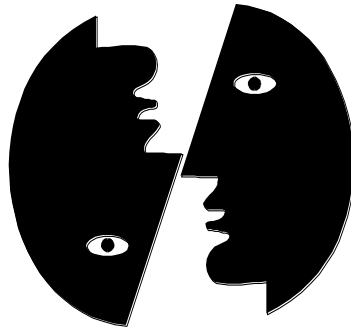


INSTITUTO HUMANISTA DE PSICOTERAPIA GESTALT

Reconocimiento de validez oficial en la SEP No. 2006465 de septiembre de 2006



IHPG

CO-CONSTRUCCIÓN DEL JUEGO GESTALT.

APLICACIÓN DEL ENFOQUE GESTALT
PARA EL TRABAJO GRUPAL EN ESPACIOS EXTRACONSULTORIO

TESIS PARA OBTENER EL GRADO DE:

MAESTRÍA EN SENSIBILIZACIÓN EDUCATIVA CON ORIENTACIÓN GESTALT

QUE PRESENTA:

EDUARDO ARAIZA PEIMBERT

México, D. F. junio de 2012

Dra. Eréndira Andrea Campos García Rojas

*Gracias por tu amistad, tu tiempo, tu sonrisa y sabiduría.
Siento haber sido un latoso desde el día que te conocí y seguirlo siendo
hasta el día de hoy.
Por favor, cuenta conmigo para seguir ocasionando que tu sonrisa permita
concretar a más personas los sueños que sueñan.
¡Ha sido un honor conocerte Miss!*

Mtro. Francisco Javier López Hernández

*Paco, gracias por la dedicación y entrega que siempre me dejaste ver para
conseguir tus pasiones, sin ello no hubiera encontrado las mías.
Siento el haber puesto en duda mi compromiso profesional ante la
dispersión que nuestro como estudiante.
Por favor, sigue siendo ese apasionado con la educación ya que co-
construyes profesionistas funcionales.
¡Honro tu integridad como Maestro!*

Director de Tesis

Mtro. José René Alcaraz González

*Mi estimado René, años caminando juntos y sigues siendo un pilar
determinante en mi formación profesional y sentido de vida. Te agradezco
la capacidad que tienes para aterrizarme en el mundo y para seguir
construyendo caminos para que nuestra profesión cumpla su cometido.
Este es el inicio de un proyecto sin igual que demanda tiempo y atención,
mi compromiso es seguir buscando formas para construir lo que queremos.
¡Bendigo nuestro proyecto, nuestra fuerza, capacidad y decisión!*

Al juego.

Porque así como lo permitimos nos da y cuando lo cancelamos nos quita.

A todos los que me acompañaron en esta aventura.

La fortaleza para terminar este ciclo académico, no sólo se remite a la conclusión de un documento. Tiene un trasfondo que me ha llevado 9 años de mi vida. Como un costal en el que he guardado: la dolorosa muerte de mi hija Judeth y al mismo tiempo 7 años de lejanía con Atenea -mi hija también.

Trascender este ciclo ha significado para mí el afrontar mi miedo a medir mi fuerza, convicción e integridad como hombre ante la vida; saberme suficiente para sentirme merecedor; darme la posibilidad de crear de nuevo eso que amo y definiendo que es la familia; conocer a una mujer increíble y admirable como Elizabeth Azamar del Castillo para compartir mi vida; abrir de nuevo mi corazón a eso que tanto me dolió -mi paternidad-; y tener la dicha de encontrarme otra vez, acariciando el rostro de una pequeña sabiendo que es mi tercera hija llamada Maya, y ya no sentir ese miedo profundo de que la muerte o la lejanía rondan mi habitación.

El día de hoy hago un recuento y se que han pasado 9 años de todo este esfuerzo. Hace tan sólo unos días, me di cuenta de cómo pasa el tiempo al ver caminar de nuevo a Atenea, pues después de 7 años, verla tan alta, tan jovencita, tan linda, tan... mi hija, me hace saber que el último estirón es para volverla a ver: de frente y no a escondidas; con orgullo y no con desánimo; con determinación y no con duda; con mí amor y no con mí dolor.

Gracias vida por estar conmigo para poder jugar, para de nuevo ser ese ingenuo que se permite improvisar y que con sólo jugar disfruta de su vida, gracias amigos míos por estar presentes de una u otra forma en estos 9 años y aún más tiempo, son parte de mi camino y también de mi corazón, agradezco su presencia para cerrar esta gestalt y abrirme a la vida para otras.

INDICE

Resumen	7.
Introducción	9.
Capítulo 1. Un ajuste creativo para la Transformación Organismo/Entorno	13.
Desde mis ojos	13.
Pregunta y tronco de la investigación	17.
Objetivos y supuestos de la investigación	18.
Capítulo 2. El Juego	21.
El juego, el juguete y el jugar	21.
Lo que elijo y rechazo del juego para esta investigación	23.
El estado del arte en el "juego"	26.
El juego: una experiencia epistemológica	29.
Capítulo 3. La historia de México y sus efectos en el ritualismo del juego contemporáneo	33.
El juego ritual en México	33.
El Nahual y el Tonal como elementos del imaginario social	35.
Los juegos que jugaron en México	38.
Los juegos que jugamos en México	40.
Capítulo 4. Educación y Gestalt	41.
El conflicto: premisa de aprendizaje.	41.
Las raíces de la Gestalt y el juego educativo	46.
Educación y Gestalt	49.
Capítulo 5. Un ajuste creativo para la Transformación Organismo/Entorno	55.
El primer intento	55.
El segundo intento	57.
El tercer intento	63.

Capítulo 6. Método	65.
Población	65.
Técnica de recolección de datos	66.
Procedimiento de la investigación	67.
Transcripción de la información	72.
Capítulo 7. Resultados	75.
Fase 1. Piloto (Grupo A)	75.
Juego Rediseñado 1 Piloto (Grupo A)	95.
Fase 2. Experiencia del juego 1 (Grupo B)	95.
Grupo Focal de la Fase 2 (Grupo B)	101.
Juego Rediseñado 2	105.
Fase 3. Experiencia del juego 2 (Grupo C)	106.
Grupo Focal de la Fase 3 (Grupo C)	116.
Juego Rediseñado 3	120.
Fase 4. Experiencia del juego 3 (Grupo D)	120.
Grupo Focal de la Fase 4 (Grupo D)	131.
Juego Rediseñado 4	142.
Fase 5. Experiencia del juego 4 (Grupo E)	142.
Grupo Focal de la Fase 5 (Grupo E)	154.
Juego Rediseñado 5	172.
Fase 6. Experiencia del juego 5 (Grupo F)	172.
Grupo Focal de la Fase 6 (Grupo F)	180.
Juego Rediseñado 6	188.
Capítulo 8. Análisis de Resultados	189.
Eje temático 1. "Darse cuenta en el juego"	189.
Eje temático 2. "Mecánica del juego"	190.

Eje temático 3. "Proyección en el juego"	192.
Eje temático 4. "Relaciones en el juego"	194.
Eje temático 5. "Estética en el juego"	195.
Capítulo 9. Conclusiones y Propuestas	197.
En que medida se lograron los objetivos	197.
Logros teóricos, metodológicos y prácticos	199.
Referencias	201.
Anexos	207.

RESUMEN

Esta investigación cualitativa, describe el proceso de co-construcción de un juego de mesa que vincula el enfoque gestalt y la mística del México antiguo, para crear una herramienta proyectiva que permita a los jugadores: activar su capacidad de enseñanza-aprendizaje a través de la metacomunicación; crear un nivel de reflexión y excitación emocional que fomenta el desarrollo del darse cuenta; estrechar relaciones sanas al poner en práctica las actitudes humanistas, basadas en la cooperación, los lazos de servicio y apoyo entre los jugadores.

El método utilizado en esta investigación se apoya en la observación participante y el grupo focal, para obtener la información que permitió dar respuesta a la pregunta de investigación **¿Cómo puede un juego de mesa, desde la orientación gestalt, facilitar a los jugadores el desarrollo de su conciencia para solucionar problemas personales?**

Los resultados obtenidos señalan que la proyección es un proceso psicológico que facilita durante el juego –gestálticamente diseñado-, el cierre de gestalten de una manera segura y agradable, lo que abre una forma de aplicar los principios gestálticos de manera desprofesionalizada en espacios extra-consultorio.

INTRODUCCIÓN

Este trabajo de investigación (...) muestra el proceso de exploración y construcción de una herramienta psicoterapéutica lúdica, que desde el enfoque gestalt, intenta trascender el espacio del consultorio, desarrollando en las personas los tres postulados base de la gestalt -aquí y ahora, responsabilidad y darse cuenta-, para intervenir en el estilo de vida de las personas que viven en nuestro país y posibilitar el desarrollo de acciones preventivas que frenen los distintos tipos de ansiedad que vivimos actualmente.

Es notorio que en la ciudad de México hay personas que presentan conductas disfuncionales incubadas en el estrés y la depresión, a través de la intervención re-educativa desde el enfoque Gestalt hay posibilidades para potenciar la salud emocional, siendo congruentes, al utilizar el ritualismo como herramienta de cambio, ya que es un elemento comunicativo, operador de cambios cognitivos y conductuales profundos (Moulain, 2000). Los estudios de Berenzon (2009), muestran que el elemento de cambio más utilizado para atender depresiones y ansiedades en el Distrito Federal es la espiritualidad y no los servicios psicológicos, lo que pone de manifiesto que es posible contribuir al bienestar emocional de un gran número de personas con un medio que sea: económicamente accesible, confiable, seguro, eficiente y que no dependa forzosamente de la presencia de un re-educador o terapeuta; dado que somos muy pocos los profesionistas de la salud que podríamos atender estas necesidades de la población mexicana.

De esta manera, en el juego, el juguete y el jugar, observamos características positivas para ampliar el desarrollo de la conciencia, lo que desde hace más de 20 siglos definen el carácter y la personalidad de los habitantes de este país, desde el *Patolli* –juego indígena- hasta la *Lotería* o el *UNO*, demostrando que el juego en México es una expresión guiada por el placer, que congrega a multitudes y da al mismo tiempo un espacio fértil de reunión: lugar perfecto para utilizar las bondades clínicas del enfoque gestalt.

Es por ello que hago un acercamiento puntual al concepto del juego y la forma en la que lo utilizamos -por su influencia-, conociendo sus ventajas pedagógicas y humanistas. Así, el *Juego* en esta intervención gestáltica, es el *ensayo de contacto guiado por el placer que permite ejercitarse para confrontar el campo y poder crecer*.

Un aspecto importante en esta investigación es que considera cómo la historia y las tradiciones en México se han convertido en eso que Watzlawick (1974) llama cambio¹ ó *más de lo mismo*, que son inocuos intentos de transformación que mantienen los problemas intactos de raíz. Así, nuestra identidad nacional basada en el concepto de "sufrimiento" (Paz, 1950), presenta un riesgo estructural a nivel cognitivo que debilita nuestra ideología y cultiva la mezcla de ansiedades que vivimos, siendo la atmósfera mística que vive México este año -2012-, un elemento del imaginario social que permite germinar la semilla base del enfoque Gestalt: la experiencia. Dando las bases para crear el cambio transformacional a través de la cooperación, las actitudes humanistas y la intención de servicio: elementos que amplían nuestra conciencia a través de la relación con los otros.

Por otro lado, también se consideran los siete saberes que postula Morín (1999) para tener una educación integral hacia el futuro, los cuales se vinculan con las raíces de la Gestalt y sus elementos teóricos fundamentales, permitiendo observar que la Sensibilización Educativa con Orientación Gestalt a través del contacto, el conflicto y las relaciones sanas, son el medio para trascender el actual enfoque lineal de la educación mexicana y llegar a otras formas educativas que se ajusten al campo en forma creativa. La metodología cualitativa utilizada, detalla los motivos por los cuales se usaron la fenomenología, la observación participante y el grupo focal para obtener la información en vivo de la población que se estudió. Codificando la información obtenida en los grupos de juego para observar cómo puede un juego de mesa servir a este propósito; de modo que las conclusiones a las que podamos llegar permitan construir propuestas para utilizar a este juego co-construido, como una "ruta de vida", que a través del misticismo, el apoyo y el servicio comunitario, permitan confrontar problemas para su posible resolución más allá del espacio profesional que delimita al consultorio. Esta investigación nos brinda el soporte para nuestra tesis, la que afirma que: con un juego de mesa es posible que un grupo de participantes, co-construyan opciones para darse

cuenta de qué hacen para construir sus problemáticas y qué pueden hacer para resolverlas.

CAPITULO 1.

Ser “Ninguno”.

Desde mis ojos.

El estilo de vida en la ciudad de México nos mantiene viviendo un conflicto emocional continuo, mezcla de problemas económicos, políticos, sociales, culturales y de salud que afectan el curso de nuestras decisiones; los esfuerzos individuales y sociales que realizamos se centran en acciones reactivas y no en la prevención, siendo esta última, la necesidad predominante para sanar el entorno en que vivimos y a nosotros mismos como parte de él.

Como un ejemplo de esta actitud preventiva tenemos los esfuerzos de las personas que participaron en el programa *Iniciativa México*, en el que las acciones sociales se constituyen en la esperanza de construir un estilo de vida donde el bienestar y el desarrollo se basen en una educación humana que haga crecer a las comunidades y sus relaciones, respetando la ecología y estimulando la responsabilidad de la ciudadanía.

Lamentablemente las respuestas esperanzadoras de estos ciudadanos frecuentemente son aprovechadas y pervertidas por el interés económico, quedando el objetivo humano -que las gestó- transformado en un evento teatral en el que ya no es reconocible su intención inicial, por lo que en la internet se denomina “*El mayor fraude social en la historia de México*¹”.

Entonces, ante este escenario, me pregunto: ¿qué voy a hacer yo? Notando mi necesidad de separarme de este espacio teatral para unirme a las reacciones esperanzadoras de los ciudadanos, al enfocar mis acciones de participación social hacia el cuidado de la salud en su aspecto emocional; puesto que a diario veo en México cómo experimentamos un excesivo nivel de tensión que poco a poco ha ido superando las cualidades adaptativas que la ansiedad nos brinda como función psicobiológica. En México, experimentamos a diario distintos grados de ansiedad, por ejemplo al temer ser agredidos violentamente, estamos en contacto continuo con ataques de pánico –quién

¹ Ver el siguiente enlace <http://www.youtube.com/watch?v=f3uNSPn3bpk>

me negará que esta no sea una plática de todos los días-. Además, la visión negativa en relación a nuestra estabilidad laboral y económica, nos hace temer a un futuro incierto que se evidencia en nuestros síntomas de estrés ó de fatiga crónica. Para rematar, al sentir inseguridad y desconfianza hacia las personas que nos rodean ¿no estamos hablando de posibles rasgos de agorafobia o fobia social?

Parece que nuestro miedo -como emoción natural- se ha convertido en ansiedad y ha dejado de ser sólo un *sistema de alarma* para convertirse en un estilo de vida, que poco a poco nos encarece la alegría de vivir. Bilbao (2010), cita el libro de André *Psicología del miedo*, en el que ejemplifica perfectamente lo que nos pasa con el reflejo de la tos; diciendo que cuando la tos aparece en un ambiente cargado de humo se activa nuestro sistema de alarma, indicando que necesitamos ponernos seguros y abandonar el lugar (desde el argot gestalt estamos hablando de un ajuste creativo en relación al campo), pero cuando la tos se presenta como alergia provocada por unos miligramos de polen, se convierte en una reacción inútil –una desconexión del campo, bloqueo o segunda naturaleza-, que en ciertos casos representa una desventaja mayor al utilizarla como remedio, dejándonos ver que hasta el momento es posible que nos haya salido "*más caro el caldo que las albóndigas*".

Para mí, esto es evidencia de que en México estamos atrofiando nuestros sistemas de alarma reaccionando de forma alérgica al ambiente con trastornos emocionales que poco a poco se convierten en trastornos psicológicos, donde nuestras soluciones evasivas pasan de reaccionar a la incertidumbre, a tener fantasías catastróficas; de activarnos y hacer el esfuerzo para construir un mejor país, a bajarle la energía a nuestro cuerpo; de asumir la tristeza de nuestras realidades, a ponernos eufóricos o aislarnos de las relaciones humanas. Creando con esto personas disfuncionales que ven, caminan y se saludan entre sí por nuestras calles, ocasionando esa invalidez que describe Octavio Paz en su estudio sobre *Mascaras mexicanas*² y que llama el "*ningunear*".

"No sólo nos disimulamos a nosotros mismos y nos hacemos transparentes y fantasmales; también disimulamos la existencia de nuestros semejantes. No quiero decir que los ignoremos o los hagamos menos, actos deliberados y

² Estudio que forma parte del libro *El Laberinto de la Soledad* escrito por Octavio Paz en 1950.

soberbios. Los disimulamos de manera más definitiva y radical: los ninguneamos. El ninguneo es una operación que consiste en hacer de Alguien, Ninguno. La nada pronto se individualiza, se hace cuerpo y ojos, se hace Ninguno”(Paz, 1950:40).

Es por esto que desde mi mirada, la calidad de vida en pareja, en familia y en comunidad se incuban bajo el estrés y la depresión: como enlaces activos al *ninguneo*. Donde lo único que indica la raíz etimológica de la depresión es que nos estamos hundiendo³; nos perturbamos y al mismo tiempo desorganizamos nuestra vida a través de *la confusión, el aburrimiento, la compulsión, la fijación, la ansiedad, la amnesia, la paralización y el azoramiento*, que Perls, Hefferline y Goodman (1951) denotan como elementos característicos de la neurosis; podemos verificar esto con sólo caminar por la ciudad de México.

Por ello, para mí es indispensable intervenir en este estilo de vida que construimos y prevenir la proliferación de sus distintas patologías. Observo que la intervención reeducativa desde el enfoque gestalt es el camino a seguir, al permitir que las personas identifiquen lo que necesitan al buscar en su entorno eso que en gestalt llamamos *potenciar la relación entre la figura y el fondo*, para hacer funcionales de nuevo nuestros sistemas de contacto, logrando trascender los sistemas de crianza basados en la sobreprotección –que ocasiona poca tolerancia a la frustración-, y el hipercontrol –que crean dependencias. Permitiéndonos con esto, dejar a un lado ese concepto inmaduro del “conflicto”, que lleva a alejarnos de él y nos limita, al dejar fuera de funcionamiento nuestros sistemas de orientación y movimiento para poder crecer.

Sólo que en esta empresa, si bien hace falta observar, también hace falta actuar de forma profesional para co-construir las soluciones que demanda nuestra población. Tomando en cuenta que necesitamos como regla básica *tener congruencia con el campo*, porque en este año 2012, hay más personas demandando servicios de salud emocional, que profesionistas en el ramo. Por ejemplo, aún con los 10 mil egresados que tiene el *Instituto Humanista de Psicoterapia Gestalt* (IHPG), de sus 10 sedes en México y Latinoamérica, somos pocos para poder reeducar tan sólo a la población que

³ El término depresión deriva del latín *depressio* que significa hundimiento (Bilbao, 2010).

hay en el Distrito Federal -8, 851,080 habitantes en 2010⁴-. Y si hiciéramos esta labor cara a cara, tendríamos que atender a la semana a 885 personas cada uno de nosotros, lo cual es imposible.

Adicional a esto, tenemos que los servicios psicológicos y psicoterapéuticos, no se utilizan como una solución a las diversas problemáticas ocasionadas por nuestro estilo de vida, por lo que son las terapias alternativas y complementarias las que se utilizan para solucionar trastornos como la depresión o la ansiedad. Muestra de ello es el estudio realizado en el 2009 por el *Instituto Nacional de Psiquiatría Ramón de la Fuente* (Berenzon, G., Alanís, N., y Saavedra, S., 2009), cuyo objetivo fue conocer cuáles son los recursos terapéuticos y asistenciales que utiliza la población para tratar problemas emocionales de ansiedad o depresión. La investigación se realizó entre los habitantes de seis colonias de la Ciudad de México de agosto de 2006 a marzo de 2007⁵. Con este estudio se hizo evidente que los servicios más usados para afrontar estos trastornos son: el sacerdote y los grupos de autoayuda; o sea, que las creencias espirituales y los grupos de pares, juegan un papel fundamental para el cambio de las personas, lo que me lleva a formular la pregunta: ¿Cómo utilizar el campo –realidad sobre la que nos movemos y orientamos- para llevar a cabo mi labor?

Mi respuesta es que con base en estas circunstancias, es necesario crear herramientas psicopedagógicas para contribuir a la educación y al bienestar del mayor número posible de personas, pues a pesar de nuestros esfuerzos cara a cara, sólo podemos atender un número muy limitado de estas personas y es urgente que podamos llegar a un sector más amplio de la población, a través de un medio que sea: económicamente accesible, confiable, seguro, eficiente y –por lo explicado- que no dependa forzosamente de la presencia de un re-educador o terapeuta gestalt, y al mismo tiempo

⁴ <http://cuentame.inegi.org.mx/monografias/informacion/df/poblacion/default.aspx?tema=me&e=09>

⁵ Los resultados mostraron que de las 361 personas entrevistadas, el 45.9% fueron hombres y el 54.1% mujeres. La media de edad fue de 45 años, el 54% representó al estrato medio-alto y el 46% al bajo. El 19.5% de la muestra cumplió los criterios diagnósticos de uno o más trastornos alguna vez en la vida (12.7% hombres y 25.1% mujeres). La prevalencia de episodios depresivos fue de 9.2% para las mujeres y 3.0% para los hombres, y de trastornos de ansiedad 16.3% y 9.0%, respectivamente. En relación con la prevalencia de uso de servicios alguna vez en la vida, ante un malestar emocional, el 52.5% del total de la muestra realizó alguna práctica de autocuidado y el 28.2% recurrió a los sistemas alternativos. El uso de autocuidados y terapias alternativas fue más frecuente entre las mujeres. Se encontró que el grupo caracterizado por la presencia de trastornos realizó acciones encaminadas a los autocuidados (72.9%) en mayor proporción a aquellos sin trastornos (47.6%). La misma tendencia se observó en el uso de servicios alternativos (52.9% y 22.1% respectivamente).

que se base (desde una *praxis* y ética profesional) en el recurso de cambio más utilizado por la población: la espiritualidad.

Bajo este contexto, consideré la posibilidad de que una herramienta psicopedagógica cuidadosamente diseñada podría ayudar a algunas personas a resolver por sí mismas, sus problemas emocionales y fomentar en ellas la cultura del autocuidado (que tanto nos hace falta), tomando en cuenta que la práctica profesional extra-consultorio que propongo, no elimina la necesidad de tener de cerca el apoyo clínico de un terapeuta calificado.

Pregunta y tronco de la investigación.

Alguna vez, leyendo un artículo de Yaqui (Martínez, 1997), me encontré con la descripción que hace del *Instante Psicoterapéutico*, donde cliente y terapeuta tienen un contacto en el *nosotros*, que permite madurar nuestra vida a partir de ese encuentro. Algo que me encantó de esa lectura, fue que me dio la posibilidad de preguntarme ¿es posible que esos *instantes de contacto* no sólo se den con un terapeuta y se puedan dar entre las personas en su día a día? De pronto recordé la voz de un compañero de estudios citando una frase de Perls que constantemente plantea: "*la Gestalt es demasiado buena para dedicarla sólo a los enfermos*", así que comencé a responder a mi pregunta, poniendo en práctica la idea de trascender el ambiente del consultorio y abordar otros espacios, y que el juego era el medio ideal para hacerlo.

Sin dudar, me di a la tarea de concretizar las preguntas que me hacía a mí mismo, hasta llegar al momento de esta tesis, donde mi pregunta de investigación es:

¿Cómo puede un juego de mesa, diseñado desde la orientación gestalt, facilitar a los jugadores el desarrollo de su conciencia para solucionar problemas personales?

Objetivos y supuestos de la investigación.

Parto del supuesto de que el juego es una interacción que ocurre en un espacio donde nos ubicamos temporalmente, donde nos podemos encontrar con el otro y utilizar nuestra comunicación verbal y no verbal para expresarnos, improvisar, ser auténticos y dejarnos impactar por el *nosotros* para estimular el cambio y crecimiento personal, tanto como el grupal y social.

Por lo anterior, a través de esta investigación trato de observar el *proceso de transformación organismo/entorno* que podría ocasionarse al participar en un juego de mesa basado en el modelo de funcionamiento psicológico sano que propone la Psicoterapia Gestalt: el ciclo de la experiencia.

Así, el **objetivo general** de esta investigación es:

Describir las posibilidades terapéuticas (alcances y limitaciones) de un juego de mesa construido con base en el ciclo de la experiencia, para trabajar con adultos en espacios extra-consultorio.

Los **objetivos específicos** son:

1. Construir un juego de mesa, basado en la *Sensibilización Educativa con Orientación Gestalt* y la mística del México antiguo, que permita desarrollar la conciencia en torno a los problemas que reportan personas mayores de 18 años -que vivan en la C.D. de México- y que tengan la voluntad de participar en el juego.
2. Observar si el juego promueve relaciones sanas de convivencia y cooperación.
3. Observar y describir los elementos de la dinámica del juego que permiten o dificultan la solución de problemas en los participantes.
4. Determinar si la dinámica interpersonal que propicia el juego es una experiencia lúdica segura que facilite la transformación organismo/entorno.

Es importante advertir que esta investigación tratará de lograr sus objetivos a través del análisis de la aplicación del juego, desde su fase piloto, hasta su fase final de prueba, tomando en cuenta las diferencias en los grupos que se reunieron a jugar y los cambios que presentó el diseño del juego a lo largo del estudio. Sin embargo, a pesar de estos cambios, los objetivos del juego, siempre fueron los mismos: *juego-cooperación-reflexión*.

La creación del juego y el análisis de sus efectos son aportaciones de esta investigación. La metodología utilizada se desarrolló *in situ* (Amavisca, 2010), dando flexibilidad en los tiempos y métodos para realizar los grupos de juego y obtener la información en vivo. Así también, el tiempo y el procedimiento que se utilizaron para la investigación se detallan en el apartado de la metodología.

Por último, el análisis de las sesiones de juego que se realizó en este trabajo, se basa en los siguientes supuestos de la orientación gestalt:

1. El ciclo de la experiencia, como modelo de funcionamiento psicológico sano, se puede utilizar lúdicamente sin la supervisión de un facilitador o profesional de la psicoterapia gestalt.
2. Los tres objetivos de la gestalt -aquí y ahora, responsabilidad y darse cuenta- se pueden lograr en las personas a través de herramientas psicopedagógicas lúdicas cuidadosamente construidas *ex profeso*.
3. Al utilizar los principios de la orientación gestalt y el modelo del ciclo de la experiencia en la interacción grupal, se pueden promover las relaciones sanas de convivencia y el desarrollo de la conciencia.
4. La proyección cuando se utiliza como herramienta pedagógica, es uno de los elementos de la dinámica del juego que permite la solución de problemas.
5. Se pueden utilizar las conductas ritualistas para facilitar la solución a múltiples problemas de vida cotidiana, sin depender forzosamente de la presencia de un profesional especializado.
6. El juego terapéutico no sustituye al terapeuta capacitado, sino que promueve el auto-cuidado emocional de las personas, estimula su darse cuenta y su capacidad de ajuste creativo para afrontar sus conflictos y conductas disfuncionales en su contexto cotidiano.

7. El trabajo psicoterapéutico grupal desprofesionalizado no elimina la necesidad y pertinencia de un terapeuta, sino que permite al usuario, descubrir qué problemas puede resolver por sí mismo en su comunidad y en cuáles requiere necesariamente la ayuda de un profesional.
8. Un juego de mesa especialmente diseñado puede promover el conocimiento del potencial terapéutico de la Gestalt en sectores de la población que hasta el momento no han tenido contacto con este enfoque: es decir, hacer *crecer la cultura gestalt*.

Estos supuestos, están en la base de la metodología que se utilizó para dar respuesta a la pregunta de investigación. Los ejes de análisis utilizados para interpretar los datos se presentan en el apartado de resultados, las conclusiones y propuestas se exponen al final de esta tesis.

CAPITULO 2.

El juego.

Para complementar nuestra percepción de la realidad, es necesario el intercambio y diálogo auténtico, especialmente con aquellos que tienen posiciones muy diferentes a la nuestra. Si queremos tener avances científicos reales es necesario una auténtica actitud de apertura y un abandono al deseo de ser los poseedores de la verdad (Muñoz, 1997:34).

Y lo que me encanta es que esto se puede hacer jugando.

El juego, el juguete y el jugar

El juguete en México es un objeto que materializa nuestras tradiciones y le confiere significado a múltiples momentos de nuestra vida, tanto en la infancia como en la adultez. El juguete es un instrumento, cuya riqueza radica en el significado transmitido, en tanto que refleja el escenario socio-cultural como una tradición que confiere identidad al grupo (Medrano, 2009). El juguete permite expresar a las personas sus necesidades imperantes del momento, gestálticamente diríamos que es un ajuste creativo a la transformación organismo/entorno. En mi caso, en mi momento, es una forma de expresar la necesidad de crear un *juego* que transmita el lenguaje de la novedad, que combata la falta del desarrollo de la conciencia relacional, permitiendo que al jugar, nos autorregulemos con el campo y seamos conscientes de nuestras necesidades. Para comprender esto, es importante detallar lo que significa "juego" a nivel general, a nivel psicológico y posteriormente detallar qué es *juego* desde el enfoque gestalt.

Así, la palabra "jugar" viene del latín *locari*, que tiene que ver con "hacer algo con alegría", a su vez *locari* viene de *iocus* que significa "broma". Por tanto, jugar se relaciona con la emoción de alegría, alegrarse con algo ó alegrarse con alguien. El Diccionario de Lengua Española⁶, en su vigésima segunda edición, dice que "juego" es hacer algo con alegría o sólo con el fin de entretenerse o divertirse, ser parte de juegos

⁶ En http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=jugar.

sometidos a reglas, por vicio o sólo por ganar dinero. El juego hasta aquí, implica la alegría, las reglas -y los vicios- con alguien o algo, sin embargo, lo que parece haberse descuidado en estas definiciones es ***la relación***.

Desde la psicología, Aquino y Sánchez (1999) retoman como elementos descriptivos del juego: la voluntad, la tensión y la alegría –de Huitzinga-; la exploración jubilosa y apasionada –de Wallon-, la gratuidad –de Caillois-, la virtuosidad o potencia –de Piaget. Denotando que el juego se convierte en un *potencializador del desarrollo*, por medio del *placer*. Sólo que el placer que ocasiona el jugar, no tiene como propósito la supervivencia, sino la adaptación al medio. Por ello es que para Vygotsky y Piaget (en Aquino, 1999), el juego es un espacio donde *la expresión creativa permite el razonamiento y el pensamiento abstracto*, de modo que si carecemos del juego no morimos, simplemente nos retrasamos en el desarrollo.

Entonces, el juego es un *potencializador de los procesos de adaptación y desarrollo del ser humano en relación con el campo*, por ello Piaget (1967) hizo una clasificación del juego en relación al desarrollo de la inteligencia:

- a) *el juego ejercicio*, que es el primer tipo de juego en el desarrollo de los seres humanos y que es donde se ejercita la inteligencia sensorio-motriz a través de la repetición -la que servirá de base a los juegos posteriores-;
- b) *el juego simbólico*, que corresponde a la función esencial del juego –asimilación del mundo- y que permite, a través de *significantes propios*, la utilización de la imitación, el lenguaje y el dibujo como símbolos de ficción; y
- c) *el juego reglado*, que permite crear el juicio y la internalización social en el niño, que también lo acompañará en todas las etapas de su desarrollo posterior.

Por su parte, Garaigordobil, dice que el juego y el dibujo dan paso a nuevas formas de imaginación, a una actividad creativa cualitativamente distinta, donde “*el desarrollo del pensamiento conceptual y abstracto permite el acceso a una intensa y rica actividad imaginativa que, lejos de traducirse en una mayor productividad, es puesta al servicio de la maduración personal, emocional, social, del progresivo desarrollo del razonamiento y de la inteligencia*” (cit. en Limiñana, 2008, pag. 41).

Así, el juego permite la imaginación, que implica el uso de símbolos y su interiorización. La imaginación gesta la expresión creativa –utilizar símbolos para crear otros nuevos-, y

la expresión creativa es lo que nutre la maduración emocional, personal e intelectual: proceso de destrucción y construcción de gestalts que caracteriza nuestro enfoque.

Lo que elijo y rechazo del juego para esta investigación.

Desde la economía aparece un enfoque distinto para abordar el juego: la *Teoría de Juegos*, que nace en 1944 del interés de Von Neumann (cit. en Soto, 2005) por analizar el póquer, su relación con la estructura matemática y la aplicación a diversos ámbitos. Otros autores (Binmore, 1994; Gibbons, 1996, cit. en Soto, 2005) señalan la existencia de dos tipos de juegos:

- a) *el juego competitivo*, que se basa en tener intereses diametralmente opuestos – como ejemplo tenemos los *juegos de Nash*, donde las posibilidades de respuesta son matemáticamente cerradas y sus juegos se usan como estímulo para conseguir resultados en términos de *ganar/perder*; y
- b) *el juego cooperativo*, donde el objetivo es culminar metas interdependientes estableciendo acuerdos para coordinar estrategias en beneficio mutuo: coaliciones para ganar en grupo (Soto, 2005; Amer, 2008).

Aunque la Teoría de Juegos se utiliza actualmente en el contexto de grupos a nivel empresarial (Amer, 2008) para legitimar las decisiones que se toman con base en resultados cuantitativos de fácil comparación, en esta investigación nos distanciamos de tal visión, puesto que no necesitamos utilizarla como elemento de análisis cuantitativo en relación a las estrategias para tomar decisiones, ya que este trabajo se orienta a las relaciones humanas en las que no es necesario cuantificar decisiones, sino describir las intenciones de las personas y sus impactos –como procesos-, en ese tipo de relación especial llamado “*jugar*”.

Entonces, *jugar es una acción* que sucede en la frontera de contacto, donde es posible hacer coincidir gestalten anteriores con las presentes, en relación con las demandas y límites del entorno. Jugar es una *actividad relacional placentera que potencia el desarrollo general del ser humano*, sin embargo, surgen dos preguntas: ¿qué pasa para

que aún siendo el juego potenciador de desarrollo, ocasione vicios? y entonces, ¿en qué momento el juego deja de ser sano para el desarrollo?

Para responder a estas cuestiones retomaremos a Perls (1947), quien en su primer libro *Yo, hambre y agresión* afirma que poseemos dos sistemas que nos guían en el campo: 1- *el sistema motor* y 2- *el sistema de orientación*; idea que completó junto con Goodman y Hefferline (1951), en el libro base (PHG⁷), explicando que estos sistemas nos permiten desarrollar:

- La **función ello** –por el sistema motor-, que describe “*cómo siento*”.
- La **función personalidad** –por el sistema de orientación-, que refiere a “*cómo me describo*”; y
- La **función ego** –por el funcionamiento interdependiente de los dos sistemas anteriores-, que detalla “*cómo elijo y rechazo*”.

Luego, estos sistemas generan su motivación en la interacción con el campo, de donde se obtiene lo necesario para sobrevivir –a lo que podemos llamar: proceso de satisfacción sano-, mientras que es la falta de interacción con el campo o falta de contacto, lo que ocasiona que una persona tenga perturbada sus capacidades para entrar en contacto con los satisfactores de sus necesidades.

Desde aquí, es evidente que el juego, como potencializador del desarrollo, se convierte en un proceso de *ensayo-error que tiende a ejercitar nuestras funciones de contacto con el entorno* y que se vicia cuando el contacto cesa, o sea, cuando no hay excitación en el organismo.

En resumen, lo sano en el juego son los ensayos de contacto, lo perturbado en el juego es la carencia de contacto y excitación; el puente que une lo sano y lo perturbado es el grado o intensidad del contacto que permite el juego.

En la misma obra, Perls hace referencia a dos conceptos, los cuales, desde mi punto de vista no han sido lo suficientemente explorados o tomados en cuenta; el primero de ellos es la *función conjuntadora*, que asocia al proceso de construir cogniciones o acciones en el campo, y el segundo–que no define en el libro- yo lo llamo la *función*

⁷ Utilizaré a partir de este momento las siglas PHG para denotar el libro base del enfoque Gestalt que construyeron Perls, Hefferline y Goodman en 1951, llamado *Terapia Gestalt: excitación y crecimiento de la personalidad humana*, que en el año de 2001, Carmen Vázquez tradujo al español, editado en colaboración con la Asociación Española de Terapia Gestalt y el Centro de Terapia y Psicología que ella misma dirige.

disgregadora, relacionada con la destrucción de esquemas y/o con la defensa del *yo* en el campo (Araiza, 2008⁸). Estas dos funciones están determinadas por nuestro *carácter*, palabra que deriva del verbo griego *kharasso*, que significa “grabar o acuñar” y que se relaciona con la herencia genética que transmiten los padres al unir sus respectivos códigos genéticos, quedando “grabada” en nosotros como un código para relacionarnos con el campo, lo que Robine (1995) llama *naturaleza humana-animal*, para describir la concepción que tenemos de ser humano en gestalt.

Así, el carácter nos permite contar con un repertorio básico para relacionarnos con el entorno –*funciones: disgregadora y conjuntadora*- y satisfacer nuestras necesidades, es por ello que hay bebés que lloran más o menos que otros, que comen más o menos que otros, que juegan más o menos que otros. Estas dos funciones primarias, se ejercitan en el juego, actividad que funge como mediador para la adaptación al entorno, permitiendo que nuestro carácter disgregador nos motive a investigar, tocar, interactuar, patear, romper y transformar, mientras que nuestro carácter conjuntador nos motiva a simbolizar, asimilar, sintetizar, crear, reflexionar, etc.

Entonces, el juego desde el enfoque gestáltico, se convierte en un ensayo de nuestras funciones, que por un lado crea nuestra personalidad como función del self y por el otro, nuestra conciencia corporal, que es la que nos vincula con el entorno y la que permite que emerjan nuestras necesidades. Razón por la cual, el juego para mí, es esa actividad en la que podemos re-educar a las personas (niños y adultos) en la creación o destrucción de sus gestalten de manera segura y bajo condiciones extra-consulta.

Con todo lo anterior, el *Juego*, en esta investigación es conceptualizado, como el *ensayo de contacto guiado por el placer, que permite a las funciones del self –ello, personalidad y ego-, capacitarse para ampliar el potencial de desarrollo de los sistemas motor y de orientación en la persona, posibilitando la congruencia entre elecciones y rechazos en relación al campo (ver Tabla 1).*

⁸ En este trabajo de tesis hago alusión a la posibilidad de tratamiento con el cliente que se vive obeso desde la Terapia Gestalt, como una nueva forma de percibir el proceso de salud-enfermedad, donde la agresión perdida, en etapas tempranas de la vida, ocasiona que no se tengan las herramientas necesarias para llevar a cabo el proceso de asimilación de la experiencia (función disgregadora y conjuntadora descontextualizadas). Así, la pérdida de la agresión en la obesidad es lo que forma el proceso cíclico de la dependencia como manera permitida de existencia. Lo obvio de lo obvio entonces, es que el obeso desensibiliza sus funciones físicas de contacto, por elección propia, para no discernir los límites propios del ambiente que le rodea con el objetivo de autopropiciar la carencia de independencia.

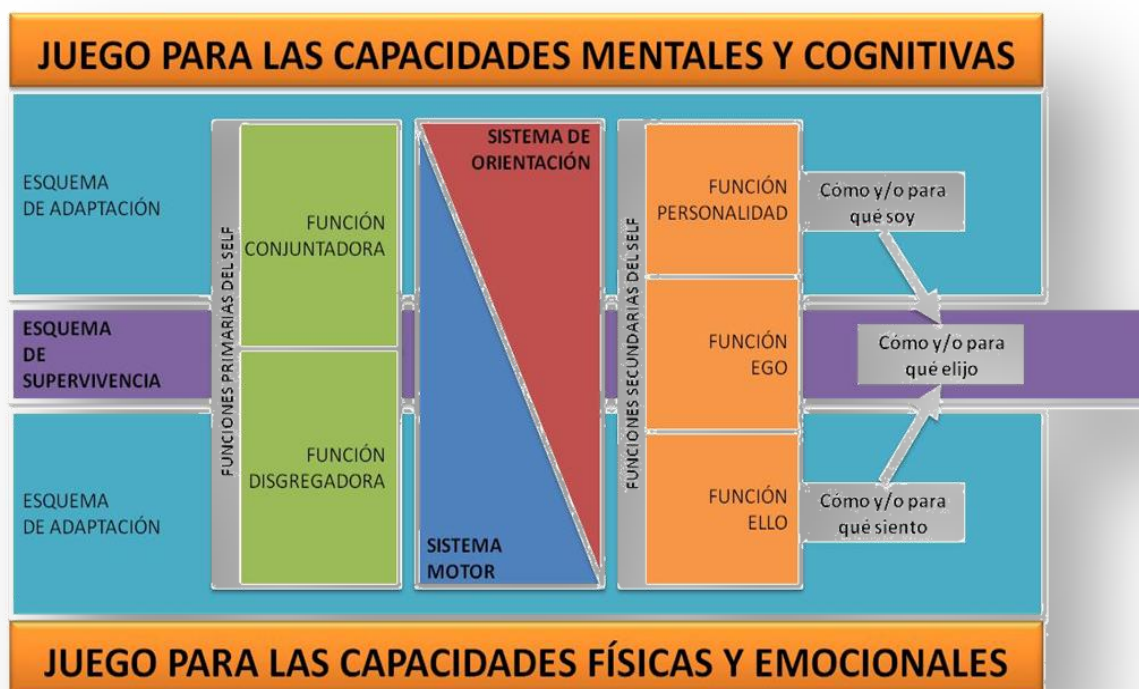


Tabla 1. En esta tabla se muestra en color azul las funciones del self que permite ejercitar el juego para contactar con el campo.

El estado del arte en el “juego”.

Contestadas estas dos preguntas, describiremos el estado del arte respecto al juego para contextualizar el tema. Para ello, se consultó la *Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal*⁹ (<http://redalyc.uaemex.mx>) para

⁹ La Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal *Redalyc* es un proyecto impulsado por la Universidad Autónoma de Estado de México (UAEM), con el objetivo de contribuir a la difusión de la actividad científica editorial que se produce en y sobre Iberoamérica.

La propuesta concreta de Redalyc se materializa en la creación, diseño y mantenimiento de una hemeroteca científica en línea de libre acceso < <http://redalyc.uaemex.mx> >, que funciona como punto de encuentro para todos aquellos interesados en reconstruir el conocimiento científico de y sobre Iberoamérica. Este portal de Internet —que es la parte más visible de este esfuerzo— fue abierto formalmente al público en el mes de octubre del año 2002, como parte de una iniciativa derivada de un grupo de investigadores y editores preocupados por la escasa visibilidad de los resultados de investigación generados en y sobre la región (en: <http://www.redalyc.org/redalyc/media/principal/auxHemeroteca/presentacion.html>).

determinar cómo se encuentran las tendencias vinculadas al tema en relación con la psicología. Al ingresar la palabra "juego" filtrada por la categoría Psicología¹⁰, da un total de 26,046 artículos relacionados con el tema. La relevancia entre psicología y juego comienza a ser menor al 1% a partir del artículo 220. Es por esto que se retomaron los primeros 200 artículos para conocer la forma en la que el tema "juego" es abordado desde distintas miradas (*ver Tabla 2*). El resultado hace notorio que la mayor parte de las investigaciones se dirigen a la política (17%), al deporte (12%) y al juego patológico (11%), lo que pone de manifiesto la importancia de la Teoría de juegos ya mencionada, para que las decisiones de los grupos que juegan, permitan crear modelos seguros para ganar dinero.

Desde este estado de cosas, se hace evidente que trabajar desde el humanismo, incrementaría los medios pedagógicos (9%), la creación de valores (7%) y el fomento de la creatividad (3%), tendencias que muestran un bajo porcentaje por su escasa participación en una de las actividades más lucrativas del mundo globalizado: los vicios. Al parecer la estrategia que he escogido para trabajar desde el humanismo, el juego de mesa (2%), es una herramienta pedagógica que también necesita de expansión y crecimiento. De hecho, es muy limitado el trabajo que se hace a través de juegos de mesa como herramientas pedagógicas. Como referencia tenemos el trabajo de Saavedra (2009), cuya pregunta de investigación es: *¿cuáles son los determinantes conceptuales (teóricos) y formales (morfo-semánticos) para el diseño y producción de un juego de mesa didáctico que promueva la convivencia ciudadana entre preescolares?*, este trabajo muestra, cómo es posible diseñar un juego de mesa didáctico para inculcar los valores de convivencia ciudadana entre preescolares. Este trabajo es una muestra de la producción de un material didáctico, basada en el pensamiento proyectual del Diseño Gráfico y su responsabilidad social como profesión: lo que me hace sentir acompañado.

¹⁰ <http://redalyc.uaemex.mx/portales/areas/indices/psicologia/IndexPsicologia.jsp>

Tabla 2. Resultados del estado del arte que muestra la

Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal

EL JUEGO DESDE LA POLITICA (terrorismo, democracia, identidad, guerra, derechos humanos, poder, pensiones, ecología, izquierdistas)	32	17%
EL JUEGO COMO DEPORTE (futbol, balón mano, olimpiadas, baloncesto, hockey, futbolista, tenis)	22	12%
EL JUEGO PATOLÓGICO (estudios de España en un 70% y Colombia en el resto)	20	11%
EL JUEGO COMO MEDIO PEDAGÓGICO (matemáticas, lectura, ingles, futbol, química, capacitación, psicólogos, educación)	17	9%
EL JUEGO PARA CREAR VALORES (prevención, conciencia de roles, nacionalidad, ecología, humanismo)	13	7%
EL JUEGO EN LOS NIÑOS (desarrollo cognitivo y corporal, juego simbólico, juego y familia, prácticas de juego, en hospitales, en la escuela)	13	7%
EL JUEGO EN EL FLOCKORE Y LAS TRADICIONES (masculinidad y género)	8	4%
EL JUEGO EN LA ECONOMÍA (juego de evasión fiscal, juego bancario)	7	4%
EL JUEGO COMO MEDIO CREATIVO (el juego de Mendelev, constructivismo, crear la realidad).	6	3%
JUEGO COMO TECNOLOGÍA	6	3%
EL JUEGO COMO ARTE (poesía, cine, danza).	5	3%
LA TEORÍA DE JUEGO DE NASH	5	3%
JUEGO, EDUCACION ESPECIAL Y OTROS TRASTORNOS (autismo, retraso, en la esquizofrenia, discapacidad)	4	2%
JUEGO Y SOCIEDAD (vandalismo, fuga de la realidad, campos de juego, billares)	4	2%
VIDEO JUEGOS (juegos de estrategia)	3	2%
ESTRATEGIAS DE JUEGO (azar, relaciones mediadas por el sonido)	3	2%
JUEGO Y NOVELAS LITERARIAS	3	2%
JUEGOS DE MESA (ajedrez, póquer, Chuncana-juego andino)	3	2%
JUEGO EN LAS APUESTAS (leyes para ganar)	2	1%
JUEGO EN LA FAMILIA (tecnologías de comunicación, estimulación)	2	1%
JUEGO Y PSICOANÁLISIS	2	1%
JUEGO Y RELIGIÓN	2	1%
ARQUITECTURA Y JUEGO	1	1%
JUEGO Y MEDICINA (ritmo cardiaco)	1	1%
OTROS	17	9%

Otro estudio importante es el de Fernández (2009), quien trabajar con mujeres desde la visión de género, denominando a su trabajo *Zooludicología*¹¹, el cual rescata los

¹¹ Este artículo, con enfoque de género, intenta aportar una propuesta educativa denominada *Zooludicología*, la cual se basa en animales femeninos, modelos arquetípicos, que sirven de imágenes simbólicas para crear relaciones significativas con el "ser" y "hacer" de las mujeres, y que como espejos les permitan develarse a sí mismas, vivenciar experiencias reflexivas acerca de su autoestima, con el propósito de que tomen conciencia sobre su autorresponsabilidad en el mantenimiento de su estado de vida y el incremento de sus posibilidades de bienser y bienestar (Fernández, 2009:596). Este trabajo pretende aportar desde el marco de un taller, técnicas educativas como medio de lo lúdico que permitan a las mujeres vivenciar experiencias reflexivas acerca de su autoestima y cómo se expresa en todo cuanto piensan, sienten y hacen, e influir favorablemente en las prácticas relacionadas con el autoconocimiento, desencadenar reflexiones en torno al ser y al hacer individual y colectivo (Fernández, 2009:603).

símbolos femeninos arquetípicos que hay en el imaginario social para contribuir al empoderamiento de las mujeres que viven violencia –en cualquiera de sus tipos-. Prácticamente este trabajo es un acercamiento pedagógico a través del juego donde *el lenguaje simbólico, cargado de analogías representativas de animales, permite explorar y vivenciar experiencias reflexivas acerca de si mismas* (Fernández, 2009:6). Como podemos ver, diversos autores han considerado la posibilidad de utilizar el misticismo y los juegos de mesa como herramienta para la educación.

El juego: una experiencia epistemológica.

Las referencias anteriores apoyan el punto de vista de Medrano (2009), quien nos dice que estudiar las tradiciones es una forma de acercarnos a la expresión de las necesidades de las clases populares; es por ello que considero la posibilidad de retomar elementos del Nahualismo como una vía de autoconocimiento y aplicarlo en el juego, para potenciar la expresión de necesidades y el crecimiento de las personas que habitan nuestro país. Es posible plantear un procedimiento para crear un *juego creativo de aprendizaje*, tomando en cuenta (Cerezo, 2008): la *preparación*, o sea, el “para qué jugar” en relación al contexto; la *prescripción*, que significa organizar “la forma de jugar”; el *jugar*, que es “interactuar entre pares de forma voluntaria” para aprender en forma activa y divertida de los desórdenes internos que brotan en la interacción; la *reflexión*, el hablar libremente de la experiencia, de las soluciones descubiertas y del cierre del encuentro.

De esta manera, creo que todos hemos buscado alguna vez un método para descubrir el mundo y solucionar nuestros problemas; mi intención con esta investigación es crear un espacio de encuentro para compartir estos métodos personales y así superar la dependencia de los espacios educativos formales que -como lo expresa López (2010)-, son una *“fachada ilusoria de objetividad”* que sólo anclan al conocimiento escolar y no permiten que veamos las múltiples *epistemologías cotidianas* que pueden hacer cambiar nuestra forma de educar; por ello este autor plantea que:

"Cuando los niños están jugando en exposición directa a estímulos que exigen como respuesta funciones mentales superiores, como la abstracción, la representación, las anticipaciones, las combinaciones, las operatorias, etc. están sumergidos y gozando creativamente de las oportunidades que les ofrece la no certeza, la no determinación, lo no establecido; están aprovechando al máximo la incertidumbre y la disfrutan como una instancia de aprendizaje por propia motivación, donde surgen mediadores y líderes que haciendo uso de sus experiencias van generando aprendizajes de manera sinérgica e interactiva, con quienes comparten este espacio relacional.

Desde esta perspectiva, el juego trasciende lo puramente biológico y psicológico, posee un carácter "supra lógico", que encuentra su sentido más profundo en la cultura, en su función social; es una forma de vida, que se siente, se valora y significa íntimamente. El juego, en tanto instancia de aprendizaje y, por tanto, de socialización, desempeña un papel insustituible en los procesos educativos "informales" que aceptan al "caos" como factor esencial e imprescindible." (López, 2010:249).

"Mientras los niños están absortos en una tarea disfrutando en plenitud, los adultos estamos empeñados en calzar en un estado de conciencia exógeno, de apariencia racional, "normal"; punto de disonancia y de desencuentro epistemológico, que incide indiscutiblemente en la calidad de los procesos educativos." (López, 2010:253).

Así, desde esta óptica, el juego es una oportunidad para dar ese salto "transformacional" que perseguimos utilizando las bases de un marco teórico Gestalt, para crear herramientas pedagógicas que se sustenten en los siguientes postulados del constructivismo (Cerezo, 2008):

- **Aprendiendo de aquello que nos es significativo**, puesto que todos tenemos la capacidad de plantear nuestros problemas, buscar nuestras soluciones, recoger, construir y reconstruir nuestra información y ser autónomos teniendo en cuenta las diferencias individuales.

- **Aprendiendo del intercambio entre pares** (mismo nivel jerárquico), al establecer relaciones entre conocimiento, actitudes y valores con la información de las nuevas experiencias.
- **Y por último, construyendo nuestro aprendizaje en situaciones que nos son significativas**, partiendo de conocimientos previos; activando nuestros recursos personales (cognitivos, afectivos y valorativos); convirtiendo el proceso educativo en un diálogo creador.

Parece que gracias al juego, poseemos un espacio lúdico donde la relación con el campo es flexible, de tal forma que podemos relacionarnos *corriendo el riesgo de abandonarnos a la experiencia* –ensayar nuestras capacidades- y actualizarnos en este presente cambiante segundo a segundo; tal como lo hace Oaklander (2001) con niños y adolescentes al utilizar técnicas expresivas como la imaginación, el dibujo, la construcción y el juego, para que la gente se sienta mejor y encuentre en su proyección los significados ocultos en el fondo de su experiencia; ó como lo hace Bucay (2004), a través de su libro *El juego de los cuentos*, donde usa los relatos como forma de encontrar material importante del fondo vivencial de las personas, afirmando que su método de trabajo consiste en “el placer que encuentro al poner por escrito lo que alguna vez he pensado¹²”. Posibilitando así, ese *análisis a través de la presencia*, que puntualiza Delacroix (2004) en la relación con los otros, dejando que se exprese la creatividad en la frontera de contacto a través de nuestra *improvisación*, elemento vital para Tur (2007) en el acto creativo.

Por ello, el juego desde nuestro enfoque, cumple los tres aspectos que Laura Perls (en Vázquez, 2007) observó en la Terapia Gestalt: el apoyo, el compromiso y lo corporal, puesto que para ella, el contacto sólo puede ser bueno y creativo cuando existe el apoyo necesario para permitirlo... siendo el apoyo *lo más urgente* (Vázquez, 2007). Y lo urgente en esta investigación es tener una herramienta lúdica, que apoye el proceso de darse cuenta en las personas desde un lugar placentero, con una intención especial, la misma que Amezcua (1995) menciona en su libro *La magia de los niños*: la intensión

¹²Extraído de un reportaje de Popbelmondo a Jorge Bucay que se puede observar en <http://www.youtube.com/watch?v=Hfw6qxV7SNQ>

terapéutica, donde describe el juego como un *Hacer* que posibilita la reproducción de situaciones internas o externas, con la intención de expresar los conflictos más íntimos. Así, aunque las *atrapadas*, *escondidas* y *futbol*, son los juegos que más utilizan los niños mexicanos para relacionarse, puesto que permiten la actividad física (Damian, 2009), nosotros necesitamos de un juego especial que tenga la intención terapéutica que perseguimos con la presente investigación.

Sin embargo, al construir un juego pedagógico desde nuestro enfoque, parece que sólo podríamos trabajar con una porción del darse cuenta, ese *Nivel 1* del que habla Delacroix (2004) en su artículo sobre "La experimentación en Psicoterapia Gestáltica"¹³, al que llama *experimentación esencial* y que favorece el surgimiento de las manifestaciones de la función ello: o sea, la parte que sensibiliza. Ese *batir el ello* que propone Carmen Vázquez¹⁴. Por esto, el juego como lo planteamos aquí, no trata de acceder a la conciencia de mis elecciones y rechazos, ya que ese proceso profundo de análisis del contacto, sólo se logra en la relación con un Facilitador o Psicoterapeuta Gestalt -personal, clínica y académicamente- experimentado.

¹³ Delacroix (2004), en su artículo de *La experimentación en Psicoterapia Gestáltica*, plantea que la experimentación en Gestalt se divide en: 1) *experimentación nivel 1*, que es una invitación a centrarse en uno mismo para favorecer que surjan las manifestaciones del a "función ello"... que permite la *ampliación progresiva del campo de la conciencia corporal*; y 2) *experimentación nivel 2*, que permite *canalizar la excitación contenida de la función ello del self y ponerla al servicio de la función ego del self que podrá entonces tomar posición haciendo elecciones claras (y ya no engancharse en la rutina de la repetición, es decir, de la no elección) con los rechazos, la identificaciones y las alienaciones*.

¹⁴Taller vivencial impartido en el Instituto Humanista de Psicoterapia Gestalt (IHPG) el verano del 2006, llamado "El trabajo en la frontera de contacto", impartido por Carmen Vázquez Badín, Directora de CTP, en Madrid, España.

CAPITULO 3.

El ritualismo en la historia de México y sus efectos en el juego contemporáneo.

El ritual en México.

La historia de México nunca ha sido un secreto, sólo que para los nacionales, forma parte de una realidad que se pretende evadir. Bajo la idea de que *"aguantamos todo"*, como en aquel septiembre de 1985, cuando un terremoto hizo de nuestro país un espacio de solidaridad, donde se pasearon de lado a lado las visiones de *Octavio Paz* acerca del mexicanismo, cuya *identidad significa sufrir*.

"El mexicano excede en el disimulo de sus pasiones y de sí mismo. Temeroso de la mirada ajena, se contrae, se reduce, se vuelve sombra y fantasma, eco. No camina, se desliza; no propone, insinúa; no replica, rezonga; no se queja, sonríe..." (Paz, 1950:38).

"La resignación es una de nuestras virtudes populares. Más que el brillo de la victoria nos mueve la entereza ante la adversidad" (Paz, 1950:28).

Y adversidad es lo que se nota en este momento histórico que vivimos -2012-, con el narcotráfico en cada uno de nuestros estados; con el sobrepeso instaurado en nuestro cuerpo; con la violencia como elemento constante; con la carencia económica y política como elementos de farándula, lo que dolorosamente manifiesta que la adversidad en México parece ser moneda de cambio y más doloroso aún es el notar que corremos el riesgo de sentirnos orgullosos de ello, por la facilidad que hay de enaltecer nuestra identidad nacional –sufrimiento- en esta mezcla de ansiedades que actualmente vivimos.

Es por esto que es necesario que nuestra educación no se desligue de nuestra historia, aún siendo amargamente dolorosa, es importante estudiar las tradiciones de nuestro país porque en ellas encontramos las múltiples formas de expresión de las necesidades populares (Medrano, 2009), mismas que nos pueden ayudar en la construcción de herramientas pedagógicas para ampliar la conciencia en los ciudadanos y por ende

mejorar el nivel de vida en nuestro país. En este capítulo nos aproximaremos a la tradición en relación al juego, ya sean leyendas, cuentos, rituales, juguetes, refranes, etc. pues en estas tradiciones se representan nuestras formas de evadir o enfrentar la vida.

Desde hace siglos, los pueblos indígenas utilizan la leyenda como una *representación metafórica de vínculo con la naturaleza* y como *elemento comunicativo*, lo que Moulain (2000) denomina *operadores de cambio*. Por ejemplo, en la película *Apocalypto* (2006), se muestra cómo un sabio anciano se vale de este recurso diciendo:

"...el hombre estaba sentado sólo, empapado hasta los huesos de tristeza y todos los animales se le acercaron y le dijeron: no nos gusta verte tan triste, piensa lo que quieras y lo tendrás; el hombre dijo: quiero tener buena vista; el búho respondió: tendrás la mía; el hombre dijo: quiero ser fuerte; el jaguar dijo: usted será fuerte de la misma manera que yo; luego el hombre dijo: anhelo saber los secretos de la tierra; la serpiente respondió: yo te los enseñaré. Y así fue con todos los animales. Y cuando el hombre tenía todos los obsequios que le podían dar, se marchó. El búho les dijo a los otros animales: el hombre ahora sabe mucho y puede hacer muchas cosas, de pronto siento miedo; el ciervo dijo: ya tiene todo lo que necesita... ahora su tristeza acabará; pero el búho respondió: ¡No! vi un agujero en el hombre... profundo como un hambre que jamás saciará. Es lo que lo hace triste y lo que hace que siempre quiera más. Seguirá teniendo y tomando... hasta que un día el mundo dirá: ya no existo más y ya no me queda nada más que dar".

Este relato actúa como elemento de reflexión en el grupo que lo escucha -como lo utiliza Jorge Bucay hoy en día-, el relato es empleado en nuestra historia desde hace varios siglos como elemento de cohesión en la relación entre personas, tanto como en la relación con la naturaleza, al dejar en el que escucha una reflexión, como la que aparece en este fragmento de la película, en el que la idea central es expresar que *"el hombre siempre quiere más y nunca ha encontrado cómo llenar su vacío y sólo a través de vencer el miedo es que podemos tener acceso a una vida sin hueco: una vida llena de valor"*.

Algo semejante encontramos en el libro "Los días enmascarados" de Carlos Fuentes (1954), donde a través de la transformación de *Chac Moll*, expresa algo que no se había dicho. Este choque del pasado indígena con la actualidad occidental, evidencia que lo místico -como elemento de cambio cognitivo- tiene una potencia especial en México para comunicarse con los otros y confrontar problemas; el nahualismo es una forma de metacomunicar a través de la naturaleza cosas que no se podrían decir de otro modo.

El Nahual y el Tonal como elementos del imaginario social.

El tema del nahualismo ha sido material de estudio desde diferentes perspectivas (Martínez, 2011), desde un enfoque histórico-antropológico se ha estudiado el empleo del *Nahualli* en el control de los fenómenos meteorológicos, como mecanismo de control social del orden comunitario y como parte de la terapéutica tradicional indígena; como sistema simbólico complejo comparando el *Nahualli* con la concepción de individuo; en las representaciones del sueño y del inframundo; confrontando nahualismo y poder político; y con la aprehensión del cristianismo en la época colonial.

La creencia en el *Nahualli* continúa vigente en muchas regiones del México contemporáneo, donde sigue teniendo un lugar importante en la *representación social* de grupos indígenas y mestizos. Dichas creencias tienen para Martínez (2011) una doble función: *1) que lo extraño resulte familiar y 2) que lo invisible sea perceptible*; lo que desde el enfoque gestalt podemos traducir como: *hacer que lo extraño de la novedad se convierta en algo familiar y que lo que hay en el fondo se vuelva figura*.

A mi parecer, el Nahualismo implica un elemento proyectivo que permite en forma segura incorporar elementos incómodos para la persona –como en el juego-, tal como lo plantean varios autores desde la perspectiva gestáltica (Perls, 1947; Perls, 1951; Perls, 1974; Robine, 1995), al decir que en la proyección algo que pertenece al sujeto se le atribuye al entorno, porque resulta demasiado riesgoso asumir ese elemento como propio, haciéndose así válida la sentencia de Paz (1950) al decir que como mexicanos somos especialistas en *disimularnos*, o sea, en proyectar, en utilizar el ritual o el

nahualismo como una manera segura de ensayar eso que aun no tenemos la capacidad de incorporar a nosotros mismos.

¿Qué sería de nuestro país si no pudiéramos proyectar nuestras frustraciones a través de los rituales, las fiestas y las ceremonias? Creo que seríamos un pueblo que a través del dolor podría acceder a una salud emocional más amplia, sólo que aún hoy en día, se nota que tenemos pánico de asumir nuestra realidad y dolor, por ello seguimos proyectando, utilizando el ritual y el Nahualismo para expresar lo que aún tememos enfrentar, de modo que cada 21 de marzo, integramos impresionantes de turbas gente arremolinada en cada pirámide del territorio nacional; del mismo modo cada 12 de diciembre se acrecienta la devoción a la Virgen de Guadalupe y se incrementa cada vez más la devoción a la santa muerte –elemento ritualista- o al santo Chicharito (futbolista). Es por esto que las profecías Mayas señalan el año 2012 como un evento importante, porque nos permiten proyectar y expresar cosas que de otro modo no podemos, como todo eso que nos callamos al recibir un salario mínimo que es cuatro veces menor al que se recibía en los 70`s; o al ver en un debate político unos enormes senos que fácilmente nos hacen desviar la mirada de la crítica social y nuestra activa participación política. Es por ello, tan importante contar con elementos populares de cambio, porque es la misma realidad en la que vivimos la que lo demanda.

Es por vivir en este contexto, que considero valioso el nahualismo y su complemento, el Tonalli, que es como *una suerte de calor corporal que aporta al hombre la energía necesaria para actuar* (Martínez, 2011). Como se necesita en estos momentos en México, al ser vital trabajar en esta falta de acciones de participación social pues hoy en día, muchos mexicanos esperamos que los problemas los solucionen *otros* –por ejemplo los políticos o Dios- ya que no asumimos nuestra co-responsabilidad en co-construir una nación distinta, actitud similar con la que construimos nuestra vida. Por ello el Tonal nos sirve para atender ese impulso o motivación que necesitamos para actuar.

Sandstrom en 1991 explica la forma en la cual el Tonalli distribuye la energía al individuo:

"Cada ser humano contiene en sí una chispa de la energía divina que hace vivir al mundo. En última instancia, esta energía deriva del sol," toteosij". Una gran parte de la energía solar llega a nosotros bajo la forma de un calor

corporal que los nahuas llaman <<tona>> o <<tonal>>... Una vez en el cuerpo, ese calor se transforma en <<chicahualiztli>>, un término náhuatl que designa a una suerte de energía o fuerza que da a los humanos el vigor y la fuerza para actuar. Esta energía es transportada por la sangre (<<estli>>, en náhuatl), y renovada cuando se consumen los alimentos, en particular el maíz.” (cit. en Martínez, 2011:35).

Para los mexicas la fuerza del *tonalli* derivaba del sol, “en el *Códice florentino* explica que aquel que tiene un *tonalli* débil no llegará a viejo. Sólo resistirá un poco...” (Martínez, 2011, pág. 41), la pérdida del *Tonalli* es causada por una caída o una fuerte impresión.

“Así vemos que, además de actuar como fuente calórica, el tonalli, fungía como entidad anímica íntimamente ligada al devenir, la personalidad, y la identidad individual. Más que como un destino, como una parte del individuo que evoluciona conforme el sujeto se desarrolla en el interior de la sociedad. Si una persona era maléfica, su tonalli se ensuciaba y arruinaba, mientras que si seguía las normas morales su tonalli se volvería aún más fuerte” (Martínez, 2011:53).

Podemos retomar estas ideas conservadas principalmente por la tradición oral, incorporando la palabra *tonal* a un juego, para hacer notar que el desarrollo de la conciencia y la solución de problemas en la vida sólo se logra a través *de actuar*. Porque en la vida cotidiana, frecuentemente dejamos de actuar, por ejemplo cuando recibimos una fuerte impresión, cuando las condiciones del campo rebasan a nuestros sistemas de contacto y respuesta, o cuando nuestras funciones disgregadoras y/o conjuntadoras no son capaces de asimilar el entorno y sólo nos queda replegarnos, desensibilizamos y paralizarnos.

Por otro lado, el *Nahualli* se aproxima a las nociones de “*disfraz*” y “*cobertura*”... un ser material, como un animal, que actúa como doble, protector o compañero del ser humano y que se asocia a la noche, el sueño, las ánimas y los recuerdos (Martínez, 2011:90). Entonces, el nahual funciona de forma muy parecida al sueño en gestalt, como un lugar para proyectar partes alienadas de nuestra personalidad (Perls, 1974), es nuestro disfraz que nos protege, o como una especie de compañero que nos ayuda a

deshacer las retroflexiones que nos separan de un tema o una relación (Robine, 1995). Esta es la raíz histórica y onírica que puede incorporar el término *Nahual* al juego, por su capacidad de transformación y compañía para enfrentar temas y ensayar de manera placentera las funciones necesarias para completar el desarrollo de la conciencia. Así, un juego de mesa basado en el ritual, abre un espacio para articular nuestra historia con nuestras ganas de vivir en contacto.

Los juegos que jugaron en México.

En resumen, el tonal y el nahual son elementos de la tradición Mexicana que nos permitirían abrir un espacio para recuperar nuestras proyecciones y deshacer nuestras retroflexiones en la experiencia consciente, como sucede en el juego del *Patolli*¹⁵.

Desde hace siglos, el patolli es un juego que atrae a nobles y el pueblo en general, las crónicas coloniales afirman que las personas hasta apostaban sus bienes o la libertad misma para seguir jugándolo (Gallegos, 1994). La investigadora Judith Gallegos Gómora, (1994), nos plantea que el juego del patolli se remonta al año 2,500 a.C. y que se encuentra representado en: Tlaxcala, hecho en papel amate; Tula, Hidalgo, trazados sobre una banqueta; Uxmal, Yucatán, pintado sobre un templo; Becán, Campeche, localizado en un piso; Río Bec, Campeche, también en el piso; Maintznnun, Belice, sobre una losa; Mamí Hill, Belice, como tapa de un drenaje; Benque Viejo, Belice, en cinco tableros sobre el piso; Tikal, Guatemala, ocho tableros sobre banquetas; Seibal, Guatemala, tres tableros frente a estelas; Nakuni, Guatemala, dos tableros sobre el piso; y en Palenque, Chiapas, en un piso de losas del templo.

El juego del *Patolli*:

¹⁵ Dicho juego fue descrito por varios de los cronistas inmediatamente después de la Conquista como Fray Bernardino de Sahagún (1979: 460,472), Fray Juan de Torquemada (1975: 344-345), Fray Diego de Landa (1978: 54), Fernando de Alba Ixtlilxóchitl (1975: 54) y Fray Toribio de Benavente o Motolinía (1971: 367,374). Sin embargo, la descripción más clara y completa, corresponde a Fray Diego Durán (1974: 235-238) quien especificó las características del tablero utilizado. las fichas, el modo de jugarlo, los participantes, los dioses a quienes estaba encomendado el juego, las ofrendas que se hacían... representados en los códices: como el Xólotl, Tonalámatl de Aubin, Magliabecchi, Vaticanus B, Vindobonensis. Borbónico, Florentino entre otros, se sabe que el tablero del juego consistía en un diseño de forma cuadrada con una cruz interna, o bien por dos franjas colocadas en forma de aspa, ambos divididos en numerosas casillas (Gallegos, 1994).

"Ha sido materia de estudio desde el siglo pasado, cuando se pensaba que era una diversión de origen asiático, a partir del juego hindú denominado pachisí. Posteriormente se han escrito diversos trabajos que demuestran no sólo su origen mesoamericano, sino que también han tratado de darle una interpretación asociándolo con actividades de tipo astronómico, calendárico y ritual básicamente, debido a que en varios de los tableros, éste aparece asociado con el signo Ollin -que significa movimiento-" (Gallegos, 1994:19).

Parece que el Patolli fue utilizado como un instrumento de adivinación para conocer el futuro de los individuos, los acontecimientos y lo que deparaba al pueblo en general. Sería entonces un juego de adivinación ritual similar al *tlachtli* (el juego de pelota), espacio lúdico que se menciona desde hace siglos en el *Popol Vuh* –libro del consejo-:

"Muy pronto llegaron los mensajeros de Hun Camé y Vucum Camé, a quienes les había dicho: "Vayan con Hun Hunahpú y Vucub Hunahpú y díganles que nosotros los señores de Xilbalbá, deseamos que vengan acá a jugar a la pelota, que vengan a divertirnos, porque de verdad nos maravillan sus cosas. Que traigan todos los instrumentos de su juego, la pala, la argolla y que no olviden traer el hule o pelota".

Entonces, la importancia que tiene el estudiar nuestras tradiciones, reside en que nos dicen de dónde venimos y señalan hacia dónde podemos ir, haciéndose evidente que el nahualismo –como parte de esa tradición- es parte de una *red de símbolos* que se construye en la comunicación de los sujetos que intercambian significados (Pelcastre, 1999) desde hace 24 siglos –inicio de la era Maya-, creado una realidad que prevalece aún cuando las personas no están presentes. En el terreno de la salud, el nahualismo participa en el proceso de curación por medio del ritual, obteniendo su potencia de la relación entre signos, símbolos y significados entretejidos por los individuos que se comunican. Como lo comenta Pelcastre (1999), es esta *atribución de poder a la realidad intersubjetiva* lo que posibilita el proceso de "cura" en la intervención del nahual –que él nombra como chaman- y que Moulain¹⁶ (2000) llama *representación simbólica de*

¹⁶ La hipótesis del autor es que la magia no redefine la realidad fáctica sino que redefine mediante procesos comunicativos que cambian nuestras interpretaciones de ésta -de nuestras concepciones individuales y sociales-. La eficacia simbólica de la magia revela la importancia del lenguaje, que describen, como sistema de modelización primario ó como dominio cognitivo específico del hombre.

nuestros conflictos, porque “la solución o cura” se encuentran ante la posibilidad de confrontación que ofrece la realidad intersubjetiva por medio de los agentes mágicos proyectados en la relación. Por eso el poder atribuido al nahualismo ha sido tan fuerte y sigue vigente en el imaginario social mexicano aún después de la colonización española y su intento de igualarlo con el concepto europeo de brujería (Martínez, 2007).

Los juegos que jugamos en México.

La evidencia histórica y antropológica que hemos revisado, muestra que los humanos jugamos, que el juego individual o colectivo está profundamente enraizado en la cultura, en particular en la mexicana, donde jugar domino, baraja, rayuela, lotería, serpientes y escaleras, oca, trompo, canicas, yo-yo, dados, futbol, rentoy, quemados, basta, parchís, gato, timbiriche, submarinos, la víbora de la mar, encantados, escondidas, beisbol, meta, turista, monopolio, uno, jenga, bolillo, ajedrez, damas chinas, garambullo, matatena, videojuegos y otros, son una evidencia de que a las personas en México les gusta jugar, porque jugando se divierten, ensayan para la vida adulta, aprenden habilidades y establecen relaciones interpersonales significativas.

El juego colectivo es una actividad que obliga al contacto, ya sea para consensar las reglas del juego y luego aplicarlas; el juego es una vía para el desarrollo social e individual, ya que no hay sociedad sin individuos ni individuos sin sociedad (Alcaraz, comunicación personal, Mayo, 2012).

El juego es un constructo social para ensayar sin riesgos, en un espacio seguro -de a “mentis”- lo que no nos atrevemos a hacer en serio -de a “devis”-, por eso es tan importante; ¿acaso existe en el ámbito educativo algo más afectivo, seguro y agradable que aprender jugando? Lo dudo y por ello apuesto –que es una forma de juego- a que en *El juego del Tonal al Nahual* hay posibilidades de aprendizaje y desarrollo que rebasan los límites espaciales del consultorio psicoterapéutico.

CAPITULO 4.

Educación y Gestalt.

El conflicto: premisa de aprendizaje.

Perls partió de la idea de que el proceso de contacto con el campo es análogo al proceso digestivo -analogía que seguimos utilizando los gestaltistas para describir los procesos psicológicos- el cual se encuentra estrechamente relacionado con la **agresividad**; el proceso de masticar es similar a la forma en la que nuestro aparato psíquico actúa, pues contamos con funciones (carácter disgregador y carácter conjuntador) que nos sirven para romper esquemas anteriores y acercarnos a la novedad del campo. Sólo que hay una limitante: la agresión, el conflicto y las crisis son conceptos que en nuestra cultura están vinculados con el concepto de "maldad" y no con la capacidad de crecimiento:

*"Las **crisis** son vividas como algo peligroso y desestabilizador, como el fin de la relación, en lugar de mantener el compromiso y "luchar" juntos para elaborar la crisis, los integrantes de la relación pelean entre si uno con otro"*
(Vázquez, 2006:14).

Por esto es que pensamos que el conflicto es "malo"; sin embargo el conflicto visto de forma positiva, nos impulsa a actualizar nuestra vida y nos permite darle nuevos significados a los esquemas cognitivos con los que contamos (Vázquez, 2006). Entonces, el conflicto en gestalt permite estar en la frontera de contacto para ver cuando algo no está funcionando y poder cambiar nuestra conducta (Spagnuolo, 2005). De esta forma –estando en la frontera de contacto-, es como podemos actualizarnos y crecer, pagando el precio de sentir el conflicto, de vivir en él, con la ventaja de que esto nos permite ajustarnos creativamente a la complejidad de la vida social, *mentación* que está en cualquier organismo y es consecuencia necesaria e inevitable del surgimiento de la complejidad (Muñoz, 1997:35).

Entonces, el conflicto es importante (Vázquez, 2005) porque nos impulsa a luchar por un objetivo que va a marcar la diferencia para una transformación y arriesgarse a sí

mismo en una iniciativa que pudiera cambiar el status quo... es el self en acción como sistema de contacto porque es el medio para salir de la confluencia y establecer contacto con la novedad. Igualmente importante es no llegar a un cierre prematuro en el conflicto o a una reconciliación precipitada (Duckles, 2004), ya que en gestalt no necesitamos solucionar el conflicto, pues solucionarlo es un error desde este enfoque, pues nuestra vida no necesita solucionarse, lo único que necesitamos es desarrollar nuestra conciencia para hacer evidentes las elecciones y rechazos que utilizamos para construir nuestro camino.

Ante esto, si la flexibilidad es la salud, para hablar de psicopatología en gestalt es necesario hablar de estructuras rígidas, de una frontera de contacto inflexible y de una función relacional atrofiada (Vázquez, 2005), donde se hacen evidentes los patrones estereotipados que limitan la flexibilidad (Perls, 1951), los cuales Vázquez (2006) sintetiza en tres tipos incompletos de psicopatología:

- 1) quien no espera el contacto final por frustración, rabia o agotamiento –lo que yo llamo violencia¹⁷, ya sea, en su forma activa o pasiva- (patología de la función personalidad)
- 2) la neurosis, que significa huir de la excitación o limitarla por miedo a que se forme la figura (patología de la función yo) y
- 3) la psicosis, que es la aniquilación de lo dado de la experiencia, donde la fisiología primaria empieza a ser afectada (patología de la función ello).

Los ejes en los que se mueven las características de salud y patología en gestalt, dependen de la flexibilidad y/o rigidez existentes en el campo, siendo necesario *crear el apoyo suficiente en la relación* (Vázquez, 2005), para aventurarnos a eso que no nos hemos atrevido y hacer flexible eso que ha permanecido rígido para completar las gestalts en nuestra vida, siendo el contacto bueno (Duckles, 2004), la diferencia que permite el dialogo para permitir la transformación en el conflicto, ese intercambio desde la metacomunicación.

Por esto es que para Kepner (en Tur, 2007), el papel del terapeuta es el de facilitar el desarrollo del grupo como un sistema social, promoviendo que los miembros asuman la

¹⁷ La violencia activa se lleva a cabo desde el sistema motor y la violencia pasiva se lleva a cabo desde el sistema de orientación.

responsabilidad del proceso de grupo, ya que sólo nos damos cuenta cuando experimentamos el campo total de nuestra percepción (Muñoz, 1997) y esto se consigue a través del encuentro con el otro, cuando posibilitamos el dejar que los demás nos impacten, cuando dejamos que el campo nos indique qué tipo de persona estamos siendo y las elecciones y rechazos que realizamos, cuando asumimos que el conflicto que causamos es la única forma saber el fondo de nuestras intenciones. Como lo dice Spagnuolo (2005), la necesidad individual nunca es un asunto intrapsíquico, sino siempre de relaciones, una experiencia que surge en la frontera de contacto.

No podemos olvidar que el encuentro organismo/medio ambiente del que habla Delacroix (2004b), consiste en un proceso en el que cada persona es al mismo tiempo un organismo individual y un medio ambiente para el otro; donde a través del encuentro de varias personas creamos una globalidad de relación e interacción: *creamos un campo*, una red de fuerzas interdependientes que se relacionan entre sí; aceptando la existencia de una causalidad circular entre ellas; donde el campo que se crea –también durante el juego–, siempre integra a otros campos (Unikel, 1997): los jugadores.

Lo maravilloso de este proceso es que la organización en el campo de juego es espontánea, sin arreglo anticipado; haciendo cada juego diferente por experimentarse en un aquí y ahora distinto; donde todo lo que ocurre al momento es parte del campo; lo que determina el comportamiento de cada uno de sus elementos –influencia recursiva, pues lo que captan está en función de cómo observan y también de lo que cada uno busca, el observador afecta al objeto de su observación; pues en el campo todo está en proceso, todo está siendo, se está co-construyendo.

Por esto, lo fundamental es *la relación por encima de la técnica*¹⁸ (Muñoz, 2003), porque en este trabajo de investigación no pretendemos crear una técnica de terapia,

¹⁸ Desde la mirada de Miriam Muñoz Polit (2003), en su artículo *La influencia del Enfoque Centrado en la Persona en los Institutos Humanistas de Psicoterapia Gestalt*, la fusión de estos dos enfoques nos permite integrar en nuestro célula de trabajo –campo: organismo/entorno– una concepción positiva acerca del ser humano donde haya la posibilidad de responsabilizarnos de nuestras motivaciones a través de la experiencia y que esto permita experimentar el ambiente y no guiarlo, puesto que en cada uno de nosotros existe una tendencia actualizante –autorregulación orgánica– que nos lleva a desarrollar nuestra conciencia y no sólo a solucionar problemas. Esta es la importancia de la relación en Gestalt, donde hay la posibilidad de re-educar de forma holística al observar los fenómenos y sus procesos y poner a una distancia significativa a los contenidos de nuestra imaginación: *la relación por encima de la técnica*.

sino saber si el juego gestáltico puede facilitar una relación que desarrolle la conciencia, dejando a un lado la búsqueda de soluciones a los problemas de las personas para ponderar la relación entre ellas. Lo que pretendemos es abrir un espacio a la espontaneidad a través de tal juego, como lo expresa Spagnuolo al decir que "*la espontaneidad consiste en el desdoblamiento libre y fluido de la intencionalidad hacia el contacto que cada ser humano tiene en cualquier experiencia*" (Spagnuolo, 2005:23).

Sería hermoso poder ocasionar actos espontáneos al jugar y que éstos se basen en el experimentar el *nosotros*, haciendo pasar la teoría del self en forma progresiva, de un conjunto de individuos a un grupo terapéutico. Sin embargo, es importante saber que para pasar de la relación terapéutica a la relación social, necesitamos asumir varios pasos (Delacroix, 2004b):

- 1) denotar que la Terapia Gestalt ha basado sus intervenciones en el individuo;
- 2) que el trabajo grupal tiene poco auge en las intervenciones terapéuticas en México;
- 3) que para construir un grupo de psicoterapia necesitamos pasar *progresivamente del conjunto* –de individuos- *al grupo*;
- 4) que para reunir un grupo de psicoterapia se necesita contar con un marco metodológico y teórico, con un conjunto de individuos concentrados en una tarea en común –de transformación-, que estén facilitados por un psicoterapeuta;
- 5) y que en este encuentro, se asuma el conflicto como potenciador del crecimiento.

Robine (en Duckles, 2004:25) afirma que "un grupo de terapia gestalt debe proporcionar un espacio en el cual el conflicto pueda abrirse y en el que se pueda experimentar el poder atravesarlo", mientras que Zinker (en Duckles, 2004:26) considera que "la base para comprender los conflictos está en las polaridades", por su parte Sparks (en Duckles, 2004:26) ve en la terapia de grupo "un buen lugar para tolerar las diferencias y temerles menos". El juego gestáltico puede sintetizar y articular estas afirmaciones en un solo espacio.

Pareciera que al estar presentes en la relación podemos dar ese factor principal del que habla Spagnuolo (2005), esa *improvisación* como factor personal que compartimos en el contacto y que es un reactor para el cambio, validándose así los conceptos de

Prigogine (cit. en Muñoz, 1997) acerca de que en los sistemas vivos hay una tendencia al orden –lo que rompe la ley de la evolución degradante- y que el orden se da a través de la fluctuación y el cambio: o sea, la auto-renovación y la auto-organización. Entonces, es la relación entre personas lo que permite el orden y autorregulación del sistema.

Por eso la visión del self y su relación con el conflicto son básicas en este trabajo de investigación para la construcción del juego gestáltico, ya que para nosotros el self no es una entidad, sino una *función de relación del organismo y su medio* (Muñoz, 1997), lo que nos permite considerar la posibilidad de que un juego de mesa, puede generar un self que posibilite el contacto y el darse cuenta.

Así, en el juego co-construido en el campo, surge la posibilidad de que se dé el cambio terapéutico, a través de los valores estéticos de la terapia que postula Spagnuolo (2005), o sea, interactuar en base a la intencionalidad del otro, lo que significa saber que cuando nos relacionamos, nuestras intenciones dependen del encuentro que formemos y que el valor terapéutico que se persigue es completar la intencionalidad del otro a través de nuestra presencia y viceversa. Lo que tratamos de hacer en nuestra vida es completar la intención del otro... o sea, buscamos lo que sigue en términos de proceso (Spagnuolo, 2005:13). Es como si cada uno de nosotros pintáramos el cuadro de nuestra vida y con cada encuentro -con el otro- la intencionalidad de nuestro cuadro cambiara y al mismo tiempo, nuestra intencionalidad nutriera el poema visual que el otro decide pincelar.

"Un ejemplo de esto, es una jovencita que le dice a su mamá: ¡Mamá! ¡Cuántas cosas bellas tienes! –tiene alrededor de 11 años, y la mamá le contesta: ¡Tú también eres bella! Esta es una respuesta maravillosa de la mamá, porque la niña pequeña ve todas las pinturas, las cosas, los tesoros maravillosos de la mamá y dice: Oh mamá, cuantas cosas bellas tienes –y la mamá entiende la intención de ese enunciado que no es: ¡te tengo envidia!, o algo así, sino la intención positiva es: ¿tengo tantas cosas bellas?, ¿soy tan bella como tú?, a lo que la mamá responde: ¡sí, ¡y tú también eres bella! (Spagnuolo, 2005:13).

Los experimentos del intersubjetivista Stern (en Spagnuolo, 2005) comprueban que cuando a un bebé se le pone frente a un adulto que toma un dulce y trata de ponerlo dentro de un vaso, pero el dulce no cae dentro, sino que se queda fuera, luego al bebé se le pone en la misma situación, toma el dulce y lo mete al vaso y está bien, porque está contento (pág. 13). Esto demuestra que los humanos no sólo imitamos lo que hacen los adultos, ya que se hubiera imitado el movimiento erróneo de poner el dulce fuera del vaso; estos experimentos demuestran que los seres humanos interactuamos de acuerdo con la intencionalidad de los otros.

Si esto es así, podemos entonces incursionar en un espacio distinto al del consultorio, en un espacio cotidiano, en el que podamos observar la intensión del nosotros, donde veamos las normalidades que transitan en la frontera de contacto y que nos permita tanto la búsqueda de soluciones como el desarrollo de la conciencia; pues el objetivo no es reparar algo, sino sólo observar lo que hacemos y con esta base autorregularnos.

Las raíces de la Gestalt y el juego educativo.

Uno de los siete saberes que postula Morín (1999) para una educación integral hacia el futuro, es utilizar el *conocimiento pertinente* que hay en el entorno y hacerlo congruente con las necesidades que se presentan al momento, permitiendo con esto descubrir la importancia de las relaciones y las influencias recíprocas que propician el aprendizaje, considerando al mismo tiempo, que nuestros esquemas para describir el mundo tienen en su base una limitación cognitiva que en muchas ocasiones *nos hacen invisibles el contexto, lo global, lo multidimensional y lo complejo*. Desde mi parecer, una aportación base del enfoque Gestalt para la educación, es que postula como unidad de trabajo *el contacto*, donde es posible tener acceso al conocimiento en el aquí y ahora, a las relaciones, al proceso que propicia el aprendizaje y sobre todo, a los bloqueos cognitivos y motores que atrofian nuestras funciones para poder crecer cuando el campo supera nuestra capacidad de ajuste creativo. Y todo esto, se lo debemos, de una manera importante, a dos hombres: Perls y Goodman. El primero, un genio que tuvo la capacidad de revolucionar conceptos de la psicología desde su energía destructora, y el

segundo, un intelectual con la capacidad de dar estructura y coherencia a este enfoque. Por ello concuerdo con Robine (1995) cuando dice que la psicología, definida desde la gestalt, es el *estudio del conjunto de fenómenos que se ponen de manifiesto en la frontera de contacto organismo/entorno*, y adiciono que: no es sólo el estudio, sino la descripción y comprensión de las relaciones de estos fenómenos que se manifiestan en la frontera de contacto.

Entonces, estos autores fundadores de la gestalt, han identificado que "al perder nuestra capacidad para ajustarnos en forma creativa, perdemos nuestra capacidad para evaluar nuestras necesidades y los satisfactores que hay en el campo, creando situaciones inacabadas que dan lugar a conflictos, a carencias de conciencia y una incapacidad de relación plena con el campo. Eso que llamamos neurosis, no es otra cosa que una pérdida de la capacidad de contacto, o dicho desde la educación, una pérdida del conocimiento pertinente, que luego tendremos que actualizar de manera profunda en la relación psicoterapéutica, pero que también podemos actualizar -aunque de forma parcial- a través de herramientas como el juego, cuando cumple con las características enunciadas hasta el momento; a ese juego lo podemos llamar: *juego gestalt*.

Entonces, de tener acceso al conocimiento pertinente y actualizarlo para potenciar su congruencia con el campo ¿acaso no estamos hablando de que la gestalt por sí misma es una intervención educativa y re-educativa al mismo tiempo?

De hecho, una ventaja adicional de este enfoque es que está basado en una psicología humanista, que *representa una posición científica no dogmática, cuyos postulados son provisionales y abiertos a los nuevos descubrimientos* (Muñoz, 2003). El existencialismo que le subyace, nos permite entender la ansiedad, enajenación y desesperación que las personas experimentamos cuando los conflictos nos rebasan y nos da la posibilidad de entender al otro de manera intuitiva y no sólo de forma racional, ya que *lo racional en exceso reprime en extremo al ser humano* (Unikel, 1997). Por eso es que para Muñoz (2003), la importancia del existencialismo es que nos permite centrarnos en lo concreto de la vida, en lo obvio; en la singularidad de cada existencia –lo que nos hace únicos-, en la forma en la que somos responsables y en lo relativo de nuestras elecciones: o sea, nuestra libertad cambiante.

Así, la posibilidad de utilizar el humanismo y el existencialismo en nuestra labor, nos permite también aprovechar su método: la fenomenología, utilizándola como herramienta de trabajo para captar la realidad y describir sin juicio los procesos en los que basamos nuestras acciones. Como dice Yontef (1995:173), la fenomenología trabaja entrando vivencialmente en la situación y permitiendo el darse cuenta sensorial, descubriendo lo que es obvio/dado... La actitud fenomenológica es reconocer y poner entre paréntesis (dejar de lado, en la medida de lo posible) los conceptos preconcebidos acerca de lo irrelevante. Es dejar nuestros juicios -esquemas cognitivos imperfectos- a un lado para que la realidad sea como es: lo más completa posible y abrirnos -como menciona Unikel (1997)- como una gran antena para dejarnos impregnar por el otro. Posibilitando el entrar en contacto con la persona en su totalidad y no sólo con sus parcialidades, porque, como lo menciona la Psicología de la gestalt, el *todo es más que la suma de las partes*.

También hay que aclarar que esta investigación se apoya en las aportaciones de la Teoría de Campo de Kurt Lewin –construida en 1922-, pues consideramos que cuando hay personas reunidas para jugar, éstas comparten la totalidad de los eventos presentes en el campo en un momento dado, por lo que sus comportamientos están en función del campo que comparten y del momento en que suceden. Ver la situación como un todo permite tanto diferenciar las partes que la componen, como comprender que los eventos que coexisten en un mismo punto del espacio-tiempo están relacionados causalmente.

A mi entender, el *encuentro* en un juego basado en la orientación gestalt es una oportunidad de crear un medio educativo con el que se puede contribuir a co-construir colectivamente el desarrollo de la conciencia que necesitamos para vivir en forma sana y creativa, porque es ahí -en el contacto que permite el encuentro durante el juego-, donde es posible transformar los problemas y ocasionar el *cambio transformacional* del que habla Paul Watzlawick (1974) y que Capra llama *sistemas intrínsecamente dinámicos* (1991:137 cit, en Muñoz, 1997) y que para Prigogine (1986, 1988 cit, en Muñoz, 1997) son conexiones en una constante *auto-renovación* y *auto-organización*. El juego también permite la *metacomunicación*, pues es un espacio-tiempo donde se unen la comunicación verbal y no verbal de las que habla Muñoz (1997) y que permite

ampliar el darse cuenta e ir más allá del proceso de *mentación* que Capra utiliza para describir la actividad mental auto-organizada de nivel inferior.

De esta manera, en el juego también se hace válida la *causalidad circular* que postula la teoría de sistemas, donde cada jugador es un sistema distinto que obedece a reglas de causalidad diferentes y que a través del juego mantiene una *lógica de conjunto que permite la interacción*.

Así, mi propósito de crear ambientes de juego basados en la gestalt responde a lo que describe Rollo May (cit. en Martínez, 1997) como “el encuentro”, donde se siente lo que el otro siente, donde se está abierto a su mundo, donde dejamos de ser objetos y tenemos la posibilidad de compartirnos como personas en co-construcción.

Con este trabajo de investigación intento rescatar las particularidades de las personas que juegan, entender sus procesos, su *cómo* y su *para qué*. Haciendo evidentes en el juego sus elecciones y sus rechazos. Ya lo mencionaba Ginger (en Unikel, 1997) en sus experiencias de laboratorio, lo que se capta de un objeto depende de las necesidades del sujeto, e inversamente, la necesidad del sujeto puede ser matizada por el objeto que está captando. Para mí, el juego gestáltico es una oportunidad para avanzar hacia la posmodernidad en las relaciones humanas fuera del ambiente del consultorio. Al desplazar la realidad solipsista en la que basábamos nuestro “ser consciente” hacia una realidad en la cual el contacto nos permita ser conscientes del entorno. Como lo dice Robine (2003), lo que llamamos “self” nos existe más que cuando y donde hay contacto.

Educación y Gestalt¹⁹

La precaria educación en México es una desventaja que limita nuestro crecimiento, la libertad y la felicidad, por que se encuentra completamente desvinculada del contexto y está muy alejada de los siete saberes fundamentales que Morín (1999) propone para una educación sostenible hacia el futuro. Denotando que en el desarrollo de nuestra

¹⁹ Palabras de Federico Mayor, Director de la UNESCO, en el prólogo de la obra de Edgar Morín “Los 7 saberes necesarios para la educación del futuro” en el año de 1999, donde la Organización de las Naciones Unidas Para la Educación, la Ciencia y la Cultura publicó sus ideas.

conciencia no tomamos en cuenta nuestra complejidad, nuestras relaciones, nuestras emociones, nuestra ecología, nuestro humanismo, lo cual limita nuestro conocimiento y nos entorpece (en forma personal y grupal). Para gozar de una lucidez educativa que deje a un lado los reclamos y nos permita tener congruencia con el entorno, debemos descubrir la importancia que tienen las relaciones humanas y el peso que tiene el aprender.

Al parecer, actualmente nos estamos moviendo a ciegas en el mundo, desconociendo nuestro cuerpo, nuestra biología, nuestra psique; la cultural, lo social, lo histórico, y toda esa ecología necesaria para crear una enseñanza que nos ayude a confrontar las incertidumbres que vivimos y que actualmente son fuente de conflicto. Todo esto, es consecuencia de seguir utilizando para nuestra formación, modelos educativos repetitivos (magistral y mecánico) impuestos desde la época industrial-desarrollista de los 60's (Cerezo, 2008), que posiblemente desaparecerán cuando *deconstruyamos* el modelo lineal bajo el cual construimos nuestros esquemas cognitivos (Watzlawick, 1974), lo cual es un criterio necesario –*deconstruir*– para entrar a la posmodernidad (Robine, 2003).

Entonces, la cultura nos enseña a concebir la realidad en términos de causa y efecto (Unikel, 1997), entendiendo temas sin comprenderlos. Una forma de superar esta limitante es trascendiendo el paradigma lineal que utilizamos, al deconstruir también nuestro enfoque y atravesar nuestras fronteras de intervención, ya que el enfoque gestalt como lo hemos aprendido, es un modelo de consultorio y hace falta superar sus fronteras de acción, ya que el darse cuenta –como unidad de trabajo– no sólo se encuentra dentro del consultorio, sino también afuera: en el campo. Porque el darse cuenta es el momento donde podemos potenciar las capacidades humanas (Muñoz, 2003), y también su educación. Como dice Perls “*la Gestalt es demasiado buena para dedicarla sólo a los enfermos*” y “*madurar es trascender del soporte ambiental al autosoporte*” (Perls, 1974:19).

Así, la Gestalt permite comprender los procesos que utilizamos para satisfacer nuestras necesidades y esta comprensión -como lo plantea Morín (1999)- la podemos utilizar como herramienta educativa, ya que nos permite crear una comunicación profunda y potenciar el descubrimiento de lo que nos hace falta, o sea, describir el proceso de

incomprensión que atravesamos. De hecho, Perls y Goodman ya se habían percatado de esta necesidad de comprensión, al identificar que ser consciente de las formas en la que utilizamos nuestros sistemas -motor y de orientación- en relación con el entorno, potencian el crecimiento. Eso que Perls (1947), en su primer libro "ego, hambre y agresión", citó como el *punto diferencial* y que posteriormente llamaría junto con Goodman *ajuste creativo* (Perls, 1951). Es una lástima que conceptos tan interesantes permanecieran distorsionados por la teatralidad que tomó el enfoque Gestalt bajo la praxis que mostraba Perls en sus intervenciones públicas.

De esta forma, el enfoque Gestalt, al ser una intervención psicoterapéutica que concibe al ser humano desde una *naturaleza humana-animal*, que trabaja en base a la *concienciación del contacto* que ocurre en el aquí y ahora (Robine, 1995), permite experimentar las relaciones, desde esa *ética de participación humana* que Morín (1999) identifica como necesaria para la educación, esa *triple realidad* (individualidad-sociedad-especie), que es indispensable para tener capacidad de respuesta y crear las certezas que nos permitan renunciar a los conceptos deterministas que nos enferman. Motivo por el cual, nuestras intervenciones desde el enfoque gestalt, posibilitan la experiencia de salud y educación, al permitir la flexibilidad y cambio de las gestalten que se encuentran en el campo. Por eso es que para Miriam Muñoz (2003), las personas que tienen problemas están atoradas con gestalten estáticas que no permiten fluir su vida, por eso, uno de los objetivos de esta tesis al co-construir el juego gestalt, es crear espacios lúdicos donde se puedan ensayar en forma placentera esos conflictos que necesitan un nuevo esquema de expresión y por ende, de aprendizaje.

El proceso educativo en gestalt, aparece como un lugar donde es importante utilizar el proceso autogestivo, en contraposición a la direccionalidad de los docentes, es un metamodelo que requiere un tipo especial de toma de conciencia, donde *el aprendizaje es construido a partir del descubrimiento* y esto posibilita asumir la responsabilidad para la *autoformación* (Vázquez, 1997b), lo que desde esta visión autogestiva centra la atención en la capacidad de conciencia del que experimenta y no del que dirige. Es por ello que la Gestalt es aliado del *Constructivismo* en el proceso re-educativo, por su coherencia con el marco social, donde necesitamos de estrategias de intervención que

permitan la validación de las diferencias, de la relación entre pares y de la construcción a través de implicarnos en la situación.

Ahora bien, si nos quedamos con un enfoque gestalt siempre facilitado por terapeutas profesionales, estamos cayendo en el mismo error que critica Carmen Vázquez (2007): *olvidar la capacidad del paciente para autoapoyarse*. Por eso necesitamos construir herramientas que puedan poner en acción las funciones de la gente y que no sea requisito indispensable, tener un profesional a nuestro lado a cada momento, como facilitador para estructurar el campo, ya que es posible estructurar el campo por nuestra propia cuenta, de modo similar a lo que hacemos al construir un experimento en el consultorio, sólo que en este planteamiento, el experimento se puede transportar a otros espacios, abrirse y cerrarse sin que el terapeuta esté presente.

Esta es la forma en la que consideramos que se puede co-construir el conocimiento como objetivo central de la educación (Morín, 1999), y el juego gestalt permite construir el espacio de contacto necesario para vincular las realidades que se reúnen para jugar, trascendiendo el *Tú y el Yo para llegar al Nosotros*, como lo menciona Vázquez (2003:71), “la *Teoría de la Terapia Gestalt es la teoría del self y por lo tanto, la práctica de la Terapia Gestalt es la teoría del self aplicada*”.

Un juego gestáltico de mesa es la concreción aplicada de esta posibilidad de nuestro enfoque, para acercarnos más a una realidad que experimentemos vivencialmente, en vez de una realidad imaginaria; poniendo en acción las funciones del self (ello, personalidad y ego) para desarrollar la conciencia de estar presentes al elegir y al rechazar. Convirtiendo al juego, al contacto y la relación en herramientas postmodernas que nos permitirán pasar de los contextos de las historias personales al descubrimiento de los cómo en nuestra vida, teniendo en cuenta que *no existe otra realidad más que la que cada sujeto construye en la relación* (Robine, 2003).

Por esto es indispensable explorar nuevos espacios de contacto, llevando la terapia fuera de sus límites autoimpuestos, con este juego gestáltico como herramienta psicopedagógica que permita compartir una lógica de grupo para crear relaciones sanas de crecimiento, como ese metafórico baile del que habla Spagnuolo (2005), para describir la experiencia terapéutica, que tiene principio, desarrollo y final, en el que hay

que compartir el ritmo para bailar... al principio sabes que estás empezando algo, que a la mitad estás completamente involucrado y que al final tienes que decir adiós.

En el siguiente capítulo describiremos detalladamente el “cómo” se creó este juego, de donde partió, cuál fue su proceso y a donde llegó; el método utilizado se basa en la investigación acción, pero no es idéntico a ésta, pues el contexto en el que se aplicó tiene características únicas que nos llevaron a hacer ajustes creativos sobre la marcha, tal y como lo expresa Amavisca (2010).

Capítulo 5.

Un ajuste creativo para la Transformación Organismo/Entorno.

El primer intento.

Después de mirar con preocupación mi entorno social y reflexionar junto con un compañero de estudios de maestría, pensamos que un juego de mesa vivencial, podría ayudar en la creación de un espacio seguro que permitiera la cooperación y reflexión necesarias para que un grupo de personas movilizara sus propios recursos para desarrollar su conciencia. Con esta base nos planteamos el objetivo de que tal juego debería permitir la construcción de relaciones afectivas sanas, que impactara directamente en sus emociones movilizandole su energía para emprender acciones sociales -en el medio ambiente y en su cuerpo- y asumir conscientemente su corresponsabilidad para cuidarse y mantenerse sanas, lo que sintetizamos con la premisa: *las soluciones personales posibilitan las soluciones sociales.*

Así, en 2008, ya iniciados en la *Maestría en Sensibilización Educativa con Orientación Gestalt* (SEOG), al tener en cuenta nuestra propia capacidad creativa, decidimos emprender la creación de un juego de mesa que incorporara elementos de la mística cultura de los pueblos indígenas de México y los vinculara con elementos de la cultura occidental que propiciaran la reunión y cooperación entre los jugadores -en vez de la competencia- e hicieran digeribles los tres postulados básicos de la Gestalt: el Aquí y Ahora, la Responsabilidad y el darse cuenta.

De esta forma, comenzamos a construir el juego incluyendo la parte espiritual que tanto éxito ha tenido en las terapias alternativas como elemento de cambio, sólo que lo vinculamos al *ritualismo*, tan arraigado en los mexicanos, retomando dos elementos importantes de la cosmovisión indígena: 1) la metafórica representación del vínculo con la naturaleza (dar personalidad a la naturaleza o a los animales); y 2) utilizar el ritual como un elemento comunicativo. En este intento nos basamos en Moulain²⁰ (2000),

²⁰ La hipótesis del autor es que la magia no redefine la realidad fáctica, sino que redefine mediante procesos comunicativos que cambian nuestras interpretaciones de ésta -de nuestras concepciones

quien ha demostrado que la magia y el ritual son operadores de cambios cognitivos y conductuales profundos cuando permiten la *representación simbólica de nuestros conflictos*, los cuales encuentran solución cuando son atravesados por su *planteamiento*, su *desarrollo* y su *desenlace* a partir de los *agentes mágicos* que ofrece el ritual: o sea, la *posibilidad de confrontarlos y superarlos mágicamente*.

Con base en estos elementos teóricos consideramos también que el proceso psíquico de la proyección -utilizada como herramienta pedagógica-, podía permitir que las personas confrontaran situaciones inconclusas que mandan al fondo de sus vidas y que son, posiblemente, las que ocasionan la multiplicidad de problemas que actualmente padecemos. Así, pensamos que los usos y costumbres a nivel ritual, utilizados como agentes de cambio cognitivo y conductual desde el enfoque gestalt, podrían alcanzar los fines re-educativos que nos propusimos (encuentro-juego-reflexión) para estimular el desarrollo de la conciencia y el aprendizaje cooperativo basado en la experiencia de la relación, donde el resultado del juego no sea ganar a los otros sino participar, cooperar y compartir con ellos. Tal y como lo expresa Woldt (2009) en su artículo sobre pedagogía gestalt.

Así, cada uno de nosotros hizo una propuesta que cumpliera estos requisitos y en ese primer intento, mi compañero hizo una especie de círculo piramidal de tres niveles (*ver Figura 1*) que, unidos por el centro, permitían a 8 jugadores iniciar en la base del juego e ir escalándolo de forma lateral y luego ascendente en función de los puntos que se obtenían al tirar un dado. ¡Un juego en verdad divertido! Sólo que hacía falta introducir los postulados gestálticos a la dinámica del juego.



Figura 1

Por mi parte, basándome en un taller que había creado algunos meses antes llamado "*Una Cita Conmigo*" -donde utilicé el *Ciclo de la Experiencia* como una herramienta para el desarrollo de la conciencia-, pedí a los participantes del taller se pararan en un tapete

individuales y sociales-. La eficacia simbólica de la magia revela la importancia del lenguaje, que describen, Lotman (1978) como sistema de modelización primario y Maturana y Varela (1994) como dominio cognitivo específico del hombre.

gigante donde podían ir avanzando sólo cuando habían completado el requisito de cada una de las fases del ciclo: detectar sus sensaciones; saber qué era lo que necesitaban en ese momento; identificar el apoyo interno o externo que requerían para actuar; entrar en contacto fantástico o real con eso que daría satisfacción a su necesidad; aprender a renunciar a eso con lo que entraron en contacto. Y pudieran entonces responder la pregunta ¿Quién soy yo después de esta experiencia? En esa ocasión, me esforcé por utilizar esto que ya había construido anteriormente y cree un tablero (ver *Figura 2*) con el mismo objetivo, sólo que con las dimensiones necesarias para un juego de mesa y quedé conforme, puesto que el juego permitía a los participantes condensar

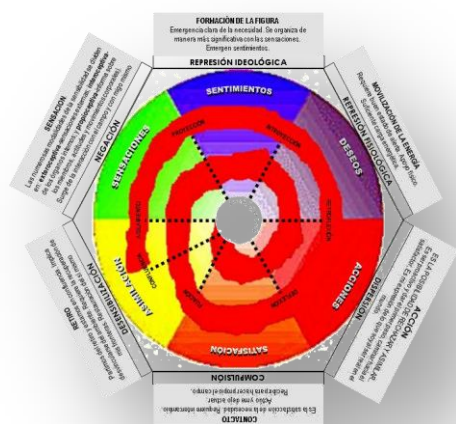


Figura 2

la frase: “yo me percaté de esto aquí y ahora”, que unía la responsabilidad (Yo), el comprender el proceso que seguía el participante para identificar la necesidad presente (me percaté), diferenciar lo que se dice de lo que hace (el esto) y todo se podía hacer en un espacio real y presente (el aquí y ahora). Sólo que en esta propuesta me faltó introducir los elementos místicos de nuestros pueblos indígenas y afinar los problemas que podía ayudar a resolver el juego.

Ante esto nos dimos a la tarea de hacer un segundo intento. Mi compañero propuso utilizar el concepto de la Recursividad de Fritjof Capra, quien postula que la naturaleza de la realidad es un proceso creativo e interconectado que no es lineal y que va más allá del paradigma causa-efecto, y basándonos en esto, nos permitimos pensar que podíamos hacer primero la caja que contenía al juego, para que la misma caja nos dijera qué juego había en el interior de ella, ¡y funcionó!

El segundo intento.

Con esta idea de la recursividad en mente, me di a la tarea de crear la caja del juego, sólo que unos días antes de construirla presencié un evento de teatro llamado *Fibonacci Project*. Donde hicieron alusión a la medida perfecta: la “medida áurea” y como en el primer intento me faltó ponerle mística al juego, decidí iniciar con esto y construir la caja con la medida áurea, para que la medida perfecta nos guiara y nos dijera *recursivamente*, cuál es el juego que –interconectados- comenzaríamos a construir.

Pasaron algunas semanas para nuestro siguiente encuentro, al cual llegué con una bolsa de plástico de la que saqué una gran caja blanca y le expliqué emocionado a mi compañero lo de la medida áurea. Entonces, él por su parte y sin mucha emoción, me pidió que le dedicara tiempo a la construcción del interior.

Después de ese encuentro y ante el interés escaso en la “caja blanca” que mi compañero mostró, se fue acrecentando en mí el reto de encontrar lo que había en el interior y así se movilizó mi energía o *arousal*²¹, lo que me hizo trabajar sin descanso por más de 7 semanas.

Sentado en la computadora a veces por una decena de horas al día y con la inconformidad de mi mujer por el cansancio que me notaba, fui construyendo entonces el primer bosquejo del juego que yo llamaba “Del Tonal al Nahual”. Utilizando como base para nombrarlo uno de los mejores libros con los que he tenido el placer de nutrirme que es “*Las enseñanzas de Don Juan*”²² de Carlos Castaneda (1968). También, una segunda aportación, básica para la construcción del juego, fue el trabajo de psicoterapia grupal para hombres al que me invitó *Jaime Valdés Neri*, que compartimos desde 2009, el cual llamamos “*Ser hombre entre hombres*”, que actualmente se llama *The ManKind Project-México* y de donde tomé la idea de la utilización ritualista de identificar nuestro animal de poder.

En este segundo intento, el juego fusionó la orientación Gestalt con la mística indígena, y en octubre de 2008 estaba completa la segunda propuesta del juego que consistía en:

²¹ El constructo arousal (activación) es un termino hipotético que describe los procesos que controlan la alerta, la vigilia y la activación. (Anderson 1990).

²² Las enseñanzas de Don Juan: una forma yaqui de conocimiento, es un libro escrito por Carlos Castaneda. Se publicó por primera vez en 1968 en inglés y en 1974 en español. Presentado como un aprendizaje de un brujo yaqui, se supone narra las vivencias del autor junto a un supuesto chamán, yaqui del estado de Sonora ó Oaxaca llamado Juan Matus. La veracidad de los hechos relatados, al igual que la del resto de la obra de Castaneda, ha sido fuente de polémica, considerándose un ejemplo de literatura new age o un caso de engaño para algunos, mientras que para otros se trata de un libro auténtico.

32 animales de poder, cada uno de los cuales tenía una "personalidad" distinta, basada en las diferentes fases del ciclo de la experiencia. Cada animal le enseñaba a los participantes cómo ESTAR para identificar sus sensaciones; qué SENTIR para formar la figura a partir de sus sentimientos y necesidades; qué BUSCAR para saber cómo movilizar su energía; cómo ACTUAR para entrar en acción; cómo DISFRUTAR para sentirse satisfechos; cómo VIVIR para estar en contacto; y a que RENUNCIAR para poder retirarse y permitir la creación de una nueva gestalt.

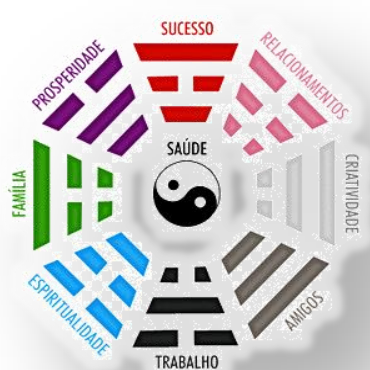


Figura 3

También incluía 8 cartas con las áreas de la vida a solucionar, retomadas del Ba-gua²³ (ver Figura 3), cada carta tenía dos áreas a escoger: Riqueza-Prosperidad, Familia-Salud, Fama-Honores, Pareja-Felicidad, Hijos-Suerte, Amistades-Comunidad, Trabajo-Labores, Estudios-Profesión.

En forma adicional, diseñé otras cartas que contenían las formas de transmitir las enseñanzas, basadas en las técnicas expresivas de la terapia Gestalt, cuyo

objetivo era incrementar las habilidades de expresión en todos los integrantes del juego. Por ello, las formas de enseñanza incluidas en las cartas eran: *dibuja la enseñanza, dile a cada compañero la enseñanza, exagera la enseñanza, actúa la enseñanza, actúa lo opuesto a la enseñanza, expresa con mímica la enseñanza, haz una frase con la enseñanza y expresa con sonidos la enseñanza.*

²³ El mapa Ba-gua tiene sus orígenes en el I Ching (libro de las mutaciones) que se usa para la adivinación. "Ba" significa ocho y "Gua" significa trígamo; Ba-gua = "Ocho trigramas", los ocho trigramas básico donde se estructura el I Ching. Antigua representación mística de todas las posibles combinaciones de la energía Yin-Yang... es un mapa energético de forma octogonal, donde en el centro se encuentra el símbolo Yin-Yang rodeado de los ocho trigramas del I Ching y los cinco elementos. Según la Escuelas de los Sombreros Negros los ocho lados octogonales del mapa Ba-gua divide cualquier espacio en nueve secciones. Cada área corresponde a diferentes aspectos de su vida.

Los cuatro puntos cardinales (norte, sur, este y oeste) se asociación con 4 de los cinco elementos fundamentales (agua, fuego, madera y metal) respectivamente. El quinto elemento (la tierra) esta en el centro con el símbolo Yin-Yang. Estos cinco elementos forma la fuerza fundamental de la vida "el Chi" (extraído de <http://www.euroresidentes.com/vivienda/feng-shui/bagua-feng-shui.htm>).

Otro elemento importante que consideré es la ficha de resumen que incluye el juego a la cual llamamos *"hoja del intento"*, en la que los participantes escriben el área a trabajar, el problema que eligen para resolver y las enseñanzas que su animal de poder ofrece a través de su compañero de juego. Este instrumento basado en la técnica de portafolio, permitiría enfatizar el proceso del juego y el aprendizaje vivido (Martínez, 2002), que en esta investigación, al mismo tiempo crearía un método de autoevaluación, un resumen y un apoyo para acompañar el proceso mismo del juego.

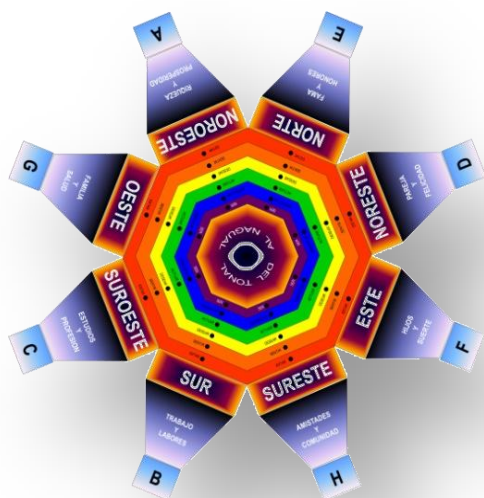


Figura 4

Por último, el juego tenía un *tablero de forma inusual* (ver Figura 4) que Elizabeth Azamar del Castillo -mi esposa- me ayudó a construir. Aportación básica sin la cual no hubiera podido cimentar lo sorprendente y místico de este tablero y que al mismo tiempo posibilitó incluir las 8 orientaciones cardinales que tanto se utilizan de forma ritual en las edificaciones de los templos indígenas.

El juego a esta altura, mantenía una forma de octágonos concéntricos en los que se avanzaba de afuera hacia adentro y que atraía la mirada por sus vivos colores.

Finalmente, en noviembre de 2008, me di a la tarea de juntar a 4 personas para poner a prueba el juego (ver Fase 1, transcripción del juego piloto 1 en los resultados) y aún con una logística endeble, les pedí que jugáramos para saber qué era lo que encontraban en él y si podían retroalimentarme para hacer los cambios pertinentes con sus aportaciones. Esa noche jugamos 5 personas y las 2 horas y fracción que pasamos juntos, fueron muy interesantes y iclaro que nos divertimos!

Ya con la experiencia en vivo del juego, retomé los puntos de vista de los participantes y me cercioré de hacerle los cambios pertinentes al juego, luego me cité con mi compañero para que se diera cuenta de lo que habíamos creado y lo primero que me dijo fue: *¡qué es esto mi Lalo Gallardo!*, la sorpresa para él fue grata y llamativa desde el primer momento, los colores, la forma, la propuesta de juego, el tablero en sí. Cada

uno de sus comentarios me dio la pauta para saber que habíamos dado en el clavo y que era tiempo de afinar los detalles necesarios para que el juego fuera más sencillo y entendible.

Así, el 15 de marzo de 2009 hicimos una segunda aplicación del juego (*ver Fase 2, transcripción del juego rediseñado 2 en los resultados*) para afinar aun más los detalles del mismo y nos dimos a la tarea de juntar a tres personas (dos hombres y una mujer), alumnos de la licenciatura en psicología. El juego se efectuó en un aula de la Facultad de Estudios Superiores Iztacala (FES-I UNAM), donde observamos, videograbamos y registramos lo que ocurría con los jugadores y de las dificultades que tuvieron para entender algunas partes del juego.

En esta ocasión, incluimos una sesión de grupo focal para recuperar la vivencia subjetiva de los jugadores, cuya retroalimentación al investigador comenzó a ser más referente a la profundidad de los temas que se tocan con el juego. En la reunión que hicimos una hora más tarde para discutir y analizar los datos que recabamos, *mi compañero* comentó: *"el nivel con el que se mueve el darse cuenta si es fuerte... lo grabé y sí eh"*. Ante eso yo le dije: *"en todo el juego lo que estás haciendo es estar dentro de tu problema y con los demás. No lo revelas, lo guardas como secreto, y eso es seguro. Pero sí llega un momento que por la misma información que vas obteniendo necesitas platicar algo de lo que vas pasando"*.

Al parecer el juego, con los detalles contruidos hasta este momento, permitía a los participantes crear una conciencia distinta sobre el problema con el que iniciaban y sobre todo se sorprendían de que el juego les llevara a jugar con un tema que sabían que necesitaban atender. La reacción de mi compañero ante lo que había presenciado incrementó su interés y nos dispusimos a trabajar con un par de *diseñadores gráficos* para que el juego tuviera un aspecto más impactante.

Prácticamente dedicamos más de un año a hacer el trabajo de pulido del juego con las correcciones necesarias y para mayo del 2010 terminamos una *nueva versión del juego* (ver Figura 5), donde las cartas ahora eran más grandes y coloridas. El tablero, aunque siguió manteniendo su forma octagonal, presentaba una forma de prisma que le daba vistosidad, además de que podía incluir las instrucciones y las cartas en el interior.



Figura 5

Para finales de ese mismo año, decidimos aplicarlo de nuevo a otros alumnos de psicología (ver Fase 3, transcripción del juego rediseñado 3 en los resultados), y el 25 de noviembre de 2010 reunimos 3 hombres y una mujer a los cuales les sorprendió el juego y uno de ellos lo resumió de la siguiente forma: *"cuando llegas, llegas con tus problemas aislados. Después los... los separas en uno sólo. Le das fuerza a un sólo problema de todos los que podemos tener en un día normal. Y a la hora de estar jugando como que se te olvida realmente el problema y te concentras en eso... en disfrutar el juego, en vivir el juego. En compartir las experiencias,*

las risas y los chascarrillos que se dan. Y al final otra vez caes de cuenta del problema y dices: creo que fue un buen rato pero tengo que darle solución ahora a partir de esta nueva idea que tengo". Ese día fue reconfortante por los años y esfuerzos invertidos en el juego y los rostros de sorpresa y alegría que se iban gestando en los participantes. Así, después de revisar y analizar la videograbación sentí que el trabajo era más completo y en ese mismo final de año, el 7 de diciembre de 2010, reunimos a un grupo de seis docentes de la *Facultad de psicología de la FES-Iztacala* (ver Fase 4, transcripción del juego rediseñado 4 en los resultados) para que tuvieran contacto con el juego y nos permitieran observar su juego y luego en el grupo focal conocer su punto de vista como profesionales en la materia y con el conocimiento necesario en Gestalt.

En esta ocasión, 4 mujeres y 1 hombre se dieron a la tarea de jugar y al finalizar el juego hubo un comentario que me impresionó. Un profesor dijo que sentía que el juego tenía una fuerza misteriosa y la relacionó con la siguiente metáfora: *"cuando se mete el sol por las montañas, es ya la parte nocturna... y es la parte inconsciente, nuestras partes oscuras. Y hay un espejo horadado ¿no? Que tiene un hoyo en medio... y del espejo, ves hacia delante, te ves a ti y ves para atrás (ver Figura 6). Esto tiene más o menos este... como que aflora nuestra parte nocturna... inconsciente. Permite que salga Tezcatlipocatl²⁴ ¿si me explico?"*



Figura 6

El tercer intento.

La videograbación de los últimos 4 juegos eran bastante material para trabajar a fondo y eso fue lo que hicimos por todo el 2011. Siendo hasta el 16 de marzo de 2012 que realizamos la Fase 5 para aplicar el juego (*ver Fase 5, transcripción del juego rediseñado 5 en los resultados*), la cual se llevó a cabo con un grupo de 4 personas. En esta ocasión, los participantes eran ingenuos.

La sexta y última Fase de aplicación se hizo el 29 de marzo de 2012 (*ver Fase 6, transcripción del juego rediseñado 6 en los resultados*) con la participación de cuatro terapeutas gestalt expertos. El objetivo fue que ellos como facilitadores gestalt, se dieran a la tarea de vivir el juego de la misma forma que los grupos anteriores y que

²⁴ "Tezcatlipocatl a veces usaba un lenguaje muy atractivo, como el de un joven elegante pero a la vez hipócrita. Otras veces aparecía convertido en un búho que anunciaba la muerte de un modo siniestro. Era tan ladino que incluso se engañaba a sí mismo con el espejo que tenía en lugar de pío. El humo, la niebla y la sombra eran sus compañeros. Pero hay algo de sabio en este dios negro, pues ilustra la condición del hombre obligado al trabajo y víctima de sus propias pasiones, ilusiones y esperanzas y, sobre todo, con su conciencia de ser siempre una criatura amenazada por peligros mortales". Extracto del libro Mitología mexicana para niños (2006) de Santana, Gabriela.

ello nos permitiera saber si los resultados seguían siendo consistentes con este grupo de expertos clínicos en la materia.

Algo trascendente en estos dos últimos juegos fue que el tablero presentó algunos cambios en el diseño y el realismo de las cartas, manteniendo la dinámica relacional, cooperativa y de desarrollo de conciencia que se pretendía desde el inicio.

Este capítulo da cuenta del recorrido de los *tres intentos* para la construcción del juego, describiendo lo que ha pasado en estos cuatro años de investigación-acción.

Tabla 3 Características necesarias para la construcción del juego y su evolución.

	PRIMER INTENTO		SEGUNDO INTENTO				TERCER INTENTO	
	PRIMER INTENTO DE MI COMPAÑERO	MI PRIMER INTENTO	JUEGO PILOTO 1	JUEGO REDISEÑADO 2	JUEGO REDISEÑADO 3	JUEGO REDISEÑADO 4	JUEGO REDISEÑADO 5	JUEGO REDISEÑADO 6
Juegan 2 jugadores	0							
juegan de 2-8 personas		0	0	0	0	0	0	0
Ocasiona competencia	0	0	0	0				
Ocasiona cooperación			0	0	0	0	0	0
Ocasiona reflexión		0	0	0	0	0	0	0
Ocasiona responsabilidad		0	0	0	0	0	0	0
Se realiza en el aquí y ahora		0	0	0	0	0	0	0
Amplia el darse cuenta			0	0	0	0	0	0
Utiliza la proyección		0	0	0	0	0	0	0
Utiliza el ciclo de la experiencia		0	0	0	0	0	0	0
Utiliza las actitudes rogerianas					0	0	0	0
Utiliza la mística indígena	0		0	0	0	0	0	0
Representa simbólicamente los problemas		0	0	0	0	0	0	0
Permite confrontar los problemas		0	0	0	0	0	0	0
Incluye un tablero	0	0	0	0	0	0	0	0
Incluye cartas de Tonaes			0	0	0	0	0	0
Incluye cartas de áreas de la vida			0	0	0	0	0	0
Incluye formas de enseñanzas			0	0	0	0	0	0
DADO	0						0	0
HOJA DE RESUMEN			0	0	0	0	0	0
INSTRUCTIVO				0	0	0	0	0

CAPITULO 6.

Método.

La metodología utilizada en esta investigación es cualitativa, dado que es la que permite el uso simultáneo de la razón y la intuición, tanto como el involucramiento del investigador en su propia investigación, dejando a un lado –sin eliminar-, el pensamiento lineal, como lo propone Muñoz (1997) en su artículo *La Psicoterapia Gestalt y el nuevo paradigma científico*.

Esta metodología cualitativa es congruente con el marco interpretativo gestalt que se utilizó en todo el planteamiento teórico. No hay que olvidar que “*el paradigma emergente de la posmodernidad tiene una cosmovisión holística, en la que todos los fenómenos están interrelacionados y son interdependientes unos de otros en mayor o menor medida*” (Muñoz, 1997:29). El marco interpretativo de la gestalt es congruente con el método fenomenológico, el cual es usado para describir la experiencia de las personas de la población que participó en las 6 fases de juego.

Tabla4. Muestra la población participante en la investigación.

	Mujeres	Hombres
Grupo A	3	2
Grupo B	1	2
Grupo C	1	3
Grupo D	4	1
Grupo E	2	2
Grupo F	3	1
TOTAL	14	11

Población

La población consistió en 14 mujeres y 11 hombres (*ver Tabla 4*), todos habitantes de la ciudad de México, mayores de edad, todos con estudios de licenciatura, fueron contactados por invitación directa en la Facultad de Estudios Superiores Iztacala

(UNAM) y en el Instituto Humanista de Psicoterapia Gestalt (IHPG), con excepción de una persona que participó en la Fase 1 (piloto). A toda la población se le informó del objetivo de la investigación y se obtuvo su consentimiento informado (ver anexo 1).

Técnicas de recolección de datos.

- **Observación participante.** El investigador estuvo presente con todos los grupos tomando notas de campo y videograbando la sesión completa de juego para su posterior vaciado y análisis, tomando en cuenta que la observación participante permite estar inmerso en el escenario del juego para obtener una perspectiva interna del grupo (Mayan, 2001).
- **Grupo focal.** A partir del Grupo B, después de cada juego se realizó una sesión de grupo focal con los participantes, con el propósito de conocer su vivencia subjetiva, puesto que esta técnica permite aproximarnos a las interacciones entre personas que tienen una experiencia común (Mayan, 2001), en nuestro caso: haber participado en el juego gestáltico. Los temas explorados con esta técnica de recolección de datos se organizaron en 5 ejes temáticos a saber:
 1. Sus sentimientos, emociones, sensaciones y pensamientos, o sea; el darse cuenta en el juego.
 2. Su apreciación de la mística del juego como elemento proyectivo.
 3. Su opinión sobre la mecánica del juego (para saber si las instrucciones eran claras o confusas, si las cartas eran útiles, si el tablero les permitía visualizar su avance o no, etc.), todo en relación a la "solución de su problema".
 4. Sus experiencias sobre el tipo de relaciones que promueve el juego.
 5. Su apreciación estética sobre la apariencia del juego: para saber si su aspecto les resultó atractivo, si invitaba a jugar o si resultó insulso o aburrido.

Estos 5 ejes temáticos se usarán para analizar los resultados como lo muestra la siguiente tabla.

Tabla 5. Forma de condensar los ejes temáticos para mostrar los resultados de cada fase.

Ejes temáticos	Ejes temáticos condensados
Sus sentimientos, emociones, sensaciones y pensamientos.	DARSE CUENTA EN EL JUEGO
Su apreciación de la mística del juego como elemento proyectivo.	PROYECCIÓN EN EL JUEGO
Su opinión sobre la mecánica del juego, todo en relación a la "solución de su problema".	MECÁNICA DEL JUEGO
Sus experiencia sobre promoción de relaciones de convivencia y cooperación	RELACIONES EN EL JUEGO
Su apreciación estética sobre la apariencia del juego	ESTÉTICA DEL JUEGO

Es importante puntualizar que la estrategia de recolección de datos durante el juego fue la observación participante (videograbación y notas de campo) y el grupo focal para extraer la información de las vivencias subjetivas que se dieron durante la dinámica del juego, ya que el grupo focal posibilitó recolectar gran cantidad de datos para describir el contexto personal, los sentimientos experimentados y analizar los acuerdos o disyuntivas que se crearon al interior del grupo con temas particulares.

Para las videograbaciones se usaron cámaras digitales marca Sony, modelo Handycam DCR-HC28 y Vivitar, DVR910 HD Camcorder.

Procedimiento de la investigación.

El procedimiento se organizó del siguiente modo (*ver Tabla 6*).

- **Fase 1. Piloto.**
 - Grupo A; compuesto por 3 mujeres y 2 hombres, ingenuos.
 - Versión del juego. Juego piloto 1.

- Fecha de realización. Sábado, 08 de noviembre de 2008.
- Duración del juego “abierto”. Este juego duró una hora y cincuenta y siete minutos (01:57:02).
- Técnicas de recolección de datos. Observación participante, notas de campo, videograbación.
- Análisis del juego. Transcripción del juego, categorización de los datos, análisis de la experiencia y sugerencias.
- Rediseño del juego. Al finalizar la Fase 1 se hicieron los siguientes ajustes en el juego:
 - Se eliminaron las cartas de las formas de enseñanzas “dile a cada compañero la enseñanza” y “exagera la enseñanza”.
 - Se adicionó al juego en forma impresa la “hoja del intento”.
 - Se revisaron y redactaron de forma simple y entendible las frases o palabras que contenían las cartas de los Tonales.

- **Fase 2. Experiencia del juego 1.**

- Grupo B; compuesto por 1 mujer y 2 hombres, todos estudiantes de Psicología de 7º semestre.
- Versión del juego. Juego rediseñado 2.
- Fecha de realización. Lunes, 16 de marzo de 2009.
- Duración del juego “abierto”. Este juego duró cuarenta y dos minutos (00:42:59).
- Técnicas de recolección de datos. Observación participante, notas de campo, videograbación y grupo focal.
- Análisis del juego. Transcripción del juego, categorización de los datos, análisis de la experiencia y sugerencias.
- Rediseño del juego. Al finalizar la Fase 2 se hicieron los siguientes ajustes en el juego:
 - Se transformó el tablero octagonal de una forma plana a una forma prismática.
 - Se eliminaron todas las cartas de las formas de enseñanzas.

- Se incluyó en la parte alta del tablero una ruleta con las formas de enseñanza 1) dibujando, 2) con un sonido, 3) con mímica y 4) con una frase.
- Se creó el primer instructivo del juego para aplicarlo en forma posterior.

- **Fase 3. Experiencia del juego 2.**

- Grupo C; compuesto por 1 mujer y 3 hombres, todos estudiantes de Psicología de 7º semestre.
- Versión del juego. Juego rediseñado 3.
- Fecha de realización. Martes, 07 de diciembre de 2010.
- Duración del juego “abierto”. Este juego duró una hora con cuatro minutos (01:04:26).
- Técnicas de recolección de datos. Observación participante, notas de campo, videograbación y grupo focal.
- Análisis del juego. Transcripción del juego, categorización de los datos, análisis de la experiencia y sugerencias.
- Rediseño del juego. Al finalizar la Fase 3 se mantuvieron los cambios realizados anteriormente.

- **Fase 4. Experiencia del juego 3.**

- Grupo D; compuesto por 4 mujeres y 1 hombre, todos maestros del Psicología de la *Facultad de Estudios Superiores Iztacala* (UNAM).
- Versión del juego. Juego rediseñado 4.
- Fecha de realización. Lunes, 13 de diciembre de 2010.
- Duración del juego “abierto”. Este juego duró una hora y cuarenta y siete minutos (01:47:45).
- Técnicas de recolección de datos. Observación participante, notas de campo, videograbación y grupo focal.
- Análisis del juego. Transcripción del juego, categorización de los datos, análisis de la experiencia y sugerencias.

- Rediseño del juego. Al finalizar la Fase 4 se hicieron los siguientes ajustes en el juego:
 - Se transformó de nuevo el tablero octagonal de una forma prismática a una forma cúbica, que al desdoblar, contenía el octágono y las casillas de avance.
 - Se eliminó la ruleta con las formas de enseñanza y se hizo un tapete con las mismas formas de enseñanza -1) dibujando, 2) con un sonido, 3) con mímica, 4) con una frase-, adicionando dos formas más: 5) el grupo decide y 6) yo decido.
 - Se complemento el instructivo anterior para crear el segundo instructivo del juego.
 - Se hicieron más grandes las cartas (11cm X 8cm) y también el tipo y tamaño de la letra que contenían.
 - Se rediseñaron las imágenes de las cartas y se hicieron 32 pinturas al óleo para representar a los Tonaes.
 - Se adicionó un dado al juego.

- **Fase 5. Experiencia del juego 4.**

- Grupo E; compuesto por 2 mujeres y 2 hombres, profesionistas sin relación con la psicología.
- Versión del juego. Juego rediseñado 5.
- Fecha de realización. Viernes, 16 de marzo de 2012.
- Duración del juego "abierto". Este juego duró dos horas y cuarenta y seis minutos (02:46:33).
- Técnicas de recolección de datos. Observación participante, notas de campo, videograbación y grupo focal.
- Análisis del juego. Transcripción del juego, categorización de lo datos, análisis de la experiencia y sugerencias.
- Rediseño del juego. Al finalizar la Fase 5 se mantuvieron los cambios realizados anteriormente.

- **Fase 6. Experiencia del juego 5.**

- Grupo F; compuesto por 3 mujeres y 1 hombre, todos terapeutas Gestalt expertos.
- Versión del juego. Juego rediseñado 6.
- Fecha de realización. Jueves, 29 de marzo de 2012.
- Duración del juego "abierto". Este juego duró una hora y treinta y un minutos (01:31:01).
- Técnicas de recolección de datos. Observación participante, notas de campo, videograbación y grupo focal.
- Análisis del juego. Transcripción del juego, categorización de los datos, análisis de la experiencia y sugerencias.
- Rediseño del juego. Al finalizar la Fase 6 se hicieron los siguientes ajustes en el juego:
 - Se redactaron nuevas instrucciones para crear el instructivo final.
 - Se concluyeron los ajustes a la caja-tablero de forma cúbica.
 - Se finalizaron los cambios en todos los mazos de cartas.
 - Se consumó la fase de investigación-acción para analizar en forma integral los resultados del proceso.

Tabla 6. Esta tabla muestra los datos generales del procedimiento que se llevó a cabo.

Fecha de realización	Fase de investigación	Versión del juego	Grupo	Mujeres	Hombres	Cualidad de los sujetos	Duración del juego	Observación participante	Videograbación	Notas de campo	Focus Group
Sábado, 08 de Noviembre de 2008	Fase 1. Piloteo	Juego piloto 1	Grupo A	3	2	Ingenuos	01:57:02	X	X	X	
Lunes, 16 de Marzo de 2009	Fase 2. Experiencia del juego 1	Juego rediseñado 2	Grupo B	1	2	Ingenuos	00:42:59	X	X	X	X
Martes, 07 de Diciembre de 2010	Fase 3. Experiencia del juego 2	Juego rediseñado 3	Grupo C	1	3	Ingenuos	01:04:26	X	X	X	X
Lunes, 13 de Diciembre de 2010	Fase 4. Experiencia del juego 3	Juego rediseñado 4	Grupo D	4	1	Expertos	01:47:45	X	X	X	X
Viernes, 16 de Marzo de 2012	Fase 5. Experiencia del juego 4	Juego rediseñado 5	Grupo E	2	2	Ingenuos	02:46:33	X	X	X	X
Jueves, 29 de Marzo de 2012	Fase 6. Experiencia del juego 5	Juego rediseñado 6	Grupo F	3	1	Expertos	01:31:01	X	X	X	X

Transcripción de información.

La riqueza de esta investigación cualitativa dependió de la cantidad de información verbal obtenida de las transcripciones de los juegos, mismas que sustentan las percepciones e interpretaciones que el investigador hace desde su subjetividad. Para llevar a cabo la transcripción del material en esta investigación se consideraron los siguientes pasos:

- **La transcripción.** El análisis de la información se hizo de una forma sencilla sin exagerar en el uso de explicaciones (risas, silencios, muletillas), siendo el objetivo principal, respetar las ideas de los informantes. Los párrafos que sirven de sustento a esta investigación se encuentran transcritos en el análisis de resultados.

- **Modo de diferenciar cuando habla el entrevistador-investigador.** En esta investigación se diferencia quien habla porque aparece en cursivas cada una de las intervenciones de los jugadores y en letras normales las del entrevistador-investigador.
- **Marcas especiales.** Los silencios, risas, objeciones, apoyos, etc., se marcaran entre paréntesis (...) para hacer énfasis en el tipo de situación que ocasionan los comentarios. Dejando a un lado los juicios e interpretaciones y tratando de sólo describir lo que sucede alrededor de los comentarios centrales.
- **Corchetes.** La marca de corchetes [...] se utilizan para marcar los comentarios que surgieron de las notas de campo y de la reflexión al momento de estar observando las transcripciones.

La fuente original de los datos –transcripciones- se conservan en la parte de anexos de esta investigación, posibilitando el análisis futuro y la mirada crítica de otros investigadores interesados en el tema. Las grabaciones originales también se conservan en el formato digital de este trabajo.

CAPITULO 7.

Resultados.

Fase 1. Piloto (Grupo A).

El juego se llevó a cabo en el domicilio del S-4 el sábado 08 de noviembre de 2008 a las 17:00 horas y el investigador formó parte de los jugadores ingenuos. El juego en esta primera fase contenía las siguientes características:

- Un tablero con 6 octágonos concéntricos para avanzar de adentro hacia fuera en seis ocasiones (ver figura 3).
- 32 cartas de animales de poder –Tonales- cada una con las 7 enseñanzas basadas en el ciclo de la experiencia.
- 8 cartas de las áreas de la vida que correspondían a las 8 orientaciones cardinales de “la rosa de los vientos” (que tiene marcados alrededor los rumbos en que se divide la circunferencia del horizonte, *ver Figura 6*).
- 48 cartas de enseñanzas con las leyendas: 1- expresa con sonidos la enseñanza, 2- has una frase con la enseñanza, 3- expresa con mímica la enseñanza, 4- actúa lo opuesto a la enseñanza, 5- actúa la enseñanza, 6- exagera la enseñanza, 7- dile a cada compañero la enseñanza y 8- dibuja la enseñanza.



Figure 7. Rosa de los vientos.

A continuación se muestran extractos de la transcripción de los resultados del *Grupo A* que utilizaron el *juego piloto 1*.

INVESTIGADOR. (Después del saludo y la bienvenida al grupo) Por eso... Para mi es básico que ustedes vean como van sintiendo el juego.

S-2. ¡Chicas volteen!

S-4. Vientos...

S-2. Sin moverse tanto (para sacarse una foto).

S-4. Oye... pues si pega con éxito vas a tener mucho éxito con tu juego ieh! (levantando la caja y viéndola desde varios ángulos).

INVESTIGADOR. Ahí nos dirán ahorita qué les parece.

[ESTETICA DEL JUEGO. Parece que para S-4 **la caja-tablero del juego resultó atractiva.**]

INVESTIGADOR. Entonces aquí está de la siguiente forma...tiene ocho áreas en las que podemos jugar. Cada quien va a jugar en una de ellas y va a tener que decir un problema que tenga en esa área, generalmente vienen dos... pueden escoger cualquiera de las dos. Supongamos si me tocara a mi "Trabajo o labores". Yo escojo "Trabajo" y escojo un problema que tenga yo en el trabajo, para que el Nahual me ayude a solucionarlo.

S-4. ¡Ah, cabrón!

INVESTIGADOR. ¿Sale?

S-4. ¡Ah, cabrón!

[MECANICA DEL JUEGO. Como investigador me di cuenta que es necesario redactar un instructivo, con el objetivo del juego y la forma de utilizar las cartas de las áreas de la vida, ya que **es básico que la mecánica del juego sea comprensible para los jugadores.**]

INVESTIGADOR. Y ahora, van a escoger a su Nahual, éste es el que les va a transmitir qué es lo que necesitan aprender para poder solucionar su conflicto. Nada más que, no lo van a ver, sólo lo van a escoger; no lo vean, así como lo escojan se lo dan a su compañero de al lado.

S-2. ¿De cuál lado?

S-3. De la derecha.

[MECANICA DEL JUEGO. La carta del animal de poder se escoge y se pasa sin ver al compañero de la derecha que toma el rol.]

S-1. ¿Y en la tarjeta al final tampoco la puedo ver yo? (refiriéndose a la carta del animal de poder).

INVESTIGADOR. Esa sí; porque es el nahual del otro. Entonces nosotros le vamos a ayudar al otro con su Nahual a que sepa cómo solucionar su conflicto. Nada más que el conflicto no lo vamos a decir, nada más vamos a escuchar las enseñanzas y el otro nos va ayudar a ver cómo solucionarlas, ¿sale?

[MECANICA DEL JUEGO. En las instrucciones se debe **incluir la explicación de qué es el nahual, qué es el tonal y sus roles en el juego.**]

S-1. ¿Cómo dice que debo estar mi Nahual?

INVESTIGADOR. Exagérala (la enseñanza).

S-2. Pero no, no entiendo ahí si es actuado ó con mímica ó...

INVESTIGADOR. Como tú quieras nada más la enseñanza exagérala...

S-3. O lo mismo...

[MECANICA DEL JUEGO. La instrucción **"exagera la enseñanza" no se entiende.**]

S-3. Es que sabes qué... (Aplauda S-4). También parte de eso... lo que tú puedas enseñarle al otro o transmitirle al otro tiene mucho qué ver (refiriéndose a ser el nahual del otro), porque es necesario...

S-4. ¡Sí me tocó medio dificilita eh!

S-3. Porque es necesario que sientas eso, eso tiene mucho que ver.

INVESTIGADOR. ¡Ajá!

S-3. ...o sea; siéntelo tú...

INVESTIGADOR. Para transmitírselo.

S-3. Para que puedas transmitirlo a ella... (S-4 abraza a S-2).

[DARSE CUENTA EN EL JUEGO. S-3 se da cuenta de que **"ser el nahual del otro" es un rol que demanda sentir** para transmitir las enseñanzas.]

INVESTIGADOR. Fíjate que ahí también si eres nahual y no sabes cómo pasar la enseñanza ahí también debes de tener una bronca o una reprimenda.

S-2. Sí.

INVESTIGADOR. De que no te conviertas totalmente en el Nahual.

S-2. ¿Cuánto damos, qué será cinco segundos... un minuto?

S-3. Ya está.

S-2. ¿Dos minutos?

S-4. Sí verdad, debe de haber un relojito.

[MECANICA DEL JUEGO. Se hace **necesario establecer un tiempo límite para transmitir las enseñanzas.**]

S-2. Entonces ya te pasaste.

INVESTIGADOR. ¡Órale!

S-2. Un minuto porque 30 segundos es muy poco.

INVESTIGADOR. ¿Sí?

S-3. ¡Ya!

INVESTIGADOR. Entonces... ¿Ya?, es que... todavía ni lo acabas (S-4 ríe).

S-2. Por eso el tiempo también corre para ella.

INVESTIGADOR. Primero tendría que ser para uno y luego para otro.

S-3. A ver, si así le entiendes (muestra el dibujo al INVESTIGADOR, lo retira y dice "Ya").

S-2. Entonces, serían dos minutos. Un minuto para el nahual y un minuto para el otro. ¿No?

[DARSE CUENTA EN EL JUEGO. En esta parte se observa en la videograbación que **Los jugadores bromea entre sí**, lo que es indicativo de su estado emocional, al parecer se están divirtiendo]

[MECANICA DEL JUEGO. Los participantes consideran que **para transmitir la enseñanza se necesitan dos minutos**, el primero para expresar la enseñanza y el segundo para adivinarla.]

S-2. (Leyendo) "Dile a cada compañero la enseñanza".

S-3. ¿Ahí cómo?

INVESTIGADOR. Tú como nahual, necesitas decirnos a cada uno la enseñanza.

S-4. Ok. Yo les voy a enseñar a ustedes para que ustedes le...

INVESTIGADOR. Pero así a cada uno.

S-4. Tengo que pasar con cada...

S-2. No. No hay que pasar con cada uno, o sea, decírselo a cada uno.

S-1. Tienes que pasar a decírselo a él.

S-4. Ok. ¿Pero te lo voy a pasar a decir a ti?

INVESTIGADOR. Ajá, igual desde tu lugar pero... que te dirijas...

S-4. Así directamente contigo, con... (Señala a S-3 y luego a S-1... luego silba) Así ¿no? (INVESTIGADOR Asiente).

S-4. Ok, este...

S-1. ¿Pero con mímica o la palabra completa?

S-3. Pero si ahí se supone que... que el otro tiene que saber o que adivinar. Si se lo dice directo, ya se pierde eso.

INVESTIGADOR. Ok, Lo que vamos a hacer...

S-1. O con mímica, que lo diga a cada uno con mímica.

INVESTIGADOR. Es que fíjate acá, este lo necesitamos sacar (la enseñanza es confusa).

[MECANICA DEL JUEGO. Los jugadores no comprenden lo que significa **"dile a cada compañero la enseñanza"**.]

INVESTIGADOR. Saca de acá una naranja (refiriéndose a las tarjetas de formas de enseñanza).

S-4. Vientos. (Leyendo) "Haz una frase con la enseñanza".

INVESTIGADOR. Ok. Haz una frase... es que esa también tiene bronca porque...

S-3. Pues no porque tú puedes decirle una frase y el tiene que agarrar la que...

S-2. ¡La palabra exacta!

S-3. Sí.

INVESTIGADOR. ¡Ah, ok! Sí es cierto... Para enfrentar tu conflicto necesitas... darte cuenta de todas las cosas que tienes tú para estar seguro.

S-4. ¡OK! Entonces ya con esa frase que tú me dijiste, ahí pienso yo la palabra. ¿Para que yo me dé cuenta de mi problema necesito saber?

S-2. No... para solucionar tu problema tienes que darte cuenta de todas las cosas...

INVESTIGADOR. ¿Que tienes...?

S-2. ¿Para solucionarlo?

INVESTIGADOR. Y estar seguro de eso.

S-4 Ah este. Es...

S-3. Es que ahí no es una adivinanza, sino, que él..., de toda la frase que te está diciendo, tienes que agarrar...

S-4. Tengo que agarrar una sola palabra.

INVESTIGADOR. ¡Ajá!, o sea, la palabra está dentro del enunciado.

S-4. Dentro del enunciado. A ver repítemelo otra vez. ¿Para solucionar...?

[MECANICA DEL JUEGO. El jugador S-4 no sabe que significa **"haz una frase con la enseñanza"**.]

S-2. Y hay una película en donde está muy claro. La última que sacó Jaky Chan como Jet lie... (INVESTIGADOR asiente), donde haz de cuenta que hay un güey que le encanta el kung fu y por una u otra razón llega a un lugar donde todos son bien duros en el kung fu ¿no?, entonces le dice "No y es que enséñame la kata, y no sé qué... y esto y el otro y le empieza a dar té, y mientras le da té... y el otro güey le dice "Es que... y ya se llenó" ¿no? Y le sigue vertiendo y le dice "exactamente... cómo quieres llenar tu taza, cómo quieres aprender algo si tienes la cabeza tan llena de kung fu y no te das cuenta, o sea, necesitas vaciarte, o sea, olvidarte de todo para reiniciar todo esto", como que "resetea todo y empieza a conocer", o sea... "abre tu mente".

[MECANICA DEL JUEGO. Para S-2 **es necesario abrir la mente para jugar este juego.**]

INVESTIGADOR. Necesito desear. Ahí está toda una biblioteca, está todo ese cúmulo de conocimiento. Necesito desear la...

S-4. Conocimiento no... actualizar...

INVESTIGADOR. Es que si es con conocimiento.

S-3. ¡Ah, ya sé que es!

INVESTIGADOR. ¿Qué es?

S-3. ¡No, yo no digo!

S-2. (Gritando) ¡Dilo!

S-4. Es que no sé ¿Con conocimiento?

S-2. ¡Inteligencia!

S-1. ¡Información!

INVESTIGADOR. Es que es parecida... ¡es sabiduría!

S-4. ¿Sabiduría? (INVESTIGADOR asiente).

S-4. ¿Conocimiento y sabiduría?

S-3. Pues sí, yo creo que sí.

INVESTIGADOR. Ajá, es que va relacionado.

S-3. Pues igual y no da la palabra exacta, pero...

INVESTIGADOR. Pero lo más cercano ¿No?

S-3. Pues yo creo que sí ¿No? ¿Ahí qué?

S-2. ¿Pero no dices que sí se necesita la palabra?, o sea, que sí se... igual y sí, pero igual y...

[MECANICA DEL JUEGO. Como investigador me doy cuenta que es necesario que los jugadores adivinen las frases o palabras exactas que vienen en las cartas de su animal de poder –tonal-, **es necesario que exista un grado de tensión que promueva el aprendizaje.**]

INVESTIGADOR. Necesitas... Para solucionar tu conflicto necesitas... estar disfrutando de esos momentos en los que estas sólo y que alrededor no está nadie y...

S-2. (Riendo) ¡Está sólo y no está nadie! (todos ríen).

INVESTIGADOR. No hay nadie y solamente cuentas contigo.

S-4. ¿Disfrutar mi soledad?

INVESTIGADOR. ¡Ajá!

*S-4. **Te voy a ganar** (dirigiéndose a S-2 y ríe).*

S-2. ¡Te voy a ganar!

[RELACIONES EN EL JUEGO. Como investigador noté que **el juego crea una dinámica de competencia** y se aleja de crear vínculos de cooperación entre los participantes.]

INVESTIGADOR. ¿Con decisión?

S-3. (Simula aventar una moneda al aire y hace nuevamente) "Clinch" ¡Ah, no verdad! (Ríen todos excepto INVESTIGADOR).

INVESTIGADOR. ¿Con suerte?

S-3. (Mueve su mano como indicando "más o menos") Es que cuando avientas la moneda suena al aire ¿no?... Un volado (todos ríen).

INVESTIGADOR. No, cómo en el aire "clinch" (se dirige a S-4) Imagínatela en el aire cómo va...

S-4. No güey (hace ademán de un "volado" y emite un sonido).

S-2. (Se dirige al INVESTIGADOR) ¡Ya chale contigo! (S-4 emite un sonido de término de tiempo).

S-3. No pues, no.

INVESTIGADOR. No pues, no (abatido y todos ríen).

[RELACIONES EN EL JUEGO. Al ser participante del juego, noté como investigador que **se siente desaprobación de los otros jugadores cuando es reiterativa la incapacidad para adivinar las enseñanzas.**]

INVESTIGADOR. Es que ahí no sé. No sé si sacar esas de "frase..." y dejar todo con "mímica" o "actuación", o ¿dibujos?

S-4. Sí güey, es que mira la frase se escucha... muy, muy fácil, ¡confunde!

S-1. O podría ser así una oración... ¿no? o una oración relacionada a...

S-4. Has una... una frase relacionada.

S-2. O di... di, o di... o di la enseñanza con sinónimos.

S-1. ¡Sí! Con una frase relacionada.

S-2. Y ya... ya no uses la palabra y él la tiene que adivinar, o sea al final de cuentas estas tratando de adivinar la palabra.

INVESTIGADOR. ¡Ajá! Ándale con sinónimos ¿verdad?

S-3: Utiliza tres sinónimos ¿no? (INVESTIGADOR asiente), igual y puede ser (S-2 asiente).

[MECANICA DEL JUEGO. La indicación **"haz con una frase con la enseñanza"** es incomprensible.]

INVESTIGADOR. ¿Por qué era asertividad?

S-3. Pues sí, cuando eres asertivo es cuando, cuando dices algo muy coherente, muy...o sea: ino te equivocas! Eso es el ser asertivo. Asertivo es de acierto, de que haces las cosas bien (Al tiempo que mueve su mano como "palomeando" o calificando algo). Eso es ser asertivo.

S-2. Es que yo creo que no, no es de que hacer las cosas bien, sino hacerlas bien porque tú las consideras así, es como lo que decías hace un rato "eso es subjetivo", para ti está bien, para el otro puede que no.

INVESTIGADOR. (Dirigiéndose a S-3). Es que fíjate... Ahí tenemos que cambiarle, porque le tenemos que poner palabras que sean más manejables. Asertividad es muy subjetivo.

S-2. No, iesa está bien! está bien la palabra asertivo, o sea, a mi me parece que está bien, nada más que hay que ver de qué manera lo concibe cada persona.

S-4. ¡Exacto!

INVESTIGADOR. No, pero es que sabes qué... Como ya van a venir en las tarjetas, tienen que ser frases o palabras que puedan representar ya sea con mímica o...

S-4. Mira lo que tienes que tener en claro también "Es que este juego es para todos ¿no?"

INVESTIGADOR. Ajá

S-4. Lógicamente no sé de qué... ¿a qué edades lo vas a manejar?

INVESTIGADOR. Yo creo que...

S-2. Ya adultos.

S-4. ¡Sí! ¿Por qué...?

INVESTIGADOR. De dieciocho pa' delante.

S-4. Exactamente...

S-2. De todos modos.

S-4. Por qué, porque aun así hay personas que no conocen bien las palabras.

S-2. Exactamente o sea también depende del nivel cultural.

INVESTIGADOR. ¡Así es!

S-4. Si porque pones a jugar al del... no sé a un chavo que a lo mejor tiene quince años y si se la sabe, te va decir que es asertivo "ah pues es esto". Ah... que chido y lo va saber hacer. Y tú le puedes preguntar a un chavo de veinticinco y a lo mejor no sabe...

S-2. Si el güey es albañil ¿no? Y no...

S-4. O algo así.

S-2. Pues en su vida ha escuchado la palabra asertividad... Aguanten "bueno" (contesta su teléfono y atiende su llamada).

INVESTIGADOR. Es que... si necesita ser un lenguaje como más...

S-4. Más claro.

INVESTIGADOR. ¡Más claro!

S-4. ¡Y preciso!

S-1. Mas cómo...

INVESTIGADOR. Ahí necesitamos cambiarlo... lo bueno que éste es el primero que sacamos, para sacar como... todas las modificaciones.

[MECANICA DEL JUEGO. Los jugadores consideran que **las frases o palabras que se incluyen en cada tarjeta necesitan ser claras y precisas**, tomando en cuenta el nivel cultural de las personas a quienes va dirigido el juego.]

S-4. ¡Ahorita está bien tu juego eh! La verdad para lo que estamos viendo está muy bien. Ahora; norte, noreste, oeste, sí tienes que manejar esto porque muchas personas te van a decir "Bueno por qué trae eso". Muchas van a hacer preguntas; van a hacer muchas preguntas.

S-3. Bueno que de hecho va a haber una introducción ¿No?

INVESTIGADOR. Sí. Que se vea cuál es el sentido... De hecho, al inicio lo que yo estaba pensando es que "como va a estar cerrada la caja, la vas a estirar y donde estás es donde te toca jugar"

S-4. ¡Ándale!

S-1. ¡Ah!

[MECANICA DEL JUEGO. Los comentarios de los jugadores hacen evidente que **el juego necesita contener una introducción que defina la importancia e intención de incluir los puntos cardinales al juego.**]

INVESTIGADOR. Cuando uno llega al centro lo que pasa es que le regresan a su dueño su nahual ¿sí?

S-4. ¡Ok!

INVESTIGADOR. Y entonces con este ya checan qué es lo que necesitan hacer para solucionar su conflicto y al estar en el centro...

S-4. Porque que dice... aquí tienes dice "vivir" y "transformar".

INVESTIGADOR. ¡Ajá! Esa es la última parte, o sea, viendo su nahual y su conflicto, si quieren pueden decir su conflicto, sino solamente decir... de vivir y transformar, qué les está enseñando su nahual, y si les checa o no con su conflicto.

S-4. Acompañado (murmura solo).

S-2. Aquí, yo siento... por ejemplo... yo creo que tengo que decirlo porque a final de cuentas, esto es parte así como... una valoración del juego. ¿Ajá?

INVESTIGADOR. ¡Ajá!

S-2. Entonces yo creo que si es necesario que lo digamos para que se limen o se...

S-1. Se pulan.

S-2. Se pulan esas, o sea... las cosas que no están muy concretas.

[MECANICA DEL JUEGO. Como jugador-investigador experimente la importancia de **indicar que al llegar al centro del juego se regresa la carta del Tonal al compañero y se vincula la información de la carta con el problema anotado.**]

[DARSE CUENTA EN EL JUEGO. Los participantes consideran que **es necesario compartir la reflexión que ocasiona el juego**, ya que esta es una "valoración del juego" para "limar" o "pulir las cosas que no están muy concretas".]

S-2. ¡Ajá! Entonces yo puse "pareja", ¿qué problema tengo con la toma de decisiones?

S-4. Aquí no presumas ¡si!

S-2. ¡Creo que quedaría una pequeña reseña de por qué "toma de decisiones". Toma de decisiones ¿por qué?.. Generalmente Guillermo me deja las decisiones, cualquiera que sea, a mí. ¿Ajá? Incluso las decisiones que tenemos como pareja las tomo yo. O sea, las decisiones para un futuro juntos... Entonces, ahorita como que siento que yo he tomado las decisiones. Sé que él también ha tomado sus decisiones, aunque no me las hace saber. ¿Ajá? Pero, por ejemplo aquí me dice "¿Qué necesito tener? No. ¿Cómo necesito estar? ¡Sensitivo! Sensitivo, precisamente a eso yo creo..., al hecho de que él tiene sus decisiones, aunque no me las diga. Necesito sentirlas a pesar de que él no me las...

S-1. ¡Dice!

S-2. Me las verbalice.

INVESTIGADOR. ¡Ajá!

[MECANICA DEL JUEGO. Para el jugador es necesario **hacer una reseña introductoria del porqué eligió el problema en juego.**]

[DARSE CUENTA EN EL JUEGO. Como investigador, observó que el **seleccionar un problema de vida, jugar y reflexionar con la información que viene en la carta del Tonal, permiten ubicar los elementos que componen el problema.**

*S-2. Sentir ¡Enojo! **Creo que las... las emociones negativas deben descartarse.** Por qué... se supone que es para solución de un problema. Si yo me empiezo a enojar por el "cómo estamos tomando decisiones" ó por ver "cómo estamos tomando decisiones", no creo que sea una solución al problema.*

INVESTIGADOR. ¡Ajá!

S-2. Entonces, necesitamos ver... yo creo que ahí sería como paciencia, empatía, cosas así.

[MECANICA DEL JUEGO. Para la participante, **las emociones negativas necesitan descartarse del juego.**]

S-3. Lo que pasa es que cuando tú estás... bueno yo creo, si yo soy una persona muy pasiva y a mí, o sea, a lo mejor mi conflicto es que mi esposo me está pegando. El enojo es una emoción del ser humano que sí es necesaria y que a veces sirve para sacar... para sacarte de ahí.

S-2. He ahí la cuestión.

S-3. Por eso, pero probablemente ese conflicto no te ayude. O a lo mejor no necesariamente tienes que sentir enojo con el otro, a lo mejor tienes que sentir enojo con lo que estás haciendo, o con algo, o sea...

S-2. Que no concuerda, ide mí!

S-3. Sí, o no sé...

[DARSE CUENTA EN EL JUEGO. **Los participantes dialogan acerca de la emoción "enojo"** que comparte el jugador S-3.]

S-2. Por ejemplo en "desear"... individual. Pues igual y yo puedo desear varias cosas, pero en cuestión de pareja, también creo que no puedes ser tan individualista, o sea, ahí ya tienes que ver también las... tienes que ver las cosas en función del otro. Tienes que ver el tiempo, las posibilidades, los deseos del otro... las acciones de otro, entonces ahí como que el ser

*individual... **puede que sí, igual y yo me quedo con lo mío, igual y yo me quedo con mi enojo, igual y yo me quedo con mis deseos, con mis sentires y todo eso**, pero entonces...es que yo creo que debe haber así como una... debe ser como un diagrama de flujo ¿no? O sea, debe tener concordancia todo con todo igual y si puedo tener enojo, pero debe ser todas las palabras que se manejan aquí deben ser encaminadas a la solución, igual y sí, te puedes enojar, pero igual y lo podemos manejar... se puede manejar de otra manera porque no...igual y si puedo sentir enojo, con lo que yo siento, con lo que yo hago y yo deseo al respecto y que no obtengo y ese es mi enojo... o manejar el enojo. ¿No?*

[DARSE CUENTA, EMOCIONES Y SENTIMIENTOS. En este fragmento se aprecia cómo **la dinámica generada con el juego lleva a S-2 a una interesantísima reflexión** en torno a sí mismo y su relación con los otros, en la que está reconociendo y explorando sus emociones, como el enojo, al que hace alusión varias veces.]

INVESTIGADOR. ¿Valentía en que tienes?

S-2. *En actuar.*

INVESTIGADOR. Ah, ¡Ok!

S-2. *Valentía en actuar... pues, **igual y sí tomo valor y le digo "sabes qué, estoy enojada. Me encabrona que no hagas esto, o que no decidas en esto, o que no pienses en esto"**. ¡Ok! Lo digo pero la valentía a qué me llega, o sea, a qué me lleva. Es como poder aterrizarlo en... igual y queda un poco disperso. "Disfrutar" la confianza. Pues, igual y la confianza ¿no? De la confianza en tu pareja. La confianza de poder decirle, entonces ya no puedo llevar tanto lo de individual (INVESTIGADOR asiente). Y en "ser..." agresivo. ¿Tengo que ser agresiva? O sea... igual y sí, en determinado momento tengo que... igual y no una agresión física ¿no? Así de que (mueve su mano) ¡Ay, cabrón! ¿No? Pero si una agresión así verbal de la ver cabrón! ¡Te pones las pilas o ¿que pex?! (Todos ríen).*

S-4. ¡La S-2 lo madrea!

INVESTIGADOR. Es que fíjate. Yo cuando lo escucho, lo escucho como si te lo dijera tu nahual... como si la individualidad es que te escuches para saber que estás enojada...

S-2. Pero entonces...

INVESTIGADOR. Y poner los límites necesarios.

S-2. Entonces... entonces necesito saber en qué momento es con mi exterior y en qué momento es en mi interior (INVESTIGADOR asiente) ¿Ajá? Porque por ejemplo "individual", ¡ok! Necesito pensarlo yo, analizarlo yo, o sea, igual analizarlo yo individualmente para después plantearlo como pareja (INVESTIGADOR asiente). Entonces necesita haber así como esa dualidad. Exactamente como lo plantea el juego entre el ser terrenal y el ser místico igual aquí, entre el ser individual y el ser social. "Social" llámese familia, pareja, amigos, trabajo ¿no?

[DARSE CUENTA EN EL JUEGO. En este extracto, **el participante se da cuenta de la posibilidad de experimentar la emoción de "enojo" desde perspectivas distintas**, como un proceso entre explotar y retroflectar.]

S-2. ¿Cuál es tu problema?

S-4. Familiar, ¿Ok?

S-2. ¡Ok!

S-4. Entonces, para yo poder formular...

S-2. A ver. Espérame, espérame.

S-4. ¡Ok!

S-2. Es que danos una, así como una...

S-1. Una introducción.

S-2. Una introducción.

S-4. ¡Ok!

S-2. Por ejemplo tú. "Problema familiar" ¿Pero cuál es tu problema?

INVESTIGADOR. A ver, tu carta es "Fama y honores"

S-4. "Fama y honores".

INVESTIGADOR. ¿Cómo se relaciona con la familia?

S-4. Por eso mira. Se relaciona lógicamente con la "fama" de... pues saber que yo existo en ese momento.

INVESTIGADOR. ¿En tú familia?

S-4. En mí familia. Exactamente. Sin recibir un reconocimiento por mis acciones y por lo que yo haga.

INVESTIGADOR. ¡Ajá!

[MECANICA DEL JUEGO. Para los participantes **es importante dar una introducción a su problema.**]

S-4. Entonces yo diría lo siguiente: "Vivir", yo necesito vivir tranquilo ¿Sí? y estar seguro (INVESTIGADOR asiente), ¿no? De que yo soy muy sabio. Lógicamente estoy utilizando la palabra "sabiduría" (INVESTIGADOR asiente), para poder transformarme y saber escuchar ¿No? Y así tener una soledad ¿sí? Y a fin de cuentas voy a transformarme en una persona inteligente. O sea, tú a la persona... tú le estás dando a entender que con estas frases, él... bueno con estas palabras "vivir y transformar", él está usando el yo interno.

INVESTIGADOR. A ver, trata de decir "en esto que estoy pasando necesito estar..., necesito sentir..." (S-2 asiente). Diles así cada una.

S-4. ¡Ok! Yo necesito estar tranquilo para sentirme seguro de lo que yo voy a hacer y desear una sabiduría ¿No? Y así entonces yo voy a actuar, en forma de que voy a escuchar lo que los demás están diciendo a mí alrededor, dentro de mi entorno familiar. Entonces voy a disfrutar... yo voy a disfrutar mi soledad, en caso de que ya no necesite a mi familia, y entonces, yo siento que voy a vivir y me voy a transformar en una persona inteligente, para poder yo, sobresalir en el problema familiar. ¿Sí?

S-2. Le encuentro más sentido.

[MECANICA DEL JUEGO. Observo como investigador que **es importante dar una secuencia a la forma de reflexionar el vínculo que existe entre el problema en juego y las enseñanzas que ofrece la carta elegida**, para ampliar el rango de darse cuenta.]

S-2. Lo que puede es que al final de cuentas vas a llegar porque de eso se trata. ¿No? Al final de cuentas vas a llegar porque el equipo de grupo te va a ayudar. Pero...

S-4. Exactamente.

INVESTIGADOR. Sí porque...

S-2. Pero...

S-4. Exactamente.

S-2. Al final de cuentas necesitas trabajar en ello.

S-4. Porque al final de cuentas te estás aferrando a no decirlo.

S-3. Es que igual y ya te quedas con la enseñanza cuando tú... cuando tú sabes algo y te quedas así como que, ¡Ah que chido, ya lo descubrí! y lo que quieres hacer es como si hubieras recibido un regalo y lo que quieres hacer es compartirlo...

S-4. Exactamente.

*S-3. Así es como funciona también la psicoterapia. Descubren algo y dicen **yo quiero ayudar y ahora quiero dar**, o sea: primero recibir y luego dar.*

S-4. Exactamente.

S-3. Igual y sería como... no sé, la persona que esté como, rezagada a la mejor tú vas a ser mi aliado ahora. O sea, ahora vas a ser tú mi nahual y me vas a ayudar a descubrir lo que yo no veo.

S-4. Lógicamente que ya cuando pasaste, tú vas eliminando lógicamente tarjetas ¿No? Vas quedándote con las que... bueno, ese güey ya pasó ese nivel ahora necesita que se cubra todo esto. No puedes tú, por ejemplo: tu decir a pues ya llegue hasta acá, sabiendo que todavía te quedo "acá otro pedo" o sea dices ahí ya sé quedo en... este güey rezagado aquí, pero dices bueno ya hay que avanzarle porque ya, ya las políticas de adivinar.

S-3. ¿Ah? O sea... si no, si no avanza uno no avanza nadie ó ¿cómo a ver?

S-4. No tienen que ir...

*S-3. **Todos tienen que avanzar la ronda, para que avance uno.***

[RELACIONES EN EL JUEGO. Para los participantes, **el apoyo del grupo es importante para culminar el juego**, donde hablan de la necesidad de “ayudar” y “dar” al otro.]

S-2. No yo creo que eso en cuestión de... ¡Ok! Me atraso, me atraso, pero si no puedo ver lo demás...

INVESTIGADOR. Es que no puedes...

S-2. Es que no puedo ver exactamente en lo que me estoy atrasando...

S-4. Es que no puedes...

S-2. Igual y necesito ver lo demás para poder estipular en lo que me estoy atrasando ¿no?, o sea necesito ver todo mi entorno, para decir ¡a ok! Necesito todo esto para determinar en lo que me estoy atrasando o sea...

S-3. ¿Te puedes brincar éste?

S-2. ¡No!

INVESTIGADOR. No, fíjate yo la ventaja que le veo es cuando yo me atrasaba me empezaba a presionar “Putra madre” porque, porque no me di cuenta de que era.

S-2. A parte de la competitividad del juego.

INVESTIGADOR. ¡Aja!

S-4. Es que tiene que ser competitivo.

INVESTIGADOR. Pero esta chido, porque había un momento en que decías, “a chinga” ya le digo ¿no?, porque ya así como “Como chingaos no lo ve” el chiste es que esto ayuda a los otros a que... a que vayan generando su proceso, pero si para ti... para ti la instrucción es que cuando llegues al centro puedes ayudarle a los demás, o sea eso se empieza a convertir en terapia de grupo.

S-2. Mjm.

INVESTIGADOR. ¿No? Entonces ya todos los demás me empiezan ayudar a mí a solucionar esto y luego, entonces, de alguna forma sé en el fondo, que con la ayuda de los demás puedo solucionar mi conflicto.

[DARSE CUENTA EN EL JUEGO. Como investigador y participante del juego, **sentí tensión cuando me atrasaba en adivinar la enseñanza** y al mismo tiempo sentí apoyo de los jugadores para que comprendiera lo que escapaba a mi conciencia.]

S-2. Pero pues igual y a ver, o igual y si lo dices como catarsis; "Sabén que éste es mi problema... todos se están enterando" ¡ok! ¿Cómo voy a aplicar yo el enojo en mi problemática? a no pues, el tera... primero escucha el terapeuta a todos los demás: "¿Tu cómo crees que debería él aplicar su enojo en ésta problemática?"; "no pues yo creo que es válido que..." o sea, "todo mundo se enoja y es válido que se enoje, entonces, tan válido es que él se enoje, como yo me enoje y que yo no haga de menos su enojo" ¿no? Entonces es válido que cuando él se enoje me lo haga saber, entonces que me lo haga saber y de eso podemos sacar una plática y como afianzar eso ¿no? Como encontrar el equilibrio, del porque se enoja él y porque yo estoy haciendo algo que a él le molesta, entonces el terapeuta quien se sup... o sea que en esta ocasión es quien lleva la batuta pueda aterrizarlo; ¡Ok! Tiene razón, la problemática, el enojo, lo puede aterrizar de esa manera y bueno si es válido que se enoje, si es válido que lo haga saber...

INVESTIGADOR. Fíjate estaría de poca madre así, nada más que el objetivo es que no haya terapeuta, sino que sea un juego que tú puedas comprar en él... en él...

S-3 Y S-2. ¡Mercado!

INVESTIGADOR. ¡Aja! En la tienda de autoservicio... y que tu agarres y digas entre familia "ahí... vamos a jugar esta madre" ¿no?

[MECANICA DEL JUEGO. El participante menciona que **este juego puede ser utilizado como una herramienta de terapia grupal.**]

Juego Rediseñado 1 Piloto (Grupo A).

Al finalizar esta Fase 1, se hicieron los siguientes ajustes en el juego:

- Se eliminaron las cartas de las formas de enseñanzas “dile a cada compañero la enseñanza” y “exagera la enseñanza”.
- Se adicionó al juego en forma impresa la “hoja del intento”.
- Se revisaron y redactaron de forma simple y entendible las frases o palabras que contenían las cartas de los Tonales.

Fase 2. Experiencia del juego 1 (Grupo B).

El juego se llevó a cabo en un salón de clases de la UNAM campus-Iztacala el lunes 16 de Marzo de 2009 a las 15:00 horas. El investigador fue espectador de los jugadores ingenuos. El juego en esta segunda fase contenía las siguientes características:

- Un tablero con 6 octágonos concéntricos para avanzar de adentro hacia fuera en seis ocasiones (ver figura 3).
- 32 cartas de animales de poder –Tonales- cada una con las 7 enseñanzas basadas en el ciclo de la experiencia.
- 8 cartas de las áreas de la vida que correspondían a las 8 orientaciones cardinales de “la rosa de los vientos” (que tiene marcados alrededor los rumbos en que se divide la circunferencia del horizonte, ver figura X).
- 36 cartas de enseñanzas con las leyendas: 1- expresa con sonidos la enseñanza, 2- has una frase con la enseñanza, 3- expresa con mímica la enseñanza, 4- actúa lo opuesto a la enseñanza, 5- actúa la enseñanza, y 6- dibuja la enseñanza.

A continuación se muestran extractos de la transcripción de los resultados del *Grupo B* que utilizaron el *juego rediseñado 2*.

INVESTIGADOR. Y los demás participantes, es necesario que tomen alguno de los mazos que están aquí... de los diferentes mazos para que los barajen, sin verlos. Sin verlos, hay que barajarlos. ¡Ok! Entonces algo importante en el tablero es que se va a tener que orientar hacia el Oriente (Acomoda el tablero). Entonces primero es necesario orientar el tablero. El lugar que dice oriente hacia el lugar donde sale el Sol.

S-3. ¡Adelante! (brinda turno a S-1).

INVESTIGADOR. La pueden ver ¿sí? Y ahí tiene dos áreas (refiriéndose a la carta de las áreas de la vida). Esa carta tiene dos áreas. Va a ser necesario que piensen un problema que tengan en alguna de esas dos áreas. De alguna forma ya empezó el nahual a hacer su función. Ya les dio esa carta, te está dando la posibilidad de que escojan, de esas dos áreas, una en la que tengan problemas (Reparte bolígrafos a cada participante).

S-2. Gracias.

S-3. ¿Hay que escribirlo ahí?

INVESTIGADOR. ¡Ajá! Volteen su hoja del y escriban ahí el área que vienen a trabajar... y el problema que quieren resolver. Un problema que tengan. Es importante que sepan que el problema es nada más para ustedes, no lo va a ver nadie más... Ahora cada quién, va a necesitar tomar una piedra. Cojan ahí la piedra que quieran. Que simbolice ese problema que tienen. Y van a poner su carta en el lugar que le toca.

S-3. ¿Sur?

INVESTIGADOR. ¡Ajá! ¡Exacto!

S-1. (Coloca su tarjeta)

[MECANICA DEL JUEGO. Como investigador me doy cuenta que **el instructivo necesita contener información descriptiva** de las cartas de las áreas de la vida, las cartas de los Tonaes, el significado que tienen las orientaciones cardinales y la función y uso de la hoja del intento.]

INVESTIGADOR. ¡Ok! Y ahora va a ser necesario que su piedra la pongan en el primer punto que dice "estar", en donde está su.... Ahora viene lo más interesante. Estas ya las quitamos (las cartas de las áreas de la vida sobrantes) ¡Ok! Estas sí son más cartas (las de los Tonales). Entonces de todas estas cartas van a necesitar escoger una. Nada más que va a ser importante que no la vean. Sino, únicamente que se la pasen... una vez que decidan cuál es, se la van a pasar a su compañero de la derecha.

S-3. ¿Pero si él está en el sur él me la pasa?

INVESTIGADOR. ¿Qué? Ah perdón... a la de la izquierda (Direcciona el intercambio e las tarjetas con sus dedos) ¡Ok! Ya la pueden ver, nada más que no la vea su compañero. Ya vieron que va a ser necesario que le digan al compañero que les dio su carta, que le digan "Acepto ser tu nahual a partir de este momento."

S-1. ¿Vamos hacia la izquierda?

INVESTIGADOR. A la izquierda. ¿Quién te dio la carta?

S-1. ÉL (señalando a S-3).

INVESTIGADOR. Ah, entonces es a él.

S-1. ¿A él?

INVESTIGADOR. Sí.

S-1. OK. Acepto ser tu nahual.

S-2. (Asiente)

S-3. Acepto ser tu nahual.

S-2. Acepto ser tu nahual, a partir de hoy.

[MECANICA DEL JUEGO. Para los participantes **necesita quedar claro el movimiento de intercambio de la carta del Tonal** y detallar la instrucción de agradecimiento.]

INVESTIGADOR. Va a ser muy importante que tu compañero no sepa cuál es el (apuntando la carta que tiene en mano)... cuál es el animal que tienen. Eso va a ser muy importante. Y el juego inicia de la siguiente forma: Cada

uno lo que va a hacer... si se dan cuenta, cada una de las cartas tiene en la parte de abajo las mismas leyendas que tiene el tablero "estar, sentir, desear, actuar, disfrutar y ser". ¿Sí? Entonces nos vamos a ir una por una, el objetivo es que yo tome la carta de mi compañero y en este caso lo que voy a hacer es que para hacer el primer movimiento voy a tener que agarrar una de estas cartas que es de las enseñanzas y la voy a poner al centro y dice "Enseña con un sonido" Entonces yo voy a leer la primera. La primera frase que tiene la primera palabra que tienes y necesito idear cómo hacerle para que a través de un sonido el otro comprenda cuál es ese mensaje que necesitan dar... ¿sí? ¡Ok!

S-3. Yo me perdí.

INVESTIGADOR. ¿En dónde?

S-3. En esta parte. O sea, hago el sonido y recurro a mi carta.

INVESTIGADOR. ¡Ajá! Supongamos, aquí a ti te toca... le toca al que esté más cerca del oriente. Que es en éste (señala) Entonces- ¿Este es tuya, verdad?

S-1. ¡Sí!

INVESTIGADOR. Bien. A ti te tocaría iniciar Entonces sería con S-2 y luego nos vamos así. ¿Cuál sería el objetivo? Que le digas a ella "Mi nahual enséñame cómo necesito estar para solucionar mi problema". Y ya tú entonces, sacas la carta y ves con que le vas a dar la enseñanza.

S-2. ¡Ok!

INVESTIGADOR. Y así, cada vez que le vaya a tocar cada uno es "Nahual te pido que me enseñes ahora cómo necesito sentir para solucionar mi problema" Y nos vamos así de uno por uno ¿Sale? (Dirigiendo la pregunta a S-3) ¿Cómo estás?

S-3. Bien

INVESTIGADOR. ¿Sí?

S-3. ¡Sí!

S-1. OK. Entonces yo le digo a él (INVESTIGADOR asiente). Nahual necesito que me digas ¿cómo debo "estar" con mi problema?

[MECANICA DEL JUEGO. **La instrucción del cómo interactúan los jugadores es confusa.**]

INVESTIGADOR. OK. Ahora, les iba a pedir que le regresen su carta a su compañero y les voy a pedir que vean cuál es su nahual y que anoten ahí cuál es el animal que les va a ayudar a resolver este problema en su vida. Anótenle ahí.

S-1. ¿Desde "Mi tonal es"? (refiriéndose a lo que hay que anotar en su hoja del intento).

INVESTIGADOR. ¡Ajá! "Mi tonal es...". Y traten de... anótenle las demás frases que tienen anótenselas todas; para que vean más o menos cómo quedaría... esa hoja del intento ya finalizada, con todo el juego ya completo. Váyanse dando cuenta que les va ocurriendo con cada palabra que van depositando ahí, relacionado con su problema.

S-2. ¡Ok! (viendo su carta).

S-1. (Viendo su carta asiente con la cabeza y golpea el bolígrafo en la banca).

[MECANICA DEL JUEGO. Como investigador me doy cuenta que **es necesario describir la instrucción de cuándo regresar la carta del tonal a su dueño y cual es el objetivo de hacerlo.**]

INVESTIGADOR. Y al finalizar el juego dense la oportunidad de saber si quieren revelar algo de su problema y de la enseñanza que les dio su nahual. Piénsenlo antes si quieren revelarlo a sus compañeros, compartir algo de sus problemas y de la enseñanza.

S-2. ¡Yo sí!

INVESTIGADOR. ¡Ok! Piénsenlo.

S-2. ¡Sí!

INVESTIGADOR. ¡Es opcional el hecho de hablar eh!

*S-2. **Sí, sí, no necesito pensarlo o es interesante...** (Toma su turno para compartir) La situación es que mi problema es que bueno la situación es que en la parte del trabajo, yo estaba mal en mi trabajo. Entonces es esa parte la enseñanza en el trabajo. La enseñanza del nahual: actuar fuerte, con confianza y en forma intensa por vivir; vivir intensamente, confiando en mí propio valor, en mi propia valía. Tratando de reunir, tratando de... de no ceder. Lo más cauto que pueda llegar a ser (INVESTIGADOR. asiente). Es una condición en la que yo tenía el folletito –hoja de intento- con esto... estas palabritas poco a poco están, así poco a poco, fueron reforzando la situación (Mira a todos sonrío y asiente).*

[DARSE CUENTA EN EL JUEGO. Ante la indicación de elegir hablar o no del problema que está en juego **el participante elige compartir su problema laboral.**]

[DARSE CUENTA EN EL JUEGO. Para S-2 **es interesante observar la hoja de evaluación del juego** que contiene su problema y las enseñanzas del Tonal. Lo describe **como una forma de “reforzar la situación”.**]

*S-1. ¡A ver yo! Este... una de las áreas... se puede decir la de transformar con el perdón, **en mi caso mi problema es familiar**, no tengo una buena comunicación con mi hermano y mi mamá que son mi familia nuclear, **y ¡sí! yo no sé perdonar, no sé pedir perdón y tampoco creo en el perdón.** Cuando me piden disculpas, me dicen lo siento, perdón. **No soy una persona que crea en esa palabra o en ese acto**, nunca... para nadie o sea ni siquiera con mi familia, con nadie, para nadie. No está en mi vocabulario.*

INVESTIGADOR. ¿Qué te enseña tu nahual?

S-1. Que sí necesito trabajar en el perdón porque sí... no. Nunca ha sido mi fuerte y como que sí necesito como que... aprender a perdonar.

[DARSE CUENTA EN EL JUEGO. El participante S-1 **elige compartir su problema familiar.**]

[DARSE CUENTA EN EL JUEGO. Al momento de compartir el problema **S-1 asume su incapacidad de perdonar.**]

[DARSE CUENTA EN EL JUEGO. A través del juego S-1 **reconoce su necesidad de “aprender a perdonar”.**]

*S-3. Bueno, pues mi área a trabajar es el trabajo, Este... estoy viviendo mis últimos días. **Sí necesito un trabajo estable.** Con mis gastos, necesito... necesito, bueno, lo que me enseña mi nahual es que tengo que estar sereno, tengo que estar tranquilo, no desesperarme ante la situación que está fea en el país. Este... cada punto coincide con estar seguro, necesito sentir seguridad y aunque si es difícil... porque voy a entrevistas y todo eso. Y... pues disfrutar de aprender; creo que me gusta mucho aprender, pero a veces se me olvida que tengo que aprender. Eso es lo que me enseña mi nahual.*

[DARSE CUENTA EN EL JUEGO. El jugador **también elige compartir su problema.**]

[DARSE CUENTA EN EL JUEGO. **S-3 forma una figura concreta a través del juego “necesito un trabajo estable”.**]

INVESTIGADOR. (Suspira) Nada más se cerraría el juego agradeciéndole al compañero que les echó la mano para ser su nahual y enseñarles cómo solucionar su problema.

S-2. (Brinda su mano a S-3 y la estrecha sonriendo) ¡Gracias mi nahual!

S-3. (También sonriendo) No al contrario a ti gracias.

S-1. (Sonriendo también) ¡Gracias por ayudarme!

[RELACIONES EN EL JUEGO. **Los participantes se sienten alegres al terminar el juego.**]

Grupo Focal de la Fase 2 (Grupo B).

INVESTIGADOR. OK. ¿Cómo se quedan con el juego, o sea, qué les pareció?

S-1. ¡Muy bueno!

S-2. Interesante.

INVESTIGADOR. Esta hojita es de ustedes.

S-2. ¡Sí!

[DARSE CUENTA EN EL JUEGO. Para los participantes **el juego resulta "interesante" y "bueno".**]

INVESTIGADOR. Porque esa les va a hacer "el paro". (Toma la carta de S-1)
Entonces ¿cómo ven el juego... qué les paso... cuál fue la experiencia?

S-3. Para mí (Rasca su cabeza)... fue una experiencia como bien parecido al Tarot (el INVESTIGADOR asiente), isúper parecido! Porque... porqué todos tenemos... o sea, a mí por qué me tocó el trabajo... por qué no me tocó riqueza, familia. Eso es lo que está... (INVESTIGADOR. sonrío y asiente)... muy interesante. No sé, como que cada uno nos enfocamos a eso. Esa primera parte de haber sacado, "chin"... pues trabajo. Pues...

S-1. ¿Casualidad?

S-3. Como que son cosas en las cartas que son... así... pues sí ¿no? Digo, igual y a el le pudo haber tocado tener más seguridad, pero no... ¿Por qué? ¿Quién sabe? Esa parte como mística está muy interesante.

[PROYECCION EN EL JUEGO. Para los participantes **la mística es "muy interesante".**]

S-3. Al principio a mí me costó como trabajo agarrarle la onda, porque... como que uno está acostumbrado a jugar a la derecha (INVESTIGADOR. asiente). Aquí a la izquierda es como ¡Ay! ¿Es "pa' llá" o "pa' cá"? ¿No?

INVESTIGADOR. ¡Sí va así! (gira su mano a la derecha).

S-3. Eso es como, yo creo que las impresiones... y pues ya.

INVESTIGADOR. **¿Qué le cambiarías al juego?**

S-3. **Eso... de que vaya a la derecha** (INVESTIGADOR. ríe y asiente y todos ríen también). Pues sí porque como que ya todos estamos "así" (haciendo referencia a que estamos acostumbrados) sí va a la derecha ¿no? (S-1 ríe).

S-3. O sea; igual y pasar la carta que fuera a la izquierda pero para que fuera mi nahual y "así" (indica la dirección con sus dedeos).

INVESTIGADOR. ¡Sí, sí, sí!

S-3. Bueno eso fue lo que a mí me pasó.

[MECANICA DEL JUEGO. S-3 cambiaria la forma de hacer las rondas en el juego ya que **confunde que el movimiento del juego sea hacia la izquierda.**]

S-2. Me causó mucha sorpresa. Ahorita que están comentando eso de que ¿por qué me salió cierta carta? **Cuando iba a agarrar la carta... mi nahual, fue algo a sí como que... Incluso estuve buscando... desde que cayó yo dije "yo quiero esa", no sé por qué** (INVESTIGADOR. sonríe)... **fue muy curioso. O sea, incluso de coincidencia ¿no?** Supongo que esta situación de que nos haya salido cierta carta que coincida con alguno de nuestros problemas, es porque tenemos problemas digamos "por todos lados", mínimos o muy grandes, pero los tenemos y se presentan o se han presentado o se... se presentarán, tal vez. Algo que me pareció... es que **el juego es muy... muy diferente. El simple hecho de que deje de ser competitivo para volverse cooperativo es muy... muy interesante** (S-1 asiente). Por otro lado me quede con la duda de las piedritas, si se tenían que poner.

INVESTIGADOR.. ¡Sí, sí, sí!

[PROYECCIÓN EN EL JUEGO. Para S-2 **es curiosa la coincidencia de la relación entre el problema que escogió y la carta del tonal que le salió.**]

[RELACIONES EN EL JUEGO. El participante menciona que **es interesante la cooperación que crea el juego.**]

*S-2. ¿Qué mejoraría?... Me gustó cómo está... Tal vez el hecho no sería mejorar tanto como el juego, sino la condición propia de cada participante, porque no se cuanto tiempo estuvimos jugando, se me fue el sentido del tiempo, pero avanzamos 9 casillas. Tal vez, el caso de que no nos hubieras dado pena podría... por ejemplo **al principio me dio un tanto de pena hacer el sonido de alarma.** Y supongo que si eso se empezara a solventar un poco ¿no?... a **hacer más libre la expresión**, tal vez, sería un poco rápido y hubiéramos alcanzado a terminar.*

*S-3. Si es como para tenerlo en un ambiente... digo, nosotros nos acabamos de conocer. Pero **con amigos yo creo que si puede funcionar** pues bien.*

*S-2. Y más **en un ambiente de confianza.***

INVESTIGADOR. Con gente de confianza (Todos asienten).

[DARSE CUENTA EN EL JUEGO. **El juego ocasiona vergüenza** por la expresión que requiere.]

[RELACIONES EN EL JUEGO. Para S-2 **el juego necesita "un ambiente de confianza"** para tener fluidez.]

*S-1. Prácticamente si me gustó bastante el juego, la dinámica y más porque... pues ahora si que vas tratando con... bueno... con tus problemas ¿no? Digamos que estamos acostumbrados a... como que a la plática ¿No? En este caso ¿no? Para que te digan... "necesitas confianza, necesitas tener seguridad" y esto por ejemplo, de **dibujos, mímica, sonidos, es algo fuera de lo común** y que pues... ahora si que en la vida real es un poquito difícil de aplicar... pero que en realidad fuera así, o sea, que cuando alguien te quisiera decir "estar seguro" te lo dijera... no sé, con un dibujo ¿no? O sea, a base de otras cosas que no sean precisamente la plática, pues ahora*

*sí que estaría... pues **también muy padre** ¿no? **Entonces el juego me pareció bastante, bastante bueno.***

[RELACIONES EN EL JUEGO. Para S-1 el juego es "bastante bueno" porque **la metacomunicación que promueve el juego es "muy padre".**]

INVESTIGADOR. A mí me impactó mucho lo que hablaste del perdón... (S-1 asiente), en lo que salió (S-2 asiente). ¿Que nos dirías de eso?

S-1. Qué...

INVESTIGADOR. Dinos lo que te enseña el nahual de trabajar el perdón.

*S-1. Pues sí, si lo necesito mucho porque ahora sí que **si tengo un grave problema con esta situación de mi familia** ¿no?, Así como lo dijo el compañero, "el hecho de que te salgan este tipo de cartas" o sea, **¿es al azar o por qué fue?** Yo también ahora sí que... dijo "escoge una carta del montón" pues ahora sí que yo saqué esa. Obviamente viéndola pues... **"familia" fue lo primero que llegó, o sea, siempre ha sido ese mi problema.** Entonces, sí en cuestión de mi problema aquí, necesito trabajar mucho el perdón. **El problema es que realmente no he descubierto cómo ¿no? O sea... no, no me explico como trabajarlo.***

[DARSE CUENTA EN EL JUEGO. S-1 confirma que **la dinámica del juego potencia la relación entre la figura y el fondo de un problema en específico.**]

[PROYECCIÓN EN EL JUEGO. Como investigador observo que **el misticismo del juego permite confrontar conflictos.**]

[MECANICA DEL JUEGO. Una limitante del juego es que **no explica –para S-1- cómo solucionar su problema.**]

Juego Rediseñado 2.

Al finalizar esta Fase 2, se hicieron los siguientes ajustes en el juego:

- Se transformó el tablero octagonal de una forma plana a una forma prismática.
- Se eliminaron todas las cartas de las formas de enseñanzas.
- Se incluyó en la parte alta del tablero una ruleta con las formas de enseñanza 1) dibujando, 2) con un sonido, 3) con mímica y 4) con una frase.
- Se creó el primer instructivo del juego para aplicarlo en forma posterior.

Fase 3. Experiencia del juego 2 (Grupo C).

El juego se llevó a cabo en un salón de clases de la UNAM campus-Iztacala el martes 7 de diciembre de 2010 a las 16:00 horas. El investigador fue espectador de los jugadores ingenuos. El juego en esta tercera fase contenía las siguientes características:

- Se utilizó el tablero rediseñado de forma prismática.
- Se utilizó la ruleta con las formas de enseñanza 1) dibujando, 2) con un sonido, 3) con mímica y 4) con una frase.
- Se utilizó el primer instructivo del juego.
- Se mantuvieron las 32 cartas de animales de poder –Tonales- cada una con las 7 enseñanzas basadas en el ciclo de la experiencia.
- Se mantuvieron las 8 cartas de las áreas de la vida que correspondían a las 8 orientaciones cardinales de “la rosa de los vientos” (que tiene marcados alrededor los rumbos en que se divide la circunferencia del horizonte).

A continuación se muestran extractos de la transcripción de los resultados del *Grupo C* que utilizaron el *juego rediseñado 3*.

S-3. (Lee el instructivo) Primero. Ser cálido es aceptar al otro como mi gemelo, como mi cuate. Y como cuate necesito ser amistoso, protector, ser... ser amigo del otro ¡Bien!..

S-3. La tercera es la aceptación de mi cuate tal cual es, lo que se expresa cuando resistimos a la tentación de burlarnos de él, criticarlo o juzgarlo. De

lo que se trata es de aceptar a mi cuate tal cual es y a los demás tal como son, con defectos y virtudes. Para poder ayudar a alguien primero necesito aceptarlo. Al tener las aptitudes....

Ahora abrimos la caja y sacamos los mazos de cartas y sin verlos los barajamos por separado para luego conocer las enseñanzas del Tonal.... el área a trabajar que seleccione y un problema real que desea resolver. A continuación cada guerrero tomará una carta del mazo de tonales y...

El guerrero estrechará la mano de su nuevo nahual haciendo una reverencia y al verlo a los ojos iniciará su firme deseo de resolver conjuntamente sus problemas.

Empieza el juego. Ya que están todos acomodados inicia el juego el guerrero más cercano al oriente o cercano a la derecha de esta posición, luego sigue quien esté a su derecha y así sucesivamente. Pueden ju....

Ahora cada nahual tomará una carta de las formas de enseñanza y expresará a su guerrero la forma en la que necesita resolver su problema; ejemplo, con mímica. El nahual mantendrá el secreto del tonal de su... (Ya todos acomodados para jugar hacen las anotaciones pertinentes). Dice aquí... "El más cercano al oriente"

S-2. Sácala (brinda turno a S-1 para tomar una carta).

S-1. (Ríe) ¡Mm, ésta!

S-3. No la veas.

S-4. Agarra otra (Todos ríen).

S-1. ¡No la vi!

TODOS. (Toman su carta).

S-2. ¿Ahora, a la derecha?

INVESTIGADOR. A la derecha, así es.

[MECANICA DEL JUEGO. Al parecer **las instrucciones iniciales son entendibles** para los jugadores.]

S-1. (Brinda su mano a S-4, él la toma) ¿Aceptas ser mi nahual?

S-4. ¡Sí!

S-1. ¿Sí? (Ríe) ¿Y ahora?

S-4. (Brinda su mano a S-3) ¿Aceptas ser mi nahual? (Ríe).

S-3. ¡Acepto ser tu nahual! (Toma la mano de Jesús) ¿Aceptas ser mi Nahual? (Ríen)

S-2. ¡Acepto ser tu nahual! (Brinda la mano a S-1) ¿Aceptas ser mi nahual? (Ríen)

S-1. ¡Acepto ser tu nahual!

[RELACIONES EN EL JUEGO. Al parecer, el estrechar las manos y **aceptar ser el nahual del otro es un momento divertido.**]

S-3. ¿Es una frase?

S-2. Puede ser un refrán o algo.

INVESTIGADOR. ¡Ajá!

S-3. (Pensativo) Ese punto...

S-2. Está difícil en frase.

S-3. Así es. Mmmmm...

S-2. Pero sí puedes...

S-3. (Mueve su cabeza negando)

S-2. Está complicado. Pensarlo sí está complicado.

S-3. (Asiente)

S-2. Puedes decir la palabra en tu frase ¿Sí se puede o no se puede?

INVESTIGADOR. No, no se puede, cierras el chiste (todos ríen).

S-2. ¡Ok! ahí está.

[RELACIONES EN EL JUEGO. Transmitir la enseñanza **"con una frase" es una indicación que confunde.**]

S-4. No y es que es palabra relacionado con "fuerte"

S-4. ¿Fuerte?

S-3. De hecho podrías usar un sinónimo.

S-4. Como... mmmm

S-3. ¡Ajá!

S-4. No güey, no me viene nada. Tráeme un diccionario (todos ríen).

S-3. Necesitamos un diccionario.

S-4. (Ríe) No güey. No.

S-2. (Se dirige a INVESTIGADOR) ¿Qué pasa cuando alguien no sabe?

INVESTIGADOR. Vamos a checar ese.

[MECANICA DEL JUEGO. Para el participante S-2 **es importante saber que pasa cuando alguien no adivina la enseñanza.**]

S-3. ¿Dime nahual qué necesito "desear" para resolver mi problema?

S-1. Con una frase enseña.

S-2. "Un poquito de todo".

S-3. ¿Necesito desear...?

S-2. O... "un mucho de todo".

S-3. ¡Cielos!... (Ríe) **¡Qué presión!** Eh, uff (exhala) Necesito desear...a ver, a ver. ¿Qué me hará falta? Necesito desear...

S-2. Pueden ayudarme con mi frase.

S-1. Sí. Necesitas desear que nada te haga falta entonces, tienes que tener ¿Qué?

S-2. O si necesitas un poquito de todo, vas a tener muchas cosas de todo.

S-3. ¡Ok! (ríe). Necesito desear "blblblblblbl" Necesito ¿Qué será? ¿Un poquito de todo?

S-2. ¿Quién le puede ayudar? Que nada te haga falta.

S-3. Necesito desear estar completo, necesito desear, necesito desear...

S-4. Cuando, cuando uno trabaja y se esfuerza nada te hace falta.

S-3. (Ríe) ¡Venga, venga, sí podemos! (todos ríen).

S-3. ¿Necesito desear...?

S-2. Reformulando la idea.

TODOS. (Ríen).

S-3. ¡Sería muy bueno! Necesito desear...

*S-2. Es algo que siempre incluyes en tus uvas del año nuevo. ¡Siempre!
Cuando se va terminando...*

S-1. Sí es algo que...

S-3. ¿En serio? ¿Sospecha?

S-4. Dicen que México tiene forma de cuerno.

S-1. ¡Sí!

S-2. Pues sí güey.

S-3. No puede ser (todos ríen) Ya lo he escuchado antes (todos ríen).

S-4. ¡No puede ser! (todos ríen). Puede sobarte ¿Sí? Puede sobarte.

S-1. (Ríe).

S-2. Otra copita ¿No?

S-3. ¡Otra copita no güey!

TODOS. (Ríen)

S-4. Tiene tanto que le sobra.

S-3. (Niega con su cabeza).

S-2. Necesito desear que...

*S-3. ¿Qué, qué, qué, qué, qué, qué? Estar estable, o no sé. Necesito
desear...tener un poquito de todo (todos ríen).*

S-2. Esta vez menos egoísta.

S-3. ¿Menos egoísta que la ambición?

S-1. Eso que dijo Fabián... que era el cuerno de la...

S-2. Empieza a tener pedo (todos ríen).

S-3. Sería un buen ejemplo si conociera el refrán (todos ríen).

S-2. Hay muchas cosas ahí en el cuerno.

S-1. Fruta, comida....

S-4. (Gira sus manos y todos ríen).

S-4. ¡Ah pues eso hubieras dicho que tenía diez letras!

S-2. Pues si era facilísimo (todos ríen).

[MECANICA DEL JUEGO. El **no adivinar la enseñanza parece crear presión** en el jugador S-3.]

S-3. ¿Cómo necesito "actuar" para solucionar mi problema?

S-2. (Gira la perinola y lee) Con una frase. "Necesitas más de seis sentidos".

S-4. (Ríe).

S-3. Necesito actuar "sintiendo".

S-2. Necesitas usar el sexto sentido, más bien.

S-3. (Ríe y S-4 le palmea).

S-4. Como mujer (ríe).

S-1. ¿Cuál es el sexto sentido de las mujeres, cuál es el que dicen que es el sexto sentido de las mujeres? ¿La qué...? Empieza con "i" ¿no?

S-2. La "i".

S-3. (Niega).

S-1. ¿Sí no? (Se dirige a Jesús).

S-2. Sí, sí es.

S-1. ¿SÍ?

S-3. Necesito actuar con... pues es, mmmmm (todos ríen).

S-1. Se les atribuye a las mujeres como sexto sentido.

S-3. ¿Cómo crees? Ahhhh, bueno. Las mujeres tienen un sexto sentido. ¿Con...con "i"? ¿Y, y, y?

S-2. Fabían una ayudita.

S-4. (Sonríe).

S-2. Es que no se me ocurre otra frase de sexto sentido, hay que pensarle.

S-3. ¿Inteligencia? (todos ríen).

S-2. No porque eso es...

S-4. Más o menos empieza con la mismas tres letras...

INVESTIGADOR. Las misma tres (todos ríen).

S-4. ...de inteligencia "int...", "int...".

S-3. ¿Intuición?

S-2. Ahí está. (Levanta sus manos) ¡Lo logramos! (todos ríen).

[MECANICA DEL JUEGO. Para los jugadores **es importante dar la letra inicial de la frase o palabras que están transmitiendo.**].

S-1. ¡Ok! ¿Dime nahual cómo necesito "vivir" para solucionar mi problema?

S-4. Ahora a la derecha (gira la perinola).

S-2. Con sonido.

S-4. Con un sonido.

S-2. Lo bueno es que con una partecita de una canción tarareada.

S-4. No... Ésta, está bien difícil.

S-2. ¿Es vivir?

S-3. Así es. ¿Necesitas vivir...?

S-4. No sí está difícil.

S-2. Es algo que yo ya usé, en sonidos puedes retomar algo que ya usamos en el juego.

S-4. ¿Cómo lo puedes hacer? Si no puedes usar palabras.

S-2. Entonces, sí ¿no?

S-4. No, no, no, no es que no hay palabras.

S-2. Es que no hay ninguna canción que vaya con esa.

S-4. Mmmmm...

S-2. El sonido de la mujer biónica podría funcionarte.

S-4. Como ni me acuerdo de chica (todos ríen).

S-2. Está bien no veas la tele y ya.

S-4. No, no, no, no.

*S-2. **Puedes usar otra... ¡el comodín que no tenemos ahorita!***

S-4. ¡Comodín! Ocupo mi comodín. (Ríe).

[MECANICA DEL JUEGO. Para los jugadores tener un comodín con el cual puedan **transmitir de otra forma la enseñanza.**]

INVESTIGADOR. Es la ventaja. Y el objetivo de llegar ahí es compartir la enseñanza de su tonal en relación a su problema.

S-1. *¿Empiezo yo? Bueno mi problema es... **podía seleccionar entre pareja y felicidad y seleccioné pareja y mi problema es que a veces no me doy cuenta si es la persona indicada o no**, o no sé, algo así. Y lo que me enseñó mi tonal, es que necesito estar...bueno, tomé tres partes; donde dice que "necesito actuar con prudencia", que "necesito vivir con intuición" y que "debo desear mi libertad".*

*Tomé estas tres partes porque bueno, lo relaciono mejor. A lo mejor... estuve tomando lo que me conviene, a lo mejor eso no debe ser así, pero **tomo esto porque a lo mejor en este problema es lo que me ayudaría** ¿no? Me ayudaría...no sé, a actuar con eso, con prudencia no y al desear mi libertad **es como el hecho de primero estar sola antes de elegir a alguien como pareja**, o algo así. Es como yo lo estoy tomando (INVESTIGADOR asiente).*

[DARSE CUENTA EN EL JUEGO. Como investigador observo que **el juego permite elegir y/o rechazar el tema de trabajo más relevante** al momento.]

[DARSE CUENTA EN EL JUEGO. **El juego también permite concretizar en un enunciado el problema en juego.**]

[DARSE CUENTA EN EL JUEGO. Para S-1, **el juego contiene frases o palabras que ayudan a solucionar** su problema.]

S-4. *(Suspira) Bueno... **Me salió riqueza y prosperidad, elegí prosperidad** ya que entre una y otra haya algo qué ver ¿no? Pero **uno de mis problemas es que... normalmente dejo las cosas a la mitad y lo que yo busco es terminar lo que empiezo y con lo que me propongo.***
(Se detiene y exhala) Para solucionar mi problema, entiendo que primero debo que tener confianza en mí, para poder actuar y para poder plantearme objetivos también y buscar conseguir esos objetivos, actuar en una forma sabia consciente. No descuidando tampoco mis tiempos de ocio, que son los

*que puedo usar un poco, para desahogarme de los estreses de... que se vive sobre de uno. Por esa búsqueda que a veces se puede presentar. Actuar en forma consciente, siempre... siempre yo creo que... **algo importante en mi problema es que a veces no busco ayuda**; tengo que comunicar eso. Comunicarlo con los demás, hablarlo con los demás. No, no estamos solos ¿no? El hombre no ha evolucionado sólo (sonríe), pero bueno, creo que es lo que me puede ayudar, es lo que me dice mi tonal.*

[DARSE CUENTA EN EL JUEGO. Por segunda vez, observo que **el juego permite elegir y/o rechazar el tema de trabajo más relevante** al momento.]

[DARSE CUENTA EN EL JUEGO. **El juego también permite concretizar en un enunciado el problema en juego y establecer metas.**]

[DARSE CUENTA EN EL JUEGO. Para S-4, **El juego le permite identificar el elemento más importante del problema.**]

*S-3: **A mí me salió, familia y salud. Elegí familia**, es algo muy curioso, porque realmente en este momento sí he tenido algunos problemas familiares, todo a causa de un familiar, es mi abuelito, que tiene nueva pareja y mi familia siente cierto recelo por esa nueva pareja. Obviamente, yo no entiendo. Y ha traído un montón de tensiones entre los integrantes de mi misma familia.*

*Aquí a partir de todo lo que estuve viendo, entiendo qué se siente... yo expresé en un juego de palabras muy simple, lo que me enseñó mi tonal que es... "**Mi tonal simplemente me enseñó todo**", por qué, porque simplemente lo que me enseña es... es, no sé, **es todo lo que me enseña que necesito para sobrellevar la situación**, necesito estar fuerte, necesito confiar, necesito abundancia, necesito ser intuitivo, necesito (sonríe) tener poder, se valiente, vivir intensamente, necesito de mí y no dudo que necesite de otras cosas, pero... primero necesito esto para, para después empezar a tener lo demás, entonces; ivaya! **así como te lo planteo es algo muy lindo jugar esto porque realmente no sé, hay una parte***

que sí, sí te hace ver todo eso que está atrás de ti pero que realmente no puedes ver, porque a veces nos da miedo voltear la cabeza y mirar que sí podemos salir de nuestros problemas y no vivir con ellos porque realmente no es un estilo de vida. Entonces mi tonal, simplemente me enseñó todo.

[DARSE CUENTA EN EL JUEGO. Por tercera vez, observo que **el juego permite elegir y/o rechazar el tema de trabajo más relevante** al momento.]

[PROYECCION EN EL JUEGO. Para el S-3, **el Tonal es una entidad que "enseña todo" lo necesario para sobrellevar la situación problemática.**]

[PROYECCION EN EL JUEGO. Para este participante, **el juego fue una experiencia placentera que permite confrontar emociones negativas, crear un cambio de percepción y establecer nuevas creencias.**]

*S-2. (Carraspea) **A mí me tocó estudios o profesión. Decidí profesión, dentro de muchos problemas que va uno de la mano del otro. Uno de ellos es exactamente la decisión de estar aquí o irme a otra escuela.** El tonal, extrañamente al principio dijo que cambiara de idea y sonó un poco extraño, porque no... aquí menciona estar cambiando. Pero después menciona que necesito tener independencia, que necesito sentirme independiente de todas las decisiones de los demás. ¡Eh! Y aparte necesito desear vivir, a veces dentro de la suma de problemas se me olvida. Tomar un poco de decisiones determinadas, porque **dejo que las decisiones fluyan, sin que yo tome una decisión real**, y adaptarme a los cambios que a veces no me embonan, me cuesta mucho trabajo aceptar los cambios que vienen y me toca vivir entonces **también coincido con John en que el tonal te enseña todo y te dice lo que necesitas seguir**, entonces sí, coincido en que me enseñó mucho, otra vez.*

[DARSE CUENTA EN EL JUEGO. Por cuarta vez, observo que **el juego permite elegir y/o rechazar el tema de trabajo más relevante** al momento.]

[PROYECCION EN EL JUEGO. S-2 concuerda con S-3, al decir que **el Tonal es una entidad que “enseña todo” y “dice lo que necesitas seguir”.**]

[DARSE CUENTA EN EL JUEGO. Para S-2, **el juego permite identificar el elemento más importante del problema.**]

Grupo Focal de la Fase 3 (Grupo C).

INVESTIGADOR. En cuestión de emociones con qué tocan el día de hoy. ¿Con qué emoción llegan y con cuál terminan el juego después de haberlo jugado?

*S-2. Yo creo que en esta parte es la parte más emocional, **compartes tu problema con los demás y la solución a la que te enfrentas.** Cuando llegas, **llegas con tus problemas aislados**, después **los separas en uno solo, y le das como fuerza a un sólo** problema de todos los que podemos tener en un día normal, y **a la hora de estar jugando, como que se te olvida realmente el problema y te concentras en eso en disfrutar el juego**, en vivir el juego, en compartir las experiencias, las risas y los chascarrillos que se dan y al final otra vez caes en cuenta del problema y dices "creo que fue un buen rato pero tengo que ahora tengo que darle solución a esta nueva idea que tengo".*

Entonces sí te toca partes como muy sensibles en ciertos momentos, y todo el juego fue muy divertido, nada más los delicados puntos del final, compartir, las emociones...

[RELACIONES EN EL JUEGO. Para S-2 **el juego permite compartir con los demás los problemas para poder enfrentarlos.**]

[MECANICA DEL JUEGO. **El juego permite potenciar la relación figura-fondo al “separar y dar fuerza a un sólo problema”.**]

[RELACIONES EN EL JUEGO. Para el S-2 este **es un juego que fomenta concentración y diversión en relación con un problema**, permitiendo “compartir experiencias”, “emociones” y “responsabilidades”.]

*S-3. Y yo **llegué con alegría**, el juego me dejó alegría, **pero me voy con cierto temor, porque no sé hasta.... No estoy seguro de mí mismo**, sí como dice aquí, necesito sentir confianza pero no estoy al cien por ciento seguro de que lo deba hacer. Entonces ahorita que tengo aquí claro, yo, me siento capaz, pero aún así siento un tanto temor... (INVESTIGADOR asiente).*
S-3. ... por esta parte.

[DARSE CUENTA EN EL JUEGO. Para el S-3, el proceso del juego promueve “alegría” y su conclusión ocasiona “temor” porque **promueve una incertidumbre que activa la novedad.**]

[DARSE CUENTA EN EL JUEGO. Como investigador observo que **al participar en este juego S-3 duda de su capacidad para enfrentar el campo.**]

*S-4. De hecho sí... Por una parte está lo que ves aquí. Pues ahorita como que te levanta varias emociones entre ellas, un poco de miedo a afrontar mi problema... Y probablemente, bueno en mi caso, sea lo que he estado cambiando, he estado trabajando tiempo atrás, pero que es algo que se presenta de todos modos y que en cualquier momento en una decisión o en algo que voy a hacer se viene lo que está detrás de este problema y pues te limita, y es algo complicado. Te dije, **me deja como en suspenso, pues qué hago ¿no? ¡Preocupado, con miedo!**, y pues pensando mucho en esto y en seguir trabajando. Eso, no, sí, seguir trabajando y no dejar todo o tirar todo lo que he construido en mi vida (INVESTIGADOR asiente), Hasta ahora, **te hace ver, cómo seguir.***

[DARSE CUENTA EN EL JUEGO. El juego para S-4, **promueve una incertidumbre que activa la “preocupación” y “miedo” a la novedad.**]

[DARSE CUENTA EN EL JUEGO. Para el S-4 **el juego del Tonal al Nahual es una guía** que “te hace ver cómo seguir”.]

S-1. Bueno yo, por mi parte, una vez tú nos comentaste que tú no eliges al tonal, el tonal te elige a ti y la vez pasada me pasó exactamente lo mismo, porque me había salido familia y venía yo con un problema familiar. Y esta vez, igual me salió pareja y tengo así como ciertas cosas que solucionar en ese aspecto y me sale eso y digo así como ¡Chin! (INVESTIGADOR asiente). Y de hecho lo expresé en una red social, dije lo mismo así como "Ay estoy confundida" Y cuando llego aquí y responde ciertas cosas de lo que yo me venía interrogando, pues me quedo como con, como con... con ese igual, como mis compañeros, con esa incertidumbre de si a pesar de lo que ya me salió aquí, o lo que me dice que tengo que hacer, lo voy a hacer, o voy a dejar que las cosas sigan pasando. Pero creo que me voy como con esa opción ¿no? De saber que ya tengo una respuesta de lo que estaba pensando o lo que me estaba preguntando.

[PROYECCION EN EL JUEGO. Para S-1, **el misticismo del juego causa una incertidumbre positiva**, basada en la relación tan estrecha entre sus problemas y las soluciones que brindan las cartas de los Tonales.]

[MECANICA DEL JUEGO. Para S-1 **jugar este juego es una opción para crear respuestas a las preguntas que se hace en la vida.**]

INVESTIGADOR. Un último comentario acerca de la diferencia que hubo en la caja.

S-2. Yo le agregaría...

S-1. El comodín (ríe).

S-2. El comodín.

S-4. Más formas.

INVESTIGADOR. *¿Más formas? Ah, ¡Ok!*

S-2. *Y más formas, no sé con una canción, no sé, sería otras dos o tres formas que fuimos medio inventando. Aparte de dibujar, con una frase, con mímica, con un sonido, no sé, sería una canción...*

S-4. **Imagina que lo juegues con plastilina.**

S-2. *Con plastilina (INVESTIGADOR asiente).*

S-2. **Modelándolo**, modélalo. No sé como que dos o tres ...

S-1. *O la combinación (señala la perinola).*

S-2. **O la combinación de algunos**, con un dado especial, no sé, de toma dos opciones (todos ríen).

INVESTIGADOR. ¡Ajá, a ok, isí!

S-2. *Ves el comodín, un dadito invisible, que diga de diferentes maneras no.*

S-4. *¡Toma todo!*

S-2. *Como castigo, como dándome cuenta ¿no? dos a dos maneras, a ojos cerrados por ejemplo, sin palabras. Que sí no puedas hablar nada, nada, nada que limite un poco más (INVESTIGADOR asiente). Y sí en caso de que no se hiciera algo así **un comodín, que pueda hacerte cambiar la opción** y aquí le falta una flecha (INVESTIGADOR asiente). Porque sí se iba mucho el indicador, y has rayitas para separar cada una porque se nos iba mucho el... ¿Y dónde "shi" y dónde quedó?*

INVESTIGADOR. *Perfecto. Muchísimas gracias.*

[MECANICA DEL JUEGO. Para los participantes del juego **es necesario contar un comodín en la formas de enseñanza** que permita "cambiar de opción" o "combinar" formas de enseñanza.]

INVESTIGADOR. Sí. Sí. Sí. Bien. Algo se me ocurrió al último viendo esta parte de que a veces sí es necesario como irte con algo más ¿no? Algo que yo hago mucho en terapia de grupo, es que prácticamente la solución a tu problema está dentro del grupo y no sé si incluir esta parte de decir "Pídele algo a algunos de tus compañeros que necesites de él para poder solucionar tu bronca, algo que veas en el otro que te está haciendo falta a ti".

S-2. Podría ser quizá no en el otro, sino en las características que me dio el tonal. Por decir, yo que... yo siento que me faltan algunas características más, en ese momento que el otro, le agregue de los suyos, ya le completaría, a su... cualquiera de las características. ¡Ah pues creo que te hace falta aquí! Independencia

INVESTIGADOR. ¡Ok!

*S-2. Yo creo que también hace falta, en relación, ya que les cuente el problema, darle y ponerle no sé aquí (señala la hojita de anotaciones) **¿Qué me regaló mi compañero?***

INVESTIGADOR. ¡Ok!

S-4. ¡O mi cuate!

INVESTIGADOR. ¡Ajá!

S-2. ¿Qué me regaló mi cuate? qué me regaló mi cuate. Comparte su enseñanza en decir, creo que te hace falta sentir independencia en tu problema familiar (INVESTIGADOR asiente). Como tú no eres independiente. ¡Va! Ya solucionado, me regala mi cuate esta parte.

INVESTIGADOR. ¡Eso está chido!

*S-4. A mí me enseñó esto, va **te lo comparto**.*

[MECANICA DEL JUEGO. Para S-2, sería importante que los compañeros de juego compartieran de las enseñanzas obtenidas por su Tonal, las que consideran relevantes para el problema del otro. O sea; **regalar enseñanzas a mi compañero**]

Juego rediseñado 3 (Grupo C).

Al finalizar esta Fase 3, no fue necesario hacer ajustes al juego.

Fase 4. Experiencia del juego 3 (Grupo D).

El juego se llevó a cabo en el consultorio de uno de los sujetos expertos el lunes 13 de diciembre de 2010 a las 14:00 horas. Era una habitación de 5 X 4 metros cuadrados, cómoda, bien iluminada, con alfombra y pupitres alrededor. El investigador fue espectador de los jugadores expertos. El juego en esta cuarta fase contenía las mismas características que en la fase anterior:

- Un tablero rediseñado de forma prismática.
- Una ruleta con las formas de enseñanza 1) dibujando, 2) con un sonido, 3) con mímica y 4) con una frase.
- Un instructivo del juego.
- 32 cartas de animales de poder –Tonales- cada una con las 7 enseñanzas basadas en el ciclo de la experiencia.
- 8 cartas de las áreas de la vida que correspondían a las 8 orientaciones cardinales de “la rosa de los vientos” (que tiene marcados alrededor los rumbos en que se divide la circunferencia del horizonte).

A continuación se muestran extractos de la transcripción de los resultados del *Grupo D* que utilizaron el *juego rediseñado 4*.

INVESTIGADOR. (Después del saludo y la bienvenida al grupo, se entregó la caja-tablero del juego y se les dijo “es todo suyo, descubran que hay dentro”. Los jugadores poco a poco se fueron relacionando con el juego y leyendo las instrucciones).

S-5. Dice: "Advertencias. Es fundamental comprender las reglas del juego para ser impecable al poner en práctica las actitudes correctas, antes de poder jugarlo. Estas actitudes son tres: La primera es la honestidad, que se refiere a abrir el corazón a la verdad. Cada quién sabe cuáles son sus verdaderos problemas; por eso debemos de escribir en el código del intento, hoja de solución..." (Gira su cabeza pretendiendo hallarlo).

S-1. O sea; uno de estos –hoja del intento- cada quien debe tener. Yo creo ¿no? (reparte).

S-5. "Hoja de solución", lo que verdaderamente nos interesa resolver ¿no?

S-1. Yo digo...

S-5. "Y no poner una tontería que nos haga perder el tiempo y la intención de crecer". Honestidad. Dice "La segunda: es la "calidez" lo que significa ser cuate; que es una palabra derivada de "Coatl", serpiente o gemelo; ser cálido es aceptar al otro como mi gemelo y cuate, y como cuate necesito ser amistoso, protector, o sea; ser amigo del otro: calidez. "Aceptación", la tercera es la aceptación de mi cuate tal cual es, lo que se expresa cuando resistimos a la tentación de burlarnos de él, criticarlo o juzgarlo, de lo que se trata es de aceptar a mi cuate y a los demás tal como son, con defectos y virtudes, para poder ayudar a alguien necesito primero aceptarlo: aceptación. Dice "Al tener las actitudes correctas, honestidad, calidez y aceptación, orientamos la caja tablero, poniendo el lado oriente hacia donde sale el sol" (indica con su dedo a S-4) ¿El sol sale por acá (señala hacia sus espaldas) verdad?

[MECÁNICA DEL JUEGO. Es evidente en el desarrollo del juego que **el instructivo autorregula la interacción entre jugadores y el uso del juego.**]

INVESTIGADOR. Necesitarías construir una frase para que ella sepa cuál es esa...

S-4. ¿Cuál es?

S-1. "Estar".

*S-5. No. **Es que apenas y se ve la letra.***

S-4. Sí, es que está muy chiquitita.

[ESTÉTICA DEL JUEGO. Para los jugadores **las cartas necesitan un tipo y tamaño de letra que permita leer sin problema las enseñanzas que contienen.**]

S-4. Jesús ya la había dibujado acuérdate.

S-5. ¿A la misma?

S-1. Sí, es la misma.

S-3. *¿Con tranquilidad, con serenidad?*

S-4. *Casi, casi.*

S-1. *Tampoco.*

S-5. *¿Es la del mar y el barquito?*

S-1. *Mjm (asiente).*

S-3. *Con serenidad, pasividad.*

S-2. **Empieza con "c".**

S-1. **Empieza con "c" (ríe).**

S-2. *Empieza con "c", termina con "o"*

INVESTIGADOR. *¿Cómo está el mar? (ríe) ¿Cómo está el mar?*

S-4. *Bien...*

S-2 Y S-5. *¿Cómo está el mar?*

S-2. *¿Cómo suele estar el mar cuando...?*

S-5. *Esta en tormenta o está en...*

INVESTIGADOR. *Ajá o está en...*

S-5. *Está en tormenta o está en...*

S-2. *Está en...*

S-3. *¿Tranquilidad?*

S-1. *Esa nomás con "c"*

S-2. *Con "c".*

S-4. *Esa, pero con "c".*

S-5. *Está en tormenta el mar o está en...*

S-2. *Absoluta...*

S-3. *Calma.*

S-5. *¡Ah! (Todos ríen) ¡Venga esa frase eh!*

[MECANICA DEL JUEGO. Para los jugadores **es necesario dar la primera letra de la enseñanza que se busca adivinar y con ello apoyar el autodescubrimiento** del jugador en turno.]

[RELACIONES EN EL JUEGO. **El juego resulta tan atractivo y placentero para el investigador que en varias ocasiones trata de participar** como un jugador más al interior del grupo.]

S-3. Dime nahual cómo me debo de... ¿qué?

S-1. Cómo debo disfru...

INVESTIGADOR. Qué necesito disfrutar.

S-3. Qué debo disfrutar para resolver mi problema.

S-1. Mjm (aprueba).

S-4. Qué necesitas disfrutar (gira la perinola) "Dibujando". Ajá con un dibujo.

A ver... (Inicia su dibujo).

*S-1. También **este juego se debe de hacer en un lugar más cómodo ya me cansé de estar aquí.***

S-5. Sí.

S-3. ¿Este juego para que edades es para niños, adolescentes, grandes o para todas las edades?

INVESTIGADOR. Adolescentes, de adolescentes para arriba hasta un día antes de morir se vale.

[MECANICA DEL JUEGO. S-1 comenta que está cansada de estar sentada en el piso y que necesita **contar con un "lugar más cómodo" para llevar a cabo el juego.**]

S-1. Que tengo que aprender para disfrutar este problema. O qué tengo que disfrutar...

INVESTIGADOR. Para resolver.

S-1. ...para poder resolver este problema.

S-5. (Lee la tarjeta) Mmm (Gira la perinola).

S-3. (Ríe) ¡Ay Jesús!

S-4 Y S-3. "Con una frase".

S-3. Y todo para que saliera igual.

S-4. Mjmmm (asiente).

S-3. ¿Cuál es?

S-5. Da su carta a S-3. Está fácil.

S-3. Está fácil.

INVESTIGADOR. Está truqueada esa ruleta (ríe).

S-1. Sí eh está truqueada.

S-5. Lo contrario de estar con mucha gente, estoy....

S-1. Sola.

S-5. (Asiente).

S-1. ¡Ah! ¿Entonces tengo que disfrutar de mi soledad?

TODOS. ¡Órale!

S-2. Sí, sí.

S-5. Dígame nahual qué tengo que disfrutar para resolver mi problema.

*S-1. (Al irse recostando) **Yo insisto, si sigo todos esos consejos terminaré** (Todos ríen).*

*S-1. **Sí sirve este juego** ¡eh! Definitivamente a mi me está...*

S-4. Te está resolviendo tus problemas.

*S-1. **Me está ayudando a resolver mi problema, ya me está diciendo qué tengo que hacer.***

[DARSE CUENTA EN EL JUEGO. S-1 **insiste en darse cuenta de la posibilidad de resolución que está descubriendo a través de que su tonal**, y dice "me esta diciendo que tengo que hacer".]

[PROYECCIÓN EN EL JUEGO. S-1 valida la proyección del juego cuando menciona que el juego "**me esta diciendo que tengo que hacer**".]

S-3. Dibujando.

S-5. Está fácil. ¿O quieres el apoyo de los demás?

S-1. Sí, sí acá el dibujante, el Siqueiros. Si "cairé" o no "cairé".

S-5. No, no. Chucheiros (Ríe).

TODOS. (Ríen).

S-1. David Alfaro Chucheiros.

[RELACIONES EN EL JUEGO. Al parecer **los jugadores se divierten al jugar** y se permiten exaltar las habilidades de expresión gráfica de uno de los participantes.]

S-4. Dime nahual ¿cómo vivir para resolver mi problema?

*S-1. Ahora verás querida guerrera. Deja ver que me sale (Gira la perinola).
Debes vivir...*

S-5. No está difícil.

*S-1. ¿Que dice ahí? Con un sonido... ahha... que voy a poder con un sonido.
No dibujando mejor.*

INVESTIGADOR. ¡Porque tengo mi dibujante!

S-2. ¡Profesional!

S-5. No tiene su nahual pero tiene su dibujante (todos ríen)

*S-3. Su nahual se le distrae pero el dibujante esta pero... ¡está bien atento!
(chasquea los dedos).*

S-1. Mi dibujante es excelente.

S-3. A ver.

S-5. Ay mira a ver la tarjeta, "vivir, vivir"

*S-1. No... Ahorita te va a decir el dibujante Chucheros (todos ríen).
(Mostrando el dibujo) Estás abriendo algo.*

S-5. Ve la acción.

S-1. El señor está haciendo ¿no?

S-5. Sí.

S-4. ¿Gritando?

S-1. No.

S-5. Ve la expresión de la cara.

S-4. ¿Vivir...?

S-5. La expresión de la cara y las rayitas de enfrente.

S-4. ¿Cantando?

S-5. No, no, no.

S-4. ¿Expresando?

S-5. Mira...

S-1. Como cuando... hazte de cuenta que el señor está...

S-4. ¿Que hay Detrás de...?

S-5. Pero ve las rayitas de enfrente; así como...la cara, la boca.

S-2. ¡Ajá! Está expresando...

S-4. ¿Sorpresa?

S-5. ¡Por ahí vas!

S-4. ¿Asombro?

S-1. Por ahí va.

S-4. ¿Asombro?

S-1. ¿Qué está haciendo?

S-5. Pero porque es el asombro ¿Qué hizo? "Vivir...."

S-4. ¿Descubriendo?

TODOS. ¡Ah! (Aplauden)

S-5. ¿Estaba difícil no?

S-1. Sí. Estaba súper difícil pero tú eres "rebueno" Chucheiros (todos ríen).

[RELACIONES EN EL JUEGO. Los jugadores **siguen exaltando con placer las habilidades gráficas de uno de los participantes.**]

S-5. (Lee su carta y la enseña a S-2) Es que no se nota.

INVESTIGADOR. Sí.

*S-3. (Levanta sus lentes) **Es que no se ve.***

INVESTIGADOR. Sí, ese es el primer cambio que le vamos a hacer.

S-1. No ve nada.

[ESTÉTICA DEL JUEGO. Por segunda vez, para los jugadores **las cartas necesitan un tipo y tamaño de letra que permita leer sin problema las enseñanzas que contienen.**]

S-1. Entonces devuélvele su tonal, en lo que te acaba de...

S-2. ¡Ay no! (todos ríen).

S-4. ¡A no! Ya me encariñe con él.

S-2. Está bien Feli.

S-5. ¿Cual es tu tonal?

S-3. Tortuga.

INVESTIGADOR. A ver qué dice de la tortuga.

S-3. ¿Qué dice...? ¿Lo que dice aquí?

INVESTIGADOR. Sí, qué dice.

S-3. (Lee) Tranquilo, protección, estabilidad, con calma, de la tolerancia, resistencia, con.... con el apoyo.

INVESTIGADOR. ¡Órale!, te tocó un "tonalazo".

S-4. Señor Tonal.

[MECANICA DEL JUEGO. Como investigador me doy cuenta que **es necesario hacer el intercambio de cartas hasta que el último jugador adivine la ultima de sus enseñanzas**, con el objetivo de no romper la dinámica del juego.]

S-1. El que elegí fue el de mis estudios. El problema real que puse, que deseo solucionar es terminar mi tesis. **Y de veras que el Nahual me enseña** que para poder terminar mi tesis debo ser resistente... debo estar resistente, debo sentirme fuerte, debo desear retirarme, debo actuar con independencia, disfrutar de la soledad, ser flexible y moverme. Y... lo que tengo que transformar es renacer y yo lo que digo que tiene que renacer es la tesis. Porque ahí esta, nació, pero la dejé desde hace un semestre que no la he tocado y entonces debe renacer la tesis. Pues **a mí si me dijo el Nahual como resolver mi problema. Si yo hago todo esto ijuro que termino mi tesis! Ya la hice. ¡Gracias Nahual!**

[PROYECCIÓN EN EL JUEGO. Para S-1, **el Nahual sigue siendo una entidad intersubjetiva** que "enseña" a "resolver" su problema y es necesario agradecer.]

[DARSE CUENTA EN EL JUEGO. S-1 **se da cuenta de que existen acciones para resolver su problema.**]

S-5. El problema real que deseo solucionar es terminar mi libro.

S-1. ¡Ah! Mira. Ahí tamos.

*S-5. Fíjate, dice... estar atento. **Debo estar atento porque reincidente en eso de... algunas cosas dejarlas inconclusas.** Estar atento. Sentir autoconfianza, al buscar autoconfianza pues lo logro ¿no? Desear sobrevivir, porque mi libro es como otro hijo, ¿me explico?, para mí... aparte de mi hija: es sobrevivir, volver a vivir. Luego dice, ser astuto, ser inteligente, ser astuto, respecto a mi mismo ¿no?... (Buscando en su hoja de resumen) pero disfrutar... ¿aquí?*

INVESTIGADOR. En tu carta lo trae.

S-2. Si hasta abajo.

S-5. ¡Ah ok!.. Disfrutar del reto... o sea, es el reto...

S-1. Si... pues es un reto escribir un libro ¿no?

S-5. Para... este... que antes se hacía como aversivo ¿no? No era disfrutar del reto. Y ahora lo estoy haciendo ¿no? Ocho horas escribiendo ¿no? Luego dice, vivir al extremo ¿no?

S-1. Al extremo... ummm... escribir ocho horas.

S-5. De llegar al extremo, al extremo del final: de finalizar algo ¿no?, de transformar, de negociar ¿no?, De no ser tan... negociar conmigo mismo ¿no?

INVESTIGADOR. También se negocia para adentro ¿no?

S-5. De que "sabes que"... disfruta. Claro... y negociar de poder disfrutar ¿no? La combinación de... disfrutar los triunfos ¿no? Checa ¿no?

[MECANICA DEL JUEGO. Como investigador observo que **la reflexión que ocasiona la hoja del intento, permite evaluar el problema en juego** a través de las enseñanzas de la carta del Tonal.]

S-2. Ok. Haber... el área de mi vida, en mi carta decía... bueno elegí felicidad. En estar "esperar", en desear "completamente", en disfrutar "ser práctica".

INVESTIGADOR. ¿Y cual es el problema?

S-2. Ah, el problema falta, este... "Familiar".

S-5. Agrádanos eso entonces para...

S-2. En "estar" pues esperar, en "sentir" con serenidad, en "desear" "completamente".

S-1. ¡Completarme!

S-2. Completarme. En actuar con protección, en "ser"... ser perseverante, en "disfrutar" con práctica, "vivir" con frescura y transformar mi comprensión.

S-1. ¡Wuaw! Si haces todo eso resuelves el problema familiar ¡eh! Me cae que si... Muy bien ese nahual... ¡sabio!

[MECANICA DEL JUEGO. Parece que a S-2 **no le queda clara la instrucción de introducirnos a su problema y reflexionar** en relación con las enseñanzas de la carta que eligió.]

S-3. El mío es... del área de mi vida...

S-5. ¿Cómo...? haber, perdón.

S-3. Área de vida son "honores". Este... problema "respeto". "Estar" tranquilo, "sentir" protegida, "desear" estabilidad, actuar "calma", "ser" resistente, "disfrutar" tolerancia, vivir "tiempo", "transformar" apoyo.

S-1. ¡Wuaw! También... lo resuelves. Vas a lograr el respeto si haces todo eso.

S-5. Si concuerda... concuerda con todo. **El algoritmo parece proceso ¿no?**

[MECANICA DEL JUEGO. Parece que a S-3 también **no le queda clara la instrucción la instrucción de introducirnos a su problema y reflexionar** en relación con las enseñanzas de la carta que eligió.]

[DARSE CUENTA EN EL JUEGO. S-5 **se da cuenta que la solución de S-3 parece un proceso.**]

S-4. Bueno... el mío. Bueno... era el área de la vida "prosperidad". Y el problema que quería solucionar es "resolver los pendientes". Entonces para resolver los pendientes y llegar a la prosperidad, dice que debo estar... "apartada", "sentirme" con calma, "desear" la calidez y "actuar" oportunamente.

S-1 ¡Wuaw! Si eh.

S-4. Ahora... "ser" paciente, "disfrutar" de mis límites y "vivir" descubriendo. Para "transformar", debo transformar esperando.

[MECANICA DEL JUEGO. Al mismo tiempo parece que a S-4 **tampoco le queda clara la instrucción de introducirnos a su problema y reflexionar** en relación con las enseñanzas de la carta que eligió.]

Grupo Focal de la Fase 4 (Grupo D).

S-5. Sugerencias y comentarios iverdad!

INVESTIGADOR. Si, si, si.

*S-5. Saben que... por la simbología, los animales que son nuestros nahuales... bueno, los tonaes y los Nahuales, sería ideal... ahorita que leí lo de cada quien... checa. **Sería bueno hacer un ritual.***

INVESTIGADOR. Antes de...

S-5. Una especie de ritual donde... donde hay que dar gracias al sol de que estamos vivos y al aire ¿no? Por ejemplo...

*S-1. **Un ritual de agradecimiento.***

S-5. Un ritual... y como de esperanza de que el juego ¿no? Eso le daría un carácter...

INVESTIGADOR. Más místico...

S-1. ¡Ándale!, ándale... un toque místico.

[PROYECCIÓN EN EL JUEGO. Para S-5 **es necesario incluir un ritual que incremente el misticismo del juego.**]

*S-5. ¡Otro!, me acorde ahorita lo que vi y lo enfatizó muy bien S-1, **como concuerda cada cosa... me acorde de las constelaciones familiares.***

S-1 y S-3. Mjm.

S-5. Donde cómo...

S-3. Lo que hay arriba hay abajo.

*S-5. De ahí se tomó lo de las constelaciones del guerrero cósmico. ¡Eso! De... lo poquito que sé, **cuando una constelación reproduce vivencias de otros actores y aflora el pasado: regrésate al presente.***

S-3. ¡La energía!

*S-5. O sea, dices quiubo... y el cuate actúa. Entonces... **y aquí igual (refiriéndose al juego), lo que escogemos... el algoritmo, el problema que se da, como que se va desmenuzando, ¿si me explico?: concuerda.** Es algo como de las constelaciones.*

*S-1. **Y lo que te sale, porque yo les dije que eso yo no lo quería, que yo quería otra cosa y me salió...***

S-5. ¡Ah, sí!

S-1. ¡Exacto! lo que yo dije que no quería, pero literalmente hay un problema por algo. Y decía que no lo quería, ¡eh!

*S-5. **Entonces, esta moviendo fuerzas, ¿me explico? Que van más allá del aquí y del ahora y del pinche presentismo tan pendejo ¿no?***

S-1: De un juego simple. Por eso va más allá.

*S-5. Claro... **pero entonces si el ritual se hace al principio... puta, le da una cohesión más fuerte** y una, una... cohesión más fuerte y...*

INVESTIGADOR. Un carácter y un respeto más fuerte.

S-5. Y místico.

S-1. Y al final... de cierre también.

S-5. Al final del cierre... **Y lo interesante, como todos fuimos Nahuales de todos ¿si me explico? Como en las constelaciones familiares. Y este... que no estamos solos. Estamos concatenados ¿no? Y están concretados los problemas y tienen una organicidad propia que va aflorando** ¿no? Que va aflorando y este... eso y... bueno, ustedes no lo vieron porque yo lo leí pero, el código... del diseño está padrísimo ieh!

S-1. ¡Ah si he!

S-5. No, no, no, esta... nada mas que si faltaron instrucciones, pero el dibujo y los gráficos, no... esta muy bien ieh!

[MECÁNICA EN EL JUEGO. Para S-5 **el juego del Tonal al Nahual, le recuerda a las constelaciones familiares**, "al concordar cada cosa", cada "vivencia representada" con un "algoritmo" de lo que escogemos: del "problema".]

[PROYECCIÓN EN EL JUEGO. Para S-5 **el ritual, al inicio y al final, incrementaría la fuerza del misticismo y por tanto de la cohesión del juego.**]

[RELACIONES EN EL JUEGO. S-5 observa una **relación concatenada al convertirnos en el nahual del otro**, o sea; relacionar una cosa con otra que "tiene una organicidad propia que va aflorando".]

[ESTETICA EN EL JUEGO. El participante denota como **"padrísimo" el diseño y dibujos del instructivo.**]

S-1. Por eso el Nahual tiene que ser el otro... para que te pueda...

S-5. Como **intermediario postigo**.

S-1. Y es que **prácticamente es un juego que no va a la competencia, como tradicionalmente se ejecuta. Sino que es un juego que respeta la ecología de la relación. Y entonces... solamente a través de la cooperación te conoces.**

S-1. Y que cooperas con el otro.

INVESTIGADOR. Ahí, a final hay algo que a mi me gusta mucho de los Mayas que es **la palabra de In Lack' Ech**, que es como se saludan. Y cada vez que se saludan lo que se dicen es **"tú eres mi otro yo"**. Entonces, lo que

se intenta con el juego es precisamente eso, que... **a través de la otra persona yo me conozca más.** Prácticamente es lo que se hace en enfoque centrado en la persona. **Nos volvemos espejo del otro.**

S-2. O a la vez... a través del otro me conozco más.

INVESTIGADOR. Si, esa famosa media naranja, no es... no es que el otro sea mi media naranja, sino a través del otro yo encuentro la mitad de mi que no alcanzo a ver, que es lo que hacemos a nivel terapéutico nosotros. Entonces, se me hace muy atractivo como... el juego por eso. Porque si es... ¿Cómo chingados le hacemos para llevar esto que producimos nosotros en ambientes pequeños, pero a ambientes que se puedan jugar? Y aunque no sea a nivel profundo, si podemos como... recrear relaciones que permitan resolver problemas. Y este... mas o menos la diferencia entre la Tona y el Nahual es eso ¿no? Y los tonales, precisamente son animales de poder porque cada animal tiene una diferencia ¿no? Y aprovechando como estas características que cada uno tiene y el respeto que se le tiene entre nuestras raíces... sentí era bien importante como utilizarlos para... para tener un elemento proyectivo en el cual recaiga la responsabilidad de darle solución a eso que no le quiero dar solución. Y apropiármelo cuando me regresan... o sea, porque... el objetivo es... "yo doy mi carta porque de esa forma me deshago yo de mi proyección y la asume otro... pero como es más fácil asumir la proyección cuando se ve afuera...

S-1. Verlo allá que verlo acá.

INVESTIGADOR. Cuando se regresa... ese procesito de regresar es lo que hacemos en terapia".

S-5. Si, circular, cíclico.

INVESTIGADOR. Entonces... ya cuando regresa ya la asumo y entonces empiezo a ver mi problema realmente con la solución. Por eso es que nos estacionamos en algunas (enseñanzas a adivinar) y no sabemos ni que nos dicen. Aunque ya todos los demás sabemos que simboliza o cual es la frase que está, el otro no... no tiene la capacidad de saber cual es porque dentro de su esquema no esta. Por eso es un problema.

S-5. A ver, perdón y **Tonalli viene de Tonatiuh** que es un elemento astronómico... que es el sol. **Es mi destino en relación al movimiento del sol, de cada día.** Por eso hay dos tipos de códigos... el Tonalamatl que es... amatl-papel, que es el libro de los destinos y el Tonalpohualli, que es la cuenta de los años. O sea, se mezcla una especie como de astrología... el código del Tonalamatl y el Tonalpohualli que es astronómico. Y ahora... y el Nahual... **el chaman, es como un curandero, como un sabio. Pero el Nahual va más allá de eso. Porque así como en el espiritismo, un fantasma o un muerto se apropia de alguien... como esto es cósmico, un Nahual... si un ser humano o un muerto se mete en mí y como esto es cósmico y no antropocéntrico, un árbol se puede meter en mí, un águila se puede meter en mí, un venado.** ¿Me explico? Porque tiene mayor expansión cósmica ¿no? El Nahual. Entonces... es mezclar en la cuenta de los destinos, el Tonall con el Chaman, con el Nahual. **Que se permutan en toda la naturaleza.** ¿Si me explico? **Un sabio guía pero no antropocéntrico.** Sino usando todos los animales o pudiéndose permutar en cualquier ser vivo ¿no? No solo el humano ¿no? Como el espiritualismo ¿no?

[MECÁNICA EN EL JUEGO. S-1 dice que este juego no va a la competencia ya que **"respeto la ecología de la relación"** donde **"sólo a través de la cooperación** te conoces".]

[MECÁNICA EN EL JUEGO. Como investigador **observo en el juego un proceso donde "nos volvemos el espejo del otro"** y para S-2 "a través del otro me conozco más".]

[PROYECCIÓN EN EL JUEGO. S-5 menciona que **el Nahual va más allá de ser un "curandero", un "sabio" o u espiritista, es un sabio guía no antropocéntrico que "se permuta en toda la naturaleza"**.]

S-4. Pues yo lo que sentía es que había cosas que... yo conociendo a S-3... sabía que le iban a ayudar. O sea, antes de... yo leí todas

estas cositas (enseñanzas de la carta) y yo ni siquiera había entendido que ésta -la carta- era de S-3. O sea, esa parte todavía no me caía... o sea, yo pensé que esta -la carta- era la mía. Y cuando yo la leí yo pensé en S-3.

S-1. Ve... ve **que cosa tan interesante.**

S-5. Como concordó también eso.

S-4. Y después tu dijiste que el de al lado era el que tenía nuestro Tonal, entonces yo dije este es el de S-3, no es el mío. Porque yo lo leí pensando que era el mío pero cuando lo leí yo pensé en S-3.

S-1. Esto es energético.

INVESTIGADOR. Te volviste el Nahual.

S-1. **Lo hiciste tuyo (refiriéndose al problema) y al hacerlo tuyo...**

S-5. **¡Nos fusionamos!**

S-1. Yo en un momento dado me perdía también, será mío o era de él. Veía otra vez la figura del animal y decía "porque me toco esto". A no, que no es mío que es de él. Pero **eso hacia también que yo tratara de... como dice caro de pensar en él más que en mí.**

S-2. También cuando empecé a leer abajo de la tarjetita, empecé a ver que si se trataba de S-5 por la características. Entonces, **esto se me hace como una terapia grupal... aja. Donde hay escucha, hay este... regresarle al otro. Donde hay comprensión, donde hay esa... como te dijera... hay identificación.** Porque también vi mucha identificación. Entonces **se me hace muy interesante que bueno... estemos escuchando al otro pero también le ayudemos en un momento a escucharse y a ver en donde se bloquea.** Ese es uno de los objetivos. ¡Todo un procesote, más bien!

[RELACIONES EN EL JUEGO. Para S-5 **en el juego nos fusionamos de tal forma que hacemos nuestro el problema del otro.**]

[MECÁNICA EN EL JUEGO. S-2 menciona que **el juego se le hace como una terapia grupal, donde hay “escucha”, “compresión” e “identificación”,** donde escuchamos y ayudamos al otro a que se escuche y vea “en donde se bloquea”.]

S-3. ¿Y esto va dirigido también a familia?

INVESTIGADOR. ¿Tú como que le ves de uso, en que lo podrías utilizar?

*S-3. Pues si es **a nivel grupal, afloran por ejemplo la cooperación, la colaboración, la convivencia, las relaciones, el autoconocimiento.***

Pero por ejemplo, si hay problemas fuertes en familia como que llega un momento en que si se pueden llegar a bloquear ¿no? Dependiendo de lo problemáticos y fuertes.

INVESTIGADOR. La meta es que si nos digan su experiencia porque lo que nos interesa es eso.

S-3. Y ustedes tendrían que ayudar para que se desbloquee ¿no?, al estar coordinando la sesión.

INVESTIGADOR. Cuando estamos... pero la idea es que el juego, este la gente este sola.

S-1. Que sea autosuficiente.

S-5. ¿Que se autorregule? Pero que pasa si... lo que dice S-3 en referente a que si es una familia van a aflorar las cosas gruesas. No se si este considerado ahí.

INVESTIGADOR. Para eso es... es lo que queremos que nos digan, para considerarlo.

*S-5. Porque **puede desbordarse... aquí por ejemplo nos conocemos, nos llevamos muy bien, hay cierto ambiente afable ¿no? , y de confianza mutua, que lo favorece. Pero cuando hay una familia hay broncas... ahí puede desbordarlo.** Ahí puede salir tezcacatlipocatl, ahorita se los explico ¿no? Pero bueno, S-3 termina.*

*S-3. Si pues principalmente eso, porque ahí **se tendría que desarrollar la habilidad para coordinar** y que no vaya a haber un choque fuerte entre los integrantes de la familia.*

INVESTIGADOR. Sientes que es necesario que este juego se juegue con un facilitador.

S-3. Pues en esas situaciones fuertes de familia, sí. Porque si no... de repente pueden salir...

[MECÁNICA EN EL JUEGO. Para S-3, este juego **se puede utilizar a nivel grupal ya que aflora la cooperación, la colaboración, la convivencia, las relaciones, el autoconocimiento.**]

[RELACIONES EN EL JUEGO. Para S-5, **el juego puede utilizarse sin facilitador cuando hay un ambiente afable y confianza mutua.**]

[MECANICA EN EL JUEGO. S-5 y S-3 consideran que **al utilizar el juego con integrantes de una familia, puede haber choques fuertes y por ello es necesario la "desarrollar la habilidad para coordinar".**]

S-3. Y es que... por ejemplo, yo les deje de tarea a los chicos también una historia de vida y uno de los chicos me comentaba que no le podía hacer la entrevista al papá porque iba a terminar peleado. Y ya después me platico un poco más o menos él lo que narro... no le hizo la entrevista y solo con lo que él sabía. Pero entonces ya más o menos entendí el porque no podía tener ni siquiera tener ese acercamiento. Y en cambio otras personas, por ejemplo, se me acerco un chico y me dijo "a partir de esta historia de vida yo tuve un acercamiento con mi papá". Se da el lado contrario.

INVESTIGADOR. Es que es... esa sería, esperemos que sea la diferencia... ojala y lo que ocasione es... mayor capacidad para relacionarse y eso empiece crear mayores formas de relacionarse en otros lugares.

*S-1. Sí... **yo creo que si lo vemos como un juego se salvaría esta situación** que dices, porque es un juego. Lo que si es que **necesitan quedar las instrucciones... deben quedar muy claras.** Pero, a mí me parece un juego muy interesante para jugarlo con la familia se me hace muy interesante.*

[MECÁNICA EN EL JUEGO. Para S-1, sería interesante **utilizar el juego con familia siempre y cuando las instrucciones queden muy claras.**]

INVESTIGADOR ¿Hubo algún momento en el que se desesperaron?

S-1. No.

S-3. No.

S-1. **Yo nada más me cansé de la postura...** no, además el juego es divertido, porque estas esperando a ver que le toca hacer al otro, como lo va a hacer y además como le vas a ayudar ¿no?.. Y dices ¿cómo le ayudo?

INVESTIGADOR. Y al parecer es como si se ocultara o se mimetizara el trabajo personal que se va haciendo al momento del juego. Porque si... realmente si se va trabajando a nivel personal pero la misma dinámica del juego igual y no le pone tanta atención a la profundidad que llega hasta que uno ya tiene toda su carta hecha.

S-1. Ahí... yo creo que si **es importante en las instrucciones...** lo que decías ¿no? **Anotas y date cuenta de si te esta enseñando el Nahual algo.** Si te checa, si te suena... si parece importante... **yo cada que escribía decía "utttaaa, me cae que si"** Pero yo veía que no todos ¿no? Entonces... quizá hay que dar el tiempo para reflexionarlo, respirarlo ¿no? De decir "a mira...si" .Para poder terminar esto, para poder resolver este problema si tengo que estar así. Y entonces vas viendo los mensajes que te va dando el Nahual ¿no?

S-5. **O ponerle en las instrucciones que cada que se vea eso en voz alta se diga ¿no? Checa o no checa... y es una reflexión grupal.** Que por ejemplo, alguien podría decir "sabes que... si checa, para tu problema si checa" Y que dice "pues para mi no checa" y ahí de nuevo ¿no? "ícomo no! si checa" "ahh, íes cierto!". Entonces... como que se le saca más jugo.

S-1. Si ándale... el otro puede ayudar.

[MECÁNICA EN EL JUEGO. Es necesario poner en las instrucciones que **el tiempo aproximado de juego entre 5 personas es de 2 horas** y sugerir que hay que elegir un lugar que permita cambiar de postura.]

[MECÁNICA EN EL JUEGO. Para S-1 y S-5, **la profundidad reflexiva que ocasiona el juego se incrementaría al poner la instrucción "anota y date cuenta si tu nahual te está enseñando algo" ó decirlo en voz alta para "crear una reflexión grupal".**]

*S-5. Otra sugerencia... ya que utilice una carta con la misma orientación espacial, **que la otra carta también se coloque (en el tablero)**. Porque de repente la ponemos acá o acá. La carta...*

INVESTIGADOR. ¿Del Tonal? A iok!, nada más que tendría que estar hacia abajo. Porque no la pueden ver.

*S-5. A claro... que conserve eso para... **para evidenciar la espacialidad que estamos en una comunidad espacial...** Otra, sugerencia. En el ritual inicial... ¿Por qué es el norte?... iah! Era **el oriente el punto de referencia... Mencionar que es el padre sol... que es el que nos da vida y tiene la sabiduría para la vida. Quien nos va a guiar... incluso en el ritual, en el ritual inicial.***

S-3. Incluso... le pueden poner como... como un solecito (al tablero) ¿no? Aquí o algo así.

*S-4. Si porque... **uno se pregunta ¿Por qué al oriente?***

[MECÁNICA EN EL JUEGO. Para S-5, es necesario **que la carta del Tonal y la carta del área de la vida se coloquen en el tablero evidenciando que formamos parte de una "comunidad espacial".**]

[PROYECCION EN EL JUEGO. Dice S-5 que es importante **mencionar en los rituales de inicio y final cuál es la función de utilizar como referencia la posición cardinal "oriente",** mencionando que tiene que ver con que "nos da vida", "sabiduría" y nos "guía".]

*S-5. Otra sugerencia, ieh! Porque... lo que decía S-3, Yo creo que **hay que ponerle como límites** –al juego. **Decir que si los problemas comienzan a generar algo, detenerlo y consultar un Nahual de otro nivel** -terapeuta. Pero decir... **pero que sea positivo**... ¿si me explico? Eso si... para ver los límites **porque si no... van a terminar en catarsis pero mal llevadas y las broncas se van a empeorar** ¿no?*

S-2. Claro.

[MECÁNICA EN EL JUEGO. Para S-5, el juego puede terminar en “catarsis mal llevadas”, siendo **necesario poner límites “positivos” al juego**, diciendo que “si los problemas comienzan a generar algo, detenerlo y consultar a un nagual de otro nivel”: un psicoterapeuta experto.]

*S-4. Yo lo que sentí... es que **había magia en el juego... había una posibilidad de generar ese contacto con los otros. Entonces yo creo que eso es muy valioso del juego.***

*S-5. **Es una recursividad comunitaria...** "Cuando se mete el sol por las montañas, es ya la parte nocturna... y es la parte inconsciente, nuestras partes oscuras. Y hay un espejo horadado que tiene un hoyo en medio... y del espejo **ves hacia delante, te ves a ti y ves para atrás.** Esto tiene más o menos este... como que **aflora nuestra parte nocturna... inconsciente.** Permite que salga tezcacatlípocatl ¿si me explico?*

[RELACIONES EN EL JUEGO. Para S-4, es “mágico” y “valioso” que el juego ofrezca “una posibilidad de generar ese contacto con los otros”.]

[MECANICA DEL JUEGO. Para S-5, el juego es una “recursividad comunitaria”.]

[PROYECCIÓN EN EL JUEGO. Menciona S-5 que el juego “aflora nuestra parte nocturna”, nuestra parte “inconsciente” y lo relaciona con Tezcacatlípocatl, ya que permite ver “hacia delante, te ves a ti y ves para atrás”.]

Juego rediseñado 4.

Al finalizar esta Fase 4, se hicieron los siguientes ajustes en el juego:

- Se transformó de nuevo el tablero octagonal de una forma prismática a una forma cúbica, que al desdoblar, contenía el octágono y las casillas de avance.
- Se eliminó la ruleta con las formas de enseñanza y se hizo un tapete con las mismas formas de enseñanza -1) dibujando, 2) con un sonido, 3) con mímica, 4) con una frase-, adicionando dos formas más: 5) el grupo decide y 6) yo decido.
- Se complemento el instructivo anterior para crear el segundo instructivo del juego.
- Se hicieron más grandes las cartas (11cm X 8cm) y también el tipo y tamaño de la letra que contenían.
- Se rediseñaron las imágenes de las cartas y se hicieron 32 pinturas al óleo para representar a los Tonaes.
- Se adicionó un dado al juego.

Fase 5. Experiencia del juego 4 (Grupo E).

El juego se llevó a cabo en la sala del domicilio de uno de los sujetos -espacio bien iluminado, confortable, donde el tablero y las cartas se colocaron en una mesa de centro y los jugadores se sentaron en la alfombra. Este Grupo E, jugaron el viernes 16 de marzo de 2012 a las 21:00 horas. El investigador fue espectador de los jugadores ingenuos y el juego en esta quinta fase contenía las siguientes características:

- Un tablero rediseñado de forma cúbica.
- Un tapete con las formas de enseñanza: 1) dibujando, 2) cantando ó con un sonido, 3) con mímica, 4) con una frase incompleta, 5) el grupo decide y 6) yo decido.
- El segundo instructivo del juego.
- 32 cartas de los Tonaes--cada una con las 7 enseñanzas basadas en el ciclo de la experiencia-, de 11cm X 8cm.

- 8 cartas de las áreas de la vida que correspondían a las 8 orientaciones cardinales de “la rosa de los vientos”.
- Se adicionó un dado al juego.

A continuación se muestran extractos de la transcripción de los resultados del *Grupo E* que utilizaron el *juego rediseñado 5*.

INVESTIGADOR. (Después del saludo y el agradecimiento al grupo, se entregó la caja-tablero del juego y se les dijo “este es el juego, el objetivo es que ustedes lo abran, lean el instructivo y lo jueguen. Yo podre intervenir si ustedes me lo piden”).

S-1. A ver. Las reglas del juego. ¿Se las leo?

[MECANICA EN EL JUEGO. S-1 asume el rol de leer las **instrucciones del juego**.]

S-1. Preparación del juego. Al asumir todas las actitudes correctas, podemos empezar juntos a preparar el juego. El primer paso es que orientemos la caja tablero poniendo el lado que dice tierra, hacia donde sale el sol. Saquen el Iphone porque nadie sabemos por donde sale el sol.

S-2. (Levantando el tablero) ¿Tierra? El sol sale para allá.

S-1. A ver la brújula.

S-4. Aquí traigo una brújula.

S-1. Ya nadie sabe hacer nada sin el Iphone (risas).

*S-3. **Si no tienes brújula, iya mamaste!***

S-1. Si no tienes Iphone... ya, ibye... adiós!

[MECANICA EN EL JUEGO. Los participantes piensan que **necesitan tener la brújula de un celular para poder orientar el juego en los puntos cardinales** que solicitan las instrucciones.]

S-1. Una vez que están en su lugar, cada jugador escogerá una de las dos áreas a trabajar que vienen en su carta y la anotará en el área en su hoja del código del intento. Yo saco la primera... nororienté.

S-2. Ahí te tienes que sentar a jugar.

S-1. ¡Quítese compadre!

S-3. Y te tienes que sentar ahí. ¿O qué?

S-1. Sí, y tú tienes sacar otra cartita.

S-3. Me llevo mi cuba.

S-1. (Tomando su carta de las áreas de la vida) **¡Hijos! Hay mierda... uesto es brujería! Una de mis cosas a trabajar son los hijos y las amistades.** (Dirigiéndose a Andrés) No... Cada quién tiene que sacar una de estas y...

[PROYECCION EN EL JUEGO. S-1 **relaciona el juego con la "brujería"** al notar la cercanía que tiene el tema con su vida.]

S-1. ¡Aja!.. Luego decidirá a trabajar de esa área un problema real que desee resolver y también lo anotará en el espacio correspondiente en su hoja. O sea, **problema a solucionar... icodependencia!**

S-2. **¡Mierda!**

S-1. Ok. Ahora se va aponer más interesante. Ahora...

[PROYECCION EN EL JUEGO. **Cuando S-1 menciona su problema a trabajar, S-2 se sorprende por lo que escucha.**]

S-1. (Jugando con su hijo) ¡Hay amor!.. A mi me todo trabajar con mi hijo.

S-2. Pero no dijeron que "con el hijo".

S-1. **A mi me tocó trabajar la icodependencia con mi hijo. No se si me toque algo así.**

S-2. (En tono sarcástico) **¿Será?**

[PROYECCION EN EL JUEGO. Parece que **el juego toca un tema real y vigente** para este círculo de amigos.]

S-1. "Un paso importante es sacar de la caja el dado para encontrar las formas de enseñanza, que al final nos permitirá conocer el número que queda hacia arriba. Y al mismo tiempo, saber cuál es la forma en la que transmito la enseñanza a mi cuate. Las formas de enseñanza básica son cuatro, con mímica, una frase incompleta, cantando o con un sonido o dibujando. Y hay otras dos, que nos permiten... utilizar nuestra creatividad e imaginación: el grupo decide o yo decido. A continuación cada guerrero, tomará una carta del mazo de los tonales y sin verla la pasará a su cuate... de la derecha. Él cual, a partir de ese momento se convertirá en su nahual. En este caso, la labor a realizar de su nahual para su compañero es transmitir las enseñanzas que su tonal le tiene destinadas para poder solucionar ese problema, que trajo al interior del grupo.

S-3. Perdón sáquenme de mi ignorancia. ¿Que es tonal?

S-1. No tengo ni idea, pero en este caso...

S-3. Pero estamos en a época de los tonales.

S-1. ¡A ver búscale!

S-3. (Busca en su Iphone).

S-2. La carta se la pasas al de la derecha. Va a ser tu súper cuate... brother, con el que le vas a ayudar a trabajar eso que escribió.

S-1. ¡Ok! Yo ya agarre una. Esta es la que me toca.

S-2. ¡No! Se la tienes que pasar a S-4.

S-1. ¡Exacto, sí! Pero esta es la que me toca, la que yo escogí. Y el me va a ayudar... yo sin verla, se la paso. ¡Sí! Y el me va ayudar a trabajar, ¡claro! Cada guerrero tomará una carta del mazo del tonal, sin verla, se la pasará a su cuate de la derecha el cual, a partir de ese momento se convertirá en su nahual.

S-4. O sea yo... me convierto en tu nahual y tú eres mi Nahual.

S-1. Tú eres mi nahual, iaja! "En este caso la labor a realizar, cuando somos el nahual de nuestro compañero, es transmitir la enseñanza que su tonal...", o sea esta carta, "...le tiene destinada para poder solucionar su problema que trajo al interior del grupo. Ahora solo falta que cada jugador, pase al punto de partida... de partida, avance por el tablero, hasta llegar al octagrama de poder.

S-2. O sea, iesto!

*S-4. **Oigan... yo pienso que se van, como un poquito más resumido porque esto se esta poniendo más intenso.***

[MECANICA DEL JUEGO. Para S-3 **es necesario saber el significado de lo que es un "Tonal".**]

[RELACIONES EN EL JUEGO. Para S-2, **convertirse en el nahual significa "ser tú súper cuate", "con el que le vas a ayudar a trabajar eso que escribió".**]

[MECANICA DEL JUEGO. Para S-4 **el juego es intenso y requiere de resumir las instrucciones.**]

*S-3. (Después de buscar en su teléfono) **Un nahual sería un equivalente del Yin y el Yan... ¿o algo así?***

[PROYECCION EN EL JUEGO. Para S-3, después de hacer una consulta en la red, **un nahual sería el equivalente del Yin–Yan.**]

S-1. (Sigue leyendo) El juego consiste en hacer rondas, pidiéndole a nuestro nahual, que nos enseñe a solucionar nuestro problema, diciéndole: Dime nahual, cómo necesito estar, sentir, desear, etc. Según sea el nivel para resolver el problema. Ahora el nahual tomará el dado, para llevar...

*S-4. **Perdón, perdón... yo puedo saber... tengo que saber el tema que se esta trabajando ¿verdad?***

*S-1. **Tú tienes que saber el tema que esta trabajando...***

S-4. Que S-2 está trabajando... ¿Tú tienes que saber el tema que yo estoy trabajando? ¿O no?

S-2. Si... o sea...

S-1. ¡Si! Tú tienes que saber el tema que estoy trabajando, porque eres mi nahual. Yo tengo que saber...

S-2. Pero de todos modos, él tiene que saber...

S-4. Ah. ¡Ok! Tú eres mi nahual.

S-2. Yo soy tu nahual pero necesito saber que estas trabajando... pero, bueno sigue.

[MECANICA EN EL JUEGO. Para S-4, **es necesario saber el tema del compañero al que se está ayudando.**]

S-1. Hacia arriba. ¡Claro! Y yo te digo que debes de trabajar ahí.

S-2. **Pero, ya se terminaron las reglas del juego.**

S-1. **No, párame... ahí voy.**

S-2. **Yo creo que terminamos de leer y luego entendemos.**

S-1. Si, tienes razón. El nahual tomará... el nahual tomará el dado para encontrar la forma de enseñanza y expresará a su guerrero la forma en que necesita arreglar su problema.

S-2. Porque **para mí el cuatro es el cuatro que está en esta cartita.**

S-1. **¡Aja!**

S-2. **No el cuatro del dado.**

S-1. ¡Aja! Por ejemplo con mímica. O sea, yo le voy a expresar a mi guerrero la forma en que necesito... lo que necesito hacer ver de su problema. "Es importante que el nahual mantenga en secreto la carta del tonal de su compañero, hasta que llegue al octagrama de poder. El trabajo del nahual consiste en hacer en un minuto, todo lo que pueda para que el jugador guerrero, comprenda las enseñanzas de su tonal y resuelva su problema. Cada que un jugador descifre una enseñanza, la anotará en el código... ¡Ok! En el código del intento y avanzará al siguiente nivel del tablero. Si un

nahual, no logra transmitir la enseñanza, puede solicitar apoyo de los otros nahuales que están jugando, para hacer evidente la enseñanza del tonal. ¡Llego el momento guerreros a jugar!" Sí, ya ¿todos estamos?

INVESTIGADOR. **¡Ok! Como todavía hay dudas, si... les voy a decir unas cosas para, para aclarar.** En que consiste el juego... Como bien lo decía S-1, cada uno de ustedes se convierte en el nahual de su compañero de la izquierda.

TODOS. ¡Aja!

INVESTIGADOR. ¿Sí? Entonces su chamba es tratar de pasarle la enseñanza que viene en cada una de sus cartas, esa frasecita que viene en cada una de sus cartas o palabra, se la van a tener que demostrar ¿sí? Para que el otro la adivine. ¿Sí? Pero eso va a suceder, pero lo van a hacer, dependiendo del número que salga en el dado.

S-1. Con esto ¡Ok!

INVESTIGADOR. ¡Exactamente! Pero eso que acaba de tocar S-1, es el área donde vienen las enseñanzas ¿Sí? Cuando sale cuatro, entonces ahí el número cuatro ¿que te dice?

S-1. ¿El numero 4 aquí?

S-2. Acá... ¡dibuja!

INVESTIGADOR. ¡Acá!.. Aja. Entonces lo que vas a necesitar hacer es demostrarle con un dibujo lo que viene en tu carta, en el número uno.

S-1. ¡Ok! Entonces, si la adivina va subiendo.

INVESTIGADOR. ¡Aja! Pero estamos hablado de que... del uno al siete son los cuadros que tienen ahí ustedes para llegar hasta el centro.

S-1. ¡Aja!

INVESTIGADOR. Cuando... cuando pasen el siete, ya pueden pasar al centro y ahí va a haber otra dinámica, que es "todos van a poder comentar algo de lo que su tonal les esta enseñando en relación a su problema.

S-1. ¡Ok!

INVESTIGADOR. ¿Sí? Y como compartir un poco de su bronca y como les ayuda a solucionar o si no les ayuda.

S-1. ¡Ok!.. ¿Sí?

INVESTIGADOR. ¿Si?

S-1. ¿Si?

S-4. Correcto.

[MECANICA EN EL JUEGO. Para S-1 y S-2 **no queda clara la instrucción de cómo utilizar el dado en el juego.**]

[MECANICA EN EL JUEGO. Como investigador me doy cuenta que **las instrucciones no son claras para definir la intención del juego, el objetivo de las rondas y del momento de compartir la reflexión del problema.**]

S-1. ¡Aja! A ver nahual, como me debo de sentir... (Escucha a su hijo) No sé donde estén tus malosos hijo, pero tráigaselos aquí. **¡A ver nahual! como entonces debo de sentir, para poder solucionar mi problema de codependencia a este hijo, al que estoy segura que en tres minutos más le voy a traer sus malosos.** ¿Como me debo de sentir? Hay... mmm sí. ¡Perdón! Se lo estaba preguntando a Andrés. Y Andrés con su cara ¿de...? No se y me vale

S-2. Salió... ¡Cantando o con un sonido!

S-1. ¿Cómo me debo de sentir?

S-4. (Sonido de gruñido) Guaarrrrr.

S-1. ¡Enojada!

S-4. Bueno... ¡no! (resoplando).

S-1. ¡Enojada, encabronada, enojándome!

INVESTIGADOR. ¿Sentir?

S-4. ¿Sentir...?

S-1. **(Su hijo se le acerca y la toma del cuello) Me debo de sentir ¿furiosa...? ¿Me debo de sentir enojada, harta? (risas) ¿Desesperada, enojada, furiosa, me voy a sentir mal?**

S-2. ¿Tengo mucho...?

S-1. ¡Coraje!

S-3. ¡Ah! Pero era pura mímica (risas).

S-1. ¿Me debo de sentir con coraje?

S-4. Con coraje.

S-1. ¿Encorajada?

S-4. ¿Sentir...?

S-1. Me voy a sentir... debo de sentir coraje.

S-3. ¡Enojada!

S-1. ¡Coraje! Si. Me da un coraje canijo (risas).

[PROYECCION EN EL JUEGO. Para S-1, parece que **el tema de trabajo en el juego tiene vínculo directo con el campo.**]

S-3. ¿Cómo debo de vivir para arreglar mi problemilla?

S-1. Ojala me toque cantar vecino (risas del grupo). Te voy a decir como arregles tu problemilla. (avienta el dado y cae en cantando) ¡Tres!

S-3. ¡Cantando!

S-1. "El santo, el cavernario, Blue Demon el..."

S-3. ¡Luchando!

S-1. ¡Exacto! (Risas del grupo). Que buen equipo somos vecino.

[RELACIONES EN EL JUEGO. Parece que S-1 y S-3 **en el juego disfrutan compartir los roles del Nahual y el aprendiz.**]

INVESTIGADOR. El objetivo ya en este momento, es que... chequen cada una de las cosas que le dice su nahual respecto a su problema.

S-3. Encontrarle el sentido y hacerlo.

INVESTIGADOR. ¡Exactamente! Y si creen que tiene algún sentido, lo que les dice, y compartir algo de lo que... cómo reflexionan.

*S-1. **A mi me llamo un chorro la atención**, obviamente en el resto me vale (se ríe). **Que debo de disfrutar mi individualidad para solucionar el... mi problema de codependencia, yo siento como que no, como***

sí, como si disfrutar de mi individualidad, entonces, me pasaría a ser mala madre, entonces no necesariamente. ¿Están de acuerdo?
Entonces como...

S-3. Hay muchas cosa que te hacen sentir cuando lo traes a tu problema.

S-1. ¡Aja!

S-3. Sentir determinación, actuar con rapidez, algo novedoso. Esas son las cosas que puse.

S-1. Si te checa.

S-3. Determinación, rapidez, novedoso, escuchar, igual y todos.

S-1. Yo tengo que renunciar a mí mascar de mamá... Es difícil chinga. ¡Y es horrible!

S-3. Por lo menos en cuatro isi!

S-1. (A S-4) ¿Te checa, te choca?

[DARSE CUENTA EN EL JUEGO. A S-1 le "llamó un chorro la atención" que para solucionar su problema de codependencia tiene que "renunciar a su mascara de mamá", lo cual describe como "difícil" y "horrible": **el proceso de darse cuenta parece ser incomodo.**]

*S-2. Pero no caigamos en la frase, a ver cuéntame, ¿que es lo que tienes que saber? O sea, es una manera de abrir, compartir en un grupo, un tema en específico que cada uno quiere tratar, muy profundo o muy superficial, como lo puede ser el peso, la justicia o lo que sea, ¿ya? **Pero es algo, hablar de un tema y ayudarnos todos a profundizar y entender un poquito a la persona que esta en frente ¿no? O descubrir ese problema, miedo o ayuda que necesitas,** y oye, platicándolo este, te da aire ¿no? **Te deja algo que no habías pensado, que no habías visto, que no había dicho, compartido o el hecho simple de decirlo.***

S-4. ¡Bueno la última!

*S-1. ¡Claro! Como que **te ayuda, desde una perspectiva, tal vez no la habías considerado,** entonces ya puede...*

S-2. Y lo peor es que empezaste con un jueguito a medida que íbamos avanzando era así de... hay wuey, hay wuey, y **lo empiezas a leer y le empiezas a rascar y te vas más adentro.**

S-1. Si por ejemplo ahorita empezamos con un jueguito y se me hace que el duerme, en el baño. Pero en este caso, no me refiero a ti, me refiero a él. (Risas del grupo).

S-2. A lo mejor **te ayuda a dar el primer paso de decir, bueno ahora si ya voy hacer algo, ya sabía que tenía que hacer, a lo mejor muchas, muchas cosas, ya lo sabía, pero bueno ahora... y ¿ahora como le hago?**

S-1. ¡Claro! Claro que lo sabías. Exacto, cuando necesita decir, cuál área de... de estas dos, cuál es el área que quieres trabajar de las que salen.

S-2. Te dieron a escoger una solución... **A mí me pareció algo súper sencillo y súper difícil, o sea, algo como diversión,** bueno tengo que ver si hay algo que tengo que revisar ahí, a disfrutar de las cosas simples de la vida ¿no? Pero a no, me quise meter en el tema de la justicia, más adentro, que pasa con... a lo mejor tu lo llevas a un punto más claro o más sencillo.

S-1. Y el tema que tú traías en la cabeza en ese momento.

[DARSE CUENTA EN EL JUEGO. Para S-1 **el juego permite “hablar de un tema”, “profundizar y entender un poquito a la persona que está enfrente”, “te deja algo que no habías pensado, que no habías visto, que no había dicho, compartido o el hecho simple de decirlo”, te permite “a lo mejor ayuda a dar el primer paso”.]**

[MECANICA DEL JUEGO. S-2 menciona que **en el juego “empiezas a leer y le empiezas a rascar y te vas más adentro” y para S-1 .]**

S-4. Los tuyos, ¿cuáles fueron los que te salieron?Cuál es tu problema, no en tu problema, tu asunto de salud y tu asunto del estomago. ¿Cuales fueron, cómo te salió estar...?

S-3. *Estar resistente, sentir determinación, buscar comunicarlo, actuar con rapidez, disfrutar las novedades, vivir luchando y renunciar a las posturas. De las siete, ¡cinco sí! de que las ves y dices...*

S-4. *¡Aja!*

S-3. *El tema de la determinación, **si es cuestión de realmente tomar la determinación de hacerlo, nadie más lo va a hacer por ti, porque depende de ti, de tu cuerpo, sino lo puedes hacer por ti, ¿quién?** Y ya otra es comunicarlo, aparte actuar con rapidez, porque siempre estas "si luego voy a correr, luego voy a hacer esto, luego", y es hacerlo ¡ya! Novedades, sí, métodos, cosas nuevas que puedes usar. Vivir luchando, pues sí, es una lucha constante, porque puedes decir "hay, si me voy a echar una botanita, me como este y ya guardo el otro", y dejas que, te dejas ir y dejas de luchar realmente por ese punto, o ese motivo que quieres trabajar. Y renunciar a las posturas, ahí sí, quizás. Pero la parte, determinación, comunicarlo, rapidez, las novedades, luchar, eso sí.*

[DARSE CUENTA EN EL JUEGO. Como investigador noto que **el juego ayuda a asumir la responsabilidad de las zonas de contacto** de S-3.]

S-4. *¡Mjm! ¿Y las tuyas cuáles fueron? Con sentir para el tema de...*

S-2. *Para lo de la justicia. Estar resistiendo, sentir fuerza, buscar renovarme, actuar con independencia supongo, disfrutar lo simple, vivir cambiando y renunciar a mis creencias.*

S-4. *Cuáles fueron las que más te...*

S-2. *¡No sé! La que más me pega, así como **la que más me mueve el tapete es así de renunciar a mis creencias.***

S-3. ***Eso es lo más difícil por lo general, renunciar a tus creencias.***

S-2. ***Todo lo demás es como así. O sea, te guió.***

S-3. *Ya sabía que lo tengo que hacer (risas)*

S-2. *Estar resistiendo, últimamente pues es algo que me han dicho, es que soy una persona muy fuerte ¿no? Eres muy fuerte, ¡blablabla! El renovarme,*

eso siempre lo he hecho, o sea, digo, eso de cambiarme de año cada rato, no es por gusto. Sino

S-1. ¿Como que cambiarme de año?

S-2. De casa, o sea, apenas estoy realizando un cambio y ya estoy pensando mudarme otra vez. O sea, una renovación, un cambio constante. O sea, independencia, bueno desde hace mucho tiempo la tengo. A lo mejor disfrutarlo lo simple si me ha servido. Me complico demasiado la existencia por eso. Y pierdo de vista cosas ¿no?

S-4. Gracias.

[DARSE CUENTA EN EL JUEGO. Para S-2 **el juego permite sentirse movida y sentirse guiada.**]

Grupo Focal de la Fase 5 (Grupo E).

INVESTIGADOR. ¿Cómo vieron el juego? ¿Que les pasó con él?

*S-3. Finalmente, pero también como dicen, de buscar los puntos cardinales es un poco, bueno cada quién toma el tema que en su momento a lo mejor le preocupa o le atañe. Y **el tema de los puntos cardinales pues finalmente, es siempre buscar tu norte** ¿no? Bueno, hacia donde tienes que ir o que es lo que tienes que hacer. Definitivamente, de si el norte este para allá o para allá, tienes que buscarlo.*

INVESTIGADOR. **Orientación.**

*S-3. Tu camino, tu orientación. **Porque muchas veces en el día a día, si te pierdes y a lo mejor pierdes de vista las cosas importantes** ¿no? Te absorbe la chamba y muchas cosas y pierdes las cosas importantes. A lo mejor es buscar tu camino, buscar tu norte... hacerte cargo de nuevo.*

[PROYECCIÓN EN EL JUEGO. Para S-3 **los puntos cardinales en el juego son una forma de sentirse orientado** para "buscar tu camino, buscar tu norte... hacerte

cargo de nuevo”, ya que “en el día a día, si te pierdes y a lo mejor pierdes de vista las cosas importantes”.]

*S-3. A mi lo que me intriga es... todos tenemos las mismas acciones ¿no? **Estar, sentir, buscar, activar, disfrutar, vivir, renunciar, porque esas y no otras** ¿no? De ahí es donde viene el tema, del que se invento el juego y el que lo creo, ¿no? Porque esas y no otras, **a lo mejor por que en tu profesión, esas quizá sean puntos o temas que sean críticos para el desarrollo de la persona o para seguir...** ¿no sé?*

INVESTIGADOR. Tú que crees, ¿porque crees que esté en eso?

*S-3. Pues finalmente **todas son acciones ¿no? Vivir, sentir, estar, actuar, son acciones**, no son... no son verbos, ivamos! no son tema de estar pasivo y muy a esperar a que te llegue, todas son acciones, **todo te obliga a ti a tomar acción sobre tu vida y sobre las cosa que tú vas a hacer**. Y pues finalmente de eso se trata, hoy en día y siempre, ivamos! Siempre tu vida... no es, no se trata de lo que los demás van a hacer o van a incidir en tu vida y en tu camino, sino de las decisiones que tú vas a tomar. Probablemente venga por ahí pero... esas u otras no sé. ¡Pero es ahí un juego el que sale!*

[MECANICA DEL JUEGO. Para S-3 **las enseñanzas del Tonal son puntos o temas críticos en el desarrollo de la persona que conducen a tomar acción sobre tu vida y sobre las cosas que vas a hacer.**]

INVESTIGADOR. Si, si, si. Y que hizo que te interesará, como lo de las orientaciones cardinales. Porque fue como llamativo hacer la pregunta, ¿para que metieras...?

*S-2. Porque primero, o sea, tiene que darse sentido al como, comenzar un juego, sobre todo, siempre vas a predisponerte... a es que yo me siento con mi amiga S-1 o yo me siento al lado de Andrés, de mi esposo, entonces **el simple hecho de romper una estructura** que tu llegas y a cualquier lado*

*que llegas, tú te pones en un lado, donde Tú estas de forma segura, o tu zona de confort. El simple hecho de que tenga a lo mejor por un punto cardinal, tener que moverte, tener que esperarte hasta el final y de suerte me sigo quedando en mi silla ¿no? Y no me muevo, por el simple hecho de no **salir de esta zona de confort**, que yo escogí.*

*S-3. Es como cuando el profesor te dice, a ver tú, cambien todos de silla y no te vas a sentar al lado de tu cuate, ¡no! Te cambias y te vas a sentar al lado de alguien que no sabes. Y ahí es donde empieza, porque probablemente, bueno aquí casualmente, si coincidimos que salió el nororiente y el norponiente y nos conocemos. Pero, quizás si fuera S-4 quién estuviera acá, **a lo mejor su manera de expresarle las cosas hubieran sido diferentes, porque no se conocen de la misma manera, como a lo mejor nos conocemos nosotros.** Pero si hubiera estado yo sentado...*

[PROYECCIÓN EN EL JUEGO. Para S-3 el movimiento que ocasiona el cambiar de lugar con base en **los puntos cardinales, es una forma de romper una estructura, de salir de la zona de confort.**]

*S-1. A mí me habían dado dos opciones de trabajar con amigos o mis hijos, amigo o hijos, y no se porqué... no tengo idea... (en tono sarcástico) **porque decidí trabajar con mis hijos o no se porque decidí trabajar la codependencia con mi hijo. Y yo creo que no tengo nada que ver con eso, (cargando a su hijo) ¡Hay mierda! No entiendo... ¿yo porque? No... no me lo explico (risas).** Gracias a Dios y como no existe el día del compadre, vengase para acá.*

[RELACIONES EN EL JUEGO. Para S-1 **el juego permite evidenciar –con sarcasmo- la congruencia de su tema con el campo.**]

S-1. Tuve mucha bronca a la hora de... a quien invitamos que no se que, si se necesitan ocho, no me sentía cómoda si se juegan con ocho, que S-2 y S-

*3 jugaran con Pepe Pecas y Juanita de las Pitas, tampoco me sentía cómoda con eso. Y **ahora que lo jugué pues me parece muy bien. De acuerdo. Que bueno que no escogí gente que no se conociera y que fuera, solo nosotros, ustedes,** no se como se sintieron. ¿Se hubiera sentido incómodos el jugar esto con alguien más?*

S-1.S-4.S-3.S-2. Es que nosotros no tenemos bronca en hablarnos y decirnos cosas, pero si hay un tercero que no conoces pues a lo mejor hubiera tomado diversión y "hay es que... no se porque no me gustan los juegos mecánicos"

S-1. ¡Si claro!

*S-2. Y llegas a ese nivel, porque **a lo mejor no va a ser la primera impresión que quieras dar a una persona.***

S-1. ¡Exacto!

S-2. Y tampoco vas a atreverte a decir otras cosas que...

*S-3. Si... **no es un juego para jugar con cualquiera,** con alguien que tienes realmente confianza, para realmente aprovecharlo y disfrutarlo, porque no es nada mas un juego.*

[RELACIONES EN EL JUEGO. Para los participantes, **este juego no es para jugarse con cualquiera, "para realmente aprovecharlo y disfrutarlo" se necesita confianza.**]

INVESTIGADOR. ¿Lo jugarían de nuevo?

S-2. Si.

INVESTIGADOR. ¿Porque?

*S-3. A ver si te sale lo mismo, (risas). **Si te sale lo mismo icágate! Y sino, padre porque tienes muchas cosas que trabajar.***

[PROYECCIÓN EN EL JUEGO. Parece que S-3 **jugaría de nuevo por la intriga de que salga lo mismo ó por el gusto de conocer otras cosas que trabajar.**]

*S-4. Para mi **algo padre del ejercicio es, este, bueno la parte final de poder platicarlo con todos ustedes. Y creo que entre más confianza tengas, como más puede ir identificando esta parte de explorar las...** Ésta frase me clavo o no me clava. O de lo que te salió a ti, **poderte decir... Por ejemplo a ti, que te tengo más confianza. Desde que te salió la parte de tiburón yo dije así "no mames".***

*S-1. **¿Porque?***

*S-4. **Escuche tu pregunta que era de tu problema de codependencia, pero el tiburón es la antítesis de la codependencia, no sé pero estuvo súper padre, entonces.***

*S-2. **Es de súper matrix wuey (risas).***

[RELACIONES EN EL JUEGO. Para S-4 **el platicar con los demás jugadores "es algo padre" que se incrementa cuando hay más confianza.**]

[PROYECCIÓN EN EL JUEGO. Menciona S-4 que hay un **impacto del animal de poder –tiburón- que salió como solución a la codependencia.**]

*S-3. **¿No? Algo padre también es que siento que vas incrementando el nivel de cuestionamiento, quizás...***

*S-1. **¡Aja! Como que vas...***

*S-3. **Si, si tiene terminación y al final tienes renunciar a dejar tus posturas, quizás hay un nivel más... un escalón mas en cada una de las cajitas que vas incrementando. Que el final... quizás lo más fácil es estar resistiendo y lo mas ijodido! que tienes que tu luchar a tu manera de ser, que es renunciar a tus posturas. En... en, incrementando el nivel, en la complicación que tú tienes que trabajar contigo ¿no?***

[MECANICA DEL JUEGO. Para S-3 **el juego va incrementando el nivel de cuestionamiento de lo más fácil a lo más difícil.**]

S-1. A mi una cosa que me gusto, este... no sé, hay como decirte. A mi me pareció que el tema de salud y el problema a solucionar, en este caso de Andrés, de solucionar el peso, a mi me parece, desde que te conozco, a sí vamos hacer ejercicio y es que a mi me parece que lo pusiste al hay se va. Se me figura pues, se me figura. Es mi apreciación y sin embargo con todo lo que te salió y yo siendo tu nahual y todo esto, este **como que... si hay partes tuyas tal vez no me imaginaba que existieran**, y no creo que tengan que ver con el peso ni mejorar tu salud, por ejemplo ¿si me explico?

S-3. Tiene que ver con la carta que te salió.

S-1. Tiene que...

S-3. Salud o suerte, dije entre suerte y salud... ¡salud! Y luego te vas a la tabla a las instrucciones, y bueno ahí órale que área vas a trabajar y cuál es el problema que te interesa de tu salud, de salud, no sé, me siento bien. Que tengo que resolver. Esta cabrón el que traigo ¿sí? Pus bueno, iórale! Es lo que tengo que trabajar, pues a lo mejor, hace un año te acuerdas que lo hablamos, baje 15 kilos, bueno pues si, pero, 15 kilos.

S-1. Y **jamás pensé que te llamara la atención esto... por ejemplo, tu problema de peso...** Con mi vecina casi no hablo... entonces.

[RELACIONES EN EL JUEGO. Para S-1 **el juego ocasiona el descubrimiento de partes del otro que no se imaginaba podían existir.**]

S-3. Pero si padre el tema de poderlo trabajar. Es muy... o sea, no es un juego que juegues con cualquiera.

S-1. Si... yo tampoco creo.

S-4. Es que lo puedes jugar, pero se vuelve un pinta monos o puedes...

S-3. O si realmente quieres trabajar algo en ti.

S-4. ¡Sí!, exactamente y si tienes en común puedes trabajarlo... donde te puedes estar viendo, tanto lo que tu ves de ti, cómo escuchar lo que los demás encontraron o ven de esa parte, puede ser como...

*S-2. Y a parte **te permite por ser un juego, hacer comentarios que a lo mejor tú ya pensabas**, pero que quieres decirle a tu cuate.*

S-1. ¡Aja!

*S-2. **Porque no se vaya a ofender o por que nunca ha salido el tema, entonces ahora que se pone en la mesa y se pone con el termino de un juego, te sientes más libre de decir... hay es un juego. ¡Exacto!***

[RELACIONES EN EL JUEGO. Los participantes confirman que **se necesita confianza para jugar este juego** y poder trabajar un problema.]

[RELACIONES EN EL JUEGO. Para los participante, **es un juego que permite expresar con libertad comentarios que en ocasiones incomodan.**]

INVESTIGADOR. ¿Cuanto llevan de conocerse?

S-1. Dos, tres años.

S-3. ¡Ya wuey!

S-2. Desde Niágara.

S-1 y S-2 estaba...

S-2 Estaba embarazada de Emilia, así que...

S-4. ¿Estabas embarazada de Emilia?

S-1. Se le noto creo hasta sexto mes.

S-2. Antes de cambiarnos a boscoso.

INVESTIGADOR. De alguna manera **hubo alguna forma nueva de relacionarse entre ustedes**, ¿a pesar de ya el tiempo de conocerse? ¿Se conocieron de otra forma?

S-3. No, no, no. Si esta muy cagado.

S-2. No tampoco te...

INVESTIGADOR. O sea,

S-2. Me permitió conocerme de otra manera a las personas que están aquí.

INVESTIGADOR. **¿Les permitió conocer algo más del otro a pesar que ya tiene tiempo de que se conocen?**

S-3. No sé si de otra manera, quizás en hacer cosas que ya sospechabas o sabías que son parte de las personas que conoces y que así las aceptas también, no sé, sino no serían tus amigos... con sus cosas buenas y sus cosas malas, como todos las tenemos y quizá evidenciarlas. Si quieres ser una mejor persona trabaja en esto y quizá decir... decir las cosas que en una relación de amigos normalmente no se los dirías. Entiendo, sabes que amiga, esto, esto, esto. No, no, quizá no se lo dirías porque no estas o no encuentras la manera de, ni el momento ni. O dices así es ¿no? Y eso, quizá el juego te lleva a... si wuey, lo que te pusieron ahí, eres la neta (risas).

S-4. Eres arrogante... eres bien pinche mamón, como dijo mi vecina (risas y comentarios de varios).

S-4. Pinche vecino, !wuey! (risas).

S-1. ¿Sabes qué? A mi como que, no, ni ha otro nivel, ni, ni, es nada más que esta, **esta intimidando no había estado**. No es como que ya ahora... entonces hablemos de la profundidad de la vida, ino! O sea, seguimos siendo los mismos cuates, los mismos, nada más que en esta... la temática. ¡Exacto!

S-3. Esa es como un paso más ¿no? más consciente, más... **Si ya te conocían así como eras. Te empiezas a quitar el casco, la armadura, la coraza, con la que siempre sales, con la que muestras quién eres afuera.**

[MECANICA DEL JUEGO. Para los participantes, **el juego ocasiona una conciencia e intimidad que permiten quitar la armadura o coraza con que siempre nos relacionamos.**]

INVESTIGADOR. Que es lo que te permite como aprender al momento de ser el nahual de tu compañero. **¿Que aprendes de esa experiencia? ¿De ser el nahual, de ser el maestro del otro?**

S-1. En primer lugar, como tratar, tratar de expresar algo a la persona que tienes enfrente, ya es de por si complicado. ¡Eh! Esta parte de, de, del apoyo

como nahual y de hacer esta conexión de equipo, de, wuey **isi tú lo descubres ganamos! Eso está padre. Si yo te ayudo a que tú lo descubras, ganamos.** Porque avanza.

S-3. Ahí, si te fijas muy pocas veces, das a una sola persona. Siempre solicitamos,,, (risas).

S-2. Para mi no va por ahí, Si te fijaste, no todos nos importaba avanzar las piedritas. O sea, no era el hecho de ihey! donde vamos avanza uno!

S-1. Porque los demás.

S-2. Esa parte no era para mi... si lo entiendo rápido, lo cachamos, **el hecho de ser nahual, es tengo que transmitirle algo, una idea de algo, si porque es un juego, pero cuando leías esas frases, había algo profundo, un algo que relacionabas con la persona y entonces para mi era así, me dieron el papel del nahual, de transmitir un conocimiento de algo que le haga caer en algo que tiene que mejorar, no sé, cualquier cosa. Entonces era así como transmitirlo, no transmitirlo por transmitirlo, sino, por un lado que no lo tome por un mal, pero aparte tiene que hacerlo reflexionar, o sea... no sé, te pone en una postura de no sé. Algo que no eres su amigo, sino, un algo más que le tiene que transmitir...**

S-1. Si, precisamente por esta parte, me llamo la atención, como a nadie le importo avanzar, a lo que yo me refiero, déjame, es como ihey! y chido. Hay el tiempo, pero de esta parte de, como de ayudarte... en las instrucciones está, el nahual es quién lo va ayudar a encontrar los secretos de... A mi si me hizo así, como si iajajaja! ¡Vecino! A ver si educando, a ver... este, no sé, como el wuey de, del programa este, ¿como se llama? Bueno, bueno, es, pero cuando él le atinaba, es la sensación de ganamos, si era como iwuey! **Y no necesariamente estamos compitiendo, no están compitiendo uno con el otro. Era esa sensación de ihey! ganamos. Y nada más.**

[RELACIONES EN EL JUEGO. Para los participantes **el ser el nahual del otro significa ayudar a transmitir un conocimiento profundo para reflexionar y mejorar en un tema de vida específico.**]

[RELACIONES EN EL JUEGO. Para los jugadores, **en este juego ganar significa autodescubrimiento** y se lleva a cabo sin competir.]

*S-1. **A mi me gustaba ver como se relacionaba el tonal de mi vecina, con ella,** aunque no fuera...*

S-3. Si le encaja.

S-1. ¡Exacto! O el de S-4 que tenía S-2 también. Y si me ponía a ver... en que se parece a S-4, en que se parece a mi vecina.

[DARSE CUENTA EN EL JUEGO. Para S-1 y S-3 **el juego es permite analizar las características de la persona en contraste con la carta que escogió.**]

S-4. Algo que yo les quería decir... han jugado I-Ching ustedes. La única diferencia es que tú tiras, tiras las runas o tienes que hacer casi, y entonces tu, de acuerdo alas posiciones de las runas... o de las monedas. Te hace dos mensajes, tu registras como caen las monedas, te fijas como caen las monedas, como que lo comparas con... siempre que lo he jugado... Pero como caen, te mandan mensajes, Y ya entonces tú como que compartes el mensaje, o sea. El mensaje, literalmente se te lee y este, entonces de ahí vas tomando...

S-1. Le debes entender.

S-4. Y luego, es este... otros te dicen lo que, ven de eso ¿no? La diferencia con este, es que... Esta bien chido el I-Ching ¿no?

S-1. Si... esta bien chido.

*S-4. Pero, como que eso esta, muy, muy impactante, pero **la diferencia con este es precisamente este te da la alternativa de juego.** Haya así como que entras luego, luego al rollo de...*

S-1. A mi se me hace más divertido, es un juego, es un juego.

[RELACIONES EN EL JUEGO. Los participantes confirman que **se necesita confianza para jugar este juego** y poder trabajar un problema.]

S-3. Ahora... **algo padre... interesante aquí en el juego, es que de entrada tú tienes que poner cuál es el área a trabajar y cuál es el problema a solucionar.** O sea, no es un juego que vas a decir "hoy jugamos y mañana nos aventamos otro partido".

S-4. Si porque...

S-3. Porque ¿vas a poner lo mismo? O vas a poner otro tema... o sea, **te obliga a ti a pensar en ti y en lo que vas a hacer.** Los nahuales... tu problema si quieres soluciones... crees, tienes que trabajar. **Te obliga a pensar, que es lo que vas a trabajar, que es lo que tienes que hacer.** Porque esto no es para jugar todos los días. No es un Pictionary.... Si me explico ¡Órale! Nos vamos a aventar un partido ¡Órale!

[MECANICA DEL JUEGO. Los participantes confirman que **en este juego el poner el área a trabajar y el problema a solucionar "te obliga a pensar en ti y en lo que vasa a hacer".**]

S-3. Y ahora, **como nuevo, tonal, nahual, si no sabes, sino te pones a ver, no tienes la más mínima idea de que es.**

S-1. A ver vamos a ver (buscando en su Iphone)

S-3. a lo mejor hay mucha gente que si sabe que es.

S-4. Wikipedia, siempre dice la verdad.

S-1. No, wikipedia no.

S-3. Yo busque en el wikipedia pero ni wikipedia, me sacó unos temas en francés que ¿que pedo?, luego me metí a google y ahí me salieron unas cosas de... y aparte salen pegados, **tonal y nahual, salen pegados.**

S-1. ¿Sí?

*S-3. Como el uno no puede vivir sin el otro, por eso les dije es algo como el ying y el yang, no me metí a leer que onda pero si, **tonal y nahual en realidad podría ser como el maestro y el alumno** quizás ¿no? y no puede haber el uno sin el otro.*

[PROYECCION EN EL JUEGO. Para los participantes **es importante describir el significado de "Tonal" y "Nahual".**]

*S-3. Pero es independientemente de cuanto cuesta, **¿lo comprarías?***

S-2. Ahí ya sale la parte...

S-3. La parte vendedora y la de merca... ¿lo compraría o no? Pues no se si lo compraría, depende de cómo lo vayas a exhibir, como lo vas a comunicar...

INVESTIGADOR. ¿Bajo que términos si?

*S-3. **No es un Monopoly...** porque no es un Monopoly no, porque es en la parte que te abstraes completamente, independientemente de quién seas, lo vas a jugar y tan, tan. **Realmente es un juego, que si lo juegas, te pone a pensar a ti y a tu pareja y a tus amigos,** y hay dice la persona que.*

S-1. Si... porque además no es... O sea, no es un juego que lo puedas jugar con cualquier persona.

*S-3. **No es un juego de venta masiva,** que lo pongas en un...*

INVESTIGADOR. No es un UNO.

S-3. Fantasías miguel y Soriana y Wall Mart, no sé, quizás si, quizás no.

[MECANICA DEL JUEGO. Para S-3 este juego **no lo compraría como un juego de venta masiva, ya que "si lo juegas, te pone a pensar a ti, a tu pareja y a tus amigos".**]

*S-2. Te voy a decir que pasa. Hoy en día lo puedo comprar, si lo sacas o te **ienes que familiarizar mucho con él y jugarlo varias veces y tener la apertura,** Me voy un paso adelante, "hay que quieres sacar... o porque",*

o sea. Ya después va a venir el lado racional de... "pero porque y que... bueno, que me tienes que decir", como lo que platicábamos el otro día, tiene que ser algo entre los dos y que te sirva como medio de comunicación, porque sino, no, o sea, el que te diga lo saco...

*S-3. Tienes que decirle... haber **es un juego que te va a llevar a que tu pienses o a una introspección quizás de quien eres, hacia donde quieres ir**". O sea, no es un juego como cualquiera.*

S-2. Por eso...

S-3. Y a lo mejor ibas a pagar... no se, unos \$300 por el un juego de mesa, y va ser un juego de mesa...

S-2. Por eso... a quien te visualizas que... Ok, ya lo compre o te lo regale. ¿Con quién lo vas a jugar, con quién te visualizas?

S-3. ¡Exacto! Si, todo depende de cómo lo regalas o a quien se lo vas a dar.

*S-2. No, no, no. No para regalo, lo tienes que tener primero tú, porque primero no lo puedes regalar porque no se tiene solo, **-el juego- es algo que tiene alguien que ya sabe como se juega, explicártelo y llevarte...** O sea, **¿con quién vas a netear?***

*S-3. **Es más un juego con esquema de venta tipo Topper Ware. A mas de un juego de venta masiva**, así, que chinga. Haber... "yo te conozco y te quiero hacer este regalo, para que te conozcas, lo conozcamos, para profundizar más de, de, de".*

[MECANICA DEL JUEGO. Para S-2 **este juego requiere de alguien que ya sabe como se juega, para explicarlo y poder guiar a los demás a "netear".**]

[MECANICA DEL JUEGO. Para S-3 **este no es un juego de venta masiva, requiere el contacto cara a cara.**]

*S-2. O igual, por ejemplo, yo no tengo bronca, pero me pongo a pensar, **no sé, si me gustaría sentarme a jugar con mis hermanas**, O sea, me gustaría... siempre he deseado tener una conexión con mis hermanas de que me puedan hablar y decirme... "oye traigo un pedo, fíjate que me paso*

esto...". Digo, creo que tanto hay formas o que tanto no. Pero no me parece que el medio de yo decirle, "hermana, cuéntame ¿traes algo atorado, esta todo bien?", sea como iel juego! Y creo que **aquí hay un variable, el hecho de que él... nos esté orientando y nos esté... o sea, como didáctico, como terapia me parece muy bueno el concepto** y bueno... registrarlo y desarrollarlo. Salvo... **a lo mejor al rato, va a ser ila terapia del tonal!** wuey, iwoowwww! Va a ser el hit de la terapia, pero más en este lado didáctico que del lado juego, que del lado libre venta rara, para que..., no se. No es un algo, **esto tiene que ir con alguien orientado** y aparte, no nada más que vas a las instituciones y le entiendo, alguien que sabe tiene que estar ahí. Y **yo lo implementaría más como un concepto, como una metodología de trabajo** para... "X" problemas o "X" cosas. Y llevarlo a la práctica... oye, así como hay un grupo de algo para platicar, a lo mejor que la dinámica no sea la misma de "yo paso y hablo y fíjense que me paso esto y que el otro y que ya me siento... gracias" (aplaude), "todos te queramos", sino, un poco más profundo y en un tema a la mejor, no sé, en universidades, con un tema en específico de psicología, en un tema relacionado con las raíces o los rituales que ello lleva, o con gente que este más metida en el tema, no sé. Pero **no me parece que sea un juego, que sea "cómpralo-juégalo"**. ¡No! **Lo veo más en el lado terapia.**

S-1. Y **yo si me veo jugándolo con varias personas** fíjate. Por ejemplo, alguien que yo disfruto mucho...

S-4. **No cualquiera, ¿no?**

S-1. **No cualquiera...** alguien que yo disfrutaría mucho es Juan Antonio Pérez y Mónica, por ejemplo. A mi me encantaría jugarlo con ellos. **A mi me gustaría mucho jugarlo con mi Papá,** por ejemplo...

[MECANICA DEL JUEGO. para S-2, aún cuando tiene ganas de intimar con sus hermanas, **el juego crea desconfianza para ser utilizado con familiares.**]

[MECANICA DEL JUEGO. Para S-2 **este juego "como terapia parece muy bueno", como "la terapia del tonal", como una "metodología de trabajo", no es un juego "cómpralo-juégalo".]**

*S-2. **Es para sacar aprendizaje de esas personas.** Yo vengo y me siento con esa persona que de entrada... sabes que se va a abrir. **Que esta dispuesta a seguir las primeritas de "honestidad, calidez y mi cuate", primero tiene que cubrir como con esos requisitos y después saber que me voy a llevar algo. Que me van a ayudar a lo que me salga...***

S-1. Pueden o no y pueden ser de la Ouija y mira... (Risas).

S-2. Y eso iba yo en el tema de "no lo puedes tener a libre venta". Si tú no estas relacionada con estas cosas, si no es...

*S-3. Pues **a lo mejor solo va a ser un juego de "avance y gane".***

*S-2. **Es que no lo es... no lo es.***

*S-1. **Sí, no lo es.***

*S-2. **Y te aseguro que si tu lo lees no lo vas a comprar.***

[MECANICA DEL JUEGO. S-2 piensa que **para sacar aprendizaje de este juego es necesario que los jugadores asuman las actitudes rogerianas**, ya que no es un juego de "avance y gane".]

*S-3. **Creo que jugarías más de boca en boca** "oye... que un juego, que fíjate que..." y con la gente que tu te sientes realmente en confianza y de... "vamos a jugar y les voy a contar la historia" y empiezas... y das las frases... y...*

S-1. Todos estos muñequitos es la parte divertida. Es lo que no me gusta del I-Ching... que luego que si... que perdón... que no se. Que los chacas... que...

*S-4. **iPero puede entrar a ese nivel! –del I-Ching-. O sea, que la verdad puede entra en ese nivel.***

S-1. ***Si puede entrar a ese nivel, pero le quitas la parte divertida.***

S-3. *Le quitas la parte del juego... es de ponerte a pensar, si no esto es un juego más de... así fácil.*

S-1. ***Yo si me divertí. Porque además yo si me divertí.***

S-4. *Por ejemplo, hace poquito vimos uno parecido de animales de poder en la sección de lectura niños del Péndulo. No recuerdo... nada más vi como que la portada del juego. Y nada más me imagino por ahí ¿no? en Soriana, en Walt Mart.*

S-3. *Si... pero **no sería un juego para estar en un el anaquel ahí suelto**, de que cada quien llegue y agarre y vea y diga lo llevo.*

[MECANICA DEL JUEGO. **Es un juego para difundirse de "boca en boca" que puede entrar el nivel del I-Ching y además es divertido.**]

INVESTIGADOR. **La presentación del juego ¿cómo la ven?**

S-4. *A mi me gusta así.*

S-3. ***Esta padre... la caja que realmente la desarmas y que la misma caja es el tablero del juego... esta bien.***

S-1. ***A mi lo que más me gusta es que todo me llamó la atención. No fue de.... (Toma las cartas y las baraja). Las cartas del tarot... pártelas a la mitad y te voy a dar el número de tu suerte (risa de S-4). Ahora, préstame tu mano... por lo que fui, por lo que soy y por lo que seré. ¡Ahhhh! Es que... velas... parecen de Tarot.***

[ESTÉTICA DEL JUEGO. Para los jugadores, **el juego es atractivo el servir la misma caja del juego como tablero y al parecerse las cartas al Tarot.**]

INVESTIGADOR. **¿Creen que hace falta que alguien lo guie... el juego?**

S-3. ***Pues de entrada estábamos todos bien sacados de pedo.***

S-1. ***Si. Ahorita me parece muy fácil pero si... de entrada no fue fácil.***

*S-3. No es muy claro... en si **las instrucciones no son muy claras**, de entrada... hay que trabajar un poco en ese tema para hacer más concisas en lo que cabe y sobre todo **de entrada poner cual es el objetivo del juego**. Entonces le falta un poco el objetivo.*

[MECANICA DEL JUEGO. Para los jugadores las instrucciones no son muy claras y carece de una explicación de su objetivo.]

INVESTIGADOR. ¿Como lo pondrías tú... el objetivo? ¿Cuál sería?

*S-3. Quizás **de entrada decirles "oigan, no es un juego"**.*

INVESTIGADOR. Para cualquiera.

*S-3. "No es cualquier un juego, no es un juego masivo, no es un Monopoly" ¿no? O sea, **"si vas jugar este juego tienes que saber que... te vas a abrir, te vas a..."**, o sea, "si quieres que realmente este juego te sea beneficioso tienes que ser... sincero, honesto", no se, muchas cosas.*

S-1. Si te hubieran dicho eso ¿te hubieras animado a jugarlo? Ó... hay bueno, solo porque los vecinos son cuates...

S-3. A lo mejor te pone a pensar... no se si te anima a jugar. Pero si te pone a pensar wuey... "que voy a jugar".

S-1. Solo porque los vecinos son cuates, sino nel (todos ríen)

*S-3. Y sí, la otra es... quizás **en las reglas a veces habías como lagunas** y "que pasa si... y si hago esto que...", nos referíamos ti y "que pasa... puedo hacer esto... puedo hacer lo otro" Con lo fácil de que estabas ahí y se nos hacía fácil también "le preguntamos". Si no hubieras estado, pues realmente con las instrucciones y cada quien va a interpretar el juego a su manera ¿no? Y a lo mejor interpretas y tú lo vas a jugar como tú crees que las instrucciones dicen. Cada quien interpreta y "así se va a jugar" ¿no? No va a haber la regla definitiva.*

[MECANICA DEL JUEGO. Para S-3 este no es un juego cualquiera, **es un juego en el que necesitas abrirte.**]

S-4. Hay que conocer el juego antes de jugarlo... eso no importa o si importa. (Voltea a ver a S-1 que tiene las cartas de los tonales). ¿Estas leyendo el...?

S-1. No mi amor (se quedan en silencio)... ¡Bueno! es que **me llaman mucho la atención las imágenes**, entonces...

S-4. **Los dibujos están padres...** (Viendo las cartas). Tiburón, la serpiente... el cuervo.

S-1. Y S-4... "¿estás leyendo las cartas?" jajajaja, "hay no, hay no..."

S-3. Yo... yo insisto wuey... el pinche cangrejo. Mi signo del zodiaco que me salió.

S-4. Pero ¿que te paso con el cangrejo? eh.

S-3. No se... o sea, la verdad es que el cangrejo siempre... siempre, desde el zodiaco y el horóscopo y todo eso... yo no creo en eso. Y me llamó la atención que ahorita volvió a salir el cangrejo.

S-1. Entonces ¿no quieres ser supersticioso porque es de mala suerte?

S-3. Si, no bueno... el horóscopo es terrible.

S-1. ¡Bueno! (volteando a ver a S-4) no soy supersticioso porque es de mala suerte".

S-3. Pero me llamó la atención que vivió a salir el cangrejo. O sea, como que siempre ha sido mismo...

S-4. Si, interesante ¿no?

S-3. O sea, hubiera sido el tiburón u otro... a la mejor hubiera sido el azar.

Pero ahorita el azar quiso que fuera el cangrejo... otro pinche símbolo.

[ESTETICA DEL JUEGO. En esta versión del juego, **las pinturas al óleo con as que se hicieron las cartas son llamativas para los jugadores.**]

[PROYECCIÓN EN EL JUEGO. **El jugador le confiere poder al azar para que eligiera su Tonal.**]

Juego rediseñado 5.

Al finalizar esta Fase 5, no se hicieron ajustes al juego.

Fase 6. Experiencia del juego 5 (Grupo F).

El juego se llevó a cabo en el consultorio de uno de los sujetos expertos el jueves 29 de marzo de 2012 a las 12:00 horas, en una habitación de 6 X 4 metros cuadrados, cómoda, bien iluminada, con sillas y una mesa. El investigador fue espectador de los jugadores expertos. El juego en esta sexta fase contenía las mismas características que en la fase anterior:

- Un tablero rediseñado de forma cúbica.
- Un tapete con las formas de enseñanza: 1) dibujando, 2) cantando ó con un sonido, 3) con mímica, 4) con una frase incompleta, 5) el grupo decide y 6) yo decido.
- El segundo instructivo del juego.
- 32 cartas de los Tonalet—cada una con las 7 enseñanzas basadas en el ciclo de la experiencia-, de 11cm X 8cm.
- 8 cartas de las áreas de la vida que correspondían a las 8 orientaciones cardinales de “la rosa de los vientos”.
- Se adicionó un dado al juego.

A continuación se muestran extractos de la transcripción de los resultados del *Grupo D* que utilizaron el *juego rediseñado 6*.

S-3. ¿Como le vamos hacer, cómo se juega?

INVESTIGADOR. Ahí lo tienen.

S-4. Aquí esta la caja.

INVESTIGADOR. Es todo de ustedes, nada mas si una indicación, eh..., la caja que tiene al centro y el tablero que esta abajo es la misma caja, nomás

que para fines... he, he, he, didácticos... como se dobla la caja, queda un poquito... no corre como para poder mover, he... las piezas. Entonces es prácticamente el mismo. Nada más que se los repito para que estén más cómodos así. ¡Sale!, entonces...

S-2. Hay instructivo... o ¿Que?

S-3. Hay hojitas, creo que esto son preguntas.

S-1. Las reglas del juego.

S-2. (Viendo el juego) ¡Esta es la mota!... a ver.

[MECANICA DEL JUEGO. Para S-2 al ir descubriendo cual es **el juego lo vínculo con la mariguana.**]

S-1. ¿Y la anotamos?

INVESTIGADOR. Nada más que ahí **una cosa. Necesitan ir de uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete.** ¿Cuál hiciste ahorita?

S-2. El cinco.

INVESTIGADOR. ¡Ah! Ok. Igual... ahorita anota la cinco, que es disfrutar. Tú hiciste disfrutar. Y van... primero es estar, luego sentir, buscar, luego hablar, luego...

S-2. ¿Entonces es en orden?

INVESTIGADOR. Sí. Uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete.

S-2.S-1. ¡Ah! Entonces, tenemos que esperar a que salga en el dado.

INVESTIGADOR. No, no, no. **El dado lo que te dice, es lo que vas a hacer de este lado (tapete que contiene las formas de enseñanza).**

S-2 Y S-1. Aaahhh!!! (Al unísono).

INVESTIGADOR. Y van avanzando uno a uno las de allá (del tablero). ¿Si?

[MECANICA DEL JUEGO. Para los participantes **confunde la instrucción de cómo avanzar en el tablero y cómo utilizar el dado y el tablero.**]

INVESTIGADOR. Una vez que todos ya llegaron... sí. Intercambian y le regresan su carta a su compañero y se dan... y se dan tres minutos para... esa carta va para acá. ¡Aja! Y **Se dan la oportunidad de revisar su problema, su animal y las enseñanzas que les da. Y si tiene algún sentido para su vida.**

S-4. *¿Estos los hizo René? (Dirigiéndose a INVESTIGADOR).*

S-3. *Esta chido. Se te ve...*

S-4. *Bueno... bueno yo lo veo, yo lo veo en mí, yo lo veo como un reto. ¿No? ¡Eh! Este a...*

S-3. *¿Te toco un jaguar?*

S-4. *Me toco un jaguar, isí!*

S-3. *Ojala y hubiera sido un carro, debiera haber sido un carro, ¿no? Hubiera estado chido.*

S-4. **Me toco un poquito esta semana. Me... me este, me empecé a cuestionar mi liderazgo.** *Cómo... cómo es un liderazgo. Cómo... cómo jalar. Desde dónde, desde mis atributos. Cómo ser líder. Puedo ser líder en algunos momentos pero en realidad... yo digo que me gusta estar atrás. A mí me ha tocado en la vida que no conforma. Entonces **a veces desconfío en mi liderazgo**, ¿vez? ¿Ven? Entonces, de lo que encontré... immm! "Estar fuerte"... **yo todo esto lo voy a retomar.** Entonces, fuerte, fuerte... A veces siento... a veces creo que siento miedo. Entonces eso me quita fuerza. Entonces prefiero estar fuerte, que sentir miedo o algo así. Luego, sentir confianza, eso, están muy pegadas... o sea, en el momento que se va... que yo siento confianza. "Culminar metas". ¡Sí! **Tengo este asunto que se llama procrastinación que es posponer.** Que me estoy como empujando a la, la... culminar intelecto. Tengo esto de escribir un librito y grabar un disco. Haber si lo puedo cumplir este año. Pero esa parte por miedo tengo que ser muy disciplinado.... Muy disciplinado ¿no? Esa parte no me, no me inquieta tanto. Ya se que puedo hacer. ¡Con flexibilidad! Aquí es donde, donde me flexibilizo por demás (risa)... no hago, me flexibilizo y me pierdo. "Disfrutar mis logros", me cuesta... me estoy dando cuenta que **me cuesta***

mucho recibir lo que me dan. Me cuenta mucho trabajo. Entonces una vez en un grupo de hombres, dije que... como no mereciera. Entonces el líder del grupo, me dijo "Ah... es que te cuesta trabajo recibir..." lo opuesto a lo de la luz. Puse aquí... yo puse aquí "abrirme a la abundancia" Mjm, pero, también lo puse en negativo. Desbloquear la abundancia. Entonces el universo, escucha desbloquear y te pone el bloquear. ¿No? (Mju!) ¿Sí? En negativo. Entonces me pongo abrir y sacar, abrir y sacar. Abrir la abundancia entonces... este... me cuesta trabajo esto... como de... cómo de, esto de... de **mis logros me cuesta trabajo recibirlos ¿no?, Me cuesta abrirme a lo que esta llegando.** Esa parte tengo ahí, la tengo que verla como con más cerquita por que no... Y liderazgo pues es lo que estoy cuestionando con... con el grupo de hombres. En el grupo de la academia también. No es un liderazgo así de "tatantatan"... con los hombres sí. Es un trabajo más interior, vamos pa acá ¿no? Y aquí también... como si pudiera participar así vamos para acá! "Renunciar a la independencia" Esa si... ¡Hayyyy! (Sonido) tengo una como... una independencia este... como si fuera una independencia todavía que... como una aprobación paterna y materna... eso. (Pausa) Que tiene que ver con que haya sido desaprobado. Eso...
 S-2. Y has sido desaprobado.
 S-4. Como que me vale. Yo soy jaguar. Tú eres Gay... y que, y que (risas). Pues eso es... lo que yo les puedo decir (pausa y suspiro). ¡Y ya!

[MECANICA DEL JUEGO. como investigador noto que **el juego promueve la responsabilidad** cuando el jugador S-4 dice "a veces desconfío en mi liderazgo", "yo todo esto lo voy a retomar", "tengo este asunto que se llama procrastinación, que es posponer", "me cuesta mucho recibir lo que me dan", "mis logros me cuesta trabajo recibirlos" y "me cuesta abrirme a lo que esta llegando".]

S-3. Si, ya (risas). (Tomando su turno) ¡Hijote! Bueno... ¡a ver! Que iba así (señala a la derecha). Y ahora vamos al revés ¿no? Para cerrar. ¿Sí? Como el movimiento de cerrada es al revés.

[MECANICA DEL JUEGO. S-3 propone que **el movimiento para comenzar a cerrar el juego va para el lado contrario al que abrió la ronda del juego**: inicia a la derecha y cierra hacia la izquierda.]

*S-3. Entonces, a ver. Yo... mi tema es con la diversión. **Y yo puse como problema que me alejo del grupo para divertirme.** Que no, no me junto con los cercanos míos, como para divertirme. Que yo... me divierto sola. **Y la rana, que es este mi tonal, resulto que me dice,** que pus... yo tengo que estar cambiando, sentirme independiente. Dije "Ah, órale... chido" ¿no? **Como que entonces ya no hay problema. ¡Yo iba bien!...** "buscar" claridad, "actuar" con determinación, "disfrutar" la comunicación, "vivir" en transformación y "renunciar" el estrés". Entonces... estar cambiando si se me da. Si estoy cambiando como que es una de las cosas que si se me da. Aún cuando... nunca cambia nada. Yo siempre estoy cambiando pá dentro. "Sentirme independiente", eso si se me parece como mucho reto, porque yo si soy, como muy... pues muy jefa de familia, muy confluentísima con mi banda. Entonces, como que si, esto como que si... este sentimiento de independencia me libera. Como que digo, ¡ah bueno! Entonces si... se quedan y yo me voy sola al cine. Hay va, que rico, ¡me voy! Si, entonces donde fuiste, ¡al cine! Y no les voy a decir. Pues por ahí. "Buscar claridad" Pos, para la diversión... ¡Órale... está padre eso! "Actuar con determinación" Eso si me ayuda porque... es fácil para mí, eso me gusta, la independencia y la determinación, me hacen sentir. "Disfrutar la comunicación" Eso... pues de ahí soy, completamente ¿no? Y "vivir en transformación" Pues ¡Sí, sí, sí!.. Claramente. "Renunciar al estrés" ¡Hay! Sí (suspiro). Yo lo dejaría en cualquier esquina (risas), a ver quién lo recoge, por Dios. Es más, yo le tengo que hacer, como una transformación al estrés. Porque, pus eso de dejando pedazos de uno, No... más bien, como que le tengo que hacer una redimensión social. Desde un lugar donde apoye cosas. Muévanle, le dices a la gente, porque yo tengo prisa. Eso, eso.... Hago bastante (risas) ¿no?*

S-1. ¿Cómo?

S-3. *¡Sí! Entonces me gusta mucho mi tonal. Y sí, me da unos tips... como de... como de liberación de culpa. Y eso me gusto un chorro, yo me siento así como liberada con esto. ¡Sí... diviértete sola, que le hace! Esta bien, sí, eso me gusta.*

[PROYECCIÓN EN EL JUEGO. Para S-3, **el juego permite liberar la culpa al depositar en alguien más la responsabilidad de elegir.**]

S-2. *Voy yo (Risa) Este... pues **yo, elegí el dinero**, porque este... porque la familia, yo este, la familia nunca esta terminada de trabajar, pero si siento que he sido mucho tiempo el tema. Y entonces, lo que me cuesta trabajo, siendo un poco egoísta y viendo hacia mí. **Me siento presionada por el dinero y necesito generar más recursos** ¿no? Entonces ahí y puse... como atraigo, que... atraer pacientes ¿no? Y ya estoy empezando a ver, este... la cuestión de empezar un negocio. Cómo hacerle y que se requiere y... y veo que tengo con que... y confió mi... en esa parte. **Entonces dice que tengo que ser emotiva ¿no?, frente al dinero evidentemente no soy emotiva soy bastante fría.***

S-3. **Negocio con corazón.**

S-2. *¡Exacto! Yo he sido más bien calculadora, fría. ¡Sí! **eso de "negocio con corazón", eso... eso me gusta** ¿no? "Sentir poder", eso si me da el telele ¿no? Poner un negocio sola, ¡aahhh!, pero bueno, entonces saber que si tengo el poder y si puedo ¿no? "Buscar trascender", ¡claro! Este... siempre en mi cabeza en el negocio busco eso. Busco, si busco un espacio de negocio, pero busco un lugar donde se pueda crecer de distintas formas. Como lo que me ha dado a mi Giorgione, de esa forma, la energía que se siente ¡eso! Que todavía no me voy a ir, ¡eh! (risas).*

S-3. *¡No vas a ningún lado hija!*

S-2. *¡Eh! "Actuar con sabiduría" Yo creo... aquí **lo tomo como que me están diciendo... no estas tan verdecita**, ¡ya!, o sea, si estas chava, pero... ya también tienes tu camino recorrido y como reconocerlo. ¡Eh! "Ser*

ociosa" ¡chale! (risa). Creo que esto viene muy bien, porque últimamente, como he estado muy ansiosa por la cuestión de la lana y pensado como hacerle y todo eso, me ha costado trabajo ser ociosa. Pues ahora voy a serlo intencionalmente.

S-3. A lo mejor tu negocio es el ocio.

S-2. Puede ser, no sé... me cuesta trabajo a mí. Últimamente... y sobretodo, justo esta semana he dormido re mal. Y en esa parte ¿no?... y es una parte que sí disfruto, que sí normalmente puedo hacer, pero esta semana en especial no he podido. ¡Eh! "Vivir" dice "pacíficamente" eso lo he probado desde que me cambie de casa a la condesa... y justamente Jorge me ha enseñado mucho esa parte de ser súper buena vecina. Ser súper amable con toda la gente. Y me gusta, me gusta aprender de él, como me relaciono. Si llega cansadísimo y el vecino le dice "oye puedes... claro que sí, como no, ¿que más necesitas? ¡Eso... eso me gusta! Y "renunciar a la desesperación". Pus este, mjm! (Carcajadas) Ya voy, ya voy. Pues sí, cuenta.

S-3. Pues sí... es como una ruta como de vida ¿no?

S-2. Si ¿no? Sí, sí. Es la verdad.

[DARSE CUENTA EN EL JUEGO. Como investigador observo que **el juego le permite a S-2 compartir que se siente presionada, darse cuenta de su madurez en un área específica y asumir sus bloqueos y opciones de cambio.**]

[RELACIONES EN EL JUEGO. **Las intervenciones de los jugadores, en el momento de reflexión, parecen tener la intención de concretizar las soluciones del compañero.**]

S-1. El área a trabajar es la pareja (Risas).

S-2. ¿Será? ¿Tú crees? (más risas).

S-1. Y **el problema que quiero solucionar es expresar lo que siento sin miedo a ser criticada.** ¡Entonces!, generalmente... es así como... como tener mucha consideración en las otras personas y no me fijo en mí. Es así como... como, ¿que sentirá fulanito? Y ¿que tal sí... le demuestro que me

enoje?, ¿y si se enoja? Oh! Este... ¡hay pobrecito! Mejor no le voy a decir ahorita que me hizo enojar por esto y por esto. Mejor espero a que se me baje. **Es como más pensar... más en la otra persona que en mí.** Y he escuchado, "pues ponte en los zapatos del otro". Pero creo que yo ya me pase de la raya (risa). Tengo que estar en mis zapatos. Y, ¡Sí, exacto! Y en mí... me salió el conejo. Y tengo que ¡estar preparada!

S-3. El conejo, siempre esta en pareja.

S-1. Sí.

S-4. Y tiene muchos hijitos (risas). Que se la pasen... nomás.

S-1. Bueno... dice que tengo que "estar preparada". Es así como la pregunta del millón, **¿cuándo estar preparada?** No sé. "Sentir energía"... Pues... es que, esto, como que, más que aclararme, me genera más duda. Este... según lo que me salió, estar preparada es como algo más intuitivo ¿no? Este... no hay como recetas, de tengo que hacer esto... esto y esto. **Lo que si me gusto es "renunciar al control"**, y no al control de las otras personas, pues sino a mi propio control, de que todo tiene que ser perfecto (risas).

S-3. Entonces nunca voy a estar preparada.

S-1. ¡Aja!, ¡aja! Entonces... yo empezaría del seis al uno. Primero, como renunciar al control en mí, este... después como que... "vivir"... disfrutar las oportunidades. ¡Mmmm! Pues a veces como que cuando tengo una visión en una sola cosa, no veo las demás oportunidades que se me presentan. Y me bloqueo a todo lo demás y nada más veo el lado rojo y no veo otros chicos, por ejemplo...

S-2. ¡Hora! No te pongas nerviosa.

S-1. ¡Michin! "Vivir el placer" Sí, pero es algo íntimo y este como que no lo expreso. ¡Mmm!

S-3. **¡En pareja! O sea, termina la frase... en pareja. En pareja... en pareja... sí toda.**

S-1. **¡Vivir el placer en pareja! ¡Ah... Guau!**

S-2. "Soltar el control en pareja". "Termina la frase en pareja", a ver que pasa.

S-1. Voy a empezar del seis al uno. "Renunciar al control en pareja". "Vivir el placer en pareja". ¡Guau!, iya lo estoy entendiendo! "Disfrutar las oportunidades en pareja". "Actuar mi espontaneidad en pareja". "Buscar ser veloz en pareja".

S-2. ¡Ummm!

S-1. "Sentir energía en pareja". "Estar preparada en pareja". ¡Hay ya entendí! (risas)... Es esta parte que comentábamos.

S-3. Estabas usando todo eso para alejarte en vez de acercarte. Entonces... aguas ahí ¿no?

[DARSE CUENTA EN EL JUEGO. Como investigador observo que **la comunidad que se crea a partir del juego posibilita un darse cuenta distinto del que experimenta el jugador en forma autónoma.**]

Grupo Focal de la Fase 6 (Grupo F).

S-2. ¿Ya podemos criticar el juego?

INVESTIGADOR: Completamente.

*S-2. ¡Ok! Yo no sé... esto de poner en practica, esto de que lo que tire otra persona (el dado), esta... creo que esta medio extraño. Creo que lo puede tirar el mismo jugador a quién le van a decir y esto (señala los modos de transmitir las enseñanzas), ponerlo como una lista de posibilidades, más que el jugador lo determine. Más bien, se me antoja que el dado determine esto (las enseñanzas).
Acá*

INVESTIGADOR. ¡Ok!

S-2. Para que no todos vayan en rueda. Sino que se vayan viendo estas cosas.

INVESTIGADOR. ¡Mjm!

S-3. *Se avance... de otra forma.*

INVESTIGADOR. ¡Si, si, si!

[MECANICA DEL JUEGO. Para S-2 **es necesario que sea mismo jugador el que haga la pregunta a su nagual y tire el dado para saber cual es la forma de enseñanza que utilizará.**]

S-4. *Yo creo que cuando abrimos la, la... el problema a solucionar entre todos, así decir "oigan, yo quiero solucionar este problema" y formularlo, "ahí cámbiale, ponle, quítale" ¿no? Entonces... se va, se va como poniendo más emocionante ¿no? Pues se va solucionando el problema.*

S-2. *¡Si! **El chiste, es más bien saber... que se comparta en un inicio que queremos hacer** ¿no? Yo por metiche, porque les pregunte a todos que carta les había salido. A mi también me hizo falta.*

[MECANICA DEL JUEGO. Para S-2 **es importante** compartir el problema en juego desde el inicio del encuentro.]

S-4. *Y este... aquí estamos... este... somos camaradas y son entre la una de la tarde y este... es como que yo quería que todos llegáramos. **No se me dio la competencia.***

S-3. *¡No, no, nada!*

S-4. *Es como... **vamos a llegar todos juntos a algún lado** ¿no?*

S-2. *¡Si!*

S-3. *Entonces, no, no es... no es un juego de competir. Eso esta padre, porque no es a caballazos ¿no?*

S-4. *¡Entre nosotros! Quién sabe como sería en otro lado.*

[MECANICA DEL JUEGO. Para los jugadores, **el juego del Tonal al Nagual no es un juego de competencia** sino de "llegar juntos a algún lado".]

S-2. Yo creo que **podríamos redactar un poco mejor las instrucciones** (risas).

S-1. Si... es lo que te iba a decir. Hay algunos errores en el instructivo. Y de los daditos... yo creo que si esta bien, como elegir esto con el dado (señala los modos de enseñanza), porque así esta como divertido, porque no sabes que vas a hacer, si vas a cantar o dibujar o hacer cosas. Nada más que si... como que hay que redactar algo mejor para entender mejor las instrucciones.

[MECANICA DEL JUEGO. Los jugadores piden que **para entender mejor las instrucciones es necesario redactarlas mejor.**]

S-2. Aquí, aquí, **esto... me hizo como pasar aceite.** La primera es la honestidad, la que se refiere a abrir el corazón a la verdad, cada quién sabe cuales son sus verdaderos problemas. Por eso debemos escribir en el código de intento lo que verdaderamente nos interesa resolver y **no poner una tontería que nos haga perder el tiempo o la intención de crecer.** **¡Eso es juicio de valor!**

S-3. **Es una regañada para entrar.**

S-2. ¡Aja! O sea, quien lo está valorando ¿no? Quién... ¿yo, tu, él? Y ahí si yo "épale" ¿no? Y aunque te hagas wey... de todas maneras, aunque elijas la otra, no por hacerte wey te vas a salir.

INVESTIGADOR. Tú... tú como lo dirías, ese punto.

S-2. Se lo redactaría de otra manera. **"Esto es para ti y vas a tener un crecimiento"** ¿no? No sé, desde ese lugar. Y **"elige lo que tu quieras pero trata de ser lo más honesto posible"**.

S-3. **A lo mejor lo pones sabiendo que hay diferentes grados de profundidad y tú elijas "para cuál estas listo hoy".**

S-2. ¡Exacto! Algo así.

*S-3. Porque **a veces... si de veras con mis compas, no estoy como para hacer estriptis emocional** ¿no? Entonces, me voy a ir por la de arriba, y ¡se vale! Y voy a obtener lo de arriba. Se vale, también. ¿no?*

[MECANICA DEL JUEGO. Los participantes creen necesario **que los juicios de valor salgan de las instrucciones**, dado que se sienten como “una regañada”.]

[MECANICA DEL JUEGO. Para los jugadores es importante dar la instrucción: **“esto es para ti y vas a tener un crecimiento”, “elige lo que quieras pero trata de ser lo más honesto posible”** el juego esta ideado para **“diferentes grados de profundidad”, “para cual estas listo hoy”**.]

INVESTIGADOR. ¿Sientes que el juego ocasiona eso... un estriptis emocional?

*S-3. Creo que si es. **No sé si es por que somos todos del medio, pero si estas caminando hacia una profundidad.***

S-2. ¡Pues si!

S-3. Y que no habría modo de vivirlo de forma trivial. No, no, no encontré ninguna forma de alburéame a nadie.

S-4 ¡Si, si, si!

S-3. Y jugando, se te da bastante.

S-4. ¡Si!

*S-3. Entonces si es... **es una forma de... de exploración que parece juego.** Pero no es, ¿verdad?*

[MECANICA DEL JUEGO. Para S-3 **el juego ocasiona un “estriptis emocional” porque “estas caminando hacia una profundidad”**.]

*INVESTIGADOR. Esto **¿quién lo puede jugar y quién no?** Desde tu óptica.*

S-3. ¡Todo mundo!

INVESTIGADOR. Hay algún...

*S-3. **El nivel de profundidad, si va a variar.***

*S-4. Pero fíjense... **si este juego lo juega una familia**, por ejemplo.*

*S-3. **Puedes generar un chorro de broncas.***

S-4. ¡Sí! Si porque... este... "yo te he dicho, que tienes que tener confianza en ti, pero no quieres".

S-3. "Ya ves" tarado.

S-1. Tantas veces que te he dicho (risas).

S-4. En cambio así... entre compañeros como que si decides buscar cómo ¿no?

S-2. A ver Papá...

*S-3. ¡Yo me pongo a pensar! Yo lo jugaría con mi papá. No puedo jugarlo hace muchos años, pero... me pongo a pensar, ¿yo jugaría esto con mi papá? sinceramente, digo, ¡no! Porque **mi papá, usaría el juego para sermonearme.** ¡Que hueva! ¿No?*

S-2. Yo digo, yo digo, ante ese... o sea, yo no creo. Eso si se presenta en una tienda y le pones una explicación de ser lo que es, al termino común "que hueva" ¿no? Más bien que... claro yo mira, voy a sentarme con mi familia a trascender ¿no? Un licuado de mamey, porque no sucede así. Entonces creo que ahí se dividiría un poco la gente que lo compraría ¿no? Si esta en una institución educativa o algo así. Yo por ejemplo, no se los pondría a adolescentes.

S-4. Tampoco a gente del trabajo.

[MECANICA DEL JUEGO. Para S-3, **el juego varía en su nivel de profundidad y usado con la familia se podría utilizar para sermonear.**]

*INVESTIGADOR. **¿Con quién si lo utilizarían?***

S-4. Ahorita estuvo rico.

*S-3. Yo **con grupos de trabajo**, ¡sí!*

*S-4. **Con un cliente**, ¿no? Con un cliente y tú eres el nahual todo el tiempo.*

S-3. Imagina que te llega **una familia cliente, como terapeuta**. Yo la disfrutaría muchísimo, porque además, no iba permitir que lo tomara el papá abusara del juego para sermonear y la mamá para manipular ¿no? Entonces, yo monitoreándolo si sucederían cosas muy padres, pero necesitaría un referí.

INVESTIGADOR. Si te entiendo... en algunos casos se necesita un referí y en otros casos ¿no?

S-3. ¡Sí! Y eso **tiene que ver con el grado de desarrollo del grupo y con el grado de jerarquía entre los participantes. Si la jerarquía entre los participantes es fuerte, si pondrían referí**. Yo pondría eso.

S-4. En un trabajo, entre compañeros de trabajo esta cañón.

S-3. A menos de que sea un trabajo como el nuestro. **Un trabajo donde no se compite, isi se puede y muy bien!** Donde si se compite ino! porque estas regalando información que puede ser usada en tu contra.

[MECANICA DEL JUEGO. Para los jugadores, **este juego lo pueden jugar grupos de trabajo, familias y clientes, utilizando un facilitador cuando el grado de jerarquía sea alto o el grado de desarrollo de un grupo sea bajo.**]

S-4. ¡Vamos a jugar un tonalito! Entonces yo digo... no, y yo tengo problemas de liderazgo: "pues claro wuey y no me metes ni un gol.

S-3. Por eso, por eso lo ponen muy al principio la palabra de la cuatitud. Eso lo especifica y este...

S-4. **Yo no escuche esa parte.**

S-3. Decía "cuate que viene de coatl, serpiente, que es como la compañera, la amiga y no se que. ¿Sí lo pone ahí? Entonces tendría que haber como un acuerdo específico de... y entonces aquí todos somos cuates y todos somos iguales. Este... que todo mundo diga "Si", verbalmente ¿No? Eso estaría chido. Para poder decir a la hora que se estén manchando decir "eh, la cuatitud, acá... nosotros".

[MECANICA DEL JUEGO. Uno de los jugadores no escucho la instrucción de las "actitudes correctas", y otro, la repitió **resaltando la importancia de la "coatitud".**]

*S-4. Bueno, ¿pero sabes? **Terapéuticamente si jala.***

S-3. Sí, si jala muy bien.

S-4. Tú llegas a... llega tu cliente, le das su esta... lo orientas ¿no? Cuál es la propiedad... aquí la idea... falta decir "si te toca el sur" por ejemplo ¿que es el sur?

*S-3. ¡Aja! Esto de los cuatro vientos y que onda con ellos. **A mi me faltan definiciones**, ifíjate! En este lugar... **los vientos** ¿que?, **los tonales** ¿que son?, **los Nahuales** ¿que son? Estas definiciones ya las trae.*

[MECANICA DEL JUEGO. Para S-4 el juego "terapéuticamente si jala" aún cuando para S-3 falta información de los puntos cardinales, el nagual y el tonal.]

S-2. ¿A ti que te pareció?

*S-1. **Yo lo jugaría con mis hermanas. Con alguien que tengas así... como mucha confianza.** Y que aparte intentemos ayudarnos unos a otros. Este... también **sería bueno ponerlo en las escuelas.***

S-4. Con los niños.

*S-1. Puede ser, porque **a veces nos cuesta trabajo decir lo que sentimos. Con esto pues no hay pierde.***

[MECANICA DEL JUEGO. Es **necesario jugar con gente a la cual se tenga "mucha confianza".**]

[MECANICA DEL JUEGO. Para S-1, **el juego permite expresar lo que sentimos, por ello lo recomienda para las escuelas.**]

INVESTIGADOR. ¿Hay algún cambio en el problema que ponen al inicio? O sea, **¿de alguna forma se transforma su problema con eso que les dice su tonal?**

S-3. ¡Si! A mí sí, a mí sí, me opera la culpa, se la lleva, pero no, no la abandono por ahí. Sino que realmente se resuelve. ¡Si! A mí sí me ayudo. Yo me siento muy a gusto con esto.

S-1. Yo también, ahora que lo que entendí, es que no sólo es "yo" (hablando del tema de pareja que le tocó), sino en dos (risa).

S-3. No vas a cargar tú, con todo el aprendizaje.

S-1. Si, es como de tomar el control, que de tener control, que generalmente me gusta (risa). Y, y, y... me engaño como diciendo "pienso en el otro".

S-3. Cuando es lo mío y cuando es lo del otro.

[MECANICA DEL JUEGO. Para S-3, **el juego posibilita el transformar los problemas "operando la culpa" y creando reflexión a través de la comunidad de juego.**]

INVESTIGADOR. Así, los cuatro... cuanto... ¿cuánto tiempo más o menos tienen de relacionarse?

S-3. Con S-1, como 15 años

S-1. No, menos.

S-3. Bueno, desde tus antepasados.

S-2. ¿Tus quince?

S-3. Desde tus antepasadas, toda mi vida (risa). Su familia y mi familia han vivido pegadas. Entonces, así hemos estado siempre.

INVESTIGADOR. De alguna manera, **¿conocen una nueva forma de relacionarse a través del juego?** Ó, ¿esto es algo que es cotidiano entre ustedes?

S-3. No. Nunca jugamos. Te digo que yo era... solitaria para jugar (risas).

S-4. ¡En solitario!

[MECANICA DEL JUEGO. Para S-3, **este juego permite crear nuevas formas de relación con los otros porque de base "nunca jugamos".**]

Juego rediseñado 6.

Al finalizar esta Fase 6, se hicieron los siguientes ajustes en el juego:

- Se redactaron nuevas instrucciones para crear el instructivo final.
- Se concluyeron los ajustes a la caja-tablero de forma cúbica.
- Se finalizaron los cambios en todos los mazos de cartas.
- Se consumó la fase de investigación-acción para analizar en forma integral los resultados del proceso.

A continuación, presentaré el análisis de los resultados, al integrar la información de los grupos de juego (A, B, C, D, E, Y F), por medio de los 5 ejes temáticos que mencioné en el método.

CAPITULO 8.

ANALISIS DE RESULTADOS.

Eje temático 1. "Darse cuenta en el juego".

Una de las características recurrentes en todos los grupos de juego fueron las bromas entre compañeros (Ver video grabación), los cuales mencionan que *El Juego del Tonal al Nahual* promueve la "alegría" y cuando se llega el tiempo de concluir el proceso lúdico, aparece un "temor" a la incertidumbre por enfrentar en forma real el problema en juego. En otro de los grupos apareció el "enojo" y se identificó la existencia de un proceso retroflexivo. Para los participantes, el juego es "interesante" y "bueno", solamente que al ofrecer un nivel de expresión alto, podría ocasionar vergüenza.

En 4 de los 6 juegos, los jugadores reconocieron elementos importantes que permiten potenciar la relación entre la figura y el fondo, concretizando la situación problemática para poder enfrentar de una forma distinta el campo. Aún cuando el juego ofrece posibilidades distintas a las gestalt anteriores, su dinámica activa la "preocupación" y "miedo" a la novedad.

Este juego gestalt co-construido, permitió también un tipo de reflexión especial en torno al concepto de si mismo que confrontan los participantes al jugar, donde se exploran emociones reales a partir del uso de la hoja de evaluación del juego (técnica de portafolios), en las concretizaciones enunciadas a los compañeros y en la relación que se establece con los otros. Permitiendo con ello construir acciones y metas de solución apoyadas en la cooperación.

Otro factor importante en el darse cuenta de los sujetos, fue la necesidad de compartir las reflexiones que ocasiona el juego, pues lo describen como una guía que "te hace ver cómo seguir" por su similitud a un "algoritmo" –proceso- y porque "es una opción para crear respuestas a las preguntas que nos hacemos en la vida".

Así, el juego de mesa que construimos en esta investigación ocasiona un nivel de reflexión y una excitación emocional que corresponden a un nivel básico del darse cuenta, el cual refuerza las decisiones, novedades y relaciones de apoyo que iluminan la

figura problemática con elementos del fondo que eran desconocidos o no aceptados, guiando la posibilidad de cambio a través del placer gracias a la utilización pedagógica del ciclo de la experiencia en las cartas.

También se hizo evidente que el juego ocasiona un tipo de darse cuenta que se manifiesta a partir del contacto que hay entre los participantes, no es un darse cuenta solipsista, sino que depende de la relación para que se lleve a cabo, haciéndose válida la noción de campo desde donde describimos nuestro postulado del self como un elemento relacional.

Eje temático 2. "Mecánica del juego".

En esta investigación los sujetos comentaron que para participar en *El Juego del Tonal al Nagual* es necesario "abrir la mente", y lo constato como investigador al notar que el juego promueve la responsabilidad cuando se construyen frases como: "a veces desconfío en mi liderazgo", "tengo este asunto que se llama procrastinación, que es posponer", "me cuesta mucho recibir lo que me dan", "mis logros me cuesta trabajo recibirlos" y "me cuesta abrirme a lo que esta llegando".

Algo importante que denotan los grupos investigados, es que la explicación de lo que es el Tonal, el Nagual, la importancia de los puntos cardinales, la intensión de las cartas de las áreas de la vida y las frases o palabras incluidas en las tarjetas de Tonales, todas ellas necesitan ser claras y precisas tomando en cuenta el nivel cultural de las personas a quienes va dirigido el juego, dado que los participantes detectaron emociones negativas en las cartas y confusión en las instrucciones de "cómo interactuar", "cómo avanzar en el tablero" y "cómo utilizar el dado". Motivo por el cual, se fueron eliminando del juego las formas de enseñanza "haz una frase con la enseñanza", "exagera la enseñanza", "dile a cada compañero la enseñanza" y fue necesario redactar y explicar de nuevo en que consiste "haz una frase con la enseñanza" y otras instrucciones del instructivo. También, no quedo clara la instrucción de cómo compartir con los compañeros cuál es el problema en juego y la forma en la que se necesita reflexionar el vínculo que se creo entre el problema y las enseñanzas de la carta que eligió.

Para ampliar aún más el darse cuenta que ocasiona este juego, los participantes proponen crear un proceso que indique la forma de hacer una reseña introductoria del problema y otra para la reflexión correspondiente; contar con un tiempo de 2 minutos para transmitir las enseñanzas; que quede claro el movimiento de intercambio de la carta del Tonal; esclarecer que pasa cuando alguien no adivina la enseñanza; que el juego abra a la derecha y cierre a la izquierda; que las cartas del Tonal y las de las áreas de la vida estén visibles en el tablero para evidenciar que la intención es formar una "comunidad espacial; decir al jugador "anota y date cuenta si tu nahual te está enseñando algo" ó decirlo en voz alta para "crear una reflexión grupal"; especificar en el instructivo que "esto es para ti y vas a tener un crecimiento", "elige lo que quieras pero trata de ser lo más honesto posible"; también que el juego esta ideado para "diferentes grados de profundidad", por eso es importante preguntar ¿para cuál estas listo hoy?.

Los puntos de crecimiento del juego fueron propuestos por los participantes ya que para ellos, la mecánica del juego puede crear "catarsis mal llevadas", siendo necesario poner límites "positivos" para escalar el problema a un facilitador ó psicoterapeuta experto cuando sea necesario. Por ello la importancia de incluir las "actitudes humanistas", que en el juego llamamos la "coatitud".

Para los sujetos, esta es una "metodología de trabajo" que no es un juego de "cómpralo-juégalo" –o sea; de venta masiva-, ya que el juego puede promover choques fuertes si se utiliza sin precaución, razón por la cual es necesario cuidar que las instrucciones queden claras y que el juego no se utilice para sermonear. En tanto, el juego lo pueden jugar grupos de trabajo, de amigos, familias y clientes, utilizando un facilitador cuando el grado de jerarquía sea alto o el grado de desarrollo de un grupo sea bajo –poca confianza-, mostrándose como una herramienta de terapia grupal donde hay "escucha", "compresión", "identificación", "cooperación", "colaboración", "convivencia", "relaciones" y "autoconocimiento", lo que permite expresar lo que sentimos, "operando la culpa" y creando reflexión a través de la comunidad de juego. Uno de los sujetos expertos en gestalt, comento que el juego crea nuevas formas de relación con los otros porque como adultos ya "nunca jugamos".

El análisis de los datos de esta investigación muestra que *El Juego del Tonal al Nahual*, es un juego que no va a la competencia y que “respeto la ecología de la relación”, puesto que para los participantes “sólo a través de la cooperación te conoces” y es donde “nos volvemos el espejo del otro”, ya que “estas caminando hacia una profundidad” y aparece la necesidad de “llegar juntos a algún lado”. Es un “estriptis emocional” que les recuerda a las constelaciones familiares, “al concordar cada cosa”, cada “vivencia representada”. Es un “algoritmo” –proceso- de lo que escogemos, una “recursividad comunitaria” que va incrementando el nivel de cuestionamiento de lo más fácil a lo más difícil, ocasionando una conciencia e intimidad que permiten quitar la armadura o coraza con que siempre nos relacionamos, ya que al jugar el área a trabajar y el problema a solucionar, esto “te obliga a pensar en ti y en lo que vas a hacer”.

Un dato importante en esta investigación es revisar en forma constante cómo se va creando la confianza al interior del juego –el contenedor-, dado que es el requisito base para incrementar la profundidad del proceso terapéutico que se consigue, siendo notorio que al transcurrir los juegos hechos en la investigación, junto con la aplicación de cambios en el instructivo, se incremento el apoyo y la conexión de los jugadores para ocasionar una relación ecológica de autoconocimiento.

Hay que denotar que, cuando existan posibilidades de fricción en los grupos de juego, ya sea por poder, jerarquía o falta de intimidad, es necesario contar con un facilitador o Psicoterapeuta Gestalt calificado que autorregule las interacciones al interior del juego, con la intención de que el juego siga promoviendo el ser un ensayo de contacto guiado por el placer, que permite a través de la relación, habilitar el potencial de conciencia necesario para entrar en contacto con el conflicto.

Eje temático 3. “Proyección en el juego”.

En todos y cada uno de los juego estuvieron presentes los comentarios relacionados con el misticismo del juego, denotando como “curiosa” la coincidencia relacional entre el problema escogido y la solución que muestran los Tonales. Hay un momento en que los participantes convirtieron al Tonal en una entidad intersubjetiva que “enseña todo” lo

necesario para sobrellevar la situación problemática, dijeron: “me esta diciendo que tengo que hacer”, “me libera de la culpa” y para uno de ellos fue necesario agradecerle la experiencia.

Como lo dice un participante experto en psicología y tradiciones indígenas, el juego “aflora nuestra parte nocturna”, nuestra parte “inconsciente” –nuestros bloqueos- y lo relaciona con Tezcatlipocatl, ya que permite ver “hacia delante, te ves a ti y ves para atrás” y cree necesario decir que el Nahual va más allá de ser un “curandero”, un “sabio” o un “espiritista”, es un *sabio guía no antropocéntrico* que “se permuta en toda la naturaleza” y ahí radica su fuerza.

De esta forma, el juego que investigamos fue una experiencia placentera que permitió confrontar emociones negativas al crear un cambio de percepción y nuevas creencias, desde una incertidumbre positiva en la que se ensayan en forma segura las funciones que hacen falta para desarrollar la conciencia y confrontar un problema en específico. Así, la utilización de los puntos cardinales son una forma de romper una estructura, de salir de la zona de confort, donde los participantes expertos proponen crear rituales de inicio y final en el juego para incrementar la cohesión del grupo, dado que para ellos los puntos cardinales significan algo que “nos da vida”, “sabiduría”, algo que “guía”, una forma de sentirse orientado para “buscar tu camino, buscar tu norte... hacerte cargo de nuevo” de tus conflicto, ya que “en el día a día, si te pierdes... a lo mejor pierdes de vista las cosas importantes”.

Con los datos anteriores afirmo que el juego de mesa que se presentó a lo largo de este trabajo, utiliza el ritualismo como una alternativa proyectiva para trabajar a nivel terapéutico problemas que se presenta en el día a día de cualquier persona. Fue un intento científico exitoso al fusionar las tradiciones místicas del pueblo mexicano con las intervenciones terapéuticas del enfoque gestalt, creando una herramienta que sensibiliza el desarrollo de la conciencia, que gracias a la constancia, participación y dedicación de los ciudadanos que aquí coincidimos, es posible enmarcar que este trabajo es un proceso de maduración humanista para nuestra sociedad, ya que a través de la utilización de Tonal y el Nagual como elementos básicos del imaginario social, se creó cuidadosamente –*ex profeso*- una mística que permite confrontar problemas en el aquí y ahora, donde la figura del *Tonal* se describió teórica y prácticamente como un

“elemento relacionado con el movimiento para actuar” y el *Nagual*, como un “sabio guía en la posibilidad de romper esquemas cognitivos”, que junto con las orientaciones cardinales utilizadas en el juego, incrementaron los criterios ritualistas que permitieron enfocar la atención el tiempo necesario para potenciar la conciencia de los jugadores.

Prácticamente el juego *Del tonal al Nagual* es una herramienta pedagógica que permite, a través del misticismo, concentrar la atención el tiempo necesario para completar asuntos inconclusos que tenemos en la vida, creando una recursividad comunitaria similar como ocurre en las constelaciones familiares, donde la metacomunicación permite expresar y entender signos, símbolos y significados que antes eran ajenos a nuestro esquemas cognitivos, donde los participantes compararon el misticismo de este juego con otros como la Ouija, el Tarot y el I-Ching, denotando que en este juego gestalt co-construido sobresale la diversión como forma grata de relación.

Eje temático 4. “Relaciones en el juego”.

La información que ofrecen los dos primeros juegos (Fase Piloto), permite verificar que el juego en sus inicios creaba una dinámica de competencia alejada de los vínculos de cooperación perseguidos en este trabajo, al mismo tiempo, desde el inicio se identificó la presencia de la necesidad de “ayudar” y “dar” a los otros una retroalimentación a su problema. El contacto relacional que se creó al convertirse en el nahual del otro, significó ayudar a transmitir un conocimiento profundo para reflexionar y mejorar en un tema de vida específico, siendo un momento de alegría el estrechar la mano del compañero al pedirle que se tomara el rol de ser nuestro nagual.

En los grupos de juego siguientes (C, D, E y F), fue ascendiendo la presencia de la cooperación, la necesidad de compartir experiencias, “emociones” y “responsabilidades”, donde describieron que “ganar” significa autodescubrimiento y se puede llevar a cabo sin competir.

La ventaja relacional del juego es que, a través de la horizontalidad y el ambiente de confianza que crea, permite a los jugadores expresar con libertad comentarios que en ocasiones incomodan y utilizar otros medios para expresar lo que piensan y sienten –

uso gratificante de la metacomunicación-, donde uno de los participantes expertos describe el contacto en este juego como una “relación concatenada al convertirnos en el nahual del otro”, que permite los jugadores vivir el juego desde el placer.

Eje temático 5. “Estética en el juego”.

Para los jugadores, los tres diferentes tableros que hicimos resultaron atractivos, a diferencia de las cartas de los tonales que hasta el Juego rediseñado 5 y 6, resultaron vistosas (parecidas a las del Tarot), dado que las anteriores necesitaban un tipo y tamaño de letra que permita leer sin problema las enseñanzas contenidas.

CAPITULO 9.

CONCLUSIONES Y PROPUESTAS

En que medida se lograron los objetivos

El objetivo planteado al inicio de esta investigación, fue describir las posibilidades terapéuticas (alcances y limitaciones) de un juego de mesa construido con base en el ciclo de la experiencia, para trabajar con adultos –mayores de 18 años- en espacios extra-consultorio.

De manera grata, aseguro que al construir este juego de mesa, basado en la Sensibilización Educativa con Orientación Gestalt y la Mística del México antiguo, se desarrolla una conciencia reflexiva y recursiva a partir de la comunidad de juego, que permite confrontar problemas vigentes en los jugadores desde una perspectiva distinta a la que utilizaban con sus gestalts anteriores, ya que promueve relaciones sanas de convivencia, cooperación y servicio.

A través de este trabajo descriptivo se ubicaron elementos que permitieron el desarrollo de la conciencia a través del juego. Desde el darse cuenta observe que la alegría, el miedo a la incertidumbre, el interés, la necesidad de descubrimiento, la concretización, el reconocimiento de elementos del fondo que iluminan la gestalt, la confrontación con el conflicto, la responsabilidad que promueve el juego, la visualización de metas y acciones de solución, la reflexión entre el problema y la solución propuesta, la necesidad de compartir con el grupo las reflexiones construidas, la tranquilidad que da que el juego sea un proceso que guía la experiencia, que promueve una excitación emocional fundada en la recursividad comunitaria que se construye, son elementos del darse cuenta que permiten la solución de los conflictos de los participantes.

Desde la mecánica del juego, lo que permite desarrollar la conciencia es la utilización del ciclo de la experiencia en las cartas, la inclusión de los puntos cardinales para salir de la zona de confort, el uso de la proyección a través de elementos mágicos como el Tonal y el Nahual, que el juego abra a la derecha y cierre a la izquierda, utilizar un ritual de inicio y otro al final, que el jugador elija la profundidad de conflicto para la que

está preparado, el hacer coincidir todas las cartas en el tablero y mostrar la intención de crear una comunidad espacial, que el jugador se cuestione si las enseñanzas le ayudan en algo, que los participantes compartan en voz alta sus descubrimientos y que se utilicen las actitudes humanistas llamadas "coatitud" como límites seguros en la relación lúdica.

Por su parte, la curiosidad, el misticismo, el Tonal y el Nagual como realidades intersubjetivas, la fortaleza que da el contar con un disfraz de nagual, la sabiduría ecológica del Tonal, la posibilidad de cambiar de perspectiva en forma constante, la incertidumbre positiva, el uso de los puntos cardinales y del ritual, el comparar este juego al nivel místico con el Tarot, la Ouija y el I-Ching, ofrecen la posibilidad proyectiva de expandir la conciencia para enfrentar el conflicto.

Y en cuanto a las relaciones que se dieron al interior de los grupos de juego, son la horizontalidad entre pares, la escucha, la comprensión, la empatía, la cooperación, la colaboración, la convivencia, el contacto, el autodescubrimiento, la expresión de sentimientos, la reflexión comunal, el respeto por la ecología de la relación, el reflejo sano, la intimidad, la confianza, el apoyo y el servicio, los elementos que permiten a los jugadores dar solución a los problemas reportados.

Por último, la vistosidad de las imágenes de las cartas, la creatividad con la que está construida la caja-tablero del juego y la inclusión de los nombres de los animales en español y en Náhuatl son los elementos de la estética del juego que promueven la conciencia.

Por otra parte, los elementos que se detectaron como limitantes para el desarrollo de la conciencia son:

- Desde el darse cuenta, la vergüenza, el enojo y la preocupación.
- Desde la mecánica del juego, la mala redacción del instructivo y las enseñanzas del Tonal, la confusión que crean las instrucciones, la falta de descripción de cómo llevar a cabo las formas de enseñanza, el tamaño y estilo de las letras que contienen las cartas del tablero, la carencia de un proceso para dar una introducción del problema en juego, la falta de un proceso para reflexionar el vínculo entre el problema y la solución propuesta a través de la carta elegida, la

posibilidad de crear catarsis mal llevadas por la falta de un proceso estructurado, utilizar este juego para la venta masiva.

- Desde las relaciones en el juego, la competencia, la burla, el sarcasmo, los juicios.

En base a esta investigación de corte cualitativo, afirmo que *El Juego del Tonal al Nahual* crea una dinámica intra e interpersonal que propicia el vivir una experiencia lúdica segura que facilitó la transformación organismo/entorno en los sujetos de este estudio.

Logros teóricos, metodológicos o prácticos.

Los ejes temáticos utilizados en esta investigación gozan de una homogeneidad interna, gracias a las grabaciones en vivo, el análisis descriptivo de la información y las transcripciones incluidas en este trabajo. En forma externa, es notoria la forma en la que se repiten los datos obtenidos en los juegos realizados a pesar de los periodos de espacio y tiempo tan separados para su aplicación. Por ello los logros en esta investigación son:

- Denotar que el ciclo de la experiencia, como modelo de funcionamiento psicológico sano, se puede utilizar lúdicamente con o sin la supervisión de un profesional del enfoque Gestalt, ya que es posible construir *ex profeso* herramientas pedagógicas a utilizar en ambientes extra-consulta.
- Los tres objetivos de la Gestalt, aquí y ahora, responsabilidad y darse cuenta, pueden estar presentes en un juego de mesa cuando se construyen bajo el análisis de una investigación cualitativa.
- La utilización del ciclo de la experiencia en ambientes extra-consulta, requiere del apoyo de las actitudes rogerianas como mediador de la interacción grupal, para promover relaciones sanas de convivencia, cooperación, servicio y ayuda para el desarrollo de la conciencia.

- La proyección como herramienta pedagógica, es un elemento que permite la confrontación de conflicto cuando está fundamentado en la historia cultural del grupo en que se utiliza.
- El acciones ritualistas en comunión con una herramienta pedagógica gestalt, facilitan la solución a múltiples problemas de vida cotidiana, sin depender forzosamente de la presencia de un profesional especializado.
- Participar en un juego co-construido ex profeso desde el enfoque gestalt, no sustituye al terapeuta capacitado, ya que la herramienta lúdica aquí presentada puede ocasionarse situaciones catárticas que requieren intervenciones y análisis del campo total, que un juego por si mismo no puede crear.
- El juego gestalt co-construido, promueve el auto-cuidado emocional de las personas, estimula su darse cuenta y su capacidad de ajuste creativo para afrontar sus conflictos y conductas disfuncionales en su contexto cotidiano.
- *El Juego del Tonal al Nahual* crea comunidades de juego que se autoregulan de manera recursiva para confrontar y dar una solución distinta a los problemas introducidos en este campo de juego.

Para finalizar, puedo decir que el único supuesto que no pude validar a través de esta investigación es que a través de un juego de mesa se puede promover el conocimiento del potencial terapéutico de la Gestalt en los sectores de la población que hasta el momento no han tenido contacto con este enfoque: es decir, hacer *crecer la Cultura Gestalt*, dado que para poder llevar a cabo esta labor, es necesario construir grupos de juego en múltiples partes de nuestro país y entrenar a numerosos profesionales en la aplicación del juego *Del Tonal al Nahual*. Por ello invito a todos los profesionales en esta labor a constatar este último supuesto.

REFERENCIAS

- Amer, R., Carreras, F. y Magaña, A. (2008). Aplicación de los juegos cooperativos al contexto empresarial. En: *Intangible Capital* (4)2. pp. 102-142. España.
- Amezcu, G. (1995) *La maga de los niños*. Psicoterapia Gestalt infantil. Ed. Academia. La Habana, Cuba.
- Anónimo (2006). *Popol Vuh*. Biblioteca Escolar. Editores Mexicanos Unidos S.A. México.
- Amavisca, N. D. (2007) *Cuerpo, intuición y razón*. México. Ceapac.
- Aquino, F. y Sánchez, I. (1999). Algunas reflexiones acerca del juego y la creatividad desde el punto de vista constructivista. En: *Tiempo de Educar*, julio-diciembre, año/vol. 1, número 002,. Universidad Autónoma del Estado de México. Instituto de Ciencias de la Educación el Estado de México. Toluca, México. pp. 131-153.
- Araiza, E. (2008). *Obesidad: producto de un proceso de neurosis llamado retroflexión*. Tesis para obtener el grado de Licenciatura. Universidad Nacional Autónoma de México, Distrito Federal.
- Berenzon, G., Alanís, N., Saavedra, S. (2009). El uso de las terapias alternativas y complementarias en población mexicana con trastornos depresivos y de ansiedad: Resultados de una encuesta en la Ciudad de México. *Salud Mental*, Vol. 32, Núm. 2, marzo-abril, 2009, pp. 107-115. Instituto Nacional de Psiquiatría Ramón de la Fuente. México
- Bilbao, M. (2010). *Gestalt para la ansiedad*. Alfa Omega
- Bucay, J. (2004) *El juego de los cuentos*. Ed. Grupo Oceano. México
- Castaneda, C. (1968). *Las enseñanzas de Don Juan*. México. Fondo de cultura económica.
- Cerezo, P. (2008). Construyendo campos para el aprendizaje creativo. Método del juego. En: *RED. Revista de educación a distancia*, diciembre, número 021. Universidad de Murcia, España.
- Damian, M. (2009) La importancia del juego en la salud de niños escolares. En: *Revista Electrónica de Psicología Iztacala* (septiembre de 2009). Universidad Nacional Autónoma de México. Facultad de Estudios Superiores Iztacala. Vol. 12. No. 3. pp. 224-237

- Delacroix, J-M. (2004). La experimentación en Psicoterapia Gestáltica. En: *Figura Fondo* - Edición Especial Vol. 1 al 6, pp. 115-123.
- Delacroix, J-M. (2004b). El self en grupo. Del concepto a una fuerza actuante. En: *Figura Fondo* - Edición Especial Vol. 1 al 6, pp. 147-168.
- Duckles, A. (2004). Manejo del conflicto desde el marco de la Terapia Gestalt. En: *Figura Fondo* 16, pp. 23-30.
- Fernandez, D. (2009). Zooludicología: Juego de animales femeninos para desencadenar proyectos personales y recuperar nuestro legado sociosimbólico. En: *FERMENTUM. Revista Venezolana de Sociología y Antropología*, vol. 19, núm. 56, septiembre-diciembre, 2009, pp. 596-615 Universidad de los Andes.
- Fuentes, C. (1954). *Los días enmascarados*. Ediciones Era. México.
- Gallegos, M. (1994) Un Patolli prehispánico en Calakmul, Campeche. En: *Revista Española de Antropología Americana*. Departamento de Antropología, Universidad de las Américas. Puebla, México.
- Gilles, D. (2005). *Las perturbaciones de la personalidad: una perspectiva gestáltica*. Los libros del CTP-2
- Limiñana, R. (2008). Cuando crear es algo más que un juego: creatividad, fantasía e imaginación en los jóvenes. En: *Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales*, Núm. 35, noviembre s/n. 2008, pp. 39-43. Universidad Nacional de Jujuy, Argentina.
- López, D. (2010). El juego como manifestación cuántica: una aproximación a la epistemología infantil. En: *Polis, Revista de la Universidad Bolivariana*, Vol. 9, Núm. 25, 2010, pp. 243-254. Universidad Bolivariana, Chile.
- Martínez, N. (2002). El portafolios como mecanismo de validación de aprendizaje. En: *Perfiles Educativos*, año/vol. XXIV, número 095. Universidad Nacional Autónoma de México, Distrito Federal, México, pp. 54-66.
- Martínez, R. (2007). Los enredos del diablo: de cómo los naguales se hicieron brujos. En: *Relaciones*, verano, año/vol. XXVIII, número 111. El Colegio de Michoacán, Zamora, México. pp. 189-216.
- Martínez, R. (2011). *El Nahualismo*. Universidad Nacional Autónoma de México. Instituto de Investigaciones Históricas. México

- Martínez, Y. (1997). El instante Psicoterapéutico. *Figura Fondo 3*, pp. 3-22.
- Mayan, M. (2001). *Una introducción a los métodos cualitativos: un modulo de entrenamiento para estudiantes y profesores*. Traducido por Cesar Cisneros Puebla, de la Universidad Autónoma Metropolitana, México, Distrito Federal. Disponible en PDF en <http://www.ualberta.ca/~iiqm/pdfs/introduccion.pdf>
- Medrano, G. (2009). La expresión cultural de una cosa: el juguete popular. En: *Revista Nueva Antropología*, Vol. XXII, Núm. 70, enero-junio, pp. 115-142. Universidad Nacional Autónoma de México, México.
- Morín, E. (1999). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Traducción de Mercedes Vallejo-Gómez.
- Moulain, T. (2000). Magia y terapia ritual: Principios comunicacionales para conducir el cambio cognitivo. *Revista Austral de Ciencias Sociales*, número 004. Universidad Austral de Chile, Valdivia, Chile, pp-133-150.
- Muñoz, M. (1997). La Psicoterapia Gestalt y el nuevo paradigma científico. *Figura Fondo 1*, pp. 23-38.
- Muñoz, M. (2003). La influencia del Enfoque Centrado en la Persona en los Institutos Humanistas de Psicoterapia Gestalt. *Figura Fondo 13*, pp. 5-12.
- Oaklander, V. (2001) *Ventanas a nuestros niños. Terapia gestáltica para niños y adolescentes*. Ed. Cuatro Vientos. Santiago de Chile, Chile.
- Paz, O. (1950) *El Laberinto dela soledad*. México. Lecturas 27 mexicanas.
- Pelcastre, B. (1999). La cura chamánica: una interpretación psicosocial. En: *Salud Pública de México*, mayo-junio, año/vol. 41, número 003. Instituto Nacional de Salud Pública. Cuernavaca, México. pp. 221-229.
- Perls, F. (1947) *Yo, hambre y agresión*. Fondo de Cultura Económica, México.
- Perls, F. (1974) *Sueños y existencia*. Santiago de Chile. Ed. Cuatro Vientos.
- Perls, F., Hefferline, R. y Goodman, P. (1951) *Excitación y crecimiento de la personalidad humana*. Sociedad de Cultura Valle-Inclán, Colección " Los libros del CTP.
- Piaget, J. (1967). Seis estudios de Psicología. Editorial Labor S.A.
- Robine, J-M. (1995). *Terapia Gestalt*. Gaia Ediciones. Traducción: René Palacios More.

- Robine, J-M. (2003) ¿La Terapia Gestalt se va a atrever a desarrollar su paradigma postmoderno? *Figura Fondo* 13, pp. 13-34.
- Rogers, C. (1961). *El proceso de convertirse en persona*. México. Paidós.
- Saavedra, A. (2009). *Diseño de un juego de mesa didáctico para inculcar los valores de la convivencia ciudadana entre preescolares*. Tesis para optar al título de Diseñador de la Comunicación Gráfica. Universidad Autónoma de Occidente. Facultad de Comunicación Social. Santiago de Cali, Colombia.
- Santana, G. (2006). *Mitología mexicana para niños*. México. Selector. Actualidad Editorial.
- Soto, A., y Valente, M. (2005). Teoría de los juegos: vigencia y limitaciones. En: *Revista de Ciencias Sociales*, septiembre-diciembre, año/vol. XI, número 003, Universidad de Zulia Maracaibo, Venezuela, pp-497-506.
- Spagnuolo, M. (2005). Co-creación improvisada en terapia Gestalt. En: *Figura Fondo* 18, pp. 9-20.
- Tur, G. (2007). El arte de la Psicoterapia Grupal. En: *Figura Fondo* 21, pp. 59-70.
- Unikel, A. (1997). Los nuevos criterios para contactar la realidad y sus efectos en psicoterapia. *Figura Fondo* 1, pp. 3-22.
- Vázquez, A (1997). Gestalt y Educación. De la directividad a la didáctica autogestiva. *Figura Fondo* 1, pp. 53-76.
- Vázquez, C. (2003). Apuntes sobre la Psicoterapia Gestalt. *Figura Fondo* 13, pp. 69-76.
- Vázquez, C. (2005). Terapia Gestalt y Psicopatología. En: *Figura Fondo* 18, pp. 93-103.
- Vázquez, C. (2006). Cuando la vida se convierte en bolero. La crisis y los conflictos. Un análisis desde la Terapia Gestalt. En: *Figura Fondo* 19, pp. 5-20.
- Vázquez, C. (2007). El apoyo en la Terapia Gestalt. En: *Figura Fondo* 21, pp. 5-16.
- Veres, L. (2001). Brujas, quirománticos y adivinos: una nueva publicidad al final del milenio. *Revista Latina de Comunicación Social*, mayo, año/vol. 4. Número 041. Laboratorio de Tecnologías de la Información y Nuevos análisis de Comunicación Social. Canarias, España.
- Watzlawick, P. (1974). *Cambio: formación y solución de los problemas humanos*. Herder editorial. Barcelona, 11ª edición 2003.

- Woldt, A. (2009). Pedagogía Gestalt - Creatividad en la Enseñanza. *Gestalt Review*, 3(2), Gestalt Intl Study Center, pp-135-148.
- Yontef, G. (1995). *Proceso y Diálogo*. Santiago, Chile. Cuatro Vientos.

Carta de información y consentimiento del participante.

El proyecto de investigación al cual te pido que te sumes se llama **EL JUEGO DEL TONAL**, mismo que tiene el propósito de identificar si el juego permite a las personas pasar un rato agradable, cooperativo y reflexivo, y si este momento puede impactar de manera positiva en la solución de un problema personal en específico en tu vida.

Para que este proyecto se lleve a cabo, te pido te permitas vivir la experiencia de jugar con otras personas –conocidas o no-, en el lugar pactado. Tomando en cuenta que si sientes incomodidad al momento de la reunión, puedes parar tu participación en el momento que desees.

Te aseguro que la reunión tendrá como normas éticas la confidencialidad, el respeto y el anonimato, para proteger cada comentario que nos quieras brindar. Motivo por el cual te invito a tener la apertura para responder las preguntas que se originen en este estudio.

Agradeciendo tu decisión te pido que marques con una "X" tu postura en las siguientes afirmaciones y firmes tu consentimiento si estas de acuerdo.

Nombre:	SI	NO
Comprendo cual es mi participación en esta investigación.		
Recibí y leí una copia de este documento.		
Entiendo los beneficios y riesgos de formar parte de esta investigación.		
He tenido oportunidad para preguntar y discutir mis dudas.		
Entiendo que soy libre para rehusarme a participar o retirarme del estudio en el momento en que decida.		
Estoy conforme con la ética (confidencialidad, respeto y anonimato) que me ofrecen en esta investigación.		
Entiendo quien tendrá acceso a las grabaciones hechas.		
La persona que me explico a fondo la intención del estudio fue clara.		

Estoy de acuerdo en participar en el estudio. Estoy de acuerdo en ser entrevistado para los propósitos descritos en la información arriba expuesta. Entiendo que mi nombre no será asociado con las videograbaciones. Acepto ser parte de esta investigación.

_____ Nombre completo	/ / Fecha	_____ Firma del participante
Eduardo Araiza Peimbert _____ Nombre completo	/ / Fecha	_____ Firma del participante