



# Oficio Lúdico IV

# Parque Navas

---

Domingo 21 de abril 2024

**Jornada IV**

Resumen Jornadas I-II-III

Símbolos. Juegos simbólicos

El eneagrama sextenario

Prácticas

# Programa IV jornada

---

- 1 - Bienvenida y presentación
- 2 - Resumen jornadas I-II-III
- 3 - Símbolos. Juegos simbólicos
- 4 - El eneagrama sextenario.
- 5 - Prácticas
- 6 - Síntesis personal de la jornada. Intercambio



# Resumen jornadas de Ludismo I-II-III(1)

## 1 - EL OFICIO LÚDICO

El interés de cualquiera de nuestros oficios es observar y equilibrar nuestros actos.

El Oficio Lúdico se corresponde con la Disciplina Mental.

Nuestros actos mentales se manifiestan en el juego de una manera más libre que en la vida cotidiana, así se pueden observar mejor.

La conducta en el juego es reflejo de nuestro comportamiento en el medio.

El oficio ordena pero no transforma por sí mismo.





# Resumen jornadas de Ludismo I-II-III (2)

En el O. Lúdico ejercitamos e incorporamos la actitud lúdica -ganas de jugar, motivación- y la atención dirigida llevándolas a la vida cotidiana.

La preparación del juego forma parte del Oficio. Para ello consideramos: proponer el juego adecuado, el objetivo, el interés, las reglas, el lugar, el coordinador y los participantes.

Todo ello en el enmarque de una métrica interna relacionada con la proporción áurea, que se expresa al incorporar: TONO (actos adecuados), PULCRITUD (atenerse a las reglas para llegar al objetivo) y PERMANENCIA (cumplir el plan)





# Resumen jornadas de Ludismo I-II-III (3)

En los Oficios trabajamos con la proporción áurea.

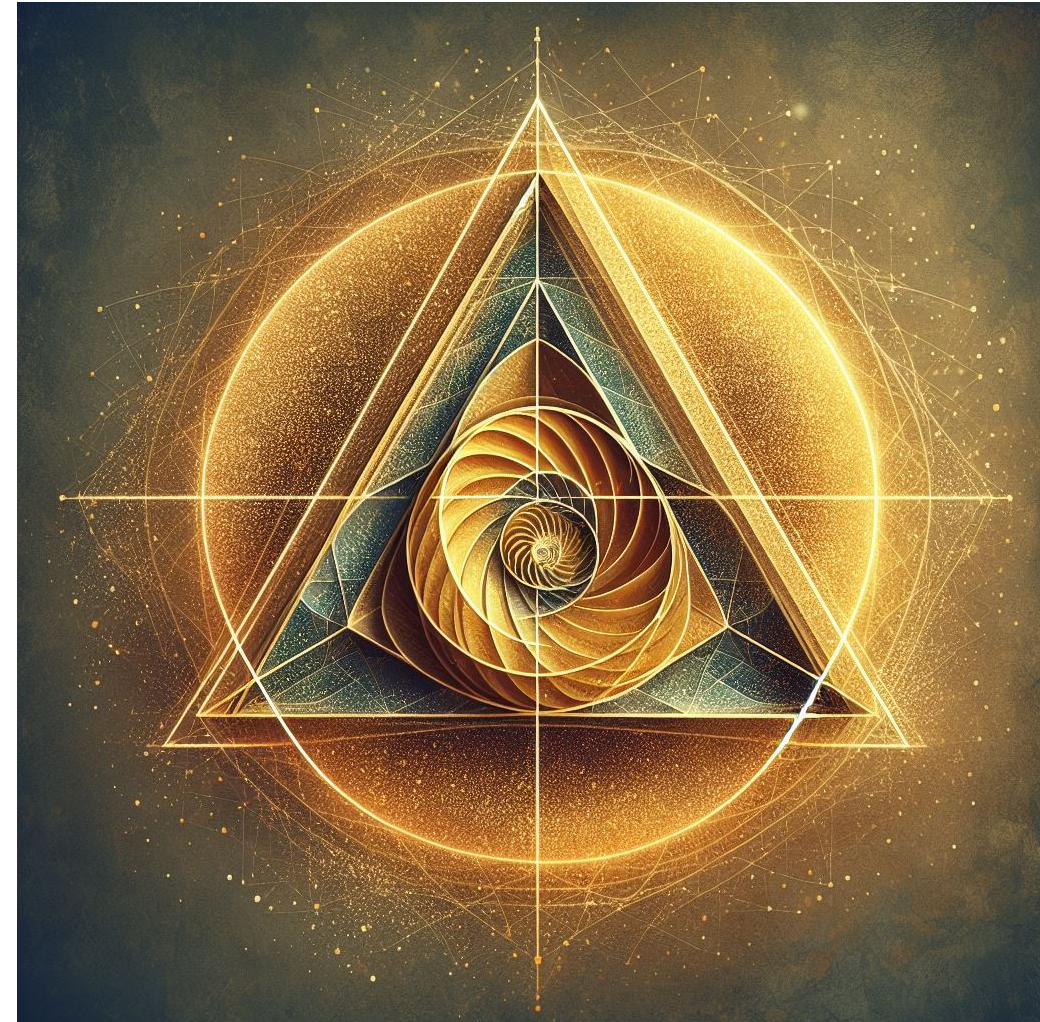
La proporción áurea trasciende lo particular -no es algo subjetivo-, y que se da en el mundo en esta relación:

Parte menor/ Parte mayor = Parte mayor/Totalidad

Se registra como armonía y equilibrio: produce una particular conexión de suave resonancia con el objeto (interno o externo).

La atención es una herramienta esencial en cualquier oficio. Nos interesa desarrollar la atención dirigida, que eleva el nivel de trabajo. Sin atención todo nos sucede:

- Si la medida es aleatoria, el trabajo perderá tono. Si se olvidan las reglas fallará la pulcritud. Si no atendemos al plan surgirá la improvisación y faltará permanencia.





# Resumen jornadas de Ludismo I-II-III (4)

Al incorporar la atención dirigida, nuestros actos integran: **TONO**, **PULCRITUD** y **PERMANENCIA** (que es el objetivo general del Oficio). Estos tres factores se reflejan en el estilo de vida.

En cuanto al **tono**, **sin atención no hay medida**, no hay equilibrio ni podemos manejar adecuadamente la energía.

Respecto a la **pulcritud**, **importa atender a las reglas, al orden y secuencia de las operaciones, a los ajustes, planteamientos, cadencias y oportunidad**. La trampa en el juego, o el desconocimiento de las reglas, son errores al operar.

Atendiendo al plan con **permanencia**, **cumplimos objetivos evitando desvíos o accidentes por improvisación**. El plan da **dirección** porque atendemos al fin propuesto; sin plan todo nos sucede



# Los juegos simbólicos como interés

En los juegos simbólicos, el campo de juego está dado por símbolos.

Atendemos al enmarque, que actúa en la ubicación de los jugadores, en las reglas, en el interés...

Cualquier figura geométrica tiene el efecto de enmarcar. Es conveniente elegir la forma más adecuada al juego, según objetivo, el interés, las reglas, lugar, participantes. Ahí se ve la importancia de la preparación del juego.





# Los juegos simbólicos: referencias

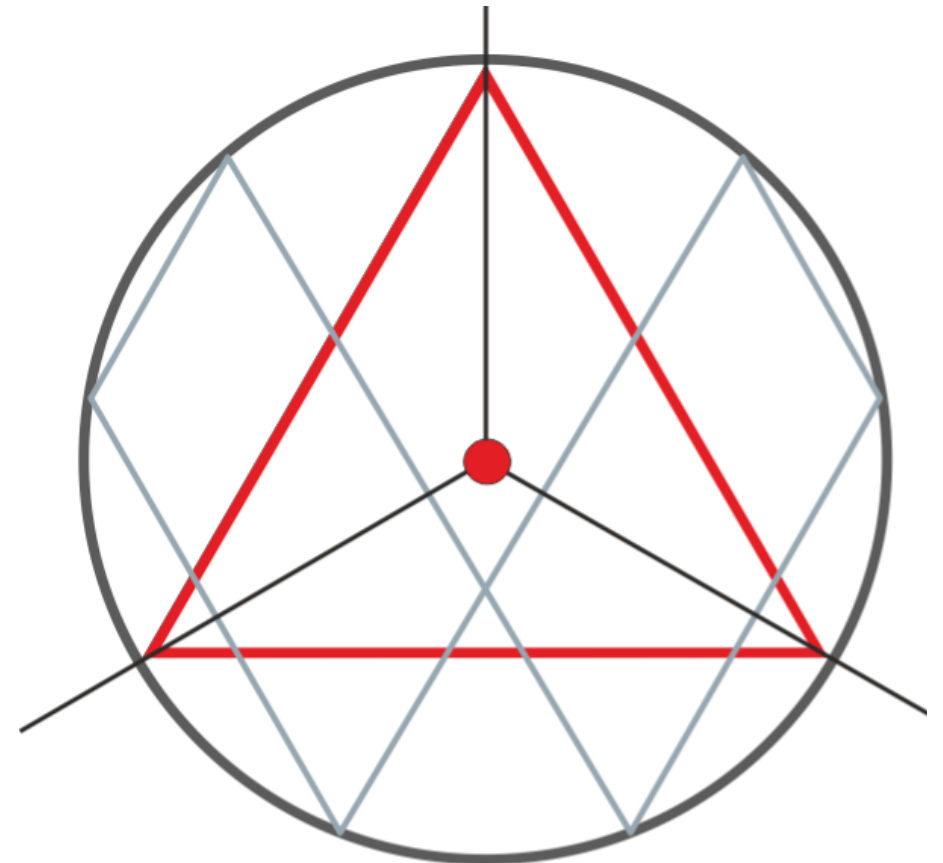
La **referencia interna** es el registro de unidad y armonía, de coherencia, como traducción de los actos mentales en el juego.

La **referencia externa** es el campo de juego y los elementos que sirven de enmarque.

En los juegos simbólicos los datos se estructuran desde las vías abstractivas.

Los factores que actúan son: el punto, la línea recta o curva, las diferentes composiciones, el ritmo requerido, todo ello según el plan.

Las vías abstractivas que utilizamos en los juegos simbólicos, permiten una mejor atención al objetivo.

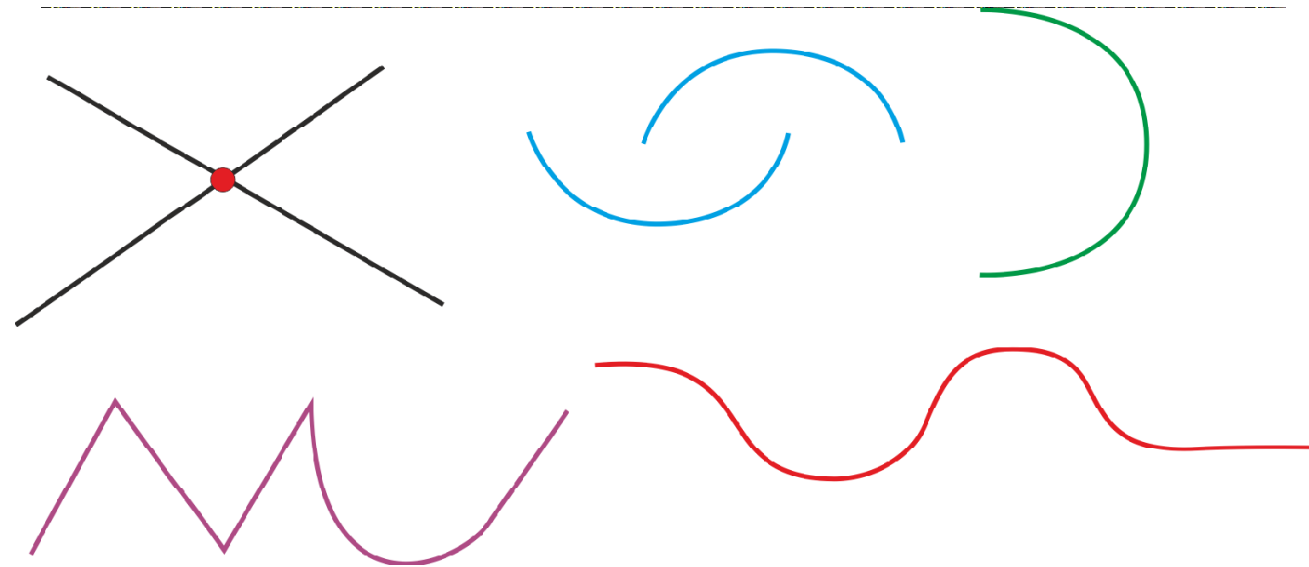


# Los juegos simbólicos: elementos

Los **símbolos** actúan como referencias y tienen carácter de abstracciones.

Los actos del juego, encuadrados en símbolos, producen determinados registros.

- El punto, sin referencias, busca encuadre (hasta que lo encuentra)
- La línea muestra una dirección.
- El cruce de líneas da un centro
- Las curvas enmarcan espacios (incluyen o excluyen).
- La conexión de líneas rectas y curvas representa el encuadre del campo de juego.

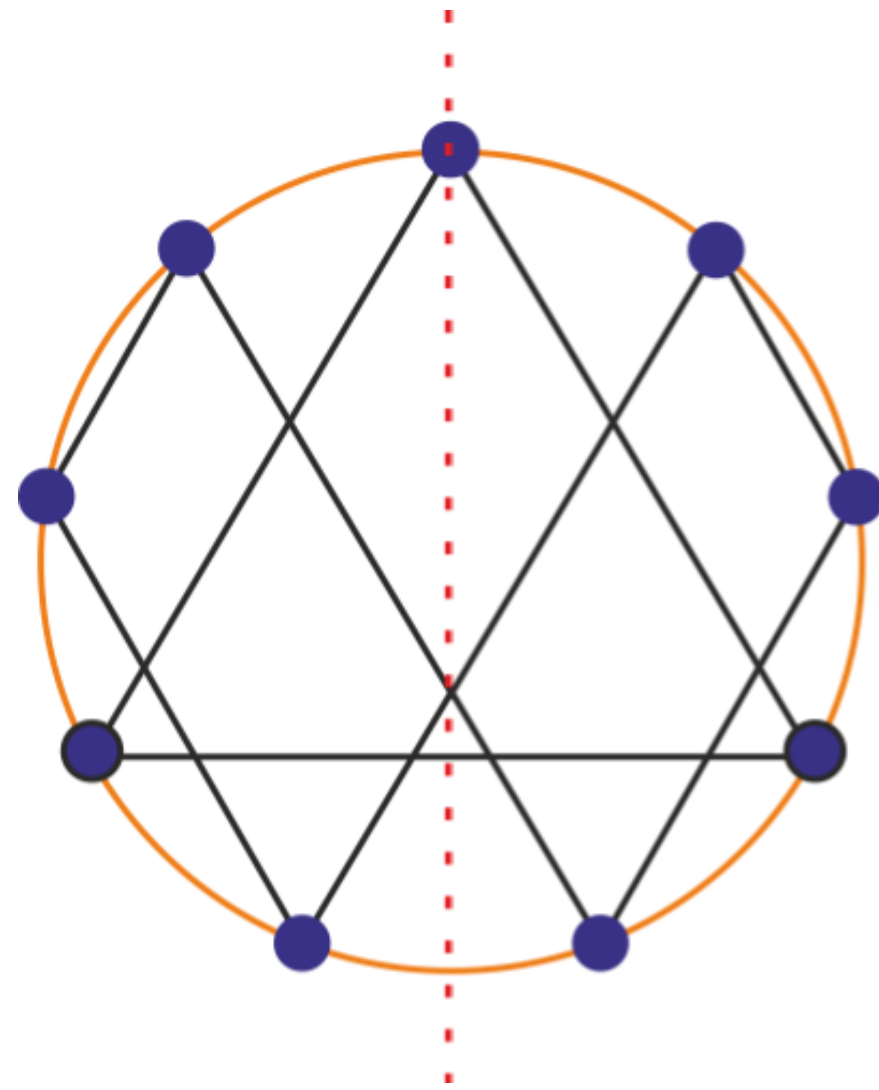


# El eneagrama sextenario: función

El eneagrama sextenario es una máquina compuesta por varios símbolos.

Las máquinas ordenan, pero no tienen sentido en sí mismas, actúan según el sentido que da el operador,

El **operador** marca el recorrido, las variaciones, etc., es decir, carga la máquina, según el objetivo e interés del juego.





# Eneagrama sextenario: Simetría y proporción

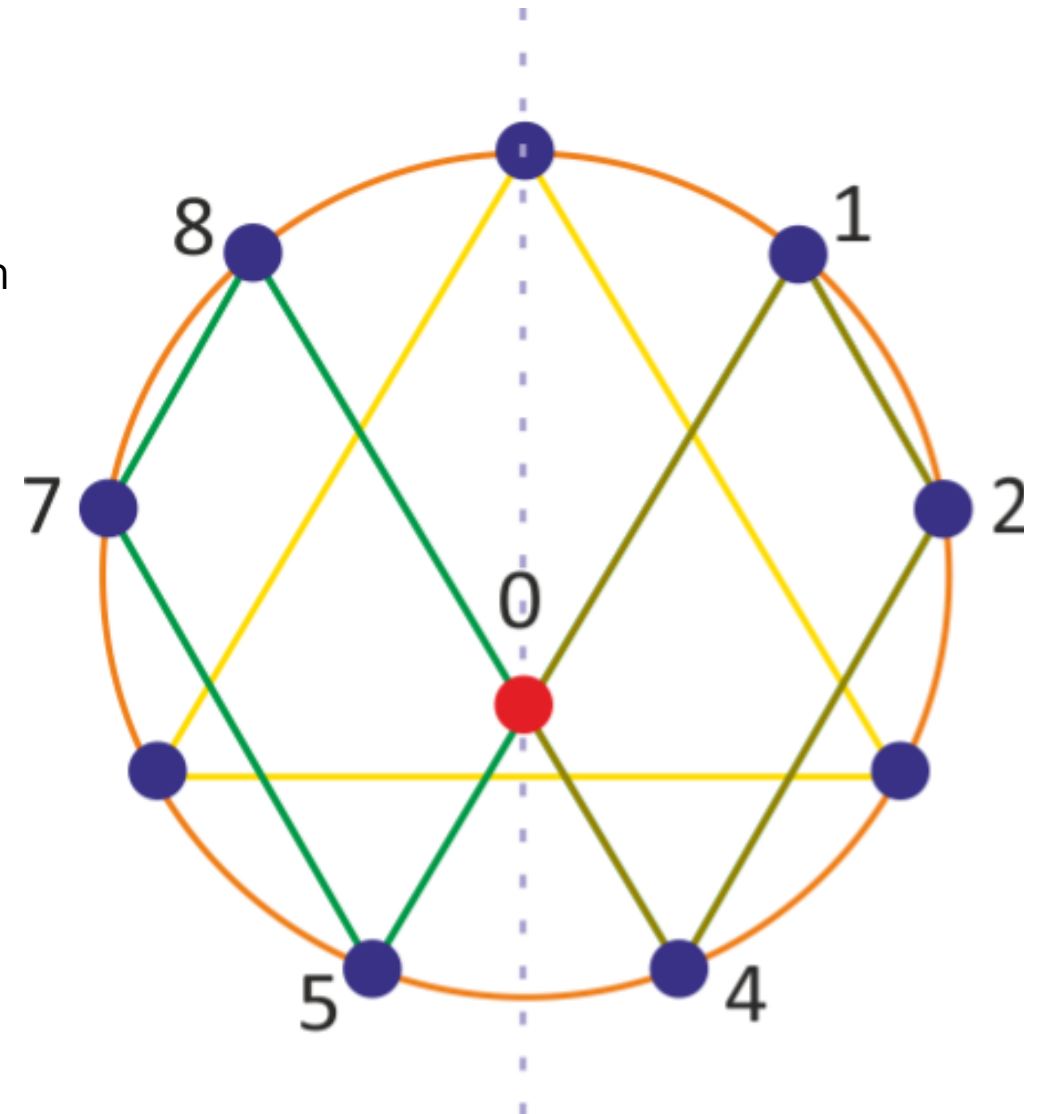
En el eneagrama sextenario hay simetría y proporción.  
Su construcción se basa en la medida áurea: (proporción 3-5-8, con un cociente constante)

Parte menor/Parte mayor = Parte mayor/Totalidad

- Tramo 1-2 → 3 medidas.
- Tramo 2-4 → 5 medidas.
- Tramo 4-8 → 8 medidas.

P. m: 3/P.M: 5=P.M: 5/Total: 8 Resulta: aprox.0,6

Además hay simetría entre sus componentes, como se observa en la figura: 1-2-4-0-1 simétrico a 8-7-5-0-8.

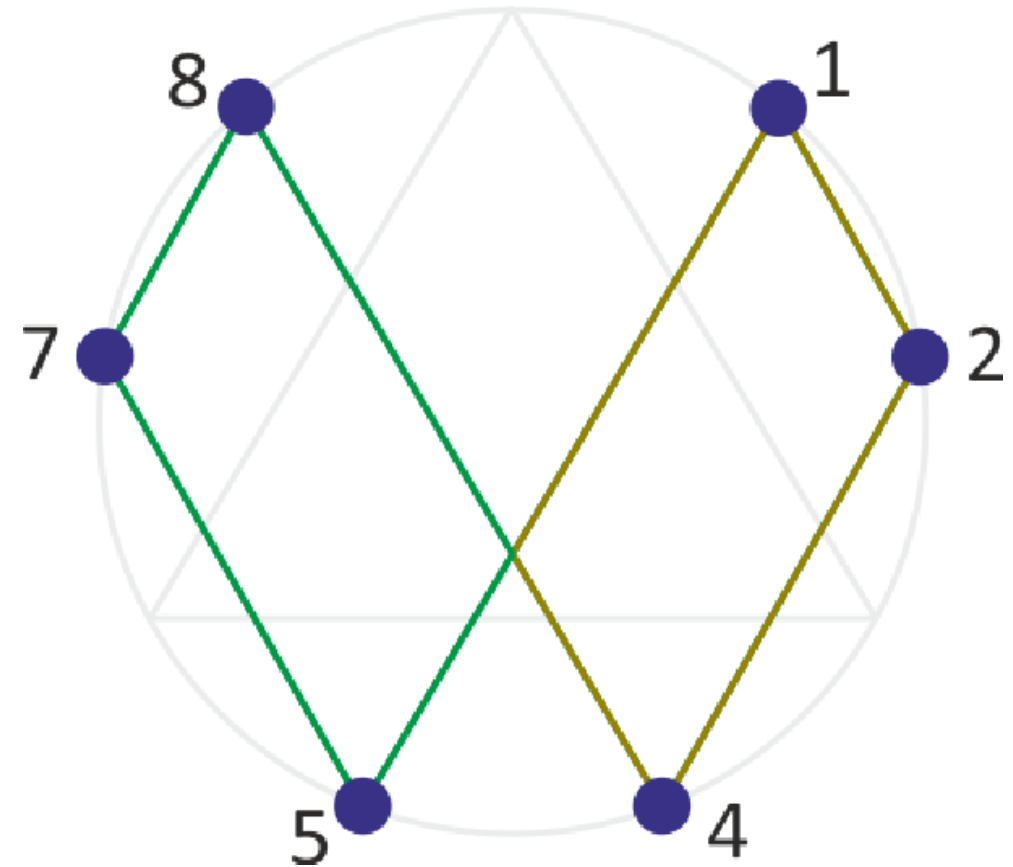


# El eneagrama sextenario: cómo operamos (1)

Los elementos que utilizaremos en el juego se muestran con un cierto orden.

Este orden da la posibilidad de reducir las operaciones a una fórmula, que señala, en nuestro caso, un recorrido.

En el eneagrama sextenario observamos 9 divisiones pero sólo 6 están numeradas en el círculo señalando dos condiciones opuestas.



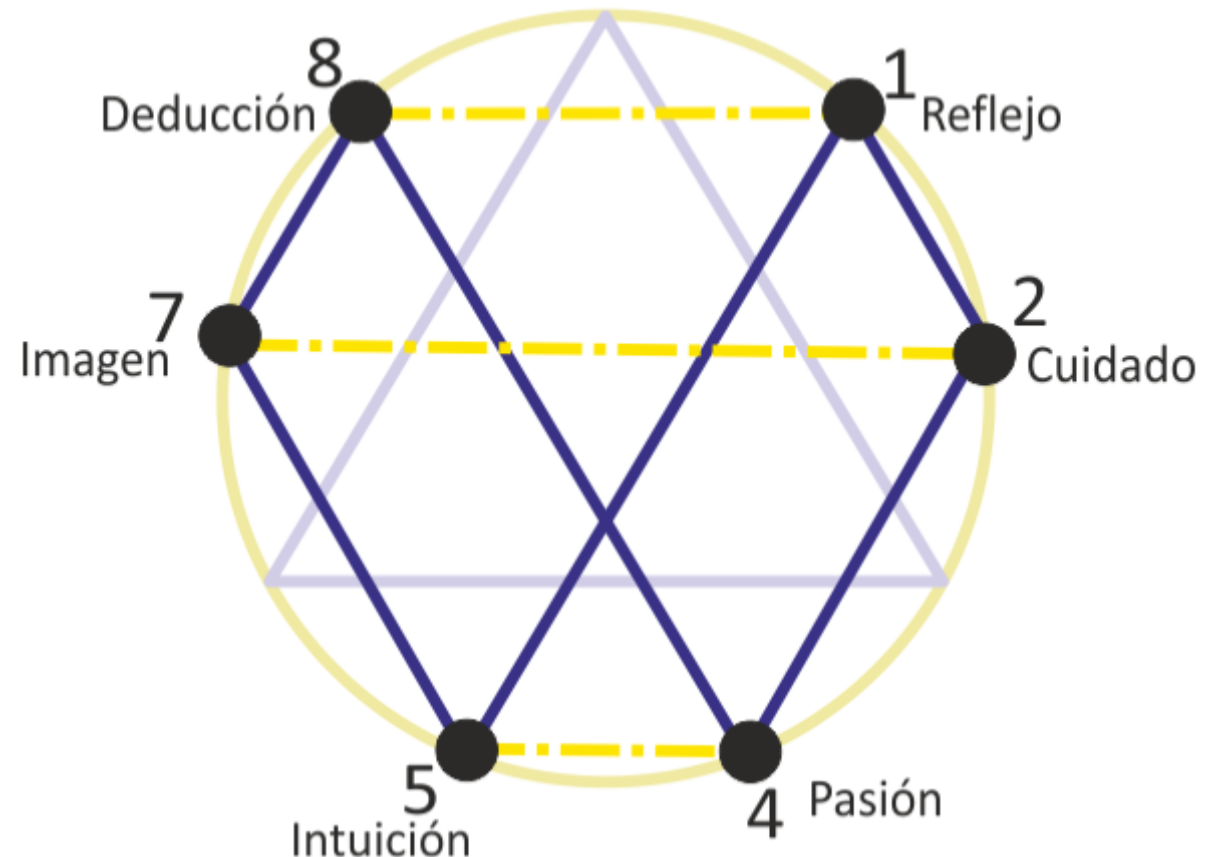
# El eneagrama sextenario: cómo operamos (2)

En las divisiones 1-2-4 cargamos los elementos más primarios, más pesados, más obvios... En un proceso de lo más primario a lo más elaborado y complejo. En las divisiones 5-7-8, estaremos señalando los elementos más elaborados, más livianos, más sutiles...

De manera que 1 y 8 se opondrán (lo más pesado y lo más liviano)

Igual sucede con 2 y 7.

4 y 5 siguen la misma pauta, pero están más próximos.





# El eneagrama sextenario: cómo operamos (3)

Construimos el eneagrama sextenario.

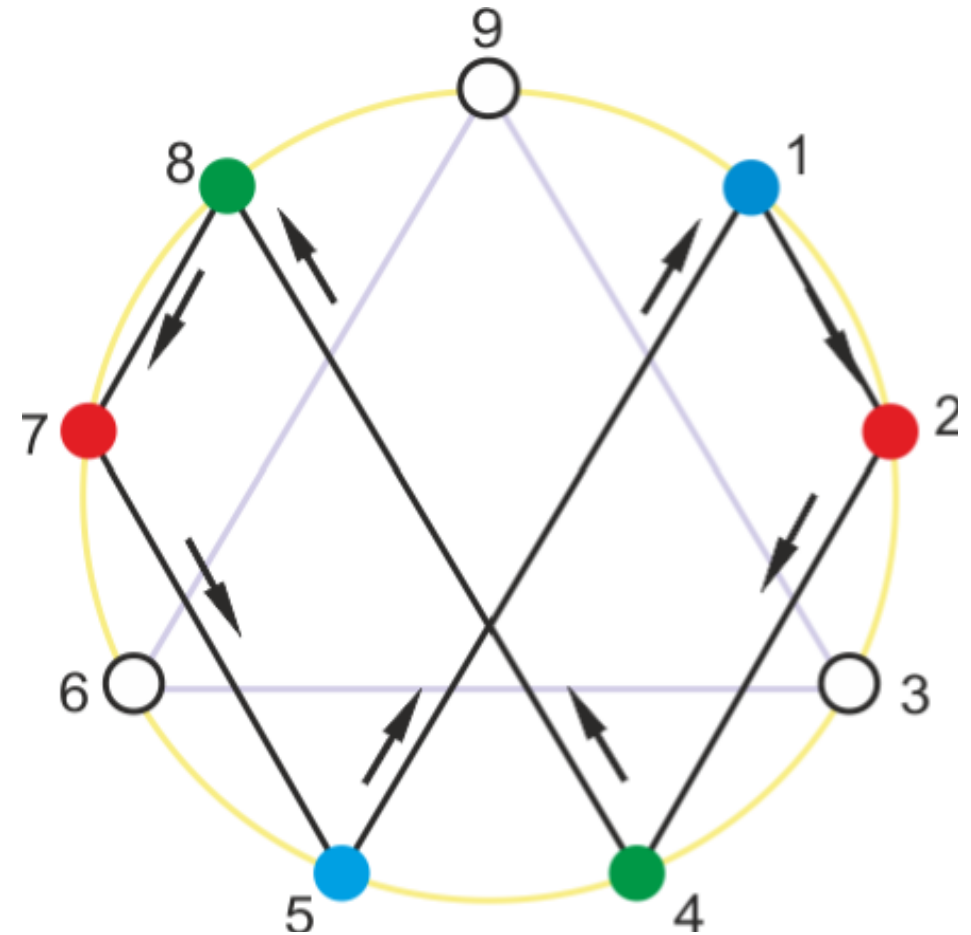
El coordinador marca el interés del juego y la forma de operar (ritmo, fórmula, materiales, etc.)

Los jugadores ocupan sus lugares y se realiza el recorrido según la fórmula: 1248751.

En cada vuelta se realizan 32 medidas

Se avanza en el movimiento 1248 y se regresa en el camino 8751.

Todos los jugadores realizan un trayecto de ida y vuelta, que es repetitivo y suave, transitando por todo el itinerario.

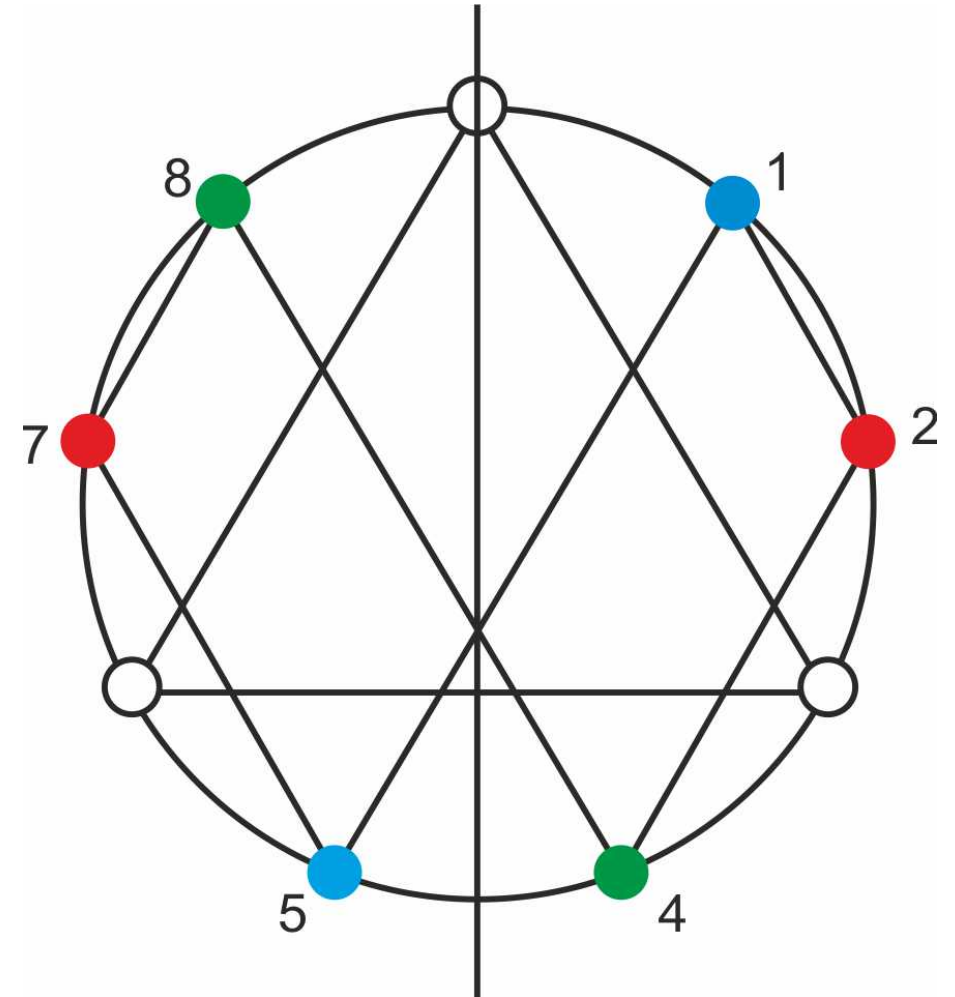


# El eneagrama sextenario: construcción

Nuestro eneagrama se llama sextenario porque se refiere a dos triadas simétricas incluidas en un círculo. Refleja la proporción áurea.

Para construir fácilmente el eneagrama sextenario dividimos el círculo en 9 partes iguales (cada  $40^\circ$ ) y con un particular trazado de líneas que conectan determinados puntos entre sí.

De manera que, por un lado, unimos los puntos 1-2-4-8 y, por otro, los que forman la figura simétrica 8-7-5-1, conformando dos cuadriláteros áureos simétricos.





# Oficio Lúdico Parque Navas

---

CONCLUSIONES FINALES ETAPA: OCT. 23 – ABRIL 24

- Mejoramiento en la comprensión del tono, pulcritud y permanencia y su proyección en lo cotidiano.
- Incorporación en cierta medida de un pensamiento más simbólico.
- La atención como materia del Oficio y el juego como vehículo en la experiencia.