

Oficio Lúdico II

Parque Navas

Domingo 5 de noviembre 2023

Primera Jornada: Resumen Jornada I.

El Oficio Lúdico y la atención

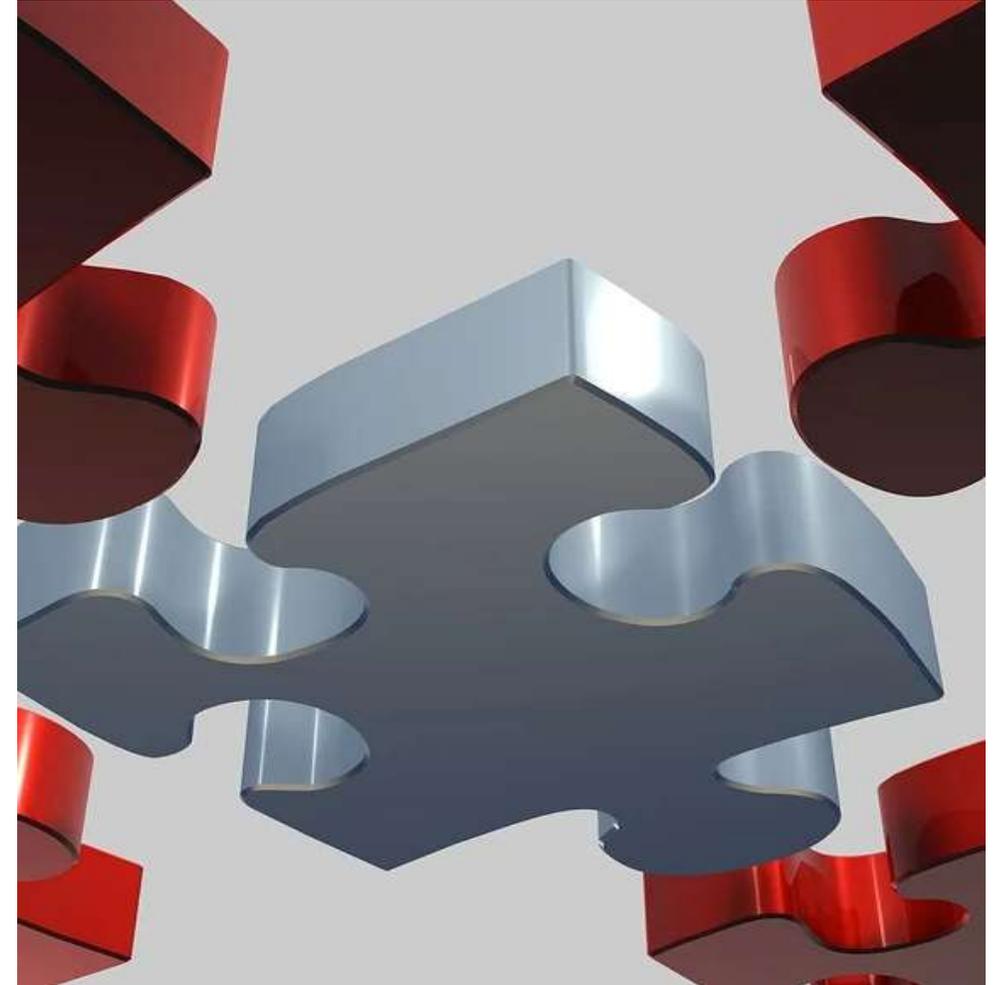
La respuesta al mundo: centros

Prácticas y juegos simbólicos.

Programa II jornada

Introducción y prácticas

-
- 1 - Bienvenida
 - 2 - Generalidades y presentación
 - 3 - Oficio Lúdico. Actitud lúdica
 - 4 - Factores en el juego
 - 5 - El juego y la atención
 - 6 - Las respuestas en situación de juego: centros
 - 7 - Prácticas
 - 6 - Síntesis personal de la jornada. Intercambio



Generalidades-1

OFICIO.

Es el dominio o conocimiento de una actividad.

Cuando alguien domina un determinado trabajo se dice: “Ese tiene oficio”. “Es un buen oficial”.

Oficio de escritor, de pintor, artesano, etc.

Como humanistas, desarrollamos un oficio para observar y equilibrar mejor nuestros actos.

El oficio nos ayuda a equilibrarnos internamente ante las diferentes situaciones de la vida.



Generalidades-2

El objeto del Oficio Lúdico son los actos mentales que se producen en el juego.

El juego es la materia del Ludismo.

En el juego desplegamos conductas más libres que en otras situaciones de la vida. Así, fuera de las convenciones habituales, podemos observar mejor los actos que nos mueven y considerar más fácilmente su correspondencia con las situaciones.

¿QUÉ SON LOS ACTOS MENTALES?



Actitud lúdica

Se refiere a las ganas de jugar: es la motivación para los participantes e indica al coordinador la marcha del juego.

Lo que nos interesa es observar cómo aplicamos nuestras cualidades en el transcurso del juego.

¿CÓMO SE EXPRESA EN MÍ LA ACTITUD LÚDICA?

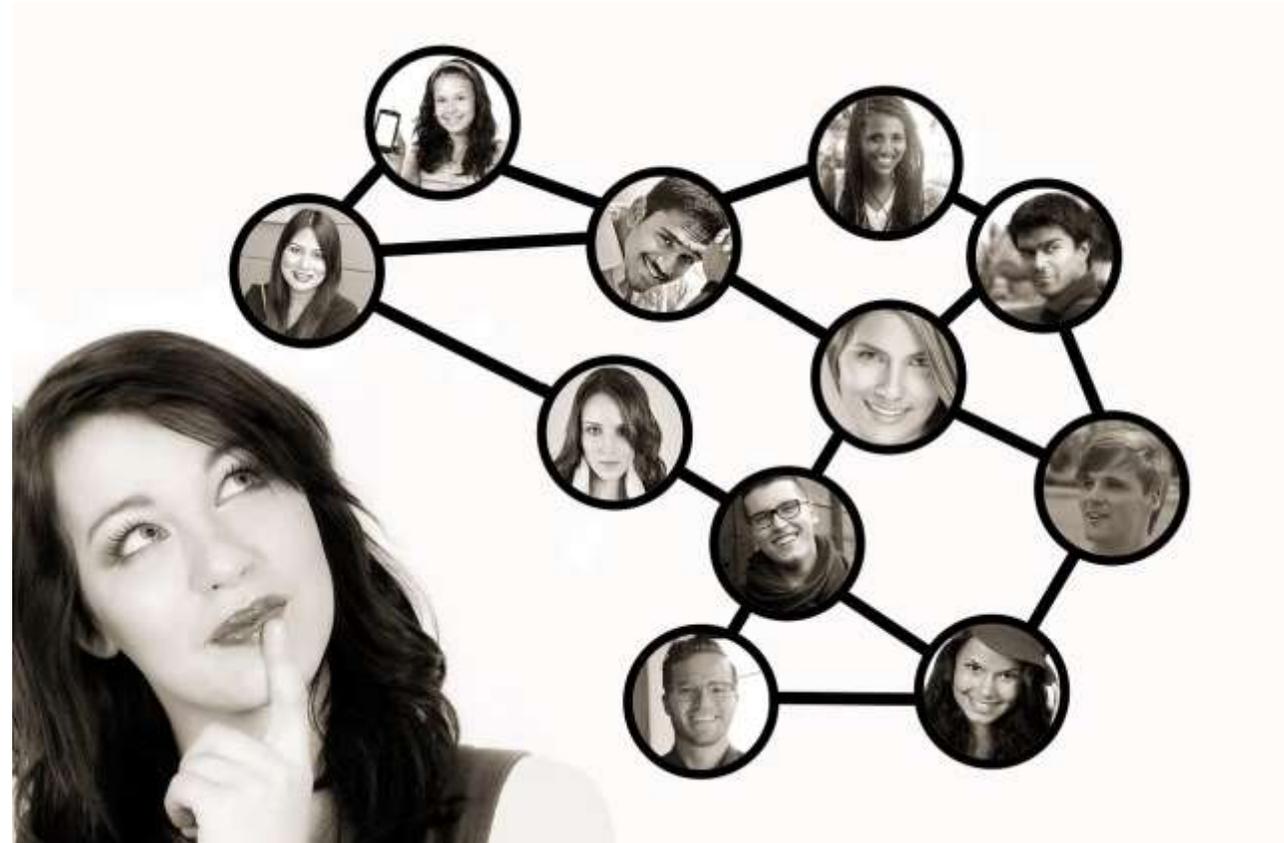


Preparando el juego

La preparación del juego siempre forma parte del Oficio.

Tendremos en cuenta:

- PROPUESTA DE JUEGO
- CUÁL ES EL OBJETIVO
- EL INTERÉS
- LAS REGLAS
- COORDINADOR Y PARTICIPANTES (El coordinador regula el espacio, los materiales, número de participantes, lugar, etc.)



Tono

Pulcritud

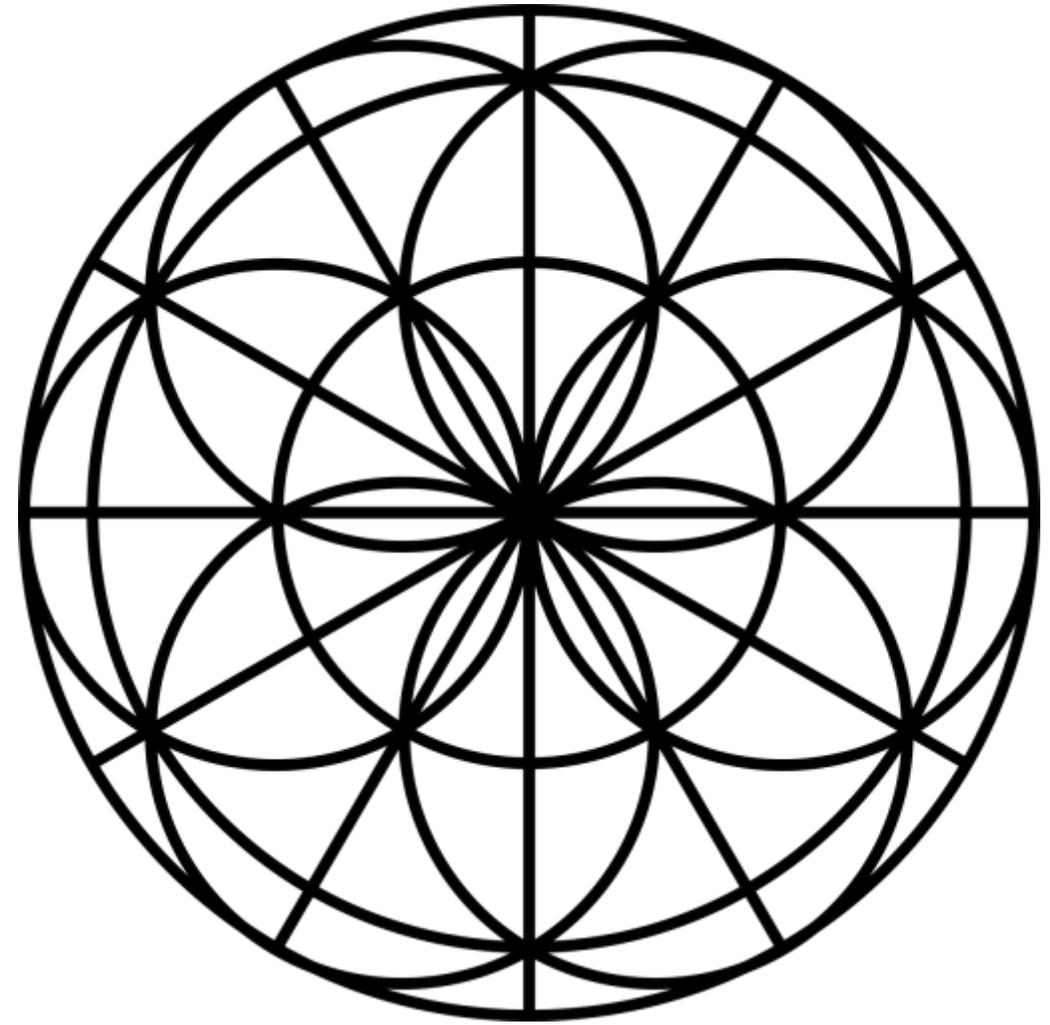
Permanencia

Nuestros actos se expresan en el mundo con una medida, una proporción, que proyecta una **métrica interna**.

La métrica que intentamos incorporar con el Oficio Lúdico está en relación con la proporción áurea (3-5-8) y produce sensación de equilibrio y bienestar.

En el juego se define y expresa esta proporción con:

TONO
PULCRITUD
PERMANENCIA



El equilibrio y la métrica en el juego

Tratamos de dar equilibrio y proporción a nuestra conducta incorporando a nuestros actos:

TONO. Actos proporcionados a la situación (se relaciona con la proporción áurea)

PULCRITUD. Llegar al objetivo dentro de las reglas del juego.

PERMANENCIA. Significa cumplir el plan sin desvíos ni improvisaciones



La proporción áurea

Es la medida de la naturaleza y del universo. También se refleja en el ser humano.

Se registra como armonía, equilibrio, y produce una conexión particular y de suave resonancia con el objeto que la contiene.

Está reflejada en la serie de Fibonacci: 0, 1, 1, 2, 3, 5, 8... Cada número surge de la suma de los dos anteriores



La armonía en la proporción. Número áureo

La relación entre cada número y el anterior en la serie de Fibonacci es un cociente constante: 1,618033..., el número áureo de los griegos.

Los artistas de todos los tiempos han tenido esta medida como referencia y se da siempre que en un objeto se da esta relación:

Parte menor/ Parte mayor = Parte mayor/Totalidad



La atención

El Oficio Lúdico requiere de un gran trabajo **atencional** que se expresa en distintas formas y sobre todo en los juegos simbólicos: particularmente, en el recorrido del eneagrama sextenario.

Trabajamos tratando de incorporar tono, pulcritud y permanencia.

¿QUÉ ME PROPONGO CUANDO JUEGO?



La atención

Para mantener la proporción que buscamos en nuestros actos necesitamos ATENCIÓN.

Consideramos 3 TIPOS DE ATENCIÓN:

- ATENCIÓN SIMPLE es la mecánica y habitual
- ATENCIÓN DIVIDIDA (atendemos simultáneamente a dos focos de interés, que suelen ser externos).
- ATENCIÓN DIRIGIDA (también dos focos: uno está en cómo me siento y otro foco está afuera)

Nos interesa desarrollar la atención DIRIGIDA.

¿QUÉ TIPO DE ATENCIÓN ESTOY APLICANDO AHORA?



La conducta y el juego

La respuesta al mundo: los centros

Las respuestas a los estímulos y necesidades que el mundo nos presenta constituyen nuestra conducta,

La conducta se expresa a través de nuestros actos, de nuestras respuestas a las diferentes situaciones que se dan en nuestra vida.

Nuestras respuestas transforman el mundo y los estímulos y necesidades que experimentamos nos transforman, a su vez, en un continuo cambio.

El mundo de la Lúdica es el JUEGO.



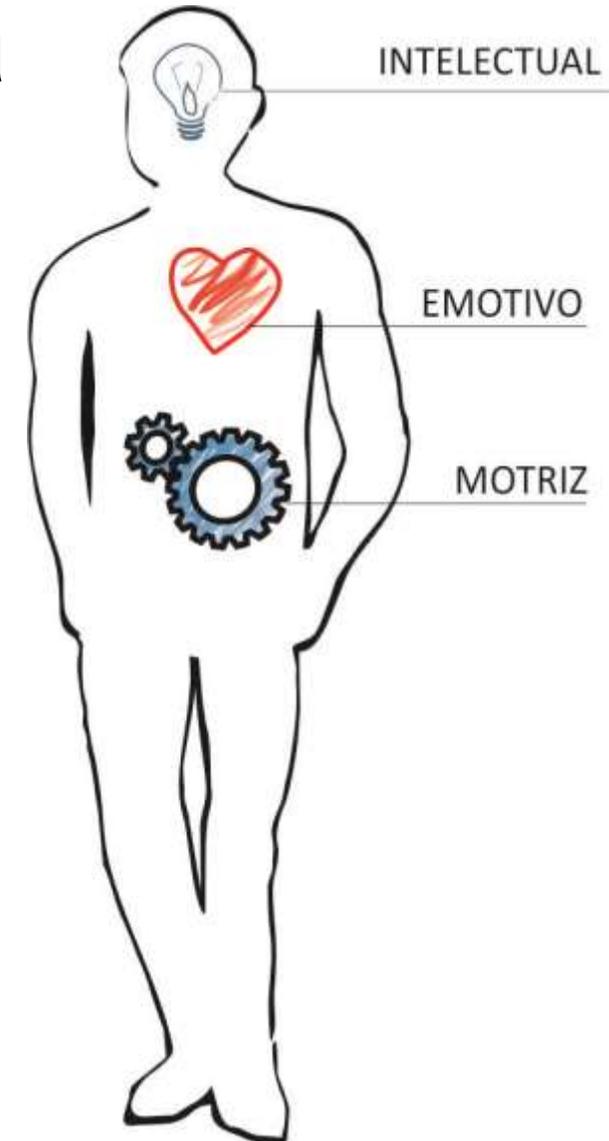
Centros: Tipos de respuesta

La elaboración de las respuestas es compleja. Veamos una síntesis según el tipo de reacción que predomina ante los estímulos del medio.

Respuesta MOTRIZ: Cuando es básicamente de movimiento corporal.

Respuesta EMOTIVA: Cuando tiene que ver básicamente con las emociones (solemos situar las emociones en la zona del corazón)

Respuesta INTELECTUAL: Cuando se trata, principalmente, de resolver un tema o trazar un plan (solemos decir que esas respuestas vienen de la cabeza).



La respuesta en los juegos

NO HAY RESPUESTAS AISLADAS (motriz, emotiva, intelectual...), PERO SÍ QUE PUEDE PREDOMINAR UN TIPO DE RESPUESTA SOBRE LAS DEMÁS.

En los juegos utilizamos, sobre todo, la MOTRICIDAD, el movimiento, porque moviéndonos es como solemos relacionarnos con el mundo.

¿CÓMO SE EXPRESA LA MOTRICIDAD DESDE LOS DIFERENTES CENTROS DE RESPUESTA...?

En el cuerpo con el movimiento.

En las emociones, con la pasión.

En el intelecto son las imágenes, la imaginación.



El juego: adentro y afuera

EL JUEGO RELACIONA EL MUNDO INTERNO Y EL EXTERNO.

Todas nuestras sensaciones internas tienen correspondencia en nuestra conducta.

Al situarnos en el juego más libres de las convenciones habituales que en la vida cotidiana, podemos observar mejor nuestra conducta.

Para lograr nuestro objetivo lo hacemos dentro de un **encuadre**: tono (proporción), pulcritud (respeto a las reglas) y permanencia (cumplir el plan).

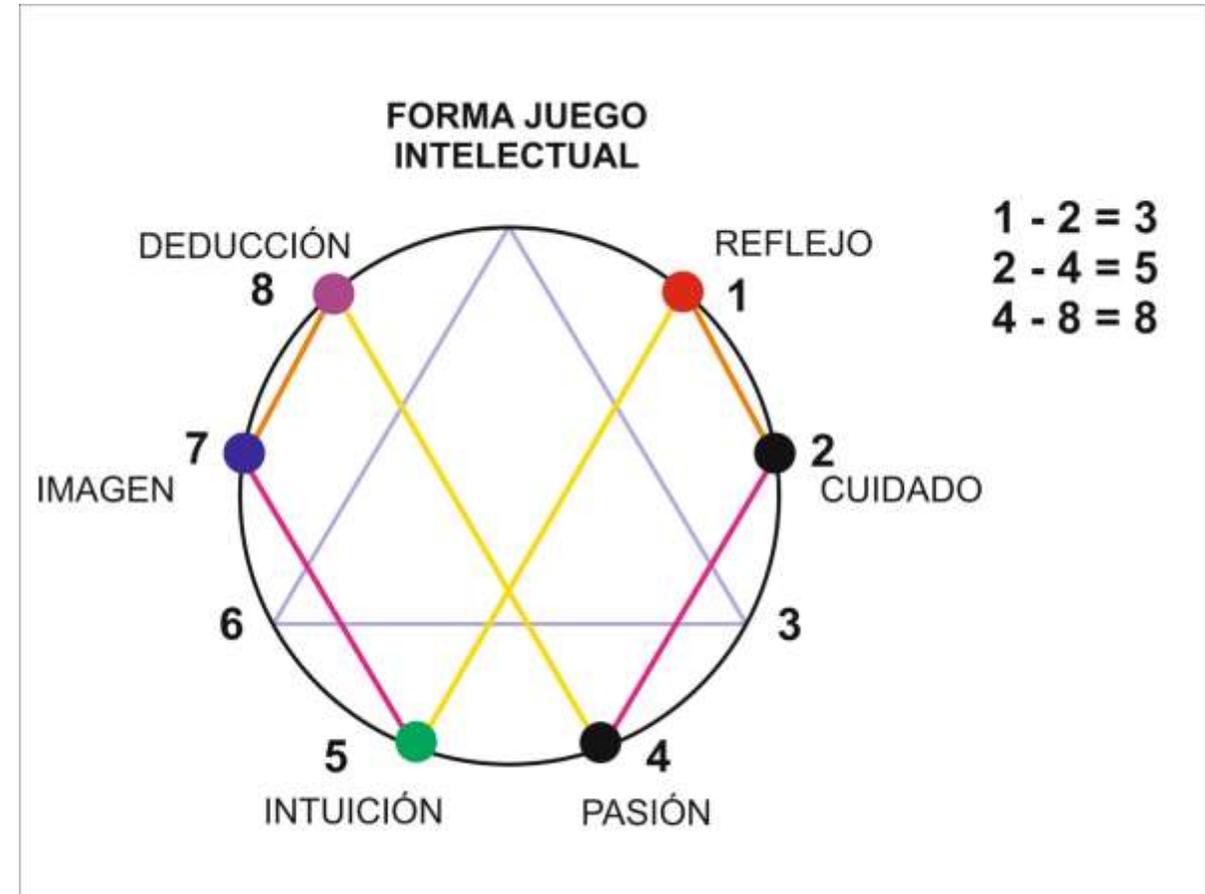


Juegos simbólicos

Los juegos simbólicos nos ayudan a adquirir e incorporar una medida de tono, pulcritud y permanencia respecto de un conjunto.

Símbolos: Como el punto, la línea recta, la línea curva, el círculo, el triángulo, la mandorla, etc., que dan referencia y dirección.

Estos símbolos están contenidos en el **eneagrama sextenario** y se trabajan con diferentes variedades, ritmos y materiales.

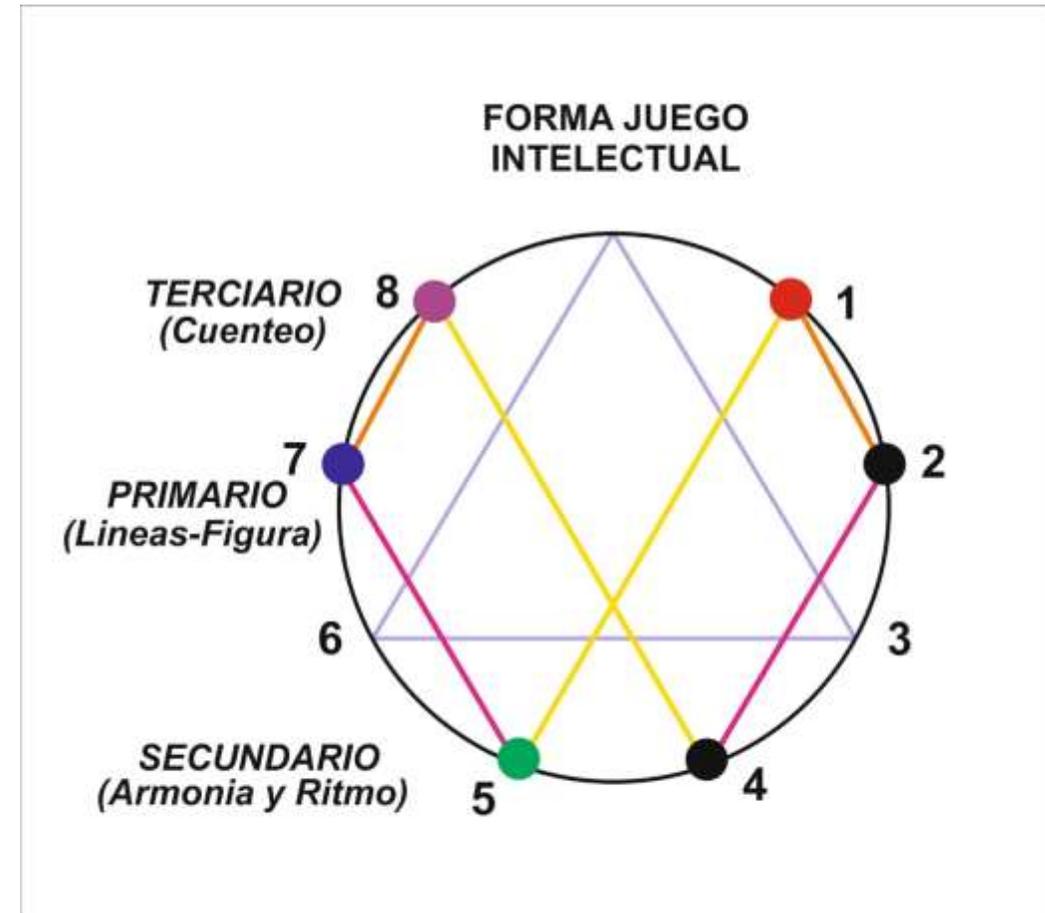


Eneagrama sextenario

Es lo que llamamos una “máquina” de apoyo en el Oficio Lúdico (y en otros oficios).

Al utilizarla se trata de lograr una acción de equilibrio incorporando Tono, Pulcritud y Permanencia.

La estructura del Eneagrama sextenario se corresponde con la proporción aurea que nos pone en resonancia con una métrica objetiva vinculada a la evolución universal.



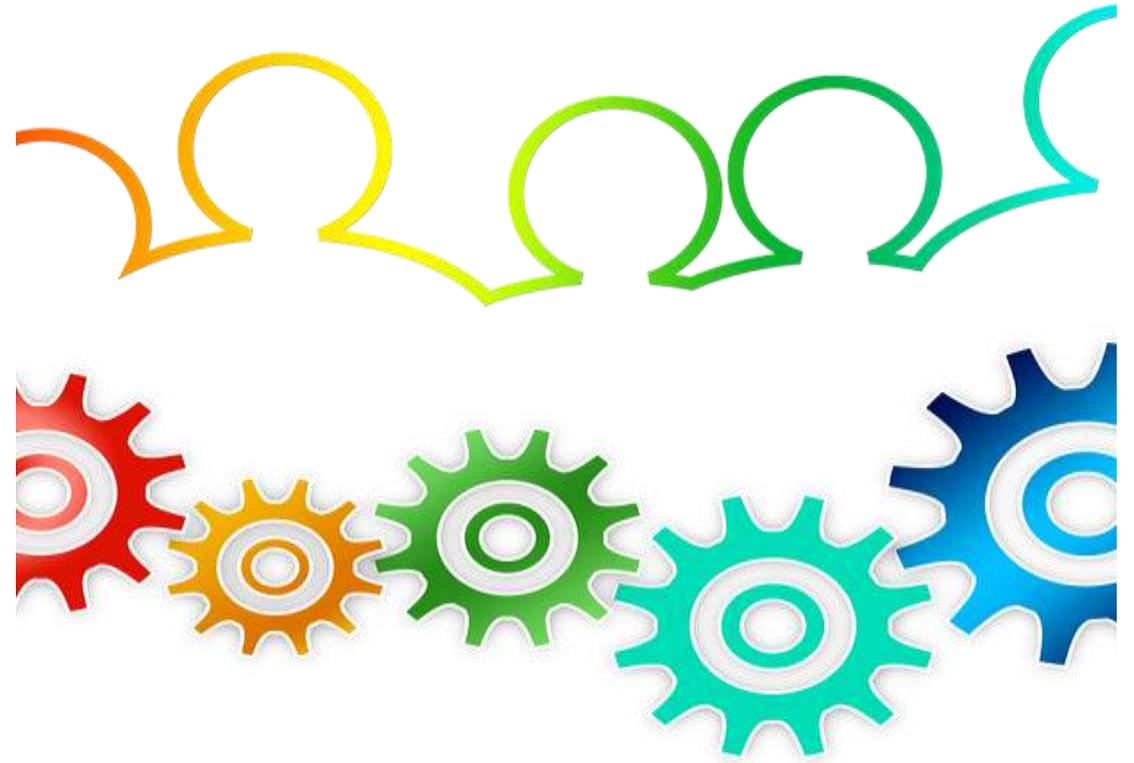
Oficio Lúdico II

Síntesis de la jornada - 1

Número total de participantes: 11

Facilita la buena marcha de la jornada la presentación sin incidencias técnicas y la coordinación con el programa.

La duración es adecuada a los juegos propuestos (2 con la psicofísica, 1 juego tradicional, 2 juegos simbólicos). La actitud lúdica y la atención se mantienen.



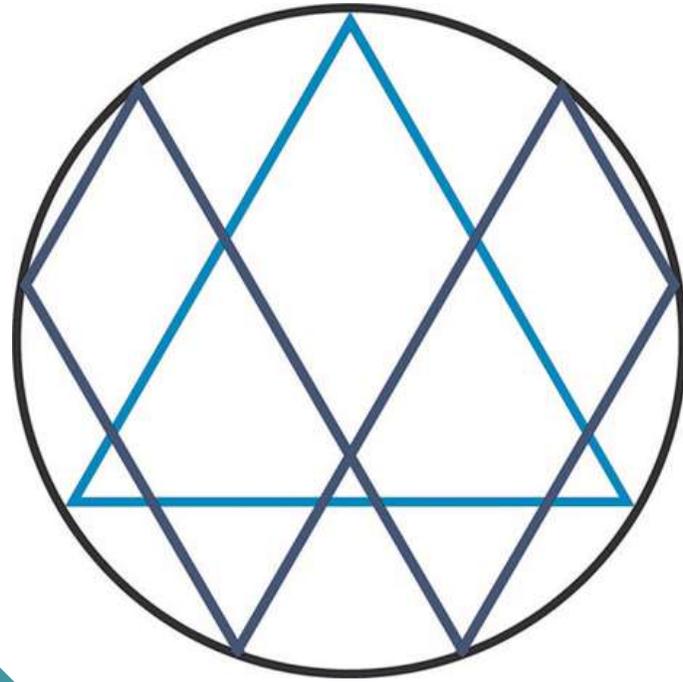
Oficio Lúdico II

Síntesis de la jornada - 2

En todos los intercambios se reconocen descubrimientos y caídas en cuenta, relacionando comportamientos en el juego con las conductas en la vida cotidiana.

Se sintetiza como una vía de autoobservación y de mejora en la sincronización y equilibrio personal y de ajuste en relación al medio y al conjunto





Oficio Lúdico Parque Navas

TERCERA JORNADA:
El 28 de enero de 2024