad que habitamos. Con el festival del agua fue como descubrir el territorio y la primera vez de sentir la ciudad como un patrimonio
Cada mambeo ha sido un momento importante	Okultamientos, son especiales para mi
Recuerdo un colash de juegos, salidas a casa kayros en Santa Elena. Como el primer acercamiento a ese lugar a donde ir.	Casa Kayros La considero importante y bien bonito la conexión con la naturaleza.
Desde la memoria poética, el campamento en San Carlos, la siembra en Entreríos con el contacto con la tierra. Milagros, que fue siempre juntarse para preparar almuerzos con el propósito de activar la parte económica, reunión de familias de los amigos de unoentre1000.	Cenas: milagros
Carlos E Restrepo	Iniciación del proceso.
Katalleres de Cerveza.	Me sentía a gusto allí.
Kataller con los dedos porque es digital	
Kataller de ballet	
Festivalitos	
Ceremonias de medicina	

6ª Pregunta: ¿Piensa qué UNOentre1000 es una alternativa para la vida/. Cuáles son los elementos que le dan el estilo a UNOentre1000? (¿Qué es lo que más le ha quedado de UNOentre1000?).

Para esta pregunta la respuesta de los tres entrevistados es afirmativa. Y la relación de las respuestas es similar en contenido. El elemento diferenciador es el JUEGO, donde se entretienen la lúdica, la pedagogía y la patafísica para inventar juegos y “...encontrar siempre cosas locas y absurdas que no se le ocurren a nadie”.

Otro elemento está representado en los talentos, en la manera como se mira al otro, para identificar sus emociones y aprender de sus habilidades. Un tercer elemento importante es el ritual, vivenciado en los círculos de palabra, a través de las medicinas. La forma como se comparte, como se habla, como se siembra. En la interacción para hacer Kraken y reconocer en los amigos los talentos.

Uno de los entrevistados, afirma lo siguiente:

“...interés por salvaguardar el territorio, sentirse guardianes de ese territorio y empoderarnos con confianza de que se puede tocar corazones y otras familias y comunidades. Saber que se puede transformar”.

Otro más, argumenta:

“...Todo lo que tenemos el libro K. El proyecto que hoy más veo coherente con todo eso es el de PARE. Resume todo. Que todos encontremos el pare a la vida”.

Otra diferencia o marca en UNOentre1000, se evidencia en “...el no tener la ambición del dinero y el hacerle el juego al consumo”.

7ª Pregunta: ¿Qué es UNOentre1000?

En la cotidianidad, la respuesta a esta pregunta siempre es diferente, según la persona y la historia que lo trascienda. Los siguientes testimonios son un ejemplo de ello:

“...un lugar donde llegar las personas a descubrir-SE. Encontrar su talento y ponerlo”.

“...Para mi es una forma de vida”.

“...Hacer posible el sueño de ese lugar a donde ir. Es descubrirme, viajar hacia mí, para darme cuenta de quién soy para comenzar a reconocermé. Encuentro en un grupo de amigos la posibilidad de concretar ese sueño”.

Estas expresiones evidencian el viaje que es UNOentre1000 en una exploración hacia adentro. Una apuesta por el cuidado del primer territorio que somos nosotros mismos con la ventaja de caminar de la mano de los amigos y desarrollar los propios talentos para aprender a compartir.

8ª Pregunta: ¿En qué consiste la filoso-vida de UNOentre1000?

Frente a esta pregunta las respuestas son las siguientes:

“...consiste en aprender a ser magos”.

“...Encontrarle el sentido al vivir diferente”.

“...Ver la vida de una forma diferente, en hacer conciencia en poder develar aquello que era tan común. Habla de una conciencia, del tiempo lineal, de cómo encontrarnos en ese tiempo circular. Como el encuentro de esos talentos permiten viajar.”

El aprendizaje de la magia, así como el sentido de ver y vivir de otra manera, implican para las personas que ingresan en el Camino del Benjamín, todo un cambio de paradigmas, procederes y haceres individuales y colectivos. Porque toca directamente con aquellas cosas que detienen al ser humano en el encuentro de su propia felicidad y la de los suyos. Lo que implica además entender que se convive en un sistema donde no se alberga la conciencia del tiempo, como un elemento vital en el hacer esencial de la vida, sino como un instrumento de generación de productividad acelerada, que condiciona el reloj natural, a la cantidad de acciones requeridas para sobrevivir con los mínimos, para luego gastarse la vida consumiendo el dinero en alimentación, vestido, vivienda y bisuterías diversas que embolatan el centro de la vida que es el disfrute de lo que se hace, lo que se tiene y lo que se comparte con los seres que están alrededor.

9ª Pregunta: ¿Qué es Ludika Patagógica?

Los aportes en esta conceptualización son interesantes porque toman el hacer y el pensar de los integrantes y se esfuerzan a pensar-se de manera distinta.

“...La lúdika patagógica es el cómo llegar a esos objetivos, por un camino que no es el habitual. No es el convencional. Es hacer las cosas de manera lúdika. Explica como el juego hace que se recuerde la memoria ancestral”.

“...Es la forma de vivir en la diversión. De disfrutar”.

“...Es la posibilidad de aprender jugando. De aprender de situaciones no cotidianas, resolver algo que todavía no he resuelto. Aprender a sumergirse en la creatividad, buscando en el juego esa esencia ludika.

Se reconoce en los testimonios las maneras diferentes desde donde se hacen las cosas, para identificar que el método es JUGANDO y el camino es el ritual.

Asumir la vida como un juego en serio, significa mucho más que implementar un juego para entretener a las personas en las dinámicas de grupos. Es crear desde las lógicas lúdicas los roles que nos permiten hacer clic, frente a los miedos, los desafíos y las limitaciones que subyacen en la vida de todos los seres humanos. Hacerlos visibles durante el juego es ponernos de otra manera, en el universo de posibilidades para despertar a las acciones y reconocer los desvíos que no nos dejan sentirnos en un estado de bien estar.

Frente a los juegos de recordación se mencionaron los siguientes: magia blanca, magia negra. El fraile se quiere casar, el casero distraído, concentración

Una parte importante de la apuesta de UNOentre1000 ha sido el cambio del lenguaje tradicional, como una forma de re-significar las palabras que ya han perdido el sentido y parecen desgastadas al ponerse en una teoría o expresarse en una posición. El arte de lo absurdo que tiene que ver con la patafísica, descompone las palabras, las combina y las pone a jugar con otras, de manera que cuando vuelvan a pronunciarse, se escuchen diferentes y obtengan un significado más consciente, menos superfluo, mas orientador.

10ª Pregunta: Voxionario: una palabras + un juego

Estas son las definiciones construidas por los Lualentos del Camino del Benjamín.

“...Lualento: ser con talento lúdico y alegre en todo”

“...Kayrograma: aprender a ver el tiempo sin tiempo, el tiempo no para generar resultados, poner horarios, un tiempo lúdico que se sale del tiempo, el tiempo del arte, el tiempo sin tiempo. Me ha tocado porque resume lo que cada uno aprendió a ser en la vida, salir del tiempo en el que funciona normalmente el sistema”.

“...Kataller: probar, disfrutar, conocer e iniciar.”

“...Benjamín: persona que esta iluminada con una idea, con un sueño con un proyecto, con esa expedición a la que quiere viajar y encuentra la forma de conectar a otras personas para que nutran ese viaje. Es un tomacorriente al que se le instala un bombillo que ilumina y se le pueden conectar dos tomas. Nos acercamos a que ese objeto sea un juguete para dejar de coordinar o ser jefe y para jugar a ser un iluminador”.

Frente a los juegos de recordación se mencionaron los siguientes: magia blanca, magia negra. El fraile se quiere casar, el casero distraído, concentración

2.5.2.2.3. Preguntas del después – proyección

Las preguntas número 11, 12 y 13 están relacionadas con los resultados y la proyección de UNOentre1000 en el tiempo y el espacio de su programa. Los resultados de este viaje dejan ver los alcances en términos de las transformaciones vivenciadas en la vida cotidiana, tanto como de la proyección que los integrantes de UNOentre1000 están dispuestos a seguir dentro del Camino del Benjamín.

11ª Pregunta: Dimensión familiar, social, laboral, sentimental.

Los planteamientos en este aspecto hablan sobre los cambios en las relaciones familiares desde los lugares del empoderamiento y la acción consciente. La impecabilidad en la palabra y la obra, tanto como el estar atento al compartir.

“...ahora soy una persona independiente y el trato en las relaciones es de igual a igual”.

“... en la familia... Soy palabra de consejo. Me preocupo por hacer bien las cosas Por disfrutar. Entendiendo al otro, a la persona en la que uno puede verse reflejado. En lo laboral la conciencia y la posibilidad de embellecer”.

En la dimensión social, los logros están relacionados con la manera diferente de concebir a los otros, de reconocerles otorgándoles el interés que realmente merecen por su humanidad.

El campo sentimental está bien tejido en los tres entrevistados. Todos tienen sus parejas estables y los aprendizajes logrados hablan de compartir, aprender del mundo espiritual.

Un testimonio así lo confirma:

“...En mi labor de pareja. Aprendiendo de esas relaciones de pareja. Cada vez aprendiendo más de ellas. En lo sentimental me siento bien. Ha sido un reconocer en lo femenino. En seguir reconociendo lo que para mí significa el amor. También me entiendo mucho desde el juego. Transversal a la relación, el juego y el corazón. Disfruto de mi labor”.

12ª Pregunta: ¿Hoy se siente más conectado con la vida?

Las respuestas todas afirmativas. Dan cuenta del aprendizaje espiritual y de la ganancia que son los círculos de palabra para cambiar pensamiento y transformar la vida de las personas.

Un testimonio dice lo siguiente:

Tiene que ver con el viaje de 3 años de MIL, Muchas conversadas para entender la vida. Mirarla con otros ojos. Explorar el interno. Me permitió ir a lo más profundo. Me ha permitido poder reconocerme, poder entenderme aún más.

La búsqueda de la conexión pasa en la experiencia de UNOentre1000 por el ritual mismo que es la vida y el respeto por lo natural, por aquello que trasciende el cuerpo y representa los espacios de territorios donde nos desenvolvemos. La tierra, el aire, el fuego y el agua como los elementos esenciales, que también tienen un espíritu (“...todo tiene un espíritu. Cada cosa tienen su propio espíritu”).

La sensibilidad frente a la naturaleza, el respeto por la sabiduría ancestral y los rituales del ambil y el mambe, así como las demás medicinas de nuestro territorio; son las herramientas que le han permitido a la organización, dibujar un camino en el horizonte y sentir en el juego de la vida, las posibilidades de tener un buen vivir más consciente y consistente con lo que somos como seres humanos.

13ª Pregunta: ¿cómo se proyecta UNOentre1000 y usted con UNOentre1000?

Las respuestas confirman aprendizajes que están interiorizados en el imaginario colectivo de quienes hacen parte de UNOentre1000, alrededor de los talentos, el lugar a donde ir, los sueños de conseguir una labor felicitaria. Algunas afirmaciones develan anhelos de tiempos atrás, que se confabulan con otras personas y organizaciones.

Las proyecciones de UNOentre1000 están condensadas en los siguientes sueños:

“...Me proyecto teniendo un lugar donde yo pueda estar, como yo siempre soñé. Que yo tenga medio día de labor social y medio día de labor productiva. Y creo que en UNOentre1000 puedo hacerla. Mi estado ideal. La labor que nos da las dos”.

“...Un sueño muy dinámico. Porque siempre tiene un componente que lo hace más grande. Haciéndole el juego al consumo. Me impactan las palabras de pepe Mujica. La coherencia "uno no tiene uno que salirse de un lugar influyente para hacer cambios. Le está diciendo a la gente que hay cambios que se pueden hacer y él es una fiel copia viviente de que así es”.

La proyección de los sueños de UNOentre1000 tiene varios elementos que lo hacen coincidir en forma, fondo y contenido. Es común observar palabras como: un lugar a donde ir, una labor felicitaria, ser coherentes y jugar al buen vivir o a estar bien. Todas ellas aprendidas en la convivencia de estar sentados (círculos de palabra) revisando los planteamientos que están puestos en el afuera y que se convierten en verdades absolutas para la vida de familia, de pareja y del convivir en sociedad.

2.5.2.3. Análisis de contenidos virtuales

Los contenidos analizados en Facebook, Google Sites y Drive muestran que la organización tiene un cuidadoso registro de sus actividades, cada expedición (proyecto) tiene un sitio web en el que la información se gestiona. Estos espacios son la memoria escrita de las actividades realizadas.

Se tienen escritos tres proyectos enfocados a: reconocer el territorio (Expedición Aburrá), sembrar propósitos para la vida y definir políticas de soberanía alimenticia (toke tierra) y desarrollo del talento y servicio en comunidades vulnerables (Nación Talento – Eskuela de Artes). Estos espacios son lugares creados en Google Site para la interacción de los participantes con el propósito de sostener un dialogo en cada una de las unidades de labor.

Se observó que estos proyectos no están escritos bajo estructuras y formatos tradicionales, todo lo que se documenta se aloja en el Drive tres carpetas donde se encuentran los inforvivos, los Katalleres y los Patalleres, existe un espacio dedicado a archivar los acuerdos que se realizan y otro gran espacio para documentar las evidencias.

A su vez Facebook funciona como un lugar para convocar y socializar las actividades realizadas, allí muchos administradores comparten fotografías, comentan y rememoran lo realizado, lo que permite tener un archivo detallado en video, audio, imagen y texto.

La multimodalidad presente en estos textos favorece el refinamiento del lenguaje característico de cada una de estas iniciativas.

2.5.2.4. Avernákulos y mambeos

Los mambeos y avernákulos reconocidos por todos como los espacios centrales permitieron focalizar los diferentes grupos que se mueven en UNOentre1000 según la empatía por temas que los reúnen.

Estos círculos de palabra son espacios para forjar y afianzar la tradición de jugar y conversar. En estos espacios se identificó, que la motivación de estar allí está centrada en: ser familia, jugar, estar juntos, trabajar por el territorio, disfrutar, sanar, crear. Se puede sintetizar que los mambeos están motivados por compartir y disfrutar el hacer cosas juntos, como puede leerse en lo que expresaron sus participantes.

“vengo a UNOentre1000 por el placer de estar juntos, somos una familia”

“me gusta porque aquí se cuida al territorio y se pasa muy bueno haciéndolo”

“jugamos a sanar, jugamos a crear una nueva realidad”

“Es algo que no entiendo pero me fascina, uno se demora para entender pero llega un momento en el que no importa, solo se aprende a jugar y cuando se juega no se piensa, tanta pensadera agota y aquí descanso”

“tengo amigos que les gusta comer ambil y pensar bonito”

Observamos que los mambeos se hacen con dos intenciones, la primera que los miembros de UNOentre1000 aprendan a sentarse a cuidar su lugar y mover energía y la segunda razón es que allí se planean y programan las actividades.

En el círculo de palabra se dirige a UNOentre1000 y se toman las decisiones que determinan las formas de relacionamiento. Este es el centro del juego.

2.6. Conclusiones

Dentro de la realidad de este texto, cara y sello no están desarticuladas, ellas se evidenciarán al final en las conclusiones con la intención de que el pensamiento racional y el pensamiento emocional se conecten logrando mostrar que la vida no está desconectada de ninguna de sus prácticas.



UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA
1803

Facultad de Educación

Segunda parte: Era tan sencillo solo se trataba de jugar

1. Introducción

El segundo tiempo del ejercicio de esta investigación se presenta aquí, tejiendo el relato a partir del mito, como instalación de la palabra sagrada, en tanto movilizador de la construcción de mundo y ejercicio de recuperación simbólica. Cada uno de los tres apartados comprende, en primer lugar un mito en el que se ubica el origen del tema que va a abordarse, seguidamente se describe el propósito del capítulo y se pasa a desarrollar el tema. Cada apartado termina con un texto narrativo que da la entrada al siguiente capítulo.

Crisis como desconexión del tejido de la vida y la existencia; el juego como construcción de lo social, potenciador de la creatividad y recreación de lo cultural; y la Ritomitología como el dador del sentido de las relaciones de lo humano frente al mundo son los aportes que quedan del cuidadoso ejercicio planteado en la primera parte.



UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA
1803

Facultad de Educación

2. Nacho lee, Nacho calcula: Nacho monopoliza.

UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA

1 8 0 3



UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA
1803

Facultad de Educación

UN
entre
MIL



¿Jugamos?

UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA

1 8 0 3

2.1. Juegos sagrados: mitos y ritos por la conexión

2.1.1. Primer mito: El hombre sin palabra. tiempo de desconexión, de escondi-dijo

En el principio creada la Madre Tierra los seres humanos se sentaron para decidir quién iba a gobernar, fue el momento en que se instaló en el hombre un pensamiento sobre el poder. ¿Quién tiene el poder para gobernarnos? ¿Quién ha de sentarse en el trono? ¿Quién podrá regir e impartir justicia en nuestro territorio? ¿Cómo saber decidir qué es lo bueno, qué es lo malo y qué hacer en esta tierra? En esa época los humanos esperaban instrucciones, miraban al cielo para recibirlas, porque entre ellos no había la sabiduría para habitar su territorio

Nadie parecía tener esa palabra que respondiera a sus preguntas, en su pensamiento se instaló el afán de poder y reglamentar la forma de vida. Hombres regios llegaron de todas direcciones, seres poderosos se sentaron en el trono para reinar sobre la gente que estaba sentada esperando por aquellas instrucciones.

El primero en sentarse fue el Hombre de la Sangre, trajo guerra pero nunca entregó esa palabra esperada, nunca “dijo” nada. Los seres humanos sin palabra hacían tratos que se incumplían desatando sangrientas guerras. Mucha sangre se derramó; la tristeza, la desolación y el desamparo se apoderaron de la gente que en esa profunda soledad seguían implorando al cielo la solución para conectarse con esa Tierra Madre e ir más allá de esa crítica situación de no tener una palabra propia, una tierra propia y un quehacer

*felicitario*¹². *Ya no querían ir de un lado al otro siguiendo las reglas de ese soberano implacable que no era generoso.*

Llegó el día en que sentado en su trono y a la vista de todos el Hombre de la Sangre de deshizo, murió sin dejar rastro, ni palabra. Mientras los hombres seguían en el Juego Sagrado de buscar su palabra. Este fue el tiempo en que se escondió el “dijo”.

2.2. Vigías del patrimonio: desconexiones, recursos y crisis. (Propósito de este capítulo)

Una saga para los escandinavos es una leyenda poética en dos colecciones de primitivas tradiciones heroicas y mitológicas, también es la historia de varias generaciones de una familia, o dinastía familiar. Una saga también es un término usado para referirse a una narración dividida en episodios o entregas.

“Jugarse la vida: alternativas para conectarse con el territorio” es una saga de reflexiones sobre la única familia que somos: la humanidad, habitando la gran casa que poseemos: la tierra, activando el quehacer fundamental que nos ocupa: jugarnos la vida, para ser vigías del patrimonio y guardianes de los territorios que habitamos.

¹² El término “Ocupaciones felicitarias” es tomado del texto “La caza y los toros” de Ortega y Gasset, en el cual se afirma que deporte y filosofía son “ocupaciones felicitarias”, al ser realizadas sin intención alguna de satisfacer necesidades materiales y con el propósito de obtener placer.



El propósito de este primer capítulo es ahondar en los sentidos de la palabra desconexión. Entender en esa separación del hombre con la naturaleza el origen de una necesidad permanente de buscar eso que falta, eso que perdí. Partidos en dos y sin enlaces, ni conexiones nos sentimos abandonados, nos llena y habita una realidad en crisis por el desarraigo, una sensación de no pertenecer, un vacío de la existencia, tanto en lo individual como en lo comunitario.

En un primer momento acudo a los mitos de los pueblos latinoamericanos, que ponen la palabra de instrucción para vencer a la bestia llamada consumismo, que desconecta a las naciones entre sí y a las personas de sí mismas, aquí el mito, invita a hacer una labor en común unidad y devela el poder que consume el pensamiento de los seres humanos.

En el mismo apartado develo el anhelo de conexión manifiesto en expresiones cotidianas. El clamor por conectarnos y la problemática tensión que se da al no distinguir entre un recurso y un patrimonio. Lo primero denota una relación con la vida como consumidor, lo segundo pone al ser humano como un vigía que guarda y protege esa vida. Este último tipo de ser humano reconoce en la naturaleza un tiempo, una sincronía, un hacer que le permite vivir en un diálogo con el cual teje las instrucciones para conectarse y en ese tejido lee y escribe la memoria.



Me ocupo seguidamente del llamado a la conexión, del pensamiento andino y los intelectuales del siglo XIX como una ruta posible para un pensamiento propio, una manera de trascender la vida colonizada y desconectada, restaurando las relaciones con el territorio y el buen vivir. Seguidamente en un diálogo con Santos (2010) y Noguera (2004) se explica de dónde viene esa separación que reduce la vida a objeto de conocimiento científico, descontextualizando la relación hombre naturaleza y dividiendo esta totalidad para estudiarla por campos disciplinares.

Se trata de entender de dónde viene esa desconexión, de escuchar y leer en el pensamiento crítico moderno, el pensamiento ancestral, las reflexiones de los ensayistas latinoamericanos y la vida cotidiana como se ha reconocido la crisis de sentido que vive el mundo contemporáneo poniendo la humanidad ante un abismo donde prevalece el mercado sobre el bien común, la desconexión sobre la conexión, la competencia sobre la colaboración.

Finalmente, en este primer capítulo se plantea: ¿cómo podemos hacer un puente entre ese ahora en crisis y lo porvenir conectado con la vida? Un puente que se exprese como un camino para identificar ¿qué hice para bloquear la crisis?, ¿de qué forma paré el caos y trace un sendero para encenderme e iluminar mi estado de realidad?

Así pues, esta saga en el primer episodio presenta “el origen”. Tiempo del hombre sin palabra al que le fue plantado en su pensamiento la idea del poder, que trajo como consecuencia competencias, guerras, subordinación y divisiones.



2.3. Desconexiones, colonizaciones e instrucciones

2.3.1. Tejiendo instrucciones para conectarnos con la vida.

“Según la palabra del Abuelo Tabaco entregada en mitos a los pueblos Rojos de América, serpentea por el mundo de los seres humanos una víbora a la que los abuelos no le han visto ni la cabeza ni la cola. Ese poder oscuro apaga el fuego en el corazón de cada hombre, confundiendo su pensamiento (aire de vida) y sus emociones (agua de vida), desconectando su cuerpo y espíritu de la sabiduría de la Madre Tierra. Esta fuerza denominada consumismo debe ser enfrentada en común unión de los pueblos del norte y del sur, como lo expresa la profecía del cóndor y el águila para de esta manera recuperar la conexión con la vida y vivir ritualizados, sin divisiones, resguardando el saber ancestral para las próximas generaciones”. (Mito de los pueblos indígenas de América).

Algunos dicen que hay que conectarse y eso es cierto. Otros dicen que estamos en crisis y eso también es una realidad, otros claman por la urgente necesidad de cuidar los recursos y es allí donde está el gran obstáculo, en pretender que la vida es un recurso y no un patrimonio que en vez de consumirse ración por ración debe protegerse porque es la vida. Estamos viviendo un tiempo en el que el ser humano olvidó la palabra de origen y se asumió separado de la tierra madre, de la gran casa, se dedicó a estudiarla y se olvidó de disfrutar su excepcionalidad.

Por eso, por ser recurso compramos y vendemos la tierra, cobramos el agua, vendemos saneamientos del aire y pagamos por el fuego y los aparatos que lo producen. En esa especulación con la tierra, las fronteras territoriales se convirtieron en abismos de pensamiento que separaron a los pueblos. Se olvidaron las elementales instrucciones primordiales para sostener la vida. Nos cuesta comprender que estamos conectados con



todo, que la vida es un sistema complejo de relaciones y por esa dificultad ha sido necesario dividir, segmentar y fragmentar la naturaleza para estudiarla por pedazos y en pedazos la hemos dejado.

Ahora algunos dicen que hay que conectarnos, otros evocan las profecías sobre alianzas y la necesaria unificación de los pueblos, escuchamos y escuchamos sobre conexiones y este clamor general no es más que el síntoma de la separación que metafóricamente se resuelve con la tecnología y el anhelo del buen vivir, que en plena revolución digital solo es posible en mundos virtuales. El buen vivir ha terminado, ahora asistimos al tiempo de la supervivencia.

A diario en las pantallitas contemporáneas se come miedo y se muestra la violenta forma de vivir. Entre-te-ni-mientos y notificaciones multimodales son el alimento y tienen razón ¡estamos desconectados de la vida, de nosotros mismos! Ni los planes de datos postpago y prepago han dado respuesta a la desolación que no cesa con perfiles en Facebook, ni con horas de navegación en la red, ni con los incesantes trinos de pajaritos digitales. Tantas alternativas que son luminosas imitaciones de la perfecta red de la vida no calman la nostalgia de sentirnos divididos y separados de la naturaleza.

Es tiempo de recordar que en el pensamiento ancestral el buen vivir era consecuencia de una sincronía con los tiempos de la vida. Es apremiante volver a entablar el diálogo con la vida, porque es falso que haya una crisis planetaria, estamos es frente a un virus que mora en el pensamiento dividido de la única especie que destruye para construir, la crisis es de la humanidad.

2.3.2. La vida desconectada y colonizada

“¿Por qué la originalidad que se nos admite sin reservas en la literatura se nos niega con toda clase de suspicacias en nuestras tentativas tan difíciles de cambio social? ¿Por qué pensar que la justicia social que los europeos de avanzada tratan de imponer en sus países no puede ser también un objetivo latinoamericano con métodos distintos en condiciones diferentes?” (García Márquez, 1982)

Es la reflexión por la identidad la ocupación de los intelectuales latinoamericanos en el siglo XIX. José Martí por ejemplo en su ensayo “Nuestra América” (1977) invita a construir un saber desde lo latinoamericano dirigido a latinoamericanos, que esté puesto al servicio de la comprensión de lo que significa ser en este territorio, para pensar soluciones propias a problemas propios y trascender la mirada colonial que Europa grabó en el pensamiento basada en la división de civilizados y bárbaros.

Esta división enraizada en lo profundo de esa manera de pensar occidental, propició la división de los pueblos y la radicalización en nacionalismos con sus brutales expresiones. La libertad de los pueblos fue una campaña militar que recuperó el espacio geográfico pero no nos liberó de la colonización del pensamiento que hasta hoy perdura.

Hoy retumba la proclama por la unidad en la diversidad, se señala la división como una amenaza que impide la vida en armonía y se afianza ese pensamiento gestado por los intelectuales latinoamericanos del siglo XIX basado en los ideales del ser, crítico, diverso, libre y unificador, que hoy se percibe en países como Bolivia, Ecuador y en naciones del sur de África y Asia que padecieron la colonización y con esta la anulación de su identidad.

Esta forma de sentir y pensar del sur se nutre de las bases y la tradición del pensamiento ancestral, que se entiende como aquel que reconoce sus raíces milenarias, celebra la vida y la naturaleza como fundamental para su existencia, se siente parte de ella y decide construir formas de convivencia en diversidad y armonía con la naturaleza para alcanzar el buen vivir.

El llamado a la conexión y la recuperación con el pensamiento ancestral, descrito por los ensayistas latinoamericanos, resurge hoy como una de las rutas posibles para enfrentar la crisis de sentido contemporánea, siendo una sensibilidad que recorre el mundo con la intención de reivindicar el sentido, la identidad, y el pensamiento propio. Restaurar las relaciones con el territorio y por ende con la vida es una iniciativa de primer orden de las comunidades y los pueblos.

2.3.3. Entendiendo de dónde viene la desconexión.

El pensamiento crítico moderno al igual que el pensamiento ancestral y el pensamiento de los intelectuales latinoamericanos del siglo XIX, reconoce la crisis de sentido que vive el mundo contemporáneo. Observa que la desconexión del hombre con la vida, pone a la humanidad ante un abismo, debido al fracaso de sus maneras para enfrentar los problemas sociales y ambientales, asunto que se explica en la imperancia de modelos de vida-paradigmas socioculturales - que por sus concepciones y sistema de valores determinan la existencia de las personas, que se ven inmersas en dinámicas donde, el mercado, la competitividad, el consumo y la ganancia individual prevalece sobre el bien común, o en la

creatividad al servicio del estado para sostener el statu quo, como acontece en los últimos tiempos cuando se pone por encima del colectivo al individuo emprendedor como motor del progreso, dejando de lado valores como la colaboración y la cooperación.

Esta escisión producto de reducir la vida a objeto del conocimiento científico, se expresó como una fragmentación y la tierra se asumió como elemento para ser medido y el hombre separado de esta se trató como un objeto sin historia. La totalidad se mira dividida, surgiendo las disciplinas científicas para ocuparse de cada pedazo sin comprender sus relaciones de contexto, en desconexión de ese todo.

La profesora Patricia Noguera se refiere a esta escisión (2004, p. 96) citando a Gómez - Heras (1989, p. 57) como “el olvido del mundo de la vida”. Fenómeno que en esta corriente crítica del pensamiento ambiental se manifiesta como una superposición de la dimensión tecnológica sobre la dimensión poética (poiesis), que implica relaciones de dominación entre el sistema socio cultural y los ecosistemas. Donde la comprensión y apropiación de la naturaleza se da como recurso y elementos, y no como patrimonio que se honra y protege.

Por su parte Santos (2010), aborda la situación de desconexión en su ocupación por la descolonización del saber y la nombra como pensamiento abismal, que permite comprender allí la brecha generada entre norte y sur, legítimo e ilegítimo, verdad y superstición; todo esto por consecuencia de la dominación de la epistemología del norte y su énfasis en la ciencia que objetiviza y cosifica la naturaleza, generando una relación de poder que cada vez más abre una brecha (abismo) que según él, debe resolverse en el ejercicio de una ecología de saberes.

Es así como desde estas visiones de la vida se problematiza sobre la crisis ambiental generada por esta desconexión. Existen entre ellas confluencias que ponen en el proyecto moderno y sus formas de conocer el origen de este problema. El pensamiento crítico moderno habla de una crisis que se expresa como el agotamiento de un modelo de organización económico, productivo y social que implica un quiebre civilizatorio que permita salvar el “pensamiento abismal” generado por el dominio de las “epistemologías del norte” Santos (2010, p. 29), muestra a un hombre moderno incapaz de reconocer sus límites y encerrado en una racionalidad economicista e instrumental, que se acostumbró a vivir en un mundo dividido, fragmentado en el cual se especializa el conocimiento, convirtiéndose en un poder hegemónico que no cuestiona la verdad y la universalidad que olvida la diversidad, y heterogeneidad de otras visiones, invisibilizando otros saberes y conocimientos de mundo.

Por su parte el pensamiento ancestral de los pueblos de los Andes expresa que el olvido del principio de relacionalidad que norma la vida y expresa que “todo está en relación con todo”; ha generado un “hombre consumista” que se consume en sus patrones marcados por su separación de la naturaleza, objetivándola y desconociendo sus relaciones de correspondencia, complementariedad y reciprocidad, que norman la vida y la asumen como unidad coherente e inseparable. (Yáñez del Pozo, 2010).

Asistimos a la instrumentalización del mundo de la vida, es decir, la naturaleza como concepto y categoría moderna es mirada con fines técnicos, como un objeto propio y externo para obtener datos, como un recurso disponible, ilimitado y útil que impide reconocer otras expresiones simbólicas. Noguera (2004), propone una comprensión estética de la vida, pluralizando el concepto de naturaleza en naturalezas, para



encontrarle salida a las categorías absolutas, reduccionistas y universalistas de la modernidad. Así, lo ambiental acepta la diversidad y la biodiversidad.; estetizando la vida, poetizando la existencia, encontramos la clave para salir del reduccionismo categorial. Noguera (2004, p. 122). Por su parte Santos (2010), plantea una ecología de saberes en el que las epistemologías del sur permitan una sociología de las emergencias que muestren salidas olvidadas y no reconocidas a este abismo que se expresa como una crisis ambiental producto de la ya nombrada desconexión.

2.3.4. El juego: un camino hacia la conexión

Luego de haber Identificado la crisis ambiental, educativa, política, humana y civilizatoria; de haber escuchado el llamado por la necesidad de conexión con la vida queda planteado un hacia dónde: conectarse con la vida. Ese anhelo revela que hay un desde dónde: la crisis. Al tener ubicado el desde dónde y el hacia dónde se dibuja un camino, un sendero, una ruta, y ese camino, esa ruta es el por dónde. Es conveniente hacernos la pregunta ¿cómo podemos hacer un puente entre ese ahora en crisis y lo porvenir conectado con la vida?

En la Corporación UNOentre1000 el puente es lúdico, el territorio (interior y exterior) está en juego, es un por dónde caminar lúdicamente. La crisis se reconoce como incomodidad, funcionalidad y sobre todo como incapacidad para cumplir con la palabra.

El Juego *DelEgo* es la primera temporada de la saga “Jugarse la Vida”. Que termina reconociendo un sistema desgastado en el que somos funcionales pero se carece de una palabra propia y de la autodeterminación. Es un juego que muestra la crisis y la desconexión porque se “*delego*” la responsabilidad, es del ego porque está promovido por el miedo a perder: la casa, el trabajo, la salud, la pareja; es tiempo para el mercado de las pólizas de seguros para las mismas cosas que nos da miedo perder; también es un juego de “legos” de inexpertos que carecen de la experiencia necesaria para dirigirse, sin embargo el juego en la palabra “DelEgo” también trae implícito la expresión de LEGO, expresión usada comercialmente por una empresa danesa cuyo producto “El Lego” significa “juega bien” derivado de la frase “leg godt”, es decir, un Nacho es un lego que alguna vez delegó su responsabilidad por miedo y que ahora juega bien a armar su todo.

Este es el primer paso para salir de la crisis en el juego de ser vigías del patrimonio y guardianes de los territorios que habitamos. Al final de este primer episodio de la saga: Jugarse la vida, queda la siguiente visión del reconocimiento de la crisis por desconexión:

2.4. Primera Visión: el hombre sin esperanza (Juegos Sagrados: mitos y ritos por la conexión)

“Un hombre con su pierna derecha anclada en el lodo trata de avanzar, mira hacia arriba como si buscara más allá la ayuda que le permita escapar de esa propia cárcel que le impide moverse, mientras más agita e intenta escapar más se hunde en el lodazal. A ratos agotado se queda pensando la forma de moverse, de escapar, pero su situación ahora es

crítica, ha perdido la fuerza y poco a poco pierde la esperanza”.

3. Era tan sencillo solo se trataba de jugar



3.1. Juegos sagrados: mitos y ritos por la conexión

3.1.1. Segundo mito. *El hombre de las máscaras: tiempo de enfermedades y la lleva*

Entonces se sentó en el trono el hombre de las máscaras. El que profesa, este era un hombre con palabra, pero hablaba con muchas caras y la gente sentada no le entendía, a veces hablaba de la tierra, hablaba también del fuego, en ocasiones del agua, se entregaba en disertaciones sobre el aire; pero la gente no le creía porque nada de lo que profesaba era una realidad en él. Su palabra era una hablar vacío. El hombre “H”, el de la máscara, tenía respuestas que el hombre de la sangre no tenía: sabía seducir. Su traje era de colores, sabía hacer rituales, era cuidadoso pero en ninguno de ellos brillaba, no encontraba la conexión, hablaba de ella pero no la sentía.

El primer hombre, el de la sangre era un guerrero. Este, el de las máscaras, era un mercader; seducía pero no tenía brillo. Hablaba de la felicidad, decía que era el camino, que todo lo que enseñaba era para que la vida pudiera estar en equilibrio, sin embargo al decir eso resbalaba, caía al piso y rodaba quedando como un bufón. Él decía que la felicidad los liberaba de lo material, que todos tenían que ser amigos de todos, para ser amantes, esposas, madres, hijos. Pero él no tenía amigos, ni esposa, ni era padre, por eso se ponía máscaras. Decía que había que relacionarse con el territorio, pero él no sabía cómo. Era un decir sin hacer. La gente lo veía, lo que decía les parecía bueno, pero no le creían, porque lo que veían eran sus máscaras, por eso terminaron por no hacerle caso.



Tomaban bebidas que les alegraban, y se pasaba bueno porque ya no había guerras.

Había excitación pero nada era genuino. El Hombre de la Máscara decía que había que liberarse de todo, pero él tenía tierras, se había quedado con las propiedades de todos: se volvió un terrateniente, por eso la gente empezó a sospechar. Sentían que los explotaba, que mientras ellos se quedaban sin nada él crecía. Los hombres lúdicos empobrecidos, perseguían el mito de tener una palabra propia que se escapa en las razones enmascaradas de su nuevo señor.

Fue el tiempo del Dios Zarigüeya, aquel que regaló el juego a los hombres. Fue el tiempo en que se jugó Chucha (la lleva¹³). Todos corrían de un lado a otro, llevando las razones enmascaradas como enfermedades: unos afanados, otras cansadas de lo mismo, algunos distraídos, pueblos frustrados que al no comprender el juego de máscaras terminaron trabajando al servicio del Rey Arlequín, el que no se dejaba atrapar.

Este tiempo dejó paralizados y enfermos a los hombres, ansiando aún las instrucciones para vivir bien conectados a su territorio. ¡La lleva! Gritaba a carcajadas el Rey Payaso sentado en el trono de colores. ¡Lleva la tristeza! por no saber cómo se despierta del encantamiento del sueño del poder, ¡lleva el aburrimiento! por no comprender el juego de la guerra, ¡lleva la depresión por no saber que sabe y esperar instrucciones para salir del monopolio crítico!

¹³ La lleva: juego que consiste, en que un participante de un grupo de niños y niñas elegido al azar o acuerdo, persigue a los demás, que al ser tocados quedan inmóviles (estatua o paralizado). El objetivo es no dejarse tocar por aquel que la lleva o que este último deje como estatuas a todos. Existen distintas variantes del juego según el lugar. Otros nombres del juego: Chucha, Chucha seguida y cogida, etc.

Decía el Rey Payaso: ¡saber no te sirve de nada si no lo sabes hacer! , y mientras lo decía se volvió polvo de colores, se esfumó. Se quedaron sin quien les dijera nada y cuando miraron bien solo tenían libros, proyectos, información, pero a su alrededor no había nada. Algo les quedó, una claridad: Era muy sencillo: ¡solo se trataba de jugar! pero había que encontrar su propio juego, no el juego de otros como el juego del Hombre de la Máscara.

Dos hombres habían muerto sentados en el trono, ahora nadie se atrevía a tomar el poder, se corría el riesgo de morir, era un juego mortal. Todos salieron de la Casa Sagrada a buscar el dijo perdido mientras llevaban la enfermedad de no saber y no saber hacer.

3.2. Propósito de este capítulo.

En una realidad escindida y al borde de un abismo. En una humanidad atrapada en su huella, hundida en un lodazal que ha menguado la vitalidad, ante tan poca esperanza por una manera desgastada de pensar, herencia del colonialismo y de sistemas económicos que sobrevaloran el tener y subestiman el ser. Ante todo esto nos queda decir: ¡que tan costosa es la vida! ¡Que tan caro nos sale la felicidad!, jubilarse es un lujo al que se accede al final

de nuestros días si has cotizado obedientemente. Pareciera imposible disfrutarse el regalo presente y vital de nuestra existencia, ante un panorama en latencia de la semilla transgénica de la autodestrucción que se ha sembrado en el corazón de la tierra.

Hoy es urgente autonotificarnos que la situación está sobrediagnosticada. Tenemos puesta la atención en la crisis civilizatoria, que nos ha puesto en situaciones absurdas en lo ambiental, social, económico y político. Tenemos claro este problema irrefutable de la insostenibilidad de la vida en un sistema económico-político consumista que se basa en la sociedad del mercado, cuya esencia es el hiperconsumismo, la competencia y el libre mercado; dinámica que aniquila el patrimonio natural. Basta con escuchar las reflexiones de Lander (2010) advirtiendo que hemos ido más allá de la capacidad de carga de la Tierra y aun así no todos tienen acceso a las condiciones básicas de vida, menciona también, el necesario freno a corto plazo y un cambio de dirección hacia el decrecimiento y la armonía para poder garantizar a mediano plazo la continuidad de la vida en el planeta.

Por eso después de ubicar, necesariamente por intereses metodológicos, de dónde viene la desconexión y la crisis resultante, entramos en el segundo capítulo de esta saga llamada “Jugarse la Vida”. Para hacer el ejercicio de proponer alternativas educativas para conectarse con el territorio, reflexionar sobre ¿cómo podemos hacer un puente entre ese ahora en crisis y lo porvenir conectado con la vida?, bloqueando la idea de la desesperanza y los análisis apocalípticos que han determinado la inviabilidad de la vida en la tierra,

corrigiendo el curso hacia la conexión interior y exterior, es decir, el propio territorio y

las relaciones con los otros y lo otro. Lo que me era ajeno y por eso me enajené.

De tanto escuchar palabras, estudios, conferencias y malas noticias, hemos perdido la esperanza y nos hemos llenado de miedo. Basta con eso. Es el tiempo de las buenas noticias y de proponer soluciones simples a estos problemas creados por nosotros mismos. Este es el capítulo de la sencillez lúdica, la ritualización de la vida y el empoderamiento.

Para ello, para direccionar esta barca, no queda más remedio que Reme-Dios. Dedicarse a proteger lo sagrado y entregarse a la “locura que cura”¹⁴ el miedo de iniciar el viaje a esa otra parte olvidada, ausente, emergente y por falta de memoria desconocida, el territorio donde mora la paz, la serenidad, la dulzura, la felicidad, la armonía, virtudes buscadas ambiciosamente en el afuera geográfico, de las que no se tiene razón, ni dirección. Que reme el misterio mientras jugamos a lanzarnos al abismo epistemológico en una parapente patafísico.

Como en mesa de alquimista ponemos los ingredientes para preparar la p(r)ocima que reencausa la causa vital, el elixir que sana la parálisis crítica, la catatonia ambiental, el Alzheimer ancestral, el Cáncer territorial, el Parkinson del movimiento creativo; el elixir que cura el Virus de la Inmuno Deficiencia Adquirida por miedo al empoderamiento.

¹⁴ Lema de la organización UNOentre1000: “Vamos a jugarnos la vida”

Este preparado magistral usa tres solutos, tres ingredientes que solitos son teoría, pero disueltos en agua son un potente tónico para transformar realidad. Tomaremos entonces un pizca de “*juego*”, agitada lúdicamente según recomendaciones de Caillois (1967) y López Quintás (1977), luego de que se obtenga una solución estéticamente creativa, ha de agregarse con cuentagotas, 13 mililitros de “ritual” hasta que se obtenga una solución estructurada y de consistencia ausente de patrones, léase cuidadosamente a Caillois (1967) y sígase en este caso con cuidado las instrucciones ancestrales de ritualización, para finalizar el preparado y luego de agitar el “*juego ritual*” obtenido hasta ahora espolvoréese con 20 g de “*mito*”. Tenga cuidado con el control de la temperatura para que la palabra de origen, principio activo de los mitos, no pierda su esencia, se vuelva amarga e indigeste. Deje reposar sírvase a temperatura ambiente, recuerde debe tomarse en la luna de San Juan a las 11: 11 P.M., No se le conocen contraindicaciones. Debe advertirse al impaciente por sanarse del aburrimiento crítico que el “*empoderamiento*” resultante de la conexión, trae una extraña sensación registrada en casos excepcionales y aislados como Felicidad.

Si lo anterior no quedó claro, por estar usted poco acostumbrado a la fantástica y la Lúdika Patagógica, hago entonces como el filósofo alemán que luego de la tóxica argumentación resume diciendo: con todo lo anterior he querido decir que en este capítulo segundo se abordarán el juego, el ritual y el mito como elementos claves para trascender el “abismo epistemológico” (Santos, 2010) que enuncia el pensamiento crítico europeo para dirigirnos al empoderamiento de seres virtuosos, comunidades armónicas, pueblos políticamente autónomos en un territorio abundante y sustentable.

Todo ello en un circular de la palabra al estilo Mambeo en el que participan Caillois, López Quintás, Robinson, Freire, Lander, Santos, Noguera, Parra Rodríguez, para citar particularmente algunas **voces-en-on** de la Pedagogía Social y la Educación Popular, otras voces-en-on en la generalidad de las ciencias humanas, además de las Voces-en-off de UNOentre1000.

3.3. Era tan sencillo sólo se trataba de jugar

3.3.1. Sobre el juego

Plurisignificativa, camaleónica y traviesa palabra que por sí misma es un universo. Según sea adjetivada o sustantivada implica diversas acepciones, determinadas por el contexto y relaciones específicas. Para iniciar, solo para abrir el primer apartado de este capítulo, me remitiré a una de sus acepciones elementales con el fin de ir preparando paso a paso ese remedio anunciado en el propósito arriba mencionado: proponer una contra a manera de pócima para la desconexión que explica la crisis civilizatoria. Construir un puente que salve el abismo epistemológico Santos (2010, p. 29), las divisiones políticas, el choque religioso y, la inequidad económica y social que sufre y ha sufrido la humanidad.

De forma elemental la palabra juego remite a la “disposición con que están unidas dos cosas, de suerte que sin separarse puedan tener movimiento; como las coyunturas, los goznes” (DRAE), principio y fin, aparición u ocultamiento, nacimiento y muerte, desde y hasta, etc.; indican un por donde, un trazo, un sendero o camino que fluye, un movimiento que podemos nombrar como vida. “La vida es un moverse entre esas dos cosas

trascendentales para el ser humano: el nacimiento y la muerte. Si la vida es movimiento, y el juego es movimiento, entonces de manera elemental y simple podemos decir que la vida es un juego, que el juego es la vida”. (GIAEIF)¹⁵

En el campo teórico el juego ha sido objeto de estudio de diversidad de autores, desde distintas disciplinas y campos. Estos estudios se han ocupado de su origen, clasificación, su función en la vida humana, su participación en el desarrollo de la cultura; se le aborda como fenómeno cultural, social, económico, estético, ético y pelético; por ello historiadores, psicólogos, filósofos, sociólogos, antropólogos, biólogos, pedagogos, ingenieros, publicistas, diseñadores, historiadores, etc., han tenido que ver con esta lúdica conversación.

Pero, aquí digo “tapo”, “me salgo sin ella”. No vamos a ocuparnos en seguir jugando “la lleva” con el juego, con ese juego de estudios académicos que se pregunta por la validez del juego en el aula (lo pedagógico o lo didáctico), la inteligencia del niño, el comportamiento, tampoco por el aprendizaje, tampoco interesa en profundidad aspectos del orden psicológico, de tal forma que a esta “chucha” no están invitados de forma directa Vigotsky, Clapàrede, Groos, Piaget, Hall, Schiller, Lazarus, Manson y Mitchel, Winnicott, Freud, entre otros autores a quienes invitamos a sentarse en la cerita mientras jugamos a perseguir asuntos que conectan el juego con el ritual. Sin embargo este interés particular no impide valorar los aportes que cada uno de ellos ha realizado en la huerta florida del juego.

Resumiendo, la mirada que hago del juego no quiere dividirlo por disciplinas, de forma tal

¹⁵ Glosa-Rio de la Irreal Akademia de EstuDios de la Imaginaciòn para la Felicidad. Canalizado por UNOentre1000

que se circunscriba a un objeto o intención de un campo específico: interesa su espíritu, su esencia.

Entra quedando entonces en esta “lleva”, que esperamos sea “cogida y seguida” una pequeña lista de autores que despejan el camino en el juego, lo ritual y mitológico, ellos entran para poner su palabra en el círculo lúdico alrededor de la pregunta: ¿Cómo la experiencia de UNO entre 1000 en la que el juego se hace ritual, aporta a las reflexiones que la educación realiza en la búsqueda de alternativas para conectarse con la vida?

El primero que queda es Huizinga (1943), quien en su *Homo Ludens* dice:

“Resumiendo, podemos decir, por tanto, que el juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual” (p. 31).

Al señor Huizinga (1943) lo atrapamos, ¡cogido!, allí paralizado es menester preguntarle ¿por qué “a pesar de todo, el juego puede absorber por completo al jugador”? ¿Cuál es ese

poderoso espíritu que va más allá del interés material, del provecho? ¿Cómo se sustenta que en tiempo de intereses consumistas y monopolios capitalistas se juegue a perder? ¿Qué es eso que tiene el juego que como sucede en los juegos paradigmáticos, juegos amplios, juegos que mueven una sociedad, económica, política, religiosa y académicamente, aunque los jugadores no acuerdan las reglas y se “someten” a ellas quedan atrapados y juegan a perder?Cuál es la esencia del juego que los hombres del poder y la máscara descubrieron, con la cual someten a los seres humanos sin la palabra debida, que con más precisión ha de escribirse: de-vida

Luego unas páginas más adelante agrega Huizinga (1943) que el juego es “ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente” (p. 53)

No le parece a usted señor Huizinga (1943) que eso de libres o “neolibrementemente” aceptadas reglas es una cortina de humo. ¡No existe otro juego para habitar el territorio! ese que usted nombra de “límite temporal y espacial”, que la noción y sentido del territorio no puede tener límites. Ese es un jugar a negarse y desconectarse, a limitarse. Sí, yo le entiendo que se refiere usted a expresiones particulares de juegos de mesa, rol o cartas; pero simétricamente implica los juegos de la vida, los juegos esenciales de la existencia.

El juego como rito y mito, como hacer y decir en un espacio sagradamente acordado, con sus objetos bizarros (juguetes), fue atrapado por el monopolio, por la imperancia del poder que como imperio monopolizó el juego, se apoderó del balón, las muñecas y el trompo, porque el papá si tiene con que comprárselos y por eso ponen las condiciones, los juegos que hoy jugamos tienen el hechizo de la ilusión, creemos que elegimos, creemos que decidimos, y creemos que ese orgasmo lúdico precoz es la felicidad. En ese sentido, la fiesta y el juego sin son catarsis de esa aburridora realidad, de esa cotidianidad carente de conexión. El juego hoy nos conecta a una ilusión y nos desconecta de todo, incluso de nosotros mismos.

Por su parte, perseguido por el espíritu del juego Caillois (1967) expresó en su libro “Los juegos y los hombres” que “el juego es esencialmente una ocupación separada, cuidadosamente aislada del resto de la existencia y realizada por lo general dentro de límites precisos de tiempo y de lugar” (p. 322), expresa además que el juego es una actividad libre, separada (espacio - tiempo), incierta, improductiva, reglamentada o ficticia. Y le decimos desde la cera, tiene toda la razón, salvo en eso de “esencialmente” no puede ser cierto eso que en esencia el juego está separada del resto de la existencia, no se puede admitir la separación. Allí donde hay separación y división no puede haber esencia.

La esencia del juego es la vida. Lo que se juega es la vida. La vida es el juego. Un juego no divide. Un juego no separa. El juego es unión feliz, integración de la razón y emoción, dirían los Santos (2010), santos juegos de descolonizar el saber y reinventar el poder;



sagrados juegos políticos, reinención del juego de las relaciones en las que se reciba el espíritu lúdico con sus elementales y angélicas maneras de ser natural y propiciar la unión feliz, la tranquilidad, la armonía, la reconciliación, la amistad y sobre todo la alegría; esta última reconocida como el talento supremo que surge de la conmoción lúdica.

El juego es conmoción que integra la inteligencia o pensamiento racional, con la inteligencia o pensamiento emocional. Integrados estos dos, el juego nos entrega un “Estado Lúdico”, territorio ilimitado, inconmensurable, sin fin de conexión e iluminación en el cual la inteligencia o pensamiento es creativa y en expansión. Eso es “Nación Talento”¹⁶, un territorio en el que se está en armonía con el ambiente, por lo tanto se expresa la buena salud, curación, claridad en las ideas y confianza para dirigirse y autogobernarse. Es bienestar, satisfacción equilibrada material y espiritualmente. Iluminación

Por eso el “Gamer”¹⁷ en nuestra “chucha cogida y seguida” digital e hipertextual es **Gadamer** (1991), en su *Actualidad de lo bello* (no podría estar en otro lugar que en lo bello, en la afectación, el gozo estético) plantea que “lo primero que hemos de tener claro es que el juego es una función elemental de la vida humana, hasta el punto de que no se puede pensar en absoluto la cultura humana sin un componente lúdico” y a esto digo

¹⁶Ver el Primer Glosa- Rio: el propio, el de las palabras que se gestaron jugando el Camino del Benjamín

¹⁷ Gamer: jugador de videojuegos. Jugador con gran dedicación e interés. Lego en el videojuego.

¡Aho!¹⁸. Afirmo que el juego es “un movimiento de vaivén que se repite continuamente” y más adelante concluye que “el juego aparece entonces como el automovimiento que no tiende a un final o una meta, sino al movimiento en cuanto movimiento, que indica, por así decirlo, un fenómeno de exceso, de la autorrepresentación del ser viviente” (p. 31). Automovimiento del juego: autoreconocimiento de la vida y sus acuerdos de sustentabilidad, autodevelación de cómo se ponen en juego esas condiciones de supervivencia, autogestión de esa vida sin destrucción del patrimonio vital: la función lúdica del arte de vivir.

Se entenderá entonces el por qué no jugar el juego de teorías que disciplinan y limitan a un reducido campo: la huerta psicológica, la huerta antropológica, la huerta pedagógica, la huerta biológica, la huerta sociológica, valiosas todas en sus aportes pero nos separan del jardín lúdico: el juego como ritual.

3.3.2. Conexión: una estética de la creatividad

Un dos tres por López Quintás (1977). Quedó. Lo que de él nos quedó es que “la estética de la creatividad no constituye una parcela de la estética general. Es su fundamento nuclear y lo es porque toda forma de experiencia estética, para ser auténtica debe implicar actitudes y actos de creación o re-creación” (p. 17). López Quintás (1977), elabora una teoría del

¹⁸ Aho Mitakuye Oyasín (por todas mis relaciones). Aho, expresión que significa en círculos rituales: estoy de acuerdo.

juego que tiene como propósito ubicarlo como una forma eminente de la creatividad.

Define el juego como “una actividad corpóreo-espiritual libre, que crea bajo unas determinadas normas y dentro de un marco espacio-temporal de-limitado un ámbito de posibilidades de acción e interacción, con el fin no de obtener un fruto ajeno al obrar mismo, sino de alcanzar el gozo que este obrar proporciona. Independientemente del éxito obtenido” (p. 29).

¡Desparalizados todos! esto nos lleva más allá, nos pone alrededor del movimiento. No importa el fruto que se obtenga sino el disfrute, lo que importa es el goce, la conmoción. En últimas no importa si ganás o perdés, lo que importa es el disfrute, el goce de ese caminar, de ese viaje jugando. Conectado con el apartado anterior donde el movimiento es esencial en la definición de juego, afirma que este goce de caminar, de dirigirse lúdicamente es un “jugarse la vida”, conectarse. Otra definición del señor López Quintás (1977), expresa que “el juego es una actividad dotada de finalidad interna, de estructura constelacional y en la misma medida constituye una fuente de gracia y espontaneidad” (p. 33).

Si creatividad es fuente de gracia y espontaneidad, nos podemos preguntar gracias a esta estética de la creatividad ¿cómo se nos ocurre racionalizar la creatividad, aquietar el movimiento que conecta? De esa forma se escinde, separa y quita el movimiento libre, espontáneo y alegre, que permite la manifestación del espíritu mismo del juego. Es por ello que el señor López Quintás (1977) nos desparaliza, porque nos conecta lo manifestado por **Gadamer** (1991), Huizinga (1943) y Caillois (1967), en términos de libre, espontáneo, de-

limitado para el primero (limitado para los otros dos); pero agrega que “en conjunto el juego, con sus aciertos y **errores** que pueden cometer los participantes, se advierte en él que la acción lúdica va creando paulatinamente un *campo de iluminación*, y a la luz de este campo lúdico, resalta el sentido, o el sinsentido de cada una de las jugadas”. (p. 34). Quedamos pues en un campo lúdico, lugar del pensamiento creativo, que es un espacio de iluminación, no iluminación en el sentido de la “agonía mística” (como se explica en el Glosa - Rio), sino de conectar el Norte y el Sur epistemológico en una nueva sociología de saberes (santos; 2010).

Pero esto nos pone en una situación, la que la creatividad, al igual que el juego han sido puestas al servicio de lo que impera, se han funcionalizado. La estética de la creatividad orienta el juego a un campo de conexión, sacándolo de esa huerta estéril de la producción sin sentido. Aquí es posible decir que si estar vivo es un proceso creativo, y lo creativo es movimiento, y el movimiento es juego, entonces el modelo para potenciar la creatividad debe ser revisado. Hoy se reclama innovación, pero se condena el error; se incentiva la pasividad y los movimientos con patrones, mientras se exige originalidad (Robinson, 2010). El resultado: individuos funcionales en una realidad que les obliga a competir por su realización y sobrevivencia.

Pongamos a jugar en esta “chucha” (que a veces paraliza y otras es seguida), lo dicho hasta ahora con los estudios de creatividad hechos Parra Rodríguez (2011), quien menciona cinco momentos históricos del siglo XX, que incluyen aspectos teóricos y prácticos. Previa a la



segunda guerra mundial se da el primer momento: “la creatividad como una herramienta para la solución de problemas productivos” (ámbito industrial); En la posguerra se da el segundo momento: “la creatividad como objeto de entrenamiento, para aumentar la capacidad de solucionar problemas” (ámbitos educativos). Un tercer momento en las décadas 70 y 80 enfoca “la creatividad como proceso heurístico de solución de problemas en campos específicos de conocimiento” lo cual instaura la idea de la relación de la creatividad con habilidades cognitivas. “La creatividad como dimensión personal y social del ser humano” es un cuarto momento en el que los estudios sobre la creatividad se ven dirigidos a la reflexión existencial y humanista. Finalmente en la década de los 90 la creatividad se aborda “como estructuras y procesos cognitivos”. (2011, p. 5)

Estos antecedentes sobre los estudios de creatividad nos permiten para el juego un rato para refrescarnos y conversar con el rumano Glăveanu (2010) y su propuesta sobre una psicología cultural de la creatividad, quién trasciende estos ámbitos al superar la visión de individuo creativo (genio creativo), revisar además, la categoría de lo social en el enfoque de la psicología social de la creatividad, para que trascienda más allá de grupos de factores que inciden lo creativo.

Volvamos al juego y entra quedando Glăveanu (2010) con dos aportes importantes. Primero, el anuncio del centramiento en una perspectiva sociológica sobre la creatividad Sals y Fournier (2007), citado por (Glăveanu, 2010), que aleja el diálogo de lo creativo, de esa mirada centrada en el individuo solitario. Segundo, se da cuenta de la creatividad como

un producto de conexiones entre personas, entorno y la búsqueda de habitar la realidad creativa y significativamente. Tener en cuenta esta relación entre personas, creatividad y cultura, permite dirigirse a resolver el debate individuo - sociedad apoyado en el concepto de comunidad.

López Quintás (1977) nos habla de un campo de iluminación desde una estética de la creatividad, Glăveanu (2010) abre el camino para hablar de una sociología de la creatividad; Santos (2010), pone en juego “la sociología de las ausencias y la sociología de las emergencias, que marcan la distancia con relación a la tradición crítica occidental. A partir de ellas es posible delinear una posible alternativa, a la cual he llamado epistemología del Sur” (p. 27), que entra en diálogo con el norte epistemológico para ser una alternativa para “descolonizar el saber y repensar el poder”.

Hoy el mundo académico reconoce que el potencial creativo puede ser desarrollado (Robinson, 2010), cobra importancia dicha afirmación en relación con la crisis mencionada al inicio del texto. Trascender los enfoques pragmáticos de mediciones cuantitativas dedicadas a individuos o campos específicos (artistas y científicos) es necesario para poner el potencial creativo en relación con la vida cotidiana, en la búsqueda de soluciones comunitarias, colaborativas, para resolver la separación actual con la naturaleza. Esto implica incluso ir más allá de la visión de comunidad que se antoja desligada del territorio y, dirigir los principios rectores de la psicología cultural de la creatividad para transformar las crisis civilizatoria, es decir, soluciones creativas reales en contextos reales,

transformaciones en beneficio y coherencia con la vida, una estética de la creatividad como un espacio lúdico flexible que permita hacer un puente entre la cultura y la naturaleza sin ignorar los contextos de la vida real.

Así las cosas, entonces, ¿en qué va nuestro juego?

Hasta ahora hemos perseguido el espíritu del juego en conexión con la vida, se ha hermanado con el potencial creativo en un campo de iluminación ubicado en una estética de la creatividad, esbozada en una sociología cultural de la creatividad. Persigamos entonces, finalmente, de qué manera, una ecología de saberes representa el estado de la conexión que rompe con la crisis de forma lúdica en un juego que se expresa en el “Camino del Benjamín” y se dirige a la Ekopolis: Un lugar a dónde ir.

3.3.3. Del monopolio al ekopolio: el juego de la descolonización

Hay un juego que es un monopolio cuya lógica es la linealidad, la competencia, se centra en la acumulación del dinero y su resultado es el endeudamiento; ese es la apuesta del sistema capitalista. Es, puesta en escena que está amañada. Hay cosas que confirman esto, la forma en que lúdicamente nos preparan para la vida cuando estamos niños jugando a la guerra: Batalla Naval, Risk, Parques, Ajedrez, Monopolio, Hágase Rico, Bolsa Millonaria, etc., Estrategias que motivan y alistan para la lucha cotidiana de sobrevivir. Son los juegos del poder. En este juego, uno de los participantes no tiene alternativa.

Por esta vía, la vida como un juego de competencia y monopolio dejó de ser dis-frute, - distinguir los frutos-, y se convirtió en entretenimiento. Un ejemplo de ello es el negocio de los deportes o la industria del entretenimiento deportivo: millones de horas de televisoraciones de partidos de fútbol le permiten al hombre olvidarse de sí mismo y evadir su realidad siguiendo ídolos.

De esta manera, el ocio como forma de emancipación y creación queda por fuera de lo lúdico, convirtiendo el juego en una rutina, en una fórmula que ratifica lo establecido, es decir, la separación. Aquí el juego está en función del sistema, no es un acto creativo que interroga al sujeto en su forma de habitar el mundo; es una estrategia de control y manipulación. En la actualidad el juego se saca de la vida cotidiana y se pone en escenarios y horarios particularizados que compensan el vacío de la fragmentación de la vida.

Cuando el juego es capturado por la industria cultural-deportiva es desacralizado. Se vuelve una rutina. Ahora bien ¿el problema está en el juego? no, el problema es ¿al servicio de qué está puesto el juego y los juegos que jugamos? el problema radica en cambiar la espontaneidad por la espectacularidad, creyendo que el juego está en lo aparatoso y sensacionalista y no en lo elemental, en lo simple. Gadamer (1991): “Merece la pena tener presente el hecho elemental del juego humano en sus estructuras para que el elemento lúdico del arte no se haga patente sólo de un modo negativo, como libertad de estar sujeto a un fin, sino como un impulso libre” (1991).

Existe otro juego: el Eko-polio. Cuya lógica es la circularidad, el compartir, la colaboración, el ritual. Aquí el juego en primer término implica un movimiento de vaivén,

tal como lo señalan Gadamer y Huizinga: si la vida es movimiento y el juego es un vaivén que se repite, entonces la vida es un juego. Razón por la cual se está planteando que hay que jugarse la vida ¿Cuál es entonces, el juego hoy en esta realidad escindida y monopolizada? Reubicar lo lúdico en el ritual. Esto implica no caer en el “juego” del consumismo y establecer la demarcación de un lugar sagrado, separado de lo rutinario.

La Ekopolis como juego de la vida es recuperar los juguetes y los rituales que nos permitían estar conectados. Volver a lo elemental que nos permite movernos en función de la vida, posibilitando “que el juego sea promocionador de la libertad humana y fuente de gozo” (López Quintás, 1977, p. 72), no una colonización disfrazada de espectacularidad donde unos pocos son los dueños del balón, y otros, fuera de ese espacio sagrado, solo pueden mirar -y a veces solo en pantallas - y en casos más graves, acompañando servilmente al jugador. Aquí vale la pena decir como el niño -que en este tema es el experto-: Jugamos pero en serio.

3.3.4. Ritualizar la vida: Re- existencia poetizada

“El mito es el lenguaje que
ritualiza la ley de origen”
Tradición Carare

En “el Principito” se puede leer el diálogo que éste sostiene con el zorro:

- “Hubiese sido mejor venir a la misma hora -dijo el zorro-. Si vienes, por ejemplo, a las cuatro de la tarde, comenzaré a ser feliz desde las tres. Cuanto más avance la

hora, más feliz me sentiré. A las cuatro me sentiré agitado e inquieto; ¡descubriré el precio de la felicidad! Pero si vienes a cualquier hora, nunca sabré a qué hora preparar mi corazón... *los ritos son necesarios.*

- ¿Qué es un rito? -dijo el principito.

- Es algo también muy olvidado -dijo el zorro-. Es lo que hace que un día sea diferente de los otros días; una hora de las otras horas. Entre cazadores, por ejemplo, hay un rito. El jueves bailan con las muchachas del pueblo. El jueves es pues, un día maravilloso. Voy a pasearme hasta la viña. Si los cazadores no bailaran un día fijo, todos los días se parecerían y yo no tendría vacaciones”. (Exupery, 2003, p. 23)

Los ritos son necesarios y poco a poco se han olvidado, el rito es estructura, diseño en el cual se de-limita espacio temporalmente un campo para una estética de la creatividad, para lo sagrado; el ritual ubica las co-ordenadas para crear un campo que propicie la iluminación.

Por su parte los mitos son la energía hecha palabra que se manifiesta en ese campo ritual. Su sistematización crea la mitología, que es una palabra sobre el origen y las leyes universales que ordenan la vida. Por medio de los mitos se puede ver como se ha ordenado una realidad que se hace tradición, en ellos se cuenta todas las hazañas, proezas y



narraciones de sus héroes y de la forma en que ordenaron la creación. Los mitos traen al tiempo presente el mensaje que los mayores o abuelos codificaron como instrucciones sobre cómo vivir bien y a eso se llama “palabra de vida”.

De tal manera que una mitodología es un sistema de pensamiento, que precisa de un tiempo - espacio de-limitado para manifestarse. Cuando el mito se mueve en el ritual la vida es una ceremonia, es la palabra cargada de belleza que vuelve a existir en una estética ritual: es poetización de la existencia. Escuchar para volver a ser: Re-existencia.

Si el mito y el rito son necesarios ¿esto qué tiene que ver con nuestro Juego? En el capítulo dedicado a la crisis jugamos escondi-dijo, recordamos con el hombre perdió su palabra. Fue necesario identificar allí el origen de esa crisis, generada por el hombre de la sangre (hombre de la guerra) que genero un tiempo de combates y competencia. Al iniciar este capítulo se ubicó que dicha crisis hizo que el hombre quedara enfermo en su pensamiento, llevaba la humanidad una enfermedad, por eso jugamos la lleva (chucha cogida) la enfermedad del “materialismo”, del consumismo. El hombre de la máscara usaba palabras que crean un tiempo de ilusión, de deseo por que todo mejore, se tiene materia dividida por tareas y asignaturas. La vida se llenó de una carrera, de carreras para ser, el afán es la enfermedad de este tiempo donde reinó el hombre de la máscara. Por eso es preciso el rito y el mito como antídoto para detener el afán y recuperar la palabra del origen.



Sabemos que el ritual es un espacio-tiempo para escuchar una palabra y sabemos que el juego es un espacio tiempo donde se da un campo de iluminación, se ilumina el campo lúdico para escuchar palabras de vida (juego), estos son los juegos sagrados, mitos y ritos para la conexión. El camino es el juego.

Por lo anterior procedemos a liberar a todos aquellos que quedaron paralizados en nuestra “chucha cogida”. Perseguimos el espíritu del juego y nos dimos cuenta que ese espíritu es la vida, que no admite divisiones de la razón por campos o disciplinas diferentes al campo creativo, al que se crea para crear y honrar la vida. Luego de reconocer y comprender la desconexión vital de la vida generada por el imperar de la razón cabe preguntarse ¿Cómo ha de producirse ese tomar distancia de la tradición europea? Tradiciones que Santos (2010) nombra como epistemología del norte con sus APAs, hojas de block, lápices o en su defecto ordenadores y mundos digitales; tradición que impera, coloniza y monopoliza la realidad con una enseñanza instituida como “universidad”.

Se pone en movimiento usted señor Boaventura de Souza y de su palabra que es buenaventura y soda cáustica para limpiar impurezas nos encaminamos a una solución: hacer un puente para salvar el “abismo epistemológico” entendiendo que tomar distancia “tomar distancia no significa descartar o echar a la basura de la historia toda esta tradición tan rica, y mucho menos ignorar las posibilidades históricas de emancipación social de la modernidad occidental” (p.20), esta acción implica que el continente latinoamericano



“asuma su tiempo” para revelar que existen problemas modernos como la igualdad y la libertad a las cuales no le sirven las soluciones del marxismo y del liberalismo.

Por eso el juego es el puente que puede ponernos a jugar esa ecología de saberes, en la que emerjan formas de socializar que integren y unifiquen aquello que es común en la diferencia de cada enseñanza o tradición, aquello que es particular en cada una de ellas que es diverso: las leyes universales y los principios que nos permiten relacionarnos con todo. Cada enseñanza es una parte de ese todo que es paradigma, o sea cada parte, cada enseñanza con sus particularidades sobre esa cuestión que es única y plural (diversa): unipluridiversidad. El paradigma entonces no puede ser una enseñanza porque se pierde la riqueza, la diversidad de la pluralidad de saberes, conocimientos y haceres de cada universo local.

No queda más que pedirle a la enseñanza que se erigió paradigma que juegue con todos todas las enseñanzas a repensar el saber, para que descolonizemos el saber y podamos jugar cada uno nuestro propio juego, en el que acordemos las leyes y normas de juego y hagamos de la existencia un territorio de creación, una matriz para la vida en armonía, en la que la única institución sea la familia como lugar de empoderamiento: como padres, madres e hijos en conexión con el territorio. Este es el juego de la conexión, el juego para conectar e iluminar el camino a una ecología de saberes.



UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA
1803

Facultad de Educación

3.4. Segunda Visión: El hombre del movimiento lúdico

“Ese hombre mira su posición en la que ha perdido la esperanza, no puede avanzar más, no tiene fuerza. Pone su mirada en la otra pierna, su pierna izquierda, sonrío porque la haya libre, con movimiento; creativamente se apoya en ella poco a poco balanceándose en juego que equilibra su postura empieza a salir de aquello que le tenía atrapado, logra recuperar la postura, ya su estado no es tan crítico, es consciente que jugando al vaivén de la vida se puede ir adelante y atrás en la memoria para crecer. Recupera la esperanza y decide que si si-hembra en el lodazal no tiene que salir solo embellece el territorio y poetiza su existencia.”

UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA

1 8 0 3

4. Alternativas para salvar los abismos epistemológicos: una Ritomitología



4.1. Juegos sagrados: mitos y ritos por la conexión

4.1.1. Segundo mito. *El hombre huérfano: tiempo de empoderamiento por el Camino del Benjamín*

Los hombres entendieron que el juego era el juego de no preguntarle al otro, creyendo que el otro es el que tiene el poder, sino que era el tiempo del hacer. Que la respuesta la tenían



en la mano. Que el ser humano es el humus: el que hace con humildad. Fue entonces cuando llegó "H", que ya no profesaba, que ya no era jugar a las máscaras, porque H no era el señor de la guerra ni el señor de la sangre. H, sin ningún título, sin ninguna distinción, era solo H, con su Voz en Off, sin el poder, sólo con su palabra. H se sentó en el trono, y los otros le preguntaban que si no le daba miedo morir allí donde los otros habían muerto, donde murió el hombre de la máscara por jugar a distraerse, donde murió el hombre de la guerra por jugar a atemorizar y monopolizar.

H miró el círculo sentado y dijo que circule la palabra. Es hora de que se caigan los serviles servidores, es hora de no trabajar para nadie, ni pelear para nadie, ni esperar razones. Yo no tengo nada que decir, yo quiero compartir, colaborar. Es hora de hacer nuestro propio combate. El mejor combate es en el que no se combate, el que se hace adentro. Conozco el Mito del Camino del Benjamín, el de los hombres que dejaron de servir al monopolio y se conectaron con su palabra de vida. La que encontraron en ellos mismos, la que no venía de afuera. Veremos y conversemos. A mí no me da miedo del poder porque yo no tengo poder. Mi fuerza es interior, mi luz es antigua como el pensamiento primordial y ancestral, mi fuerza es dulzura como la dulzura de la madre naturaleza. Levanten la cabeza y no sean servidores.

H, huérfano que encontró la palabra y la común unidad invitó al Día-Logos, el día en que la palabra se encendió, miró a su norte e invocó la luz, miró a su sur e invocó la conexión. Poco a poco todos comprendían que para ser uno hay que ser todos, que podían, que sabían, que tenían, que no necesitaban ser gobernados, que tenían que dirigir y autogestionar su territorio, que habían descubierto el juego de la máscara, juego que hace más cara la vida. Que desenmascarado el espíritu del juego al centro quedaba la vida. Que un

buen porvenir es atender el llamado de la familia, que ellos todos eran familia, una familia sagrada con un Padre “Todo Poder Oso”, con una Madre EterNamente dulce. Que ellos eran hermanos de juego, de combate y de palabra. Que al centro estaba la vida, que se juega todo por el territorio sagrado y alrededor la humana edad.

Fue ese tiempo en el que acabó el tiempo de la sangre y la distracción, que los hombres y mujeres conectados se dirigieron por el Camino del Benjamín, movidos con su talento al servicio del todo. Ya no eran servidores de un señor, ni recibían clases de un profesor. Eran señoras y señores de su territorio, y maestros y maestras de su vida. La deuda estaba saldada. Quedaron en paz y a salvo.

4.2. Propósito de este capítulo

El propósito de este capítulo es dar cuenta de cómo se ritualizó esta experiencia para poder ser contada, de qué forma se empodera un hacer, un sentir, un pensar para ser una alternativa en un territorio.

Se propone la Ritomitodología como un diseño metodológico para Ritualizar Experiencias, que permitan emerger del anonimato y participar en el empoderamiento, en aras de construir puentes para trascender la crisis civilizatoria.

Se expone y describe la alternativa ritualizada “El Camino del Benjamín” como metodología que propone una forma de jugarse el territorio como iniciativa lúdica, subalterna e integradora. Adicionalmente se explica por qué el diseño metodológico

obedece a esa misma manera por la Organización UNOentre1000 y la forma en que intenta pensarse para re-existir en tiempos de

De esta forma quedan dadas las revelaciones de este viaje por la conexión y el empoderamiento.

4.3. Juegos de Empoderamiento

4.3.1. Del anonimato al empoderamiento

Las crisis de la sociedad contemporánea son el reflejo de una sociedad en transformación. Estas crisis son una oportunidad para pensar y reflexionar la educación y sus diversas prácticas, para seguir el consejo de Vocenoff “haz tu juego cumpliendo la ley de origen y serás universal”, quiere decir esto en nuestro caso latinoamericano, que debemos comprender los procesos de globalización desde un sentir pensar en lo local.

Vale la pena entonces aprovechar este momento histórico para que los profesionales de la educación se permitan “mirar hacia adentro” con la intención de hacer lecturas de los contextos locales y desde allí resistir al olvido de nuestra tradición tanto en la forma de la educación como en sus contenidos.

Hemos estado definidos por la instalación hegemónica de esa dominante sociedad moderna situada por medio de prácticas escolares que desconocen contextos locales, este predominio



se ha encontrado con resistencias y esos movimientos en contravía se agrupan como expresiones de lo popular en Latinoamérica, lo popular entendido como aquello que trata de “reivindicar parte de la historia de “los olvidados” y en su fundamentación puede asimilarse a lo comunitario. Este reconocimiento genera la posibilidad de asumir lo comunitario y a la comunidad como crisol de saberes y no como sumatoria de individuos; visto así, el saber popular redimensiona a su vez las metodologías de acción y los dispositivos pedagógicos e investigativos que facilitan la reflexividad y la configuración de sentidos, en los procesos, acciones, saberes, historias y territorialidades (Guiso, 2000).¹⁹

Esa sumatoria o cruce de lo popular como educación, lo social mirado desde lo pedagógico y la sistematización de la acción participativa desde la investigación tejen una manera y un estilo de aquello que emerge del anonimato de nuestros pueblos y camina al empoderamiento para *ejer-ser* un habitar crítico en nuestros territorios al sur de la colonialidad.

De ahí que registrar experiencias, reconstruir procesos históricos, interpretarlos, para construir aprendizajes y saberes en pos de su socialización no es fórmula o receta técnica ingenua, debe estar orientado por lo ético y lo político con habilidades críticas, cuestionadoras y creativas, para trascender el mero registro narrativo que crea modelos y productos cayendo en la trampa de la fabricación.

¹⁹ Tomado del programa del curso Seminario Complementario de la Maestría en Educación en la Línea en Pedagogía Social, semestre 2013/2

4.3.2. TEP: Tecnologías para el empoderamiento y la participación

El profesor Jara en la ciudad de Popayán²⁰ sugirió las TEP, como las tecnologías para el empoderamiento y la participación. Porque sucede que como una moda, como todas esas que llegan a los terrenos de lo educativo, ahora sufrimos con las TIC, que como un tic nervioso, como movimiento involuntario y no controlado, como enfermedad direccionada por lineamientos curriculares pensados de nuevo desde afuera nos invita a

²⁰En el Cuarto Encuentro Internacional de Educación Popular (Octubre de 2013): Allí inició una reflexión con los animadores de la Educación Popular. En la ciudad del Cerro de las 3 Cruces, Popayán. Por ello este texto tiene cruces, el cruce de lo educativo popular con la sistematización de esas experiencias que indagan y siguen el rastro de la acción de las comunidades y pueblos latinoamericanos creando un paradigma socio crítico que transforma el cómo aprendemos, queremos (emoción), expresamos y actuamos, es decir cómo hacemos “nuestra práctica”. Este diálogo contó con la presencia de Lola Cendales, Alfredo Ghiso, Alfonso Torres, Oscar Jara y otros educadores populares que siguen adelante con el legado de Paulo Freire, Fals Borda y otros intelectuales de la acción latinoamericana. Legado que trabaja arduamente por cambiar las asimetrías del pueblo social, con la intención de gestar un movimiento en el que se manifieste un pueblo empoderado desde lo político, que luche por cambiar esas condiciones de inequidad, desigualdad, opresión, discriminación, marginación y exclusión.

También es y sigue siendo un diálogo con lo ancestral, con el pensamiento de nuestras comunidades tradicionales, como esas que se asomaron a la sede de ASOINCA# que prestó su casa para ponernos al tanto de lo que pasa, al compartir la sistematización de las experiencias en Angola y Latinoamérica. En ese encuentro con la palabra de lo popular pude comprender cómo este movimiento desde su sur epistemológico encontró un desecho, un atajo para deshacer el camino rígido y lineal fuera de contexto que propuso occidente. Ese tajo hallado fue un huerto fértil para el pensamiento multicolor latinoamericano, se mueve en función del pueblo, le permite leerse y reconocerse en conexión con el territorio, reconoce el valor de sembrar y proteger la vida, no se obsesiona por investigarla, es decir, es una ciencia puesta al servicio del hombre y la tierra, no al contrario. En palabras del profesor Jara, que además son las palabras de la acción popular, se trata de una labor desde el pueblo, con el pueblo para transformar condiciones de asimetría. Se trata indagar por esa acción liberadora, ese atajo que encuentra sentido y atina para hacer memoria en la experiencia. La educación popular entonces en un esfuerzo político de transformación social.

Se trata de entender la sistematización de experiencias y la investigación acción, como una manera viva en permanente transformación, en movimiento que se afina y refina en su caminar al unísono con la acciones de las comunidades, de los seres humanos que encuentran nuevas maneras de sobrevivir ante la crisis. Una responsabilidad con el patrimonio cultural, como producción crítica de conocimiento y comunidad.

instrumentalizarnos y alfabetizarnos digitalmente, desconectándonos de nuestros espacios reales para sumergirnos en ilusiones digitales que adormecen más que empoderar, una espejito led colonizador que nos invita a ser “ciudadanos globales y competentes para el siglo XXI”, sin dejamos comprender que es una herramienta oportuna para la sistematización multimodal, la participación digital, el descentramiento del texto y la colaboración para la gestión de la información de nuestras familias que estructuran las comunidades.

Si se traslada la reflexión de los procesos de lo crítico y lo popular podemos usar estas herramientas para la soberanía, si se asumen y usan para el empoderamiento de los pueblos en la participación, la colaboración y comunicación, en la sistematización de las acciones; para concretar esta necesidad educativa de ambientalizar la educación, de poetizar la vida, de permitir la emergencia de los saberes y prácticas que se han resistido a la hegemonía consumista y aún reconocen el **milagro** de la vida.

4.3.3. Alternativas para salvar los abismos epistemológicos

“Un proceso de interacción y negociación de sentidos que se construye a partir de condiciones muy concretas”
(Duran, 2001).

Como ruta metodológica vamos a proponer el diseño de la Ritomitodología que surge en la interacción con la Corporación UNOentre1000 llamada: “El Camino del Benjamín”, el cual es una manera o un viaje, para que los Lualentos (participantes) identifiquen, reconozcan,

develen, pongan en juego y conecten su talento. Eso les permite revisar, ordenar, sistematizar, comprender, proyectar y crear un instrumento que ritualice y ordene su hacer lúdico.

Ese diseño metodológico se juega en tres momentos articulados por tres preguntas: ¿qué hiciste? (desde dónde) ¿Qué aprendiste o en qué profundizaste? (por dónde) y finalmente ¿qué conectaste-iluminaste? (hacia dónde).

La primera pregunta que hace UNOentre1000 a los participantes es por el talento y la ocupación felicitaria, es decir, hacia dónde me dirijo. Pero como en la mayoría de los casos no lo saben o no lo ven, se les interroga por la función que cumplen en la realidad a partir de la pregunta ¿cuál es su ocupación obligatoria? Reconocer la ocupación obligatoria es identificar el desde dónde. Cuando se ubica el hacia dónde y el desde dónde, se tiene un por dónde, es decir, la ocupación imaginaria; imagino cómo puedo llenar de sentido mi ocupación. En síntesis, para visualizar el por dónde se precisa poner en juego o imaginar lo obligatorio para transformarlo en felicitario que es el hacia dónde. Nombrar la ocupación obligatoria encamina hacia la ocupación felicitaria; esa es la ruta o los momentos del “Camino del Benjamín”.

4.3.4. ¿En qué consiste el Camino del Benjamín como Ritomitodología?

- 4.3.4.1. Momento Nacho: Plantarse y probar constante para iniciarse e identificar mi talento. (Semilleros = Katalleres + Iniciación).

Iniciemos por una historia: un sujeto que está sujeto a un sistema que lo contrata y lo obliga a funcionar en una realidad que él no creó, en la cual le toca creer pero se da cuenta que no es feliz. Reconoce que habita el caos, que su vida está en crisis: escindida, separada, habita la materia pero carece de espíritu. Su ser es el tener. Ser es tener, es por lo que tiene, no por lo que es. El tener que contratar, es decir, tratar-con formatos, formularios y demás herramientas de *Isolandia* (Ghiso, 2013), que son “Impuestas”, que lo obligan a pagar tributo al paradigma imperante. Ese sujeto es el Nacho, que entendió que ahí la vida se le “IVA”. Se planta (semilleros) e inicia (iniciación) un camino en el que prueba (Kata) una nueva manera de conectarse, y esta manera es el camino del Benjamín. Este primer sendero del viaje es el del autoreconocimiento y responde a la pregunta ¿Qué hice?

4.3.4.2. Momento Lualento: es profundizar en lo aprendido para interactuar poniendo en juego mi talento. (Laboratorios = Patalleres + Kraken²¹)

Ese sujeto que se revela necesita poner en juego eso que sembró y se manifestó en los semilleros, ahora es un Lualento: un ser con talento **LU**diko y **AL**egre **EN TO**do. Es quien se da cuenta que jugar es ritualizar, y pasa la ocupación imaginaria por los *Laboratorios*, es decir, los oratorios de la Labor para profundizar en aquello que aprendió, develando el por dónde ingresó al misterio de encontrar-se, lo que lo conduce a la puerta de la comprensión.

Ahí ya invirtió (en) su vida; retorna a su origen. Y ¿cuál es su origen? Vivir Lúdicamente.

²¹Un Kraken es una alianza lúdica de Lualentos conectados por una idea que se proyectan una expedición mediante el método de Lúdica Patagónica.

Ritualizarse: hacer lo que es de su agrado, que es sagrado. Este sendero del viaje es el de la autodevelación y responde a la pregunta ¿Qué aprendí?

4.3.4.3. Momento Benjamín: empoderarse para conectar e iluminar lo develado y habitar su realidad. (Un lugar a donde ir = Expedición + Realización).

El que ha develado su talento y se conecta con otros Lualentos creando una bestia de conocimiento (Kraken) es el Benjamín; su ocupación es felicitaría. Tiene una expedición, es decir, en sus manos tiene un resultado. Para él el tiempo es arte, ya no contrata, su vida no está en el tener, ya no hay división ni escisión; ha poetizado su existencia, ha ritualizado su vida, su hacer es una ceremonia que le permite reconocer que es uno con la naturaleza, que hace parte de todo. Acalló el ruido que no le dejaba escuchar el llamado que le obligaba a creer y no lo dejaba crear: conecta e ilumina. Estamos en presencia de un artista; para él el tiempo ya no es oro, es arte. Rompió con la idea de que solo hay una manera, esa que dice que es una epistemología, un monopolio, rompió con lo Impuesto desde afuera, aquello que no reconoce el contexto, el territorio (For-matos, formul-arios, formulas arias que vienen de Islandia), hizo el puente entre norte y sur; para él ya no hay solo una epistemología sino epistemologías; *habita la ecología de saberes*: encontró el puente para pasar el abismo. El Benjamín llegó a la fuente, aquella que le permite poner el mito en el rito, que es Juego-fuego sagrado que enciende su co-razón lo que le permite comprender

con alegría su origen y su relación con el territorio. Este sendero del viaje es el de la autogestión y responde a la pregunta ¿Qué conecté, qué iluminé?

4.3.5. El Camino del Benjamín: iniciativas lúdicas, cosmopolitismos subalternos y juegos en el territorio

Una metodología es una manera, un diseño, un método para caminar en la palabra. Jugar con la palabra en un proceso de adelgazamiento de la e para transformarla en i, nos pone en los terrenos del mito. Si ponemos en esa dieta al método un posible resultado es “mitodo” (mi todo conectado no separado). Si el mito (logos) busca el camino necesario para desplazarse por una estructura y expresarse estéticamente este diseño simbólico es el ritual. La alianza lingüística entre el mito y el rito para construir una metodología en adelgazamiento es la Rito-mito-dología. Un juego sagrado de estructura y palabra para hacer memoria.

4.3.5.1. La manera es la misma manera: Ritomitodología

¿Sistematizar una experiencia o
Ritualizar una experiencia?
(Vocenoff, 2010)

¿Cuál es la mejor manera de sistematizar una forma de relacionarse con la vida?
Respondemos: con esa misma manera. En el caso del “*Camino del Benjamín*” sería un desatino desconocerla, porque se le quita la esencia, que es el juego o debe usarse la noción de juego dada por un saber disciplinar. Sería ese juego que separa. Usar esa manera es darle

un factor diferencial a la sistematización de experiencias para ritualizar la experiencia contemplada. ¿Cómo sistematizo una práctica? en la misma práctica para salvar el riesgo de caer en el mero registro, sin superar la tendencia a simplemente narrar o aplicar una fórmula. ¿Cómo sistematizo el juego? Jugando. De otra forma terminaría pensándose en el producto y no en captar la expresión y comprensión de la experiencia.

Así las cosas, nuestra ruta metodológica es la manera de UNOentre1000, porque es una metodología que está en efervescencia y permite ir develando a medida que se va creando. El aporte desde lo metodológico de esta sistematización de experiencias “Jugarse la vida: alternativas educativas para conectarse con el territorio” es preguntarse el lugar del juego en la sistematización o en otras palabras jugar a sistematizar. Hacer y comprender todo eso es comprender el cómo.

Los participantes e instrumentos (juegos y juguetes) de esta investigación en el que “el *Camino del Benjamín*” es aplicado como herramienta para entender “el *Camino del Benjamín*” son:

4.3.5.1.1. Momento Nacho

- Nachos: participantes que responden a la pregunta ¿qué hice? a través de dos encuentros jugados, el primero un juego de cartas con 13 preguntas que son pretexto para activar una conversación jugada. El segundo una velada para hacer memoria visual.
- Aliados: En el momento Nacho hay unos participantes que UNOentre1000 ha denominado Aliados, que son organizaciones con las que han interactuado, contratado o con las que ha hecho intercambio. En esta investigación es pertinente

conocer la percepción de dichas organizaciones-personas tienen del *Camino del Benjamín*. A los Aliados se aplicará el juego-juguete Kataller - Entrevidas.

- Juegos y Juguetes (instrumento)
 - Kataller Entrevidas -historias de vida (Okultamientos)²²: conversaciones entre grupos de Lualentos que permiten recuperar y hacer memoria sobre lo realizado.
 - Kataller Polaroid de juegos extraordinarios - foto lenguaje (Ocultamiento): encuentro grupal para hacer una re-construcción a partir de las fotografías que se tienen en el perfil de Facebook.

4.3.5.1.2. Momento Lualento:

- Participante Lualentos: por medio de un encuentro jugado los participantes responden a la pregunta ¿qué aprendí?, creando categorías y localizarlas espacio temporalmente. Este ejercicio permite identificar formas de hacer, enfoques, metodologías, rutas, conceptos, nociones, temas, etc.
- Juego y Juguetes (instrumento) Pataller cartografías patagógicas sutiles (Aparición)²³: Realización de un mapa gigante donde los participantes

²²Okultamiento: cuando los Lualentos del *Camino del Benjamín* se encuentran en espacios privados (casas, fincas, salones, oficinas, malocas, etc.) para poner en juego para y profundizar sobre aquello que ponen o van a poner en juego.

²³ Aparición: cuando los Lualentos del *Camino del Benjamín* se encuentran en el espacio público (parques, plazas, patios, cerros, etc.) para poner en juego con otros lo que los ocupa felicitarmente

expresan cómo se han movido en el *Camino del Benjamín* y cómo el *Camino del Benjamín* los ha movido a ellos y ha movido a su vez el territorio.

4.3.5.1.3. Momento Benjamín

- Participante Benjamín: por medio de una expedición²⁴ los participantes responden a la pregunta ¿qué conecté - iluminé? Asunto que permite proyectar las acciones de los Lualentos en la corporación y las de UNOentre1000 en el territorio.
- Juego y Juguete (instrumento) Expedición Alianza Ludika, se estructura en cinco paradas para hablar en una Expedición de las Expediciones que realiza UNOentre1000
 - Primera parada: Expedición Alianza Lúdika, responde a la pregunta sobre cómo se gestan las ideas, cómo estamos tejidos en el juego de jugarse el territorio para conectarnos con la vida. Son todas aquellas iniciativas que se convertirán en resultado para activar El Sistema de Intercambio Prinkas.
 - Segunda Parada: Expedición Eskuela de Artes, que es la conversación sobre cuáles de esos resultados están puestos en la identificación de talentos y responde a la pregunta de cómo debe ser una educación para la vida.
 - Tercera parada: Expedición Aburrá, aquí se reflexiona sobre qué implica ser un vigía del patrimonio-matrimonio en el territorio que habito y de qué manera lo recorro.

²⁴ Expedición: es un viaje con la intención de que la palabra se ponga en movimiento y el conocimiento circule. Cada expedición tienen su propio diseño, es una aventura con estaciones para con-versar reflexionar y pro-yectar un propósito

- o Cuarta parada: Expedición ToKe Tierra, se pregunta por el asunto de la soberanía mediado por la alimentación ¿cómo nutrimos nuestras iniciativas?
- o Quinta Parada: Ritualización y pago, se trata corregir o afirmar según lo reflexionado el lugar en el (mi) viaje, para seguir dirigiéndonos hacia el resultado de forma ritualizada.

4.4. Tercera Visión: **El hombre que conecta e ilumina (Juegos Sagrados: mitos y ritos por la conexión)**

Ese hombre mira a su alrededor y todo a florecido. Hombres y mujeres hacen de la vida una ceremonia en la que su principal juego es la vida. Atrás ha quedado esa vieja manera de crecer solo hacia el norte, hacia adelante; ahora progresar también es regresar subir y sumergirse, moverse circularmente desde un centro lúdico con un juego-fuego que se enciende por la vida. Vivir es un arte y ese arte es el juego de reconfigurar el tiempo y el espacio en conexión vital con todo. Respira profundo y dice a su hijo: - Es muy sencillo, solo dedícate a jugar.

UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA

1 8 0 3

5. Conclusiones de la primera y la segunda parte

Las conclusiones están articuladas y expresadas según los objetivos que se plantearon para realizar el estudio.

Con respecto al objetivo específico de analizar la experiencia de UNOentre1000 en la que se conecta el juego y el ritual, se concluye desde este análisis que esta organización es una realidad en el territorio que se ocupa de formar y educar a quienes se relacionan con ella como vigías patrimoniales. Este ejercicio direccionado desde lo ambiental permite el reconocimiento del territorio, el fortalecimiento de las relaciones con el mismo y establecer un vínculo orientado hacia la reciprocidad.

Se concluye del análisis que el origen de la crisis se explica por la separación mente – cuerpo, por la no ocupación en aquellas cosas que hacen de la vida un ritual y que por tanto alejan de lo natural, encerrándose en formas rígidas, manidas y rutinarias orientadas al tener. El hombre que no vive su vida ritualizado no encuentra un oficio sagrado, no sabe cómo ocuparse felicitarmente y queda atrapado en trabajos sinsentido que lo automatizan.

También se reconoce en el análisis que una realidad permeada por el juego, en la que se ponga por delante los asuntos que son elementales y primordiales, se privilegien las relaciones de amistad y crecimiento vía colaboración mitigan las crisis y brindan oportunidades de transformación permanente.

Con respecto al objetivo de identificar en la experiencia de UNOentre1000 los elementos que se convierten en alternativas para la reflexión educativa, podemos decir que el análisis previo permitió ubicar que los elementos primordiales de esta relación de intercambio son el juego, el mito, el rito, la intención de transformación de la realidad, esta orientación produce transformaciones profundas en el comportamiento y toma de conciencia frente a como se está conectado con territorio.

Identificar esos elementos primordiales permite ver en los participantes como ese hacerse consiente en el afuera, en necesaria relación con el entorno, empodera.

También se reconoce en la invitación por develar el talento una oportunidad para ocuparse de proteger y desarrollar habilidades propias para sustentar la vida y encontrar alternativas para moverse de formas diferentes a las establecidas.

Con respecto al ítem de proponer alternativas educativas en procesos de educación que reconozcan la relación de los seres humanos con su territorio restableciendo su conexión con la vida, podemos decir que UNOentre1000 aporta en primer lugar un juego creativo, colaborativo que conecta. Ese juego es nombrado como Ekopolis y se entiende como jugar a un dialogo de saberes ya sea en ciudades, comunidades o familias que se dedican a proteger la casa (habitar con conciencia), el territorio, la vida. Un juego que plantea formas de socializar en la que los seres se deben formar como hombres y mujeres capaces de ver y reconocer el patrimonio, capaces de guiar la manera de conocer y relacionarse con la vida y los demás. Ese es el juego de la descolonización del poder para repensar el saber. Esto es EKOPolis.

En este mismo objetivo y en consonancia con EKOPolis se propone una forma de indagar e investigar nombrada como Ritomitología, con la intención de observar y registrar que ese juego de protección del patrimonio permita la conexión y unión de lo diverso. Es una ritualización de la experiencia vital. Es decir, si propone que si ritualizamos la vida se crea una estructura para que el movimiento sea desde el origen (lo primordial para cada enseñanza) hacia el presente y lo porvenir, en un movimiento de vaivén, que es la manifestación estética del juego. Esta Ritomitología pone a circular el conocimiento en un campo de iluminación para ver por dónde dirigimos, para proyectar eso que se va descubriendo. Este movimiento de vaivén no es un ir a atrás para corregir un síntoma, es un movimiento que permite ir en todas direcciones para romper con esa rigidez, un firmamento cultural que sólo piensa y siente que el moverse se da en dirección al crecimiento, que para

ello ha de acogerse como foco el buen vivir, el estar bien. En síntesis un aporte claro que brinda esta investigación realizada en UNOentre1000 es la herramienta denominada Ritomitología para hacer autoreconocimiento, develación y ritualizar la propia experiencia.

Tanto el horizonte visualizado en la Ekopolis, como la forma de valoración de las acciones realizadas para alcanzarlo se sustentan en el Camino del Benjamín, que consideramos es el gran aporte de UNOentre1000. Dirigirse a la conexión que implica concebir la tierra como una gran casa para relacionarse con armonía y, que ese viaje a esta conexión esté estructurado en un juego para iluminar aspectos oscuros del ser, permite un camino divertido y lleno de color que esta organización nombra en su primera fase “juego del ego”. Es en este aspecto donde la educación puede ver una alternativa de un juego educativo que se desarrolla en espacios reales, en el que hacer acuerdos, plantearse desafíos y alcanzarlos crea comunidad.

Paralelo a este juego se estructura otro aporte que tiene que ver con el lenguaje, es decir, el juego, su dirección y regulación ofrece un lenguaje particular lleno de color, diversión y esperanza, que se arma con creatividad y se refleja en la creación de nuevas palabras, expresiones, tonos y gráficos.

En conclusión y atendiendo el objetivo general del proyecto de comprender la experiencia de UNOentre1000 en que se conecta el juego como ritual aportando a las reflexiones que la educación debe hacer en la búsqueda de alternativas para conectarse con la vida, se puede comprender que:

En UNOentre1000 se propone una mirada diferente del juego más allá de la funcionalidad y de las teorías tradicionales. Esto consiste en identificar el espíritu del juego en la vida y permitir la palabra como mito y el rito como estructura que se juegan y ofrecen un camino para enrutar las conversaciones sobre cómo abordar las diferentes tipos de crisis de la sociedad contemporánea.



UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA

1803

Facultad de Educación

Desde la comprensión de esta experiencia se plantea habitar un paradigma en consonancia con la ecología de saberes, que ubique al mal nombrado paradigma europeo (epistemologías del norte) en su lugar: enseñanza particular, es decir una enseñanza más entre todos los sistemas de pensamiento del mundo. Esto permite encaminarnos hacia la uni-pluri-diversidad, para jugar con las mismas leyes y principios universales que permiten un relacionamiento con el todo, no solo las de la ciencia occidental, también deben incluirse en ese diálogo las epistemologías del sur.

Se comprende también que emerge en el campo educativo la oportunidad de orientarnos hacia una Unipluridiversidad, que además de la enseñanza de occidente sea sumatoria de enseñanzas, sin que un método de enseñanza particular sea el que valide los diversos conocimientos y lo común entre ellos como puntos de encuentro y acuerdo.

UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA

1 8 0 3

Mambear: instrucciones y rituales para el buen vivir.



Ilustración 13 (Fotografía de Felipe Zapata, 2012 – Abuelo Uitoto mambeando)

Descolonizar el saber: la pérdida de los sustantivos críticos. “No emergen los términos familiares de socialismo, derechos humanos, democracia o desarrollo, sino dignidad, respeto, territorio, autogobierno, el buen vivir, la Madre Tierra” (Santos, 2010).

Profecía del cóndor y el águila

²⁵ Fotografías de Andrés Felipe Zapata



UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA
1803

Facultad de Educación



Ilustración 14(Fotografía de Felipe Zapata, 2012 – Abuelo Uitoto mambeando)

Según la palabra del Abuelo Tabaco entregada en mitos a los pueblos Rojos de América, serpentea por el mundo de los seres humanos una víbora a la que los abuelos no le han visto ni la cabeza ni la cola. Ese poder oscuro apaga el fuego en el corazón de cada hombre, confundiendo su pensamiento (aire de vida) y sus emociones (agua de vida), desconectando su cuerpo y espíritu de la sabiduría de la Pacha Mama (tierra de vida). Esta fuerza denominada *consumismo* debe ser enfrentada en común unión de los pueblos del norte y del sur, como lo expresa la profecía del cóndor y el águila para de esta manera recuperar la conexión con la vida y vivir ritualizados, sin divisiones, resguardando el saber ancestral para las próximas generaciones.

Cartografía moderna dual

UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA

1 8 0 3



UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA
1803

Facultad de Educación



Ilustración 15 (Fotografía de Felipe Zapata, 2012 – Alzando el vuelo)

Existe, por lo tanto, una cartografía moderna dual: una cartografía legal y una cartografía epistemológica. El otro lado de la línea abismal es el reino de más allá de la legalidad y la ilegalidad (sin ley), de más allá de la verdad y la falsedad (creencias, idolatría y magia incomprensible) (Santos, 2010, p. 24).

DE ANTIOQUIA

Cosmopolitismo subalterno: colectivos para un pensamiento ancestral

1803



UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA
1803

Facultad de Educación



Ilustración 16(Fotografía de Felipe Zapata, 2012 - UNOentre1000)

El cosmopolitismo subalterno se manifiesta a través de iniciativas y movimientos que constituyen la globalización contrahegemónica. Consiste en el conjunto extenso de redes, iniciativas, organizaciones y movimientos que luchan contra la exclusión económica, social, política y cultural generada por la encarnación más reciente del capitalismo global, conocida como globalización neoliberal (Santos, 2010, p. 47).

UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA

La relación fantasmal entre teoría y práctica

1 8 0 3



UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA
1803

Facultad de Educación



Ilustración 17(Fotografía de Felipe Zapata, 2012 – Leer, tejer y hacer memoria)

“Es más un trabajo de artesanía y menos un trabajo de arquitectura. Más un trabajo de testigo implicado y menos de liderazgo clarividente. Aproximaciones a lo que es nuevo para unos y muy viejo para otros” (Santos, 2010).

UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA

1 8 0 3

Distancia con relación a la tradición crítica eurocéntrica



Ilustración 18(Wilkiewicz, J. Tomada el 8 de mayo de 2009)

“Tomar distancia significa entonces estar simultáneamente dentro y fuera de lo que se critica, de tal modo que se torna posible lo que llamo la doble sociología transgresiva de las ausencias y de las emergencias” (Santos, 2010).

Jugarcontierra:sociología transgresiva



UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA
1803

Facultad de Educación



Ilustración 19(Fotografía de Felipe Zapata, 2012 – Jugar con tierra)

“Esta «sociología transgresiva» es de hecho una demarche epistemológica que consiste en contraponer a las epistemologías dominantes en el Norte global, una epistemología del Sur” (Santos, 2010).

UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA

Sociología de las ausencias



UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA
1803

Facultad de Educación



*Ilustración 20*Ilustración 201.

(Fotografía de Felipe Zapata, 2012 – 101 años...de olvido)

“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” (Santos, 2010, p. 22)

UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA
1803



UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA
1803

Facultad de Educación

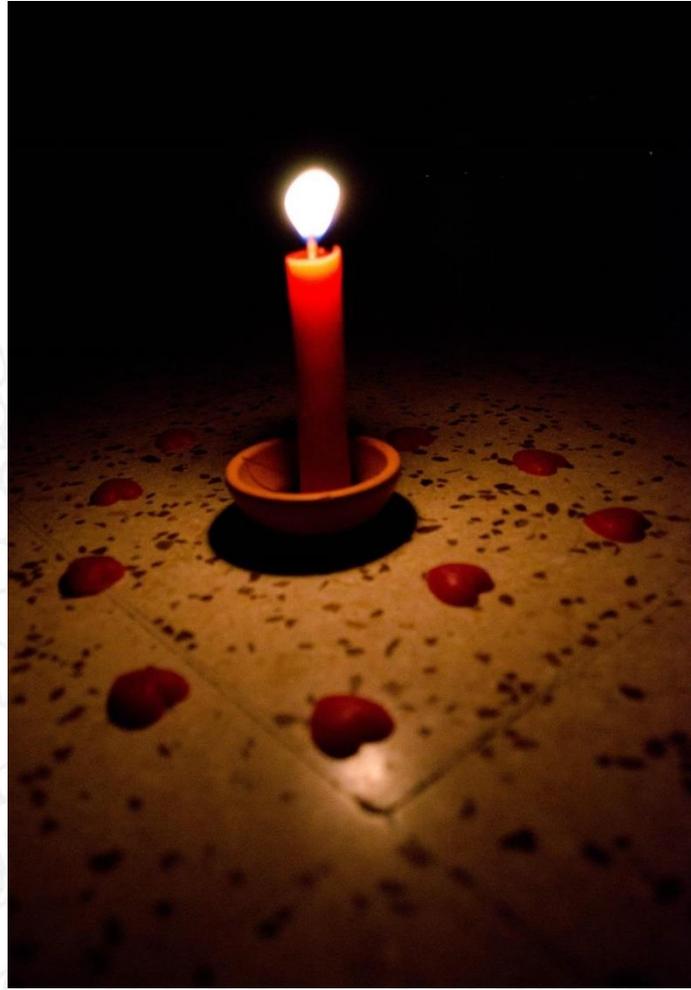


Ilustración 21 (Fotografía de Juan Escobar, 2012 – Corazón de juego)

“Consiste en sustituir el vacío del no futuro según el tiempo lineal (un vacío que tanto es todo como es nada) por un futuro de posibilidades plurales y concretas, simultáneamente utópicas y realistas, que se va construyendo en el presente a partir de las actividades de cuidado”.

El pensamiento abismal

1 8 0 3



UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA
1803

Facultad de Educación



Ilustración 22(Tomada de Google imágenes)

El pensamiento occidental moderno es un pensamiento abismal. Este consiste en un sistema de distinciones visibles e invisibles. Las invisibles constituyen el fundamento de las visibles y son establecidas a través de líneas radicales que dividen la realidad social en dos universos, el universo de «este lado de la línea» y el universo del «otro lado de la línea». La división es tal que «el otro lado de la línea» desaparece como realidad, se convierte en no existente, y de hecho es producido como no existente (Santos, 2010).

DE ANTIOQUIA

Lacultura

1 8 0 3



UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA
1803

Facultad de Educación



Ilustración 23 (Fotografía de Felipe Zapata, 2012)

“La cultura debe ser vista como un conjunto de prácticas experimentadas históricamente que conllevan un catálogo de conocimientos y una institucionalización de tales prácticas, incluyendo una manera de concebir y habitar el tiempo, de los grupos sociales, de los pueblos indios, de las comunidades étnicas concretas” (Gimeno)

UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA

1803

Interculturalidad - dialogo de identidades



Ilustración 24 (Fotografía de Felipe Zapata, 2012, Campesino de Belmira)

“Esos planes de vida ligados a los lugares, vinculados al desarrollo desde la identidad deben enfrentar la pregunta de cómo ser uno mismo en un mundo de otros” (Gimeno)

1 8 0 3

Socialización (Lander, 2008)



UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA
1803

Facultad de Educación



Ilustración 25(Tomada de Google imágenes)

“La socialización del poder implica la formación de autoridades públicas por fuera de las estructuras estatales. Basadas en otros principios de legitimación” (Gimeno)

UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA

1 8 0 3

Lógica mercantil universitaria



Ilustración 26 Ilustración 21 Tomada de Google Imágenes)

“La ciencia y la actividad de investigación universitaria no han escapado a los avances de la lógica mercantil que invade progresivamente más y más ámbitos de la vida colectiva” (Lander, 2008, p. 251).

UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA

1 8 0 3



UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA
1803

Facultad de Educación

Derechos de propiedad



Ilustración 27 Taita Querubin. Tomado de Google

“El conocimiento y los recursos de los pueblos del Sur constituyen parte de la herencia común de la humanidad a los cuales empresas y universidades del Norte tienen libre acceso” (Lander, 2008, p. 254).

UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA

1 8 0 3



UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA
1803

Facultad de Educación

Democracia



Ilustración 28 (Anónimo), tomado de Google imágenes)

“No se puede hablar de democracia si las decisiones básicas sobre la ciencia y la tecnología –esto es, sobre estas dimensiones básicas de la construcción de la sociedad- están fuera del ámbito del debate y la decisión pública democrática” (Lander, 2008, p. 264)

Creatividadpropia

1 8 0 3



UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA
1803

Facultad de Educación

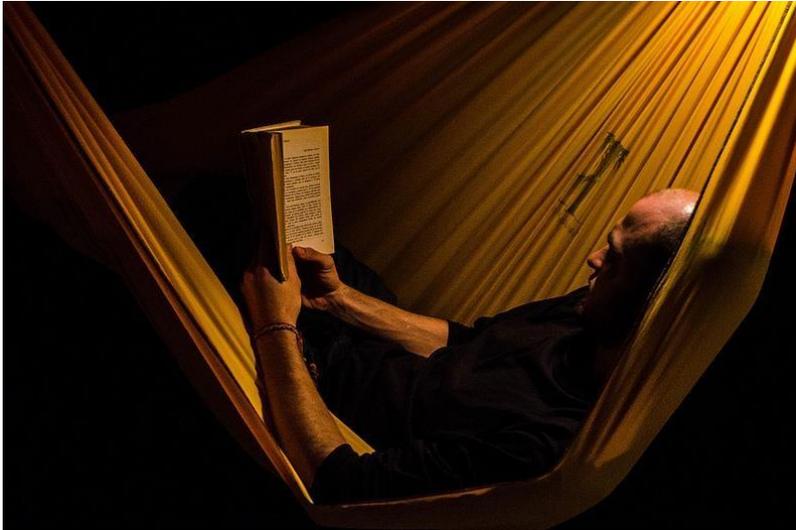


Ilustración 29 Ilustración 21 (Fotografía de Felipe Zapata, 2012)

Es por lo tanto posible, lógico y conveniente desarrollar paradigmas científicos y marcos técnicos de referencia que, sin ignorar lo universal o lo foráneo, privilegien la búsqueda de la creatividad propia (Mora-Osejo, 2002)

UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA

1803

Alianza de colegas del norte y del sur



UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA
1803

Facultad de Educación



Se perfila así una alianza de colegas del norte y del sur en la que podemos tomar parte motivados por los mismos problemas impulsados por intereses similares, una alianza entre iguales que logre corregir en todas partes los defectos estructurales e injusticias del mundo contemporáneo (Mora-Osejo, 2002)

UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA

1 8 0 3

6. Anexo 2: Glosa- Rio: el de las palabras que se gestaron jugando el Camino del Benjamín

- **Aparición:**

Encuentro lúdico en el que se aprende a ritualizar y se decide dirigirse por el Camino del Benjamín.

Cuando los Lualentos del *Camino del Benjamín* se encuentran en el espacio público (parques, plazas, patios, cerros, etc.) para poner en juego con otros lo que los ocupa felicitarmente

- **Benjamín:**

Ser lúdico que se conecta e ilumina y despeja el camino para otros Lualentos.

Ser Conexión alrededor del cual se crea un KraKen.

El que conduce y direcciona en pos de un resultado.

- **Casa Kayros:** segundo lugar a donde ir, ubicado en zonas cercanas a la ciudad.

Tiene como propósito invitar a los Lualentos a dejar el afán.

- **Expedición:** es un viaje con la intención de que la palabra se ponga en movimiento y el conocimiento circule. Cada expedición tienen su propio diseño, es una aventura

con estaciones para con-versar re-flexionar y pro-yectar un propósito (Expediciones: Eskuela de Artes, Aburrá. Toke Tierra).

- **Irreal Akademia de Es-tu-Dios de la Imaginación para la Felicidad:** lugar y matriz de la creatividad, uno de los tres estantillos que sostienen la Masloka Juguetería de UNOentre1000.

- **Kraken:** bestia de conocimiento lúdico conformada por un Benjamín y varios Lualentos y articulados por su empatía por un tema, talento o desafío.

- **Lualento:**

Ser lúdico que pone al servicio de los otros sus talentos. (Laubrujula).

Rol en UNOentre1000 que apoya en Apariciones, Okultamientos y Expediciones.

El que en un Pataller pone en juego su talento para profundizar en él y auto-develarlo.

- **Ludika Patagógica:**

Ritomitodología que integra el juego, la patafísica y la pedagogía.

Ruta metodológica para el Camino del Benjamín, que es un viaje para que los participantes identifiquen, reconozcan, develen, pongan en juego y conecten su talento.

Manera para interactuar, forma propia para construir conocimientos y compartir el talento.

- **Masloka Juguetería:** centro lúdico de UNOentre1000, primer Lugar a donde ir, que se ubica en la urbe. Tiene como propósito invitar a los nachos a parar a jugar.
- **Mesa Poliédrika:** lugar en el que se sientan los Benjamines a decidir que acuerdos nutren la Alianza Lúdika
- **M1Lagros:** tercer lugar a donde ir, ubicado en el monte. Tiene como propósito invitar a los Benjamines a hacer milagros.
- **Nacho:** katador que quiere auto-reconocer sus talentos, participa en Katalleres estimulando el Sistema de Intercambio Prinkas
- **Oficina de Soluciones Imaginarias:** lugar de la gestión, uno de los tres estantillos que sostienen la Masloka Juguetería de UNOentre1000.
- **Okultamiento:**

“Encuentro donde los integrantes de un Kraken (o Entre1000Eros) caminan la Ritomitodología de sus apariciones, al tiempo que se re-conocen y ritualizan”.
(Altamística).

Desaparición del hacer cotidiano en el tonal, para revisar en la intimidad lo realizado en una Aparición.

Encuentro ritual para comprender lo ubicado

Cuando los Lualentos del *Camino del Benjamín* se encuentran en espacios privados (casas, fincas, salones, oficinas, malocas, etc.) para poner en juego para y profundizar sobre aquello que ponen o van a poner en juego.

- **Patagogo:** Que conoce la lúdika patagógica e ilumina el hacer de los Nachos y Lualentos

- **PrinKa:**

Unidad de interkambio, principio base e indicador de la colaboración.

Intercambio lúdico que no precisa dinero, que exhorta a cazar atributos para poner en juego el talento y servir, no hacer otra cosa que servir eléctricamente. (Mr Rosso).

- **Rektora Magnífico:** Aspecto femenino que rige la vida, guía las emociones, Gran Misterio que permite materializar, dar tono y enraizar. Conexión con el territorio terrestre.
- **Rektor Magnífico:** Aspecto masculino que rige la vida, guía del pensamiento, Gran Espíritu que permite espiritualizar, lo sutil, cielo. Conexión con el territorio celeste.
- **Revelación:** 1. Gran idea, iluminación. (Natalia Gil) 2. Conexión
- **Ritomitodología:** diseño metodológico que se juega en tres momentos articulados por tres preguntas: ¿qué hiciste? (desde dónde) ¿Qué aprendiste o en qué profundizaste? (por dónde) y finalmente ¿qué conectaste e iluminaste? (hacia dónde).
- **Sistema de Intercambio Prinkas:** lugar del intercambio, uno de los tres estantillos que sostienen la Masloka Juguetería de UNOentre1000.

7. Bibliografía

Caillois, R. (1967). *Los juegos y los hombres*. Santafé de Bogotá: Fondo de Cultura Económica.

Choquehuanca, David. (2010). (Entrevista). Bolivia: 25 postulados para entender el “Vivir Bien”. Periódico La Razón, Bolivia. Disponible en: <http://jbcs.blogspot.com/2010/02/bolivia-25-postulados-para-entender-el.html>

Cristiano, J. (2009). “Imaginario instituyente y teoría de la sociedad”, *Revista Española de Sociología*, Nº 11.

Duran, N. J. (2001). *Una aproximación a la investigación cualitativa*. Tunja: Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.

Escobar, Arturo. (2005). *Más allá del Tercer Mundo: Globalización y diferencia*. Bogotá: Universidad del Cauca e ICANH (Instituto Colombiano de Antropología e Historia). (Capítulo 6. ¿Cómo pensar la relación entre ser humano y naturaleza? Pp. 145-156).

Escobar, L. M. (1999). Edourd Claparède: *Didáctica del juego y pedagogía científica*. En E. García Posada, & D. R. Carmona (Ed.), *Maestros Pedagogos II: Un diálogo con el presente* (p.s. 11 - 29). Medellín.

Gadamer, H.-G. (1991). *La actualidad de lo bello*. Barcelona, España: Ediciones Paidós.

Gadoti, M. (2013). *Pedagogía de la tierra y cultura de la sustentabilidad*. Recuperado el 2013, de [www.earthcharterinaction.org](http://www.earthcharterinaction.org/invent/images/uploads/Sustentabilidad.pdf): <http://www.earthcharterinaction.org/invent/images/uploads/Sustentabilidad.pdf>

Gimeno, J. G. (s.f.). *Desafíos para la producción de un conocimiento transformador desde la pluralidad de lugares*.

Glăveanu, V. P. (2010). *Principles for a Cultural Psychology of Creativity*. En *Culture & Psychology* (p.s. 146-163).

Gómez-Heras, J. M. (1989). *El a priori del mundo de la vida. Fundamentación fenomenológica de una ética de la ciencia y de la técnica*. Barcelona: Anthropos.

González Velastin, M. S. (2010). *Una aproximación al estado del arte de la educación popular y medio ambiente*. La Piragua. *Revista Latinoamérica de educación y cultura*, 69 - 87.

Haverkort, Bertus. (2012). El aprendizaje en distintas ciencias. Desarrollo endógeno y transdisciplinariedad en la educación superior. Los desafíos para la coevolución de la ciencia dominante y las tradiciones del conocimiento indígena. En F. Delgado & D. Ricaldi (Eds.), *Desarrollo Endógeno y Transdisciplinariedad en la Educación Superior: Cambios para el diálogo intercientífico entre el conocimiento eurocéntrico y el conocimiento endógeno* (pp. 151-190). Cochabamba: AGRUCO. Disponible en: <http://www.agruco.org/agruco/pdf/libros/transdisciplinariedad.pdf>.

Huizinga, J. (1972). *Hommo Ludens*. Madrid: Alianza / Emece.

Jenkin, E. (1999). *Iniciación en el corazón de los Andes*. Alfaguara.

Jodorowsky, A. (2009). *Manual de Psicomagía*. Madrid: Siruela .

Lander, E. (2008). *La ciencia neoliberal. Tabula Rasa*, 247-283.

Lander, E. (8 de 2011). Recuperado el 20 de 3 de 2014, de www.plataformadelbuenvivir.com: <http://www.plataformabuenvivir.com/wp-content/uploads/2012/07/LanderCrisisCivilizatoria2010.pdf>

[Leff, E \(1998\). *Saber ambiental, sustentabilidad, racionalidad, complejidad, poder. México: Siglo XXI editores.*](#)

Lipovetsky, G (2000). *La era del vacío*. Barcelona: Editorial Anagrama.

López Quintás, A. (1998). *Estética de la creatividad*. Madrid: Ediciones Rialp.

Matamoros., G. (s.f.). *La siembra*. Obtenido de <http://www.tumblr.com/tagged/siembra>

Mejía Jiménez, Marco Raúl. *Educación popular hoy: entre su refundamentación o su disolución*. *Nómadas* (Col) [en línea] 1996, (Sin mes) : [Fecha de consulta: 23 de marzo de 2015] Disponible en:<<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=105118998010>> ISSN 0121-7550

Noguera, A. P. (2004). *El reencantamiento del mundo*. Manizales, Caldas, Colombia: Universidad Nacional de Colombia. IDEA.

[NOVO, María](#) (1998). *La educación ambiental: bases éticas, conceptuales y metodológicas*. Madrid: Universitas.

Ortega y Gasset, J. (1996). “*La caza y los toros*”. In. *Obras completas, Volumen IX., Revista de Occidente*, 351.

Parra Rodríguez, J. (2011). *Creatividad y pensamiento innovador*. Bogotá.

Robinson, S. K. (03 de 11 de 2010). *La creatividad se aprende igual que se aprende a leer.* (L. Amiguet, Entrevistador)

Robinson, S. K. (04 de 2011). *Redes - El sistema educativo es anacrónico.* (E. Punset, Entrevistador)

Rodríguez, L. M., Marín, C., & Moreno, S. M. (2007). Paulo Freire: una pedagogía desde América Latina. Ciencia, docencia y tecnología. [online]. Recuperado el 15 de 08 de 2013, de Scientific electronic library online: http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1851-17162007000100005&lng=es&nrm=iso

Santos, B. d. (2010). *Descolonizar el saber, reiventar el poder.* Montevideo, Uruguay: Ediciones Trilce.

Sierra, Zayda & Fallon, Gerald. (2013). *Entretejiendo comunidades y universidades: desafíos epistemológicos actuales.* Revista Ra Ximhai (México), 9(2), 235-260. Disponible en: <http://raximhai.com.mx/Portal/index.php/component/content/article/237-ejemplares/223-ejemplar-227>

Tapia, Nelson (editor). (2008). *Aprendiendo el desarrollo endógeno sostenible. Construyendo la diversidad biocultural.* Cochabamba: AGRUCO Y COMPAS. (pp. 9-40) <http://www.agruco.org/compas/pdf/aprendiendo.pdf>

UNESCO. (2010). *Informe sobre las ciencias sociales en el mundo las brechas del conocimiento.* Recuperado el Diciembre de 2013, de <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002173/217366s.pdf>

Vocenoff, J. (2013). *Era tan sencillo sólo se trataba de jugar.* Medellín: Laboratorio de la Imaginación.

Walsh, Catherine. (2012). *Interculturalidad y (de)colonialidad: Perspectivas críticas y políticas.* Visão Global, Joaçaba, v. 15, n. 1-2, p. 61-74, jan./dez. 2012. Disponible en: <http://editora.unoesc.edu.br/index.php/visaoglobal/article/view/3412/1511>

Yáñez del Pozo, J. (28 de Marzo de 2010). *El pensamiento andino y la construcción de países plurinacionales y sociedades interculturales.* Recuperado el 10 de Agosto de 2013, de Agencia latinoamericana de información: <http://alainet.org/active/37032&lang=es>

Zayda Sierra, G. F. (2013). *Entretejiendo comunidades y universidades: desafíos epistemológicos actuales.* Ra Ximhai, 235-259.



UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA
1803

Facultad de Educación



UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA

1 8 0 3



UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA
1803

Facultad de Educación



UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA

1 8 0 3