



Filosofía Lúdica

COMUNIDAD DE DIÁLOGO
(Consumo responsable)

Autoría: Viviana Figueroa y Angélica Sátiro



Introducción:

A la hora de compartir por escrito lo que vas a poder visionar en este vídeo, hemos optado por una narrativa realizada en primera persona por la maestra que ha llevado a cabo esta comunidad de diálogo. En su relato ella reflexionará sobre su propia práctica, poniendo en acción el ejercicio de metacognición que forma parte del proceso formativo que promueve el enfoque metodológico de la Filosofía Lúdica.

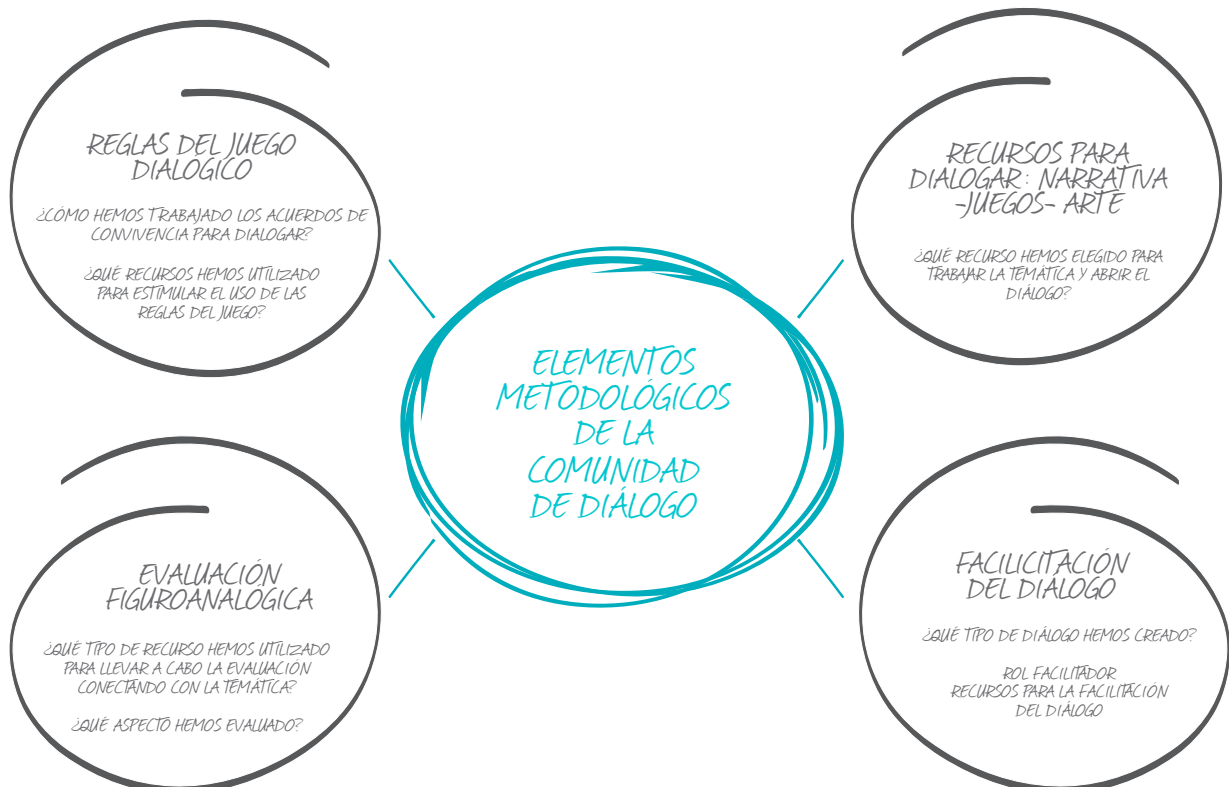
Realizar esta tarea de manera sistemática, desde una postura crítica, es fundamental para tomar conciencia de nuestro papel en el proceso de enseñanza-aprendizaje y nos coloca en el camino de la formación continua.

Puedes hacerlo de diversas maneras, encontrando la que tenga más sentido para ti, la que te resulte más práctica, más agradable, más creativa, intentando encontrar el disfrute en el proceso formativo. Por ejemplo, llevando un diario de cada sesión en el que recojas los aspectos más relevantes de lo que ha sucedido; grabando tus sesiones en audio y posteriormente realizando las transcripciones de los diálogos de las criaturas para detectar con precisión cómo has estimulado su pensamiento; grabando tus sesiones en vídeo para registrar también, en esa observación, cómo se muestran los cuerpos de los niños y las niñas en situación de diálogo...

Lo importante es que se realice este registro metacognitivo de forma continuada para observar cómo va evolucionando tu proceso y el de los niños y las niñas dentro de la comunidad de diálogo.



A continuación, te presentamos, a modo de esquema, el guion sobre el que se basó la maestra para reflexionar sobre su práctica.



Gabriel García Márquez, célebre periodista y escritor colombiano, definía la crónica como “un cuento que es verdad”; inspirándose en su definición, la maestra nos narrará parte de lo sucedido en esta comunidad de Filosofía Lúdica incorporando algunas cuestiones que surgieron en la conversación que mantuvo con Angélica Sátiro (experta en Filosofía Lúdica) al finalizar la sesión.

Este acompañamiento durante el proceso de metacognición, llevado a cabo a través del diálogo, forma parte de este enfoque metodológico. La maestra, después de haber realizado un análisis de manera individual sobre su práctica, comparte su reflexión con Angélica, abriendo un espacio de intercambio en el que ella va asumiendo su propio proceso de enseñanza-aprendizaje. No se trata de un acompañamiento directivo que va marcando pautas a seguir, sino que el propio educador o educadora, a través de la reflexión sobre la experiencia, va trazando su camino para poder ir mejorando en su práctica.



Comunidad de diálogo: Consumo responsable





¿Qué sucedió antes de esta sesión?

Unos días antes de que se llevara a cabo esta comunidad de diálogo, dinamicé con los niños y las niñas una experiencia sensorial performática en torno a la contaminación de los plásticos en los mares.

Y fue así como sucedió:

Estábamos en un entorno natural, al aire libre, tumbados en el césped. En primer lugar les indiqué que cerraran sus ojos y conectaran con su respiración para generar un clima de relajación. Desde ese estado de calma, les fui dando información sensorial para que cada persona pudiera imaginar que estaba en el mar. Luego, poco a poco, les fui guiando para que jugaran a "ser peces". Cada uno se metió en su papel y en un determinado momento de esta teatralización, en la que todos y todas nadaban en libertad disfrutando del mar, incorporé en la escena trozos de plástico. Los niños y las niñas comenzaron a interactuar, desde su rol de peces, con ese elemento.



Algunos se quedaron atrapados sin poder apenas moverse, otros se enredaron, otros no podían ver nada porque el plástico les tapaba los ojos... Para finalizar, les fui guiando para que fueran saliendo de esta situación hasta volver al estado de relajación inicial. Esta experiencia sensorial despertó mucha empatía en los niños y las niñas para con los animales marinos porque les permitió ponerse en su lugar. Todas las personas quedaron muy impactadas, generando en el ambiente muchos cuestionamientos.



Performance "Mar de plástico"



¿La performance como recurso pedagógico?

Una performance es la teatralización del pensamiento, es ponerse en escena como un cuerpo que piensa. Es un acto de arte efímero (musical, plástico, poético, teatral), que no necesita de los circuitos de las industrias culturales ni de todo el aparato técnico que estas requieren (dirección, iluminación, escenografía, etc.). Es un arte de ruptura que no necesita de espacios socialmente designados para existir.

El espacio escénico abierto a la vida social propone otro lugar para el actor y para el espectador; la actuación se convierte así en un hecho compartido más allá de las fronteras de un teatro convencional.

El concepto de performance permite hacer variados atrevimientos porque se convierte en un territorio conceptual, que admite paradojas, ambigüedades, contradicciones.

Por todo esto, además de su carácter contestatario, anticonsumista o antielitista, la performance es por definición un acto político. El arte de la performance surge de manera más visible entre los años sesenta y setenta para cuestionar la ausencia del cuerpo en el arte.

Algunos estudiosos sitúan sus antecedentes entre los surrealistas, dadaístas y futuristas, artistas más enfocados en el propio proceso creativo que en el resultado final.

En los años noventa, muchos investigadores pasaron a

utilizar la metáfora de la cultura como performance. Ejemplo de ello es la filósofa Judith Butler, autora de Actos performativos y constitución de género: un ensayo sobre fenomenología y teoría feminista, donde se refiere a las acciones corporales individuales, sexuadas, étnicas y culturalmente marcadas, pues para ella la identidad es una realidad corporal y social. Butler explica el proceso de generación performativa de la identidad como un proceso de corporización.

Algo importante a resaltar es que el arte de la performance se centra en el cuerpo del artista, del espectador participativo. El concepto de performance permite hacer variados atrevimientos porque se convierte en un territorio conceptual, que admite paradojas, ambigüedades, contradicciones. Por esto, desde la Filosofía Lúdica fue considerado un importante recurso para jugar a pensar.



A lo largo de los años se fueron planteando diferentes performances filo pedagógicas con el objetivo de incluir los cuerpos de los participantes en acciones que cuestionan algún tema en concreto y que provocan reflexión filosófica. “Mar de plástico” es un ejemplo de ello (esta performance también va conectada a cuestiones ambientales, en especial a la cuestión de la contaminación de los plásticos en los mares). La inspiración para crearla viene de la obra Divisor (1978), de la artista brasileña Lygia Pape, que presenta un conjunto de criaturas inmersas en una gran tela blanca compartida, de la cual solo sobresalen sus cabezas. También inspira la creación de esta performance la imagen de España vista desde el satélite Terra de la NASA, que la presenta como un mar de plástico...

La performance empieza con la fotografía citada y un diálogo sobre ella. Posteriormente, se exponen diferentes fotografías que muestran los plásticos en los mares. A partir del diálogo sobre las causas y las consecuencias de esta situación, se propone crear un mar de plástico, buscando teatralizar a partir de ponernos en el lugar de la vida marina que convive con estos plásticos.

Esta performance se llevó a cabo en diferentes actividades formativas de profesorado en Madrid y Vigo, y la realizaron 50 criaturas de cuatro años y 250 criaturas de tercero y sexto de primaria de la escuela Leopoldo Calvo Sotelo, en Madrid, dentro del contexto histórico de la Cumbre del Clima 2019, que tuvo lugar en esta ciudad. El objetivo era generar diálogos y reflexiones sobre este fenómeno.

Las performances/instalaciones son microacciones ciudadanas, que se realizan en la vida cotidiana de la ciudad.

Evidentemente, estas performances están abiertas a que se escenifiquen en otros contextos y a desarrollar otras propuestas performáticas. Lo importante es entender su papel filosófico, educativo y también social. Las performances/instalaciones son microacciones ciudadanas, que se realizan en la vida cotidiana de la ciudad¹.



Al acabar la performance, se dialogó sobre lo sucedido y se elaboraron preguntas a partir de la experiencia. Ese día se generó un diálogo para problematizar, en el que todos y todas jugaron a crear preguntas sobre lo vivido. No dialogamos sobre ninguna de ellas, solo nos ocupamos de formularlas problematizando la experiencia.

¿PENSÁIS
QUE
LOS HUMANOS
SOMOS
CRUELES?

¿PENSARÁN LOS
PECES QUE LOS
HUMANOS SOMOS
HORRIBLES?

¿Cómo pueden aguantar los
Peces toda la basura del

MAR?

¿QUÉ PASARÍA SI
MANDÁRAMOS TODO
EL PLÁSTICO
AL
ESPACIO?

¹ Preguntas de los niños y a las niñas a partir de la experiencia performativa
"Mar de plástico"

¹ Sátiro, A. (2022). *Filosofía Lúdica: una cartografía rizomática IV. Pensar y actuar*. En Crearmundos (19), noviembre.



Diálogo para problematizar

Como problematizar es una importante acción filosófica, podemos dedicar variadas sesiones para elaborar preguntas. Los problemas son grandes oportunidades de pensamiento, de generación de soluciones, inventos, descubrimientos, acciones, etc. Sin la pregunta, no existe la inquietud necesaria para romper con lo obvio, lo convencional, lo común, lo trivial, lo mediocre... ¡y crear!

Los grandes descubrimientos científicos y tecnológicos suelen empezar con problemas, dudas, cuestionamientos y con la elaboración de preguntas. Lo mismo pasa con los procesos artísticos y con procesos innovadores en diferentes áreas. Los resultados son respuestas. Y las respuestas a un problema/pregunta pueden ser múltiples y variadas. Además, el resultado también puede generar nuevas preguntas.

Las preguntas expresan dudas que nos muestran que estamos frente a algo problemático, lo que fomenta la capacidad creativa. Cuando todo resulta muy cómodo, el pensamiento creativo agoniza, dijo el filósofo Matthew Lipman, quien señalaba el valor de la persistencia de la pregunta. Obviamente, un pensamiento conformista no es creativo, como tampoco cualquier tipo de pregunta es estimulante.

***Las preguntas expresan dudas
que nos muestran que estamos
frente a algo problemático, lo que
fomenta la capacidad creativa.***

Algunas preguntas solo piden evidencias de lo que existe y a partir de una interpretación dada. Pensar creativamente es generar situaciones problemáticas, es preguntar constantemente. Las preguntas creativas tienen el poder de abrir nuestra mente, hacerla más flexible, más fluida, inquieta y exploradora de nuevos territorios.

El pensamiento creativo es aventurero, va más allá de las formas habituales y estandarizadas. Las preguntas son guías para estas nuevas rutas mentales, señalan las búsquedas, las posibilidades, la exploración de rutas originales. Las preguntas problematizan la realidad y nos ayudan a suspender los juicios rígidos que tenemos sobre ella.



La filosofía no existe sin la pregunta. Filosofar es preguntar sobre el significado del mundo, de sí mismo, del conocimiento. Filosofar es una educación para la duda y el cuestionamiento. El filósofo español Fernando Savater dice: “[...] La filosofía lo que hace es mantener viva la pregunta,

**Lo más importante no es
seleccionar alguna pregunta
sobre la cual dialogar, sino
jugar a elaborar preguntas, a
problematizar y a reproblematicar,
si llega el caso.**

ofrece una respuesta que va a seguir acompañando a la pregunta; esas respuestas que da la filosofía se incorporan a la historia de la pregunta. La filosofía nos permite vivir con las preguntas, no nos da soluciones para ellas; nos permite vivir dignamente con unas preguntas que en cierta medida sustentan nuestra propia humanidad, capacidad y dignidad, digamos humana.” (Savater, 1998, pp. 120-121). Es decir, las respuestas no anulan la necesidad de las preguntas. Por el contrario, las respuestas fomentan la aparición de nuevas, más y mejores indagaciones. A este

vivir dignamente con las preguntas que comenta el filósofo, agrego yo el necesario convivir creativamente con las dudas y los cuestionamientos.

Este tipo de diálogo sería más bien divergente. Es decir, lo más importante no es seleccionar alguna pregunta sobre la cual dialogar, sino jugar a elaborar preguntas, a problematizar y a reproblematicar, si llega el caso. Elaborar buenas preguntas no es algo sencillo, por ello es posible dedicar variadas sesiones a dialogar sobre ellas².

Y llegó el día de esta sesión...

*Ya tenía una sonrisa interna dibujada antes de que los
niños y las niñas entraran a la sala.*

² Sático, A. (2022). Filosofía Lúdica: *una cartografía rizomática. Jugando a pensar de manera dialógica*. En Crearmundos (18), septiembre, p. 53.



Una nariz roja de payasa les esperaba para aderezar con humor y de una manera diferente las reglas del juego dialógico.

Os confieso que esa nariz roja se convirtió en mi aliada desde que la conocí, fue amor a primera vista. Y me dio la oportunidad de comprobar cómo la risa y el sentido del humor dialogan en reciprocidad con la Filosofía Lúdica, creando las condiciones necesarias para jugar a pensar. De esta manera el proceso de enseñanza-aprendizaje se impregna de diversión, haciéndolo más agradable y gratificante.

¿Y por qué no jugar y divertirse al aprender?

Una de las características del juego es que sea divertido. ¿Es posible jugar y no divertirse? Parece ser que la respuesta es no. ¡Nadie juega para aburrirse!

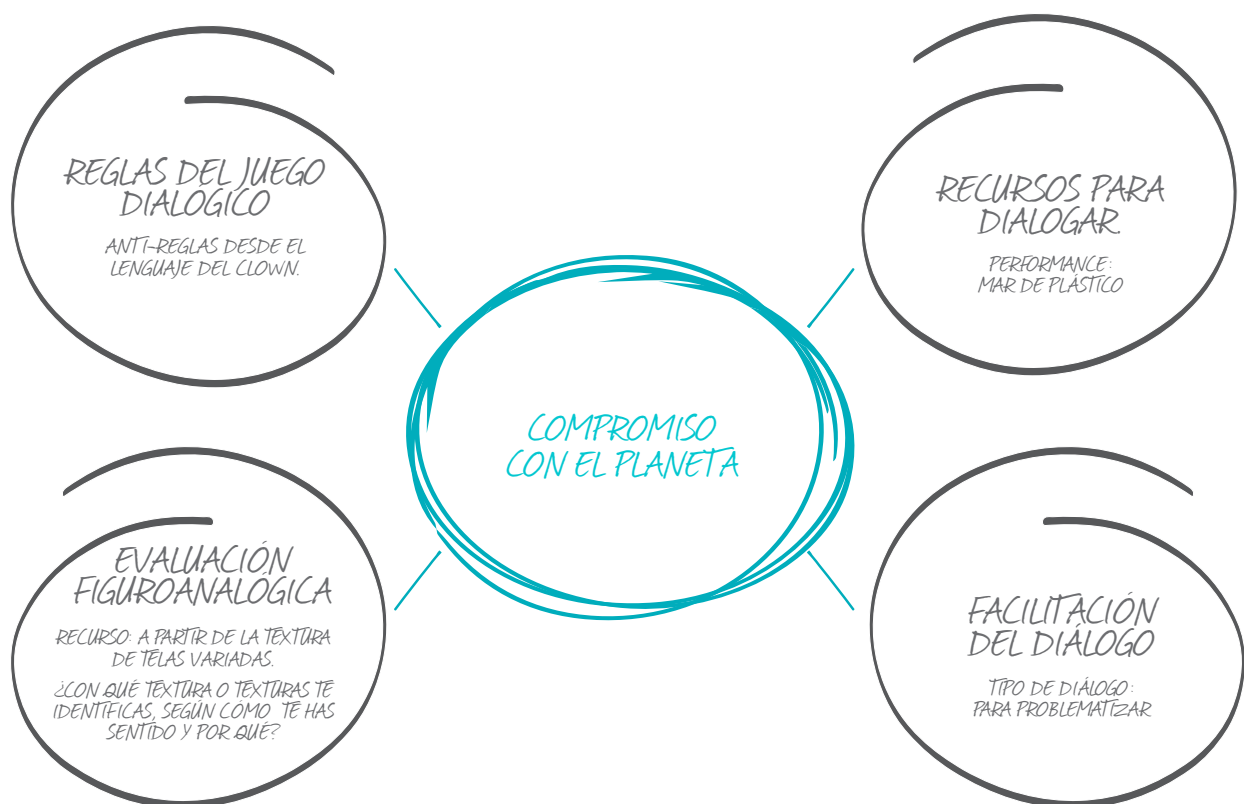
Si exploramos significados etimológicos, encontramos muchos elementos que refuerzan esta idea. En las lenguas semíticas, encontramos la raíz l'b (jugar), emparentada con l't (reír de sí mismo, burlar). En latín, iocus significa broma, pasatiempo, diversión. Y ludus conecta juego y diversión. La Filosofía Lúdica entiende que ser divertido es una característica fundamental, por esto propone el acto de jugar a pensar como central en su manera de realizarse. Es decir, favorece que la experiencia del pensamiento sea divertida, por más exigente que sea.



La placentera experiencia del pensamiento no conlleva pensar menos o pensar peor. Lo que busca es despertar lo que Jorge Wagensberg (2007) llamó gozo intelectual: “Llamo ‘gozo intelectual’ al que ocurre en el momento exacto de una nueva comprensión o de una nueva intuición. [...] comprender e intuir es la ilusión de todo científico, sí, pero también la de muchas otras clases de mentes creadoras, como filósofos o artistas y, en mayor o menor medida, la de cualquier ciudadano inmerso en la incertidumbre del mundo.” Divertirse es hacer algo agradable, ameno, gratificante, estimulante, motivador. Esta es la característica que reforzamos para el pensar desde la Filosofía Lúdica³.

La Filosofía Lúdica entiende que ser divertido es una característica fundamental, por esto propone el acto de jugar a pensar como central en su manera de realizarse.

Elementos metodológicos en la práctica de la comunidad de diálogo:



³Sátiro, A. (2021). Filosofía Lúdica: una cartografía rizomática. Jugar a pensar y a hacer (jugar, actuar, educar, crear). Texto que da soporte a la conferencia inaugural de la XXIII Conferència Filosofia 3/18, organizada por el Grup IREF, bajo la temática «Hacer y pensar», realizada en 14 de mayo de 2021. Publicado en el Butlletí XIII FILOSOFIA 3/18, 128-129, octubre de 2021, Grup IREF, pp. 12-13.



Las reglas del juego dialógico

Después de haber acordado, en sesiones anteriores, cuáles iban a ser las reglas para dialogar, reflexionamos sobre cada una de ellas. Luego decidimos investigar diferentes formas de tenerlas presentes en cada sesión con el propósito de indagar recursos variados para recordarlas e interiorizarlas. En esta ocasión, el factor sorpresa se puso en juego porque llevé a la sesión a una amiga muy especial: mi nariz roja de payasa. Ella puso el toque de humor discordante para cuestionar cada una de las reglas del juego y me permitió jugar con los niños y las niñas, desde el lenguaje del clown, para que pudieran experimentar una reflexión a partir de las antirreglas. De esta manera en la sesión se pudo comprobar cómo nos vemos afectados de manera negativa cuando nuestros acuerdos atienden solamente a intereses personales y no a los intereses de todas las personas.



Para gestionar los turnos de participación en el diálogo incorporé una pelota. Aquí se puso en juego la aleatoriedad, es decir, habla quien tiene la pelota y esa persona decide quién va a hablar a continuación, lanzándole la pelota. Este recurso me permitió observar cómo se organizaban para generar una participación equitativa, intentando no dar la palabra siempre a las mismas personas. Es una gran oportunidad para provocar que participen todos y todas en el diálogo, especialmente aquellas personas más silenciosas.

Recursos para dialogar

Antes de abrir el diálogo se proyectaron en la pantalla algunas fotografías del día que hicimos la performance "Mar de plástico" para que pudieran activar su memoria sensorial.



Con algunas preguntas les ayudé a recordar ese momento: ¿cómo fue la experiencia? ¿Cómo estaban vuestros cuerpos? ¿Cómo fue la relación entre vuestro cuerpo y el plástico? ¿Cómo sentíais vuestra respiración? ¿Estuvo igual en todo momento?... La performance fue el recurso para dialogar, dando continuidad a lo experimentado aquel día.

Facilitación del diálogo

El diálogo se abrió presentando las preguntas que habían elaborado a partir de la experiencia:

- ¿Pensáis que los humanos somos crueles?
- ¿Pensarán los peces que los humanos somos horribles?
- ¿Qué pasaría si mandáramos todo el plástico al espacio?
- ¿Cómo pueden aguantar los peces toda la basura del mar?



- *¿Cómo te sentirías si fueras un pez y te enredaras en plástico?*
- *Y si fueras un pez, ¿cómo te sentirías?*

La propuesta consistió en que intentaran agrupar las preguntas, dando lugar a un diálogo para el análisis y la categorización.

Diálogo para analizar, agrupar, categorizar las preguntas y reproblematicar (si es necesario)

A diferencia del diálogo para problematizar abre de forma divergente la posibilidad de generar múltiples y variadas preguntas, aquí se lleva a cabo el movimiento inverso: es preciso realizar un trabajo convergente sobre lo que hay que analizar, y agrupar y categorizar las preguntas. En este tipo de diálogo es muy importante razonar, presentar criterios y argumentar, además de eliminar y replantear las preguntas a partir del análisis realizado.

Mientras que el diálogo para problematizar estimula la dimensión creativa del pensamiento, el diálogo para analizar estimula la dimensión crítica. Ambas formas son necesarias.

Mientras que el diálogo para problematizar estimula la dimensión creativa del pensamiento, el diálogo para analizar estimula la dimensión crítica. Ambas formas son necesarias⁴.

⁴ Sático, A. (2022). Filosofía Lúdica: una cartografía rizomática. Jugando a pensar de manera dialógica. En *Crearmundos* (18), septiembre, p. 53.



Fue interesante ver el proceso de razonamiento que tejieron para llegar a acuerdos a la hora de categorizar todas las preguntas. Cada persona fue dando sus razones; en un momento determinado del diálogo dudaban si crear o no una tercera categoría. Desde una escucha activa entre todos y todas, fueron aportando ideas y tomando decisiones a partir de la lógica de las buenas razones.

Mis preguntas fueron guiando el proceso: ¿por qué no la podemos agrupar con las demás preguntas? ¿Hay que crear una tercera categoría? ¿Las razones de Guille nos ayudan a ver esa tercera categoría? ¿Cuál es tu razón para querer agruparla en esa categoría?...

Zaura, una de las niñas, al dar sus razones para categorizar una de las preguntas, utilizó como sinónimos las palabras "sentir" y "aguantar". Entonces le pregunté "¿Sentir y aguantar es lo mismo?", y ella me respondió "Más o menos lo mismo". Se percibió en el grupo que algunas personas no estaban de acuerdo con su afirmación.



Aquí tomé una decisión con el propósito de no perdernos en el diálogo que estábamos manteniendo. En primer lugar le agradecí a Zaura el haber generado esa temática, y luego le comuniqué al grupo que la retomáramos en otra sesión. En alguna ocasión podemos valorar un cambio de ruta en el diálogo, en este caso, creí más oportuno dejar la temática de "sentir y aguantar" para otro momento y dar continuidad a la categorización de las preguntas.

Lo importante es atender a lo que está sucediendo y que los niños y las niñas se sientan escuchados y escuchadas, teniendo presente que esto forma parte de un proceso y que no podemos resolver todo en una sesión.

Otra cuestión que quiero resaltar es la autocorrección de Alexia cuando intentó categorizar una de las preguntas. Mientras aseguraba que no estaba de acuerdo con las razones de Guille para agrupar esa pregunta con otra, al volver a leerla se dio cuenta de que sí y rectificó. Aquí se pudo percibir con claridad el movimiento de su pensamiento.



Este es un claro ejemplo que demuestra que la comunidad de diálogo es autocorrectiva y que esto sucede cuando hay confianza dentro del grupo.

El ejercicio de pensar en buenas razones, a la hora de llegar a acuerdos, muchas veces puede llevar bastante tiempo y, quizá por tomar un camino más rápido, terminamos recurriendo a votar lo que piensa la mayoría. En este sentido, ¿quién nos garantiza que lo que piensa la mayoría es una buena razón? Por ese motivo, ante la propuesta de algunas personas de hacer una votación para decidir dónde agrupar una de las preguntas, les comenté que en este caso no se trata de votar sino de dar buenas razones para categorizar según los criterios planteados por el grupo.

Una vez agrupadas todas las preguntas, le indiqué a Iria que eligiera una categoría para empezar a dialogar a partir de ella. La pregunta que eligió fue: ¿qué pasaría si mandáramos todo el plástico al espacio?



A continuación, le lancé la pelota a Diego para que abriera el diálogo y luego se fueron gestionando los turnos de participación, con ayuda de la pelota. El diálogo fue navegando por muchos caminos y, en un momento determinado, con la intención de que pudieran contextualizar, les pregunté: ¿qué hacéis con los plásticos en vuestras vidas? Algunas personas aportaron diferentes ideas vinculadas al reciclaje y otras contaron las manualidades que suelen hacer para reutilizar el plástico. Luego, para cerrar la sesión, les pregunté: ¿creéis que todas las personas deberían hacer lo que estáis compartiendo en relación con los plásticos? ¿Por qué?:

"No hace falta hacer manualidades pero por lo menos, mínimo, que lo reciclen tirándolo a la basura".

- Alexia, 9 años -

"Obviamente, deberíamos hacer todo esto que estamos diciendo porque así ayudamos más a la humanidad, al medio ambiente, porque, como ya sabemos todos, está fatal".

- Guillermo, 9 años -



Evaluación figuroanalógica

La propuesta de evaluación figuroanalógica fue sensorial, estimulando la habilidad perceptiva del tacto. Le repartí a cada persona cuatro telas de diferentes texturas. Primero tenían que tocarlas para percibir sensaciones. Luego, haciendo la analogía correspondiente con las texturas de las telas, tenían que responder a la pregunta: ¿cómo me he sentido y por qué? La propuesta fue que evaluaran también incluyendo la experiencia performática.

Fue interesante observar la diversidad de sentires y cómo una misma tela provocó distintas sensaciones. Olivia eligió la textura de las cuatro telas y realizó un recorrido sobre su proceso emocional desde que empezó la sesión hasta que finalizó. Guille eligió una tela de textura rugosa que no le provocaba mucho placer al tocarla porque durante la sesión le dolió la espalda y no pudo disfrutar mucho. Diego eligió una tela de textura suave y blandita porque se sintió cómodo...



Se generó un espacio en el que se expresaban con total sinceridad. En ese momento me di cuenta de que empezaban a sentirse en comunidad. Uno de los indicios que observé fue la libertad que tenían a la hora de compartir sus emociones. Por mi parte, todo lo que se comentó fue bien recibido.

En este sentido, cuando les pedimos que expresen sus razones tenemos que estar preparados y preparadas para escuchar sin juzgar, generando un clima de confianza que es el propicio para crear comunidad.

Os confieso que no siempre lo consigo! Para mí este es uno de los retos a los que me enfrento cada día a la hora de facilitar una comunidad de diálogo: dejar de lado las "lecciones de moral" y que los niños y las niñas no se sientan juzgados al compartir sus ideas. De esta manera ayudamos a que se expresen con libertad para que puedan pensar mejor de manera autónoma y en comunidad.



Cada persona percibió las texturas de las telas, expresó sus sentimientos haciendo analogías y razonó de manera simultánea. Quedó así manifiesto uno de los propósitos que persigue la Filosofía Lúdica, que es estimular la conexión entre el sentir, el percibir y el pensar, rompiendo con la separación entre razón y emoción.

¿Qué es persensar?

En su libro *La elaboración del sentido: la construcción del mundo por el niño* (1990, p. 91), Jerome Bruner, citando al psicólogo David Krech, afirma que las personas persensan: perciben, sienten y piensan a la vez. Y su acción ocurrirá dentro de los límites de su capacidad de persensar. Se

La conexión entre el percibir, el sentir y el pensar de las infancias. Esta característica compone la textura emocional de fondo, presente en el acto de dialogar y de pensar lúdicamente.

trata de una manera lúdica de afirmar un neologismo, porque es un rompecabezas juguetón. El per de percibir, el sen de sentir (sensación y sentimiento) y el pensar, además de estar en la última parte de la palabra sar, podría también ser entendido como partes de la palabra: pe-n-sar. Así, la acción del pensamiento se une simultáneamente a la capacidad perceptiva y emotiva del ser humano; deja de ser visto solamente como un acto intelectual o fruto de una razón apartada de la emoción y del cuerpo.

La Filosofía Lúdica es persensante y, por esto, las prácticas que propone estimulan la conexión entre el percibir, el sentir y el pensar de las infancias. Esta característica compone la textura emocional de fondo, presente en el acto de dialogar y de pensar lúdicamente.



¿Qué es sentipensar?

Galeano afirmó: “Nosotros actuamos con el corazón, pero también empleamos la cabeza, y cuando combinamos las dos cosas así, somos sentipensantes. [...] el lenguaje que dice la verdad es el lenguaje sentipensante. [...] Me gusta la gente sentipensante, que no separa la razón del corazón. Que siente y piensa a la vez. Sin divorciar la cabeza del cuerpo, ni la emoción de la razón.” El pedagogo especialista en creatividad Saturnino de La Torre escribió, junto a Maria Candida Moraes, el libro *Sentipensar: fundamentos y estrategias para reencantar la educación* (2005). En él, desarrollaron el término “sentipensar” en educación para señalar la fusión entre pensamiento y sentimiento, desde sus diferentes formas de percibir e interpretar, que converge en un mismo acto epistemológico y social. La Filosofía Lúdica es sentipensante. Por ello, en el acto de filosofar con las infancias convergen estos ámbitos de la experiencia humana, que rompen con la separación entre razón y emoción. Esta característica compone la textura emocional de fondo, presente en el acto de dialogar y de pensar lúdicamente⁵.

El término “sentipensar” en educación para señalar la fusión entre pensamiento y sentimiento, desde sus diferentes formas de percibir e interpretar, que converge en un mismo acto epistemológico y social.

¿Cómo podríamos continuar esta sesión?

La problemática de los plásticos se abordó desde diferentes lugares, generando más hilos posibles de donde tirar para futuras sesiones. Algunos apuntes sobre posibles aspectos para investigar en próximos encuentros a partir de lo sucedido:

⁵ Sático, A. (2021) *Filosofía Lúdica: Una cartografía rizomática- La textura emocional de fondo- Jugando a persensar y a sentipensar* -Publicado en la revista *Crearmundos* n° 17- mayo 2022 P20-21



- La pregunta que eligió Iria, ¿qué pasaría si mandáramos todo el plástico al espacio?, suscitó interés por el universo y dejó de manifiesto una problemática para seguir explorando: ¿qué es ciencia y qué es imaginación? ¿Se puede contaminar el espacio? ¿Es posible?
- Cuando recordaron la performance en la que jugaron a ser peces, Guille dijo: "Yo me sentí muy mal, muy mal por lo que hacemos los humanos de tirar plástico al mar...." Aquí podríamos investigar sobre qué es el mal.
- Otro camino posible sería el seguir indagando sobre las preguntas que elaboraron: ¿pensáis que los humanos somos crueles? ¿Pensarían los peces que los humanos somos horribles?

Continuará...

Considerar aquello que está en la base de la estructura motivacional de los niños y de las niñas; intentar conocer los valores, las creencias, los conocimientos previos que los alumnos y alumnas traen al aula y a partir de los cuales actúan y piensan. A partir del reconocimiento de esta base motivacional hay que buscar cómo conectar pensamiento, discurso, acción y sentimiento a través de la conducción de un diálogo entre ellos y ellas⁶.

⁶ Sátiro, A. (2012) (2ª ed.). *Jugar a pensar con leyendas y cuentos (7-8 años)*. Guía educativa. Octaedro, p. 116.