



Universidad Nacional Autónoma de México  
Facultad de Artes y Diseño

TESINA:

Tiempo libre. Propuesta de un habitar lúdico

Que para obtener el título de:  
Licenciada en Artes Visuales

Presenta: Xchel Jazmín Gallegos Galván

Director de Tesina: Licenciado José Miguel González Casanova

CDMX 2017



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.









Universidad Nacional Autónoma de México  
Facultad de Artes y Diseño

Tesina:

Tiempo libre. Propuesta de un habitar lúdico

Que para obtener el título de:  
Licenciada en Artes Visuales

Presenta: Xchel Jazmín Gallegos Galván

Director de Tesina: Licenciado José Miguel González Casanova

CDMX 2017

## Agradecimientos

A mi familia, amigos y al Seminario por su  
incontable apoyo y compañía en esta travesía.

# TIEMPO LIBRE.

Propuesta de un habitar lúdico

# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN .....	8
I. HABITAR/CIUDAD .....	12
II. MAQUETA DE ORDEN SOCIAL .....	16
III. ESCUELA .....	24
IV. CASA .....	30
V. YO. EL JUEGO COMO ACTIVIDAD SIMBÓLICA Y DE PODER .....	38
V.I. ANTECEDENTES.....	39
V.II. LA CREATIVIDAD Y EL JUEGO .....	39
V.II. DEFINICIÓN DE JUEGO.....	41
V.III. ESTÉTICA LÚDICA .....	46
VI. TIEMPO Y ESPACIO DE JUEGO.....	49
CONCLUSIONES .....	56
BIBLIOGRAFÍA .....	60

## INTRODUCCIÓN

Desde mi trabajo teórico-práctico, en la presente tesina busco llegar a una reflexión en torno a estructuras sociales de las que dependemos en la construcción de nuestro conocimiento, de nuestra memoria y de los ejes que nos permiten sabernos como individuos. Inicio de lo particular a lo general dentro de mi vida cotidiana, en esferas sociales que van desde mi casa, la escuela primaria y la calle.

El trabajo realizado en mi casa y con los niños surge a partir de la búsqueda de unidad entre el arte y los propios contextos: ¿cómo, a través del lenguaje simbólico, se pueden generar nuevas posibilidades en nuestra cotidianidad, cambiando los valores de nuestros propios objetos o del lugar al que pertenecemos, ya sea como hijo, padre, madre, maestra o alumno? Busco que el arte sirva como una herramienta con la que lúdicamente podamos reapropiarnos de la forma en la que habitamos.

A manera de ensayo, tomo por premisa la idea de que las formas en las que se manifiestan las estructuras sociales dependen de la mirada y perspectiva del espectador, es decir, de la manera en la que cada quien encuentra un eje para la manipulación de sus actos, así como de la repercusión de los actos sobre los lugares. De igual forma, en cada momento podemos encontrar una relación entre los anteriores elementos o situaciones que articulan alguna historia e información.

En mi investigación, el eje que conduce a la reestructuración de los núcleos sociales es el juego; la interacción lúdica entendida como un medio simbólico dentro del arte que parte de los roles sociales y cambia la percepción, interviniendo el espacio y tiempo de

un momento. La acción lúdica realizada en este sentido se encuentra descrita y registrada en fotografía a lo largo del presente trabajo.

Las cuestiones que se abordan en este escrito surgen de la investigación teórica sobre los ejes que trato en mi trabajo práctico. Ambos los desarrollé a partir de diversos planos que van de la calle a la familia y la escuela, en tanto generadores de identidades y constructores de individualidad. Me interesa averiguar cómo surgen diversas direcciones en relación a los roles que cada individuo ejerce dentro de dichos lugares de convivencia, ya que me parecen estructuras sociales primordiales en el desarrollo humano. Por tal motivo, el análisis de dichas estructuras ocupa los primeros cuatro capítulos. A continuación, en el quinto capítulo, expongo la definición de juego como práctica artística y cómo se puede llegar a formar un lenguaje simbólico artístico.

Las acciones realizadas surgen de una reflexión sobre los límites creados socialmente y los recursos que el juego dispone para deconstruirlos. Mediante el lenguaje que emerge de la realización lúdica de los actos, me propongo decodificar la información que determina las formas sociales, nuestros espacios, nuestro cuerpo, nuestra mente e identidad.

Tanto prácticamente como teóricamente, busco responder las siguientes preguntas ¿cómo el arte sucede lúdicamente?, ¿cómo surgen los roles en la sociedad?, ¿cómo las normas sociales determinan nuestra experiencia?, ¿de qué forma podemos reconstruir nuestras experiencias?, ¿de qué forma sucede lúdicamente?, ¿cuál es el tiempo del juego?, ¿cuál es el papel del arte en la creación de nuevos vínculos sociales?



M.N. (2013). Registro fotográfico. Actividad lúdica impartida dentro del taller iocari en la escuela primaria María Guadalupe Salinas de Gortari ubicada en la colonia Arenal.

“Todo se despeña en su propia claridad, todo se anega a su fulgor, todo se dirige hacia la muerte transparente: la vida no es sino un metáfora, una invención con que la muerte-¡también ella!-quiere engañarse” (Paz, 2010, p.75)



## I. HABITAR/CIUDAD

“El hombre es en la medida en la que habita”  
“No habitamos porque hemos construido,  
sino que construimos y hemos construido  
en la medida en que habitamos,  
es decir, en cuanto somos los que habitan”  
(Heidegger, 1975, p.5)

Nuestro contexto, a semejanza de un tablero de juego, se configura por las decisiones relativas al habitar, el relacionarnos o empatarnos con el otro. Las estructuras sociales están conformadas por reglas y roles, en virtud de los cuales siempre se tiene la posibilidad de avanzar o perder la tirada.

Habitar es representar nuestros actos, la forma en la que construimos los espacios y experiencias; ese construir en el sentido en el que hablaba Heidegger: ocupación que refleja la instalación de nuestros sucesos, las maneras en las que nos acercamos entre nosotros, y el cómo influye nuestra conciencia ante las acciones que complementan cada una de nuestras decisiones en nuestra identidad individual, y por ende colectiva.

Es un ir y venir sobre la construcción y reconstrucción de nuestro tiempo, sobre el modo en que se genera una relación y se constituye nuestro caminar; cómo es que tomamos partida, y a la vez, cómo es que hacemos que cada acción tenga algún significado, siendo que al final se convierten en momentos: "...el construir es en sí mismo ya el habitar" (Heidegger, 1975, p.75).

Fragmentos que son parte del tiempo que vivimos, al medirse en pasos, en palabras, experiencias, minutos, días, trayectos, espacios, etc., forman escalas como parte de un conjunto que representa nuestra arquitectura social, la cual depende de los actos y las significaciones que se otorguen. Una serie de situaciones que representan la totalidad de lo que acontece en cada esfera: historia, información, imaginario, individualidad.

Para Bachelard (1965) habitar es también este diálogo poético en el que los espacios hablan sobre la relación íntima de quien los ocupa, la relación que se tiene a partir de los objetos y lo que consciente o inconscientemente se construye.



**1 VIAJE (2011).** Registro fotográfico. Acción poética que consistió en repartir globos con una anécdota de viaje, previamente recolectados en las islas de CU. Acción realizada dentro de la intervención del seminario IV en el pumabus de la ruta 7, dentro de las actividades del Simposio *Se vende o Se renta*. Como una forma de ocupar un espacio común de tránsito la intervención general abordó como temática: el viaje.

Una imagen donde la lectura trata sobre la relación de los valores que se forman a partir de la integración de los pensamientos, recuerdos e información del ocupante; una realidad en la que se erige el sentido de lo que tenemos cerca, las formas en las que los espacios nos complementan y hablan de

nosotros mismos como historia, arquitectura y sociedad.

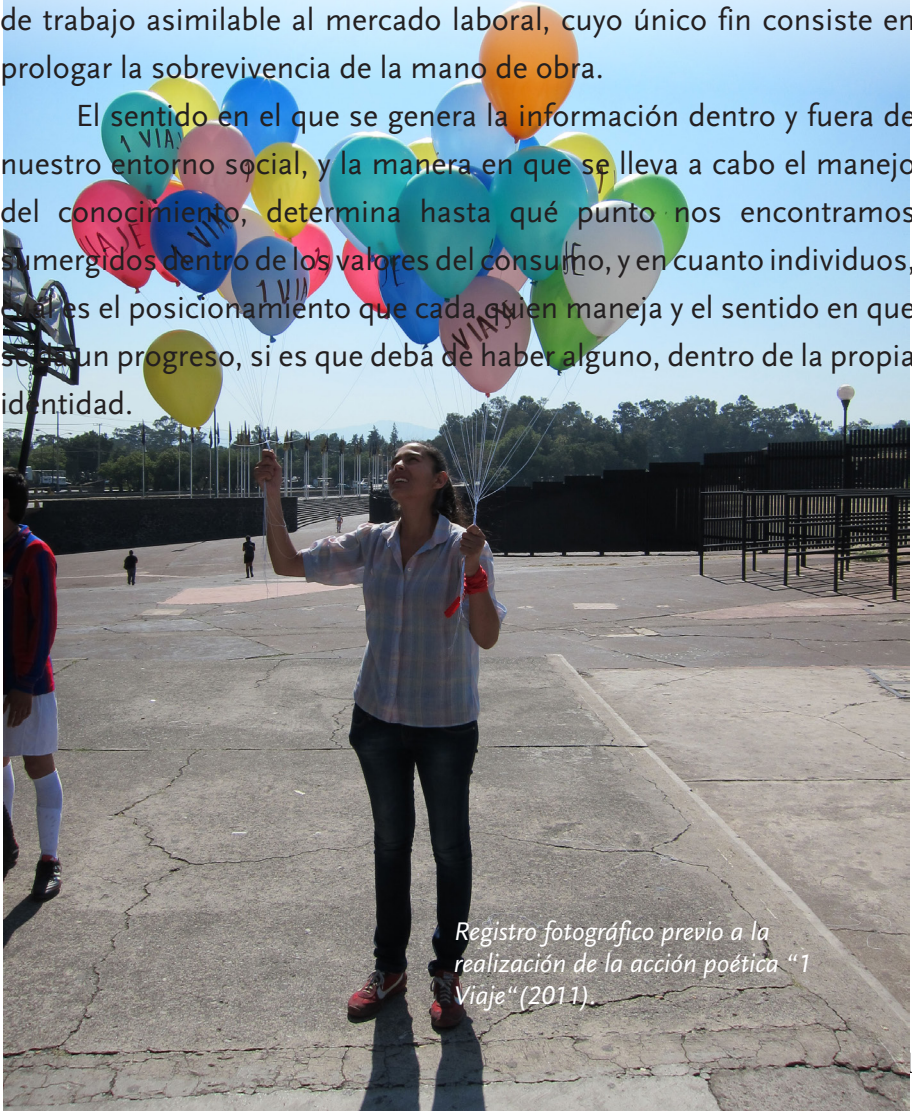
Bourdieu (2008) lo nombra capital simbólico: aquello que constituye nuestra formación individual y nuestro conocimiento dentro de un sector de la sociedad. El espacio social se encuentra estructurado por medio del capital, pero en diferentes sentidos; por un lado, el capital cultural, y por el otro, el capital económico, cada uno en un cuadrante en el que se identifican por determinadas esferas sociales.

Por ejemplo, de lado del capital cultural se encuentran las escuelas, el sector educativo, cultural y el arte, ámbitos donde se distribuye el conocimiento; en el capital económico se incluyen todas

las empresas, industrias y sectores en los que se distribuye el dinero. Por consiguiente, es lógico pensar que la vida se administra, tanto en lo económico -en el trabajo, la casa, la escuela, la oficina- como en lo cultural.

Actualmente vivimos bajo una dependencia económica sin que necesariamente dialogue con el entorno educativo. En muchos casos, el conocimiento que podamos adquirir a través de la educación u otros medios informativos, se subordina a la formación de fuerza de trabajo asimilable al mercado laboral, cuyo único fin consiste en prologar la sobrevivencia de la mano de obra.

El sentido en el que se genera la información dentro y fuera de nuestro entorno social, y la manera en que se lleva a cabo el manejo del conocimiento, determina hasta qué punto nos encontramos sumergidos dentro de los valores del consumo, y en cuanto individuos, cuáles el posicionamiento que cada quien maneja y el sentido en que se es un progreso, si es que deba de haber alguno, dentro de la propia identidad.



*Registro fotográfico previo a la realización de la acción poética "1 Viaje" (2011).*

## II. MAQUETA DE ORDEN SOCIAL.

“La ciudad, como tal, es una fuerza productiva; en sí misma, en su espacialidad, cumple una función productiva...Para definirla, no se puede uno limitar a ciertos criterios de dispersión, de proximidad o de alejamiento, de densidad o concentración. Es un medio de producción, un valor de uso para la producción”  
(Fourquet, 1978, p.32).

La ciudad es en sí el plano mediador donde “todo sucede”, el tablero cuya salida se puede dar en muchos sentidos, donde los obstáculos los enuncian los ejes mediadores de la vialidad, del ojo humano, de las posibilidades de traslado y de la cercanía, que a veces ni se tiene entre nosotros y la información.

De acuerdo con la tesis del urbanismo culturalista, nuestra existencia se conforma por un campo de representaciones simbólicas: “cada piedra es un signo, cada forma es un símbolo, y el hombre cultural implicado en esta concepción vive en una ciudad simbólica” (Fourquet, 1978, p.24). Por lo tanto, la imagen de la ciudad es el lenguaje a partir de las implicaciones de los espacios y el ser dentro de ellos; es el flujo que se da a la par de lo que en ella vamos dejando, de los impulsos individuales por la construcción del movimiento, la información que tapiza la calles, etc; es la medida en la que se ocupa el tiempo y el espacio por medio de una interacción en diferentes niveles.

La urbe es una amalgama de realidades que parten de nuestra experiencia y viceversa, que representan fragmentos de una identidad



*Registro fotográfico de la acción poética  
1 Viaje (2011). Pumasbus ruta 7 CU.*



compuesta sobre el ritmo de vida de la ciudad, y sobre la unidad en la que cada espacio se contiene a sí mismo; conjunto de edificios y calles, como células en un tejido donde una se da como la contención de la otra, como un cuerpo en el que existe una relación o conexión que ejercer, como un tablero en el que la decisión que dirige la movilidad somos nosotros: “Como forma vacía, la ciudad se llena de contenidos diversos, extraños unos a otros: ‘abarrota’ de este modo, la ciudad habla todo tipo de lenguajes, ‘bordea’ toda historia. Noción vacía, inmaterial y atiborrada de sentidos, de imágenes y de



**CHAPULTEPEC (2012).**

*Registro fotográfico. Esta acción la realicé en la segunda sección del bosque de Chapultepec, consistió en hacer un memorama en el que se les pedía a los participantes que escribieran en un par de cartas lo que quisieras que otra persona hiciera por ti. La idea era que todos pudieramos realizar algo que alguien más quisiera, con el fin de posibilitar otro tipo de movilidad en la calle.*

símbolos, la ciudad, en un mismo movimiento, es cosificada y personificada como receptáculo y protagonista de la historia al mismo tiempo” (Fourquet, 1978, p.35).

Con el acelerado ritmo de la ciudad vamos conformando equipamientos que forman parte de una maquinaria donde se genera el flujo y movimiento de las piezas que forman la arquitectura. Al recorrer esta arquitectura nos adaptamos también a un tiempo

fragmentado y acotado por las necesidades, muchas veces impuestas para sobrevivir.

Por ejemplo, en las sociedades de consumo la adquisición cobra un carácter de necesidad, la cual se satisface a partir del capital que se consigue por medio del trabajo. En el sistema capitalista donde vivimos, hemos aprendido a subsistir a partir de los objetos materiales que se imponen sobre la real necesidad humana; nos muestran fines dados en los que el peso recae sobre las implicaciones del valor de consumo.



*Registro  
fotográfico de  
la acción lúdica  
CHAPULTEPEC  
(2012).*



Como menciona Brea (2004) “la nueva alienación definitivamente no tiene por objeto primordial el tiempo (y las relaciones) de trabajo, sino el tiempo (y las relaciones) de la comunicación, del consumo...” (p.64); no sólo del consumo de cosas, sino también de la información.

Asimismo, existe una demarcación de sectores entre los cuales predomina una comunicación fragmentada en todos sentidos y momentos, dando pie al flujo ciudadano. Se mueve el dinero por la sobrevivencia, un Monopoly del instante vivencial, independientemente de sectores o niveles sociales: “El mexicano es un trabajador hombre abstracto, que no designa una tarea determinada sino una función. Así, no lo distingue de los otros hombres su obra, como acontece con el médico, el ingeniero o el carpintero. La abstracción que lo califica –el trabajo medio en tiempo- no lo separa sino que lo liga a otras abstracciones” (Paz, 2010, p.80).

Es como si la sociedad fuera parte de un código, donde las normas dependen de la realización del trabajo por la solvencia monetaria para dar continuidad al ciclo capitalista mediante la adquisición de bienes; así el tejido social, que está compuesto por todas las bases de los grupos como la familia, la escuela, la calle y en general todas las instituciones, se encuentra encaminado hacia la capacidad que la economía requiere para producir la plusvalía en las actividades diarias, orienta el tiempo de la sociedad a la utilidad de lo que económicamente se puede solventar. Pagamos suelo, agua, ropa, educación, etc., disminuyendo las posibilidades de interacción en otros niveles: “La ciudad de los tiempos modernos, la ciudad de la Edad Media y del Renacimiento, cumplirá la misma función, pero bajo otras formas y en otras condiciones. El capital reemplaza aquí a la jerarquía del Estado y del soberano y surge como órgano de centralización y de acumulación...” (Fourquet, 1978, p. 27).

Bien comenta Luciano Concheiro (2009) para obtener mayor ganancia, el tiempo y el ritmo en el que vivimos está dado por la necesidad, al parecer inalcanzable del capitalismo, por acelerar la producción y a la vez el consumo, una situación conveniente para el incremento del capital de aquellos que están a “la cabeza”, ¿pero qué sucede con la identidad e individualidad de aquellos que nos encargamos de que el sistema fluya? ¿Y la relación que tenemos con otros? Siempre en esta continua carrera de ratas, dentro de esferas que concentran nuestras situaciones y experiencias, podríamos decir que nos encontramos sumergidos en los fines del sistema, dando pie a la imposición de límites sobre el flujo de la identidad.

En este sentido define Sloterdijk (2005) la sociedad: “Si por ‘sociedad’, entendemos un agregado de microesferas, (parejas, hogares, empresas, asociaciones) de formato diferente, que como las burbujas aisladas en un montón de espumas, limitan unas con otras, se apilan unas sobre y bajo otras, sin ser realmente accesibles unas para otras, ni efectivamente separables unas de otras” (p.50).

De este modo se explica que entre las microesferas no exista alguna preocupación cercana al diálogo, o por el lenguaje que conjuntamente se pueda construir, sino este flujo delimitado sobre el ritmo estructural predeterminado.

Un sector maneja a otro, y quien está a la cabeza no posee precisamente una real preocupación por el intercambio colectivo. En esto consiste la alienación según Debord(1967): el control que ejerce el Estado por medio de la espectacularización de la realidad. Y lo ejerce por medio de lo que comúnmente nos enseñan, reflejo del mercado y el capital: “La condensación de información llega a ser monstruosa, porque la cantidad de información tratada por las administraciones y los grandes negocios parece crecer junto con

el poder de decisión que les es conferido; la acumulación de las burocracias se manifiesta, entonces, como la prolongación de la acumulación del capital” (Fourquet, 1978, p.27).

Por ejemplo, la identidad urbana se ubica en relación con las múltiples cadenas de información que nos ha heredado la era de los medios masivos: un sin fin de propaganda en los espectaculares, televisión, radio, etc., sobre los productos que genera la industria capitalista. Siempre nos encontramos envueltos por publicidad y datos, que a la vez forman parte de la construcción del imaginario colectivo, producto del consumo, y una regla para la contención del flujo social, mera apariencia del ser, como menciona Debord (1967): “no es un conjunto de imágenes, sino una relación social mediatizada por imágenes”.

Nos encontramos dentro de una economía competitiva donde el orden del consumo ya no sólo afecta a un asunto material, sino a la manera en que se distribuye el espacio intersubjetivo. Brea (2004) menciona:

“Cualquier ilusión de transparencia o proximidad naufraga frente al irrevocable proceso de mundialización contemporáneo. Se diría que su efecto primordial no es tanto la extensión universal de las redes de comunicación sino el definitivo sometimiento del mundo a la forma generalizada de la mercancía –que ya no sólo afecta a objetos y relaciones de producción, sino, y sobre todo ahora, a los modos de circulación de la representación, a los órdenes del consumo y la producción de lo simbólico” (p.63).

Los modelos sociales cumplen con especificaciones inclusivas que se desprenden de la información relativa a nuestro contexto social y lo que representa, detalles que emergen del desplazamiento, pues el espacio de la ciudad es en función de quien lo ocupa: “El espacio

concentra tiempo comprimido” (Bachelard, 1965, p.30).

Bien pensada, la construcción de los espacios podría hacerse con fines más prácticos, en relación con las necesidades del contexto y buscando las maneras en las que su utilidad se ponga en función de la movilización, el habitar, el ser y el construir (Heidegger, 1975), eliminando los simulacros de información de poca importancia, con lo cual sólo se produce distracción y distanciamiento.

Si pareciese que el flujo de la ciudad mantiene una interacción más activa, las formas en las que se interactúa suceden de una manera desinteresada y desapegada hacia otras personas: “No hay otra comunicación –o más bien: la forma mundializada del capitalismo imperializado segrega cualquier otra forma posible de comunicación...” (Heidegger, 1975, p.3). Por ejemplo, en las calles, por la inseguridad, cuando intentas preguntar por alguna dirección o entablar una conversación, las personas se extrañan pensando que las vas a asaltar, o bien, simplemente su rutina no contempla la interacción con los demás, sino ir siguiendo el flujo de la vialidad intentando llegar lo más rápido posible a su destino.

De igual manera, el mundo representacional del arte se da en función de la acumulación, que constantemente se reconstruye. Las formas en las que se reproduce la información se encuentran supeditadas a los mecanismos de distribución y producción masiva de conocimiento. La interactividad refleja el ritmo de la ciudad sometido a la viabilidad del trabajo por el capital. No obstante, aún existe la posibilidad de sustituir la fuerza y el dinero, como variables claves de la generación y distribución del poder, por el conocimiento en la sociedad.

### III. ESCUELA

“La organización de un espacio serial fue una de las grandes transformaciones técnicas de la enseñanza elemental. Permitió sobrepasar el sistema tradicional. Ha organizado una nueva economía del tiempo de aprendizaje. Ha hecho funcionar el espacio escolar como una máquina de aprender, pero también de vigilar, de jerarquizar, de recompensar”  
(Focault, 2009, p.170).



*IOCARI (2012). Registro fotográfico del Taller locari. El taller consistió en realizar una serie de actividades lúdicas con el grupo de sexto grado de primaria de la escuela María Guadalupe Salinas de Gortari. En cada una de las actividades se abordaron diversos temas en relación con los roles, las pertenencias materiales, construcción en conjunto, etc. Con la idea de jugar con las estructuras que ejemplifican las jerarquías de poder se invirtió el lugar de los niños con el de la maestra por un periodo de tiempo.*

Con la moderna revolución industrial acontece el tránsito de una estructura escolar a otra construida como la organización de una fábrica, que forma reproducciones en serie por medio de la enseñanza. La escuela es uno de los lugares esenciales de aprendizaje. Funciona como una ampliación de la mecánica familiar, pues repite similares cánones de poder, en los cuales el “pensar” se encuentra mediado por las decisiones de un solo personaje. El conocimiento circula de una manera formal e institucionalizada, y la información se encuentra mediada por el principal conductor de dicho trabajo, el maestro.

El sistema educativo nos enseña el conocimiento a través de



Respeto	*Cantar* una Cancion Christos*	Inteligencia	
Defenderlo	RESPECTAR	Ayudarlo en Mat ematicas	Respeto
	Que me den un abrazo grupul	Bailar	Que me den un abrazo grupul
Estudiar	hacer su Tarea.	Respeto	Dar la vida
buscar su cosas	Bailar	Inteligencia	APOYARLO
Ayudarlo en Mat ematicas	le daria de mi comida si me pide	Defenderlo	le daria de mi comida si me pide
			LAVAR

un mecanismo de transmisión hereditario. Por lo tanto, la identidad y subjetividad de cada persona dependería de esta herencia de mano en mano, en la que las reglas sobre el orden que se lleva en las instituciones, se basan en normas burocráticas, que a su vez se cimantan de una manera totalitaria y segmentada. Como el reflejo de un hábito, la dirección en la educación la rige el poder en las instituciones y dependencias de éstas.

A pesar de la basta distribución de la información, nuestro conocimiento se encuentra limitado, como lo observa Laura Frade (2009), por una manera de aprender que pertenecía a nuestros padres, una en la que se arrastra el pasado. Mientras los niños tienen ahora la capacidad de abarcar varios focos de atención, -pensemos tan sólo en el flujo de datos por Internet-, en cambio anteriormente se tenía por único estímulo distractor a la televisión. Un ejemplo de lo que nos menciona Guattari (1995) es cómo la evolución de los

RESPECTAR	dar la Aida	Tarea.		DARLE AGUA
Reinarme.		Salvar la vida de los demas	DARLE AGUA	TRAERME UN Pastel
busca sucasas	LAVAR		Ayudar a los demas	TRABAJAR
hacer su Tarea.	Ayudar a los demas	Ayudar al estudio	LAVAR	Jugar
Salvar la vida de los demas	EXPLICAR	Salvar la vida de los demas	TRAERME UN PASTEL	Ayudar los en sus trabajos
	*CANTAR* una Cancion Urbosara	Compartir	EXPLICAR	dar me Beso

Registro de objeto de una de las actividades impartidas en el taller IOCARI (2012), con niños de sexto grado de primaria de la escuela María Guadalupe Salinas de Gortari, el cual consistió en la realización de un memorama a partir de que los niños elejieran algo que quisieran compartir con otro integrante del grupo.

sistemas de producción encaminados a la lógica capitalista favorece una estructura social maquina (Guattari, 1995), circunstancia en la cual los vínculos generados por el sistema se encuentran dirigidos a la finalidad de producción y distracción, al favorecer la industrialización social fuera de la relación interpersonal dentro de nuestros núcleos sociales.

La educación es un factor importante de socialización en el ser humano, pues cubre una gran parte de la información y el conocimiento que caracteriza la identidad de cada persona.

En México se han implementado nuevas reformas dentro de la educación, reformas que responden a políticas neoliberales, las cuales al favorecer el libre mercado, dejan de lado la importancia de



la producción de conocimiento generando efectos negativos en el crecimiento educativo, tan solo el porcentaje per capita invertido en México es de 5.2% mientras que en otros países como en Cuba es del 11%(Adame, 2014). No obstante, el problema persiste, pues las modificaciones avanzan lento y los educadores no tienen el mismo impulso por la docencia, de modo que en la escuela continúan los métodos de enseñanza por medio de la herencia de conocimientos.

Cada detalle cuenta, significa y tiene un papel relevante dentro de la disciplina para el aprendizaje. Disciplina que no es ya simplemente “un arte de distribuir cuerpos, de extraerles tiempo y de acumularlo, sino de componer fuerzas para obtener un aparato eficaz” (Focault, 2009, p.191). Hoy en día el sistema educativo funciona políticamente como un punto de intervención sobre la equidad social y el desempeño ciudadano, del cual dependen el crecimiento económico y la unidad social, dos objetivos que en muchos casos se muestran opacados por las exigencias del ritmo citadino y la espectacularización de nuestra realidad.

A juzgar por los sistemas de conocimiento, vivimos en una sociedad donde el educador sólo se encarga de depositar el conocimiento en el educando, donde los fundamentos institucionales representan esquemas fordistas de construcción y socialización humana, dejando el eje referencial de la identidad como una mera reproducción de los esquemas sociales. La modernización ha permitido que la educación sea parte de un proceso de valorización económica, en el cual, dentro de los ejes que manejan las escuelas, se combinan técnicas de jerarquización, vigilancia y normalización.

Estamos constituidos como personajes con una formación histórica con ciertas características. Cada una de las épocas nos determina en cuanto a los sistemas sociales, lenguajes, valores,

espacios, conocimientos, acciones, imágenes, lugares, etc.; todo ello forma una parte importante dentro de la construcción global y general humana. Como menciona David Cooper (1986): “Todo dato primario de la experiencia que surge como pensamiento, sentimiento, movimiento de apetencia, lo es de algo, hacia un objeto que a la vez constituye y es constituido por el movimiento inicial en la conciencia como una entidad unitaria y auto-unificante en el mundo” (p.102).

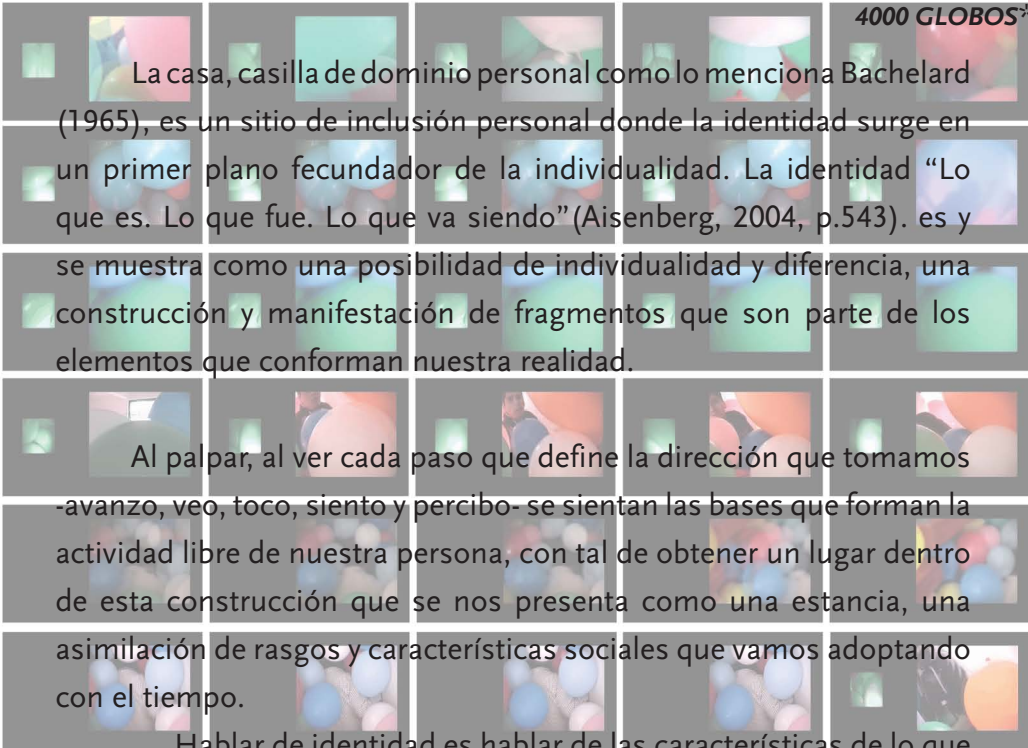
El aprender, el coexistir entre personas y el relacionarse son actividades que permiten el crecimiento y flujo de nuestra conciencia sobre las formas en las que nos representamos a nosotros mismos y a las situaciones en las que estamos envueltos: “las circunstancias históricas explican nuestro carácter en la medida que nuestro carácter también las explica a ellas” (Paz, 2010, p. 90).

Representamos una imagen a partir del lenguaje que construimos, de los símbolos, de lo que nos significa y nos es propio, lo que nos atrae, o nos hace presente; imágenes que contenemos y construimos, que se manifiestan en lo que somos y hacia donde nos movemos, las decisiones que tomamos y las direcciones a las que vamos. Como menciona Minhot (2003): “Toda percepción de objetos del mundo sensible involucra necesariamente la aplicación de algunos conceptos, proceso por el cual, tanto concepto, como objeto, como sujeto, se afectan recíprocamente en su construcción” (p.53).

Así, la movilidad en que la educación se desempeñe proporcionará la manera en la que cada individuo tenga la claridad de acercarse a los diversos niveles del conocimiento, respetando el lugar que cada quien represente. Tener una identidad y ser valorada por pertenecer a un grupo, un lugar, un espacio y así identificarnos como individuos, son formas en las que cada cosa o decisión influyen dentro de la representación de nuestras acciones.

#### IV. CASA

“La casa es un cuerpo de imágenes que dan al hombre  
razones o ilusiones de estabilidad”  
(Bachelard, 1965, p.27)



La casa, casilla de dominio personal como lo menciona Bachelard (1965), es un sitio de inclusión personal donde la identidad surge en un primer plano fecundador de la individualidad. La identidad “Lo que es. Lo que fue. Lo que va siendo” (Aisenberg, 2004, p.543). es y se muestra como una posibilidad de individualidad y diferencia, una construcción y manifestación de fragmentos que son parte de los elementos que conforman nuestra realidad.

Al palpar, al ver cada paso que define la dirección que tomamos -avanzo, veo, toco, siento y percibo- se sientan las bases que forman la actividad libre de nuestra persona, con tal de obtener un lugar dentro de esta construcción que se nos presenta como una estancia, una asimilación de rasgos y características sociales que vamos adoptando con el tiempo.

Hablar de identidad es hablar de las características de lo que se es en tanto individuo, así como de lo que pertenece a éste por ser parte de algo más amplio. De acuerdo con el diccionario de la R.A.E. (2017), su definición es: “conjunto de caracteres o circunstancias que hacen que alguien o algo sean reconocidos sin posibilidad de confusión con otros”. Al ser primero como individuo, la identidad sería lo que nos define como personas habiendo interpretado el formar parte de un centro o grupo; ello se da por las elecciones que tomamos de lo cercano a nosotros. Los elementos identitarios surgen a partir de la educación que recibimos, primero de las personas más cercanas a nosotros, en la casa, y después en las instituciones educativas y en toda la red social.

Las maneras en las que la información se transmite juega un papel importante en las diversas posibilidades de construir un diálogo con otros y con nosotros mismos, que depende de las aptitudes



**FAMILIA** (2013). Registro fotográfico. Serie de acciones que consistieron en actividades simbólicas a partir de la reflexión de los roles dentro de mi núcleo familiar, de la relación que tenemos y en como los objetos determinan ciertas jerarquías.

**CON FUERZA** (2013). Registro fotográfico. Acción simbólica que consistió que en un pedazo de tela escribieramos algo que nos molestara la una de la otra (mamá e hija) al final la acción fue romper la tela entre ambas.

y características que hemos forjado, de los detalles que vamos adquiriendo en la definición de nuestra individualidad y del ritmo que adoptamos como parte de la sociedad.

En relación con lo anterior, no debemos olvidar que el conocimiento que se construye en la casa, la escuela y la sociedad, también se encuentra regido por las diversas problemáticas que la economía conlleva. En la casa el tiempo de trabajo se extiende a costas del tiempo libre, y a pesar de la cercanía que implica convivir en este espacio, muchas veces se vuelve inexistente.

La familia, como primer núcleo de aprendizaje, se asemeja a una forma institucional, ya que ejerce una función mediadora en cuanto a las relaciones sociales y la distribución de la gente. En ella el individuo adquiere el lenguaje, se aprenden las primeras estimulaciones sensoriales, afectivas, lingüísticas, etc.; los esquemas básicos de interpretación de la realidad, los elementos del aparato legitimador de la realidad, la carga afectiva en la cual se transmiten sus contenidos y la identificación del mundo tal y como lo presentan los adultos.

Por un lado, representa seguridad y confianza; por otro, trae consigo la implicación histórica de un modelo que representa una política de poder: “en toda sociedad, la familia refuerza el poder real de la clase dominante...” (Cooper, 1986, p.102). Representa tanto la unidad social como la unidad de trabajo: “la familia como unidad de producción y de apropiación, una organización de ciertos procesos



**CON LA VISTA** (2013). Registro fotográfico. Acción simbólica que consistió en jugar a hablar con la vista, en relación a la comunicación y la forma en la que nos acercamos quise poner algo muy básico en juego y ver las posibilidad de poder comunicarnos de otra forma.

de trabajo...” (Fourquet, 1978, p.28). Es en la esfera del trabajo donde se inicia la formación personal bajo la finalidad de la sobrevivencia. La importancia que esto pueda tener de persona a persona, se muestra desde la raíz por medio de datos que se adquieren para el funcionamiento de dichas esferas sociales.

La finalidad de los grupos, en el inicio de la construcción de lo que hoy conocemos como familia, era en sentido práctico y para beneficiar a la cabeza de la comunidad. Como su etimología lo marca, “familia” procede del latín familia, que quiere decir “grupo de ciervos y esclavos patrimonio del jefe de la gens” (Real Academia española, 2017), a su vez derivado de famulus, “siervo, esclavo” (Real Academia española, 2017). Una historia sobre datos con una carga que muestra la implicación de las necesidades de los grupos, del contexto y que aunque existan diferencias que se han dado con el paso del tiempo y las necesidades contextuales, son connotaciones que a la vez marcan el sentido de lo que actualmente nombramos y nos es propio.

Es inevitable la emergencia de la individualidad en esta primera maqueta que educa, forma e informa, que te mantiene pero a la vez te cierra, te permite construir, pero sobre la base de parámetros reglamentados y heredados que se muestran en forma de poder. La esfera doméstica...

“...implica un privilegio que se instituye de forma universal, un privilegio simbólico: el ser como se debe, obteniendo por lo tanto el beneficio de la normalidad. La familia es el lugar de acumulación del capital bajo sus diferentes especies y su transmisión de generación en generación: salvaguardar su unidad para y por la transmisión. Transmisión del apellido, elemento del capital simbólico hereditario” (Cooper, 1986, p.6).



Dentro del concepto de etnocentrismo, la esfera familiar surge como una diferencia entre los ámbitos de reconocimiento, el social e individual, separado y propio, haciendo únicamente reconocible el que se produce dentro del segundo. Jean-Marie Benoist (1980) emplea esta idea como una definición en la que se habla de identidad a un nivel que consiste en la separación comunitaria particular, dejando sólo como reconocimiento valioso lo que coexiste dentro del circuito delimitado, mientras se priva de valor cualquier punto fuera de la comunidad o grupo. Por practicidad se genera un entorno delimitado, de modo que la identidad se homogeniza.



*Registro fotográfico del juego TURISTA EN CASA.*



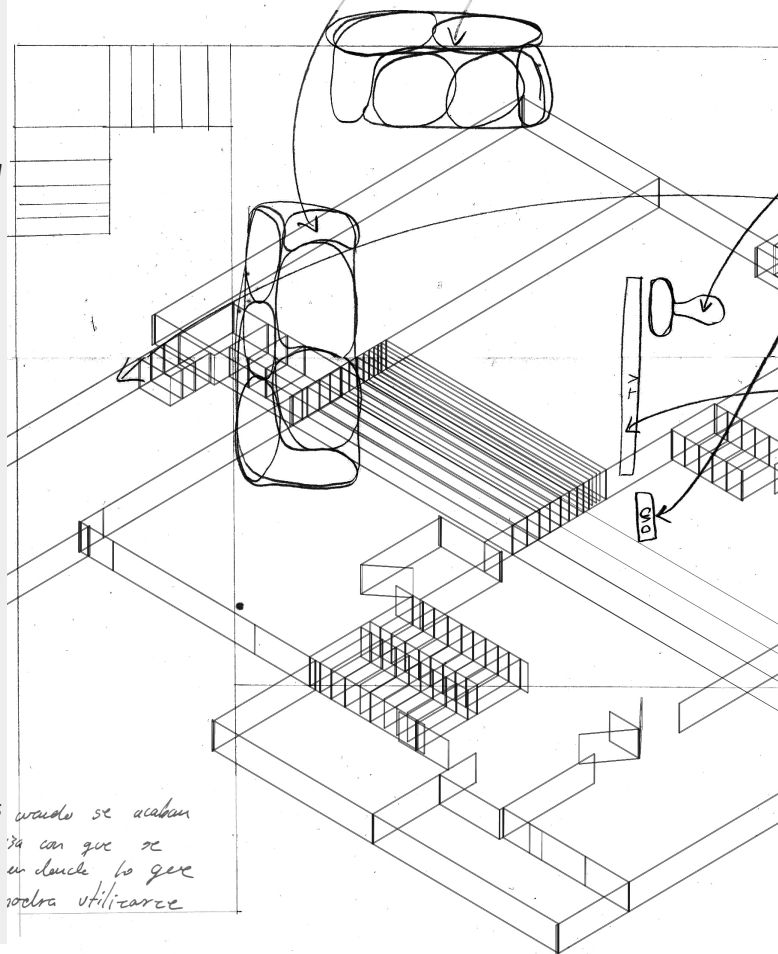


# TURISTA EN CASA

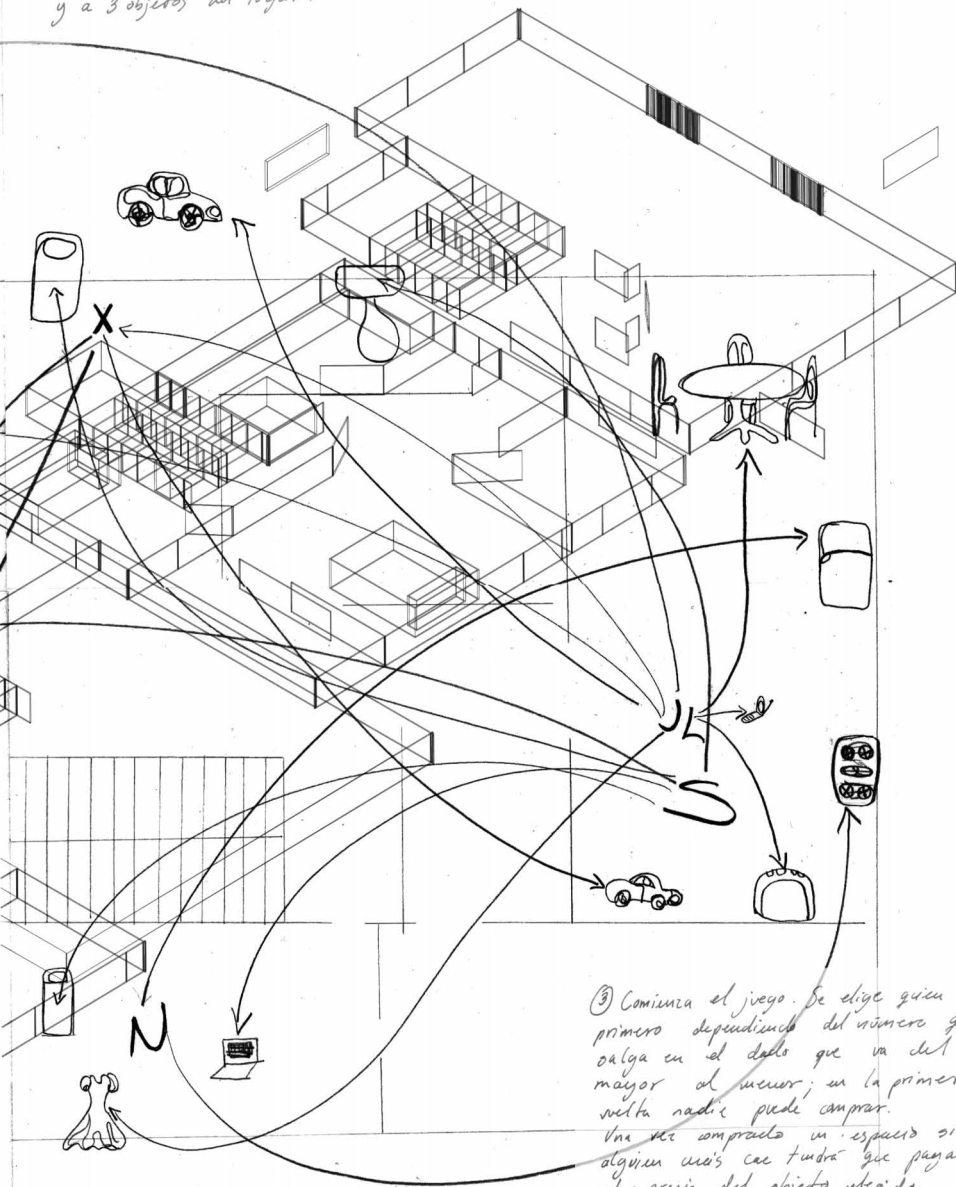
**TURISTA EN CASA (2013).**  
Registro del juego en dibujo.  
Juego que consistió a manera de un Monopoly, comprar las recámaras o espacios en común y algunos objetos de mi casa. El espacio, en este caso funcionó como un tablero de juego en el que se podía disponer de algunos objetos o recámaras en función de quien lo ganase. El periodo de tiempo que podías utilizarlos fue establecido antes. La idea es en función de la forma en la que habitamos los espacios como recorreremos nuestras viviendas y cómo las habitamos.

## INSTRUCCIONES

- 1) Se reparte dinero a cada miembro de la familia  
3 Billetes de \$100.-  
4 Billetes de \$50.-  
4 Billetes de \$20.-  
10 Monedas de \$10.-  
10 Monedas de \$5.-



② Cada quien le pone precio a la habitación más importante y a 3 objetos del lugar.



③ Comienza el juego. Se elige quien tira primero dependiendo del número que salga en el dado que va del mayor al menor; en la primera vuelta nadie puede comprar. Una vez comprado un espacio si alguien más cree tener que pagar el precio del objeto elegido.

V. YO. EL JUEGO COMO ACTIVIDAD SIMBÓLICA Y DE  
PODER.

“El juego oprime y libera, el juego arrebatata, electriza, hechiza.  
Está lleno de las dos cualidades más nobles que el  
hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas:  
ritmo y armonía”  
(Huizinga, 1954, p.24)

## V.I. ANTECEDENTES.

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir, encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. Platón fue uno de los primeros filósofos en referirse al juego con un valor práctico dentro de la educación. Juan Amós Comenio, en el siglo XVII, fue uno de los primeros que trabajó de forma científica un proyecto de integración del juego en la vida educativa. Jean Piaget (1946), desde la psicología cognitiva, concede al juego un lugar predominante en los procesos de desarrollo, relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: “el juego es un aspecto de todas las conductas, ya que estas implican el acomodo o la alteración de la realidad para que ésta se ajuste a las formas existentes de estructura de pensamiento, el juego procede cuando se relaja el esfuerzo de adaptación y se mantienen o ejercitan actividades por el mero placer de demostrar maestría en ellas y adquirir por tanto, un sentimiento de virtuosismo o poder” (Bijou, 1986, p.40).

## V.II. LA CREATIVIDAD Y EL JUEGO.

La creatividad como capacidad de generar nuevas ideas o conceptos de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, comúnmente se encuentra ligado al juego. Paul Goodman (1976), habla de la actividad del artista y del juego espontáneo del niño como modelos donde la persona se presenta comprometida.

Como menciona Tárrega (2006) desde la psicología evolutiva, el juego contribuye a la construcción del desarrollo humano diversificando las formas en las que éste incide en la formación de una persona:

“Da información sobre el mundo exterior. - Fomenta el desarrollo intelectual. - Abre la posibilidad del descubrimiento de sí mismo. - Permite la elaboración de conflictos y deseos. - Mantiene conexiones sistemáticas con lo que no es juego: el desarrollo del lenguaje, la inteligencia... - Vigotsky subraya el factor social y de dominio y conocimiento del entorno. - Es fuente de placer y es divertido. - Tiene un carácter simbólico” (Tárrega, 2006, p.19).

Como seres humanos que objetivamos el mundo, tenemos la capacidad de observarlo, conocerlo y transformarlo con nuestro trabajo. Resultado de la conjunción de la acción y reflexión, la praxis se enlaza con la actividad lúdica y el juego en la realización de nuevas formas en las que podamos comprender e intervenir en nuestra cultura. El juego activa parte de la recreación del ser humano, permite el dinamismo del instinto, funciona a un nivel psicológico y social.

“El jugar y la experiencia cultural son cosas que valoramos de modo especial; vinculan el pasado, el presente y el futuro; ocupan tiempo y espacio. Exigen y obtienen nuestra atención concentrada y deliberada, pero sin exceso del carácter deliberado del esforzarse” (Tárrega, 2006, p.20).



**EN CASA (2013).**  
*Registro fotográfico de objeto. Acción que consistió en hacer un memorama con objetos importantes de cada miembro de mi familia, lo que ganaras lo podías utilizar por un periodo de tiempo antes determinado.*

## V.II. DEFINICIÓN DE JUEGO.

Del latín *iocus*, que significa ligereza, frivolidad y pasatiempo, forma de actividad libre y de constante movimiento, se encuentra dentro de la experimentación que en general interviene en nuestros quehaceres cotidianos. Ya sea de una manera constante o esporádica, en nuestros círculos sociales fomenta la acción humana dentro de los procesos afectivos. Como Huizinga (2008), menciona, el juego interviene en la cotidianidad; es una manera en la que representamos la sociedad, creando o estableciendo puntos de interrelación humana como parte de un proceso de constante comunicación.

1, 2, 3... corro, digo, decido, veo. Cuando creo que la realidad no tiene mucho sentido empiezo a contar indefinidamente, o hasta donde los cuadros alcancen, como pequeños datos que se desglosan para formar cada pared, cada rincón, cada lugar. Son puntos que se entrelazan, que forman piezas, reglas en las que se construyen los lugares y los lenguajes. Cuando camino en la ciudad, cuando hablo con las personas en la calle, al seguir intentado llegar al final -al final quién sabe de qué, pues creo que el final lo vamos construyendo-, indefinidamente se encuentra uno con detalles.

Vivimos dentro de un plano en el que muchas cosas nos influyen, donde bien nos podemos dejar ir con la corriente o dar pie a algo. Nosotros damos el paso, y como en el juego que todos jugamos, hay que pensar sobre el lugar donde estamos parados, en qué perspectiva nos encontramos, y aprender a buscar otras para dar pie a nuevas maneras de ejecutar algo.

Un juego de las posibilidades de los lenguajes, y de lo que representa cada situación que formemos como nuestra, nos permite ser conscientes que al participar lo hacemos dentro de un tiempo y un espacio determinados, y que la actividad funciona a partir del flujo y los diferentes planos de representación.

En la acción lúdica nos dirigimos hacia un punto que no necesariamente se puede ver, pero siempre está presente una dirección que se muestra conforme se tiran los dados.

Inevitablemente se involucran nuestras sensaciones y emociones en función de una situación, y por medio de impulsos se definen las direcciones de los planos que se muestran como escalas de avance. Para Kant (1790), tres son las fuentes de juego: el azar, el tonal y el ingenio. Todas refieren al modo en que se conectan las ideas y las cualidades humanas que se pueden experimentar en una situación.



En el azar vivimos y construimos lo que reflejamos como sociedad.

En la vida tenemos un tiempo delimitado y un espacio en el que previamente se determinaron esquemas, sin dejar de lado nuevas posibilidades. Podemos construir un tipo de realidad específica o libre por medio de nuestros sentidos. Recorremos los espacios y poco a poco decidimos qué es lo que nos da para avanzar. Es placer en movimiento y con movimiento, cuyo fin en sí responde a las exigencias de los elementos que se incluyen dentro de la actividad.

De esta manera damos un sentido a la acción, aunque en sí misma muestre el valor de la libre actividad. Lo simbólico interviene aquí como el valor de algo en particular que se expresa por medio de las formas (espacios delimitados por medio del lenguaje, imágenes, lugares, acciones, situaciones, palabras, etc.).

Al manifestar el recorrido del espacio en el que se habita bajo una contemplación, bajo un análisis, bajo observación, vemos surgir elementos que construyen y delimitan el lenguaje que representa la realidad.

¿Cuál es el lenguaje de nuestra realidad? como una imagen, la realidad se construye por los valores que le vamos dando a nuestros pasos, a los objetos, a los espacios, a nuestras palabras, características que construyen nuestra historia. Por medio de los juegos se habla de historia, de la memoria de nuestra cultura. Para Callois (1986), esta concepción lúdica abarca cuatro conceptos: la competencia, el azar, el simulacro y el vértigo; divisiones que responden a un orden de estrategias y le dan significado a la actividad, las acciones y los movimientos. Cada aspecto determina la situación y la relación social, las cuales se pueden experimentar a través de la actividad libre, aprendiendo a delimitar las conexiones e identificar las formas en las que el individuo se muestra y representa.

“Construimos la memoria de nuestra sociedad”, dice Callois (1986), con lo cual hace referencia a la relación simbólica del entorno, la relación que los personajes mantienen y manifiestan. Por ejemplo, dentro de los juegos antiguos, la cucaña se vincula a los mitos de la conquista del cielo y el fútbol a la disputa del globo solar entre dos fratrias antagónicas. Antes de ser un juguete en Europa, hacia fines del siglo XVIII, en el extremo Oriente la cometa representaba el alma exterior de su propietario que permanecía en tierra. En el Egipto de los faraones, las tumbas eran grabadas con un tablero de 5 casillas; en la parte inferior se adornaban con jeroglíficos benéficos, y por encima del jugador se hacían inscripciones relativas a las sentencias del juicio de los muertos que preside Osiris. En la India védica, el sacrificante se mece en un columpio para ayudar al sol a subir al cielo. Se suponía que en su trayecto el columpio vincula el cielo y la tierra. De igual forma, en nuestros días el juego del Monopoly reproduce el funcionamiento del capitalismo y el ajedrez el de una guerra: “los juegos formulan y de hecho formalizan las reglas organizadoras de jugadas y constituyen también una memoria (un almacenamiento y una clasificación) de esquemas de acción que articulan las salidas para cada ocasión” (Callois, 1986, p.331).

Mi impulso, que depende de la manera en la que se construyó el significativo de cada acción, llega a ser parte de lo que acontece como un valor y signo de la sociedad, de donde se desprende una libertad singular. Pero al mismo tiempo, el juego es una puesta en escena de lo que se construye como realidad. Como un vaivén que se muestra agonizante, y sin que exista necesariamente un límite, Gadamer (2002) lo considera “fenómeno de exceso de la auto-representación del ser viviente” (p.24); cualidad exclusiva de los seres humanos, puesto que tenemos la capacidad de razonar y darle significación a las acciones,

los movimientos y el contexto: “la humanidad del juego humano reside en que, en ese juego de movimientos, ordena y disciplina, por decirlo así, sus propios movimientos de juego como si tuviesen fines.” (Gadamer, 2002, p.24).

Los elementos con los que contamos responden a una construcción que depende de explicar nuestro contexto, o muchas veces socavarlo, en la confección de mensajes. Para esta tarea es de enorme importancia el nivel interactivo de la apertura e inclusión. En general, la mecánica lúdica se conforma por las fases en las que se integran los participantes, así como del nivel de implicación de los elementos dispuestos en las dinámicas. A partir de las acciones se arma un nuevo lenguaje de interacción, un nuevo lenguaje que constituye al azar un sistema: “Los lenguajes son sistemas construidos por el hombre para codificar, almacenar y decodificar informaciones” (Dondis, 1992, p.4).

La experiencia se codifica y se vuelve una forma que envuelve múltiples significaciones y detalles, e intenta ser parte de un cajón alimentador de datos: “El nivel representacional de la inteligencia visual está gobernado por la experiencia directa que va mas allá de la percepción” (Dondis, 1992, p.4). Es tener un móvil operando, situar aquellos elementos que se complementan y dan nombre por lo aleatorio de nuestra existencia.

Como base de la construcción de identidades, la información juega un papel muy importante, y por ende las formas en las que ésta se muestre tiene que ver sobre el nivel de acercamiento al lenguaje social y humano, sobre los intereses y fines de un sistema pero también de nuestra individualidad, nosotros construimos la historia.

La categorización de la información se construye por la distribución de signos a partir del consumo, según Debord (1967).

Las formas de habitar, el flujo de la sociedad, las experiencias de aprendizaje y aquello a lo que eventualmente damos sentido, se supedita a las reglas del capital. Inevitablemente se impone, y como micro-realidades, el flujo que generemos se representará en las acciones. En este caso ¿de qué forma las actividades lúdicas nos muestran otra cara o acercamiento a la interacción que se tiene dentro del sistema?

### V. III. ESTÉTICA LÚDICA

Los flujos del capital simbólico funcionan como representaciones de los valores que producimos como información. Los juegos también producen significaciones, componen modelos de las formas del tiempo de las personas. Sin embargo, el flujo es diferente y la manera en la que circula el conocimiento se da a partir de lo que la actividad ofrece: una serie de micro-interactividades en diferentes niveles del conocimiento de las personas (lenguaje, actividad física, sonido, interrelación, etc.).

Las formas de la representación son construidas por las explicaciones que damos de las experiencias y situaciones sociales. Por ello, dependemos de los mecanismos subjetivos con los que vamos entrelazando conceptos para coexistir. De igual manera, el arte depende de la interconexión de partes que funcionan como un lenguaje, en el que se comunican y manifiestan diferentes temáticas utilizando diversos soportes. Al respecto, recuerdo una sesión del

maestro Carlos Capelan, diciendo que el arte es como una canasta donde nosotros nos encargamos de llenar, darle sentido y dirección a lo que buscamos.

Dentro de las cartas de la educación estética del hombre, Friedrich Schiller(2005) menciona dos impulsos: el impulso formal y el impulso sensible. La reflexión de Schiller se rige por el principio antropológico de la doble naturaleza inseparable del carácter humano; la belleza sería la instancia que hace posible educar simultáneamente la facultad sensible y la facultad racional, ya que las contiene a ambas. De aquí que la cultura pueda considerarse como “estética” en tanto fundamenta y asegura la acción recíproca de los dos impulsos. Ahora bien, el principio por el cual la belleza puede “actuar” es el “impulso de juego”, que engloba a los otros dos impulsos en un movimiento dialéctico suprimiéndolos y conservándolos a la vez; en donde la acción recíproca de los dos impulsos realiza la idea de humanidad, y, por tanto, la idea del cumplimiento pleno de la determinación del carácter humano.

Como un ejemplo -declarado fuera del objeto artístico tradicional como mercancía-, Fluxus fue un movimiento artístico sociológico, organizado por George Maciunas en los sesentas. El movimiento consistía en la fusión de diversas disciplinas que se manifestaban en diversas acciones, objetos, videos, etc. La intención era la simplicidad, el juego, lo entretenido y sin pretensiones. Las propuestas surgían por la manera en que las acciones se incluían como modelos de vida, críticas a la sociedad y nuevas formas en las que era posible abarcar los fines de experimentación, mismos que se vieron incrementados por los dominios tecnológicos. Su propuesta surge como una imagen que engloba 12 conceptos: globalización, la unidad de arte y vida, intermedia, experimentación, oportunidad, alegría, simplicidad,

implicación, ejemplificación, presencia en el tiempo y musicalidad. Esta propuesta tomó como punto de partida a cada persona como obra de arte y a la vida como una proyección general de una obra de arte, y así llevar a un plano lúdico las experiencias y acciones realizadas, reconstruyendo y criticando parte del contexto en el que en ese momento se encontraban.

Los modelos se desprendían del flujo de información en constante cambio, de una estética social que prefigura manifestaciones a partir de los elementos simbólicos que construyen y delimitan relaciones sobre la actividad de la vida cotidiana.

La manera en la que se podía acceder o proceder dentro de esta estructura simbólica, determinaba las formas de entendimiento en función de cada detalle al que se estaba expuesto. De esta manera se mantenía –y mantiene- la propuesta sobre las fuentes en las que trabajaba Fluxus, su finalidad y la manera simplificada de mantener un diálogo dentro del lenguaje del arte y la cotidianidad.

Los artistas agrupados en este proyecto tenían cierta conciencia sobre dos aspectos relevantes: la poética estética de un elemento, y la forma en la que ese elemento se construye como experiencia real de vida, imagen, lenguaje, información, educación, etc. En este proceso intervienen la socialización y las posibles configuraciones de los significados que constituyen la imagen global de nuestra sociedad. Es una forma de construir una manera simbólica que da pie a nuevos puntos de valoración sobre un objeto, acción, imagen, etc.

A pesar de que nuestro habitar mediatizado en el mundo-espacio muchas veces nos impide ampliar nuevos ejes de experiencia, pues las lecturas ejemplifican frecuentemente nichos de poder; parte de mi experiencia sucedió como una alternativa en el plano de la estética social, que fue la construcción de acciones que parten de

bases sociales en común y en torno a los ámbitos primordiales en la determinación de nuestra individualidad. Me parece que debemos replantearnos constantemente nuestro contexto y cómo lograr que la información, nuestras acciones y vínculos jueguen un papel en constante cambio.

“En suma, la historia podrá esclarecer el origen de muchos de nuestros fantasmas, pero no los disipará. Solo nosotros podemos enfrentarnos a ellos. O dicho de otro modo: la historia nos ayuda a comprender ciertos rasgos de nuestro carácter, la condición de que seamos capaces de aislarlos y denunciarlos previamente. Nosotros somos los únicos que podemos contestar a las preguntas que nos hacen la realidad y nuestro propio ser” (Paz, 2010, p.110).

## V.I. TIEMPO Y ESPACIO DE JUEGO

El tiempo es la construcción de nuestros sucesos, base de diversas experiencias, momentos, situaciones, etc., parte de un orden y puede o no depender de la conciencia sobre que tanto estamos sumergidos dentro de la construcción social de nuestro contexto.

Puede existir un diálogo sobre el cauce que alguien más determina sobre nuestra individualidad y flujo colectivo o no, pero ¿existiría alguna diferencia por buscar nuevas posibilidades o procesos que determinemos en conjunto? ¿Cuál sería la importancia en generar otros procesos sociales, educativos o culturales? ¿Qué nos determina como individuos la forma de nuestro tiempo? ¿Qué determina una diferencia en el tiempo?

El instante es como un parpadear, un acto impulsivo y



evanescente que nos aparta por un momento de la realidad.

Esta búsqueda parte de una ruptura del ritmo de nuestro tiempo, el instante en el que las actividades realizadas funcionan como un momento independiente en el margen de otras actividades. De esta manera se abre un espacio donde la expresión, la confrontación y la producción cultural, ya sea artística, científica o política, hace visible diversos intereses y concepciones de la existencia tanto material como espiritual del hombre.

En palabras de Concheiro (2009), “para desencadenar el instante no basta saber que es. Dado que es una experiencia, para acercarse a él se tiene que fundar una praxis, como la define Adolfo Sánchez Vázquez, es el acto o conjunto de actos en virtud de los cuales el sujeto activo (agente) modifica una materia prima dada. Es una saber que aspira a conocer el mundo y también actuar sobre él” (p.121).

El acto de sabernos y entender más sobre nuestra cotidianeidad, implica desmembrar una forma, nuestra experiencia, nuestro saber, nuestro aprendizaje. A pesar de la rapidez en la que fluye la información, del ritmo frenético que marca el capitalismo para la adquisición y el trabajo, es preciso detenerse, abrir un paréntesis y plantearnos preguntas que nos acerquen a moldear nuevas formas de convivencia: ¿Qué estamos construyendo? ¿Cuál es el aprendizaje de nuestras experiencias y de qué manera se refleja en el conjunto social?

Un instante que lúdicamente nos abra camino a posibilidades en nuestra experiencia, que forme parte de la imagen de nuestra historia y memoria de nuestra época. ¿Cómo replanteamos la información de nuestras experiencias a partir del juego como instante dentro de la práctica cotidiana? ¿Cómo el juego genera nuevas formas de interacción?

**JL****S****N****X****EN CASA****INSTRUCCIONES DE JUEGO:**

1. Escoge los objetos y lugares importantes para ti de tu casa.
2. Escribe cada uno en un par de tarjetas.
3. Coloca todas las tarjetas boca abajo.

Comienza el juego, obtén tantos pares puedas, puesto que serán los lugares o cosas que utilizaras por un día.

*Registro fotográfico de objeto de la acción lúdica EN CASA. Las tarjetas están dispuestas en lista dependiendo de lo que cada participante ganó. Al lado están escritas las instrucciones de juego.*

Es pensar en las posibilidades de los sucesos, siempre tomando en cuenta decisiones que determinan pero que a la vez pueden ser variables; un proceso de trabajo que parte de un eje y una base que da pie a desmembrar sus partes, piezas, estrategias, reglas, espacios, lugares, cuerpos; un mapa en el que cada línea se entrelaza y fomenta siempre una cuestión sobre lo que pueda llegar a suceder. El contexto es el tema a replantear a partir de experiencias lúdicas sobre cómo construimos nuestra forma de pensar y cómo podemos dar pie a la practicidad del entendimiento y lo que hacemos, esto es, a la actividad teórico-práctica sobre la experiencia en nuestro tiempo, a partir de una acción que permita darle otro flujo a nuestro pensamiento.



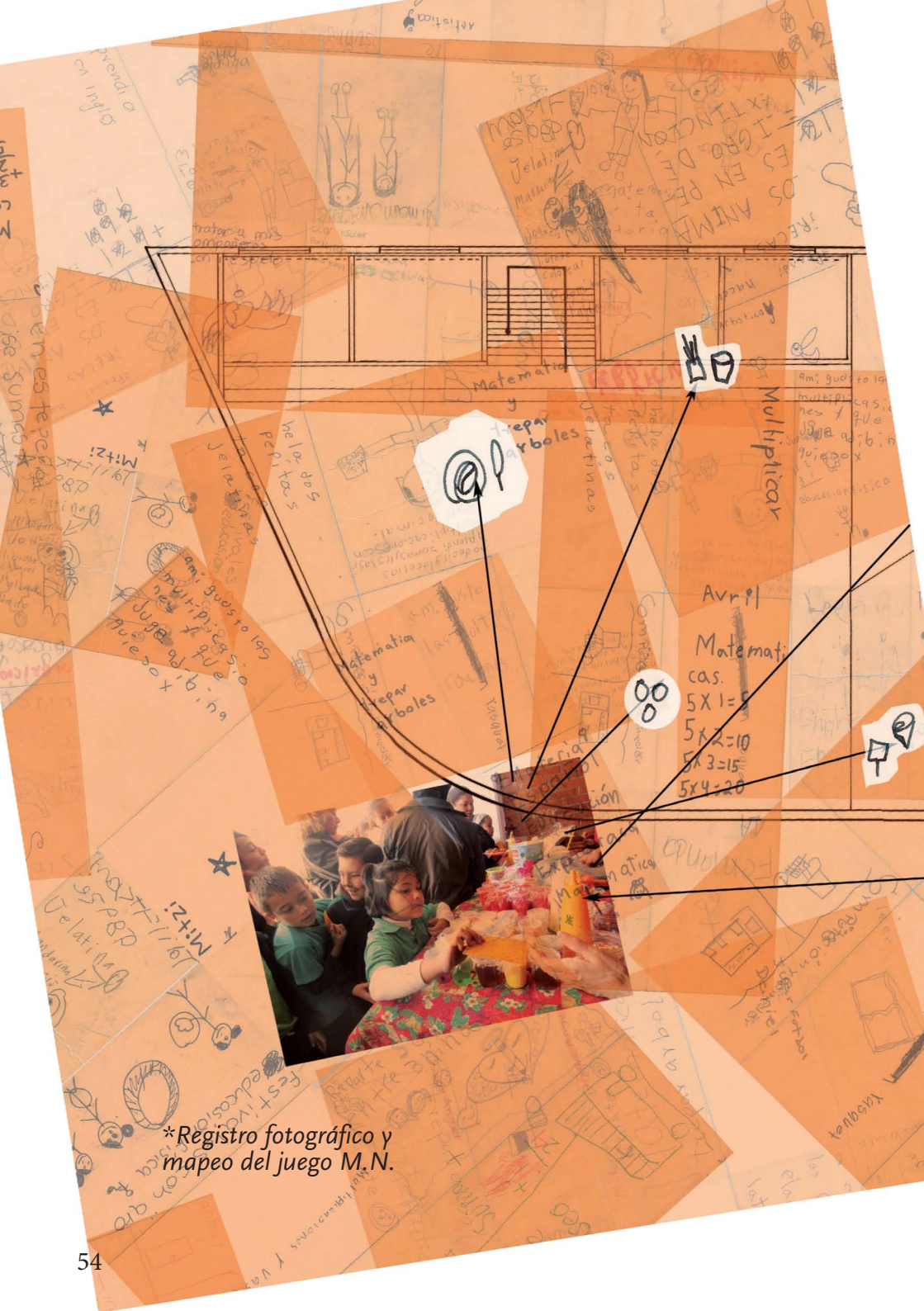
*Registro  
fotográfico de  
objeto del juego  
M.N.*

*\* M.N.(2013). Acción lúdica que consistió en realizar un memorama en la escuela primaria María Guadalupe Salinas de Gortari ubicada en la colonia Arenal, la intención de la actividad fue que los alumnos escogieran algo que les gusto aprender en el curso y lo anotaran en las tarjetas del memorama, al realizarse el juego, las tarjetas que ganaron las utilizaron para comprar sus alimentos en el recreo. La finalidad de este juego fue utilizar el conocimiento como el valor para conseguir algo necesario: los alimentos.*

*En la actividad considero que el juego funciona para generar una disposición diversa al consumo y a lo que los niños pueden valorar en relación al conocimiento, de esta forma busco que el juego como eje genere otra posibilidad en la percepción de el entorno de los niños.*

*El juego se desarrollo dentro de las actividades del taller IOCARI.*





\*Registro fotográfico y mapeo del juego M.N.



## CONCLUSIONES

Por recorrer el tiempo y el tiempo los juegos.



Las acciones que realicé me permitieron abrir paso a un cuestionamiento que va desde mi propia experiencia hacia el intercambio con gente cercana y más personas. En función de las posibilidades en las que presentamos estructuras sociales, ya sea para habitar, para generar conocimiento o relacionarnos, la experiencia se diversifica y por ende nuestro pensamiento.

Desde el arte me interesa cómo se puede dialogar con otras disciplinas o con formas sociales de las que somos parte, ya sea en mi casa, con mi familia, o en la escuela, ya que me interesa ubicar la forma en la que ciertas disposiciones sociales determinan nuestro pensamiento. Por ello la investigación aborda las formas en las que se determina un lugar con un grupo de personas, nuestras características como individuos y nuestra historia.

Al tomar en cuenta de dónde provienen dichas disposiciones, busco aplicar nuevas estrategias en las que se ponga en juego el contexto. Pienso en la maleabilidad que pueda tener una experiencia en general.

La intención de mi texto fue hacer referencia a todo el proceso llevado a cabo sobre la función que tiene el juego en nuestra vida diaria, y la mía como artista plástico; un proceso que si bien parte de una actividad común, funciona como un eje que cohesiona la experiencia de las personas, y que yo misma tuve en la realización de este trabajo.

Socialmente el juego surge como un factor que define la atención, la fluidez, el dinamismo, el ingenio, la vitalidad de un momento y produce un cambio sobre la forma en la que se experimenta en un espacio con las personas. De aquí proviene el interés de aplicar un eje lúdico. Cada vez más la ciudad te aísla, y actualmente, con el déficit que promueve la facilidad tecnológica, nos alejamos de experiencias

en otros niveles de experimentación en nuestro entorno social.

En mi trabajo busco que el juego y el arte sucedan como planos mediadores que permitan generar coyunturas sociales y acercar a formas en las que subjetivamente se entrelazan momentos; narrar historias a través de las cuales adquiramos conciencia de cómo vamos construyendo nuestro camino. Me interesa suscitar procesos de aprendizaje a través de experiencias lúdicas en las que los distintos planos sociales se interconectan y forman nuevos lazos.

Como un lenguaje que podemos rearmar, en esta búsqueda dentro del arte me permito reconstruir mi contexto, mi experiencia, la forma en la que yo me sitúo en mis núcleos cercanos y que considero ejes principales en mi crecimiento. Una búsqueda por generar estrategias para crear y cuestionar mi estructura social.

El trabajo que realice tanto teórico como práctico me permitió entender el arte desde otro punto de vista, un espacio dónde existen las posibilidades de entender la vida cotidiana al construir nuevos lenguajes para entender nuestro contexto como amalgamas de parajes simbólicos que nos cuentan historias y experiencias.

En general en todas las acciones realizadas busco generar una crítica dentro del contexto que sucede por medio del juego. En el apartado de “casa” llegué a la conclusión de los puestos determinantes como roles sociales y en base a ello las acciones realizadas detonaron nuevas formas y reflexiones de la utilización del espacio, como los objetos son parte de nuestra identidad como familia y cómo a veces seguimos reproduciendo lo de nuestros padres.

En la acción M.N. busqué relacionar el conocimiento como una fuente natural de vida, actualmente el dinero abarca prácticamente todo, ¿qué pasaría si con el conocimiento pudiéramos adquirir lo necesario para vivir?, en un plano simbólico la conclusión de esta

actividad permitió que los alumnos pudieran usar un saber para adquirir su alimentos del día.

En este caso, la dirección de mi trabajo surgió como una búsqueda de estrategias a partir de preguntas sobre mi contexto. Partiendo del texto, clarifiqué parte de las estructuras en que vivimos y los planos simbólicos que existen en mi vida diaria.

## BIBLIOGRAFÍA

- Aisenberg Diana, (2004). *Historia del arte. Diccionario de certezas e intuiciones*, Buenos Aires Argentina : Adriana Hidalgo.
- Adame, C. Miguel Ángel, (2014). *Neoliberalismo, educación y juventud*, Lajornada, 1028, 1-3.
- Bachelard, Gastón. (1965). *La poética del espacio*, Ciudad de México: Fondo de Cultura económica.
- Bourdieu, Pierre. (2008). *Capital cultural, escuela y espacio social*. España: Siglo XXI.
- Bourdieu, Pierre. (2009). *Homo academicus*, México : Siglo XXI.
- Brea, José Luis. (2004). *El tercer umbral, estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*. Murcia : CENDEAC.
- BENOIST, Jean-Marie, 1980. *La révolution structurel*. Denoël-Gonthier. París.
- BIJOU, W. Sidney. (1986). *Psicología del desarrollo infantil, la etapa básica de la niñez temprana*. México: Trillas. 40p.
- Caillois, Roger. (1986). *Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo*, México: Fondo de Cultura Económica.
- Cooper, David. (1986). *La muerte de la familia*,

México: Origen Planeta.

- Concheiro, Luciano.(2016). *Contra el tiempo*. Filosofía práctica del instante. Ciudad de México: Anagrama.

- Debord, Guy.(1967). *La sociedad del espectáculo*. Madrid, España: Champ Libre.

- Engels, Friedrich. (1992). *El origen de la familia, de la propiedad privada y del estado*. España: Planeta Agostini.

- Foucault, Michel. (2009). *Vigilar y castigar, el nacimiento de la prisión*, México: Siglo XXI.

- Fourquet, Francois, (1978). *Los equipamientos de poder, ciudades territorios y equipamientos colectivos*, Barcelona: G. Gili.

- Frade Laura, (2011). *Competencias en la educación especial y en la inclusión educativa*, México, D. F.: Siglo XXI.

- Gadamer, Hans-Georg. (2002). *Verdad y Método II*, Salamanca: Sígueme. Tr.: Manuel Olasagasti.

- Guattari, Félix. (1995). *Cartografías del deseo*. Buenos Aires Argentina: La marca.

- GOODMAN, Paul. (1976). *La nueva reforma*, Ed. Kairós, Barcelona.

- Heidegger, Martin, (1975). *Construir, habitar, pensar*. Santiago de Chile : Revista Teoría Nos. 5-6.

- Huizinga, Johan. (2008). *Homo Ludens*. México: Fondo de Cultura Económica.

- Minhot Leticia, Testa Ana.(2003). *Representación en ciencia y arte*, Buenos Aires Argentina: Brujas.

- Schiller, Friedrich. (2005). *Cartas sobre la*

*educación estética del hombre*. España: Átropos.

- Paz, Octavio. (2010). *El laberinto de la soledad*. México: Fondo de Cultura Económica.

- Winnicott, Donald W. (1971). *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa.

- Ximo, Tárrega. (2006). *Creatividad y juego*. España: Bordeaux.

## REFERENCIAS DIGITALES

- Real Academia Española.(2017). *Diccionario de la Lengua Española*, Vigésima segunda edición. Madrid. España. Recuperado de: <http://www.rae.es/rae.html>.

