

***Filosofía Lúdica, ¿Jugar a pensar desde la risa y desde el cuerpo?  
Provocaciones para pensar conjuntamente desde una cartografía rizomática<sup>1</sup>***

Angélica Sátiro<sup>2</sup>  
La Casa Creativa  
orcid id: 0009-0001-4854-8396

Recibido 10 de mayo de 2024

Aceptado 16 de mayo de 2024

### **Resumen**

Este artículo explica la historia del movimiento filosofía lúdica dentro del proyecto internacional Filosofía para Niños. El movimiento, que tiene sus raíces a finales de los años 80, reivindica la dignidad del pensamiento de las infancias y de su forma lúdica de vivirlo y de expresarlo. Por ello, este texto muestra algunos de sus fundamentos, como por ejemplo la fenomenología de la percepción de Maurice Merleau-Ponty y su conexión con la propuesta de jugar a pensar desde el cuerpo. En esta línea, plantea una tipología de diálogo filosófico, la espiral fenomenológica, que viene siendo experimentada por los participantes del seminario de filosofía lúdica. Además, el texto explora la relación entre lo lúdico, la risa y la experiencia del pensamiento, basándose en las reflexiones de Bergson.

**Palabras claves:** filosofía lúdica, infancias, filosofía, cuerpo, risa

***Playful Philosophy, Playing at thinking from laughter and from the body?  
Provocations to think together from a rhizomatic cartography***

### **Abstract**

This article explains the history of the playful philosophy movement within the international project Philosophy for Children. The movement, which has its roots in the late 1980s, vindicates the dignity of children's thinking and their playful way of living and expressing it. For this reason, this text shows some of its foundations, such as Maurice Merleau-Ponty's phenomenology of perception and its connection with the proposal to play at thinking from the body. Along these lines, he proposes a typology of philosophical dialogue, the phenomenological spiral, which has been experienced by the participants of the seminar on playful philosophy. In addition, the text explores the relationship between playfulness, laughter and the experience of thought, drawing on Bergson's reflections.

**Keywords:** playful, childhoods, philosophy, body, laughter

---

<sup>1</sup> Este artículo forma parte de un conjunto de artículos que proponen una cartografía rizomática de la filosofía lúdica. Los artículos anteriores han sido publicados entre 2021 y 2023 en el Butlletí del Grupiref y en la revista Crearmundos (citados en la bibliografía). Algunos contenidos trabajados en este artículo fueron presentados en los eventos formativos llamados filucatas y en el seminario de filosofía lúdica, durante los años de 2023 y 2024, con textos divulgados de forma privada con sus participantes.

<sup>2</sup> Email: [info@angelicasatiro.com](mailto:info@angelicasatiro.com)

## I. CARTOGRAFÍA RIZOMÁTICA

*“Los conceptos no están esperando hechos y acabados, como cuerpos celestes. No hay firmamento para los conceptos. Hay que inventarlos, fabricarlos o más bien crearlos, y nada serían sin la firma de quienes los crean. Nietzsche determinó la tarea de la filosofía cuando escribió: ‘Los filósofos ya no deben darse por satisfechos con aceptar los conceptos que se les dan para limitarse a limpiarlos y a darles lustre, sino que tienen que empezar a fabricarlos, crearlos, plantearlos y convencer a los hombres de que recurran a ellos. Hasta hora, en resumidas cuentas, cada cual confiaba en sus conceptos como en una dote milagrosa procedente de algún mundo igual de milagroso’, pero hay que sustituir la confianza por la desconfianza, y de lo que más tiene que desconfiar el filósofo es de los conceptos mientras no los haya creado el mismo” (Deleuze, 1993; Guatarri, 1993, 11).*

Es posible hablar de filosofía lúdica desde la perspectiva de esta cita de Deleuze y Guatarri. Estamos tratando de desarrollar este concepto que lleva unos años de inventarse. Este artículo es un esfuerzo más en esta dirección.

Para entender este texto como una cartografía rizomática, hace falta compartir los sentidos que Deleuze y Guatarri proponen en su libro *Rizoma*:

“Un rizoma como tallo subterráneo se distingue radicalmente de las raíces y de las raicillas. Los bulbos, los tubérculos, son rizomas. Pero hay plantas con raíz o raicilla que desde otros puntos de vista también pueden ser consideradas rizomorfas (p.16) (...) Un rizoma puede ser roto, interrumpido en cualquier parte, pero siempre recomienza según esta o aquella de sus líneas, y según otras (p.22) (...) No hay nada más bello, más amoroso, más político que los tallos subterráneos y las raíces aéreas, la adventicia y el rizoma” (Deleuze, 1977; Guatarri, 2017, 35).

Teniendo presente el objetivo de construir una cartografía rizomática, fueron escritos a lo largo de los años, variados artículos. Este modelo cuenta con algunos principios que hacemos nuestros. No hay jerarquía entre los conceptos, hay pluralidad, multiplicidad, conectividad, posibilidades de direcciones nuevas, juego, cierta independencia y apertura para seguir cartografiando el camino investigativo y experimental que sigue abierto. Desde nuestra perspectiva, esta es una manera lúdica de tratar reflexivamente las relaciones entre la filosofía y la infancia. Es decir, hay libertad para jugar con las ideas que el texto presenta, deconstruyéndolas y reconstruyéndolas<sup>3</sup>... Lo más importante es la cartografía conceptual que cada lector/a pueda crear y hacer suya. Se espera que la persona que lea este artículo pueda pensar y divertirse con el juego conceptual que sugiere este mapa rizomático. El conjunto de artículos que venimos publicando se inspira en esta manera de tratar los conceptos propuestos. Manera que entendemos como lúdica, porque sabemos que un rizoma crece desde cada una de sus partes y en variadas direcciones. Jugar a pensar es estar de acuerdo con la cita de Deleuze y Guatarri que abre este apartado y con lo que afirmó Deleuze en el vídeo de su *Abecedario*:

“Hacer filosofía es crear conceptos”, “la creación consiste en desglosar, recortar, organizar, conectar los flujos”, “la filosofía es un acto de creación, la creación es una

<sup>3</sup> La palabra deconstrucción fue incorporada al español para traducir la propuesta del filósofo francés Jacques Derrida.

forma de resistencia que surge de la alegría como potencia”.

De ahí que este texto, narra parte de la creación del concepto del movimiento filosofía lúdica.

## II. EL MOVIMIENTO FILOSOFÍA LÚDICA – un poco de historia

“No estoy aceptando las cosas que no puedo cambiar, estoy cambiando las cosas que no puedo aceptar”.  
Ángela Davis (activista política conocida por su lucha por la justicia social,  
la igualdad de género y el movimiento negro)

El movimiento filosofía lúdica reivindica la dignidad del pensamiento de las infancias y de su forma lúdica de vivirlo y de expresarlo. Este artículo existe porque existió mucha vida antes de él, sus palabras pretenden reflejar esta vitalidad e inspirar más posibilidades vitales. Por todo esto se trata de una escritura filosófica creativa, investigativa, que sigue con su propósito reflexivo y político.

El concepto *filosofía lúdica* viene siendo desarrollado a lo largo de los años, desde finales de los años 80, cuando empecé, en Brasil, el trabajo con el proyecto internacional FpN (filosofía para niños). Durante una década, he estado poniendo en práctica la propuesta la FpN en una red de escuelas de infantil a secundaria, además de formar el profesorado responsable de las actividades en el aula. Partiendo de esta experiencia con la propuesta de Matthew Lipman y Ann Margaret Sharp se inició un camino de investigación-acción-creación a finales de los años 90, que resultó en un proyecto educativo-editorial llamado Noria<sup>4</sup>. Dicho proyecto, desarrollado juntamente con Irene de Puig, se dedica a la infancia de 2 a 11 años, ofreciendo literatura filosófica para la infancia y guías educativas para os educadores. Desde el año 2000 hasta los tiempos actuales, la bibliografía de este proyecto tiene presencia en variadas escuelas de países iberoamericanos e Italia. Incluso formó parte de proyectos educativos más amplios. Por ejemplo, en México, el libro *Jugar a pensar con niños y niñas de 4-5 años* formó parte de la reforma de educación infantil, llegando a todo territorio nacional. En Brasil, el libro *Jugar a pensar con niños y niñas de 3-4 años* formó parte de un proyecto de formación de profesorado de educación infantil, siendo distribuido en variadas bibliotecas del país. Además, algunas propuestas de este proyecto fueron reconocidas con diferentes premios de innovación educativa en España y en México, como fue el caso del proyecto de ética y estética ambiental *El Jardín de Juanita*.

En 2016, se publicó el *Manifiesto de la filosofía lúdica*<sup>5</sup> en el libro *Filosofía Mínima*, con el objetivo de demarcar un movimiento en el espacio que une filosofía e infancia. Más que un programa o proyecto educativo-editorial, la *filosofía lúdica* es un movimiento político de defensa de la dignidad de la vida lúdica de las infancias, a través del respeto a su pensamiento y el estímulo a su desarrollo. Esta narrativa de acciones, publicaciones y propuestas significa que este concepto es una forma de pensar teóricamente a partir de una práctica, que viene siendo realizada a lo largo del tiempo en diferentes contextos. Es decir, se trata de conceptualizar a

---

<sup>4</sup> Para saber más sobre este proyecto: [www.octaedro.com/noria](http://www.octaedro.com/noria)

<sup>5</sup> En 2016 fue lanzado públicamente el manifiesto de la filosofía lúdica en las redes sociales y en formato de vídeo, además de la publicación dentro del libro *Filosofía Mínima* - editorial Octaedro.

partir de un acontecer histórico, en movimiento, visible, abiertamente expuesto al contradictorio y obviamente discutible.

Este texto se configura como un mapa de rutas para dialogar, porque la filosofía lúdica ofrece una manera de mirar, una perspectiva desde dónde colocarse para pensar y para actuar en la educación, en la cultura, en la sociedad. Escribir y leer este artículo es un hacer performativo<sup>6</sup>, porque es un acto comunicativo, como afirma Austin, es un acto de habla y hablar es siempre actuar. Por lo tanto, este escrito es un hacer y todo hacer es un hacer político e histórico, desde el momento presente y con compromiso con el futuro.

### **La filosofía lúdica es una filosofía que se hace desde las infancias<sup>7</sup>**

Esta propuesta nace de la escucha y de la observación de la vivencia lúdica de las infancias. Cuando empecé a trabajar con la propuesta de filosofía para niños de Matthew Lipman y su colaboradora Ann Margaret Sharp, a finales de los años 80, mi cuestión era *¿qué podría aportar la filosofía a la educación de la infancia?* Mientras pasaron los años en prácticas de observación y de escucha de la voz de las infancias de diferentes países, mi foco pasó a ser *¿qué aportan las infancias a la filosofía, a la sociedad y a la educación?* Este cambio de perspectiva generó el movimiento filosofía lúdica.

La propuesta de la filosofía lúdica es *filosofar desde las infancias*. Es decir, tener a las infancias (en plural, porque son diversas), como punto de partida. En este caso, lo que interesa no es solamente qué puede hacer la filosofía por la infancia, sino también qué aporta la infancia a la filosofía. La infancia es lúdica, por esto, esta filosofía también lo es. Esta filosofía es lúdica porque se aúna con este modo de ser de la infancia. Es decir, es coherente con la cultura de la infancia y no solamente ofrece recursos lúdicos para filosofar. En nuestro caso, la forma es también contenido. Además, la infancia aporta *espontaneidad e ingenuidad*. Estas dos características también nos interesan para reflexionar sobre las relaciones entre el pensar y el hacer de la filosofía lúdica. Las criaturas son filósofos y filósofas ingenuas en el sentido etimológico de la palabra, que viene del latín *ingennus* y se refiere a la condición de un ser humano libre en contraposición al ser esclavo o siervo. Esto va en consonancia con el origen etimológico de la palabra *espontaneidad*, que viene del latín *spontaneus*, que significa voluntariamente, sin ser obligado. Para esta línea, la condición de libre pensador de los niños y de las niñas delinea el punto de partida para jugar a pensar. Estar falto de malicia no significa ser menos capaz de pensar, sino estar más abierto y flexible para hacerlo. El candor y la sinceridad de las infancias permiten explorar lúdica y creativamente los entendimientos del mundo y de sí mismo. Esta condición demarca las maneras de hacer, presentes en la cartografía rizomática que plantea este texto.

<sup>6</sup> El concepto performativo fue introducido en la filosofía del lenguaje por John L. Austin en un ciclo de conferencias *Cómo hacer cosas con palabras*, en Harvard, 1955.

<sup>7</sup> Desde mi libro *Ciudadanía creativa en el Jardín de Juanita* justifico por qué “las infancias” y no “la infancia”: “Si hablamos de filosofar solamente desde una infancia, estaremos hablando de un ideal que no encuentra cabida en las circunstancias del mundo. Por lo tanto, filosofar desde las infancias es hacer humana la humanidad en su compleja y paradójica multiplicidad, desigualdad e injusticia” (Sático, 2018, 24).

## **Jugar a pensar: el hacer lúdico como resistencia política**

A partir del siglo XVIII, con la revolución industrial, el juego es considerado opuesto al trabajo y a la productividad. Por esto, pasa a ocupar un lugar poco serio y menor dentro del ámbito de las actividades humanas. Así, el juego se convirtió en un lugar propio de la infancia, entendiéndola como inferior. Este artículo no pretende profundizar en esto, pero es importante dejarlo enunciado, porque es uno de los temas a problematizar.

La sociedad neoliberal convirtió el ocio en objeto de producción y de consumo masivo. Así, el tiempo libre, las diferentes manifestaciones culturales, el arte, los viajes, los deportes, los juguetes, etc. son gestionados con la lógica del trabajo, infelizmente. Esto implica tratar las actividades lúdicas como medios y no como fines en sí mismos, lo que configura una traición a su carácter propio. Muchas y variadas son las teorías sobre el juego, pero hay en ellas algunos rasgos que son comunes y nos interesa destacar. Son ellos, lo incierto, lo ficticio/imaginario y el hecho que la actividad lúdica es un fin en sí mismo. Estas características están consideradas en la filosofía lúdica, cuando trata de la dimensión del riesgo, de la imaginación, de la creatividad, del placer, etc. Esto porque reivindica la acción de jugar a pensar como resistencia política que lucha por la dignidad de la existencia lúdica de la infancia y de su pensamiento.

## **Homo ludens, homo sapiens, homo faber**

Lo lúdico no es un rasgo específicamente humano. En sánscrito existe la palabra *kridati*, que expresa el significado del juego refiriéndose a las criaturas, a los adultos y a los animales. “El juego es más viejo que la cultura”, afirmaba Huizinga en su libro *Homo Ludens*. Esta obra es una referencia importante, porque delinea el telón de fondo de la filosofía lúdica, que se realiza en la acción educativa. La educación se da en el seno de la cultura. Para Huizinga, la cultura se desarrolla desde, por y para el juego en los diferentes momentos y espacios históricos. Según él, el juego es un fenómeno cultural que muestra un modo de ser tan importante como es lo del *homo sapiens* (el humano que sabe) o del *homo faber* (el humano que fabrica/hace). El *homo ludens* (humano que juega) se relaciona con el mundo y consigo mismo desde actos lúdicos. Este entendimiento nos ayuda a demarcar un territorio reflexivo que plantea el juego no solamente como recurso, técnica y metodología, sino como algo más profundo que caracteriza al ser humano y a unos rasgos culturales.

## **Aprender haciendo<sup>8</sup>**

Desde sus inicios, la labor del movimiento propuesto por la filosofía lúdica se aprende haciendo y reflexionando sobre la práctica a través de procesos metacognitivos. Entendemos que, de esta forma, las vivencias son transformadas en experiencia y la experiencia se convierte en conocimiento, en un conjunto de saberes que permite jugar a pensar y pensar jugando de manera consecuente y coherente. Por esto, la filosofía lúdica es un continuo hacerse a lo largo del tiempo constituyéndose como un corpus conceptual y una propuesta metodológica que, de

---

<sup>8</sup> En la introducción del libro que coordino *Jugar a pensar con el arte – la filosofía lúdica y el desarrollo del pensamiento creativo* (2024), exploro Como John Dewey es el filósofo inspirador de este enfoque, porque el concepto de experiencia ocupa el lugar principal en su teoría de la educación y de conocimiento.

manera diferenciada, no pretende desmarcarse de la propuesta de FpN. Un ejemplo de este camino es este artículo, que surge después de muchas vivencias, experiencias, metacogniciones, escritos, cursos, seminarios, encuentros, etc.

La filosofía lúdica a lo largo del tiempo fue transformándose y generando aportaciones concretas en los diferentes contextos, este artículo explora algunos de ellos. El punto de partida es la propuesta de Filosofía para Niños (FpN) de Matthew Lipman y de su colaboradora Ann Margaret Sharp. No nos interesa romper con el origen, pero tampoco repetirlo en sus materiales y formas iniciales. Lo que nos interesa es mantener el dialogo abierto con diversas fuentes teóricas, mientras nos atrevemos a diferentes tipos de prácticas y de sistematización de propuestas metodológicas. Los próximos apartados reflejan algunos de estos diálogos conceptuales realizados con Bergson y con Merleau-Ponty.

### III. ¿POR QUÉ JUGAR A PENSAR SOBRE LA RISA EN LA FILOSOFÍA LÚDICA?

*“¿Qué significa la risa? ¿Qué hay en el fondo de lo risible? ¿Que puede haber de común entre la mueca de un payaso, el retruécano de un vodevil y la primorosa escena de una comedia? ¿Cómo destilaríamos esa esencia única que comunica a tan diversos productos su olor indiscreto unas veces y otras su delicado perfume? (...) Los más grandes pensadores, a partir de Aristóteles, han estudiado este sutil problema. Todos lo han visto sustraerse a su esfuerzo. Se desliza y escapa a la investigación filosófica, o se yergue y la desafía altaneramente” (Bergson, 1953, 12).*

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 leguas semíticas, encontramos la raíz I’b (jugar), emparentada con I’t (reír de sí mismo, burlar). En latín *iocus-i* significa broma, pasatiempo, diversión. Y *ludus-i* conecta juego y diversión.

La filosofía lúdica es un movimiento que propone el ejercicio divertido del pensamiento, mientras se desarrolla. De ahí su lema: jugar a pensar y pensar jugando. ¿Qué significa esto? Esta pregunta puede generar diferentes respuestas, una de ellas es que disfrutar y reír es parte importante del proceso. La experiencia del pensamiento puede ser divertida, por más exigente que sea. La placentera experiencia del pensamiento no conlleva pensar menos o pensar peor. Por esto, Bergson y su reflexión sobre la risa nos interesa de manera fundamental. Como en la cita que abre este texto, cuestionar qué significa la risa es algo importante para los adultos que proponen jugar a pensar con las infancias. De igual importancia es darse cuenta de que la risa no es un tema banal, sino que merece reflexión y atención pedagógica y filosófica.

Podríamos empezar preguntándonos: ¿Qué nos hace reír? ¿Qué pasa a nuestro cuerpo cuando reímos? ¿Qué tipo de sentimientos despierta? ¿Qué tipo de ideas nos llegan en situaciones de risa? ¿Habrá distintos tipos de risa? ¿Cuáles serían? ¿Las infancias ríen siempre de la misma manera y sobre lo mismo? ¿Qué causa una risa colectiva? ¿Todos reímos de lo mismo?, etc. Seguramente todas estas preguntas y otras que nos ocurran pueden generar interesantes diálogos y reflexiones. Esperemos que este texto provoque esto, sería bueno buscar respuestas a estas preguntas antes de seguir con la lectura del texto. Por ahora nos iremos de la mano de

Bergson, jugando a pensar sobre las siguientes citas<sup>9</sup>.

### **El ser humano es un animal que ríe**

*“Nos reímos de un sombrero, no porque el fieltro o la paja de que se componen motiven por sí mismos nuestra risa, sino por la forma que los hombres le dieron, por el capricho humano en que se moldeó. No me explico que un hecho tan importante, dentro de su sencillez, no haya fijado más la atención de los filósofos. Muchos han definido al hombre como “un animal que ríe” (Bergson, 1953, 12).*

La filosofía lúdica asume el ser humano como este animal que ríe y desde ahí reflexiona sobre los modos alegres y humorísticos de filosofar. Las infancias cuando juegan a pensar suelen reírse de las propias ideas que surgen en los diálogos, además de compartir risa colectiva. Reír mientras pensamos no quita seriedad al pensamiento, sencillamente añade placer al acto de pensar, que no es algo superficial o simple.

### **¿Qué es risible?**

*“Las actitudes, gestos y movimientos del cuerpo humano son risibles en la exacta medida en que este cuerpo nos hace pensar en un simple mecanismo.” (p.19) “(...) al lado de la cosa risible por esencia y por sí misma, risible en virtud de su estructura interna, hay muchas otras que mueven la risa en virtud de alguna semejanza superficial con aquélla o de alguna relación accidental con otra que a su vez se asemeja a la primera y así sucesivamente: la expansión de lo cómico es ilimitada; porque nos gusta reír y todos los pretextos son buenos (...)” (Bergson, 1953, 69).*

Prácticamente todo lo que se propone desde la filosofía lúdica es risible, incluidos los temas duros y las cuestiones más complejas. De la conducción de los diálogos y de las actividades dependerá el resultado de los risibles que surjan durante el proceso. ¡Que todo pueda ser risible implica más cuidado! Esto porque no queremos que la risa sea ofensiva.

### **La risa revela lo ridículo presente en nosotros**

*(...) “un hombre ridículo, desde el instante en que advierte su ridiculez, trata de modificarse, al menos en lo externo. (...) sólo en este sentido se puede afirmar que la risa castiga las costumbres, haciendo que nos esforcemos por parecer lo que deberíamos ser, lo que indudablemente llegaremos a ser un día” (Bergson, 1953, 16).*

Las propuestas de filosofía lúdica buscan superar el miedo al ridículo que solemos tener. Reír de sí mismo es una manera de quitar hierro al asunto y permitir el acercamiento a temas complejos, haciéndolos menos graves/pesados de lo que son. En alguna medida la risa es una herramienta para jugar a pensar y pensar jugando.

### **La risa es un gesto social**

*“Diríase que la risa necesita un eco. (...) Nuestra risa es siempre la risa de un grupo. (p.14). “Para comprender la risa hay que reintegrar a su medio natural, que es la sociedad, hay que determinar ante todo su función útil, que es una función social. Ésta será, digámoslo desde ahora, la idea que ha de presidir a todas nuestras investigaciones. La risa debe responder a ciertas exigencias de la vida en común. La risa debe tener una*

---

<sup>9</sup> Los títulos de las citas que aparecen en este texto no son de Bergson, aunque salen del sentido de su texto.

*significación social*” (Bergson, 1953, 15).

Obviamente, estamos de acuerdo con Bergson, la risa es un gesto social. Pero si destacamos que este gesto puede tener múltiples significados. Las infancias se dan cuenta de ello y suelen saber distinguir entre las risas que humillan y las que acarician, por ejemplo. En una comunidad de diálogo filosófico lúdico, seguramente surgirán diferentes tipos de risas, desde las nerviosas, despectivas y avergonzadas, hasta las divertidas y placenteras. Pensar sobre su irrupción es algo importante, porque las risas comunican y merecen reflexión.

### **La risa es como una ola en el mar**

*“(…) las olas luchan sin tregua en la superficie del mar, mientras que en las capas inferiores hay una paz profunda. Las olas chocan entre sí, se empujan unas a otras y buscan su equilibrio. Una espuma blanca, alegre y sutil dibuja la movilidad de sus contornos. De cuando en cuando, al retirarse la ola, deja un poco de esta espuma sobre la arena de la playa. Un niño que juega cerca de allí acude a cogerla presuroso, y se asombra al no encontrar un momento después más que algunas gotas de agua en la palma de la mano. Pero de un agua mucho más salada y mucho más amarga que la de la ola que la trajo. (...) Igual que esta espuma, nace la risa. Acusa en lo externo de la vida social las resoluciones superficiales. Dibuja por un momento la movilidad de las sacudidas. Ella es también una espuma a base de sal. Chispea como la espuma del licor. Es alegría. Pero el filósofo que la recoge para saborearla encontrará algunas veces, por una exigua cantidad de materia, una cierta dosis de amargura”* (Bergson, 1953, 67).

Teniendo presente esta cita de Bergson, advertimos que la presencia de la risa no es neutral y que cuando planteamos lo lúdico como forma de filosofar, sabemos de los peligros de hacerlo. Hay algo de subversivo y de rebelde en la risa y en lo lúdico que debe formar parte de las reflexiones de quien decide formar parte de este movimiento.

### **Henry Bergson y la filosofía lúdica**

El vitalismo es una corriente filosófica que considera la vida como el centro de la inquietud filosófica, planteando *el impulso vital* como algo que caracteriza a los seres vivos. Según esta corriente, la vida no podría ser argumentada sin considerar esta fuerza. Es una manera de filosofar que cuestiona el positivismo y el exceso de racionalismo. Bergson es considerado, por muchos como un filósofo vitalista. La filosofía lúdica (FILU) recibe influencia del vitalismo en varios aspectos. Al unirse con la infancia y dejarse tocar por ella, la FILU parte de su impulso vital y es a partir de esta fuerza que juega a pensar. Y, como parte del cuerpo y de la voz de la infancia, pone en tela de juicio el positivismo, el determinismo y el exceso de racionalismo.

Henri Bergson (1859-1941) nació en Francia, en una familia judía de origen polaco. Decidió morir como judío después de la ocupación nazi, permaneció demasiado tiempo expuesto al frío de las colas obligatorias (para judíos) en 1941. Su influencia empezó en el inicio del siglo XX y fue más allá del momento en que ganó el Premio Nobel por su capacidad para presentar sus teorías filosóficas de forma vigorizante. Sus ideas han tenido gran repercusión en el campo del arte. Ejemplos de ello están presentes en la música impresionista de Claude Debussy, en la pintura de Claude Monet y en la literatura de Marcel Proust. Su labor filosófica fue en contra del positivismo de Comte, del Kantismo, del mecanicismo y determinismo de Spencer y del



intelectualismo de finales del siglo, presentes en su propia formación. Todos estos cuestionamientos le condujeron a explorar algunas temáticas específicas que son importantes para la filosofía lúdica, además del tema de la risa y su ensayo sobre lo cómico. La filosofía de Bergson no parte de un sujeto universal abstracto, porque valora la interioridad consciente del sujeto, su experiencia del mundo sensible, su intuición, su libertad y evolución creadora. Bergson comprende la vida como una creación continua sin fin. Lo repetitivo carece de impulso vital, porque es el sujeto quien actualiza la potencia y la evolución creadora. Lo vivo es movido por una fuerza vital, por un impulso creador, por esto, Bergson es llamado el filósofo de la intuición y su misma filosofía es considerada una filosofía intuitiva. Para él, la intuición es el contacto directo con lo real, es un modo de conocer todo lo vivo desde su propia fuerza vital, sin matarlo y diseccionarlo para lograr entenderlo. Según él, inteligencia e intuición son igualmente necesarias y generan conocimiento. La inteligencia entiende la materia, de ahí que la ciencia necesita de ella. Pero, la filosofía necesita de la intuición para acercarse a los conceptos vivos. Las ideas captadas por la intuición pueden no ser muy claras al principio, pero, a la larga hacen avanzar el pensamiento. Estas ideas de Bergson son fundamentales para la filosofía lúdica que propone partir de los juicios intuitivos de la infancia y seguir desarrollando el pensamiento por la vereda del entendimiento. Aprender a partir de los propios juicios intuitivos cambia la cualidad de lo aprendido (la profundidad del qué se aprende) y su calidad (cómo se aprende), porque genera una implicación y un compromiso diferenciado. Obviamente, este proceso de pensamiento puede conducir a soluciones incompletas y a conclusiones provisionales, pero este es el camino de quien piensa la realidad con cierto rigor y crítica. Tener siempre certezas como fines, puede conducir a dogmatismos y estereotipos. Contar con la oportunidad de aprender explorando el mundo y a sí mismo intuitivamente, no va en contradirección del aprendizaje científico, porque son complementarios. Para Bergson, la percepción estética es una forma de intuición. Esta es una idea que también dialoga con la filosofía lúdica, porque tiene el arte como uno de sus grandes aliados en la labor de desarrollar el pensamiento crítico, creativo y ético. Así, desde el arte y de su percepción estética, es posible partir de los juicios intuitivos de la infancia para seguir estimulando su pensamiento y aprendizaje. La filosofía lúdica puede ayudar a las infancias a ocuparse de lo vital captado a través de la intuición, superando dogmas y estereotipos, evitando falsos problemas y falsas verdades, mejorando su cuestionamiento con criterios. Esto puede generar un aprendizaje significativo, ¡algo muy necesario en el siglo XXI!

#### **IV. ¿POR QUÉ JUGAR A PENSAR DESDE EL CUERPO EN LA FILOSOFÍA LÚDICA?**

*“La luz de la luna se retiraba lentamente de mi cuarto. Y a menudo ya estaba a oscuras cuando me despertaba por segunda o tercera vez. La mano era la primera en tener que armarse de valor para asomarse por la trinchera del sueño, donde había encontrado protección frente a la ensoñación. Luego, cuando la lamparilla nos había apaciguado a mi mano y a mí, resultaba que del mundo no quedaba sino una única y empecinada pregunta. Era ésta la siguiente: ¿por qué había algo en el mundo, por qué había mundo?”* (Benjamín, 2021, 121).

Al narrar este recuerdo de su infancia, el filósofo Walter Benjamín nos revela su miedo a través de su movimiento corporal. Cuando él explica cómo la luz apacigua su mano y a él mismo, él hace pensar en más allá de su emoción. ¿Él no es su mano también? Su cuerpo y el discurso

que revela la conciencia de su cuerpo parecen formar una vía doble. Esta forma de referirse al propio cuerpo no ocurre únicamente en este texto. El dualismo entre cuerpo y mente está presente en la historia de la filosofía desde la antigüedad, pasando por Platón, Aristóteles, Descartes, etc.

La filosofía lúdica, que prefiere enfoques no dicotómicos, recomienda jugar a pensar desde el cuerpo. ¿Qué significa esto? Que esta propuesta educativa no parte del dualismo, sino que entiende a la persona como un sistema integrado ¿Por qué es así? Las grandes maestras de la filosofía lúdica han sido y siguen siendo las personas de las primeras infancias con sus 3, 4, 5 o 6 años. Observarlas en sus tareas cotidianas y durante las sesiones de filosofía nos ha revelado varios elementos:

1º) ellas piensan desde sus cuerpos (en movimiento o en reposo).

2º) ellas comunican sus ideas, sensaciones y emociones a través de los diferentes lenguajes: gestual, visual y plástico, oral, etc. Es decir, su cuerpo “habla” de formas diferenciadas.

### **¿Qué significa la palabra fenomenología? ¿Cuál es su influencia en la filosofía lúdica?**

La palabra fenomenología viene de dos palabras griegas, *fenómeno es aquello que aparece y logia es el estudio de...* Por esto, la fenomenología estudia las vivencias sensoriales (fenómenos que aparecen a nuestra conciencia), buscando aclarar su sentido. La filosofía lúdica, que es realizada desde la perspectiva de las infancias y de sus vivencias sensoriales, entiende el valor de la fenomenología como soporte y fundamento filosófico.

Ahora bien, es interesante saber que la fenomenología es una corriente filosófica surgida en la primera mitad del siglo XX. Diferentemente de otras corrientes filosóficas, no es una escuela de pensamiento, tampoco propone un sistema con sus tratados. Es más bien un método que pretende describir aquello que llega a la conciencia humana. Edmund Husserl (1859-1938) es considerado fundador de la fenomenología y responsable por la máxima “*volver a las cosas mismas*”. Es decir, atender a los fenómenos sin juzgarlos, practicando la suspensión de los juicios (*epoché/epoké*) y descartando las teorizaciones para mantener la atención en la vivencia sensorial y sus intuiciones. Para él, la reflexión posterior a la sensorialidad puede descubrir elementos comunes en la diversidad de vivencias humanas y en esto consiste su método. En las sesiones de filosofía lúdica se busca aplicar el *juicio diferido*, es decir, al iniciar la actividad se suspende el juicio (*epoché/epoké*), buscando disfrutar de las vivencias lúdicas y sensoriales. El juicio empieza a ser aplicado a medida en que el diálogo filosófico vaya planteando preguntas que desarrollen las habilidades de pensamiento, ampliando el criterio para pensar sobre la vivencia y transformándola en experiencia y posteriormente en conocimiento.

### **La fenomenología de Maurice Merleau-Ponty y la filosofía lúdica**

“(...) yo no estoy delante de mi cuerpo, estoy en mi cuerpo, o mejor, soy mi cuerpo. (...) Nosotros no contemplamos únicamente las relaciones de los segmentos de nuestro cuerpo y las correlaciones del cuerpo visual y del cuerpo táctil: somos nosotros mismos el que mantiene juntos estos brazos y piernas, el que a la par ve y toca” (Merleau-Ponty, 1993,167).

Maurice Merleau-Ponty (1908-1961) fue un filósofo francés, alumno de E. Husserl, compañero de estudios de Sartre y Simone de Beauvoir durante la primera mitad del siglo pasado. Su fenomenología propone analizar la experiencia. La percepción de los fenómenos se da en la vida cotidiana de la que, normalmente, nos ocupamos sin hacernos cuestión. Esa familiaridad con el mundo, con la actividad diaria, debe ser examinada, poniendo en cuestión nuestros presupuestos cotidianos. Él rechaza la perspectiva dualista del mundo (mente y cuerpo cuya relación se hace conflictiva). La conciencia y el cuerpo forman parte de un mismo sistema. La experiencia de la percepción siempre es corporal y se configura como un trasfondo sobre el que se destacan los actos sensoriales y la conexión entre ellos. El fenómeno es algo perceptible que está en el campo del sujeto que percibe, está en su contexto espacial y temporal. Por esto, la percepción no es una ensoñación, ni una imaginación, ni la memoria de algo que ya ocurrió, aunque su resultado pueda formar parte de estos otros ámbitos mentales. Como el mundo y la razón son misteriosos, hay que percibir el mundo de una forma nueva, libre de prejuicios y presupuestos. Es decir, aprender a ver (¡de nuevo!) el mundo. Nuestra vida no está determinada, constituyendo un fenómeno realmente extraño, que merece ser examinado, así, nos hacemos sujetos de nuestra propia historia. La fenomenología de Maurice Merleau-Ponty entiende el cuerpo como una potencia consciente de sus sensaciones. Las ideas de este filósofo fundamentan la propuesta de la filosofía lúdica que ocurre desde los cuerpos jugando, en movimiento o en reposo, desde la vida cotidiana, cuestionándola y examinándola, desde la vivencia sensorial. Jugamos a pensar a partir de nuestro propio cuerpo y desde el cuerpo de las infancias, porque somos cuerpo.

A continuación, vamos a encontrar algunos fragmentos de la *Fenomenología de la percepción*, de Maurice Merleau-Ponty, publicado inicialmente en 1945 por Éditions Gallimard y que cuenta con 476 páginas. El objetivo de este texto es cuestionar algunas ideas que el autor propone en su libro y que son importantes para fundamentar la filosofía lúdica. Los siguientes fragmentos forman parte de la traducción al castellano publicada por la Editorial Planeta De Agostini, en 1993. Los títulos que anteceden a los fragmentos no son de Merleau-Ponty, atienden a los propósitos de este texto.

### **Percibir es pensar**

*“La percepción deviene una ‘interpretación’ de los signos que la sensibilidad va proporcionando en conformidad con los estímulos corporales, una ‘hipótesis’ que el espíritu hace para ‘explicarse sus impresiones’.” (p.55) “La percepción es un juicio, mas un juicio que ignora sus razones. (...)” (Merleau-Ponty, 1993, 63).*

Desde la filosofía lúdica entendemos el pensar es complejo y por esto, es compuesto por grandes actos mentales que son diferentes entre sí, como el razonamiento, la conceptualización, la expresión, pero también la percepción. Esta manera de entender el pensamiento nos da permiso para afirmar que jugamos a pensar desde el cuerpo, como se afirmó anteriormente.

### **El cuerpo y el sentir**

*“... La visión está ya habitada por un sentido que le da una función en el espectáculo del mundo, lo mismo que en nuestra existencia. (...) El sentir, al contrario, reviste a la cualidad de un valor vital, la capta, primero, en su significación para nosotros, para esta masa pesada que es nuestro cuerpo, y de ahí que el sentir implique siempre*

*una referencia al cuerpo. (...) El sentir es una comunicación vital con el mundo que nos lo hace presente como lugar familiar de nuestra vida. A él deben objeto percibido y sujeto perceptor su espesor” (Merleau-Ponty, 1993, 73).*

Jugar a pensar desde el cuerpo implica el sentir que conlleva el percibir. Por esto, siempre hablamos de persensar, como propuso Bruner o de sentipensar, como propuso Galeano. Neologismos que ayudan a describir el enfoque no dicotómico de la filosofía lúdica.

## **El cuerpo y el mundo**

*“Considero mi cuerpo, que es mi punto de vista acerca del mundo, como uno de los objetos de este mundo. La consciencia que tenía de mi mirada como medio para conocer, (...) y trato a mis ojos como fragmentos de materia. A partir de este momento éstos se instalan en el mismo espacio objetivo en el que quiero situar el objeto exterior, y creo engendrar la perspectiva percibida con la proyección de los objetos sobre mi retina. Asimismo, trato mi propia historia perceptiva como un resultado de mis relaciones con el mundo objetivo, mi presente, que es mi punto de vista acerca del tiempo, se convierte en un momento del tiempo entre todos los demás (...)” (Merleau-Ponty, 1993, 90).*

La filosofía lúdica entiende el valor de la historia perceptiva de las infancias y de qué manera configuran sus aprendizajes sobre el mundo y sobre sí mismas. Cada cuerpo ocupa una perspectiva y refleja un punto de vista que es puesto en diálogo con los demás. Por esto, las propuestas prácticas suelen partir de este entendimiento, los cuerpos de las infancias son tiempo y espacio en relación dinámica. Pensar desde este lugar supone desarrollo perceptivo en el proceso de aprender y de conocer.

## **El cuerpo y el mundo: un sistema**

*“Toda percepción exterior es inmediatamente sinónimo de cierta percepción de mi cuerpo, como toda percepción de mi cuerpo se explicita en el lenguaje de la percepción exterior. (...) La teoría del esquema corpóreo es implícitamente una teoría de la percepción. Hemos aprendido de nuevo a sentir nuestro cuerpo, hemos reencontrado bajo el saber objetivo y distante del cuerpo este otro saber que del mismo tenemos, porque está siempre con nosotros y porque somos cuerpo. De igual manera será preciso despertar la experiencia del mundo tal como se nos aparece en cuanto somos-del-mundo por nuestro cuerpo, en cuanto percibimos el mundo con nuestro cuerpo. Pero tomar así nuevo contacto con el cuerpo y el mundo, también nos volveremos a encontrar a nosotros mismo, puesto que, si percibimos con nuestro cuerpo, el cuerpo es un yo natural y como el sujeto de la percepción” (Merleau-Ponty, 1993, 222).*

La filosofía lúdica parte de una perspectiva sistémica, cada persona es un sistema, el cuerpo es un sistema, el mundo es un sistema y todos estos sistemas están interrelacionados entre sí. Por esto, percibir lo que está fuera es también percibir cómo percibimos, cuáles son nuestras maneras de hacerlo. La experiencia de mundo es corpórea. La experiencia de pensar el mundo, también lo es, porque somos cuerpo, como afirma Merleau-Ponty.

## **La plurisensorialidad**

La fenomenología de la percepción de Merleau-Ponty fue escrita antes de los avances de las neurociencias, de ahí que no trata la temática de la plurisensorialidad. La palabra

plurisensorialidad todavía no aparece en los diccionarios, aunque tenga variados usos en diferentes textos. La filósofa Marta Tafalla en su libro *Ecoanimal – una estética plurisensorial ecologista y animalista*, explora en esta dirección:

“El gran avance de las ciencias sensoriales en la segunda mitad del siglo XX tuvo lugar al mismo tiempo en que en la estética y el arte aumentaba el interés por la corporalidad y la percepción; esa coincidencia propició la exploración de la plurisensorialidad tanto en la teoría estética como en la creación artística.” (p.101) “(...) la teorización de la plurisensorialidad no ha avanzado a igual velocidad en todas sus ramas. La estética de la naturaleza ha sido una de las pioneras, porque para ella resulta especialmente fácil. La información multisensorial siempre ha estado ahí y no había más que reconocerla. Si las ciencias sensoriales nos dicen que poseemos catorce sentidos, tan solo tenemos que comenzar a explorar el rol de cada uno (...)” (Tafalla, 2019,102).

Tafalla habla de catorce sentidos como lista provisional porque sabe que todavía no existe un acuerdo científico universal que permita hacer un definitivo mapa de la sensorialidad humana. Su lista provisional habla de: vista, oído, tacto, gusto, sistema trigeminal, olfato orthonasal, olfato retronasal, propiocepción, equilibrio, cinestesia, interocepción, termocepción, nocicepción, cronocepción. Desde la filosofía lúdica asumimos algunos de estos sentidos, como parte de nuestras habilidades perceptivas. Obviamente una habilidad perceptiva no es solo un sentido, porque implica una labor de pensamiento y de consciencia, que la mera sensación no tiene por qué albergar. Como la filosofía es un trabajo con la consciencia, estamos de acuerdo con el neurocientífico Ignacio Morgado, cuando afirma en su libro *Cómo percibimos el mundo – una exploración de la mente y los sentidos*:

“(...) la consciencia nos permite darnos cuenta de nuestra propia existencia, de que somos un ente pensante ubicado en los límites físicos de un cuerpo. (...) Pero, lo más sorprendente es que la consciencia nos permita ser conscientes de que somos conscientes y poder reflexionar sobre nuestra propia mente y nuestros propios pensamientos” (Morgado, 2012, 57).

La filosofía lúdica entiende que la consciencia está formada de actos mentales que pueden ser estimulados y que se llaman habilidades de pensamiento. La filosofía lúdica propone entre las habilidades de pensamiento un grupo que son llamadas plurisensoriales<sup>10</sup>. Este grupo amplía lo que en el proyecto Noria se llamó habilidades perceptivas. La ampliación del enfoque de estos actos mentales va en coherencia con el entendimiento que tenemos sobre pensar desde el cuerpo. Por esto, propone estimular el desarrollo de las habilidades de pensamiento plurisensoriales (y no solamente los sentidos) y su lista es la siguiente: observar, escuchar, atentamente, saborear/degustar, oler, tocar, percibir movimientos (cinestesia o Kinestesia), sinestesia (cruce de sensaciones), cronocepción (percepción del tiempo), termocepción (percepción de la temperatura), propiocepción (percepción de la posición de articulaciones, tendones, músculos), equilibrio (percepción de la fuerza gravitacional), interocepción (percepción del bienestar y/o malestar de vísceras y órganos internos) y nocicepción

---

<sup>10</sup> Las habilidades plurisensoriales son exploradas y desarrolladas en mi libro *Pedagogía Atrevida* (2023).

(percepción del dolor). Este conjunto de habilidades plurisensoriales permite la claridad de la acción pedagógica para estimular el desarrollo de la capacidad de pensar desde el cuerpo. El desarrollo de estas habilidades de pensamiento conlleva consciencia corporal, de sí, del entorno, de la realidad, del conocimiento. Además, son importantes para generar hábitos de una vida saludable y propiciar el autocuidado. ¿Habría mejor momento para aprender todo esto que en la infancia?

### **La espiral fenomenológica<sup>11</sup> y la escucha del cuerpo que habla**

En su camino investigativo, la filosofía lúdica plantea diferentes tipos de diálogo, uno de ellos se basa en la espiral fenomenológica que tiene los siguientes pasos:

1. Vivencia sensorial lúdica
2. Narración en primera persona sobre la vivencia lúdica
3. Diálogo filosófico – reflexión sobre la temática
4. Evaluación figuroanalógica
5. Metacognición y/o síntesis

La espiral fenomenológica en filosofía lúdica seguramente es coherente con lo afirmado anteriormente sobre la fenomenología de la percepción de Merleau-Ponty. Pero, es importante citar la influencia de otra aportación filosófica. El punto de partida es una vivencia sensorial (lúdica) del sujeto y a partir de ahí tiene como pasos intersubjetivos la narrativa de las vivencias subjetivas y su interpretación conjunta a través del diálogo, de la reflexión y de la metacognición. La propuesta del filósofo Hans Georg Gadamer (1900-2002) nos invita a explorar y a no quedarnos con una sola interpretación. Su fenomenología hermenéutica nos permite construir sentidos a partir de la interpretación de las palabras y de los textos, abriendo diferentes perspectivas. Lo que se llama círculo hermenéutico genera una comprensión más profunda a partir de la relación entre los elementos (texto) y su todo (contexto). Es decir, es necesario entender el sentido de cada parte con relación al todo y comprender al todo a partir de la relación entre sus partes. En un primero momento, esta labor es subjetiva, cada persona tiene diferentes maneras de percibir. Dialogando de forma intersubjetiva encontramos el valor de estas diferentes visiones de mundo, de forma colectiva. Muchos investigadores humanistas y etnográficos utilizan su metodología para la comprensión de las experiencias vividas, porque las personas y sus historias de vida son únicas y porque es posible buscar coherencia y consistencia en la interpretación de esta diversidad. La filosofía lúdica, que se realiza en la educación, asume como suyos estos aspectos. ¿Por qué espiral y no círculo? Porque la espiral es abierta y representa un movimiento evolutivo que va ampliando y/o profundizando. El cambio constante y la transformación, ¡esta es la labor de la filosofía lúdica! Jugar a pensar y pensar jugando es un movimiento que parte de la vivencia sensorial y va ampliando y profundizando esta vivencia, a través del pensamiento, del diálogo y de la reflexión.

El objetivo de aplicar la espiral fenomenológica para planificar, realizar diálogos y analizar

---

<sup>11</sup> En los seminarios de filosofía lúdica exploramos colectivamente esta manera de plantear los diálogos lúdico-filosóficos, lo que da la oportunidad práctica de seguir investigando.

sesiones de filosofía lúdica es para que los aprendices puedan ganar una perspectiva más general de sus vivencias y una comprensión más profunda de aquello que conocen; visualizando la realidad a partir de un análisis colectivo de su propia percepción subjetiva. Además, de valorar los momentos dialógicos como oportunidades intersubjetivas. Esta herramienta metodológica respeta el relato subjetivo de las vivencias de cada persona a la vez que, a través de la comunidad de diálogo se estructura una interpretación intersubjetiva coherente y una comprensión más profunda de la actividad lúdica propuesta. La intersubjetividad producida en los momentos colectivos es lo que genera un sentido compartido, lo que permite aprender, conocer e ir más allá de las vivencias personales.

Escuchar al cuerpo que habla y estimular lúdicamente el desarrollo del pensamiento a partir de esta escucha es lo que configura el sentido más profundo de aplicar la espiral fenomenológica. Esto es lo que queremos decir cuando afirmamos que la filosofía lúdica se hace desde el cuerpo de las infancias.

## **V. A MODO DE CIERRE**

En filosofía lúdica sabemos que mucho de nuestro trabajo es propedéutico, porque sienta las bases de una mente-cuerpo rica de posibilidades y capaz de desarrollar recursos internos que se irán revelando a lo largo de la vida, dependiendo del contexto. Así, algunos resultados son visibles en el aquí y en el ahora, principalmente porque los cuerpos hablan. Pero, otros se irán perfilando a lo largo de la vida, porque los cuerpos cambian mientras interactúan con sus contextos. Filosofar lúdicamente es escribir cartas al futuro y esperar que el mensaje pueda ser benéfico en cada momento en que sea activado.

Jugamos a pensar desde el cuerpo y también con él, entendiendo que somos un cuerpo que tiene variados lenguajes para expresarse. Jugamos a pensar riéndonos, entendiendo que lo risible no es inocente y que lo lúdico tiene sus peligros. Jugamos a pensar investigando, tratando de entender nuestros atrevimientos y de dialogar con fuentes que ayudan a clarificarlos, sin olvidar su dimensión creativa y estética. Como dijo Gerardo (8 años) al final de unos encuentros virtuales que hicimos con un grupo de niños y niñas para dialogar sobre algunos conceptos propuestos por la filosofía lúdica: Todo nuestro trabajo es una gran obra de arte. ¡Las infancias siempre sorprenden, cuando son escuchadas! Además, aportan retos, juego, interrogantes, curiosidad, ilusión, alegría y una cierta gula por los conceptos que les ayudan a nombrar el misterio del mundo. Por esto, seguiremos con nuestro movimiento de búsqueda de la mano con las infancias.

Pese a grandes desencuentros, la pedagogía, las lenguas, las matemáticas, las ciencias naturales, las ciencias sociales, las ciencias humanas y la filosofía comparten el territorio de lo lúdico en la vida de la infancia. Por esto, una de las apuestas de la filosofía lúdica es entender que, jugando, las criaturas aprenden experimentando, investigando, descubriendo, inventando conceptos y formas de entender el mundo y a sí mismas. Esto hace que el aprendizaje, que ocurre en un tiempo y en un espacio, sea agradable y gratificante, porque es atrevido y aunque implica riesgos, cuenta con métodos que permitan recorrer este camino con cierta seguridad. Divertirse es hacer algo agradable, ameno, gratificante, estimulante, motivador. Esta es la

característica que reforzamos para el pensar, desde la filosofía lúdica, aunque hay quien cree que no se debería hacerlo... ¡Desgraciadamente todavía hay pedagogos y filósofos amargados que defienden que pensar es un tipo de sufrimiento! De todas formas, también es necesario enfrentarse a la incertidumbre que significa educar en el siglo XXI. Poder filosofar lúdicamente ayuda a enfrentarse a las paradojas, contradicciones, misterios propios de la complejidad de este siglo, desde una actitud más abierta y flexible. Esta es otra dimensión política de la presencia de la filosofía lúdica como un concepto en movimiento. ¡Por una filosofía que se ríe y se hace desde el cuerpo!

## BIBLIOGRAFÍA

Austin, J.L. *Cómo hacer cosas con palabras y acciones*, Barcelona, Paidós, 1982.

Arendt, H. *La condición humana*, Barcelona, Paidós, 2011.

Benjamin, W. *Infancia berlinesa hacia mil novecientos*, Cáceres, Periférica, 2021.

Bergson, H. *La risa, ensayo sobre la significación de lo cómico*, Cáceres, Losada, 1953.

Bergson, H. *La risa*, Madrid, Sarpe, 1985.

Bergson, H. *La evolución creadora*, Barcelona, Planeta, 1994.

Bohm, D. *Sobre el diálogo*, Barcelona, Kairós, 1997.

Butler, J. “Actos performativos y constitución de género: un ensayo sobre fenomenología y teoría feminista en debate feminista”, N°9. 1998, pp.18.

Deleuze, G. y Guatarri, F. *Rizoma*, Valencia, Pretextos, 1977.

Deleuze, G. y Guatarri, F. *Mil mesetas – capitalismo y esquizofrenia*, Valencia, Pretextos, 1988.

Deleuze, G. y Guatarri, F. *¿Qué es la filosofía?*, Barcelona, Anagrama, 1993.

Deleuze, G. *El Abecedario* – documental de 480 minutos que reúne un programa de la televisión francesa producido por Pierre-André Boutang en 1988-1989 y emitido en 1996.

Dewey, J. *Experiencia y educación*, Buenos Aires, Losada, 1967.

Fischer-Lichte, E. *Estética de lo performativo*, Madrid, Abada editores, 2017.

Lipman, M. *El lugar del pensamiento en la educación*, Barcelona, Octaedro, 2016.



Filosofía Lúdica, ¿Jugar a pensar desde la risa y desde el cuerpo?

Merleau-Ponty, M. *Fenomenología de la percepción*, Barcelona, Planeta – De Agostini, 1993.

Morgado, I. *Cómo percibimos el mundo – una exploración de la mente y los sentidos*, Barcelona, Ariel, 2012.

Sátiro, A. *Filosofía Mínima*, Barcelona, Octaedro, 2016.

Sátiro, A. y Tschimmel, K. *Pensar crea(c)tivamente*, Oporto, Mindshake, 2020.

Sátiro, A. “Filosofía lúdica: una cartografía rizomática - (jugar, actuar, educar, crear)”, *Butlletí Filosofia* 3/18 – Nº 128-129, 2021.

Sátiro, A. “Filosofía Lúdica: Una cartografía rizomática II- La textura emocional de fondo- Jugando a pensarse y a sentipensarse”, *Revista Crearmundos* Nº 17, 2022, p. 22-30.

Sátiro, A. “Filosofía lúdica: una cartografía rizomática III – jugando a pensar de manera dialógica”, *Revista Crearmundos*, Nº 18, 2022, pp. 51- 60.

Sátiro, A. “Filosofía Lúdica: una cartografía rizomática IV –pensar y actuar”, *Revista Crearmundos*, Nº19, 2022, pp.22- 33.

Sátiro, A. *Pedagogía Atrevida – la necesidad de una educación creativa en un mundo cambiante*, Madrid, Santillana, 2023.

Sátiro, A. (coord.) *Jugar a pensar con el arte – la filosofía lúdica y el desarrollo del pensamiento creativo*, Barcelona, Octaedro, 2024.

Tafalla, M. *Ecoanimal – una estética plurisensorial ecologista y animalista*, Madrid, Plaza y Valdés, 2019.

Vygotsky, L. *Pensamiento y lenguaje*, Barcelona, Paidós, 1995.

Wagensberg, J. *Ideas sobre la complejidad del mundo*, Barcelona, Tusquets, 2007.