

APROXIMACIONES TEÓRICAS A LA LÚDICA COMO DIMENSIÓN ANTROPOLÓGICA

Yolanda Astrid Pino Rúa

Docente Investigadora Maestría en Educación y Desarrollo Humano
CINDE-Universidad de Manizales.
E-Mail: yolazul12@gmail.com.

Andrés Klaus Runge Peña

Doctor en Ciencia de la Educación de la Universidad Libre de Berlín. Postdoctor del Programa de Investigación en Ciencias Sociales, Niñez y Juventud (CLACSO), Profesor Titular (Senior) CINDE - Universidad de Manizales y Coordinador del Grupo de Investigación sobre Formación y Antropología Pedagógica e Histórica.
E-Mail: andres.runge@udea.edu.co.

Cita: Pino Rúa Yolanda Astrid y Andrés Klaus Runge Peña. **Aproximaciones teóricas a la lúdica como dimensión antropológica** en Revista *Lúdicamente*, Vol. 10, N°19, Año 2021. Noviembre 2020- Abril 2021, Buenos Aires (ISSN 2250-723x).

Este texto fue recibido el 01 de Noviembre de 2020 y aceptado para su publicación el 01 de Febrero de 2021.

RESUMEN: En este artículo se presentan las categorías centrales de la investigación: *La lúdica como dimensión antropológica en los trayectos biográficos de maestros y maestras*, en el marco del doctorado en ciencias sociales, niñez y juventud de la alianza CINDE-Universidad de Manizales. Se parte de la lúdica como categoría fundante constitutiva de la vida humana y tan valiosa como cualquier otra dimensión, continuando con el juego como eje articulador del fenómeno lúdico y pasando el tiempo lúdico (ocio y tiempo libre), los territorios lúdicos, la risa y el humor como expresiones lúdicas y la alegría como resistencia. La construcción realizada constata la importancia de la investigación como aporte a un fenómeno que se encuentra en construcción desde lo cultural, lo educativo y lo teórico.

Palabras clave: *Lúdica, juego, ocio, tiempo libre, territorios lúdicos, risa, humor y alegría.*

ABSTRACT: This article presents the central categories of the research: Playful as an anthropological dimension in the biographical trajectories of male and female teachers, within the framework of the social sciences, childhood and youth doctorate program of the CINDE - University of Manizales alliance. It starts with play as a founding category constitutive of human life and as valuable as any other dimension, continuing with the game as the articulating axis of the playful phenomenon and spending play time (leisure and free time), play areas, laughter and humor as playful expressions and joy as resistance. The construction carried out confirms the importance of research as a contribution to a phenomenon that is under construction from the cultural, educational and theoretical aspects.

Key words: Playful, game, leisure, free time, playful territories, laughter, humor and joy.

*En la rayuela el cielo está en el mismo plano que la tierra,
en la acera roñosa de mi infancia.*

Julio Cortazar.

Introducción

Hablar de la dimensión lúdica es acercarse a un territorio por el que todos hemos transitado. El juego, el ocio, la risa, la fiesta, y el ritual no son imágenes ajenas a nuestra propia historia, todos –en general– hemos tenido de cerca –o de lejos– vivencias relacionadas con estos conceptos y las hemos guardado en nuestra pequeña caja de tesoros, así lo afirma Fink (1966) “cada uno de nosotros conoce el jugar y una pluralidad de formas de juego (lúdica), y los conoce a partir del testimonio de la propia existencia” (12).

La lúdica está presente en nuestra vida desde que tenemos memoria, nos habita como lo hace la política, el trabajo, las emociones, el lenguaje, es una dimensión antropológica tan valiosa como la laboral, la biológica, la afectiva, la ética, la política y la comunicativa, esto significa que el ser humano requiere vivir experiencias lúdicas y producir experiencias lúdicas para tener una vida que merezca la pena ser vivida.

La lúdica se constituye en un factor decisivo para enriquecer o empobrecer la vida, pudiendo afirmarse que a mayores posibilidades de expresión y satisfacción lúdica corresponden mejores posibilidades de salud y bienestar y, por tanto, a ambientes que bloqueen o limiten la expresión lúdica corresponden personas con carencias significativas en el desarrollo humano. (Bolívar 1998: 56).

En la investigación sobre la que se fundamenta este artículo: “*La lúdica como dimensión antropológica en los trayectos biográficos de maestros y maestras*” se comprende la lúdica como una dimensión antropológica presente y necesaria en la vida de todos los seres humanos sin excepción. Esta afirmación, que transversaliza la intención investigativa, se reconoce como una afirmación “atrevida” en el marco de un contexto en el que el fenómeno lúdico no se ha valorado como tal, ni en la cotidianidad, ni en la academia. Es aquí donde radica la importancia de este artículo, ya que en él se presentan los componentes elegidos por los autores para describir el fenómeno lúdico, reconociendo el juego como eje transversal y el tiempo, el espacio, el humor y la alegría como elementos constitutivos de la dimensión lúdica.

Partimos aclarando, que, como en un gran banquete, hemos elegido, guiados por la teoría y la experiencia los componentes que consideramos esenciales y sin los cuales no podría pensarse la lúdica como dimensión antropológica. Dicho esto, pretende entonces aportar a un universo en construcción, dar puntadas para comprender, reconocer y

valorar una dimensión fundamental en la vida de los seres humanos, sin la cual no sería posible, ni imaginable nuestra existencia.

Aproximaciones a la comprensión de la lúdica como dimensión antropológica

Habitamos un momento histórico, cultural, político y económico en el que las prioridades vitales están claras, somos hijos de la era de la competitividad, la tecnología, la información y la velocidad. El tiempo es escaso por lo que es necesario encerrarlo en agendas, optimizarlo, priorizarlo, es por ello, que preguntarse por la presencia de la lúdica, como dimensión antropológica en la vida de los sujetos contemporáneos es tan necesario.

De acuerdo a lo anterior, reconocemos la lúdica como dimensión antropológica que se inserta en un escenario cultural del que se nutre y alrededor del cual se crean, retomando a Maturana (2003), múltiples conversaciones. Las conversaciones, que en coherencia con el contexto histórico, nuestra sociedad ha construido alrededor de la lúdica la han ubicado en un lugar marginal, ya que el modelo económico imperante y nuestra herencia judeo-cristiana han condenado (satanizado) lo lúdico, como lo ha mencionado Schneides (1998) porque ha centrado el valor fundamental en el trabajo y en el sufrimiento, olvidando que los seres humanos requerimos, de forma vital del juego, el ocio, la risa, la fiesta y de todo aquello que nos conecta con el placer y la alegría.

Al darle el carácter de vital a la lúdica, se reconoce como una *categoría superior*, que se encuentra presente de forma inquietante en la vida humana pero que no se despliega de la misma forma en todos los territorios, ni en todas las épocas, ni en todos los sujetos, esto quiere decir que se construye o deconstruye en la cultura, tal como lo afirma Fullea (2003):

La Lúdica, como concepto y categoría superior, se concreta mediante las formas específicas que asume, en todo caso como expresión de la cultura en un determinado contexto de tiempo y espacio (...) En todas estas acciones está presente la magia del simbolismo lúdico, que transporta a los participantes hacia una dimensión espacio-temporal paralela a la real, estimulando los recursos de la fantasía, la imaginación y la creatividad. (58).

De la misma forma, es fundamental reconocer que además de ser un fenómeno cultural, tejido en un contexto histórico, a través de diversas conversaciones, lo que le da a la lúdica su carácter esencial es el placer, la alegría, el goce y la creatividad.

Frente a lo anterior, se reconoce la lúdica como una presencia inquietante y constante en la vida humana, relacionada directamente con las experiencias generadoras de placer y alegría y presente de diversas formas en la cultura así: “la lúdica se identifica con el ludo que significa acción que produce diversión, placer, alegría y toda acción que se identifique con la re-creación y con una serie de expresiones culturales” (Reveco 2005: 25). Estas expresiones o manifestaciones se reconocen como culturales porque “son construidas socialmente por la humanidad, constituyen patrimonio cultural y reflejan los valores, reglas, tradiciones y costumbres de un determinados grupo” (Gómez 2016: 60).



Además de lo anterior, cabe agregar un elemento utilizando por Huzinga (1938) para hacer referencia al juego pero que tiene total relación con la lúdica como dimensión antropológica “la vida se suspende mientras se juega”, se considera entonces que esto mismo acontece con todos los componentes de la dimensión lúdica, para que una acción concreta pueda llamarse lúdica, es necesario que quien la vivencia considere que está en un “entre tiempo” un momento mediado por el placer y que rompe con su cotidianidad.

Partiendo de la variedad de posibilidades que tiene el fenómeno lúdico y con el fin de precisar conceptualmente aquellos componentes que son significativos para el presente artículo se reconocen como subcategorías que integran la dimensión lúdica: el juego, el tiempo libre, los territorios lúdicos, el humor y la alegría.

Así mismo, consideramos, como aporte a la construcción teórica, que la lúdica es acción, actitud y experiencia:

Acción: En lo lúdico se incluye todo aquello que nos conecta con la alegría y que es diferente para cada persona porque solo cada cual reconoce desde su propia historia aquello que le permite “deleitarse y vivir profundamente la experiencia de la libertad” (Tirado 2005: 25), pero además aquello que se considera ocioso, es decir una acción que se detiene, que se convierte en “no acción”, separada de la vida corriente.

Actitud: En el estado del arte que antecede el presente artículo, queda claro que existe un elemento llamado “actitud lúdica”, que trasciende la acción. La actitud lúdica es: “el espíritu juguetón que nos ronda y se cuela por la piel cuando así lo permitimos” (Gonzales 2011), se presencia como una esencia vital y según las investigaciones rastreadas es más importante que la réplica de los manuales hace parte de la vida de los sujetos como una apuesta vital, como una presencia que aflora desde el humor, la creatividad y el espíritu juguetón.

Vivencia: No solo se busca lo lúdico o se actúa, también se vivencia de forma natural, como parte de la existencia, en ocasiones la experiencia lúdica se hace presente sin que la busquemos, sin que la planeemos, sin que la actuemos. Es aquí donde el fenómeno lúdico es ineludible. Este es el lugar de la risa, de la jocosidad que no se planean simplemente acontecen y se disfrutan, aparecen como vivencia. Así lo define Jiménez (2008):

Las experiencias lúdicas son dimensiones transversales que atraviesan toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Por consiguiente, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial, a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana. (31)

El juego: principal manifestación de la dimensión lúdica

La categoría más cercana y más estudiada en la lúdica es *el juego*, aunque la lúdica no es solo el juego, el juego sí es una parte constitutiva y fundamental de esta dimensión, es por ello que teóricos de distintas épocas y de diversas disciplinas, reconocen el juego como un asunto vital y constitutivo de la vida misma, fundamental en la constitución psíquica, motriz, emocional, comunicativa y social de los sujetos y como un fenómeno cultural que cohesionan, acerca y construye referentes comunes de mundo.

Es así como encontramos entre los teóricos más tradicionales a Huizinga, (1938): fenómeno cultural, una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijados de tiempo y lugar, Fink, (1954): algo conocido por todos, inmerso en nuestra propia historia, Callois, (1958): proceso libre, separado, incierto, improductivo, reglado y ficticio, Piaget, (1981) proceso valioso para el desarrollo de la actividad cognitiva de los niños y las niñas, Gadamer (1991): componente fundamental de la cultura, Vigotsky, (1997) actividad social que se construye a partir de situaciones imaginarias para suplir demandas culturales, Winnicott, (1998) algo universal, que corresponde a una vida saludable, facilita el crecimiento y conduce a relaciones de grupo.

De la misma forma en las últimas décadas han surgido nuevas voces que amplían la comprensión del fenómeno y agregan nuevos componentes: Bruner (2001): establece la relación del juego con el lenguaje y el pensamiento, Maturana (2003): la relación entre el juego y el amor y su importancia en el vínculo entre madre e hijo, Nussbaum (2014): una de las 10 capacidades centrales de la vida humana, relacionada con la recreación y la imaginación.

Así mismo, el juego ha sido objeto de estudio por parte de académicos Latinoamericanos entre los que encontramos a Scheines (1998) quien afirma: “El juego es el lugar de los ensayos y los conjuros. Es un ámbito simbólico y mágico a la vez. Mientras jugamos estamos a salvo: de la deriva, del sinsentido, del vacío” (p. 9), Tirado (2005) quien le otorga un carácter transformador en lo personal y en lo social y Fullea (2004) que reconoce su sentido cultural:

El juego, como singular manifestación cultural de los pueblos, es parte importantísima de tal propósito de reafirmación, en la extraordinaria medida que se deriva de ser un recurso vital para el desarrollo integral del ser humano desde la infancia y a todo lo largo de su existencia. Es base del desarrollo individual en que se sustenta el desarrollo social, estructurándose sus formas a partir de los niveles de cultura alcanzados por una comunidad o colectivo humano, y de los que pasa a formar parte. (20).

Entre los autores no hay mayores contradicciones todos valoran y reconocen el potencial del juego y coinciden en asegurar que es el motor fundamental de la existencia humana, ya que suscita y fortalece: el vínculo, la socialización, el reconocimiento de sí, la comunicación, la creatividad y la esperanza.

Como elementos constitutivos e innegociables del juego asumimos los construidos por Callois (1967: 37), quien a su vez amplía a Huizinga (1938) y los nutrimos con la apuesta teórica de la autora Argentina Graciela Scheines (1998), es así como el juego es:

- **Un proceso libre:** no nos pueden obligar a jugar, si el juego esta mediado por la pérdida de la libertad, no puede llamarse juego, nadie disfruta el juego si este no parte del deseo mismo de jugar. “Somos libres de jugar o no jugar: la elección es siempre nuestra. El juego por mandato y simulación es una parodia o un simulacro. No es juego” Scheines (1998: 29)

- **Separado:** el juego se desarrolla en un espacio y un tiempo determinado, un espacio y un tiempo que se roban a la vida corriente. En este sentido Scheines (1998: 22) afirma “El juego es una forma de conducta diferente a la habitual, un modo peculiar de relación con el mundo (...) para jugar necesitamos desgarrar los mapas que se interponen entre uno y el universo y abrir un agujero en el orden del mundo, recortar un espacio y meterse adentro”.
- **Incierto:** parte de la magia del juego radica en la posibilidad de suscitar el asombro y esto solo es posible porque no se conocen los resultados del mismo, cuando el juego inicia no se sabe cómo terminará, nadie puede predecir que acontecerá en este tiempo y en este espacio determinado. Esta capacidad de sorprender hace que normalmente el juego este acompañado de la tensión placentera y de la risa.
- **Improductivo:** Parte de las razones por las que el juego y los demás componentes del universo lúdico han sido relegados en la sociedad de la sobreproducción tiene que ver con la relación que se establece entre el jugar y el “perder el tiempo”. En esencia cuando se juega se está entregado a una actividad superflua que solo tiene un propósito concreto la experiencia lúdica de placer. Podríamos decir entonces que el juego es en esencia improductivo frente a la idea de productividad del consumo y del mercado pero que es altamente productivo en el aporte que hace al fortalecimiento de todas las dimensiones humanas desde la experiencia de placer y alegría. Por otro lado, esta misma sociedad de consumo ha empezado a encontrar la utilidad del juego, así lo expresa nuevamente Scheines (1998) “El pragmatismo asimila el juego a sus principios básicos, lo fuerza hasta hacerlo encajar en sus moldes, aun a costa de pervertir su sentido” (23).
- **Reglado:** Las normas son parte fundamental de las experiencias de juego, no es posible jugar si las reglas que determinan el juego no están claras para todos los participantes. Estas reglas que tienen diferentes procedencias, es decir pueden pasar como patrimonio cultural de generación en generación o pueden ser inventadas por los participantes, le dan al juego el nuevo orden mágico que requiere. “En el juego hay dos momentos igualmente esenciales que se suceden uno a otro: la instauración del caos o del vacío y la fundación de un nuevo orden, el orden lúdico. Solo si se cumplen estas dos instancias sucesivas, se puede jugar realmente”. Scheines (1998: 27).
- **Ficticio:** En el lugar de lo ficticio aparece la posibilidad siempre mágica de la creación. No es posible el juego sin el componente creativo, “El juego no es una actividad como cualquier otra. Es tan mágica como un ritual, ata y desata energías, oculta y revela identidades, teje una trama misteriosa (...) Jugar es abrir la puerta prohibida, pasar al otro lado del espejo. Adentro el sentido común, el buen sentido, la “vida real”, no funcionan.” Scheines (1998: 25).

Otro elemento fundamental del juego es su carácter universal, en todas las sociedades y en diferentes épocas se ha jugado, existen evidencias antiguas de la utilización del juego en las culturas prehispanicas. Es por ello que el juego no es propiedad privada de una época, de una cultura, de una generación o de una clase social, así lo sostiene Huizinga (1938) cuando afirma que el juego es parte fundamental de la cultura, permitiendo el

reconocimiento de una época mediante el análisis de la actividad lúdica. En este sentido se puede afirmar que el juego es inherente a la vida humana, pero que no es el mismo en todos los momentos históricos, ni en todos los escenarios, sus formas se transforman o se sostienen en el tiempo de acuerdo a las condiciones culturales, sin perder componentes centrales, pero reinventándose de acuerdo a las exigencias y condiciones del contexto.

El tiempo de lo lúdico: ocio, tiempo libre y descanso en la era de la velocidad

Según la real academia de la lengua (RAE 2019) el ocio es la cesación del trabajo, inacción o total omisión de la actividad, así como el tiempo libre de una persona. Es por ello que cuando se habla de ocio es indispensable hablar de nuestra relación con el tiempo. La dimensión lúdica requiere de tiempo para desplegarse y no de cualquier clase de tiempo, requiere de un tiempo fuera de la vida corriente, un tiempo en el que sea posible hacer, vivir o disfrutar experiencias lúdicas, aquello que nos conecta con el placer y la alegría.

Este tiempo libre se puede relacionar directamente con el “entre tiempo”. “El entre-tiempo es un tiempo sin trabajo, un tiempo de juego, que se diferencia así mismo del tiempo de Heidegger, que es esencialmente un tiempo de cuidado y trabajo” (Han 2015: 29). Esta cita se conecta con lo expresado por Huzinga (1938), cuando hace una referencia al juego como lo diferente a la vida corriente, una vida que se suspende mientras se juega, para este autor: el juego es otra cosa.

Para hablar de “entre tiempo” es necesario afirmar que la concepción de tiempo también se transforma con la cultura, es así como para los griegos trabajo y ocio eran la misma cosa a diferencia de nuestro contexto actual en el que “la valoración otorgada al tiempo en tanto que “bien” generó cambios claves: ahora el tiempo se ahorra, se convierte en un insumo productivo y, por tanto, las organizaciones se esfuerzan en acumularlo, las innovaciones tecnológicas se justifican por el ahorro en tiempo, en energía y, en consecuencia, en el aumento de la productividad” (Uribe 2009: 91).

Asistimos a la crisis del tiempo, es común escuchar: “las horas pasan volando”, “el tiempo no alcanza para nada”, “el tiempo se nos está acabando”. Cuando el valor que prevalece es el trabajo y cuando la tecnología nos dota de dispositivos para controlar nuestro tiempo no es extraño que para muchas personas no exista “el entre tiempo”. La era de la velocidad nos absorbe y parece una utopía contar con algo de tiempo para hacer lo que nos genera placer o para simplemente no hacer nada. En la escena de la producción no solo es posible trabajar en varios lugares al “mismo tiempo”, tomar medicamentos o bebidas para “soportar” más tiempo sin dormir o tener servicios médicos especializados para atender las enfermedades generadas por los altos niveles de estrés, también es posible sentir culpa si no se está con el tiempo repleto o si se pierde el valioso tiempo.

El concepto de tiempo libre aparece con la revolución industrial en la que se nos prometen 8 horas para trabajar, 8 horas para descansar y 8 horas para dormir, pero esta promesa se ha ido desdibujando no solo por las exigencias de la sociedad del consumo, sino por la misma necesidad de “llenar” como un saco vacío de actividades el tiempo no laboral. Dejamos de conectarnos con nuestra esencia lúdica para ocupar nuestro tiempo en acciones “útiles” o en acciones “entretenidas”, que muy poco tienen que ver lo lúdico, pero sí con el mismo consumo. Así lo afirma Gutiérrez (2008), citando a Munné (1999):



Al evolucionar la sociedad industrial de una sociedad de producción en serie a una sociedad de consumo, este sentido del ocio se ha transformado profundamente. En la sociedad de masas, el ocio se destina preferentemente al consumo ya sea de bienes o servicios (diversiones), ya sea a la industria cultural. El potencial en esta nueva forma de ocio, impulsada cada vez más por los avances tecnológicos y los más media, es estremecedor. (874).

Así mismo, Gutiérrez (2008: 875) sostiene citando a Stebbins (1997) que existe un ocio serio que es el programado, en el que el tiempo libre se usa para actividades “productivas” y un ocio casual que “hace referencia a una actividad agradable que produce un nivel significativo de placer, que requiere de poco o ningún entrenamiento especial para disfrutar de ella y aporta recompensas intrínsecas inmediatas”. Esta diferenciación es altamente significativa porque ante la crisis del tiempo vale la pena preguntarse si el problema que enfrentamos es la falta de tiempo para lo lúdico o la ocupación del tiempo en actividades diferentes a lo lúdico por considerar que con lo lúdico se pierde precisamente el valioso tiempo que se debe invertir en actividades serias y productivas.

Como todos los componentes de la dimensión lúdica el ocio, la utilización del tiempo no laboral, hace parte del entramado cultural que nos alberga: “el ocio es un complejo campo de prácticas atravesado por elementos de tipo social, político, económico y cultural” Tabares (2010: 3), es así como la vivencia del ocio también está determinado por las conversaciones que hemos construido alrededor del mismo, las que determinan creencias y prácticas, y por el contexto histórico al que pertenecemos. No es lo mismo la concepción y la vivencia del ocio de la edad media o de la Europa renacentista al ocio de la revolución industrial o al de la era digital, así mismo, no es lo mismo el ocio de los intelectuales Parisinos de mediados de siglo XX al ocio de los obreros de las grandes periferias latinoamericanas en los albores del siglo XXI.

Se podría decir entonces que cuando hablamos de ocio, nos referimos a las múltiples formas que tienen las personas de habitar el “entre tiempo” formas que se pueden llamar lúdicas si están mediadas por el deseo del sujeto y si los conectan con el placer y la alegría.

De la misma forma, es importante señalar que autores como Nussbaum (1998) y Max-Neef (1994), citados por Tabares (2010), señalan el ocio o alguna de sus manifestaciones como necesidades humanas fundamentales, reconociendo que el florecimiento de la vida humana requiere experiencias de ocio.

Cabe aquí también señalar que en plena era de la producción y de la muerte por exceso de trabajo, el “entre tiempo” como tiempo lúdico es un acto de resistencia a la misma sociedad del cansancio, a este contexto económico donde pensar la vida más allá del consumo es casi una herejía. Según la secretaria de Educación de Medellín (2019) en la ciudad son preocupantes los casos de maestros y maestras incapacitados por problemas relacionados con el estrés, la ansiedad y/o la depresión lo que nos ubica frente a la pregunta por el tiempo de los maestros y las maestras: ¿en que ocupan los maestros y las maestras su tiempo?, ¿tienen las maestras y los maestros tiempo libre?, ¿hay vivencias lúdicas en la vida cotidiana de los maestros y las maestras?, ¿los maestros y las maestras sacan tiempo para hacer lo que les genera placer y alegría?.



El espacio para lo lúdico: los territorios lúdicos

Para centrar este apartado se tomará un elemento abordado en la categoría de juego, que aparece revelado por la investigadora argentina Graciela Schines (1998) “no hay juego sin campo de juego”, en este sentido la misma autora señala:

Se juega siempre recortando un espacio en el mapa del mundo y metiéndose adentro. Podemos dibujarlo en el suelo, como la rayuela o la cancha de fútbol, desplegarlo sobre la mesa, si se trata de un juego de tablero o imaginarlo. Cuando los niños juegan al doctor o a la guerra de las galaxias, extienden imaginariamente la alfombra mágica de los juegos. El espacio ordinario desaparece y sobre su sombra se superpone el lugar de la ficción lúdica. (Schines 1998: 19).

Seguramente cuando escuchamos el término campo de juego, cada uno puede ir a su infancia y encontrarse con infinidad de lugares, como experiencia con estudiantes de maestría realizamos un ejercicio a través de la música y la pintura preguntando por los campos de juego y encontramos que la escuela no aparece como “territorio lúdico”. Para la mayoría de los participantes la calle, la casa de la abuela, el campo con sus árboles, sus ríos y su propio hogar fueron los lugares lúdicos de su infancia. Cuando se pregunta ¿porqué no aparece la escuela?, se escuchan las siguientes respuestas: *en la escuela estaba prohibido jugar, a la escuela se va a estudiar no a jugar, las clases eran monótonas y aburridas, lo más divertido de la escuela era el timbre pa (sic) salir corriendo pa (sic) la casa.*

Según Maturana (2003) el primer territorio lúdico es el cuerpo de la madre, de él surge la primera experiencia lúdica de placer, es en este escenario cuerpo, madre, tierra en el que el niño y la niña se reconocen como sujetos de juegos, merecedores de placer. De ahí en adelante para el niño y la niña todos los lugares y todos los tiempos son lugares y tiempos de juego, la infancia es el momento en el que el mundo entero puede verse y apropiarse, por la magia y la imaginación, como un completo campo de juego.

Esta forma particular de percibir el mundo es plenamente limitada cuando se llega a la escuela, porque más que un campo de juego ésta se reconoce como lo expresa Moreno (2019) en una “zona del no ser”. “La ‘zona del no ser es aquel lugar del mundo, en general, o de la escuela, en particular, en que la humanidad de los sujetos no es reconocida (...) De Sousa (2013) define esta última categoría como ‘el lugar existente por debajo de la línea abismal’ y Freire (1975) lo conceptualiza como ‘los oprimidos’; un espacio-tiempo escolar que no reconoce la humanidad lúdica de los sujetos *diferentes*” (62)

Es por ello que la experiencia de los estudiantes de maestría es tan dicente, en ella se evidencian múltiples campos de juego, diversos escenarios en los que su dimensión lúdica se ha desplegado en plenitud en diferentes momentos de su vida, escenarios todos diferente a la escuela. Lo anterior es contrario a lo expresado por Ubilla (2004) en Algaba (2006: 24) cuando afirma “en el proceso de aprendizaje es necesario construir una zona de juego, un espacio lúdico y creativo, con el objeto de vencer vincularmente al síntoma, que no es otra cosa que la creatividad encapsulada, la curiosidad anulada, la renuncia a pensar,

a conocer y a crecer. El acto educativo requiere de un clima afectivo apropiado y de buen humor”.

Los territorios y los escenarios lúdicos son tan diversos como diversas son las formas de desplegar la dimensión lúdica, el territorio como construcción cultural se moldea, adecua, aparece y desaparece de acuerdo a las formas de vida de los sujetos. Es así como el espacio lúdico se adapta y se transforma de acuerdo a la edad de las personas, los momentos históricos, la clase social y la cercanía o lejanía de las ciudades. Así lo afirma Andrés (2014) en su estudio sobre las transformaciones lúdicas en Argentina:

Debido a la percepción de inseguridad, la mayoría de los niños sólo pueden jugar en la plaza si sus padres los acompañan y esto propicia que gran parte de su tiempo de ocio transcurra en el interior de los hogares y no en los espacios públicos, como se hacía antiguamente (...) Antes era corriente ver a los niños jugar en plazas y calles al elástico, la escondida o la rayuela, cuyo objetivo era demostrar las habilidades para el salto, el equilibrio y demás destrezas físicas. Hoy, el ingreso de las nuevas tecnologías, la televisión, el aumento del tránsito, la inseguridad y la sobrecarga de tareas extraescolares impiden que los niños puedan seguir jugando en plena calle (44).

Lo importante en este apartado es comprender que no es posible el despliegue de la dimensión lúdica sin un territorio físico, en el que sea posible la vivencia directa y que es preciso que la escuela pase de ser “la zona del no ser” al “territorio lúdico”.

La expresión de lo lúdico: la risa y el humor

Es los escenarios lúdicos generados por los autores de este artículo ha sido posible escuchar a adultos mayores que afirman llevar 50 años sin jugar, esto que parece casi increíble no es para nada extraño, el juego está permitido socialmente en un margen muy pequeño de la vida: la infancia. También se ha escuchado a los maestros y maestras decir que no tienen tiempo para lo lúdico, pero la lúdica como lo vimos en el primer apartado de este texto no solo es acción también es vivencia, esto significa que lo lúdico es lo se hace, pero también lo que acontece en el entorno y conecta por instantes con el placer y la alegría y es en esta escena donde aparece la risa como presencia inquietante y profunda de la que ningún ser humano puede escapar, como expresión constante de lo lúdico. Podemos llevar 50 años sin jugar, pero *¿podremos vivir 50 años sin reír?*

Reconocemos entonces la risa como expresión humana desde los postulados de Plessner (2007) cuando afirma que:

Las formas de expresión son formas de comportamiento con otros, consigo mismo, con las cosas y los acontecimientos, con todo lo que puede afectar al hombre. No están en el ámbito aislado de conciencia que se aparta de la realidad exterior, no están en el interior, ni en el exterior de la existencia humana, sino que atraviesan todas estas oposiciones (35).

A partir de lo anterior podríamos decir que la risa es posible por el contacto con un entorno en el que se generan situaciones de comicidad, que en la mayoría de los casos se dan de

forma espontánea, es ahí cuando se genera como expresión y vivencia. Aunque también la risa es acción, cuando se tiene la intención concreta de hacer reír a otros, de movilizar su sentido del humor.

Existen dos formas de crear humor: la intencionada y la no intencionada. Chistes, gags, anécdotas graciosas, juegos de palabras, ironía y bromas hacen parte de la primera. En la segunda, ocurrencias espontáneas (tanto físicas como lingüísticas), maneras de ser peculiares o excéntricas, accidentes o meteduras de pata leves. La mayor parte del humor que se experimenta en el día a día pertenece a esta segunda categoría, ocurre sin premeditación, en el transcurso de las relaciones sociales. Y en esas circunstancias, uno no suele ser consciente de estar practicando el arte de ser gracioso (Dream 2013: 106).

El humor aparece entonces como parte de lo lúdico por su capacidad para generar placer y alegría, para romper con lo cotidiano y abrir una rendija por la que entra una luz diferente. La expresión humana del humor se produce por el choque entre lo “normal” y lo “extraordinario”, en el humor está presente sin vacilaciones la sorpresa, esa misma que deambula en el juego cuando decimos que es incierto. Lo que genera risa es precisamente la forma como los gestos, las palabras o las situaciones se salen de toda lógica y de todo control, colocándonos por segundos en un escenario incongruente donde la ficción también tiene cabida.

En la vivencia de lo lúdico la presencia del humor es una constante y aunque se haya decidido ubicar en un rincón la dimensión lúdica, el humor se escabulle y nos recuerda que no es posible vivir sin la misma.

El humor es una parte de los juegos, un artilugio cultural dirigido a crear un ambiente de alegría, de pasatiempo, y a activar los mecanismos naturales de la risa y la sonrisa, como en ocasiones también lo hacen el teatro, la televisión y el cine. Se simula la realidad y en ese mundo simulado, ficticio el cerebro actúa en conformidad. El cariz juguetón desplaza el significado de lo real a lo ficticio, y hace de algo serio un caso de humor. Lo que es aprobación admirada o censura en el contexto real en el contexto de la vida, al pasar al contexto recreativo y lúdico puede crear convertido en un aspecto humorístico”. (Vélez 2012: 63).

La importancia del humor como componente de la dimensión lúdica tiene que ver con la presencia o ausencia del mismo en la vida de los maestros y maestras y sobretodo con la importancia del mismo en la escuela.

En definitiva, el humor y el aprendizaje están unidos por naturaleza. El juego es el sistema que heredamos para aprender (...) Este hecho hace suponer que el humor y el juego, lejos de ser perniciosos para el aprendizaje, o incluso elementos marginales de la actividad docente, deberían formar parte integral de cualquier metodología educativa, y que su inclusión probablemente proporcionaría importantes ventajas (...) El uso del humor en el aula, para crear un clima positivo y divertido en el que la equivocación no implica rechazo, en el que las tensiones interpersonales se resuelven con ingenio, y en el que predominan las emociones positivas”. (Jáuregui 2009: 209).

Alegría y placer en la experiencia lúdica:

En las definiciones tradicionales de lo lúdico aparece el placer como elemento inherente de la experiencia lúdica; en la construcción realizada para este artículo y referenciada al inicio

del mismo: lúdica se reconoce como dimensión antropológica y se relaciona con aquello que genera placer y alegría. Es por ello fundamental ubicar el placer y la alegría teóricamente, abrazarlos y abordarlos desde un lugar concreto de conocimiento, ya que son múltiples las perspectivas desde las cuales pueden ser comprendidos.

El placer lo entendemos entonces como eso que experimentamos cuando estamos en el "entre tiempo", cuando nos sumergimos en el "territorio lúdico" y que va más allá de un estado de ánimo o de una emoción, tal como lo expresa Ryle (1967):

En consecuencia, "placer" se usa a veces para denotar tipos especiales de estados de ánimo, tales como gozo, alegría y diversión. Como tal, se emplea para completar la descripción de ciertos sentimientos: estremecimientos, vuelcos y anhelos. Pero hay otro sentido de "placer" que se usa cuando decimos de alguien, tan absorbido por una actividad —como jugar al golf o discutir— que es renuente a detenerla o a pensar en otra cosa, que "encuentra placer" o que "goza" en llevarla a cabo, pese a que no se encuentra conmovido o fuera de sí ni experimenta, en consecuencia, ningún sentimiento particular (...). En este sentido, gozar al hacer algo, querer hacerlo y no querer hacer otra cosa, son maneras diferentes de decir lo mismo. Y este hecho lingüístico ilustra un aspecto importante. Un anhelo no es lo mismo, o no es exactamente lo mismo, que un vuelco o un cosquilleo. Pero el hecho de que alguien tenga inclinación por hacer algo y que no tenga inclinación por no hacerlo, puede significarse diciendo "goza haciéndolo" o "hace lo que quiere hacer", o "no quiere que lo interrumpen" (107).

Este gozo del que habla el autor es el experimentado por los niños y niñas que se sumergen en el juego y se resisten a salir de él, por los bailarines que se entregan a la experiencia del movimiento o por los cocineros "hechizados" en el proceso de creación. Este es el gozo que es posible cuando se "rasga" la vida corriente y se vivencia la experiencia lúdica, este gozo es el que lleva a los sujetos a anhelar la experiencia lúdica, a desear sumergirse en ella y es el que permanece en el cuerpo y en la memoria cuando la experiencia lúdica ha concluido.

Así mismo Ryle (1967) afirma que existen dos formas de significar el placer:

1) En un sentido, puede reemplazarse por los verbos "gozar" y "gustar". Decir que una persona ha estado gozando el estudio, no es decir que ha estado a la vez estudiando y teniendo experiencia simultánea de algo que es efecto de estudiar. Es decir que estudió "con toda su alma", esto es, que estudió, que quería estudiar y que no quería hacer otra cosa. El estudio era la realización de una propensión. El estudio era un placer y no un instrumento para alcanzarlo. 2) En otro sentido, "placer" puede ser reemplazado por palabras como "deleite", "transporte", "raptó", "regocijo", y "júbilo". Estas palabras son nombres de estados anímicos que significan conmociones. (108)

En este sentido el placer se aborda desde el gozo y la conmoción y se reconoce que la experiencia lúdica encarna las dos formas: el gozo de la acción y la conmoción de la experiencia.

Para hablar de la alegría partimos Eduardo Galeano (2005):

Persigo a la voz enemiga que me ha dictado la orden de estar triste. A veces, se me da por sentir que la alegría es un delito de alta traición, y que soy culpable del privilegio de seguir vivo y libre. Entonces me hace bien recordar lo que dijo el cacique Huilca, en el Perú,

hablando ante las ruinas: "Aquí llegaron. Rompieron hasta las piedras. Querían hacernos desaparecer. Pero no lo han conseguido, porque estamos vivos y eso es lo principal". Y pienso que Huillca tenía razón. Estar vivos: una pequeña victoria. Estar vivos, o sea: capaces de alegría, a pesar de los adioses y los crímenes, para que el destierro sea el testimonio de otro país posible. A la patria, tarea por hacer, no vamos a levantarla con ladrillos de mierda. ¿Serviríamos para algo, a la hora del regreso, si volviéramos rotos? Requiere más coraje la alegría que la pena. A la pena, al fin y al cabo, estamos acostumbrados. (114).

Es por ello que se reconoce, más allá del placer, a la alegría como una categoría política y resistente, que acompaña lo lúdico, porque la lúdica como dimensión antropológica se resiste al hastío, al cansancio absoluto y a la muerte y se reconoce como parte fundamental de la existencia humana. Así lo referencia Tirado:

Un hombre desamparado y desesperanzado no tiene deseos de jugar. Juega el que aún cree en la posibilidad de algo más, el que aún cree que es posible soñarse y construirse una nueva realidad personal y social para que la convivencia y la dignidad humana sigan siendo posibles. La fantasía y el juego son evidencias de que no todo está perdido y de que hay al menos un hombre, un jugador, que siente que aún tiene tiempo para..., que piensa que aún es posible encontrar otra nueva manera, o tal vez otra nueva alternativa, para soñarse mundos posibles de realización. De ahí que pueda decirse que un jugador es entonces un soñador, un hombre que alberga en su interior posibilidades nuevas de vida (45).

La alegría lúdica se perfila entonces como una acción de resistencia, como una construcción cultural que requiere romper con los mandatos de los tiempos, salirse del "valle de lágrimas" y reconocer que a pesar de los "adioses y de los crímenes" es posible crear nuevas realidades en las que la acción lúdica como experiencia y como acontecimiento sea posible. En esta concepción la alegría es más que una emoción pasajera, es una apuesta vital, que permea la actitud lúdica como aparición.

Así se reconoce la alegría desde la "Laetitia" el "término latino que utiliza Spinoza para referirse a la alegría y que significa, en general, placer, deleite o contento producto de un alma exultante, pletórica de vida. El alma se alegra cuando la vida en ella se desparrama incontenible, se divierte" Ezquerria (2003: 132)

Desde este lugar la alegría acoge al placer como gozo y conmoción, se reconoce como acto de resistencia, como apuesta vital, en la que se genera la defensa de una existencia plena, una existencia en la que el "entre tiempo lúdico" es posible, en la que los "territorios lúdicos" se expanden, en la que el juego no es solo un asunto de niños. Es así como la pregunta por los territorios en los que se ha experimentado mayor alegría o las acciones que generan profunda alegría son posibles, ya que la pregunta por la alegría es la pregunta por lo lúdico.

En este punto y para concluir este apartado es importante reconocer que nuestro contexto actual está marcado por otras premisas y que el monopolio de la producción se ha aprovechado de lo que ha generado para ofrecer alternativas que no convocan precisamente a la alegría o que la proclaman desde la indiferencia y la alienación; que utilizan el placer desde su concepción hedonista para ofrecer "escapes" a la realidad perturbadora, para promulgar un eterno disfrute consumista, para fortalecer al sujeto inquietado que lo único que desea es desconexión. Así lo reconoce Chul Han (2018) cuando habla del entretenimiento "mirándolo así, el entretenimiento no es lo contrario de la "preocupación", no es un entregarse despreocupadamente al mundo, sino una forma

decadente de la “preocupación”, en la que la existencia se preocupa de proporcionarse cosas que la exoneran de su existir” (111)

Reconocemos en el placer “gozo y conmoción” y en la alegría “vida y deleite” apuestas diferentes a las del entretenimiento, a las de la intención de aquietar la mente y el cuerpo, por el contrario, reconocemos la lúdica como movimiento, emancipación, resistencia ante un contexto que agota y reprime, ante un escenario en el que lo lúdico es condenado de improductivo y de superfluo. La lúdica como resistencia se resiste a ser instrumentalizada y exige su lugar en la vida humana.

Aportes a la reflexión

El recorrido realizado por las categorías que integran la dimensión lúdica como dimensión antropológica nos coloca de frente con un campo de conocimiento rico en autores y construcciones previas pero que en general ha sido mucho menos estudiado que otras dimensiones de la vida humana. Es importante identificar cuáles han sido la resistencia que como sociedad hemos construido frente a la lúdica, ubicándola, como una categoría de segunda clase, en un lugar marginal. La intención de este artículo y la apuesta del proceso de investigación que lo sostiene esta precisamente en evidenciar el potencial de esta dimensión y ubicar en el escenario académico y vital discusiones rigurosas frente a este campo de conocimiento.

El artículo centra parte de su construcción en el juego como categoría relevante, pero deja claro que no es el único componente de la dimensión lúdica, ya que para que ésta sea posible también es necesario reconocer los “entre tiempos” o los tiempos para el ocio, el juego y el placer y los territorios, así como las formas humorísticas en las que la lúdica se cuela en la vida cotidiana.

Los componentes que se eligen en el artículo para ampliar la reflexión sobre la dimensión lúdica parten de una experiencia previa con maestros y maestras integrantes de la maestría en Educación y Desarrollo Humano de la alianza CINDE-Universidad de Manizales, es con ellos con lo que aprendimos que existen múltiples formas de desplegar la dimensión lúdica y que para que esta sea posible se requiere un tiempo y un espacio concreto.

En cada uno de los componentes de la dimensión lúdica la cultura está presente recordándonos que no solo la dimensión lúdica se despliega desde la experiencia biográfica de los sujetos, sino que depende de los momentos históricos, los territorios, las conversaciones y las construcciones culturales.

Para concluir es importante decir que creemos que, sin juego, diversión, placer, chiste, ocio no es posible ni una vida humana digna, ni procesos educativos transformadores y potenciadores.

Referencias Bibliográficas

Algava, M. (2006). Jugar y Jugarse: las técnicas y la dimensión lúdica de la educación popular, Ciudad Autónoma de Buenos Aires. B –Argentina-, Ediciones América libre. Disponible en

<https://loslibroslibres.files.wordpress.com/2010/08/jugar-y-jugarse-2da-ed.pdf>

- Arbeláez Pinto, J. E. (2002). *Espacio lúdico: una construcción social y comunitaria Caso Bogotá*. VII Congreso Nacional de Recreación- FUNLIBRE. Cartagena de Indias, COLOMBIA.
- Bolívar, C. Aproximación a los conceptos de lúdica y ludopatía. Universidad Sur colombiana - USCO V Congreso Nacional de Recreación Coldeportes Caldas / Universidad de Caldas / FUNLIBRE 3 al 8 de Noviembre de 1998. Manizales, Caldas, Colombia.
- Brougere, G. (2013). El niño y la cultura lúdica. *Ludicamente*, 2(4) Disponible en <http://ppct.caicyt.gov.ar/ludicamente>
- Castejón, J. (2016). *Psicología y Educación: Presente y Futuro*. Alicante: ACIPE, 921-932
- Chul Han, B. (2018). *Buen entretenimiento*. Berlín: Editorial Herder.
- Dream, C. (2013). *El payaso que hay en ti*. Colección clownplanet. Barcelona: Siglo XXI.
- Enriz, N. (2011). Antropología y juego: apuntes para la reflexión. *Cuadernos de antropología social*, 34, 93-114.
- Fernández, D., Ruiz, R., De La Cruz, M., Simanca, D., Pérez, V., Cantillo, N., Polo, Y. y De La Hoz, A. (2018). Comprensión lectora mediante el uso de la lúdica y la investigación como estrategia pedagógica. *Cultura. Educación y Sociedad* 9(3), 53-62.
- Fink, E. (1966). *Oasis de la felicidad. Pensamientos para una ontología del juego*. Universidad Nacional Autónoma de México. Centro de estudios filosóficos.
- Fuentes Arciniegas, C. E. (2019) *Juguete, juego, juguetero y jugador. Cuatro instancias poéticas en la cultura lúdica*. (Tesis de Maestría) Universidad Nacional de Colombia, Bogotá.
- Fullea Bandera, P. (2003). *Lúdica por el desarrollo humano*. III Simposio Nacional de Vivencias y Gestión en Recreación Vicepresidencia de la República / Coldeportes / FUNLIBRE .
- Gonzales, D. Módulo Lúdico y aprendizaje experiencial. Documento de trabajo interno CINDE. 2011
- Gomes, C. (2007) "O ocio como objeto de estudos: notas introdutórias sobre conceitos e ocorrência histórica em nossa sociedade". *Revista Cuadernos de ocio y sociedad*, 1-2.
- Gómez, L (2016). *Las intervenciones docentes y la construcción de situaciones lúdicas en la educación física* (Tesis doctoral) Universidad de Barcelona.
- Gutiérrez Sillas, E. (2008). Tiempo libre y calidad de vida desde el sí mismo docente. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 13(38), 867-890.
- Honore, C. (2004). *Elogio a la lentitud*. Editorial Hasper. San Francisco
- Huizinga, J. (2015). *Homo Ludens*. Buenos Aires: Alianza editorial.
- Jáuregui Narváez, E. y Fernández Solís, J. D. (2009). Risa y aprendizaje: el papel del humor en la labor docente *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 3(23), 203-215.
- Maturana, H. (2003). *Amor y juego. Fundamentos olvidados de lo humano*. Santiago de Chile: Comunicaciones Noreste.
- Medina, Klaus. (2016). *Juega y sabrás lo que eres*. *Ciencia y Cultura* 37, 185-201



Montoya, A. (2012). *El humor*. Medellín: Fondo Editorial Universidad Eafit.

Plesner, H. (2017). *La risa y el llanto*. Buenos Aires: Editorial trota.

Scheines, G. (1998). *Juegos inocentes, juegos terribles*. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires.

Stuart Brown. (2014). *Juega*. Barcelona: Ediciones Urano.

Reveco, O. (2005). *Desarrollo infantil y Metodologías para el Aprendizaje*. Quito: Editorial AFEFCE.

Tabares, F. (2010). Juegos populares y tradicionales, ocio y diferencia colonial. POLIS, Revista Latinoamericana, 9 (26).

Vélez, A. (2012). *El Humor*. Medellín: Fondo Editorial Universidad Eafit.