

Manifiesto de la filosofía lúdica



© Pilar Pedraza, *Árboles en las nubes* (serie 4. Ramas, 120 x 40 cm.)

Este manifiesto fue escrito por Angélica Sátiro y publicado por editorial Octaedro en el libro *Filosofía Mínima* (2016). Esta versión del documento fue revisada en abril de 2024 con participación de las personas del seminario de filosofía lúdica.

El epicentro del manifiesto

Filosofía lúdica es jugar a pensar y pensar jugando. Se trata del gusto por el cultivo del pensamiento y del placer de pensar desde el asombro y la maravilla producida por la vida. Es una praxis filosófica transformadora, que recupera el origen etimológico de la palabra filosofía: amor por la sabiduría. Por lo tanto, se trata de un modo de pensar vinculado a la dimensión emocional y social, que va más allá de relacionar informaciones. Pretende quitar el velo del aburrimiento que ha estado ocultando el valor de la filosofía como una valiosa e interesante forma del conocimiento humano.

Los cuatro puntos cardinales

1. La identidad

La filosofía lúdica no es un proyecto, no es un programa, no es un currículo, no pretende substituir y/o competir con otras filosofías y sus planteamientos. La filosofía lúdica es un movimiento contemporáneo, parte de la problematización del aquí y del ahora con sus retos, dificultades, brechas y posibilidades.

Trae del acervo de esta disciplina, el acto de *filosofar*, como aportación a los modos de pensar necesarios para afrontar los retos del siglo **xxi**. Por ello, el foco no está en la enseñanza de los contenidos ya pensados, sino en la estimulación del proceso de pensar crítica, creativa y éticamente. Por lo tanto, es una filosofía procedimental que busca apoyar la labor educativa, epistemológica, estética y social. O sea, pretende colaborar con los procesos de aprender y de generar conocimientos, de crear proyectos, obras y artefactos, de convivir y de construir mejores formas de convivencia colectiva. Por ello, puede ser realizada en distintos espacios: escuelas, administraciones públicas, centros culturales, museos, galerías de arte, centros de investigación científica y tecnológica, centros cívicos, teatros, asociaciones, fundaciones, plazas, cafeterías, etc.

Este movimiento nace en la cuna del proyecto de Filosofía para Niños y no tendría sentido de no ser por la comunidad internacional involucrada en ello. La filosofía lúdica, como movimiento, tiene sentido hoy, porque desde hace años, son muchos los diálogos, los encuentros y desencuentros, los eventos, los escritos y las lecturas compartidas con esta comunidad.

2. La necesidad

Las sociedades del siglo **xxi** están centradas en la producción (acelerada) de bienes inmateriales: información, servicios, diseño (de objetos, de proyectos, etc.), *marketing* realizado a partir del uso de palabras que representan valores y emociones. El exceso y la rapidez de la producción de estos bienes

inmateriales causa confusión, pérdida de referentes para tomar buenas decisiones, consumismo alienado, etc. La producción acelerada de estos bienes inmateriales genera muchas necesidades irreales, que solamente pretenden estimular la práctica consumista.

Para saber moverse y situarse en estas sociedades de forma consciente, hace falta *pensar bien* crítica, creativa y éticamente. ¿Cómo educar el pensamiento para que se desarrolle de esta manera? Obviamente hay diversas respuestas para esta pregunta. Nuestra respuesta es la propuesta de una filosofía lúdica realizada en los espacios culturales y educativos de las ciudades. Si es practicada desde la infancia, podrá colaborar en el desarrollo del lenguaje, del pensamiento, de posturas individuales y grupales que puedan ser sostenidas y justificadas de manera razonable con respecto a estos bienes inmateriales del siglo XXI. A los adultos, la filosofía lúdica les ayuda a quitarse de encima discursos falsos y/o manipuladores, que fueron interiorizados como verdaderos y como configuraciones de la realidad.

3. La utopía

La gran utopía de la filosofía lúdica es formar parte de la vida diaria de los niños y las niñas, las personas jóvenes, adultas y mayores. Y desde la vida cotidiana del tejido social, ayudar a:

- Desarrollar una mirada maravillada por la vida, uno mismo y el mundo.
- Estimular las ganas de interrogar, preguntar sobre las cosas, y, consecuentemente, las ganas de aprender.
- Fomentar una buena capacidad de emitir juicios, superando la mediocridad de los prejuicios y la tiranía de las bajas pasiones.
- Ampliar la capacidad de inquietarse frente a las injusticias sociales y las diferentes formas de violencia y de abuso de poder.

La gran utopía de la filosofía lúdica es ayudar a reírnos de nosotros mismos, sin banalizar la risa, a sí mismo ni al otro; sino rescatando el placer de asumir todo el riesgo que conlleva estar vivo en estos tiempos revueltos.

4. La capacidad para realizarlo

Filosofía lúdica es heredera de los fundamentos del proyecto Filosofía para Niños, desarrollado en los años sesenta por Matthew Lipman y su colaboradora Ann Margaret Sharp, ampliado a lo largo de los últimos años con las investigaciones neurocientíficas y multidisciplinares sobre el pensamiento creativo, fruto de lo cual existe, desde el año 2000, el proyecto Noria (www.octaedro.com/noria), uno de los currículos de filosofía para niños. Esto significa que hay una praxis sostenida en el tiempo y realizada en diversas culturas que demuestran, en la práctica, la aportación significativa del método dialógico (comunidades de investigación/indagación/diálogo). También está demostrada la eficacia de la utilización de los recursos estéticos (pinturas, esculturas, música, danza, teatro, poesía), narrativos (cuentos, leyendas, mitos, novelas) y lúdicos (juegos y actividades lúdicas). Así como el uso de una tipología de actividades creadas para estimular el desarrollo de las habilidades de pensamiento necesarias para pensar autónomamente. La contribución de la filosofía lúdica pasa por la estimulación simultánea de los procesos de pensar, actuar y sentir.

A través de los procesos de investigación-acción-creación realizados a lo largo de los seminarios de filosofía lúdica, fueron surgiendo diversas aportaciones creadas por sus participantes: filuclown, filutíteres, filuperformance, filuinstalaciones, etc. Este proceso investigativo es abierto a los mestizajes y propuestas que aporten valor educativo, cultural, artístico al movimiento. Esta característica confiere al movimiento una capacidad amplia para seguir realizándose a través de las personas y colectivos interesados en participar.

Los siete principios

1. La filosofía lúdica incluye a todos/as los/as interesados/as en el origen de las ideas, en el sentido de la realidad y en los lenguajes que se transforman en la voz del mundo. Esto implica a niños y niñas, jóvenes y personas adultas. Para ello, es preciso recuperar la *praxis filosófica* de los filósofos antiguos, que no hacían una escisión entre la teoría y la práctica.
2. La filosofía lúdica sigue la labor histórica de la filosofía de buscar los fundamentos, las razones, los anclajes de las ideas, las raíces de los conceptos. O sea, rendir cuentas al pasado, al patrimonio cultural, a la historia de las ideas. Y, construir argumentos coherentes y consecuentes con ello. Todo esto ocurre al buscar respuestas sobre los porqués de las cosas, de las ideas, de las afirmaciones. Al tratar de entender por qué las cosas son como son y no de otra manera. Para ello es necesario contestar a la cuestión «¿Por qué sí?». Trabajar a partir de aquí es estimular la dimensión crítica del pensamiento.
3. La filosofía lúdica es rompedora porque invita a atreverse a generar nuevas ideas, lanzarse al futuro y sus posibilidades. Ella provoca el proceso de seguir pensando, aunque no se sepan con seguridad las bases, los presupuestos, los fundamentos que sostienen las ideas. Es una filosofía que no solamente mira al pasado, sino que mantiene su constante asombro con el futuro, que siempre está cargado de incertidumbre y de nuestra ignorancia frente a ello. La filosofía lúdica es también divergente y asume el riesgo de equivocarse de camino en la búsqueda de sus respuestas y en la construcción de sus planteamientos y problematizaciones. Es decir, buscar respuestas a la pregunta «Y... ¿por qué no?». Trabajar a partir de aquí es estimular la dimensión creativa del pensamiento.

4. La filosofía lúdica es un modo de pensar comprometido con modos de hacer, de actuar y de sentir, que son evolutivos y buscan generar mundos mejores para vivir. Refleja el compromiso con la justicia social, el bien común y la felicidad pública. Por lo tanto es la dimensión filosófica de una **ciudadanía creativa**.
5. La filosofía lúdica es aliada de la **pedagogía atrevida**, que no se contenta con los defectos de los sistemas educativos, políticos, etc. Es la herramienta mental de un quehacer educativo transformador y generador de cambios importantes en la conciencia individual y colectiva. Ofrece herramientas mentales para aprendizajes significativos, desde una perspectiva holística.
6. La filosofía lúdica tiene un compromiso con el desarrollo de los individuos y de las sociedades. Por ello, propone una ética creativa que busca tratar la propia vida como obra de arte y la humanidad/sociedad como un proyecto de cocreación colectiva.
7. La filosofía lúdica es la expresión de una rebeldía amorosa que insiste en defender la libertad de pensamiento frente a los yugos contemporáneos que insisten en domesticar emociones, ideas y acciones.