

TEJIENDO HISTORIAS DE CAMBIO JUGANDO LA NARRATIVA LÚDICA EN LA HISTORIA DE LA IAP DE FALS BORDA

Ibeth Minelli Parra Tinoco¹

RESUMEN

“Tejiendo Historias de Cambio Jugando: La Narrativa Lúdica en la Historia de la IAP de Fals Borda” explora cómo el juego puede convertirse en un poderoso vehículo para comprender y revivir la rica trayectoria de la Investigación Acción Participativa (IAP) concebida por Orlando Fals Borda. La ponencia argumenta que la naturaleza inherentemente participativa, creativa y desestructurada del juego ofrece un paralelismo fascinante con los principios fundamentales de la IAP: la participación activa de las comunidades, la valoración del conocimiento popular y la búsqueda de la transformación social desde la base. A través de la lente del juego, se analiza la evolución histórica de la IAP, desde sus primeras formulaciones hasta sus diversas adaptaciones en diferentes contextos. Se examina cómo dinámicas lúdicas pueden recrear momentos clave en la historia de la IAP, permitiendo a los participantes experimentar de forma inmersiva los desafíos, los aprendizajes y los logros de las investigaciones comunitarias. El juego se presenta no solo como una herramienta didáctica, sino como un espacio donde la narrativa colectiva emerge de manera orgánica, reflejando el énfasis de Fals Borda en la recuperación de la memoria histórica y la construcción de conocimiento desde las experiencias vividas. La ponencia destaca cómo elementos lúdicos como la creación de roles, la resolución de problemas en grupo y la simulación de escenarios pueden facilitar la comprensión de conceptos complejos de la IAP, como la espiral dialéctica de acción-reflexión-acción o la importancia de la sistematización de experiencias. Al “jugar” la historia de la IAP, los participantes no solo aprenden sobre ella de manera abstracta, sino que también desarrollan una comprensión más profunda y visceral de su potencial transformador. En última instancia, la ponencia busca inspirar nuevas formas de acercarse al legado de Fals Borda, utilizando el juego como un puente para conectar generaciones y revitalizar el espíritu participativo y emancipador de la IAP en el presente.

Palabras clave: Investigación acción participativa, Narrativa colectiva, El juego, Memoria histórica, Herramienta didáctica.

¹ Doctora en Ecología del Desarrollo Humano. UNESR. Magíster en Educación Ambiental. UPEL-IPC. Especialista, en Gerencia de proyectos Culturales. CLACDEC. Profesora en Educación Especial, Mención Retardo Mental. UPEL-IPC. Correo electrónico: Ibeth.decanatounesr22@gmail.com