

## *Filosofía Lúdica: Pensar jugando desde el cuerpo en movimiento*

Cristina Toti<sup>1</sup>

Tallerista en espacios de activación ciudadana, Barcelona  
orcid id: 0009-0002-9093-1353

Recibido 27 de febrero de 2024

Aceptado 22 de abril de 2024

### **Resumen**

El artículo tiene como objetivo explorar el papel del juego y del enfoque lúdico dentro de la Filosofía Lúdica (Filú), un movimiento educativo arraigado en la Filosofía para Niños y Niñas (FpN). Desde la perspectiva de un aprendiz, se subraya que, en la evolución de Filú, el juego no se considera simplemente un componente adicional, sino un pilar esencial, especialmente cuando lo lúdico se integra de manera crucial en el proceso de aprendizaje junto al cuerpo. La dimensión lúdica abarca diversos aspectos, incluyendo el movimiento emocional, verbal, cognitivo y corporal, ofreciendo la posibilidad de vivenciar el proceso de aprendizaje de forma holística.

**Palabras clave:** filosofía Lúdica, juego, cuerpo, movimiento, textura emocional.

1

### *Playful Philosophy: Thinking Through Play from the Moving Body*

### **Abstract**

The aim of this article is to explore the role of play and the playful approach within Filosofia Lúdica (Filú), an educational movement rooted in Philosophy for Children (P4C). From the perspective of a learner, it is emphasized that in the development of Fil, play is not considered an additional component, but an essential pillar. Especially when the playful aspect is decisively integrated in the learning process, along with the body. The playful dimension encompasses various aspects, including emotional, verbal, cognitive and physical movement, and offers the possibility of experiencing the learning process in a holistic way.

**Keywords:** filosofía lúdica, play, body, movement, emotional texture

---

<sup>1</sup> Email: [cristina.toti@unical.it](mailto:cristina.toti@unical.it)

## Introducción

El objetivo principal de este artículo es adentrarse en la manera en que el juego y el enfoque lúdico están ganando relevancia en la sistematización del movimiento de Filosofía Lúdica (Filú), un enfoque que se inscribe dentro de la Filosofía para Niños y Niñas (FpN). Este análisis surge de la participación en dos seminarios permanentes, lo del 2021-2022 y lo del 2023-2024, y del uso, en la práctica, de las herramientas proporcionadas por este espacio de co-creación. Para abordar el tema, es crucial situar la Filú en relación con la FpN, cuyos fundadores fueron Lipman y Sharp a finales de los años ochenta del siglo XX.

Filú, un movimiento que surge en 2016, se integra en la FpN y se nutre de las investigaciones que dieron origen al Proyecto Noria<sup>2</sup>. Este proyecto cuenta con un currículo narrativo que abarca edades desde los 3 hasta los 18 años, además de incluir series de microcuentos, manuales, obras de arte y juegos como recursos para jugar a pensar. Además, Filú cuenta con una serie de recursos pedagógicos que surgen de las prácticas promovidas por el movimiento y que están permitiendo la implementación sistemática de esta pedagogía. Entre estos, se encuentran las experiencias de FiluCata, Filutiteres, Filoclowndown, los artículos publicados en la Revista Crearmundos, así como los libros editados por Angélica Sátiro y el enfoque vivencial que atiende la posibilidad de pensar a partir de actividades familiares o cotidianas.

En una entrevista que se puede encontrar en la revista Crearmundos, Sátiro (2007) describe las similitudes y diferencias entre el Proyecto Noria y la FpN de Lipman-Sharp. En este artículo se resaltan algunos puntos clave que permiten identificar los elementos creativos que se desarrollarán a lo largo del movimiento Filú. Las similitudes entre ambos enfoques se centran en la perspectiva del diálogo como valor y método para pensar mejor, así como en la propuesta de transformar la clase en una comunidad de investigación, a través la participación a comunidades de dialogo filosófico<sup>3</sup>. También se destaca la conciencia de que el pensamiento es complejo y que hay habilidades que se pueden estimular, ayudando a configurar la capacidad de pensar mejor tanto de forma individual como con el otro. La filosofía, viene pensada como disciplina capaz de contribuir significativamente a una educación reflexiva y cívica, sosteniendo el desarrollo de una ciudadanía consciente y de una sociedad democrática.

Sátiro señala que las diferencias del currículo del Proyecto Noria son principalmente de forma, ya que la sustancia es la misma. Lo que cambia es el material utilizado para dar vida a esta práctica pedagógica y también el enfoque sobre el entrenamiento de las habilidades de pensamiento, que adquiere una forma más estructurada. Si miramos al material para niños, se destaca que la narrativa queda uno de los recursos básicos. A la vez, no se trata de "novelas filosóficas", sino de cuentos, mini-historias, leyendas y mitos de varias culturas organizados

<sup>2</sup> Para un acercamiento al Proyecto Noria y a sus libros: [www.octaedro.com/noria](http://www.octaedro.com/noria); para el Proyecto 3-28 del GrupIref y recursos: [www.grupiref.org](http://www.grupiref.org)

<sup>3</sup> "Pensar mejor por sí mismo desde una perspectiva democrática" es indicado como el objetivo principal del proyecto Noria y constituye también uno de los ejes del movimiento Filú (DePuig y Satiro, 2009, 15-22).

en torno a un eje narrativo con un personaje principal que aparece en varios libros. Además, se utilizan recursos que no son narrativos, como juegos y producciones artísticas. Estos recursos permiten incluir dimensiones de la esfera humana, que merecen ser estimuladas en la educación, como el cuerpo, las emociones y la sensibilidad en general.

Por otro lado, en el material para maestros, se observa una novedad: las guías no están estructuradas por temas, como en el proyecto Lipman-Sharp, sino por habilidades, actitudes y valores. Las actividades están diseñadas para desarrollar la capacidad de pensar mediante la estimulación de habilidades de pensamiento y la capacidad de actuar éticamente incluyendo el enfoque en actitudes y valores. No se trata, por lo tanto, de generar un plan de discusión sobre un tema, sino más bien de provocar el desarrollo de habilidades de pensamiento, actitudes y valores, a través del diálogo y de la reflexión.

Esta diferenciación fundamental permite poner mayor énfasis en las habilidades de pensamiento y su entrenamiento consciente. Las guías del Proyecto Noria presentan habilidades de pensamiento extraídas de los libros de Lipman, organizadas de manera diferente y ampliando el espectro de habilidades, se añaden habilidades perceptivas (esta dimensión encuentra su sentido más profundo en el trabajo con la primera infancia y se ha agregado para reconocerla como una dimensión del pensamiento y no solo del sujeto). A raíz de este trabajo, en el movimiento Filú se amplía aún más el espectro de habilidades, por ejemplo, añadiendo a este último grupo las habilidades plurisensoriales. Por último, la atención a la ética del cuidado, a la estética y al pensamiento creativo se amplía aún más.

En este contexto, es crucial destacar que el Proyecto Noria marca el inicio de la integración de la narrativa con otros recursos. Aquí, comenzamos a vislumbrar el papel predominante que tendrán el cuerpo y el trabajo reflexivo a partir de la experiencia vivencial dentro del movimiento Filú.

El Proyecto Noria nació a partir de una observación sistemática de las infancias mientras se implementaba la FpN en las aulas. La idea de crear un nuevo currículo se fundamenta en la práctica, la cual enseñó la necesidad de estructurar lo observado y vivenciado también de forma teórica y a través de la creación de nuevos recursos. De ahí que los títulos de los diferentes currículos se centren en "jugar a pensar con...". Poner a la infancia en el papel de maestro permitió que lo que nos muestran los niños y las niñas pudo emerger: es necesario jugar con el cuerpo entero y, desde ahí, dosificar el diálogo. Desde estas bases, la Filosofía Lúdica explorará de forma más extensa el rol de la experiencia, del cuerpo y del movimiento, llegando a coincidir con aquellos teóricos que subrayan que el pensamiento se arraiga en la corporeidad como, por ejemplo, Merleau-Ponty. La atención a la sensorialidad, los movimientos propioceptivos y la plurisensorialidad se presentan como elementos fundamentales para Filú, porque abren la puerta a la exploración de las dimensiones humanas a través del juego y la experiencia lúdica. En fin, abren hacia una mirada juguetona, que da paso a conectar con las infancias desde su propio lenguaje.

Antes de ir al desarrollo del artículo, leemos un extracto del Manifiesto de la Filosofía Lúdica, su Epicentro:

“Filosofía lúdica es jugar a pensar y pensar jugando. Se trata del gusto por el cultivo del pensamiento y del placer de pensar desde el asombro y la maravilla producida por la vida. Es una praxis filosófica transformadora, que recupera el origen etimológico de la palabra filosofía: amor por la sabiduría. Por lo tanto, se trata de un modo de pensar vinculado a la dimensión emocional y social, que va más allá de relacionar informaciones. Pretende quitar el velo del aburrimiento que ha estado ocultando el valor de la filosofía como una valiosa e interesante forma del conocimiento humano” (Sátiro, 2016, 109).

## Una perspectiva holística: mente-cuerpo- emociones

Filú nace de la observación sistemática de la infancia, buscando comprender cómo piensan los niños y niñas y qué sucede en sus mentes-cuerpos cuando juegan a pensar. Lo que se desatacó, es la importancia de ir introduciendo el diálogo de a poco, a favor del uso del cuerpo y del movimiento. La atención se centra en la actividad, respaldando la idea de Kant y Wittgenstein de que la filosofía no es una doctrina, sino una actividad.

La importancia de unir cuerpo, mente y vivencias emocionales juega un papel crucial en el contexto pedagógico de la Filú. El juego, de hecho, está estrechamente relacionado con el uso del cuerpo y la vivencia sensorial y emocional, proporcionando un recurso fundamental para el desarrollo de sesiones de Filú. Los elementos fundamentales en cada sesión son el cuerpo, el juego, las preguntas, el diálogo, la evaluación, la reflexión y la textura emotiva de fondo. La textura emotiva de fondo se considera un elemento constante en el proceso de aprendizaje, ya que el ser humano es concebido como un sujeto sentipensante, capaz de pensar a través de la sensorialidad y la sensibilidad emocional-perceptiva<sup>4</sup>.

En respecto a la relación entre pensamiento y cuerpo, Sátiro hace referencia también a Lipman, el cual subraya que “[...] el pensamiento multidimensional, tal como lo entendemos aquí, apunta a un equilibrio entre lo que es cognitivo y lo que es afectivo, entre lo perceptivo y lo conceptual, entre lo que es gobernado por reglas y lo que no” (Lipman, 2016, 18 in Sátiro, 2022a, 49). La historia de la filosofía revela que el dualismo mente-cuerpo ha sido un tema central en el pensamiento de muchos filósofos. Sin embargo, persisten voces disidentes tanto dentro de la filosofía como en diversas corrientes religiosas y espirituales que cuestionan esta dicótoma. Sátiro (2021) cita la filósofa Marina Garcés, la cual habla sobre la relación entre el cuerpo y la historia de la filosofía. En este artículo nos interesa retomar la siguiente cita: “cuando el cuerpo deja de ser reducido a objeto, ya no es posible solamente pensar sobre el cuerpo, sino aprender a pensar desde el cuerpo que somos” (Sátiro 2021, 11). La cual subraya que el lugar del acto de pensar es el cuerpo. Sátiro añade:

“Cuando observamos a las criaturas pequeñas, constatamos el papel definitivo de sus

---

<sup>4</sup> Para profundizar el concepto de sentipensar y las relaciones entre pensamiento y sentir se pueden consultar los números 17 y 19 de la revista online *Crearmundos*. Enlace: <http://www.creamundos.net/asociacion/as/revista.html>

cuerpos mientras aprenden y aprehenden a sí mismos, el mundo y el lenguaje. Las niñas y los niños enseñan a la filosofía lúdica la importancia de pensar desde el cuerpo; un cuerpo que siente, percibe, se mueve, interactúa con el espacio y con los demás cuerpos. Así, pensar desde el cuerpo es hacerlo a partir de la experiencia vital de las criaturas, desde su cuerpo en movimiento e interacción continua. Filosofar desde este lugar asegura un saber práctico y se conecta con el poder hacer” (Sátiro 2021, 1).

Para fortalecer este concepto, recuerdo que la Filosofía Lúdica hace referencia a la fenomenología de la percepción de Merleau-Ponty (1993), la cual subyace en la concepción de que el pensamiento se basa en el cuerpo, partiendo del supuesto de que "somos cuerpo" y que este cuerpo piensa, percibe y siente el mundo y a sí mismo desde una unidad consciente mente-cuerpo-sentir. Filú destaca algunos elementos fundamentales de esta concepción, como que la conciencia y el cuerpo forman parte de un único sistema y que la posibilidad de percibir los eventos del mundo nos permite pensar y sentir, llevando a la conciencia y al "darse cuenta". Esta premisa permite entender cómo, el valor de las vivencias y la posibilidad de reflexionar sobre ellas llegue a ser uno de los ejes de las sesiones. Sin olvidar que, según Dewey (1998), la conjunción de estos dos elementos da vida a la experiencia.

Para facilitar un aprendizaje autónomo, crítico, creativo y empático, Filú da voz a los procesos propios de la infancia, poniendo de manifiesto su intrínseca curiosidad y actitud natural que desarrolla las habilidades sociales y de pensamiento, basándose principalmente en el juego y en el movimiento del cuerpo. El "aprender haciendo" es el modo con el que se estimula la capacidad de pensar. Se trata de un 'hacer lúdico' que permite a los participantes sumergirse en una experiencia libre de juicios (epokê), donde la maravilla del descubrimiento está presente. Este primer paso, abre al desarrollo de la sesión, en un continuo dialogo entre personal y colectivo, experiencial, reflexivo y metacognitivo. Es la vivencia experiencial que se convierte en la base del proceso de pensamiento, siendo un elemento provocativo en el sentido de que suscita una variedad de sensaciones, desde el desconcierto hasta la euforia, pasando por toda la gama posible de emociones y percepciones que los seres humanos podemos tener. La vivencia lúdica, en este sentido, permite también la constante exploración e interrogación de la propia vivencia, de los pre-conceptos, esquemas y creencias, en un camino que permite alcanzar, en cada paso, una mayor profundidad y que implica un movimiento constante entre individualidad y colectividad. Así, emerge que la deconstrucción de nuestro pensamiento también pasa por la relación con el otro, un movimiento de dar y recibir sin fin que incluye la parte emotiva de nuestro ser.

La atención a la dimensión emocional es otro pilar fundamental de Filú. Este, se considera parte integral del proceso de aprendizaje, ya que las emociones pueden influir profundamente en el pensamiento, la comprensión y en la participación. La Filosofía Lúdica fomenta la apertura a las emociones, como herramienta que se entrelaza con el proceso de aprendizaje, tanto en relación con la vivencia personal como con la de relación con el grupo y en la comunidad de dialogo. La importancia dada a la textura emocional se manifiesta en diferentes puntos. Por un lado, la elección de proponer vivencias lúdicas busca ofrecer un contexto juguetón donde experimentar sensaciones agradables, de descubrimiento y compartir,

liberadas de juicios<sup>5</sup>.

Además, la textura emocional personal y colectiva es un elemento que caracteriza toda la sesión y esto requiere a la persona que facilita la capacidad de detectarla y acompañar a los participantes en el aprendizaje de "dar tiempo" a las emociones, para que puedan encontrar espacio, bajando lentamente al cuerpo y al espacio colectivo, sin ser el motor de un diálogo movido por las reacciones emotivas. Hay que reconocer que lo emocional tiene un peso, permite tener más conciencia de los procesos que acompañan el diálogo y el razonamiento y brinda una herramienta importante a la hora de ponerse en relación en el grupo, construir comunidad, actuar de forma ética y creativa.

Finalmente, es necesario mencionar la ética del cuidado, ya que "trabajar con el pensamiento del otro es una gran responsabilidad, como nos recuerda Angélica durante el curso, mostrándonos también como el cuidado proporcione una componente amorosa a las sesiones.

### **La espiral fenomenológica: un movimiento de profundización sobre el hacer y el reflexionar, entre individualidades y colectivo**

Cuando pensamos en cómo estructurar una sesión de Filú, nos encontramos con diferentes posibilidades. Iniciar con un recurso concreto y el mapa de los elementos del pensamiento que permite entrenar, o enfocarnos en el desarrollo de una habilidad de pensamiento (ya sea un valor o una actitud ética) y de ahí elegir los recursos. En todos los casos, se nos anima a explorar el material de manera creativa, teniendo la posibilidad de modificar las actividades propuestas en los manuales y experimentar con objetos y acciones relacionadas con la experiencia diaria. La invitación es explorar de manera plural el material, jugar con él, y permitir que esta exploración, desde una perspectiva "juguetona y viajera", nos lleve más allá de los límites usuales para practicar filosofía con los niños, acercándonos a la componente innovadora y creativa de Filú.

La espina dorsal del desarrollo de la sesión Filú es la espiral fenomenológica. Herramienta que está tomando forma y estructura en el mismo tiempo en el cual el movimiento se agranda y se experimenta en un contexto de encuentro y prácticas internacional<sup>6</sup>. Lo que nos enseña la espiral, también visualmente, es el enfoque no lineal del aprendizaje promovido por este movimiento, en el cual surge la importancia del "volver sobre la vivencia". Experimentar una vivencia lúdica es el acto inicial del proceso de aprendizaje dado por la participación en la

---

<sup>5</sup> La componente agradable se relaciona con el contexto lúdico. Sin embargo, no se entiende afirmar que en el juego o durante una sesión de Filú no puedan surgir la frustración y sensaciones desagradables. Lo que ocurre, en un entorno amoroso y cuidadoso, es aprovechar al máximo cada experiencia y vivencia, dando lugar a una acción atrevida. Esto implica participar a partir y a través de la experiencia, aceptándola tal como es y aventurándose en lo desconocido, precisamente porque sentimos y percibimos que estamos en un entorno seguro. Para profundizar en el concepto de "pedagogía atrevida", remito al libro homónimo escrito por Sátiro (2023c).

<sup>6</sup> La espiral fenomenológica y la experiencia lúdica del pensamiento se inspiran en la hermenéutica de Gadamer, la fenomenología de Merleau-Ponty, el vitalismo de Bergson, entre otros. En los tres números del 2022 (17, 18, 19) de la revista *Crearmundos* se encuentran artículos, escritos por Angélica Sátiro, que muestran muchos de los autores y autoras que concurren a definir el corpus conceptual de Filú.



comunidad de diálogo. Sin embargo, la posibilidad de volver a reflexionar sobre lo vivido (a nivel personal y en grupo), a través de la narración individual permite a cada participante de consolidar su experiencia. Posteriormente, en el espacio dedicado al diálogo colectivo, se abre el paso a una nueva vivencia, la que se desarrolla en la comunidad de diálogo filosófico y que se entrelaza con lo vivido anteriormente. Todo este proceso individual-colectivo será el material sobre el cual se activan procesos de reflexión y metacognición, tanto personales como colectivos (uno de ellos es la evaluación figura-analógica). Finalmente, se proponen momentos adicionales de síntesis y metareflexión que, por ejemplo, en el seminario permanente Filú, se revelan útiles para generar relaciones entre lo aprendido durante las sesiones y los contextos de vida y acción pedagógica en los que están inmersos los participantes o con aspectos que conciernen los fundamentos teóricos de la práctica.

Otra perspectiva que ofrece Angélica Sátiro sobre el movimiento a espiral permite ver el camino desde la acción a la metacognición: hay la práctica (aprender haciendo), saber hacer (mejorar el hacer práctico a través del entrenamiento y condicionamiento de habilidades), la reflexión sobre el hacer (metacognición sobre la práctica y sus fundamentos), consistencia (“reflexionar sobre la reflexión”). Haciendo referencia a los fundamentos teóricos, en el caso de la espiral fenomenológica encontramos coherencia con la fenomenología de la percepción de Merleau-Ponty y con la perspectiva de Gadamer sobre el círculo hermenéutico, que da paso a:

“[...] una comprensión más profunda a partir de la relación entre los elementos (texto) y su todo (contexto). Es decir, es necesario entender el sentido de cada parte con relación al todo y comprender al todo a partir de la relación entre sus partes. En un primer momento, esta labor es subjetiva, cada persona tiene diferentes maneras de percibir. Dialogando de forma intersubjetiva encontramos el valor de estas diferentes visiones de mundo, de forma colectiva” (Sátiro, 2023a, 6).

## El juego como elemento central

En el movimiento Filú, al igual que en el Proyecto Noria, se enfatiza el concepto de "jugar a pensar y pensar jugando". Pero ¿qué significa exactamente este lema?<sup>7</sup> Antes que todo, hay que destacar que en el juego los tres pilares del ser (cuerpo-mente-emociones) están incluidos de forma primigenia.

En primer lugar, implica una valorización de uno de los núcleos de la infancia: el juego. Esto conlleva la integración de la metodología y las prácticas pedagógicas con elementos fundamentales del juego, como la diversión, las actividades lúdicas, la posibilidad de ser traviosos, sonreír, compartir actividades más o menos estructuradas según reglas, interactuar con los demás y con el contexto, experimentar, etc.

Es importante destacar que el juego involucra el cuerpo, la mente y las emociones. Se mezcla

---

<sup>7</sup> Para más detalles sobre el papel del juego en el currículo Noria, remito al tercer capítulo, especialmente en la sección relacionada con los dos ejes de la propuesta, del manual *Jugar a pensar* (de Puig y Sátiro, 2009, 38-41).

y se confunde continuamente con el aprendizaje, contribuyendo a dar forma al desarrollo afectivo e intelectual de los niños y niñas involucrados, así como a su capacidad de socializar. La Filú, según la definición de Sático, se considera una filosofía viva y atrevida. Esto significa que es vibrante, juguetona y está impregnada de risas. Es posible pensar, incluso de manera seria y profunda, en un contexto en el que se disfruta.

Como hemos visto, la propuesta de una experiencia lúdica es el punto de partida de las sesiones dialógicas de la Filú. El desarrollo de estas sesiones sigue pasos que se sintetizan en la espiral fenomenológica, presentada por Angélica como una herramienta formativa durante los seminarios que, desde 2020, han permitido ampliar y sistematizar la pedagogía de este movimiento a nivel internacional.

¿Dónde está la componente lúdica en la sesión? En los recursos, ya sean de narrativa, actividades o artísticos. En la manera de facilitar el desarrollo de la sesión según las etapas de la espiral fenomenológica y en el enfoque en lo corporal y gestual, el cual permite acompañar a las participantes en la “entrega al juego” y permitir, de esta manera, la suspensión del juicio.

En segundo lugar, se refiere al acto de pensar. Un pensamiento que hemos visto estar anclado al cuerpo y a lo práctico, es decir, a la acción. Al igual que en la FpN, se busca el desarrollo del pensamiento complejo y, en este caso, se amplía el enfoque en habilidades éticas, políticas y estéticas. En este contexto, es crucial enfatizar que el rigor del pensamiento no se sacrifica a pesar del enfoque lúdico. Por el contrario, la capacidad de disfrutar, gozar y sonreír mientras se comparte la participación en actividades lúdicas no solo posibilita el disfrute, sino que también conduce a un nivel de rigor en el pensamiento arraigado en la esfera amorosa y en el deseo de aprender, en contraposición a la seriedad o autoridad del "deber".

En respaldo de lo expuesto en este capítulo, una cita desde el texto de Sático (2021), en la cual aparece la modalidad en la cual la Filú relaciona lo lúdico, el movimiento, el pensamiento y el cuerpo:

“Lo lúdico implica movimiento, por lo tanto, una filosofía que lleva este apellido es movida, vital, energética, enérgica y energizante. Los movimientos implican dinámicas, cambios, inquietud, relaciones con el tiempo y con el espacio. En filosofía lúdica nos interesan todos los sentidos y significados de la palabra movimiento. Buscamos estimular el desarrollo del pensar a partir del cuerpo en movimiento. Entendemos que el pensamiento se mueve cuando filosofa, cuando se expresa de manera crítica, creativa y ética. En las propuestas educativas planteadas, tenemos claro que lo lúdico mueve sentimientos, afectos y emociones en los procesos del hacer y del pensar creativo. Digamos que la filosofía lúdica habita el movimiento. Incluso, ella se presenta como un movimiento dentro de FpN [...] moviéndose de manera plural, inclusiva, innovadora y por tiempo indefinido” (Sático, 2021, 12).



## ¿Pensar jugando?

La Filosofía Lúdica se erige sobre el principio de "jugar a pensar y pensar jugando", es en una filosofía viva, que abraza la esencia juguetona de la existencia, especialmente durante la infancia, sin descuidar las diversas etapas de la vida que continúan albergando las infancias. A lo largo del seminario Filú se hace referencia, una y otra vez, al rol de la creatividad y del juego en el aprendizaje, estos elementos permiten "honrar el mundo emocional de nuestra criatura interior y mantener la infancia viva", como diría Angélica Sátiro.

Desde sus cimientos, Filú defiende la idea de que el aprendizaje puede ser agradable y juguetón, transformando cada sesión en una experiencia lúdica que fusiona diversión, interacciones lúdicas y un toque de creatividad, relacionada con la potencia subversiva de lo cómico (Bergson, 1953). Lo lúdico, impregna todo el proceso educativo de Filú, desde la elección de recursos hasta la creación de un entorno rico en texturas emocionales y relacionales. Esta "mirada juguetona" no solo permite la exploración creativa de la acción y del pensamiento, sino que también fomenta la creatividad y la experimentación, enfrentando también el temor al fracaso. La esencia del juego se despliega en cada fase, desde la suspensión del juicio inicial hasta la exploración inusual de contextos mediante estrategias sensoriales y mentales novedosas.

Las teorías de pensadores como Bergson y Huizinga nutren la filosofía de Filú. Bergson, con su enfoque vitalista y su análisis de la risa, aporta una perspectiva única que destaca el carácter subversivo de lo cómico y su papel en la comprensión del mundo. Por su parte, Huizinga, con 'Homo Ludens', sugiere que la filosofía misma puede considerarse como un juego sagrado que desentraña los enigmas del universo. En la práctica, Filú se conecta profundamente con el impulso vital de la infancia, reconociendo que el pensamiento no solo reside en la palabra y el diálogo, sino también en elementos constitutivos como el cuerpo, el movimiento, las relaciones interpersonales, las emociones y las artes.

En resumen, este recorrido por los movimientos de la Filosofía Lúdica revela el juego como su núcleo latente. Desde la experiencia agradable y divertida hasta la suspensión del juicio y la exploración creativa de las habilidades corporales y del pensamiento, Filú redefine nuestra aproximación al aprendizaje y a la práctica del filosofar. La "filosofía viva" de Filú nos invita a pensar divirtiéndonos, desbloqueando nuevas perspectivas y redefiniendo nuestra comprensión del mundo.

## El cuerpo en movimiento: motor y anclaje del aprendizaje

Definir el cuerpo como motor y lugar de arraigo para el aprendizaje implica dar lugar a la concepción sobre la memoria corporal y la dimensión experiencial propuesta por la Filosofía Lúdica<sup>8</sup>. Esta perspectiva hace referencia a la fenomenología de la percepción, la cual nos

---

<sup>8</sup> La memoria corporal integra información sensorial de los sentidos corporales, interoceptores, propioceptores y el sistema vestibular. Estas experiencias pasadas influyen en la formación de representaciones en áreas cerebrales específicas y en nuestra concepción del mundo actual, como en la postura que tenemos frente al otro, a nosotras

enseña que las experiencias y conocimientos tienen un lugar tangible en nuestro cuerpo, arraigándose en cada momento presente. Asimismo, esta misma corriente, nos invita a "darnos cuenta" de que somos cuerpo. En este contexto, el movimiento, la percepción y el acto de pensar sobre lo vivido se revelan como las claves para desarrollar un aprendizaje significativo.

A lo largo de una sesión podemos experimentar y explorar cada uno de los aspectos que nos brinda el cuerpo (emocional, sensorial, pensamiento, relación) tanto por separado como relacionándolos entre ellos a través de la capacidad de razonar de forma sentipensante.

La posibilidad de experimentar momentos dedicados exclusivamente a la experiencia permite entregarse totalmente a lo vivido y así predisponerse al aprendizaje de forma abierta, ligera. A este propósito resulta relevante introducir el "carácter performativo de la Filosofía Lúdica", el cual determina el creciente uso de los cuerpos de los participantes en las sesiones. En el artículo de la revista *Crearmundos* (Sátiro, 2022b) se expone que este modelo de "performances filopedagógicas" tiene como objetivo la inclusión de los cuerpos en acciones, entendiendo que este movimiento es lo que permite acceder al cuestionamiento filosófico de la realidad.<sup>9</sup>

Los cuerpos son las herramientas y el lugar a través de los cuales pensamos. Aquí, se arraiga la experiencia, con sus texturas emocionales y sensaciones. El juego o la actividad lúdica inicial permiten crear las condiciones para la suspensión del juicio (epokê) y la posibilidad de volver, en cada momento de la sesión a lo vivido. Esto, se relaciona con el "atender a los fenómenos sin juzgarlos [...] descartando las teorizaciones para mantener la atención en la vivencia sensorial y sus intuiciones" (Sátiro, 2023a, 2)<sup>10</sup>. Esta actitud suspensiva, se acompaña con la posibilidad de activar el "juicio diferido", que aparece en momentos en los cuales nos hacemos "más rigurosos", aplicando el juicio de diferentes formas. Por ejemplo, en la segunda etapa de la espiral fenomenológica, cuando narramos lo vivenciado durante la actividad lúdica o cuento se aplica el juicio durante el dialogo colectivo y en la

---

mismas y al contexto. Acordar que Filú se nutre de la significación del rizoma propuesta por Deleuze y Guattari, posibilitando una exploración abierta y flexible de los textos que definen el fundamento teórico del movimiento, como de sus recursos. Invita a una lectura creativa y rizomática, donde el mapa conceptual "es abierto, conectable en todas sus dimensiones, desmontable, alterable, susceptible de recibir constantemente modificaciones. Puede ser roto, alterado, adaptarse a distintos montajes, iniciado por un individuo, un grupo, una formación social. Puede dibujarse en una pared, concebirse como una obra de arte, construirse como una acción política o como una meditación. Una de las características más importantes del rizoma quizá sea la de tener siempre múltiples entradas..." (Deleuze y Guattari, 1977, 29 en Sátiro, 2022b). Cuando se aplica este concepto al contexto de la memoria corporal, se revela que ambos, la memoria corporal y el rizoma, implican una constante redefinición, alimentada por las diversas entradas de información. En este marco, el cuerpo se manifiesta como un ente en diálogo continuo consigo mismo, su entorno y sus experiencias pasadas. Este enfoque rizomático ofrece una perspectiva dinámica y abierta para comprender la complejidad del cuerpo y su papel en el proceso de aprendizaje en Filosofía Lúdica.

<sup>9</sup> El modelo performativo encuentra su base en la filosofía del lenguaje de Austin y en las reflexiones de Butler, entre otros y quiere destacar un rasgo central de la performance: la teatralización del pensamiento que permite ponerse en escena como un cuerpo que piensa. Este aspecto resulta ciertamente fascinante al reflexionar sobre el papel del cuerpo en movimiento en el proceso de pensamiento. Para un análisis más detallado, se puede consultar el trabajo de Sátiro (2002, 225-230).

<sup>10</sup> El autor que fundamenta esta visión es Husserl, fundador de la fenomenología y fautor de la necesidad de "volver a las cosas mismas".

metacognición<sup>11</sup>.

Sátiro, en los materiales del seminario permanente del 2023-2024 proporciona algunos fundamentos teóricos que ayudan a definir mejor como “el darse cuenta de nuestra corporalidad” tiene a que ver con la filósofa y el desarrollo de las habilidades de pensamiento. Cito:

“Como la filosofía es un trabajo con la conciencia, estamos de acuerdo con el neurocientífico Ignacio Morgado, cuando afirma: “(...) la conciencia nos permite darnos cuenta de nuestra propia existencia, de que somos un ente pensante ubicado en los límites físicos de un cuerpo. (...) Pero, lo más sorprendente es que la conciencia nos permita ser conscientes de que somos conscientes y poder reflexionar sobre nuestra propia mente y nuestros propios pensamientos” (Sátiro, 2023a).

En este movimiento de conciencia incluye la plurisensorialidad. La Filú propone estimular el desarrollo de habilidades plurisensoriales, yendo más allá de la simple percepción de los sentidos. Basándose en la sistematización propuesta por la filósofa Tafalla (2019), la sensorialidad abarca la percepción de movimientos (cinestesia), la relación entre sensaciones (sinestesia), la percepción del tiempo (cronocepción), la de la temperatura (termocepción) y la propiocepción (que incluye la percepción de la posición de articulaciones, tendones, músculos), el equilibrio (percepción de la fuerza gravitacional), la percepción del bienestar y/o malestar de vísceras y órganos internos (interocepción) y la percepción del dolor (nocicepción). Se afirma que:

“Este conjunto de habilidades plurisensoriales permite la claridad en la acción pedagógica para estimular el desarrollo de la capacidad de pensar desde el cuerpo. El desarrollo de estas habilidades de pensamiento conlleva conciencia corporal, autoconocimiento, percepción del entorno, comprensión de la realidad y del conocimiento. Además, son fundamentales para fomentar hábitos de vida saludable y promover el auto-cuidado” (Sátiro, 2023a, 5).

La percepción y el movimiento corporal dan forma a la memoria. Siguiendo las reflexiones de Merleau-Ponty que Angélica Sátiro decide aportar en su seminario como aportaciones teóricas fundamentales, podemos entender el rol desempeñado por el cuerpo en el proceso de aprendizaje, entendido, aquí, también, como proceso de actualizar la memoria y tomar conciencia.

“El papel del cuerpo en la memoria solamente se comprende si la memoria es, no la conciencia constituyente del pasado, sino un esfuerzo para volver a abrir el tiempo a partir de las implicaciones del presente, y si el cuerpo, por ser el medio permanente de ‘tomar actitudes’ y fabricarnos así unos pseudo-presentes, es el medio de nuestra comunicación tanto con el tiempo como con el espacio. La función del cuerpo en la

---

<sup>11</sup> A este propósito, Sátiro se refiere a la hermenéutica de Gadamer como fundamento teórico.

memoria es esa misma función de proyección que hemos encontrado ya en la iniciación cinética: el cuerpo convierte en vociferación cierta esencia motriz, despliega en fenómenos sonoros el estilo articular de un vocablo, despliega en panorama del pasado la antigua actitud que reanuda, proyecta, en fin, en movimiento efectivo una intención de movimiento porque es un poder de expresión natural” (Merleau-Ponty, 1993, 198).

Está claro que el cuerpo, en movimiento o en reposo, es el lugar desde donde pensamos. Desde el cuerpo, ocupamos un lugar en el mundo y desde ahí podemos ver, observar, mirar y relacionarnos con el contexto y con nosotros mismos. Merleau-Ponty nos habla de la “mirada como medio para conocer” (Merleau-Ponty, 1993, 90). La percepción tiene un papel fundamental en este proceso y las infancias nos lo muestran con fuerza y determinación en lo cotidiano. “su cuerpo habla” a través de diferentes lenguajes como lo gestual, el visual, oral, plástico, entre otros. La posibilidad de percibir el mundo viene definida por el filósofo como “un juicio, más un juicio que ignora sus razones. (...)” (Merleau-Ponty, 1993, 63), “una ‘interpretación’ de los signos que la sensibilidad va proporcionando en conformidad con los estímulos corporales” (Merleau-Ponty, 1993, 65).

## **Conclusiones: Cuerpos que Hablan, Filosofando con la Infancia**

Este artículo ha proporcionado una exploración detallada del papel central del juego, la experiencia sensorial-corporal y las emociones en la práctica educativa de la Filosofía Lúdica. Las reflexiones finales buscan conectar estos elementos con el proceso del pensamiento, destacando cómo Filú no es simplemente una pedagogía para la infancia, sino más bien una pedagogía que surge de la infancia misma, de su observación y desde el acercamiento a la misma, incluyendo la necesidad de dar espacio a nuestros niños y niñas interiores.

La infancia, a través la mirada de Filú, nos enseña que el pensamiento es una actividad corporal, una forma de pensar con el cuerpo que se expresa plenamente en situaciones de juego. El juego se convierte así en un vehículo para imaginar, vivir aventuras, liberarse de esquemas y prejuicios, sirviendo también como un medio de cuidado para el corazón. Además, ofrece a los participantes un mayor protagonismo durante las sesiones, involucrando todo el espectro del ser en un proceso caracterizado por una experiencia envolvente y holística. El componente divertido acompaña procesos cognitivos profundos, en el movimiento en espiral, que ofrece la posibilidad de profundizar, enfocándose en las vivencias a través del diálogo, la interpretación y la meta-cognición.

Este artículo, por lo tanto, se presenta como una contribución que invita a los lectores a explorar más a fondo cómo Filú integra el cuerpo, la mente, las emociones a raíz del uso complejo del juego y de sus matices lúdicas en el contexto educativo. Destaca el papel fundamental de la Filosofía Lúdica en la formación de individuos reflexivos y creativos, ofreciendo un enfoque que acompaña en el entrenamiento de propio potencial como personas, sin presionar o ser moralizador, donde explorar las experiencias desde la esencia

misma de la infancia. En la práctica, adoptar la metodología Filú significa jugar pensando y pensar jugando, redescubriendo nuestro niño interior y brindando a los niños y niñas la oportunidad de aprovechar al máximo esta maravillosa etapa de la vida humana.

En última instancia, este análisis nos invita a considerar la Filosofía Lúdica no solo como una teoría educativa, sino como una práctica que puede transformar radicalmente nuestra comprensión del proceso de aprendizaje y abrirnos a la idea de que filosofar puede ser una forma de cuidado, siguiendo la perspectiva de Foucault<sup>12</sup>. El movimiento que realiza este artículo es a explorar más a fondo cómo Filú integra el cuerpo, la mente y las emociones, transformando nuestra postura hacia las infancias y el proceso de crecimiento. Intenta fomentar una 'adulteración' creativa del ser humano en movimiento entre etapas de la vida.

## Bibliografía

Bergson, H. *La risa, ensayo sobre la significación de lo cómico*, Madrid, Editorial Losada, 1953.

Deluxe, G., Guattari, F. *RIZOMA. Una introducción*, Valencia, Editorial Pre-textos, 1977.

Puig I., Sático A. *Jugar a pensar. Recursos para aprender a pensar en educación infantil (1-5 años)*, Girona, Octaedro, 2009.

Puig, I. “Las Habilidades de pensamiento nos ayudan a sacar partido a la vida. A vivir con mayor sensibilidad, soltura, autonomía y curiosidad”, *Revista Crearmundos*, N° 18, 2022, pp. 6-26.

Dewey J. *Democracia y educación. Una introducción a la filosofía de la educación*, Madrid, Ediciones Morata, 1998 [1916].

Gárces, M. *Filosofía inacabada*, Barcelona, Galaxia Gutenberg, 2015.

Huizinga J. *Homo Ludens*, Madrid, Alianza Editorial/Emecé Editores, 1998 [1954].

Lipman, M. *El lugar del pensamiento en la educación*, Girona, Octaedro, 2016.

Merleau-Ponty, M. *Fenomenología de la percepción*, Barcelona, Editorial Planeta De Agostini, 1993 [1945].

Morgado, I. *Cómo percibimos el mundo – una exploración de la mente y los sentidos*. Barcelona, Ariel, 2012.

Rossi, V. “Jugar a pensar con niños y niñas. Entrevista a Angélica Sático”, *Revista*

---

<sup>12</sup> Sobre la relación entre filosofía y cuidado de sí, invito a la lectura del artículo, en italiano, de Toti (2023). Aquí, el aspecto práctico de lo filosófico emerge como potente tecnología para definirnos como sujetos.

*Crearmundos*, N.º 7, 2007, pp. 266-276.

Tafalla, M. *Ecoanimal – una estética plurisensorial ecologista y animalista*, Madrid, Plaza y Valdés, 2019.

Sátiro, A. *Filosofía Mínima*. Girona, Octaedro, 2016.

Sátiro, A. “Filosofía lúdica: una cartografía rizomática (jugar, actuar, educar, crear)”, *Bulleti Filosofia 3/18*, N° 128-129, octubre 2021, editado por el GrupIREF.

Sátiro, A. “Filosofía lúdica: una cartografía rizomática III. Jugar a pensar de forma dialógica”, *Revista Crearmundos*, N° 18, 2022a, pp. 48-57.

Sátiro, A. “Filosofía Lúdica: Una cartografía Rizomática IV. Pensar y actuar”, *Revista Crearmundos*, N° 19, 2022b, pp. 21-33.

Sátiro, A. “Jugar a pensar desde el cuerpo la percepción en la filosofía lúdica”, Texto no publicado escrito por la Filucata realizada el 7 de noviembre de 2023(a).

Sátiro, A. “Jugar a pensar desde la risa Bergson y la filosofía lúdica”, Texto no publicado escrito por la Filucata realizada en el día 19.12.2023(b).

Sátiro, A. *Pedagogía Atrevida – la necesidad de una educación creativa en un mundo cambiante*, Madrid, Santillana, 2023c.

Toti, C. “Filosofía pratica e cittadinanza creativa. Due strumenti capaci di accompagnare le transizioni epocali contemporanee”, *Equilibri Magazine*, 2023. Disponible en: <https://equilibrimagazine.it/istruzione/2023/05/31/filosofia-pratica-e-cittadinanza-creativa/> (último acceso 25 de febrero de 2024).

#### **Recursos Adicionales:**

Proyecto Noria: [www.octaedro.com/noria](http://www.octaedro.com/noria)

Proyecto 3-28 del GrupIref y recursos: [www.grupiref.org](http://www.grupiref.org)

Revista Crearmundos: <http://www.crearmundos.net/asociacion/as/revista.html>