

# ‘Juego’ e innovación educativa

## Las enseñanzas para la iniciación en la creatividad proyectiva

Atxu Amann, Angélique Trachana, Javier Raposo

[andresatxu@yahoo.es](mailto:andresatxu@yahoo.es) [9737trachana@coam.es](mailto:9737trachana@coam.es) [JFCORAPOSO@terra.es](mailto:JFCORAPOSO@terra.es)

Departamento Ideación Gráfica Arquitectónica  
ETS Arquitectura, Universidad Politécnica de  
Madrid, España

*Resumen*—En esta aportación se reflejan una serie de experiencias docentes que el Grupo de Investigación ‘Hypermedia. Taller de configuración arquitectónica’, reconocido también como grupo de innovación educativa de la Universidad Politécnica de Madrid ha llevado a cabo en el ámbito de diversos proyectos de innovación educativa basados en el ‘juego’. Dentro del Plan de Estudios para el título de arquitecto, tanto en las asignaturas troncales de primer curso, como en los talleres experimentales interdepartamentales y en las asignaturas de libre elección -una específicamente de diseño de juguetes sostenibles y otra sobre género-, además de en los cursos intensivos para universitarios europeos (Athens) y por último, en las materias de intensificación de los últimos cursos e incluso en los cursos de posgrado -master y doctorado- hemos introducido experiencias pedagógicas que implican el jugar como pedagogía basada en la acción que provoca una reflexión sobre lo arquitectónico, sobre el mundo y sobre nosotros mismos. Someramente se describen aquí algunas de estas acciones, la metodología, los objetivos y los resultados obtenidos.

**Palabras clave:** *proyectar-transformar-entorno-libertad-creatividad-ambiente lúdico*

### INTRODUCCIÓN

Antropológicamente la cultura se identifica con una forma de juego y el hombre que juega como un creador de cultura. Las grandes ocupaciones del hombre como el lenguaje, los mitos, el culto, la política, la guerra... son formas de juego. Éste se asimila con cualquier acción o actividad humana voluntaria, sin interés material que se desarrolla en un determinado espacio -tiempo según reglas libremente acordadas pero imperantes que acompañan un especial sentimiento de tensión (Huizinga, 1938).

El juego es una actividad libre, pero disciplinada, reflexiva pero creativa, esforzada pero lúdicamente realizada. ¿Qué mejor paradigma, entonces, para una enseñanza basada en proyectos y para un aprendizaje colaborativo y creativo? Las imágenes convencionales del *homo sapiens* y el *homo faber* tan cultivadas antes resultan ahora insuficientes y hasta inoportunas: recuperar al hombre y a la mujer *ludens* implica repensar las posibilidades del aprender jugando – innovar jugando.

La idea del juego situacionista, la ‘deriva’ como una forma nueva de ver, experimentar y transformar la vida urbana frente

a las rutinas y procesos comprobados y repetitivos, se fundamenta en la creación de situaciones nuevas, en la experimentación mediante acciones que transforman el entorno a la vez que inciden y transforman el comportamiento humano. (Debord, 1957)

Los objetivos, entre otros de una enseñanza para la iniciación en la creatividad proyectiva basada en el juego es fomentar el trabajo heurístico y creador, uniendo la actividad al placer; estimular un aumento de la capacidad perceptiva del entorno en todos los niveles sensibles, desarrollar la sensibilidad crítica, intensificar la capacidad relacional favoreciendo la negociación social y optimizando el trabajo en equipo; promover la empatía con el otro hasta llegar a hacer desaparecer cualquier tipo de desigualdad y acostumbrar a afrontar al carácter incierto de situaciones, neutralizando el miedo y la idea de fracaso.

Hay aprendizajes que son pura innovación, pura heterodoxia, pura irracionalidad, pura libertad situacionista (Seguí, 2004). Hay aprendizajes que necesitan hacer y producir mucho, variado, rápido, intuitivo, antes que pensar o racionalizar desde la teoría. Hay aprendizajes que no lo parecen. Hay aprendizajes que son lúdicos.

### 1. JUGAR A LAS TINIEBLAS / SIN VER

La más alta actividad de la inteligencia es preguntar. Toda percepción o conocimiento es una respuesta a una pregunta y de la sagacidad de nuestras preguntas depende el interés de sus respuestas (Marinas, 1995).

En la Universidad no enseñamos a responder sino que se aprende a preguntar. No enseñamos métodos, (el método o cualquier método), sino que guiamos procesos de aprendizaje. Es el propio estudiante el que debe ir formándose, con las informaciones facilitadas, las reflexiones y discusiones, las dudas, las preguntas, las contraindicaciones, y sobre todo sus ensayos y errores (Acaso, 2009).

La pregunta más inquietante: ¿qué posibilidades tenemos de intervenir para hacer que éste presente sea un presente de justicia y libertad?



Imagen 1: Dibujando el amanecer

Se acaba el verano y empieza el otoño. Quedamos a las seis de la mañana en el Parque del Oeste para dibujar. Nuestros cuadernos, nuestros grafitos y nosotros mismos, que solamente podemos olerlos y oírlos. Casi nadie habla porque todavía no nos conocemos, poco a poco nuestras respiraciones acompañan nuestros trazos y el sonido del agua. Los olores se entremezclan mientras nos vamos juntando para soportar el frescor de la mañana. A las ocho, los pájaros hacen que levantemos el tono de voz para poder comunicarnos. El sol empieza a filtrarse entre los árboles. Es el momento de irnos; ahora ya como grupo.



Imagen 2: Dibujando con los ojos vendados

Dibujamos un modelo que no vemos. Ya no solo olemos y oírlos. Ahora tocamos. Nuestras manos chocan con la realidad, la tocan, la palpan, la miden, la sienten y la imaginan. Voleemos con cuidado al tablero, como gallinas ciegas ayudadas por los demás. Lo importante no es el resultado (que suele ser alucinante) y su parecido con la realidad. Lo que vivimos es la propia acción, la propia experiencia, inusual en un mundo dominado por lo visual. Somos ciegos durante un tiempo. ¿y que? (Acaso, Nuere, 2005).

## 2. JUGAR A SER COSA/ A SER OTRO.

El acceso a la información ya no es lo que cuenta, ahora que todo está disponible. Es la habilidad para procesar, organizar y visualizar la información lo que resulta crucial. Además la realidad se mueve siempre más deprisa que nuestra habilidad para comprenderla o controlarla. ¿Cómo preparar a alguien para hacer lo que todavía no ha sido hecho?

Aprendemos atomizando los problemas. Debemos ser conscientes de la complejidad y a la vez liberarnos de la presión que supone el entender esa responsabilidad como un enfrentamiento a una totalidad. Aislar ciertos aspectos permite entender mejor la complejidad sin necesidad de recurrir a un reduccionismo de la globalidad que termina disneyficando la propia disciplina y abaratando los procesos de pensamiento. No nos interesan tanto las ideas como obtener recursos que permitan desbloquearlas, incrementar su capacidad para combinar niveles de información solapados, añadir nuevas condiciones arquitectónicas, articular unas y otras y, en definitiva, tomar decisiones.

Aprendemos jugando. Somos *ludens*, como bien nos lo han recordado. Jugar nos hace salirnos de nuestro cuerpo, esto nos produce placer. Dar y recibir placer es el juego más deseado. Entender el cuerpo como un juguete con el que disfrutar sintiendo placer es el objetivo conceptual.

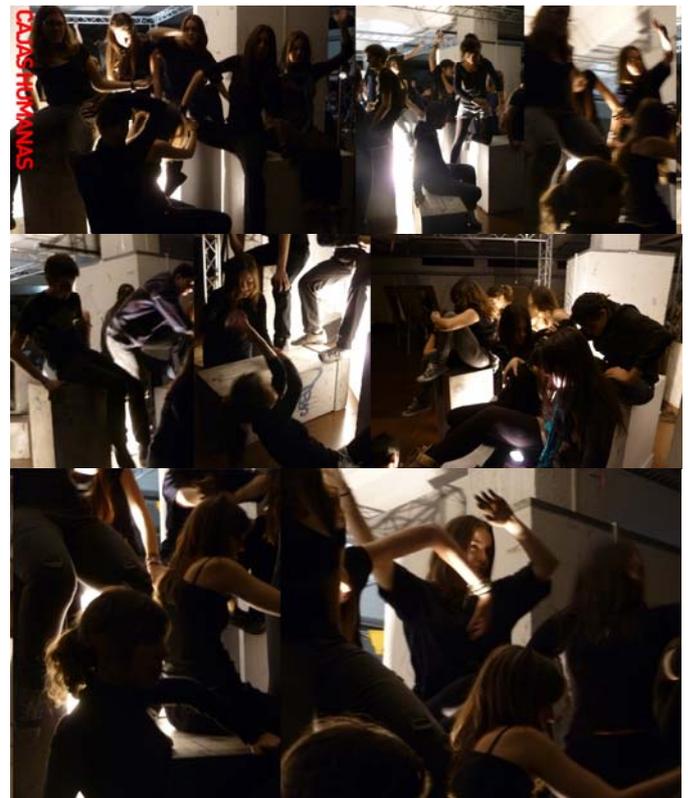


Imagen 3: Cajas humanas

Ahora ya vemos los modelos a dibujar, vemos las cajas.....pero ahora las cajas son humanas, nosotros somos nuestras cajas; la acción se produce y recae sobre nosotros mismos. No hay elementos servidos y servidores, todos somos parte del juego. Cambiar de rol, ponerte en el lugar del otro, sentirte caja, sentirte observado, sentirte parte de una coreografía coral donde no eres el protagonista, pero sin ti no es lo mismo.

Septiembre 26 - 28, 2011, Madrid, ESPAÑA

I Congreso Internacional sobre Aprendizaje, Innovación y Competitividad (CINAIC 2011)



Imagen 4: Carnaval 2011

Hoy es carnaval pero todos los días cada uno es quien quiere ser, y juega a lo que quiere jugar. Librementemente, sin condicionantes, cada uno elige el género, el rol, la envoltura y el papel que quiere representar en este gran teatro del mundo (Preciado, 2004).



Imagen 5: Charla de género...

Los alumnos deciden asistir esa jornada a la Universidad portando lazos en sus cabezas. Ellas utilizan sus corbatas para sujetar su pelo. El análisis de lo cotidiano no interesa a nadie porque todos somos culpables. Ellos juegan a las cocinitas, mientras el 60% de las jugadoras de primer curso de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid son ellas. Walt Disney y el 20% del Mundo está bajo sospecha.

La declaración de Bolonia parece no atender suficientemente a la condición de ciudadano. Demasiada educación de competencias y poca educación en valores. Quizás ahora debamos ser más políticos, más antropólogos, más transversales... y jugar más al fútbol. Jugar con otros, sentirnos los otros. Sabiendo que hay reglas del juego. Preferir ganar. Pero saber que podemos perder.

**Objetivo:** Ser libres mediante la destrucción del imaginario colectivo y el cuestionamiento de los fundamentos cotidianos.

### 3. JUGAR CON LIBERTAD: EN MI HABITACIÓN, EN NUESTRO AULA, EN LA CIUDAD

Porque vivimos como jugamos, jugamos como vivimos. Jugar, al fin y al cabo, es poco más que alterar el estado natural y la secuencia lógica de las cosas para entrar en un espacio-tiempo diferente. Y claro, saltar al otro lado siempre ha sido tentador pero peligroso, sobre todo para el sistema de control de padres, educadores, políticos y sociedad en general.

En efecto, a través del jugar, se pueden transmitir de forma oculta todos aquellos valores aparentemente invisibles pero altamente tóxicos que reproducen modelos para perpetuar repartos asimétricos de poder y diferencias asumidas como naturales entre géneros, razas, clases económicas y distintos grupos humanos (Acaso, Nuere, 2005).

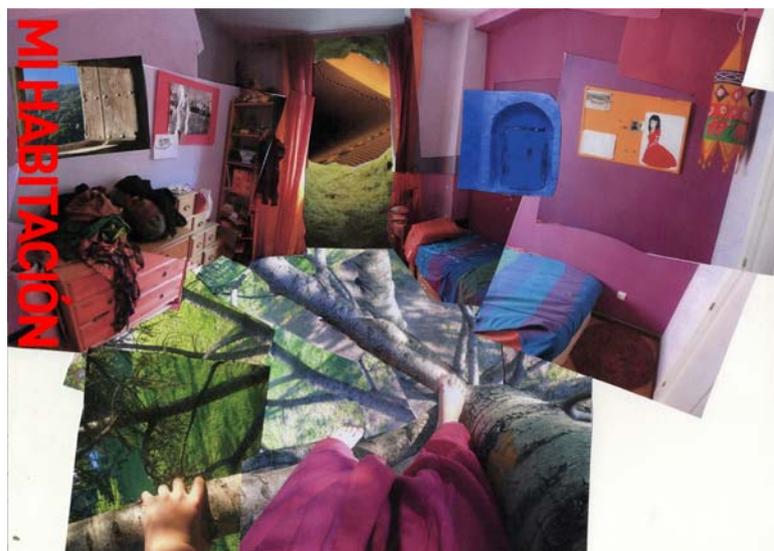


Imagen 6: Mi habitación

Llevamos dieciocho años ocupando un espacio que se supone nuestro, pero en realidad nuestra habitación ha sido estructurada, amueblada y decidida por otros: nuestros padres, el mercado, la situación económica, nuestra educación... quizás hemos podido tunearlo... a lo mejor ni siquiera, a lo mejor nuestro sexo lo ha decidido. Se propone vaciar entera la habitación, dormir una noche con un colchón en el suelo del espacio vacío, volver a llenarla de la forma que decidamos y con los elementos que queramos: colonicemos nuestro espacio. (Erik Fromm: El miedo a la libertad /Italo Calvino: El barón rampante: /Lyman Frank Baum: El mago de Oz).

En el campo de batalla, en el terreno de juego, ya no hay líneas irreconciliables entre quién hace y quién juzga el valor de lo que se hace. El profesor, docente, investigador, innovador, acreditado o no, no es un domador; es un semejante que se formula las mismas preguntas y habla un mismo lenguaje. El alumno, que no aprende si no quiere, acepta libremente un pacto ético – pedagógico no autoritario para vivir universitariamente. Difícilmente se vive universitariamente si hay un profesor que dicta y un alumno que recibe: la conversación es la forma de aprendizaje más noble que hay (Maturana, 2004).



Imagen 7: Asistencia voluntaria e interesada al aula

En el espacio del aula, todos tenemos los mismos derechos y las mismas obligaciones: son las reglas del juego. Juega quien quiere y está interesado. Disfrutamos en cada entrenamiento. Desarrollamos nuestras habilidades a partir de nuestras aptitudes. Desarrollar nuestras legítimas rarezas y convertirlas en nuestra posición específica permite reconocernos como parte de un equipo. Un equipo preparado para competir; Un equipo que desea ganar pero un equipo que sabe perder.



Imagen 8: Desayuno en clase

El aula se convierte en el campo de batalla donde todos juntos movemos nuestras mesas, traemos nuestros manjares que compartimos en un gran desayuno que se desarrollará durante tres horas, mientras ponemos en marcha un *brainstorming* multitudinario organizado por un paraguas rojo. (Lewis Carroll: Alicia en el País de las Maravillas).

Creemos en la transmisión oral de los conocimientos y también en el aprendizaje por un proceso de emulación. La emulación es la búsqueda de sistemas de orden o de pensamiento que son comunes a procesos diversos y distintos y que no dependen de las condiciones particulares de cada

caso o de cada ciencia. Por ello pensamos que podemos hablar de proyectar hablando de otra cosa. La imitación es el aprendizaje por comparación directa de la realidad y se lleva a cabo con la aplicación y repetición de los procedimientos que vemos a nuestro alrededor. Así mismo creemos que el aprendizaje debe ser divertido y excitante, estresante pero también muy laborioso; necesita tiempo y dedicación.

Aprendemos por contacto, por contagio de enfermedades, pero también por la sorpresa de la mirada nueva. Todos tenemos que ver, que abrir los ojos hasta que estallen. Damos vueltas, buscamos distancias. Modificamos las perspectivas. Miramos sin quedarnos absortos, permaneciendo en determinados asuntos de una determinada manera, dando vueltas, esperando, abriendo el espacio a lo que pueda ocurrir, creando las condiciones del "de repente". Abrimos la mirada a la posibilidad de ser creativa. La mirada es inteligente, aprovecha los conocimientos que posee. Y también es novedosa, se olvida de lo que sabe y genera nuevas percepciones.



Imagen 9: Engafados urbanos

Un grupo de sesenta alumnos recogen material óptico sin uso alguno durante tres meses. Un día, vestidos de negro, tejen una red de lentes de miopes, astigmáticos, fotofóbicos, pijos, glamurosos, presbíticos.....se envuelven en la red tejida y a través de la multitud de lentes, descubren una nueva ciudad, nuevas formas de mirarla y vivirla.....no se dan cuenta que dejan de ser ciento veinte ojos para ser un organismo de ciento veinte piernas, diverso, flexible, mutante, variopinto,...que recorre los caminos, utiliza el metro, se mueve pero como una deriva de un solo organismo.

#### 4. JUGAR MOVIÉNDONOS

La danza, lo lúdico, la errancia, el juego en suma, son buenos enfoques para aprender a proyectar. La teoría de juegos está de moda. Es el estudio sistemático de los procesos multipersonales de toma de decisiones en situaciones de interdependencia. Los jugadores se influyen recíprocamente. El resultado final para cada uno depende de las acciones de todos y cada uno de ellos. También el profesor es otro jugador a la vez que un entrenador del equipo de juegos.

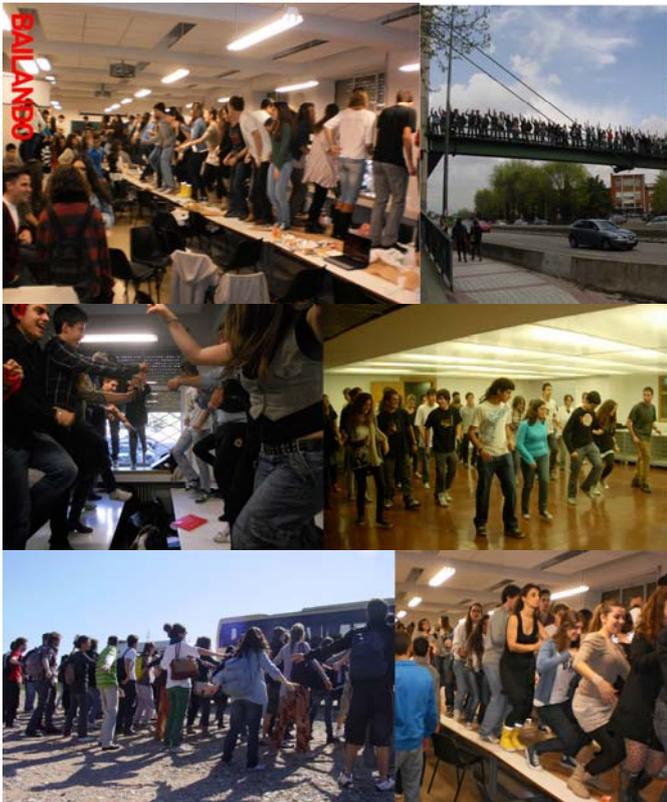


Imagen 10: bailando

Durante todos los días del curso, los últimos veinte minutos de las tres horas de cada sesión, nos dedicamos a bailar una coreografía realizada por todos los miembros del curso sin excepción. Durante el primer cuatrimestre el cadáver exquisito coreográfico se forma diariamente, siendo cada alumno el encargado durante un día de crear y dirigir el nuevo movimiento. En el segundo cuatrimestre la coreografía se interpreta en distintos ambientes relacionados con la docencia: desde el propio aula hasta el espacio público de la ciudad.

Uno de nuestros talleres se denomina “especulaciones” porque designa varias prácticas abiertas, relativas a la realización y ejecución de acciones concretas, sin contar con un fundamento cierto para hacerlas. No se buscan teorías, no se construyen armazones teóricos. Se hacen suposiciones, se comercia y trafica. No se comprueban resultados, no se demuestran tesis. Se producen contradicciones, se muestran incongruencias ocultas. No se trabaja sobre lo etéreo, se reflexiona con el movimiento.

Se construyen actos antes que producir dibujos u objetos.

Se propone actuar antes de reflexionar sobre los hechos producidos. Trabajar o llegar hasta la pura proyectación, antes de etiquetarla con el nombre de una asignatura académica. La pura proyectación... el hecho abstracto de crear, sólo de crear, sin ningún fin que enturbie ese momento, sin ningún condicionante más que la propia imaginación y creatividad individual aplicada sobre cualquier cosa.

La enseñanza supone asumir el desconocimiento como dato intrínseco del problema. Enseñamos lo que sabemos del mundo, pero no sus posibilidades ocultas. Somos seres que no sabemos lo que está en la mente de los otros. El espacio académico es el lugar para investigar, para responder a estas

preguntas y retos. No queremos llenar las cabezas de nuestras obsesiones, sino poner en duda las certezas para que aparezca el deseo de aprender más.

El proyecto dirige nuestra mirada y nuestros movimientos, lo que no significa que las escuelas de arquitectura tengan que formar un club de amantes de las mismas cosas - un club de lectores -.

Frente a profesionales “experimentados” que piensan que no necesitan aprender nada más y saben lo que pueden dar de sí -y raramente van más allá- , los aficionados no tienen ni idea de sus limitaciones y generalmente intentan superarlas.



Imagen 11: Cuadro matriz ocho metros por ocho metros

Cualquier excusa es buena para montar una matriz de ocho por ocho, donde 64 piezas, fragmentos pictóricos de una obra de Javier Seguí, realizan variaciones alrededor de desarrollos sonoros a base de percusión. El cuadro, la partitura, la coreografía, la dirección y los bailarines, todo realizado por los alumnos en dos días de trabajo.



Imagen 12: La mujer que baja la escalera /collage/ (ref. Hockney/ cubismo/ deconstrucción/Miralles).

Producir jugando, riéndonos de nosotros mismos siendo el objeto a deconstruir, el personaje a fotografiar, la silueta que recortar, la medida que da la escala, el animal que se mueve y el sujeto que comprende; además el objeto de exposición ante todos los demás... porque no tenemos miedo a hacer el ridículo.

Abrimos a la mirada la posibilidad de ser creativa; una mirada inteligente que aprovecha los conocimientos que posee y que dirige su actividad mediante proyectos: los proyectos que surgen de la acción y que se desarrollan en el propio

hacer. ¿Es posible el desarrollo de la creatividad como una meta social de la universidad pública?

Nuestros objetivos no pertenecen a un campo concreto de investigación sino que buscan la implicación del alumno en procesos que fomenten actitudes de conocimiento ligadas a la transversalidad y a lo interdisciplinar dentro de un modelo pedagógico flexible totalmente experimental que a través de quince acciones estratégicas, sienta las bases fundamentales para el resto de las asignaturas de la carrera.

Con una formación específica basada en nuestra propia experiencia como jugadores, aficionados y viciosos de los procesos creativos, este grupo de arquitectos fabrica agujeros en el entramado educativo universitario donde pueda pasar algo inesperado que pueda alterar el curso de los acontecimientos y promover algún tipo de consecuencia sorprendente por sus posibles implicaciones en el futuro de nuestra realidad, ya sea física o virtual.



Imagen 13: Canyaviva. Construcción de estructuras con caña

Jugar a la realidad. La construcción alternativa es una realidad fuera de la Universidad. Estamos abiertos y dispuestos a irnos a aquellos lugares donde no universitarios enseñan su oficio.



Imagen 14: Acciones de iniciación

Hemos observado los entrenamientos de pretemporada de distintos deportes y los hemos plagiado: ponemos en marcha ritos de iniciación, acciones radicales que logren formar un grupo de iguales en una diversidad de cuerpos con intereses, orígenes, ideologías, creencias, temores y deseos bien distintos. Solo nos une el estar aquí y ahora...y eso es más que suficiente para empezar a jugar. Objetivo: ganar al otro 50% de la clase. Método: trabajo en equipo. Contenidos: estrategias de proyecto colaborativo.



Imagen 15: 'Cúbreme Latina'

Septiembre, los miembros del colectivo STOY, dentro del grupo Hypermedia, llevan a los nuevos alumnos a desarrollar la acción "cúbreme Latina" en la Plaza de la Cebada en el Barrio de La Latina, como continuación de las actividades de la Noche en Blanco Madrileña titulada "jugar en la ciudad". Intentamos tejer entre todos los alumnos, profesores, amigos y vecinos de la zona una gran cubierta para cubrirse del sol mediante el cosido de las decenas de sábanas que portábamos cada uno de nosotros. Fracasamos como casi siempre en cuanto al resultado (errores en el cálculo de distancia, de peso, de forma...) pero la acción fue un éxito; y esto es lo importante. Fracasamos precisamente por la sorprendente inmensidad de la nueva unidad tejida. Nuestro espacio-tiempo cambió y formamos un extraño ente tejedor.

Y al reconocer y forzar el carácter experimental – ensayístico de los procesos, debemos valorar el fracaso como parte de los mismos, abandonando el sistemático empeño de la obtención de unos resultados evaluables y mostrables en una plusvalía de publicaciones, exposiciones y congresos.

#### REFERENCIAS

- [1] ACASO, M. NUERE S. "El curriculum oculto visual: aprender a obedecer a través de la imagen" *Arte, Individuo y Sociedad*, (2005), vol. 17, pp.205-218.
- [2] - "Pedagogía Tóxica"  
<http://www.slideshare.net/Transversalia/03-que-es-la-pedagoga-toxica>
- [3] -*La educación artística no son manualidades*, Catarata, Madrid, (2009).
- [4] -DE CERTEU, Michel *La invención de lo cotidiano*, Universidad Iberoamericana, México (1999).
- [5] -DEBORD, Guy (1957) *Manifiesto situacionista*. "Informe sobre la construcción de situaciones y sobre las condiciones de la organización y la acción de la tendencia situacionista internacional", recogido en: <http://www.bifurcaciones.cl/005/reserva.htm>
- [6] -FROMM, Erik *El miedo a la libertad*, Paidós, Barcelona, 2008.
- [7] - El arte de amar, Paidós, Barcelona, 2007.
- [8] -HUIZINGA, Johan (1938) *Homo Ludens* (1ª ed.) Leiden. [traducción castellano de Eugenio Imaz (1ª ed.) Emecé, Buenos Aires (1968). Emecé Editores, España (1972).]
- [9] -JAKSON, P.: *Life in classrooms*. Holt, Rinehart & Row, N.Y. (1968).
- [10] -MARINA, José A. *Elogio y refutación del ingenio*, Anagrama, Barcelona, (1994) (2000).
- [11] - Teoría de la inteligencia creadora, Anagrama, Barcelona (1995).
- [12] -MATURANA ROMESIN, Uberto, PORKSEN, Bernhard: *Del ser al hacer. Los orígenes de la biología del conocer*, J.C.Saez Editor, Santiago de Chile, (2004).
- [13] PALLASMAA, Juhai, *los ojos de la piel*. G. Gili, Barcelona (2004).
- [14] PRECIADO, Beatriz, *Identidades minoritarias y sus representaciones críticas* MACBA, 2004.
- [15] SEGUÍ, Javier, *Dibujar proyectar*, Instituto, Juan de Herrera, Madrid, 2004.