

## ESOPICART: un nuevo método para trabajar los vínculos

Fecha de recepción: agosto 2015  
Fecha de aceptación: noviembre 2015  
Versión final: marzo 2016

Sergio Héctor Misuraca (\*)

**Resumen:** Esopicart es un método de observación basado en el juego y la fábula que permite acceder a los modelos mentales de los participantes, graficar sus vínculos, sus conflictos, narrar la historia cotidiana, torcerla, desdibujarla y destruirla para construir una historia mejorada cuya moraleja deje un punto de partida a la reflexión y el autoconocimiento.

**Palabras claves:** ciencias del comportamiento– observación– creatividad.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 148]

### Introducción

El presente trabajo tiene el objetivo de transmitir conocimiento nuevo al andamiaje pedagógico y metodológico del mundo profesional de la educación, la capacitación y la interacción de grupos.

La investigación sobre el comportamiento humano en el campo del coaching integral como consultor de empresas o tallerista en materia de desarrollo personal hizo que buscara nuevos productos creativos para diferenciarme en el mercado.

Y esa búsqueda es la necesidad de encontrar un método. Un método es una forma de hacer las cosas.

Según el diccionario de la real academia método significa: (Del lat. *methōdus*, y este del gr. *μέθοδος*).

1. m. Modo de decir o hacer con orden.
2. m. Modo de obrar o proceder, hábito o costumbre que cada uno tiene y observa.
3. m. Obra que enseña los elementos de una ciencia o arte.
4. m. Fil. Procedimiento que se sigue en las ciencias para hallar la verdad y enseñarla (RAE, 2001).

Si lo que encuentro es un una forma de observación en apariencia distinta y con resultados definidos por la acción de los participantes, entonces puedo afirmar que ESOPICART es un método.

Ahora bien, ¿es un método científico?

No como se entiende hoy a la ciencia. De hecho el coaching es una disciplina moderna que aún no tiene reconocimiento por parte de la comunidad científica.

Podemos decir por el momento que ESOPICART es un método para observar y ya. ¿Y qué es lo que observamos? El comportamiento humano, y más precisamente los modelos mentales que gobiernan sus vínculos.

### El método

Observar los vínculos es observar los modelos mentales que gobiernan nuestras relaciones.

“Los Modelos mentales son supuestos hondamente arraigados, generalizaciones e imágenes que influyen sobre nuestro modo de comprender el mundo y de actuar. Casi siempre son ocultos, es necesario sacarlos a la luz” (Senge, 1994).

Por supuesto no soy el primero en aplicar herramientas de otras disciplinas para observar el comportamiento humano.

En el mundo de la improvisación teatral, Keith Johnstone, el considerado padre universal de la improvisación teatral, supo usar de estas herramientas para desbloquear barreras de aprendizaje en caso de niños considerados “ineducables”. Su principal objetivo tal como lo llamara él era “la desinhibición total del espíritu” Y así se sumó como parte de experiencias “contrarias” a las planteadas en la educación formal tal como lo manifiesta: “y se portarán mal en forma ingeniosa”. Presenta situaciones inimaginables con lisiados causando un gran revuelo al mostrarlos alegres y deformes. Presenta también el caso de Betty como un claro ejemplo de violencia docente, cuando la niña es limitada por su maestra en su percepción de la belleza (en muchos casos los maestros aún mantienen estas actitudes, frustrando la libertad de expresión en el aula) y así con varios casos de niños con problemas de aprendizaje y vínculos que se abrieron a partir de la implementación de un método abierto a la imaginación, a la espontaneidad y a los valores de trabajo en equipo (Johnstone, 2012).

No seré entonces el primero en trabajar sobre el comportamiento humano, los valores, los vínculos a partir de un método que los lleve al juego y recuperar el niño interior que todos tenemos más o menos dormidos. Pero por esta vez no será a través del teatro, al cual pertenezco también, sino al mundo de las fábulas y los juguetes.

En primer lugar déjenme ir al principio. Esopicart nace primero de la necesidad de encontrar un nombre. Esopica viene del anagrama de ESPACIO. El espacio es aquel lugar en el cual podamos ocupar con nuestra presencia o la presencia de algo o alguien más. Convencido que el espacio es ni más ni menos que aquello que se genera en cualquier sitio ocupable, la dinámica del método implicaba que pudiera desarrollarse en cualquier sitio.

Al trastocar Espacio, llegó Esopica, y esópica viene de Esopo, padre universal de las fábulas.

Es curioso como un método que se hace espacio en cualquier sitio convoca ni más ni menos que a quien nos inspira.

Las premisas fundamentales de Esopo, a quien conocía por su obra pero no por su nombre eran las siguientes:

- La situación de partida en que se plantea un determinado conflicto, entre dos figuras generalmente animales.
- La actuación de los personajes, que procede de la libre decisión de los mismos entre las posibilidades de la situación dada.
- La evaluación del comportamiento elegido, que se evidencia en el resultado pragmático, el éxito o el fracaso producido por tal elección

Encontrar estas premisas me dio la pauta de que detrás del nombre había un método y que detrás del método había un nombre que lo sostenía (Esopo y otros, 1984).

Finalmente llegó la terminación *art* que simboliza aquello que siempre está presente en los productos creativos que realizo, y *art* no es más ni menos que el arte en sí mismo. Fábula, arte, juego. Un combo cuya finalidad es la observación. ¿A quienes observamos entonces? No son los participantes en sí los protagonistas, sino la representación que ellos mismos realizan sobre sí mismo y sus entornos a partir de la manipulación de más de sesenta especies de animales en miniaturas que los invitan a identificarse e identificar a su entorno.

Durante el desarrollo del método el participante tiene una instancia inicial de reconocimiento. Se reconoce en un animal y reconoce su fauna más cercana. Recuerda las características que su modelo mental dicta.

Luego se lo invita a jugar y construir su fábula. El coordinador es un simple observador. El participante o los participantes hablan a través de sus juguetes y cuentan acerca de sus vínculos, sus conflictos, con la única consigna de no salir del escenario de juego y de contar su historia desde su versión animal.

Luego deberán sortear desafíos a partir de las características animales de su grupo para observar la historia que contarían a partir de la historia que se cuentan siempre. Finalmente el coordinador distribuirá unas cartas de información social de los animales para evaluar el grado de prejuicio establecido por los participantes a la hora de elegir los animales y llevarlo a la reflexión de cómo contaría la historia sabiendo que la realidad es muy distinta de la fantasía. La intención de utilizar animales de miniaturas es doble. Trabajar sobre el niño interior y retornar al juego en la construcción de fábulas a partir de la realidad de cada participante y fundamentalmente para facilitar el extrañamiento, es decir la posibilidad de generar una intervención desde un lugar lejano a su propia naturaleza, algo característico de las disciplinas artísticas.

Shklovski sostenía que la cotidianidad hacía que se “perdiera la frescura de nuestra percepción de los objetos”, hacía de todo algo automatizado. Como salvador de ese medio alienado por la automatización, hace entrada triunfal el arte. Su técnica de salvación consistiría en hacer extraños los objetos “crear formas complicadas, incrementar la dificultad y la extensión de la percepción, ya que, en estética, el proceso de percepción es un fin en sí mismo y, por lo tanto, debe prolongarse”. Como se ve, el extrañamiento no afecta a la percepción, sino a la presentación de la percepción. Al proceso de representación, Shklovski lo denomina “revelar una técnica” (Shklovski, sf).

## Conclusiones

Este método es aplicable tanto en el campo educativo como en el campo de las capacitaciones.

En el campo educativo puede servir para plantear conflictos de convivencia, integración y conciencia de grupo.

En el campo de las capacitaciones contribuye en el coaching ejecutivo a nivel individual para ilustrar los problemas de equipos de trabajo y la visión del líder y plantear áreas de mejora. Por último a nivel grupal trabaja adicionalmente competencias de negociación y diseño estratégico.

La importancia que soslaya detrás del método reside en la posibilidad de diferenciar la realidad de la fantasía. La mayor parte de los conflictos tienen su origen en los vínculos. Y la mayoría de las veces es más el problema que subsiste en el plano de los pensamientos que en el plano de los hechos. Y esto es así porque los pensamientos quedan atrapados en prejuicios basados en hechos pasados y muchos de estos hechos ni siquiera vuelven a la memoria con total veracidad. Percibimos la realidad que queremos percibir de acuerdo a nuestro sistema de creencias y experiencias. Si esto es así, muchas de las características que decimos conocer de los demás, no son más que evaluaciones y juicios de valor con derecho a ser validadas o invalidadas por la realidad.

Para ilustrar esto, contaré una breve experiencia al aplicar el método a nivel organizacional. Un ejecutivo de alto rango había elegido el león como animal, ya que se consideraba con las características propias de un líder. A su equipo de gerentes los identificó con otros animales. Entre las preocupaciones de este líder se hallaba un rumor radio pasillo acerca de que él no hacía nada para mejorar los conflictos de su grupo. Al ver la descripción del león en las cartas del juego notó que una de las características del rey de la selva era la posibilidad de reposar 20 horas por día y dejar que las leonas hicieran el trabajo por él. Finalmente el animal que había elegido ser no era el que más le convenía. Sus juicios de valor fueron trastocados y evidentemente debía incorporar otras competencias para alcanzar una versión mejorada de su persona.

Esopicart es un método de observación que puede ser útil para trabajar casos de conflictos interpersonales, y plantear áreas de mejoras para los vínculos ya sea laborales, familiares o educativos.

El método constituye una herramienta creativa para la práctica de la profesión del coaching, la capacitación, la psicología y líderes de grupos en general. El campo de las nuevas profesiones permite abrir la imaginación de infinidad de herramientas como estas que actualmente aportan algo diferencial al mercado y obtienen grandes resultados en el desarrollo personal.

## Referencias bibliográficas

- (DRAE) *El Diccionario de la lengua española La 22ª edición*, 2001.
- Johnstone, K (2012). *Impro: Improvisation and the Theatre*. Routledge. pp. 20–23. ISBN 9781136610455.
- Shklovski, «Искусство как приём», “*Art as Technique*”, “*El arte como técnica*”, 12. (sf, se, sl)
- Esopo, La Fontaine, Samaniego, Iriarte (1984). *Las mejores fábulas*. A. L. Mateos. p. 7. ISBN 84-7693-138-7
- Senge, P. (1994) *La quinta Disciplina Argentina*: Ed Granica.

**Abstract:** Esopicart is an observation method based on the game and the fable that allow access to the mental models of the participants, charting their relationships, their conflicts, telling the everyday story, twisting it and destroying it to build an improved story whose moral leave a starting point for reflection and self-knowledge.

**Keywords:** creative behavior-sciences remark.

**Resumo:** Esopicart é um método de observação baseado no jogo e a fábula que permite aceder aos modelos mentais dos participantes, gráfica seus vínculos, seus conflitos, narrar a história cotidiana,

borrar e destruí-la para construir uma história melhorada cuja moral deixe um ponto de partida à reflexão e o auto-conhecimento.

**Palavras chave:** ciência comportamental - observação - criatividade.

(\*) **Sergio Héctor Misuraca:** Licenciado en Economía (Universidad de Buenos Aires), coach ontológico profesional avalado por AAPC, posgrado en resolución de conflictos internacional y comercio exterior (Universidad de Buenos Aires) actor y director. Es creador de los productos Gimnasio Emocional, Coaching Escénico, Conversaciones en Movimiento y del método Esopicart.

---

## Propuesta para la implementación pedagógica de videojuegos (newsgames-paródicos-artgames)

Fecha de recepción: agosto 2015  
Fecha de aceptación: noviembre 2015  
Versión final: marzo 2016

Sara Müller (\*)

**Resumen:** ¿Qué pensamos los docentes de los videojuegos? ¿Pueden ser parte de la propuesta pedagógica? La escuela sigue siendo un ámbito en el cual las tecnologías aún no han logrado incorporarse del todo, y en aquellas escuelas donde lo han hecho todavía existe una enorme brecha entre la propuesta escolar y el uso que hacen los chicos fuera de la escuela. Los videojuegos pueden establecerse como una herramienta dentro de la secuencia didáctica de la clase y pueden aportar a los procesos de enseñanza-aprendizaje sustentando la premisa que pensar en tecnologías implica un valor añadido para construir conocimientos y transmitir contenidos.

**Palabras claves:** videojuegos - multitasking- Nativos digitales- escenario virtual – aprendizaje colaborativo.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 151]

---

### Introducción

¿Qué es lo primero que se nos ocurre a los docentes cuando pensamos en videojuegos?

Y esta pregunta disparadora, por supuesto que no es inocente, apunta a develar aquello que tememos, denostamos, menospreciamos, o pocas veces humildemente decimos que no entendemos. Recuperamos aquí para ilustrar el panorama aquella premisa de U. Eco: ¿Apocalípticos o integrados? En relación a los videojuegos creemos que los docentes nos sentimos más apocalípticos que integrados. ¿Será que son ahora los videojuegos (como en otros tiempos o en estos tiempos todavía se piensa de la televisión) los causantes de todos los males de nuestras juventudes? A modo de prólogo de esta ponencia diremos que entendemos que las culturas se van configurando a partir del tipo de herramientas que privilegian, del tipo de instrumentos que convierten en prioritarios. La tópicamente denominada Sociedad de la Información (SI) ha desarrollado unas maneras específicas de pensar, hacer y de ser a partir de formas de expresión que ha convertido en hegemónicas. Por lo tanto, en este contexto histórico cultural, es innegable que las Tecnologías de la Información y la Comunicación están adquiriendo un papel relevante y en muchos

casos protagónico en la sociedad actual y al mismo tiempo están generando necesidades en el sector educativo que antes no existían.

Creemos que el aspecto más importante y de mayor impacto con el que las tecnologías irrumpen en el sistema escolar es el desarrollo de la multimodalidad/multimedia. Esto quiere decir que hemos entrado en un período caracterizado por nuevas formas de representación del conocimiento que afectan la manera misma en que se crean y organizan los contenidos como también las muchas formas en que se distribuyen esos conocimientos (Ferrés, 2000; Radá, 2003).

Tampoco podemos dejar de tener presente que los últimos avances de la neurociencia nos demuestran que el contacto con las pantallas, activan distintos puntos del cerebro que aquellos que activan la tiza y pizarrón. Nuestros jóvenes están evolucionando, su cerebro ya funciona diferente, piensan diferente, aprenden diferente.

Es interés de este escrito repensar las metodologías de trabajo en el aula desde aquellos cambios que transitan nuestras juventudes, reflexionar acerca del lugar que ocupa la escuela hoy, aportar herramientas para abordar los videojuegos y con ellos desarrollar una propuesta didáctica.