



**INTER-ACCIONES es un espacio para compartir propuestas realizadas en diferentes contextos de encuentro y vida de relación: facultades de educación, ciclos formativos, equipos educativos y formación permanente. Acciones comunitarias que suceden en lugares simbólicos para significar, narrar y ser.**



Javier Abad



## La pelota como proyección del cuerpo colectivo

***Ningún jugador es tan bueno como todos juntos. (Alfredo Di Stefano)***

### **El intercambio social a través del juego «tuya, mía»**

La pelota es un objeto universal para el juego de la infancia (y también de los adultos). La fascinación que provoca reside en sus posibilidades de lanzamiento, recorrido y movimiento, en la viveza de su color o el sonido rítmico de su rebote, pero, sobre todo, en el intercambio lúdico con otro jugador o colectivo. Es un importante mediador de la comunicación en el juego de la alternancia, porque permite el *toma y daca* social (es decir: *tú me la das, yo te la doy o*

*el ahora tú, después yo*). Así, la pelota se puede usar desde una distancia próxima o un lugar más alejado cuando la relación entre los sujetos que juegan lo permite (algunos niños pequeños viven el acercamiento físico como una intrusión del espacio personal y es necesario utilizar objetos que ruedan o se deslizan para establecer el vínculo de forma paulatina, no invasiva y respetuosa). Para la infancia es un objeto mágico que favorece la exploración del espacio, pues amplía el campo de acción del entorno y desarrolla la percepción de la proximidad y la distancia, ya que permite a niños y niñas ser conscientes de «poder ir lejos» y, al mismo tiempo, volver al lugar de partida o

zona de seguridad. La pelota, al rodar, dibuja con una línea invisible el límite del territorio de juego mediante un movimiento de *vaivén*.

Este balanceo o ritmo constante puede ser también una metáfora de la educación, al representar la intención comunicativa que describe el proceso de intercambio y alternancia entre el emisor y el receptor. Así, el *objeto-juguete* es siempre el mismo (el *significante*), pero el *sujeto-juego* es siempre diferente (el *significado*).

### **«Prohibido jugar a la pelota»**

La pelota ha sido y es un objeto de juego penalizado o proscrito en plazas y calles, en algunas de las cua-



les todavía pueden verse carteles que prohíben explícitamente su uso (a pesar de que ya pocos niños juegan en ellas). Pero la pelota es un juego genuinamente callejero, pues necesita de un espacio libre para el movimiento de los jugadores, que son reunidos en un instante para compartir el impulso lúdico.

La agitación que producen es tan transgresora (y molesta) como necesaria. Es decir, la pelota provoca y convoca, busca tanto acuerdos, estrategias y aliados como contrincantes, oposiciones y tácticas, ya que ambos roles son necesarios pues necesitan de un «juego de opuestos» para que se entienda su sentido paradójico. Desde esa paradoja, la pelota llena de aire simboliza la totalidad y la plenitud de la *unidad dual*, y la pelota deshinchada, por contra, simboliza la posibilidad o necesidad de ser completos o llenados como manifestación del *yo* y el *no-yo* y sus referencias corporales. Como expresa el artista Gabriel Orozco, las pelotas son la proyección de «cuerpos» que hablan del flujo y rotación de los ciclos de la vida. Y es ahí, en



medio de un círculo, donde está el verdadero origen, pues los juegos y deportes son representaciones culturales de concepciones universales.

### El juego performativo con la pelota

Como «regreso» al juego infantil y a la dinámica de grupo, se propone al colectivo educativo que explore libremente una pelota de playa. Utilizamos este objeto pues es liviano, fácil de transportar y asir, económico y versátil, permite la descarga de la pulsión y amplía el significado del juego performativo mediante lanzamientos, rodamientos o botes (siguiendo un ritmo que cambia desde la iniciativa de los jugadores). El grupo encuentra nuevas po-

sibilidades y resignifica lúdicamente los espacios; por ejemplo, dejando caer las pelotas por una escalera o rampa, soplando desde el suelo para desplazarlas, cubriendo o masajeando a una persona o realizando una lluvia suave de pelotas.

Con la ayuda de una cinta de carrocerero, el grupo delimita un lugar de juego y encuentro a través de un recorrido en el que las pelotas quedan adheridas o fijadas al suelo. Después, es posible desandar el camino individual para construir juntos un «cuerpo colectivo» mediante un *collage* en volumen o gran *pelota de pelotas* (atadas o fijadas con la misma cinta adhesiva) para seguir jugando. La *experiencia corporativa* y su proyección a través del juego es importante para construir un sentido de pertenencia al grupo y una empatía de pensamiento y emoción. Y como regalo final, cada participante se lleva el aire (y la esencia) de *otro* guardado en una pelota. ■

Ángeles Ruiz de Velasco Gálvez

Javier Abad Molina

zonaintermediainfo@gmail.com

