

# Vivienciando el principio dialógico de la complejidad Juegos Dialógicos de Desaprendizaje Cognosciente

**Raiza Andrade<sup>1</sup>**

## **Resumen**

El principio dialógico de la complejidad se transforma en un importante detonador de procesos de desaprendizajes cognoscientes. Teniendo como base al postracionalismo, el desaprendizaje consciente y el principio dialógico de la ciencia de la complejidad, se concibe al individuo de manera integral, como sujeto cognosciente de sus procesos particulares y personales de desaprendizaje / aprendizaje / reaprendizaje.

Se evalúan y comentan dinámicas de juegos de escenarios sinérgicos que permiten, al vivenciar el principio dialógico de la ciencia compleja, reconocer

---

<sup>1</sup> Sociólogo. Doctora en Educación. Profesora Titular de la Universidad de Los Andes. Coordinadora de los Estudios Postgrado en Propiedad Intelectual (EPI) y del Diplomado Internacional en Creatividad y Liderazgo (DICYL), Universidad de Los Andes (ULA). Directora de Arcania, Territorio del Arte Breve. Mérida, Venezuela. Correo electrónico: raizaandrade@yahoo.com

los límites que imponemos a nuestros propios procesos de conocimiento e identificar esas áreas que limitan, a nivel individual, el aprender a desaprender.

**Palabras clave:** desaprendizaje, complejidad, consciencia, dialógica

## **Abstract**

### **EXPERIENCING THE DIALOGIC PRINCIPLE OF COMPLEXITY DIALOGIC GAMES OF COGNO-CONSCIOUS UNLEARNING**

*The dialogic principle of complexity becomes an important detonator of cogno-conscientious unlearning processes. Taking into account the post-rationalism, the conscious unlearning and the dialogic principle of the science of complexity, the individual is conceived in its integrity as a cogno-conscientious subject of its particular and personal processes of unlearning / learning / re-learning.*

*The dynamic of synergic scenarios games are evaluated and commented which allows, through the experiencing of the dialogic principle of the complex science, to recognize the limits that we impose to our own processes of knowledge and to identify those areas that limit, at individual level, the learning to unlearning.*

**Key words:** unlearning, complexity, conscience, dialogics

## **Preliminares**

Desaprender es una aventura, un proceso de creación colectiva, un camino de estructuración de saberes y también de desestructuración. Aprendemos, pero también necesitamos desaprender. Es un proceso que requiere una profunda actitud de admiración y de interrogación; una capacidad para hacernos preguntas frente al mundo y la vida. Nos hemos habituado a aprender en medio de certezas. Hoy más que nunca, necesitamos aprender aceptando la incertidumbre como un componente fundamental de nuestros saberes. Por ello, en los procesos de aprendizajes y desaprendizajes, no es sólo importante el qué, sino también el cómo aprendemos y el cómo empleamos dichos conocimientos en nuestra relación dialógica con la realidad. La pragmática del aprendizaje ha adquirido hoy en día relevancia, ya que

nadie aprende por aprender, sino que aprendemos para actuar sobre la realidad. Y no podemos actuar sobre la realidad si no aprendemos también a leerla y a codescubrirla. Tarea nada fácil, pues un paradigma centrado sólo en la racionalidad y en la conciencia en solitario, nos empuja a la búsqueda de certezas absolutas y de conocimientos autocentrados (Bragaza y Narl, 1998). Para desaprender desde el paradigma de la complejidad, debemos descubrir nuestros propios límites para así, despojarnos de conocimientos basados en esas certezas. El juego es uno de los caminos para ese descubrimiento personal. La conciencia es la herramienta.

## 1. Actores de los juegos de Desaprendizaje Cognosciente

### El (la) Pasionador(a) de Desaprendizajes

A diferencia del facilitador que orienta los procesos de aprendizaje, los armoniza, los suaviza, que “maneja” herramientas para catalizar y hacer posibles secuencias de acciones, que parte de una estrategia de pasos preconcebidos para lograr metas predefinidas, que interviene para acelerar el cambio auto-organizado, que dirige, asesora, coordina, coevoluciona, se distancia e intenta ser objetivo, *el(la) pasionador(a) de desaprendizajes* es una persona que detona, eclosiona, que gatillea procesos que sólo podrán ser identificados y catalizados, a nivel del sujeto cognosciente, por él mismo; un ser vehemente, entusiasmado, delirante, amoroso que se exalta, se enardece, se acalora y se involucra en los procesos con conciencia de sí y de los otros. Aprende y desaprende en un proceso coevolutivo de coconstrucción del *entre*, espacio coconstruido por el grupo de desaprendizaje a partir de la interacción entre los *desaprendices* y el (la) *pasionador(a)*. Las sucesivas irrupciones que van develando el *entre*, se sustentan en un código inicial compartido:

### Decálogo del Pasionador(a) y Participantes

1. Me acepto a mí mismo, acepto al otro y reconozco la realidad que se muestra en este instante como verdadera.
2. Soy responsable de mí, somos responsables

colectivamente del “*entre*.” Soy consciente de la realidad que construyo. 3. Respeto las zonas sagradas identificadas individualmente y por el grupo. 4. No emito juicios de valor. Lo que ocurre es. 5. Me permito vivenciar la experiencia que detono en el grupo. 6. Todo lo que yo, el otro y el uno vivenciamos es legítimo y así lo reconozco. 7. Manejo herramientas para el desaprendizaje consciente, las detono, lo demás corre por cuenta del azar. 8. Mi esencia es dialógica, favorece el entrelazamiento de lo diverso, lo heterogéneo, lo distinto. 9. Mi valor esencial es la ética basada en el respeto al otro. 10. Desaprendo luego aprendo.

#### **Perfil del Sujeto Cognoconsciente desde la Ciencia Compleja**

Se comparte con Wilber (1990) que la consciencia tiene que ver con el conocimiento no dual de la realidad, con el conocimiento como realidad interna, externa, natural, biológica, física, social, cultural, psíquica y espiritual; que además, tiene que ver con el sistema de valores, con el darse cuenta de la experiencia, de la intencionalidad de los actos, del sí mismo y del otro, y en consecuencia, la consciencia es esencial al aprendizaje y tiene que ver con las formas cómo esos aprendizajes se han entrettejido en el Ser, por lo que resultará la esencia primera a detonar en cualquier proceso de desaprendizaje cognoconsciente.

El sujeto cognoconsciente es una persona capaz de aprender a desaprender, porque tiene autoconsciencia dialógica, es decir, se da cuenta del camino que recorre en sus procesos de aprendizaje y desaprendizaje. Tiene consciencia de Sí, del Uno y del Todo, de las heterogeneidades que construye y confluyen en él.

Es en sí mismo un *Pasionador* de sus propios procesos personales, por eso se arriesga y se equivoca y encuentra en el error una fuente maravillosa de conocimiento. Es capaz de conocer porque se atreve a conocerse como práctica cotidiana. Ama el camino y la exploración porque es un cartógrafo de sí mismo. Reinventa palabras y las dibuja con nuevos significados. Se interroga y se entrelaza transdisciplinariamente, se autorregula. Es controversial pero también amoroso. No le teme a la incertidumbre. Permite que emerja su arquetipo de sabio pero también el mago, el niño y el destructor (Aldana, 2001).

**Cuadro 1**  
**Perfil del Sujeto Cognoconsciente en el marco de la Complejidad**

SER ¿Quién es?	SABER ¿Cómo es el conocimiento?	HACER ¿Qué hace?	CONVIVIR ¿De qué manera se relaciona?
FRACTÁLICO	Reconocible Profundo Analítico Indagativo Aproximado	Detallar Descubrir Desagregar	Flexible Racional Detallista
ENTRELAZADO	Holojerárquico Transdisciplinario Sinérgico	Correlacionar Interaccionar Entretejer Comunicar	Imbricada Comunitaria Globalizada Articulada
RIZOMÁTICO	Acosificado Creativo	Innovar Cambiar Asociar	Permeable Transmisiva Mutable Desterritorializada
CAÓTICO	Azaroso Irregular Crítico Probabilístico	Reorganizar Generar Romper Transformar	Cambiante Ordenadora Desordenadora Reordenadora Impredecible
CONSTRUCTIVO	Infinito Evolutivo Multidimensional Heterogéneo	Desarrollar Facilitar Motivar Generar Diseñar	Participativo Eficaz Comunicativo
AUTOPOIÉTICO	Reflexivo Holístico Constructivo	Autoorganizar Autonomizar Seleccionar Dinamizar Motivar	Autosuficiente Autárquica Autoreferencial
RESONANTE	Extrasensorial Transversal Intuitivo Paralelo	Resonar Sincronizar Correlacionar Integrar	Comprehensiva Perceptiva Colectiva
BORROSO	Aproximado Atemporal Difuso Ruidoso Oscilante	Seleccionar Decidir Relacionar	Flexible Abierta Indeterminada
IMPLICADO	Implícito Explícito Infinito	Construir Facilitar Desplegar Articular	Transmisora Consciente Significativa
INCIERTO	Probabilístico Relativo Dudoso Paradójico	Diferenciar Fluctuar Improvisar	Impredecible Imprecisa Indefinida Independiente

Tanto *el(la) pasionador(a)* como los sujetos cognoconscientes, se mueven de manera lúdica en un *multiverso* complejo (Maturana y Varela, 1990) y son capaces, en cada proceso, de utilizar sus fortalezas, articulados a los principios de la complejidad que contribuyen a definir su perfil desde el ser, el saber, el hacer y el convivir. Son la expresión de una consciencia que se manifiesta, simultáneamente, como fractálica, entrelazada, rizomática, caótica, constructiva, autopoietica, catastrófica, resonante, borrosa, implicada, incierta. (Ver Cuadro No. 1)

## **2. Las dinámicas lúdicas.**

### **Fase de validación del juego**

Algunas de las herramientas utilizadas para apoyar los juegos de cognoconsciencia dialógica, derivan de las Dinámicas y Juegos Vivenciales, conocidos como *Team Building*. (Romo, 2001: s/p). Se ha seleccionado el Team Building, por las razones siguientes:

Su objetivo principal es “vivenciar” o “experimentar”, a través del juego, la vida diaria o principios teóricos, con la idea de darnos cuenta de lo sucedido, viendo la realidad desde “afuera” y “adentro” a un mismo tiempo. Facilitan la integración de los individuos. Este espacio de interrelaciones lo hemos definido como un *entre* dotado de valores, palabras, ética e incluso una manera particular de consciencia. Tanto el *Pasionador(a)* como los participantes, interactúan en una forma dinámica con el concepto de aprender/desaprender-haciendo y aprender/desaprender-sintiendo.

Las técnicas del Team Building contribuyen a involucrar más a los integrantes del equipo, a reconocer sus debilidades y fortalezas, sus límites, sus estructuras de aprendizaje, sus formas de conocerse. Permiten realizar planes para desarrollar nuevas maneras de cooperación, identificación de procesos futuros a seguir para abordar los aspectos evidenciados en el juego (Jaime Grados; Romo, 2001: s/p) En tal sentido, facilitan el contacto con a) Áreas, Elementos y Aspectos, susceptibles de Desaprendizaje (qué se necesita dejar ir); b) Cuestiones propias del Aprendizaje (qué hay de nuevo) y c) Contextualización (en qué área de la existencia puede aplicarse lo descubierto en el juego).

### **Herramientas de la Terapia Gestáltica para un Diálogo Consciente**

Desde nuestra postura personal, cobra importancia el concepto de *gestalt* y las nociones fondo y forma, como las maneras en las que el sujeto cognosciente privilegiará el todo o la parte en su proceso de conocimiento. Será su foco particular el que marcará los énfasis y el reaprendizaje derivará de la consciencia en el abordaje de uno u otro camino, en el reconocimiento de la unidad de la diversidad y de la diferencia.

Como la Gestalt trabaja fundamentalmente la consciencia de sí y el darse cuenta de la percepción y de la experiencia a un mismo tiempo, al reconocer los niveles de consciencia a los cuales se puede acceder, o aquellos que individualmente se limita, resulta posible des-identificarse y des-aprender, a partir de re-conocer no sólo aquellos aspectos susceptibles de ocurrirle a nivel personal, sino también, aquellos que, al sucederle a otros en el grupo, sirven de espejo de posibilidades. Los juegos facilitan el descubrimiento de los bloqueos que limitan el trabajo del conocimiento y el aprendizaje en ambientes de incertidumbre.

A mayor nivel de consciencia, mayores las posibilidades de abordaje de nuevas perspectivas y de reordenarse en función de tales descubrimientos, es decir, de permitirse experiencias no tradicionales para alcanzar el autoconocimiento. De este enfoque se enfatizan los siguientes aspectos: el reconstruir totalidades significativas; experimentar la estructura de aprendizaje y vivencia como totalidad; reconocer la diversidad dialógica de nuestras maneras de percibir; darse cuenta de los límites individuales, para manejar la incertidumbre y lo atípico; identificar a un mismo tiempo: pensamientos, sentimientos, actitudes, resistencias; reconocer la verdad del otro; deconstruir verdades absolutas; reconocer tatuajes; experimentar el *continuum* de la consciencia.

### 3. Los Juegos Dialógicos de Desaprendizaje Cognosciente

#### Deconstrucción del Principio Dialógico

Al deconstruir el principio dialógico propuesto por Morin (1984, 1997, 1999, 2001B), en su teoría del pensamiento complejo, destacan los aspectos que sirven de base al diseño de los juegos dialógicos de desaprendizaje cognosciente y que tratan, fundamentalmente, de cuestiones como: asociar términos antagonistas y complementarios a un mismo tiempo, percibir el *multiverso* de realidad y consciencia, reconocer que la realidad puede ser y no ser a un mismo tiempo, que pueden coexistir lógicas diversas sin necesidad de ser reducidas una a la otra, que es posible religar, reunir, lógicas diversas.

Se presentan a continuación las experiencias en torno a los siguientes juegos de desaprendizaje: a) Juegos de Identificación de Tatuajes Cognitivos y de Consciencia; b) Juego para Vivenciar la Consciencia Ampliada; c) Juegos de Espejos para el Desempalabramiento.

#### El Juego de los Tatuajes Cognitivos y de Consciencia

*El Juego de los Tatuajes Cognitivos y de Consciencia* reconoce la existencia de una realidad interna tanto del *Pasionador(a)* como del sujeto cognosciente. Se parte de la existencia de un orden implicado (Bohm, 1992) basado en la experiencia, valores, conocimientos y habilidades. Sin embargo, se advierte como problema, la imposibilidad de contar con un detonador particular para cada uno de los individuos que conforman el grupo de desaprendizaje, que les permita desplegar su orden particular, por lo que se hace necesario, como perspectiva, el desarrollo de elementos de creatividad, motivación y gatillo (detonadores) especialmente diseñados para el logro de un juego de desritualización de las estructuras tradicionales de un aprendizaje signado por el reduccionismo del paradigma cartesiano.

Se busca ejercitar el entrelazamiento, construyendo laberintos y nuevas metáforas del conocimiento representadas en las redes dinámicas del proceso de desaprendizaje/aprendizaje/reaprendizaje, en

la construcción del *entre* bajo el enfoque de la transdisciplinariedad. Del mapa (orientación) al laberinto (extravío) en el sentido borgiano que define al laberinto como "(...) *un lugar determinado y circunscripto (y por lo tanto, finito), cuyo recorrido interno es potencialmente infinito*" (Borges. Almeida, 2002:7).

Se pretende una iniciación en una especie de juego de espejos para la tolerancia crítica donde se promoverá el "*descontento productivo*" ¿Por qué el símil del espejo? porque el espejo es un objeto híbrido capaz de *monstrare*, que en latín es tanto mostrar como monstruo. Multiplica, muestra, pero no cuenta. Permite que el yo acceda al conocimiento del otro dentro de sí y al conocimiento de ese otro que lo acompaña fuera de sí, en el juego, y que, al mostrarse, contribuye a la reconstrucción de su identidad como Sí Mismo, trascendiendo el ego.

**Participantes:** Sujetos cognoconscientes que sepan leer y escribir, independientemente de su edad, nivel educativo, sexo, ocupación o creencias. Se entiende por *sujeto cognoconsciente*, en el contexto del juego, aquél que es capaz de ser consciente de sí, consciente del otro, consciente del "*entre*."

**Pasionador(a):** Persona con conocimientos en desaprendizaje y ciencia de la complejidad, que maneja técnicas de dinámica de grupo. Detonador de procesos de desaprendizaje cognoconsciente. Con manejo de herramientas activadoras de consciencias transpersonales.

**Hilvanador:** Copasionador. Responsable de recoger la memoria del proceso.

**Tiempo:** Taller de 4 -6 horas (1 día) para un participante o un máximo de 20 participantes por sesión.

**Materiales:** Imágenes de la figura humana en papel tipo croquis y en hojas tamaño carta. Papel de rotafolio, goma de pegar, revistas viejas, marcadores, lápices de colores, plastilina, tachuelas, tirro, tijeras y otros materiales.

**Espacio Físico:** Salón amplio, ventilado, desestructurado.

*Objetivos del Juego*

a) Reconocer tatuajes cognitivos. b) Vivenciar niveles de consciencia. c) Reconocer límites individuales para la vivencia. d) Detonar la consciencia de la necesidad del desaprendizaje. e) Experimentar con el principio dialógico: en términos de los siguientes aspectos: - Mantener la diversidad en el seno de la unidad - Asociar términos antagónicos y complementarios a un mismo tiempo - Percibir múltiples niveles de la realidad - Darse cuenta de la multiplicidad de niveles de la consciencia - Reconocer que las cosas, los seres, la consciencia y la realidad pueden ser y no ser a un mismo tiempo - Re-unir de manera compleja diversas lógicas.

El juego se desarrolló en tres fases:

FASE UNO - Identificación de Tatuajes Cognitivos (Momento Lúdico)

(Una hora veinte minutos)

**Caldeamiento:** Dinámicas para romper el hielo, presentación, relajación, contacto (15 minutos ).

**Dinámica de Identificación de Tatuajes Cognitivos:** Se le entrega a cada participante una hoja con el croquis de la imagen de una figura humana y se les hace la pregunta ¿Con qué partes del cuerpo aprendo? Pueden utilizar cualquiera de los recursos y materiales. Tendrán 20 minutos para realizar el ejercicio en silencio y libertad plena para ello.

**Cartografía Experiencial:** En la zona frontal del salón se coloca una hoja de rotafolio o varias, dependiendo de la experiencia, con la figura humana a mayor escala. Sobre ella, cada participante colocará su dibujo en la zona corporal donde se ubica su énfasis de aprendizaje. De darse el caso de algún participante que reconoce el aprendizaje más allá del cuerpo físico, se construirán los espacios donde éste ocurra. Esa imagen elaborada con las visiones individuales, representa al *entre* y comenzará a adquirir, desde el primer ejercicio y de acuerdo a lo

ocurrido en el grupo, una particular forma de conocer, o de aprender a desaprender. Se comenta la experiencia individual (30 minutos).

***Aprender a Desaprender (Momento Cognitivo):*** Breve charla audiovisual introductoria del *pasionador(a)* acerca de la necesidad de iniciar procesos de aprendizaje del desaprendizaje en el marco de las realidades del nuevo milenio y lo acelerado de los cambios en materia de conocimiento (15 minutos).

**FASE DOS - Identificación de Tatuajes de Consciencia (Momento Lúdico)** (Una hora y treinta y cinco minutos)

***Ejercicio para Experienciar la Consciencia Ampliada:*** Dinámicas de ampliación de consciencia. Experiencias inusuales de consciencia (30 minutos).

***Dinámica de Identificación de Tatuajes de Consciencia:*** Se entrega a cada participante una hoja con el croquis de una segunda imagen de la figura humana y se les hace la misma pregunta ¿Con qué partes del cuerpo aprendo? Pueden utilizar cualquiera de los recursos y materiales. Tendrán 20 minutos para realizar el ejercicio y libertad plena para ello.

***Cartografía Experiencial de la Consciencia del “entre”:*** En la zona frontal del salón, al lado de la primera, se colocará otra hoja de rotafolio o varias, dependiendo de la experiencia, con el dibujo de la figura humana a mayor escala. Sobre él, cada participante colocará su dibujo, en la zona corporal o no corporal donde se ubica su énfasis de consciencia detonado por el juego. Se comenta la experiencia individual (20 minutos).

**FASE TRES - Cartografía Experiencial de la Consciencia del Entre (Momento Lúdico)** (Una hora y treinta minutos)

***Ejercicio para Experienciar la Consciencia del “entre”:*** Comparación de las dos figuras y la posible reconstrucción de una figura alterna que exprese lo que es el *entre*, a partir de la experiencia vivida (30 minutos ).

***Dinámica de Identificación de la relación Dialógica entre los Tatuajes Cognitivos y de Consciencia:*** ¿Qué requiero detonar a nivel individual para desaprender? ¿Reconozco como verdadera la experiencia del otro? ¿Tengo plena consciencia de mis límites? ¿Dónde ubico mis bloqueos para un aprendizaje no tradicional?

***Cartografía Experiencial de la Consciencia del “entre”:*** En la zona frontal del salón, al lado de los dos anteriores, se colocará una cuarta hoja de rotafolio o varias, con el dibujo de la figura a mayor escala. Se rediseña la imagen del “entre” de acuerdo a lo ocurrido en el grupo. Se comenta la experiencia (30 minutos).

***Aprender a Desaprender a partir de la Consciencia de Sí, del Otro, del “entre” (Momento Cognitivo):*** Cierre cognoscitivo, emocional y experiencial del proceso (40 minutos).

#### **4. Evaluación de las dinámicas y análisis de resultados**

##### **Jugadores y Contexto**

¿A quiénes se aplicó? Descripción del grupo: El grupo se seleccionó de acuerdo a los criterios que definen a un sujeto cognoconsciente como apto para conocer de sí, del otro y del *entre*. El grupo quedó conformado de la manera siguiente:

***Grupo:*** 12 personas: 11 Mujeres / 1 Hombre

***Edades:*** 19 - 41 años

***Nivel educativo:*** 6° grado, Técnico Superior, estudiantes universitarios, abogados, Magíster, especialistas.

***Ocupación:*** Obrero, ama de casa, personal administrativo, de servicio, consultores, investigadores, auxiliar biblioteca.

##### **¿En qué ambiente? Descripción del contexto**

El trabajo se efectuó en la sede del Postgrado en Propiedad Intelectual de la Universidad de Los Andes, Mérida, Venezuela, bajo mi pasionaduría.

### Relato de la Dinámica de Juego

¿Cómo se dio el proceso? Lo ocurrido se ajustó a la secuencia contenida en un guión del proceso de acuerdo a las fases previstas. No fue necesaria la realización de la fase tres debido a los resultados obtenidos. **FIGURA 1**

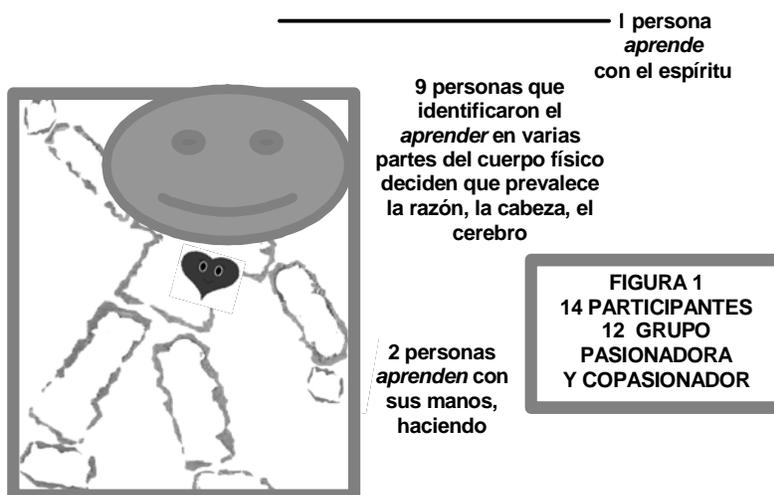


Imagen 1. Construcción del *entre* en la validación de un Juego de Desaprendizaje Cognosciente. 2003

## Guión para la Facilitación de Desaprendizajes

### FASE UNO – *Caldeamiento*

En dos círculos concéntricos, los participantes fueron colocados frente a frente. Durante un minuto se contaron cuestiones como ¿Cómo me llamo y quién soy? ¿Por qué elegí mi profesión? ¿Qué hago? ¿Cómo me siento en el amor? ¿Es posible la felicidad? ¿Me gusta aprender? ¿Qué me gustaría desaprender? En un comienzo, la situación generó cierta dificultad de comunicación entre personas desconocidas, sin embargo, el hecho de que la comunicación fuera verbal alcanzó al final a romper el hielo cumpliéndose el objetivo previsto.

Se les dio la instrucción: *en un minuto ante tus compañeros, colocados en círculo, imagínate como un animal, ¿qué animal eres en este instante? En el lenguaje de ese animal cuéntale al grupo en 30 segundos quién eres.* Esta actividad se realizó con mayor dificultad debido a los pudores naturales de mostrarse al público en un gesto inusual. Aparecieron animales diferentes y después se comentó que estaban en correspondencia no con el gusto por el animal en sí sino con situaciones emocionales personales de los participantes en su aquí y ahora. Se vieron pájaros, delfín, búho, conejo, pollito, serpiente, águila, mono, perro y otros.

Se entregó el dibujo de la figura humana y se preguntó: *¿Con qué partes de mi cuerpo aprendo?* Y como instrucción: *A partir de ahora no pueden comunicarse entre sí ni conmigo. Vamos a trabajar desde el silencio hasta nuevo aviso.*

La primera dificultad surgida estuvo relacionada con el no explicar detalles de la pregunta para obligar al o la participante a interpretarla en sus propios códigos. Enfrentarse a esta decisión, sin comunicación verbal entre sí generó en algunos algo de incomodidad y desconcierto.

Sobre la figura ampliada, representativa del “*entre*”, como quien *pega la cola en el juego del burro*, ubicaron cada dibujo según aquella parte que el participante utiliza predominantemente en sus procesos de conocimiento, independientemente de que hubiera identificado varias partes en su dibujo personal. Comentamos la figura que representa “*entre*.” Posteriormente se ofreció una breve facilitación audiovisual acerca de la necesidad de aprender a desaprender.

**Comentarios:** Dos cosas destacan como importantes: en primer lugar, la comprensión de conceptos complejos relacionados con el tema, por parte de todos los participantes, independientemente de su grado de instrucción o edad. En segundo lugar, los resultados de la construcción del *entre* que se expresan en la Imagen 1 donde destaca el énfasis central de conocimiento que define al grupo, en su momento inicial, como predominantemente racional-cerebral. **FIGURA 2**

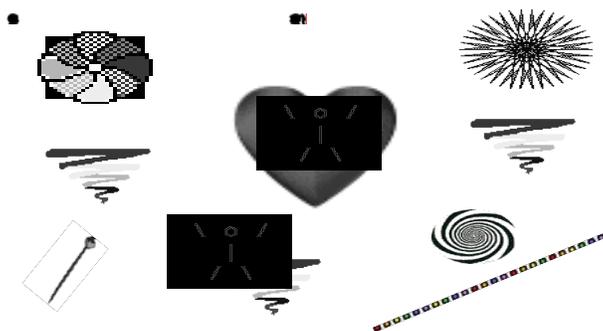


Imagen 2. Deconstrucción del *entre*  
en un ejercicio de Desaprendizaje Cognosciente. 2003

**FASE DOS - Experiencias de Consciencia Ampliada.** 20 minutos.

En el centro, en círculos concéntricos abiertos en espiral, ejercitaron la subida por una escala de colores ubicadas en sus cuerpos de los pies a la cabeza, desde el rojo, amarillo, naranja, verde, violeta, azul hasta el índigo, ubicado fuera de sus centros corporales. El trabajo se realizó en absoluto silencio. En el suelo, acostados se les generó un estado de consciencia ampliada, con apertura simultánea al oír, sentir, percibir, oler, saborear, ser y estar a un mismo tiempo.

Con los ojos cerrados o abiertos, se jugó a visitar: a) La casa de la infancia; b) El vientre de la madre; c) Un espacio anterior al del nacimiento del más viejo del grupo ubicado en este caso en 1920.

Con la figura humana No. 2 se repitió el ejercicio a partir de la pregunta: ¿Con qué partes de mi cuerpo aprendo?

Una vez finalizado el juego se preguntó: ¿Quién se ofrece a dibujar la imagen a escala de esta nueva experiencia? Se planteó la discusión acerca de que no resultaba posible traducir a la misma escala previa, ya que en algunos, la experiencia había descorporeizado los espacios de conocimiento.

**Cierre cognitivo-emocional:** La imaginación creativa fue co-pasionada por el Hilvanador.

## Resultados

8 de las 12 personas vivieron experiencias de consciencia ampliada (61%). Una de esas personas, abogada, con postgrado, sin experiencia previa en este tipo de ejercicios, se acercó a comentar lo siguiente: “*No puedo responder ni dibujar nada. Estoy completamente confundida. No sé cómo aprendo.*”

Se le solicitó que le pusiera color a su experiencia. Resultó interesante notar que en el primer proceso esta persona fue tachando en su dibujo No. 1 todas las posibilidades corporales de aprendizaje que no fueran absolutamente relacionadas con el cerebro. Y cómo, a partir de la experiencia de consciencia ampliada, colocó el conocimiento como rayos externos a la figura humana, sacando al exterior del cuerpo su proceso de aprendizaje.

En el resultado del *entre* en su Fase 2 se recogen las deconstrucciones individuales. El *entre* final se descoporeizó mostrando una forma similar a la expresada en la Imagen 2. Cabe hacer notar la ausencia de cabeza o de cerebro u otra analogía de pensamiento racional.

Los objetivos de comprensión vivencial del principio dialógico de la complejidad se lograron para la totalidad de los participantes tanto a nivel individual como colectivo. En consecuencia, unieron de manera compleja diversas lógicas; percibieron múltiples niveles de realidad a un mismo tiempo; se dieron cuenta de la multiplicidad de niveles de consciencia; asociaron términos antagonistas y complementarios a un mismo tiempo; reconocieron que los seres, las cosas, la consciencia y la realidad pueden ser y no ser a un mismo tiempo; mantuvieron la diversidad en el seno de la unidad.

## 5. Otros juegos de Desaprendizaje Dialógico Cognosciente

A partir de la experiencia de validación del juego de desaprendizaje en el Postgrado de Propiedad Intelectual de la Facultad de Ciencias Jurídicas y Políticas de La Universidad de Los Andes, Mérida, Venezuela, se me solicitó el dictado de un Módulo sobre *Aprender a Desaprender* en el marco del II Diplomado Internacional en Creatividad y Liderazgo (DICYL), adscrito a la misma unidad académica, lo que me obligó a profundizar en el tema, incorporando no sólo el juego validado, sino nuevas dinámicas lúdicas que presento a continuación y que contienen el pensamiento teórico-epistémico esbozado en mi investigación de tesis doctoral sobre Aprender a Desaprender (Andrade, 2003).

Dado que el énfasis del programa académico es la creatividad, se permitió la incorporación al grupo de cinco casos especiales, no egresados universitarios (un campesino/artesano, una estudiante de arquitectura/actriz de teatro, un estudiante de química con una innovación, una chef), lo cual le confirió mayor interés a la experiencia. La propuesta programática se llevó a cabo en epi/ULA Mérida, Venezuela, durante los días 25 y 26 de Abril de 2003, en el Oasis La Salle. El Módulo Aprender a Desaprender se realizó en 20 horas, con 30 participantes. Como *Pasionadora*: Raiza Andrade, como *Copasionador/ Hilvanador*: Douglas Paz.

La composición del grupo fue bastante heterogénea: 25 egresados universitarios, de ellos 10 con Postgrado y de ese grupo una persona con doctorado, con edades entre 20 y 50 años, empleados de gobierno, mayoritariamente dedicados a la docencia.

### Objetivos del Módulo

a) Experienciar con modalidades inusuales de presentación grupal apoyadas en imaginaciones creativas: bestiarios, animales reales o imaginarios; b) Vivenciar los tatuajes, las improntas que las palabras han dejado como huella existencial; c) Concienciar, darse cuenta de las estructuras de aprendizaje y de las dificultades individuales para arriesgarse a experimentar formas de conocimiento inusuales; d) Jugar

a *desempalabrarse*; e) Deconstruir procesos cognitivos desde la vivencia Personal/Existencial; f) Recuperar el silencio para desarrollar la escucha interior y exterior; g) Reconocer el “*Entre*” y dotarlo de palabras compartidas y consciencia; h) Percibir y comprender el aprendizaje como un viaje; i) Contactar vivencial y cognitivamente con las necesidades individuales y colectivas de desaprendizaje. Reconocer los propios límites; j) Explorar el Paradigma de la Complejidad desde la Vivencia Personal, en sus aspectos: del Caos, de la Incertidumbre, de lo Dialógico, de la Desestructuración y la Recomposición y Autorregulación; k) Viajar por el Espectro de la Consciencia para reconocernos Uno y Todo a un mismo tiempo desde una Perspectiva Transpersonal.

### **Mis Palabras Esenciales. Juegos de Espejos**

La primera fase se concentró en una presentación inusual de canto y cuento animal apoyada en una relajación creativa.

### **Comentarios**

Conformamos un círculo en el suelo y cada uno, en un máximo de un minuto, mostró su animal al grupo. A partir de aquí el juego siguió la secuencia que conduciría a preguntar ¿con qué partes del cuerpo aprendo? La diferencia con el grupo de validación, consistió en que en este grupo todas las partes del cuerpo mostraban un uso en relación al aprendizaje, ubicándose el mayor porcentaje en el corazón. Quizás ello derivó de la motivación del grupo hacia la creatividad.

### **Viaje 2 - Viaje para el Desempalabramiento**

**Imaginación Creativa:** A partir de una relajación profunda del cuerpo físico se inicia la experiencia:

Permanecemos en silencio, sin palabras, sin verbo, sin sonidos. Sin palabras hacia el afuera. Viajo hacia mis paisajes interiores. Me dejo llevar hacia adentro, muy adentro. Vacío de juicios, de palabras. Las palabras que intentarán invadirme, las dejo pasar sin juzgarlas, sin aferrarme a ellas. Nada interfiere en mi viaje interior, incorporo los ruidos, los olores, los movimientos de los otros. Me regalo este instante de encuentro con mis paisajes interiores.

Descubro que estoy hecho de palabras. Hemos empalabrado el mundo y mi mundo interior está hecho de palabras. Tengo palabras escondidas en mis pies. Las reconozco, sin apegarme a ellas. Releo las palabras inscritas en mis piernas y al alcanzar mi sexo se desborda de palabras escondidas desde hace tiempo. Subo por mi vientre y me leo como una pizarra llena de palabras dichas, de palabras calladas. Saco a la luz las palabras escondidas a la sombra de mi plexo, en mis glúteos y mi espalda. Hurgo en mi corazón y escarbo las palabras del silencio, las palabras de la risa, del llanto o del grito, las miro, las leo una y otra vez, hasta que se atropellan con las que guardo en mi garganta. Palabras en mi boca, en mis oídos y en mis ojos. Huelo palabras de ayer y de hoy. Mi cabeza se llena de las palabras de siempre. Soy un ser tatuado de palabras que me he incrustado a lo largo de mi existencia. Releo estas palabras que ontografican mi ser y las hago circular por mis brazos hasta colmar mis manos.

Suavemente tomo el camino de regreso llevando mi cuerpo tatuado de palabras. Siento nuevamente mi cuerpo, mis pies, mis piernas, mi torso, mi cabeza, mis brazos y mis manos, el espacio en que me encuentro aquí y ahora, los ruidos, los olores. Soy yo, con la consciencia de este instante único e irrepetible.

Abro lentamente mis ojos sin comunicarme verbalmente con los otros.

Sobre la imagen No. 3 escribo mi nombre y el rótulo que la identifica. Allí reflejo mis tatuajes, las improntas de mi recorrido existencial. Dibujo mi cuerpo de palabras. Me palabreo, me empalabro y territorializo mis palabras esenciales en esa imagen de un cuerpo que me representa.

Tenemos 15 minutos para hacerlo. Cuando falten dos minutos les avisaré para que inicien el cierre. Permanecemos en silencio para la segunda fase del juego.

### **Juegos de Desempalabramiento**

Tengo frente a mí, mis tatuajes esenciales. Me leo. Ontográficamente estoy hecho de palabras, soy palabras. Me reconozco en cada una de ellas.

El ejercicio consiste en sintetizar en una palabra ese conjunto de tatuajes. La palabra puede estar o no tatuada en mi cuerpo. Puedo recurrir a otra que represente lo que me quiere decir el mapa de palabras que soy en este instante. Esa palabra me representa en este instante.

Tengo 5 minutos para el ejercicio. Al finalizar me escribiré en un trozo de papel engomado sobre mi cuerpo: YO SOY \_\_\_\_\_ la palabra seleccionada y ante el grupo comento mi experiencia con mis tatuajes.

**Comentario:** La experiencia resultó realmente extraordinaria. Movilizó emociones muy profundas. Se tomó consciencia de los límites impuestos por las palabras que nos han signado desde la infancia.

Douglas Paz, el Hilvanador recogió palabras sueltas, expresiones de cada historia personal presentándolas al final de la sesión. Ellas contienen el resultado de este juego para tomar consciencia de nuestro empalabramiento.

El paso siguiente consistió en leerse ese cuerpo retatuado y seleccionar o crear una palabra que representara ese instante y que sirviera de resonador, la cual quedaría inscrita en la imagen del *entre* colocado en una cartelera (ver imagen 3). **IMAGEN 3**



Imagen 3. Empalabrado al *Entre*

Surgió incluso un Credo, que fue agregado en un trozo de papel adosado a los pies de la imagen que representaba al *entre*:

Yo creo, en la inagotable fuente del reír, en el inimaginable límite del ingenio, en la capacidad creadora del hombre. Creo en el pensamiento inmortal del alma, en la siempre viva libertad de expresión, en la locura cuerda de los vivos, en la presencia cierta de los muertos, en la convivencia sana de los colores que hacen posible el arcoiris. Creo en que el límite fue inventado para que el hombre dejara de creer.

Se replicó paso a paso la primera experiencia del juego dialógico de desaprendizaje. Se esperaba, en consecuencia, en la Fase 2 correspondiente a las vivencias de consciencia ampliada, que el comportamiento de descorporeizar al *entre* fuera en algo similar a la primera experiencia realizada en la validación del juego. Nos sorprenderían los resultados. Más del 50% de los participantes expresaron haber tenido experiencias con sentimientos, percepción de olores y sabores, emociones, pensamientos, historias y anécdotas vívidas, ubicadas en los años 20.

**Comentario:** Ante la pregunta ¿Con qué partes del cuerpo aprendo? se abrió una discusión en el grupo, tratando de encontrar la mejor manera de representar lo que habíamos escuchado de los participantes. La riqueza de la discusión derivó en varios planteamientos. Por una parte, se propuso que se abriera en un papel un agujero que representara esos canales de comunicación que se habían experimentado y que fracturaban toda forma racional de pensamiento. Otros se acogieron a la propuesta de hacer una fogata con los muñecos personales que ilustraban la experiencia y transmutar el conocimiento por el fuego. Otros, que las palabras hilvanadas se leyeran y se transformaran en una especie de credo grupal. Muchas alternativas surgieron pero no había acuerdo, elemento esencial para la construcción del *entre* a partir del uno en el todo. El desacuerdo principal radicaba en que lo que había ocurrido no se podía expresar con palabras ni con imágenes conocidas y habituales porque entonces la experiencia quedaba reducida a una traducción lejana, que no alcanzaba a contarla en toda su magnitud.

No puedo relatar de dónde surgió el impulso que hizo que una participante se levantara de su silla y tomara de la mano al que tenía al lado. Fue como una energía grupal que se corporeizó en tres dimensiones.

Del entrelazamiento del grupo, sin palabras al inicio, comenzó a tejerse un ser vivo, con forma de caracol, de espiral, con dos y hasta tres cabezas que se entorchaba sobre sí mismo, se mecía, sonaba, vibraba. En un ritual intangible, místico, ese ser vivo que representaba el *entre*, danzó, emitió sonidos, de él emanaron voces, cantos, conocidos unos, inventados otros. Alguien dijo una oración que se dirigía a todos los sabios, santos, profetas de todos los dioses y todas las religiones del mundo. La danza culminó con una vibración que se fue apagando poco a poco hasta que cada quien, en silencio, como si regresara de un rito sagrado, volvió a su silla.

Me pregunto: ¿Cómo describir en desde la perspectiva de la investigación, sucesos de tal naturaleza? Sucesos que están en la esencia del desaprendizaje. Imposibles de anticipar, de prever, de normalizar y estandarizar. ¿Cómo impregnarlos de la tradicional seriedad que le confiere respetabilidad a la ciencia?

### **Viaje por el Espectro de mi Consciencia**

La experiencia precedente había sido demasiado intensa. El juego de los diálogos, previsto para la fase subsiguiente, dejó de tener sentido en la experiencia particular de este grupo de desaprendizaje cognosciente. La conmoción de lo sucedido me hizo pensar que ir más adentro, más en profundo, podía resultar innecesario.

Extrañamente, en los desarrollos cognitivos posteriores a las experiencias, ante las láminas de las presentaciones que contenían los conceptos y constructos teóricos, la comprensión se daba de una manera simple y directa, independientemente de los niveles de formación o etarios e incluso, resultaban limitados, la palabra científica se quedaba corta, no daba cuenta de lo experimentado.

El grupo presionó para que desarrollara un nuevo juego. El juego se inició con unas láminas explicando los contenidos del espectro de la consciencia de Ken Wilber (1990).

Había preparado un recorrido por el espectro de la consciencia para enfrentar nuevamente realidades inusuales y para intentar alcanzar espacios de consciencia transpersonal. En mis revisiones teóricas sabía que Grof y otros pensadores habían utilizado alucinógenos, drogas, meditación Zen, activadores de diversa naturaleza. Ante un grupo, motivado para vivenciar procesos conscientes de desaprendizaje, abordé el ejercicio que desarrollo a continuación y que partió como los anteriores, de una relajación física, de alcanzar un estado de percepción ampliada, de alerta cognitivo, en una remontada por la escala de colores y una imaginación creativa que denominé *La consciencia de mis tatuajes. Viaje de Resonancias en Espiral. Torbellinos de Consciencia.*

### A manera de cierre ¿o de apertura?

El recorrido por el espectro de la consciencia, orientado a retomar el camino lúdico para religar todos las consciencias despertadas a partir de los juegos realizados, resonó en un grupo que había experimentado el nacimiento de un *entre* con una consciencia colectiva abierta, comprometida en la experiencia lúdica, pasionadora. Lo ocurrido traspasó todo límite, toda frontera.

Habían transcurrido casi veinte horas de viaje biopsicosensiespiritual por los territorios del desaprendizaje cognoconsciente. Treinta personas participantes, que sumados al equipo coordinador y a los pasionadores, alcanzaba la cifra de treinta y cinco personas, se habían arriesgado a transitar por primera vez los territorios de la consciencia, como viajeros descubridores de paisajes inexplorados.

Una vez más un cierre inusual que deja muchas emociones y numerosas interrogantes para continuar el camino. La experiencia del viaje por el espectro de la consciencia trascendió todo el camino, superó ese 58% que alcanzó a regresar a experiencias ocurridas en los años de 1920; trascendió ese caracol sin concha, ese espiral de consciencia viva que veníamos de experimentar. Acabó con las palabras. Ya no era posible ni siquiera un cierre cognitivo. Estaban plenos de las imágenes interiores surgidas a la luz de mi palabra-recorrido.

Silencio, paz, serenidad, emoción profunda ante el encuentro con una luz dorada o blanca, con formas de fuego, con símbolos sin nombres conocidos e incluso imágenes de ángeles en el espejo de la consciencia. Ninguna palabra servía para explicar, contar lo ocurrido en aquellos (alrededor de 53%) que se habían dado permiso para emprender el viaje, aquellos que no se habían quedado atrapados en la fortaleza de palabras o que se habían dormido.

Una persona bailó una danza atávica; con sonidos guturales otra dijo que había encontrado respuestas a preguntas hechas a lo largo de su vida; otra contó de un túnel oscuro, negro por donde transitaba sin temores esa oscuridad y llevó su narración hasta el final del encuentro transpersonal en una torre y frente a un espejo de consciencia, con el que finalizaba la Imaginación Creativa. Sorpresivamente otras dos personas dijeron que su recorrido había sido idéntico y que se diferenciaba sólo en la imagen encontrada en el espejo. Hecho inusual que se sumaba a esas veinte horas de sorpresa en sorpresa.

Ya finalizado el taller, esas tres personas se acercaron a mí. Habían compartido su experiencia, curiosos por la analogía del recorrido, por la similitud de hechos tan extraños repicados en el uno y en el otro. Personas sin contacto laboral, familiar o de amistad. Descubrieron que durante la imaginación creativa habían quedado colocados con sus cabezas casi rozándose, en triángulo, en un mismo espacio físico.

¿Qué había ocurrido allí? ¿Pudiera tratarse de un fenómeno de resonancia mórfica? (Sheldrake) Recordé los sueños compartidos de mis hijos cuando pequeños. No puedo dar respuestas, sólo recomendar a todo aquel que desee replicar estos juegos dialógicos de desaprendizaje cognoconsciente, que esté atento a recoger estas situaciones para ir enriqueciendo la imaginería de este aparato conceptual.

Lo vivido trasciende a la misma ciencia de la complejidad. Es único e irreplicable y sólo puedo ofrecer mi profundo agradecimiento a ese grupo de seres que sin conocerme, me regalaron la posibilidad de vivenciar un pensamiento teórico.

*Mirarte, mientras miras al mundo, de eso se trata. Consciente de sí y de la alteridad, del uno y del todo y de tu capacidad como productor de la realidades que te contienen.*

## **Bibliografía**

- ALDANA, G. (2001). *La travesía creativa. Asumiendo las riendas del cambio*, Creatividad e Innovación. Bogotá.
- ALMEIDA, I. (2002). *Borges o los Laberintos de la Inmanencia*. Disponible: [www.hum.au.dk/romansk/borges/bsol/laberinto.pdf](http://www.hum.au.dk/romansk/borges/bsol/laberinto.pdf) [Consulta: 2002, junio 16; 12:15].
- ANDRADE, R. (2003). *Aprender a Desaprender*. Tesis Doctoral. Panamá. UNIEDPA.
- BOHM, D. (1992). *Totalidad y Orden Implicado*. Barcelona. Kairós.
- BRAGAZA y NARL (1998). *Imaginaciones*. Barcelona Kairós
- GROF, S. (1972). *Psicología Transpersonal*. Barcelona Kairós
- MATURANA, H. y VARELA, F. (1990). *El árbol del conocimiento*. Madrid, Debate.
- MATURANA, H. (1988). Ontología del Conversar. En Revista *Terapia Psicológica*. Chile.
- MORIN, E. (1984). *Ciencia con consciencia*. Barcelona. Anthropos. Editorial del Hombre. Primera edición.
- (1997). *Introducción al Pensamiento Complejo*. Gedisa. Barcelona.
- (1999). *El Método III. El Conocimiento del Conocimiento*. Ediciones Cátedra S. A. Madrid. España.
- Real Academia Española (1992). *Diccionario de la Lengua Española*. Madrid. Espasa Calpe S. A.
- ROMO, L. (2001). *Taller de Dinámicas y Juegos Vivenciales para Facilitar Procesos Grupales (Team Building)*. Teamwork. México.
- WILBER, K. (1990). *El Espectro de la Conciencia*. Barcelona. Kairós.