

Una invitación a inquietarnos

Jugando entre experiencias y reflexiones

Compiladorxs:
Sergio Andrade
Ayelén Branca
Constanza San Pedro



**Proyecto
Filosofar
con Niños**

Una invitación a inquietarnos

Jugando entre experiencias y reflexiones

Una invitación a inquietarnos

Jugando entre experiencias y reflexiones

Compilado por:

**Sergio Andrade, Ayelén Branca,
Constanza San Pedro**



**Proyecto
Filosofar
con Niños**

••
Secretaría de
Extensión

••
Área de
Publicaciones

ffyh
Facultad de Filosofía
y Humanidades | UNC



Universidad
Nacional
de Córdoba

Una invitación a inquietarnos. Jugando entre experiencias y reflexiones / Sergio Andrade [et. al.]; compilado por Sergio Andrade, Ayelén Branca y Constanza San Pedro.-1 ed.- Córdoba: Universidad Nacional de Córdoba. Facultad de Filosofía y Humanidades, 2021.. 332 p. ; 21 x 14 cm.

ISBN 978-950-33-1654-2

1. Filosofía para Niños. 2. Infancia. I. Andrade, Sergio II. Bompadre, José María, colab. III. Andrade, Sergio, ed. IV. Branca, Ayelén, ed. V. San Pedro, Constanza, ed. CDD 190

Área de Publicaciones de la Facultad de Filosofía y Humanidades - UNC | Córdoba - Argentina - 1º Edición

Compiladorxs: Sergio Andrade, Ayelén Branca, Constanza San Pedro.

Autorxs: Sergio Andrade, Ayelén Branca, Constanza San Pedro, Matías Borrastero, Mariana Cruz, Alejo González, Magalí Herranz, Julieta Jaimez y Sandra Lario.

Este libro se realizó a partir del subsidio RSPU N° 60-2021 con el aporte de la Escuela de Filosofía y la Secretaría de Extensión de la FFyH de la UNC.

Agradecemos especialmente a José María Bompadre por su acompañamiento y colaboración.

Diseño del Logo Filosofar con Niñxs: Nicolás Lepka

Diseño de tapa: Manuel Coll

Diagramación y diseño de interiores: Paz Santos Morón



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional.

*lento, exhalar, cerrar los ojos.
Sentirse segurx. Ponerse cómodx.
Quedarse quietx y olvidarse de todo lo demás: de
la realidad, de la tristeza, del mundo entero y
todo lo que pasó en el día.
Una vez que eso está listo...a imaginar! Caer en el
colchón como si fuera un mar de sueños. Sentir
que la imaginación te rodea todo el cuerpo.
Entrar a un mundo donde todo es posible y no
haya nada de realidad. Hay que explorar la
creatividad sin límites.
Así, nace un mundo increíble. Podés quedarte
infinitamente atrapadx en la imaginación.
Aunque no te guste, después hay que despertarse
en nuestro mundo.
Si querés volver, cerrá los ojos. Para no olvidarlo,
compartí lo que imaginaste.
Fragmento de "Instrucciones para imaginar (aunque la
imaginación no tenga reglas)"
Creación colectiva de Lxs buscadorxs de estrellas
3er grado (2018)*

Continuamos el juego. Inventamos tableros, construimos itinerarios y delimitamos recorridos posibles para compartir algo de nuestra historia, experiencias y desafíos.

Nuestra invitación es que jueguen con nosotrxs en este proyecto, Filosofar con Niñxs. El libro es tan solo una excusa que le otorga palabras y con ello cierta materialidad a un sinfín de experiencias, reflexiones y prácticas colectivas que nos han tenido a nosotrxs y a muchxs niñxs y adultxs de Córdoba como protagonistas.

Aquí, algunas instrucciones para ingresar, continuar, sumergirse y recrear el juego...

Objetivos

Como en todos los juegos, los objetivos serán siempre múltiples. Cada nueva partida tendrá objetivos específicos, cada parada, cada taller y cada encuentro diseñará sus propios objetivos. Este juego, y cada juego, como toda práctica de enseñanza, será siempre situado. Asimismo, desde nuestras inquietudes, problemáticas y deseos, reconocemos algunas orientaciones generales que guían nuestro gran juego, el Proyecto Filosofar con Niñxs.

La propuesta es abordar la infancia, ese campo en el que confluyen múltiples y diversos saberes, prácticas y disciplinas, desde un lugar alimentado por el encuentro de ideas, por la puesta en común de problemas y perspectivas, dentro del cual la filosofía constituye un modo particular de interrogar(nos) e intervenir. Y en particular, atender a la dimensión de los modos de subjetivación que se ponen en juego en estos procesos. Nuestro interés está en problematizar y ahondar la relación entre Infancia, Educación y Filosofía, poniendo en juego experiencias y saberes que se construyen desde diversos territorios y, a partir de ello, realizar, desde nuestras prácticas, una resemantización y enriquecimiento de las teorías.

Reglas (¡Advertencia!: estarán siempre en construcción)

Algunas veces nos preguntamos si es posible un juego sin reglas. Creemos que en cada juego y en cada intercambio, siempre hay explícitas o implícitas determinadas reglas, acuerdos básicos o pactos que dan lugar a la posibilidad misma de jugar. Pero como en todo juego, las reglas están siempre en construcción porque no creemos en las normativas estáticas, sin tiempo, lugar o actorxs. El juego cambia en cada situacionalidad. Porque lxs jugadorxs y las circunstancias configuran el desarrollo mismo de cada juego, construyendo y reconstruyendo las reglas, pero también porque estas siempre pueden

ser transgredidas. En algunos casos, lxs jugadorxs pueden ponerse de acuerdo, definir algunas pautas nuevas y originales; en muchos otros, las reglas simplemente no se cumplen. Algunxs jugadorxs deciden no cumplirlas o el propio azar lleva a la transgresión. Ante el incumplimiento muchas veces surge el desacuerdo, de allí el debate, la decisión y nuevas condiciones o recorridos. Ante lo inesperado, se crea algo nuevo...

Las reglas se construyen cada vez; pero porque este juego está siendo jugado, compartimos las reglas que actualmente nos encuentran:

- Ingresar al juego reconociendo que cada participante –niñxs, adultxs, jóvenes o ancianxs– es unx sujetx político y de derechos, con intereses e inquietudes propias y colectivas que tendrán lugar en cada partida.

- Dar lugar al asombro, esperar la novedad y dejarse inquietar con preguntas, ideas y prácticas que nos abren a nuevos mundos posibles.

- Habilitar un espacio de intercambio donde las propuestas de trabajo se corran de las jerarquías adulto-centristas y academicistas.

- Plantear actividades diversas, originales y divertidas desde donde reflexionar y crear con todo el cuerpo: lectura de textos, dramatizaciones, juegos, dibujos, arte, debates, mapeos, audiovisuales, salidas, etc.

- En cada partida, estar atentxs y despiertxs para operar en situaciones emergentes (despertar sentidos aletargados o poco ejercitados).

- Tener una mirada atenta sobre el modo en que lxs adultxs actúan respecto a la manifestación del pensamiento de lxs niñxs.

- Asumir que lo más importante del juego es jugar, con unx y con otrxs.

Componentes del juego:

El tablero

Un espiral, un laberinto, un bosque, un océano, un barco, una isla en movimiento. En nuestro recorrido no encontramos un adelante y un atrás, una linealidad que nos orienta hacia un único horizonte ni un pasado estático que revisar. Las distintas experiencias aparecen y reaparecen en diversos momentos como placas que surgen o hacemos surgir en cada nueva jugada. En el tablero vamos y venimos a diferentes territorios e instituciones, con personas de muchas edades y en diversos espacios educativos. Producimos o armamos propuestas para jugar con otrxs en diálogo con cada situación, como una invitación a ser renovada en cada nueva partida.

Jugadorxs

- Infancias: dícese de aquellxs que nunca abandonan la capacidad de asombro, que se permiten modificar las reglas durante el juego sin muchas ideas y vueltas. Aquellxs cuyas inquietudes y respuestas abren cada vez nuevos mundos y juegos. Quienes traen muchas preguntas filosóficas y demuestran que se puede reflexionar, crear y expresar desde el arte, el cuerpo y la imaginación con mucha seriedad.

- Adultxs: lxs adultxs juegan un rol fundamental en la subjetivación de lxs niñxs, y por ende deben poder formar parte de la reflexión y la posibilidad de desandar colectivamente, algunos sentidos y pensamientos prefigurados y construidos.

- Docentes-directivxs: cuando vamos a las escuelas, también participan de nuestros juegos, docentes, bibliotecarixs, directivxs y otrxs adultxs. Ellxs deben desempeñar funciones institucionales en los espacios donde desarrollamos nuestros talleres y su participación

trae consigo las reglas del propio juego institucional. Este lugar a veces lxs ubica en tensión con la dinámica propia de la práctica de filosofar con niñxs, el lugar inquietante de la crítica y la desnaturalización de las normas establecidas. Sin embargo, la propuesta de nuestro juego es que estxs jugadorxs se animen a zambullirse en el proyecto asumiendo diferentes roles, dejándose incomodar e inquietar. Lxs invitamos a volver a la infancia de cada unx ya que es la premisa del juego.

- Coordinadorxs de lxs talleres: sujetxs que deciden renunciar al lugar magistral e histórico otorgado a lxs docentes. Se apropian, construyen y se entran en la acción del dispositivo taller en el que las propuestas e itinerarios planificados se abren y pueden (y deben) sufrir cataclismos frente a la realidad efectiva que se desarrolla ahí mismo.

- Vecinxs del barrio: transeúntes que acompañan desde la mirada atenta los quehaceres y las aventuras de lxs niñxs en espacios de taller. Quienes muchas veces forman parte de aquel gran universo que involucra a cada unx, sus sentidos comunes, sus memorias afectivas y costumbres cotidianas. Cuando los encuentros tienen lugar en la calle, la vereda o la plaza, se transforma el espacio público y, con ello, todxs lxs que se acercan.

- Familias: cuidadorxs, sostenes afectivxs que inciden en la construcción de lxs sujetxs. Tías, abuelxs, hermanxs, xadres, amigxs, mascotas y quienes quieran acompañar a lxs niñxs también son parte de nuestros encuentros. A veces logramos construir espacios propios, a veces dialogamos con relatos que nos comparten lxs niñxs desde sus recuerdos de intercambios con ellxs. En los espacios de talleres con adultxs, retomamos las temáticas, inquietudes, actividades y preguntas que trabajamos con sus niñxs afines. Estos espacios se constituyen como ámbitos de discusión, reflexión y fortalecimiento de lo recreado con lxs niñxs, pero fundamentalmente son espacios

de juego donde invitamos a volver a nuestras infancias. Al mismo tiempo, buscamos que estos espacios se constituyan como lugares de transformación y reflexión de nuestras propias prácticas como adultxs, docentes, formadorxs o familias.

Estrategias y métodos

Todo juego supone múltiples formas de jugarlo, caminos que nos llevan a crear itinerarios y delinear –y conseguir– ciertos objetivos, lugares, conclusiones y nuevas aperturas. Lxs jugadorxs ponen en juego estrategias y métodos, muchas veces no explicitxs.

En nuestro juego, reconocemos que toda decisión metodológica es, a la vez, una decisión filosófica y una apuesta política. El enfoque de trabajo varía notablemente si consideramos que nuestra función allí es la transmisión de un contenido a incorporar pasivamente o si buscamos propiciar un espacio de reflexión colectiva y de (de) construcción crítica de conocimiento.

Como vimos en los “componentes del juego”, el filosofar con niñxs es bien complejo; cada espacio, cada encuentro y cada práctica puesta en escena en los distintos puntos del tablero, habilita distintas herramientas y dispositivos que configuran diversas estrategias y, con ello, un nuevo juego. Aquí les compartimos algunas de ellas, las cuales pueden ser incorporadas, transformadas y desplazadas a nuevos territorios, desafíos y aventuras.

Entre la experiencia, las prácticas y las reflexiones teóricas

En este juego, te puedes zambullir en las distintas fuentes teóricas sobre las infancias y la praxis filosófica en el aula pero, sobre todo, en experiencias de trabajo con niñxs, en diferentes instituciones escolares y no escolares, en la vereda, en bibliotecas populares, en la cama, el almuerzo familiar o jugando a las escondidas.

En las intervenciones, en los encuentros y territorios: el *dispositivo taller*

Cuando ponemos en marcha el juego, en cada encuentro, motorizamos un dispositivo: el taller; una de nuestras estrategias de juego preferidas. Afirmamos que el taller es un dispositivo porque reúne múltiples herramientas, disposiciones, formas de trabajo y propuestas de circulación de la palabra. El taller patea el tablero de las clases magistrales, las transforma y teje nuevas formas de producir saberes.

En los talleres, el encuentro se inicia desde la pregunta. Desde un punto de partida inquietante, a veces incómodo y siempre cuestionador, se abren las puertas y las ventanas de aquellas reflexiones, ideas raras o imágenes que nos rodean a las que aún –muchas veces– no hemos puesto en palabras; y, al entrar al juego, se encuentran con muchas otras ideas, reflexiones y pensamientos, que se multiplican y transforman trazando un itinerario disruptivo. Una estrategia muy importante es, entonces, dar lugar a las posibles transformaciones que emergen en cada partida.

La disposición del juego se construye a partir de la consideración de que todxs lxs que participan en él tienen algo para decir y, desde tal reconocimiento, trabajamos juntxs en la resolución de una situación problemática, un tema o una inquietud. Para que el juego funcione, debemos configurar una participación democrática, donde todxs lxs participantes sean protagonistas y se sientan protagonistas. Esto no quiere decir que todxs asuman los mismos roles. Como ya vimos, lxs coordinadorxs son quienes realizan la invitación y se animan a proponer actividades, y con ello inquietar a lxs participantes. Tarea nada fácil.

Filosofar con Niñxs en las escuelas

Cuando el juego entra por la puerta de las escuelas, el tablero se dibuja en las tensiones entre prácticas, propuestas y dinámicas más cercanas a la educación popular, y las reglas y dinámicas institucionales propias de cada escuela, pero también del sistema educativo escolar en general. Por eso se trata de tableros que caminan y emergen de grietas y fisuras, que abren paso a diálogos impensados y dotan al espacio –casi siempre en los bordes de lo curricular– de nuevos sentidos. Pensar el juego en una institución cuya enseñanza suele plantearse lejos de este es, desde ya, un gran desafío.

El propio encuentro en los talleres problematiza las posibilidades para relacionar las prácticas cotidianas escolares y las actividades que demanda abstraer su sentido. No pretendemos que haya un hueco en el tablero ni un salto entre las propuestas de contenidos de las diferentes áreas disciplinares de la escuela y los talleres de filo. Se busca, por el contrario, construir puentes y armar trayectorias junto a lxs docentes, incorporando otro tipo de preguntas desde una inquietud filosófica en los modos de indagar, buscar sentidos reflexionando y argumentando con otrxs, incluso sobre los mismos contenidos y prácticas que delinean el orden escolar. E incluso más, reflexionando en las mismas salas sobre el sentido de las escuelas.

Si bien cada institución –y con ello lxs actorxs, reglamentos y dinámicas institucionales– es particular y creamos un vínculo específico en cada una, como punto de partida proponemos un itinerario con distintas etapas para acercarnos y desarrollar el proyecto.

Observación. Como viajerrxs exploradorxs de cada detalle, nos metemos en las salas para conocer los modos de trabajo, de vinculación y las inquietudes de los grupos de niñxs con lxs que vamos a trabajar.

Papel en mano, observamos y registramos el acontecer de la sala. Esa será la hoja de ruta que ordene nuestras propuestas.

Propuesta de juego. Preparamos nuestras intervenciones y proponemos orientaciones para cada caso, elegimos materiales y creamos preguntas que abren mundos. Se trata de propuestas de trabajo, de un itinerario posible –y deseable– que responde a ciertos objetivos, que tiene un punto de partida y un horizonte pero cuyo punto de llegada es incierto. La temporalidad de las propuestas puede ser tan efímera como un único encuentro o tan prolongada como un proceso anual.

Nos zambullimos en el juego. En cada institución y en cada aula, durante el desarrollo de los talleres, somos guías de encuentros y dinámicas protagonizadas por lxs niñxs. Aquí lxs docentes a cargo de la sala se transforman en observadorxs participantes de los encuentros y se encargan de los registros de la producción con lxs niñxs.

Filosofar con Niñxs en las calles, bibliotecas, casas culturales y otros espacios no escolares

Cuando el juego sale a las calles, entra a los distintos barrios, dialoga con organizaciones sociales y se encuentra con vecinxs y familiares, los desafíos no son menores, pero sí diferentes. Muchos lugares secretos y vericuetos se dibujan en los recorridos del tablero. Aquí recuperamos algunos de ellos, no todos porque muchos aparecen y desaparecen, son difíciles de capturar. Cuando entren al juego, seguramente se encontrarán con novedades que impliquen nuevas herramientas, estrategias y decisiones.

La llegada a esos espacios, de nosotrxs y lxs niñxs, de las familias y quienes los gestionan, suele ser por elección de crear espacios de encuentros, recreativos y colectivos, donde lo lúdico siempre tiene

lugar. El dispositivo taller parece encontrarse cómodo en estos casilleros. Sin embargo aparecen desafíos que rompen con los límites más cómodos de la escolaridad: la gradualidad, la obligatoriedad, la temporalidad. ¿Qué actividades se proponen para las distintas edades que se encuentran? ¿Cómo jugamos y recreamos las reglas del juego ante la (dis)continuidad o el recorte temporal que muchas veces significan estos encuentros (muchas veces duraderos, otras de instantes, de algunas horas)? ¿Qué puentes creamos con el barrio, lxs vecinxs y familias; con lxs coordinadorxs de otros talleres o lxs organizadorxs del espacio? ¿Cómo integramos las desigualdades de intereses, condiciones y posibilidades de lxs niñxs que se acercan? ¿Qué gradualidad podemos mantener en el juego? ¿Cómo generamos una transformación en el propio espacio si el encuentro es tan solo de unas horas? Cada una de estas preguntas moviliza y transforma nuestras formas de intervención, siempre en creación.

Algunas de las que fuimos construyendo tienen que ver con lo que ya nombramos. El encuentro desde el dispositivo taller habilita el encuentro, la transformación in situ, la aparición de las preocupaciones e intereses de cada cual, la creación desde lo lúdico. En los casos en que el taller sea por única vez, es en este mismo espacio donde se abre a la “exploración” mediante actividades que permitan la presentación y aparición de cada cual. Si vamos a un espacio que sabemos podemos alargar el juego, nos podemos hacer un tiempo para acercarnos a conocer a quienes lo habitan, observar el espacio y hasta participar de algunas instancias, actividades o talleres.

Reconocer lxs actorxs del juego, las dinámicas y problemáticas previas de los espacios es muy importante para movernos con cuidado y respeto en nuestras partidas. Así como lo es el encuentro con niñxs y adultxs. Es por eso que en lo posible se debe ir al encuentro con lxs vecinxs, familiares y compas de los distintos espacios, para

reflexionar juntxs sobre las infancias, las preocupaciones que nos despiertan y algunas ideas que consideramos importante repensar.

Como la educación popular es una de las herramientas que guía este juego, en cada uno de sus recorridos se ponen en juego sensaciones, emociones e ideas propias. Como educadorxs, nos dejamos atravesar por cada nueva pregunta, y en el intercambio, las transformaciones nos llegan a todxs. Además, la perspectiva no puede dejar de ser, cada vez, situada. En el reconocimiento de los problemas de cada contexto, cada niñx y familia; en la apropiación de las identidades de los barrios y las actividades que encuentran a lxs vecinxs, es donde también podemos sumarnos desde el Filosofar con Niñxs, ampliado cada vez los alcances del juego.

Alguna vez jugamos este juego... relatos de partidas compartidas

Llevamos adelante este proyecto un equipo de profesorxs y estudiantes en Filosofía apostando a indagar colectivamente, construyendo saberes en el campo amplio del filosofar con niñxs y promoviendo, además, múltiples intercambios y espacios de indagación con otrxs niñxs, estudiantes, profesionales, docentes y artistas con quienes jugamos múltiples partidas transitando estas inquietudes.

Perdidxs en el tablero... Nuestra trayectoria

Como contamos en las palabras introductorias, escritas por Sergio Andrade, el primer movimiento del juego lo realizamos hace ya varios años atrás, en 1995, con niñxs de Nivel Inicial y 1er grado, en el Colegio Joan Miró de la ciudad de Córdoba. Se trató, como todo primer paso, de una experiencia exploratoria donde indagamos

desde miradas y movimientos que buscaban entrecruzar los caminos de la filosofía, el arte y la psicología.

Durante 1996, nos continuamos desplazando por el tablero y realizamos una experiencia investigativa en la Escuela Superior de Comercio Manuel Belgrano. Desde 1997 hasta a la actualidad, –el juego continúa– el proyecto emprende una propuesta en Nivel Inicial y Primario en el Colegio San José de la ciudad de Córdoba. Allí se realizan talleres semanales con lxs niñxs y talleres periódicos con docentes y con la familia. Los talleres han tenido diversos cambios en el tiempo: al principio, Filosofar con Niñxs tuvo una dinámica similar a una asignatura especial –como Plástica o Música–, que definía sus propios contenidos. Luego, a partir de un trabajo colectivo compartido con lxs docentes, se plantea mayor articulación con proyectos de sala, aun cuando se siga sosteniendo cierto nivel de autonomía temática con temas como la argumentación, los procesos de subjetivación, las representaciones de lxs distintxs sujetxs en las instituciones.

Durante estos primeros años, el tablero comienza a complejizarse abriendo diversos caminos y orientaciones que se bifurcan y separan hacia distintas dimensiones. En estos andares, en 1998 se realiza una nueva indagación en salas de Nivel Inicial y 1er grado de Primario en escuelas públicas y privadas de la ciudad de Córdoba –Escuela Roma; Mateo Luque; Escuela Almafuerte; Collegium; Instituto de Educación Córdoba y Colegio San José–. Así, el proyecto se constituye como un espacio de indagación sobre el pensamiento de lxs niñxs en el ámbito escolar y una práctica reflexiva que intenta referir a toda la comunidad educativa.

A lo largo de los años, se llevaron a cabo múltiples partidas en espacios escolares. Se han realizado experiencias en la escuela pública Cadetes de la Fuerza Aérea Argentina (en un barrio periférico de la ciudad de Córdoba), en la Escuela Domingo F. Sarmiento de

Mendiolaza y una escuela, con el mismo nombre, de Tanti. En el primer caso, las experiencias se realizaron durante tres años, con los tres tipos de talleres previstos en el proyecto –con niñxs, docentes y familias– donde se problematizaron aquellas preocupaciones singulares de la comunidad educativa –como la violencia o la ESI– desde una mirada en territorio. La experiencia de Mendiolaza se llevó adelante en el 2015. Invitadx por la Secretaría de Extensión de la Universidad, llevamos adelante un taller en la Escuela Sarmiento de Mendiolaza, con niñxs y docentes de 4to grado, abordando la problemática de las inundaciones en las Sierras Chicas de la provincia de Córdoba. Con relación a la Escuela Sarmiento de Tanti, la inquietud de un equipo directivo y docentes de la institución dio lugar a un trabajo de formación colectivo tematizando la infancia, la educación política, la argumentación y la ESI.

Y como los espacios son infinitos, y lxs niñxs y la filosofía están en todas partes, el proyecto continúa en constante expansión. En los últimos años, se vienen abriendo nuevas experiencias en espacios no escolares como bibliotecas populares (B. P. República Argentina, Casa Popular Cienfuegos, y Julio Cortázar) y un centro de salud.

En la Biblioteca Popular Julio Cortázar estamos ya hace 6 años, desde el 2014. En esta biblio de San Vicente, desde, para y con el barrio realizamos actividades de las más variadas, para que lxs vecinxs se apropien de ella y la habiten como otro espacio de encuentro. La biblio es la puerta de acceso a la lectura, a la cultura, al encuentro con otrxs. Allí funciona la Radio comunitaria La Quinta Pata que genera y fomenta propuestas comunicacionales comunitarias y situadas. Desde el taller nos sumamos a la dinámica de la biblio y cada sábado por la mañana se escucha a lxs niñxs del taller de filo, con quienes reflexionamos, creamos, jugamos y también participamos en la radio a viva voz donde, desde 2018, tenemos nuestro propio programa en el que lxs niñxs comparten las preguntas, ideas y respuestas que surgen en cada encuentro.

Entre los meses de abril y julio de 2017, creamos y coordinamos el espacio de Filosofía con Niñxs en el marco del espacio Juguemos Limpio, llevado a cabo por la Fundación “Casa Hola Mundo”, en el Centro de Salud Nro. 61 de barrio Cerrito de la Ciudad de Córdoba. Se trató de una experiencia novedosa, que implicó repensar las lógicas desde las que pensamos nuestras prácticas y nos descentramos del lugar –a veces– escolarizado de nuestras propuestas. El espacio Juguemos Limpio, un espacio de recreación para niñxs de entre 5 y 12 años, que se propone –entre muchos otros objetivos– generar espacios y tiempos para promover vínculos saludables y creativos en un contexto de suma complejidad. Allí tuvimos oportunidad de invitar a lxs niñxs a acercarse a la filosofía a partir de la pregunta, el juego y la creatividad.

Como dijimos antes, el tablero es bien complejo y las experiencias de las más variadas. No solo nos encontramos con espacios de talleres sino con producciones que desbordan a cada encuentro. Entre estas creaciones, rescatamos con emoción una experiencia de producción audiovisual para niñxs. Desde 2012 el proyecto ha participado, primero en el asesoramiento de contenidos de la serie de animación Antón y luego en la realización de la serie de animación, Renata y Nazareno y el mundo de los sentimientos (coproducida por Paka Paka, el Centro Experimental de Animación y la Secretaría de Extensión Universitaria de la UNC). Los guiones de estas series se elaboraron a partir de talleres con niñxs que realizamos en distintos lugares de la provincia de Córdoba.

Desde agosto de 2015, hemos coordinado talleres en las distintas Ferias Literarias Infanto-Juvenil en Campo de la Ribera. La memoria es el tema central de los talleres, desde diversos juegos y lecturas que se resignifican en cada encuentro con niñxs de escuelas de distintos lugares de la ciudad.

El tablero también llega a espacios de educación superior, universidades e ISDF, asumiendo la aventura gigante de la formación de formadorxs. El proyecto ha realizado desde 2008 un Seminario Taller en la Facultad de Filosofía y Humanidades de la Universidad Nacional de Córdoba para estudiantes de distintas carreras de la UNC. Otras experiencias de formación con docentes y estudiantes se desarrollaron dentro del Centro Cultural del ISFD del Trettel y en el Instituto de Formación Docente Oncativo. En ellas, tematizamos fundamentalmente la infancia, el filosofar, la educación política y sexual en la escuela. En 2015 se realizó una propuesta formativa junto a la Subsecretaría del Ministerio de Educación de la provincia de Córdoba, como prueba piloto para implementar talleres de filosofía dentro de la jornada ampliada en escuelas de Córdoba.

Durante el 2019 por primera vez en Córdoba Capital y continuando en el 2020 en su sede anexa de Santa Rosa de Río Primero, un instituto de formación docente público de gestión estatal, el I.S.F.D. Renée Trettel de Fabián, incorporó un espacio de definición institucional llamado “Seminario Filosofía e Infancia” en el 4to año del Profesorado de Nivel Inicial. Este seminario se ha construido y se despliega desde el enfoque del Proyecto Filosofar con Niñxs en una apuesta, una nueva ventana que se abre para explorar horizontes de encuentro con futurxs docentes. La hermosa experiencia del 2019 culminó con la escritura de un libro de ensayos desde reflexiones profundas sobre la propia construcción de la subjetividad como docentes de Nivel Inicial y los modos de mirar las infancias que vivimos, aprendimos y enseñamos.

Como contamos, dentro de las estrategias de este juego está siempre presente la reflexión, producción de pensamientos y materialización de ideas que implican los procesos de investigación. Desde los inicios y más allá de cualquier horizonte, llevamos adelante procesos de investigación, como práctica crítica, como un filosofar que nos atraviesa a nosotrxs mismxs, nos lleva a indagar sobre las

experiencias y proponer nuevas, a teorizar y resemantizar desde y hacia las intervenciones en los territorios. Luego de muchos años, también decidimos dar un marco institucional a esta práctica, por lo que desde el 2018 el proyecto forma parte de los proyectos de investigación del Centro de investigación de la Facultad de Filosofía y Humanidades (CIFYH), UNC.

Además, desde sus orígenes, Filosofar con Niñxs juega con otrxs que juegan los mismos, o casi los mismos, juegos. Así, participamos y organizamos eventos de intercambio como Jornadas, Congresos, Encuentros, desde diversas modalidades como Conversatorios o Talleres. En tal sentido, en 2006 organizamos las primeras Jornadas Regionales de Enseñanza de la Filosofía, junto a otrxs docentes de la UNC preocupadxs por estas temáticas. En 2015, participamos coordinando talleres en el Foro de Educación para el Cambio Social. En 2016 organizamos las Jornadas Latinoamericanas de Filosofía, Educación e Infancias que contaron con docentes, especialistas, de distintos lugares del país y países vecinos. También hemos participado de instancias de intercambio y formación con otrxs sujetxs y grupxs preocupadxs por establecer vínculos entre filosofía e infancia; como en la Diplomatura de Extensión de Filosofía con niños y niñas, de la Facultad de Humanidades de la Universidad de Valparaíso, Chile (2016); en el Curso de Actualización: Experiencia de Formación en Educación, Filosofías e Infancias en La Plata (2017); en los Encuentro Argentino de Grupos de Trabajo en Filosofía con y para niñxs, CABA (2019-2021), los Jornadas internacionales de filosofía e infancias (2021), entre muchos otros. La participación en estos encuentros permite reflexionar, analizar, profundizar en interrogantes que reúnen compromisos teóricos con experiencias en territorios diversos.

¿Fin de la partida?

El juego no termina. Se trata solo de un fin de partida. La partida de cada unx puede estar armada a partir de la lectura atenta pero siempre arbitraria y fragmentada de los textos que habitan este libro, de las experiencias que transmiten, pero sobre todo de la capacidad de dejarse inquietar.

La partida puede ser también la búsqueda de insumos y materiales de trabajo, el recorrido por las propuestas de talleres que diseñan un itinerario posible para el abordaje de ciertos temas, también arbitrarios y fragmentados.

Como no es posible de otra forma y porque reconocemos la potencialidad de cada una de las partidas que llevamos adelante en los distintos encuentros, a lo largo del libro compartimos propuestas de talleres que si bien han sido desarrolladas en territorios específicos, pueden adaptarse, recrearse y viajar a cualquier espacio: bibliotecas, bachilleratos populares, casas, escuelas, calles, universidades, jornadas, plazas, festejos y todos aquellos lugares que se puedan imaginar. Son propuestas vivas que despiertan las reflexiones que se ofrecen en cada artículo. Cada una es una nueva partida.

Este juego, que tuvo una vez un comienzo, no tendrá nunca un final. Busca y desea ser multiplicado en nuevos tableros con sus propias paradas, itinerarios, cartografías y jugadorxs. ¡Que comience el juego! Lxs acompañamos con un primer taller...

Propuesta de taller

Este taller fue realizado por el Proyecto Filosofar con Niñxs, en el marco de nuestro cierre de año y comienzo de escritura de esta Introducción. Si bien se trata de un trabajo puntual que buscó sistematizar años de trabajo compartidos, puede ser readaptado a diferentes colectivos con diferentes trayectorias. Utilizamos la

metáfora de una invitación a un viaje, en donde un barco –en nuestro caso, una imagen recuperada de la película “Vida acuática” (The life aquatic) de Wes Anderson– es nuestro recorrido.

Objetivos

- Recordar, revivir y volver a transitar historias, recorridos e itinerarios transitados, como un punto de partida para el auto-reconocimiento colectivo.

- Reconstruir memorias colectivas, propias y comunes, que nos lleven a reconocernos como grupo.

- Construir una imagen, un mapa, una expresión gráfica que exprese el proceso colectivo en su dinamismo, sus intervenciones, desafíos y movimientos.

Recursos

- Papeles en blanco, de colores, cartulinas, afiches, lo que tengamos a mano y nos guste para armar un collage.

- Útiles: lápices, crayones, tijeras, plasticola, cinta, etc.

- Barquitos de papel.

- Poemas y/o fragmentos de poemas impresos.

- Boceto, dibujo, impresión, imagen de la silueta de un barco.

- Recuerdos y algo de memoria.

Actividades

Primer momento. Antes de embarcar

Cuando nos saludamos, damos un barquito de papel para cada unx, donde debemos escribir, de manera secreta, la respuesta a la pregunta: ¿un barco es...? Se lo entregamos a lxs coordinadorxs, quienes lo guardarán.

Segundo momento. A bordo

En este segundo momento, proponemos tres breves segmentos.

I. Comienza el juego, nos subimos al barco

Entramos a la sala y nos encontramos con la imagen de un barco vacío, algunas imágenes y palabras (seleccionadas previamente por lxs coordinadorxs) que rondan la sala, paredes y mesas.

Lxs coordinadorxs le entregan impreso, a cada participante, un poema o fragmento de poema que hable sobre viajes y/o barcos. Los vamos leyendo en voz alta, puede ser en ronda, puede ser como surjan en el momento.

II. Navegamos por cada itinerario de nuestra historia

Lxs invitamos a zambullirse en nuestro barco, a navegar por las profundas aguas del proceso recorrido por el colectivo (en nuestro caso, Filosofar con Niñxs). Mientras miramos el espacio, recordamos todo aquello que hemos vivido, compartido, impulsado, creado como espacio colectivo. Nos detenemos. De todas esas experiencias, elegimos una. Aquella que nos haya dejado marca indeleble. En un pequeño papel, hacemos un dibujo, un ícono de esa vivencia y lo guardamos (no lo compartimos).

III. El recorrido va llenando de memorias nuestro barco

En el espacio, encontramos palabras que refieren a espacios, lugares, prácticas en los que trabajamos. Tomamos esas palabras y las ubicamos en el barco. Definimos los espacios que queremos ubicar, qué recuerdos, qué proyectos realizados, qué territorios transitamos.

Ahora sí, cada cual saca su “ícono”: ¿Por qué dibuje eso? ¿Qué me recuerda? ¿En qué parte del barco lo ubicaría?

Luego de volver a pasar por cada uno de esos espacios, entre relatos compartidos y memorizaciones, vamos llenando el barco de palabras e imágenes. Podemos usar las que están en la sala, podemos crear nuevas.

Tercer momento. ¿Qué hay fuera del barco?

Identificamos elementos contextuales que acompañaron y obstaculizaron nuestros recorridos y trayectorias: límites, obstáculos, ayudas, alegrías, impulsos, facilidades, resistencias, defensas, horizontes, tesoros, ideas que nunca llegaron.

Con íconos representativos, vamos completando la cartografía de nuestra historia. Agregamos estas representaciones, sobre el agua, el cielo, la costa, todo alrededor de nuestro barco. Podemos armar una lista de referencias.

Cierre (o aperturas)

Nos detenemos un instante, miramos el barco, ahora lleno de colores, imágenes y palabras. Un collage lleno de historia, una cartografía de nuestras memorias como colectivo. Un tablero completo, siempre con espacios para seguir siendo ampliado.

¿Qué nombre le ponemos a nuestro barco?

Entre todxs le ponemos nombre a esta representación de nosotrxs mismxs, le ponemos nombre a nuestra historia. Recuperamos los barquitos de papel del comienzo, los entregamos azarosamente y

leemos la respuesta a ¿un barco es...? Armamos así nuestro poema colectivo. Un cadáver exquisito de barquitos que acompañan al gran barco que formamos juntxs.

Con muchas memorias en el cuerpo, con imágenes grabadas en la retina, con la movilización que genera el recordar y algunos mareos de tantas vueltas, nos despedimos hacia nuevas aventuras. ¿Por qué mares, territorios y cielos continuaremos andando?

Infancias y política