



**CENTRO DE INVESTIGACIÓN Y CAPACITACIÓN
LA MANCHA**

TEL/FAX: 682 8649 – E-MAIL: mancha@chasque.apc.org - [Http://www.chasque.apc.org/mancha](http://www.chasque.apc.org/mancha)

**Documento registrato presso la Biblioteca nazionale - Diritti d'autore
Montevideo, ottobre 2009
Uruguay**

Programma di Formazione: LUDOPEDAGOGIA¹

La Ludopedagogia è una proposta di formazione tecnico pratica y teorico concettuale, una metodologia che si propone di sviluppare diverse capacità e competenze generali e specifiche, per applicare nella pratica, e con capacità di riflessione critica, meccanismi ed iniziative Lud-est-etiche² al servizio di progetti e proposte di Sviluppo Umano e Sociale Sostenibile.

La metodologia è diretta a docenti, educatori, operatori ed assistenti sociali e culturali in generale.

Antecedenti:

La Ludopedagogia è una metodologia di intervento educativo e socio-culturale basata sulla ricerca e sulla sistematizzazione del fenomeno ludico, realizzata dal Centro La Mancha dalla sua creazione, nel 1989, fino ad oggi.

Che cos'è e come sorge la Ludopedagogia?

La Ludopedagogia è una proposta essenzialmente di carattere politico, dal momento che la sua vocazione principale è quella di favorire (sviluppare) attitudini e azioni individuali e collettive che hanno a che fare con la trasformazione della realtà, il cambiamento effettivo delle condizioni obiettive e soggettive dell'esistenza umana, al servizio di un più integrale sviluppo delle persone, con la soddisfazione di tutte le loro necessità fondamentali per l'arricchimento della sua qualità di vita e il pieno esercizio dei propri diritti umani in un contesto di profondo rispetto per la diversità e la sostenibilità dell'ambiente.

E' il risultato aperto, non concluso, di una lunga ricerca impegnata per la rivoluzione, ovvero per contribuire alla trasformazione sociale, concepita come continuità della lotta popolare per la libertà più profonda e l'autentica autodeterminazione e indipendenza dei nostri popoli latino-americani.

¹ - Termine creato ed assegnato nell'anno 2005 dal Professor Ariel Castelo alla proposta sviluppata dal Centro la Mancha dalla sua creazione, nell'anno 1989 fino ad oggi.

² - Termine creato dal Centro La Mancha durante la V Biennale Internazionale del Gioco "La escondida. Etica ed estetica del Gioco", realizzatasi nel settembre del 2003 a Montevideo, in Uruguay e pubblicato nel libro-memoria della stessa Biennale.

Abbiamo come riferimento la corrente di Educazione Popolare, avanguardia, con il maestro Paulo Freire, di un movimento continentale che è diventato alternativa di formazione e produzione del sapere, rompendo i legami di dipendenza dai centri di potere economici e culturali tradizionali, relegittimando il sapere popolare e riconoscendolo quale importante conoscenza della realtà per la costruzione di modelli alternativi a quelli proposti dal punto di vista del potere egemonico.

In pieno periodo di occupazione illegittima del potere da parte delle dittature civil-militari nel Cono Sud (anni '70), costituiti in un gruppo di studenti di Educazione Fisica abbiamo dato inizio, come forma di resistenza ribelle, cittadina e pacifica, ad un piccolo movimento, autogestito ed indipendente, chiamato B.A.R.B.A.S., per una sperimentazione professionale e sociale che è poi stata un'officina di militanza sociale, gremiale, sindacale e politica per contribuire alla ricostruzione democratica, dal 1985 in poi.

Dopo i primi quattro anni da che si era reinstallato il processo democratico e di fronte ad un nuovo scenario socio-politico, l'esperienza di resistenza cittadina del gruppo B.A.R.B.A.S. riparte dedicandosi ad una ricerca inedita: coniugare i principi etico-ideologici e storici dei movimenti popolari (di operai, studenti, contadini e braccianti, professionisti ed intellettuali) con pratiche e forme di resistenza e lotta creativamente innovatrici. Infatti tali pratiche prendevano finalmente in considerazione aspetti tradizionalmente dimenticati da questi stessi attori sociali organizzati quali, ad esempio la dimensione socio-affettiva, il vincolo e la soggettività, la corporeità, l'allegria ed il piacere quali riserve di potere reale, con le potenziali applicazioni didattiche e metodologiche che ne risultavano per i processi di organizzazione popolare e comunitaria.

In questo modo si è iniziato a costruire nel nostro paese, l'Uruguay, quasi vent'anni fa, un'esperienza politico-professionale che oggi chiamiamo Ludopedagogia. Questa denominazione si riferisce significativamente a due componenti della strategia metodologica che crediamo possa costituire uno strumento strategico privilegiato per collaborare ai processi di sviluppo integrale, nei più diversi settori, dell'attuale "società globale" mondializzata:

Ludica, ovvero una zona, un territorio, una parte del fenomeno umano dell'essere, del sentire e del fare in cui è possibile costruire tra realtà e non-realtà, un altro luogo spazio-temporale, in cui l'impossibile diventa possibile, una zona di transizione dalla quale si può guardare e re-inventare la realtà, attribuendole diversi sensi e significati, un terreno di gioco insomma.

Pedagogia, ovvero un campo del sapere che ha come oggetto principale la conoscenza, laddove per conoscenza intendiamo la possibilità di conoscere le condizioni della realtà soggettiva ed oggettiva, considerando quale attore chiave della conoscenza il soggetto (individuale e collettivo) che conosce, nel gioco trasversale di apprendere per trasformare.

Attualmente l'Uruguay, come altri paesi del continente, sta vivendo un momento storico di particolare fermento, nel quale si può pensare davvero alla possibilità di reinventare la realtà, alla costruzione di relazioni differenti ed utopie rinnovate.

Non dobbiamo ripetere errori, anche storici: la proposta della Ludopedagogia vuole, come tante altre strategie e modelli innovatori, contribuire al processo di costruzione sociale, rivendicando in modo specifico il valore sociale, culturale e politico del fenomeno ludico, affinché, nel lungo e complesso percorso della trasformazione della realtà, smetta di essere un'occasione persa e mancata della politica.

Obiettivo generale del programma:

Formazione pratica e teorica nella gestione e nell'uso della Ludopedagogia in diverse discipline professionali ed azioni educative-culturali e socio-politiche.

Obiettivi specifici:

- Formare al riconoscimento, alla valutazione critica ed alla proposta di applicazioni diverse del fenomeno ludico in tutta la sua potenzialità quale strumento di potere e trasformazione.
- Formare nelle tecniche e dispositivi creati, sviluppati ed utilizzati dalla Ludopedagogia, a partire dall'applicazione didattica fino alla concettualizzazione etica.
- Sviluppare al massimo la potenzialità creatrice, individuale e collettiva, come fonte inesauribile di innovazione e ricerca.

Metodologia e formazione accademica:

La proposta metodologica di applicazione del programma di formazione si realizza in modo coerente con il corpo teorico-pratico della Ludopedagogia: secondo un percorso progressivo ed integrale di processi formativi, si dà spazio alla dimensione individuale e gruppale nel suo svilupparsi, e successivamente si affrontano i contenuti tematici e pragmatici della proposta, a partire dall'esperienza, dal momento che questa offre elementi chiave per la riflessione critica ed per un'ulteriore analisi concettuale, che si condivide con il gruppo in quanto parte essenziale del processo di insegnamento-apprendimento. Solamente alla fine si arricchisce il processo con contributi da parte della docenza e con suggerimenti bibliografici ad hoc.

La metodologia della Ludopedagogia è trasmessa in tre livelli progressivi:

Primo livello:

Durata di un anno accademico (8-9 mesi), con una frequenza settimanale doppia di due ore e mezza per ogni incontro, oltre ad una giornata al mese di cinque ore e ad un'attività di chiusura e di valutazione, di tipo residenziale, per due giorni successivi, per un totale di 220 ore di formazione.

Secondo livello

Durata di un anno accademico (8-9 mesi), con una frequenza settimanale doppia di due ore e mezza per ogni incontro, oltre ad una giornata al mese di cinque ore, due esperienze di pratica docente esterna ed una realizzazione Lud-est-etica collettiva come chiusura, per un totale di 220 ore di formazione.

Terzo livello

Durata di due anni accademici (16 mesi), con una programmazione di lavoro strutturata per incontri tematici individuali, gruppali e collettivi, di costruzione autogestita di progetti di applicazione pratica (selezione, elaborazione, pianificazione ed organizzazione, realizzazione) sul campo, per un totale di 400 ore di formazione.

Documento scritto dal Prof. Ariel Castelo,
Direttore del
Centro de Investigacion y Capacitacion La Mancha

(traduzione a cura di Valentina Pescetti)