

La lúdica como alternativa emancipadora

Yolanda Astrid Pino Rúa¹

La lúdica es una dimensión humana tan importante como cualquier otra, según 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. (p. 58)

La lúdica es la sombrilla debajo de la cual se cobijan el juego, el ocio, el humor, la fiesta y todas las expresiones creativas del arte. Sin la dimensión lúdica la vida de los seres humanos sería profundamente aburrida, insoportable, imposible. Ninguna persona "sana" puede escapar a la dimensión lúdica, esta se cuela por las rendijas de la existencia, está presente en todas aquellas acciones cotidianas que generan placer y alegría y en las que espontáneamente la risa aparece de sorpresa y sin ser invitada. Desde los bebés con los primeros juegos visuales hasta los ancianos que burlean, a través de los chistes, a la propia muerte, en cada momento de la existencia la lúdica se asoma para recordarnos que la vida tiene un lado divertido, creativo y asombroso.

Hablar de la dimensión lúdica es acercarnos a un territorio por el que todos hemos transitado, Fink (1966) lo expresa cuando afirma que nadie escapa a la experiencia lúdica porque todos la hemos palpado en nuestra propia y diversa existencia.

Fecha de ingreso:
23 de octubre de 2024

Fecha de publicación:
11 de noviembre de 2024

Doi: <https://doi.org/10.11600/ale.v16i1.821>

pp. 1-11

1 Trabajadora social, Magister en Educación y Desarrollo Humano, estudiante del doctorado en Ciencias Sociales, Niñez y Juventud; docente investigadora del Centro de Investigación y Desarrollo CINDE en las maestrías en Educación y Desarrollo Humano y Primera Infancia, Educación y Desarrollo; integrante del Grupo de Investigación: Educación y Pedagogía, Saberes, Imaginarios e Intersubjetividades. Correo electrónico: ypino@cinde.org.co, Orcid. <https://orcid.org/0000-0001-8956-8281>



Es por lo anterior tan extraño que, si somos sujetos lúdicos por naturaleza y que, si la lúdica es una dimensión antropológica fundamental, esta se encuentre relegada a la marginalidad; es decir, que se desconoce e invisibilice su potencial vital, educativo y transformador.

El juego por su parte es el más reconocido de los componentes de la dimensión lúdica, en todas las culturas y todas las épocas se tiene evidencia de la presencia inquietante del juego y de la forma como este se transforma de acuerdo a las exigencias del contexto. El juego es entonces como lo menciona Callois (1958), quien a su vez retoma a Huizinga (2015) una acción: libre, separada del tiempo y del espacio cotidiano, incierta, reglada, improductiva y a travesada por la imaginación y la creatividad. Existen variadas e infinitas formas de juego, no todas han sido creadas, la mayoría se siguen gestando en las mentes y en los corazones de niños y niñas curiosos y de adultos resistentes.

Por otro lado, cuando Callois (1958), afirma que el juego es improductivo no está teniendo presente todo su potencial educativo, el juego sirve, como ya lo han mencionado diversos autores, para fortalecer y potenciar las capacidades comunicativas, creativas, sociales, corporales, cognitivas y afectivas de todos los seres humanos. Este texto tiene como propósito fundamental evidenciar el desprecio que la sociedad actual realiza a la dimensión lúdica al exaltar como bienes supremos la productividad, el consumo y el cansancio colectivo. Así mismo, se espera abrir el espacio a una reflexión urgente: la lúdica y todas sus manifestaciones se convierten en una alternativa emancipadora ante un escenario homogenizante, alienado y sombrío, en el que la alegría y el descanso han sido perseguidos a muerte y expulsados de diversos territorios, en especial de las aulas de clase.

Situación actual

Según Han (2012) asistimos a una era sin precedentes, habitamos la sociedad del rendimiento y del cansancio. Un escenario tiempo en el que las enfermedades neuronales superan a las enfermedades virales, es así, como la presencia de los trastornos y los síndromes relacionados con la hiperactividad, el déficit de

atención, el desgaste ocupacional, la depresión, el suicidio y las muertes por exceso de trabajo están más presentes que nunca. Para Han (2012) el problema radica en la saturación del yo, en la forma como los seres humanos responden a las exigencias del consumo por encima de sus necesidades vitales. Con la consigna de la positividad extrema en la que el hombre lo puede todo, se han perdido los límites, olvidando la necesidad vital de jugar, descansar y contemplar. El hombre se explota así mismo, se auto-agrede de forma natural, se siente muy orgulloso de su capacidad de permanecer despierto 20 horas seguidas, de hacer 10 tareas el mismo tiempo, de soportar los dolores internos, de no parar en ninguna circunstancia.

Todos conocemos personas que han muerto por lo que es reconocido como fulminantes, después de jornadas enteras de no comer y no dormir adecuadamente, todos hemos escuchado los relatos de los sobrevivientes de los aneurismas, que parecen regresar del más allá para decirnos que una vida sin límites no tiene sentido y que además tiene consecuencias irreparables. Sabemos además que hoy padecemos de fenómenos como el Burnout, un tipo de estrés laboral caracterizado por el agotamiento extremo y que se presenta con frecuencias escandalosas en la vida de los maestros y las maestras, así como, del reciente y doloroso estrés infantil presente cada vez a edades más tempranas y que afecta la salud y el bienestar de los niños y las niñas. Por otro lado, en el estado del arte de la investigación a partir de la cual se construye este texto, se encuentra que la lúdica y lo lúdico ha sido utilizado en la escuela solo de forma instrumental; es decir, solo se concibe la presencia de la lúdica y con ella del juego como un medio para lograr un fin concreto, reproduciendo la necesidad de responder al modelo productivo imperante. La escuela condena, castiga, prohíbe todas las formas lúdicas no productivas, porque las considera perversas, innecesarias y contraproducentes.

Así mismo, se descubre, que el problema relacionado con la lúdica, el juego y la creatividad en el aula se ha centrado en la ausencia de procesos de formación para maestros y maestras, lo que se encuentra alejado de la realidad, ya que existen infinidad de manuales y cursos que dan pistas, herramientas e insumos

pero que no alcanzan a reconocer las prevenciones de los maestros y las maestras y que no alcanzan a tocar las subjetividades, las historias, las memorias, los imaginarios, esos que permean la actitud lúdica en el aula.

Para concluir este recorrido por nuestra situación actual podemos decir que somos una sociedad que ha condenado lo lúdico, porque lo considera improductivo, que esta condena ha permeado todos los espacios vitales desde la familia, la escuela, el trabajo, el barrio y que las consecuencias se evidencian en el desconocimiento absoluto de la dimensión lúdica, un desconocimiento que la reduce al juego como un asunto de niños, que debe terminar al crecer, un desconocimiento que la saca de las aulas porque "la escuela se hizo para aprender y no para jugar" y que la invisibiliza como objetivo de estudio riguroso y académico.

Nuestra sociedad gesta miedos y apatías en la escuela, encuba infartos y agotamientos en el mundo laboral, reproduce hastíos y monotonías en los espacios cotidianos, le tiene miedo al cambio, a la creación, a la risa... no soporta la lentitud y mucho menos el aburrimiento. Nuestra sociedad está enferma porque ha olvidado que los seres humanos necesitamos de forma vital el juego, la creación, la fiesta, el arte, el descanso, el ocio.

Una apuesta por la resistencia

Una sociedad que rinde culto al rendimiento, a la velocidad, a la acumulación, al estrés, no tiene tiempo para lo lúdico, de hecho, lo sataniza, lo condena, lo señala de improductivo. Una sociedad que rinde culto al mercado le tema a las acciones lúdico-creativas de resistencia vital porque dotan de nuevos sentidos la existencia humana, porque le arrebatan adeptos al consumo. Cuando hablamos de resistencia lúdicas, hablamos de acciones cotidianas, que parte de la experiencia vital de los sujetos y que abrazan la diversidad. Las resistencias lúdicas pueden ser tildadas de lentas y de románticas, porque parten de reconocer el potencial creativo y lúdico de todos los sujetos, en su individualidad, en su historia y en su memoria.

Los procesos de resistencia lúdica se construyen cada día, en todos los escenarios vitales, nadie puede encasillarlos y creerse su dueño o su creador, están presentes en la invención cotidiana de nuevas formas de abordar la realidad para hacerla más bella, más placentera, más humana, más vivible. Es por esto que no pretendo construir un nuevo manual, ni una fórmula mágica de las que excluyen las particularidades vitales, solo daré cuenta en las siguientes líneas de algunas reflexiones que se tejen desde mi proceso investigativo actual y desde mi experiencia docente en el campo de la lúdica y el aprendizaje experiencial, espero que, a partir de estas provocaciones, cada uno pueda formular sus apuestas emancipadoras desde la lúdica y la creatividad

• Los territorios lúdicos, “no hay juego sin campo de juego” Schines (1998)

Si cada uno pudiera dedicar unos minutos a pensar y luego a dibujar el espacio del mundo en el que más feliz ha sido, seguramente se encontraría como lo hacen mis estudiantes semestre a semestre con las memorias de su infancia, una infancia atravesada por el juego y la creación como motores de alegría suprema. En mis clases me encuentro, cuando propongo este ejercicio, con diversidad de espacios, todos mágicos, todos vitales, todos maravillosos, para muchos las calles del barrio o las mangas del pueblo en el que crecieron representan su lugar lúdico por excelencia. Para otros la casa de la abuela en la que se contaban infinidad de historias o las navidades en las que se esperaba con ansia la llegada del Niño Dios, representan el territorio lúdico que se recuerda con nostalgia y alegría.

Así mismo, es particularmente movilizador evidenciar que, en los relatos de mis estudiantes, casi todos maestros, todos adultos, la escuela no es reconocida como un territorio lúdico, se reconoce como lo expresa Rodríguez (2015) 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 (2014) define esta última categoría como “el lugar existente por debajo de la línea abismal” y Freire (1985) lo conceptualiza como “los oprimidos”; un espacio-tiempo escolar que no reconoce la humanidad lúdica de los sujetos ‘diferentes’.

● El tiempo de lo lúdico

La sociedad actual no tiene tiempo para lo lúdico, el tiempo es su valor máspreciado, es por ello necesario encerrarlo en agendas, optimizarlo, reinvertirlo, aprovecharlo. Siguiendo con las memorias lúdicas, sepárate por un momento de la lectura y pregúntate ¿Qué es lo que más te gusta hacer?, ¿Qué es lo que en tu vida actual te conecta con el placer y la alegría? Y luego de responder: ¿esto qué te gusta hacer cada cuándo lo haces? Este ejercicio también lo realizó con mis estudiantes y descubrimos conjuntamente que aquello que nos genera placer y alegría está en el fondo de la lista de las cosas importantes de nuestro día a día.

● La lúdica y la diversidad

Cuando hablamos de lúdica hablamos de diversidad por una única razón, lo que nos hace felices y nos genera alegría no es igual para todos los sujetos, porque simplemente no somos iguales, porque simplemente nuestras experiencias lúdicas han sido diferentes. Con esta claridad es vital reconocer que existen acciones lúdicas que son divertidas para unos y que pueden violentar a otros, en este sentido el principio de libertad es imprescindible, solo es posible vivir lo lúdico desde la libertad, nadie me puede obligar a jugar. Es así como se puede caer en lo contrario a lo lúdico cuando se pretende, de forma impuesta y violenta, que todas las personas (en especial los niños) disfrutemos de las mismas cosas.

● Ante la era de la velocidad

El movimiento *slow* es un movimiento mundial que desafía el culto a la velocidad, liderado por Carl Honoré (2004) nos recuerda que una vida a altas velocidades no es una vida digna, que es fundamental retornar a la lentitud, de la misma forma Han (2012) hace un llamado a la contemplación como acción de resistencia ante la sociedad del cansancio. Así mismo, las corrientes filosóficas orientales nos invitan a volver al presente, a disminuir el ritmo, a escuchar nuestro cuerpo, a abrazarnos en medio del caos. Esto implica recuperar los tiempos de ocio, robarle espacio a lo

cotidiano para dormir y para soñar, perderse y perder un poco del atesorado tiempo.

● **Abrir la puerta para ir a jugar**

El mundo actual es el mundo de las certezas, de los controles absolutos, no queremos ni perder el tiempo, ni equivocarnos, ni correr riesgos, es por ello que lo lúdico con la presencia inquietante del ridículo nos asusta tanto. Jugar es salirse del terreno conocido, es transitar por los caminos de la incertidumbre, es darse el permiso de perderse y salirse un poco de la valiosa sensatez, así lo afirma Scheines (1998) cuando dice a los adultos les cuesta lo que dice la ronda infantil "abrir la puerta para ir a jugar" abrir esa puerta es salir de la fortaleza segura y esto es un riesgo que muchos adultos no están dispuestos a correr.

● **El cuidado acción de resistencia**

La lúdica y todas sus manifestaciones tiene una relación directa con nuestro bienestar físico, psíquico y emocional, es así como

en tanto dimensión del desarrollo humano, la lúdica se constituye en un factor decisivo para enriquecer o empobrecer dicho desarrollo, 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, p. 56)

Dedicar tiempo a lo lúdico, encontrar aquello que nos genera placer y alegría y permitirse vivirlo en lo cotidiano con alguna frecuencia es una acción de cuidado y de resistencia, cuando se reí, se crea, se celebra, "se abre la puerta para ir a jugar" el cuerpo en su conjunto se reencuentran con la alegría y el bienestar necesario para afrontar los desafíos cotidianos. El mundo no cambia porque se juega, pero la disposición del ser para la vida sí.

• El potencial creador

¿Quién dijo que todo tiene que hacerse siempre de la misma manera? cuando hablamos de creatividad, nos referimos al poten-

cial creador presente en cada sujeto. Lamentablemente y sin una justificación clara, se nos ha dicho que la creatividad es una cualidad escasa, que solo la poseen algunas “mentes brillantes”. Todos tenemos la capacidad de crear, de hecho, lo hacemos todo el tiempo, muchas veces sin darnos cuenta. Reconocernos como seres creativos y potenciar en nuestros espacios cotidianos la capacidad creativa es fundamental para construir nuevos territorios lúdicos y para resistirnos ante las propuestas alienadoras y homogenizantes.

● La actitud lúdica

Potenciar nuestra capacidad lúdico-creativa no depende de la información externa, es fundamental conectar con el asombro, la creatividad, el juego y la imaginación que habitan en nuestro interior. Es hora de desempolvar el espíritu juguetón del que nos habla la profesora Diana González, cuando afirma que “la lúdica es el espíritu juguetón que nos ronda y se nos cuele por la piel cuando así lo permitimos (...) sabemos que la tristeza se aprende, pero la alegría es la posibilidad que tenemos de armar los retazos de la existencia para mostrar que somos creadores y creativos aún en las adversidades” (Gonzales, 2010). Permitir que la lúdica se nos cuele por la piel y que nos conecte con el lado creativo, divertido y amoroso de la vida y asumir una actitud lúdica como una expresión de la existencia misma y no como una tarea o un requisito es una apuesta de resistencia y emancipación.

Conclusiones

Volver la mirada sobre la dimensión lúdica es necesario, reconocerla como una dimensión antropológica fundamental para una existencia digna es urgente. Cuando hablamos de lúdica hablamos de algo que va más allá del juego, nos acercamos a una categoría superior, culturalmente construida, que se transforma con el tiempo y el espacio y que está integrada por diversos elementos entre ellos: el juego, el ocio, el humor y las expresiones creativas del arte. La sociedad actual se construye sobre las bases de la producción, la competencia y el consumo. No hay tiempo para nada menos para aquello que tiene que ver con lo lúdico. Esta es una verdad que requerimos reconocer para leerla crítica-

mente en nuestros propios discursos y los discursos del mundo laboral y social.

La lúdica y todos sus componentes se estructura como acción de resistencia ante una sociedad que despoja a la alegría y la creatividad de sus lugares vitales, como diría Galeano (1978): “requiere más coraje la alegría que la pena, a la pena al fin y al cabo estamos acostumbrados” (p. 47) y es ese coraje el que requerimos para recuperar el tiempo y el espacio para lo lúdico. Las acciones de resistencias se traducen en actos cotidianos, que no se pueden presentar en estas páginas como recetas impuestas, que deben fluir de los sujetos activos, pensantes, reflexivos que se enfrentan a este texto, son ellos desde las reflexiones aquí propuestas los que deben construir sus propias acciones emancipadoras.

Las escuelas no son territorios lúdicos, se han consolidados como territorios del “no ser” en los que se condena a los niños y a las niñas a vidas despojadas del juego y de la risa. ¿Cuánto trabajo debemos aun hacer los educadores para regresar, para recuperar la lúdica, para pintarla de nuevos colores en el escenario escolar?

Por último, solo cada uno conoce aquello que lo conecta con el placer y la alegría, solo cada uno sabe cada cuanto requiere reencontrarse con aquello que le devuelve la esperanza, que la mayor de todas las resistencias sea no dejarse morir en medio del hastío, que la mayor de todas las emancipaciones sea decirle al sistema que también somos seres de juego, que nuestros niños y nuestras niñas nos necesitan alegres, creativos, libres a pesar de los adioses y los dolores cotidianos. Que dejemos de ser los seres del tiempo perdido y nos pintemos de nuevos colores, sabores y formas, que nos abracemos en medio de alguna de las posibles calmas para decirnos como dice Galeano que estamos vivos y que eso es lo más importante, pero sin olvidar que estar vivos es más que respirar, que la vida requiere del asombro, la contemplación, la alegría y la pasión que se abraza nuestra dimensión lúdica.

Referencias

- Bolívar, C. (1998). Aproximación a los conceptos de lúdica y ludopatía. Universidad Sur colombiana -USCO V Congreso Nacional de Recreación Coldeportes Caldas / Universidad de Caldas / FUNLIBRE. Manizales, Caldas, Colombia.
- Callois, R. (1958). *El desarrollo en los niños de las relaciones conscientes, en el juego*. Notas educativas del Instituto Pedagógico de Rostov del Don.
- Fink, E. (1966). Oasis de la felicidad. Pensamientos para una ontología del juego. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Freire, P. (1985). *Pedagogía del oprimido*. Tierra Nueva y Siglo XXI Editores
- Fulleda, B. P. (2003). *Lúdica por el desarrollo humano*. III Simposio Nacional de Vivencias y Gestión en Recreación Vicepresidencia de la República / Coldeportes / FUNLIBRE .
- Galeano, E. (1978). Sobre verdugos, sordomudos, enterrados y desterrados. *Nueva Sociedad*, 35, 47. https://static.nuso.org/media/articles/downloads/409_1.pdf
- Han, B. C. (2012). Buen entretenimiento. Editorial Herder.
- Honore, C. (2004). *Elogio a la lentitud*. Editorial Hasper.
- Huizinga, J. (2015). *Homo Ludens*. Alianza editorial.
- Rodríguez, I. Í. (2015). La hybris del punto cero metalingüístico sobre el valor indexical: la lengua como marcador de la heterojerarquía de dominación. Otros Logos. *Revista de Estudios Críticos*, 6, 91-115. https://www.researchgate.net/profile/Igor-Rodriguez-Iglesias/publication/286264586_Rodriguez-Iglesias_I_2015_La_hybris_del_punto_cero_metalinguistico_sobre_el_valor_indexical_la_lengua_como_marcaador_de_la_heterojerarquia_de_dominacion_en_Otros_Logos_Revista_de_Estudios_Criticos_6_Un/links/56849fd708aebccc4e0fea10/Rodriguez-Iglesias-I-2015-La-hybris-del-punto-cero-metalinguistico-sobre-el-valor-indexical-la-lengua-como-marca

dor-de-la-heterojerarquia-de-dominacion-en-Otros-Logos-Re-
vista-de-Estudios-Criticos.pdf

Santos, B. D. S. (2014). Más allá del pensamiento abismal: de las líneas globales a una ecología de saberes. *Epistemologías del sur (perspectivas)*, 21-66. <https://baes.uc.pt/bitstream/10316/44154/1/M%C3%A1s%20all%C3%A1%20del%20pensamiento%20abismal.pdf>

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