

Lúdica y juego: tensiones entre la actividad y la actitud

*Paola Andrea Lara Buitrago*⁹¹

*Claudia Inés Bohórquez Olaya*⁹²

Instrucciones de juego

El presente capítulo expone el juego como categoría de análisis y ejercicio de pensamiento, ya que se ubica en un tejido de conexiones, actitudes, historia y modificaciones que resignifican el lugar de juego y su posición en la cotidianidad del ser humano. El juego, como principio de alegría, de diversión y de motivación de vivencias, está en diferentes momentos del hombre. Así, en ocasiones se construye alrededor de la infancia y de la actividad primordial de los niños. Entre las definiciones y resignificaciones del juego, está la lúdica como dimensión inseparable y equiparable, pero que guarda distancia y conjunción en las prácticas y estilos de vida. De este modo, el capítulo discute y pone en evidencia las definiciones sobre el término *juego*. Se realiza una reconstrucción de lo comprendido por dicho concepto. La pregunta que guía el capítulo es: ¿de qué manera se configura el concepto de *juego* y cómo se moviliza a través de la dimensión lúdica? La conceptualización del término se logra al rastrear aquellas definiciones sobre el juego, la inserción de diferentes aspectos en tanto características y las teorías que han emergido en diferentes campos. Lo anterior funciona como base para hallar encuentros y desencuentros entre el juego y la lúdica.

91 Magíster en Educación en la Universidad Pedagógica Nacional. Investigadora de Aíón: Tiempo de la infancia. Correo electrónico: paola.lara@uptc.edu.co. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1975-3371>

92 Magíster en Pedagogía Terapéutica de Instituto Técnico de Estudios Aplicados. Investigadora de Ethos. Correo electrónico: cibohorquez@uniboyaca.edu.co

Se confronta la *actitud* con la *actividad* y se revisa la implicación del sujeto que juega.

Ensayo: partida previa antes de comenzar el juego

*Solo se juega si se quiere, cuando se quiere y el tiempo que se quiere.
En ese sentido, el juego es una actividad libre.
-(Caillois, 1967, p. 34).*

El juego se determina, en primer lugar, por su etimología -en latín *iocus* significa chiste, broma, juego de niños, jocosos, chistoso- y su relación con *lūdus*. El juego ha sido referenciado como insumo y producto de las actividades educativas. El concepto ha sido trabajado por diferentes autores, quienes han distinguido diversas manifestaciones y aplicaciones del juego en varios escenarios.

El juego se plantea desde diversas teorías, las cuales conservan intencionalidades y propósitos de acuerdo con su contenido y sus dimensiones. Algunas teorías biológicas lo describen en tanto recreo, excedente de energía, pre-ejercicio y recapitulación. Las teorías psicológicas, por su parte, lo especifican desde la catarsis, lo funcional y el psicoanálisis. Las teorías estructurales enfocan el juego hacia la derivación por ficción, la dinámica infantil y la estructura del pensamiento. Las teorías conductuales ubican el juego en la exploración de reglas, en la exploración de la conducta, en la etología, en la competencia, en el nivel óptimo de energía y en la reducción de la capacidad sensorial. Entre otras teorías identificadas, están la antropológica, la pedagógica, la sociocultural y la filosófica.

Las características del juego alimentan los momentos y su definición. Algunas características identificadas en la literatura corresponden a libertad, irrealdad, ambivalencia, totalidad, limitación, comunicación, placer, orden, tensión, emoción y superfluidad. Las clasificaciones amplían el concepto de juego, entre las que se destacan: el juego como contenido -tradicionales, populares, alternativos y cooperativos-, como procedimiento metodológico -perceptivo, psicomotor, gestual y expresivo, predeportivo y motor- y los tipos de juego -simples y complejos-.

Reglas de juego: definiciones para jugar

La historia del juego está influenciada por movimientos que otorgaron potencialidades a la práctica lúdica. En consecuencia, las definiciones que tuvieron lugar permiten pensar en escenarios y transiciones de la cultura que reflejaron cambios en la forma de ver y sentir dicha actividad como producto de la persona. En la Antigüedad, pensadores como Platón y Aristóteles identificaron el juego como actividad que el individuo desempeña consigo mismo y que representa una práctica y ensayo para la vida futura (Gil & Navarro, 2004). Durante la Edad Media, se destaca la asociación entre las acciones cotidianas y la representación en los juegos. (Torres, 2016). En el siglo XVIII, el juego ocupa un lugar como recurso educativo, así que diferentes pedagogos y filósofos de la época “proponen que el juego puede ser el instrumento preciso para aprender actividades productivas, la división del trabajo, las relaciones sociales, así como para aprender contenidos de historia, geografía, aritmética o gramática” (Torres, 2016, p. 61). Sin embargo, las definiciones aportan otros aspectos que distinguen y delimitan la acción en la vida del ser humano. Por ejemplo, Huizinga (1954) plantea que el juego

en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada “como sí” y sentido como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y de un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que origina asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse de mundo habitual. (p. 53)

El juego es representativo en las manifestaciones de esparcimiento, de diversión y de entretenimiento. Posee características que se aproximan a la cotidianidad y guardan distancia con la laboriosidad. El juego se asume en diferentes escenarios como una actividad de gozo, de recreación y de humor. Incluso se le concibe en expresiones lingüísticas que legitiman la falta de seriedad y de rigurosidad al practicar alguna acción, en otros casos el juego se asume con toda la seriedad. También el juego ocupa un lugar en las concepciones de *infancia* y de *niño*. Por un lado, se manifiesta que el juego es solo acción de los niños y que es una representación de ser niño, el acto de jugar o el jugar es una experiencia que alude a la infancia (la infancia como estado más no como etapa). Según las condiciones e

intencionalidades de dicha actividad, se percibe de forma distinta. Sin embargo, Lagrange (como se citó en Torres, 2016) propone que el juego es una “actividad natural y espontánea por la cual todo individuo es impelido cuando le agrada la necesidad instintiva de movimiento” (p. 61). En esta definición encontramos que el movimiento es un sustento para iniciar y hacer parte del juego. Así, el gusto por el movimiento moviliza la espontaneidad del individuo para propiciar tiempos de juego.

En relación con el movimiento, Zapata (como se citó en Torres, 2016) concibe el juego como “medio de expresión, instrumento de conocimiento, factor de socialización, regulador y compensador de la afectividad, efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento; en una palabra, medio esencial de la organización, desarrollo y afirmación de la personalidad” (p. 62). El juego conmociona y permite que se cuestione la actividad a favor del autoconocimiento personal. Es decir, el juego presenta formas que delimitan y contribuyen a conocer y construir los modos de identificarse y de hallar fascinaciones. Por su parte, Escudero y Jiménez (como se citó en Robles, 2016) caracterizan el juego como “aquella actividad que no entra dentro de los límites de la profundidad objetiva, sino que contribuye a la formación global de la persona al responder a necesidades del proceso educativo” (p. 153). Hacen referencia a la vinculación de las posibilidades personales en la formación educativa y consideran que el juego implica unos aprendizajes que fortalecen el desarrollo de los sujetos. En cuanto a estas posibilidades, Wallon (como se citó en Torres, 2016) presenta que el juego es una “exploración jubilosa y apasionada, tendiente a probar las funciones del niño en todas sus posibilidades” (p. 61). Así, se enfoca en la actividad desde las posibilidades y capacidades del niño.

El juego es una actividad sorpresiva en la medida que no se prevé lo que surge en el desarrollo de la actividad. El juego se ubica en un acto de integración y de interacción que espera fascinaciones y emociones al momento de iniciar la partida. El juego, como acción espontánea y natural del humano, contribuye a encontrar manifestaciones de respaldo, de cooperación y de aprendizaje y experiencias con sentido para quien las ejerce. Hahn (1988, como se citó en Torres, 2016) plantea que

el juego ocupa un amplio espacio de las vivencias y experiencias infantiles. El juego consiste entonces siempre en una identificación interior y en una presentación exterior. La característica decisiva del juego es que consiste

en cualidades motrices adquiridas igual que en capacidades, habilidades y destrezas que se comprueban, se modifican, estabilizan, varían y amplían. En el juego infantil están todas las posibilidades de la vida feliz del niño. Por tanto, las prioridades educativas del juego son aprovechar todas esas posibilidades, reconociendo en toda su amplitud. (p. 60)

El juego tiene un sentido sociocultural y una tradición que lo ubica como parte de la historia de las poblaciones. Se comprende como memoria viva de las interrelaciones y de las invenciones y recreaciones de los sujetos. Los juegos exponen representaciones de la vida cotidiana y también son provistos por la fantasía y la imaginación de los jugadores, las cuales permiten habitar momentos extrajeros de la cotidianidad. El juego conserva ideas que materializan su acción y su importancia. Por eso, es necesario presentar las características que distintos autores encuentran en el juego. Caillois (1967), al analizar diferentes definiciones y concepciones del juego, lo identifica como una actividad:

- **libre:** a la cual el jugador no podría estar obligado sin que el juego perdiera al punto su naturaleza de diversión atractiva y alegre.
- **separada:** circunscrita en límites de espacio y tiempo preciso, y determinados por anticipado.
- **incierto:** cuyo desarrollo no podría estar predeterminado ni el resultado dado de antemano, por dejarse obligatoriamente a la iniciativa del jugador cierta libertad en la necesidad de inventar.
- **improductiva:** por no crear ni bienes, ni riqueza, ni tampoco elemento nuevo de ninguna especie; y, salvo desplazamiento de propiedad en el seno del círculo de los jugadores, porque se llega a una situación idéntica a la del principio de la partida.
- **reglamentada:** sometida a convenciones que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una nueva legislación, que es la única que cuenta.
- **ficticia:** acompañada de una conciencia específica de realidad secundaria o de franca irrealdad en comparación con la vida corriente. (pp. 37-38)

Las teorías que juegan: espectadores en el terreno de juego

El juego responde a intenciones y proposiciones de diferentes campos teóricos que permiten profundizar en sus funcionalidades y sus efectos. Las características se asumen desde diferentes teorías, las cuales perfilan y profundizan la acción de jugar. Según Narganes (1993), las teorías se agrupan en biológicas, psicológicas, estructurales y conductuales, al tener un fundamento y elementos interrelacionales que permiten ubicar el juego bajo un enfoque de pensamiento (tabla 1). Las teorías biológicas especifican la funcionalidad y el movimiento que tiene el niño para la exploración y adaptación a su ambiente. Las teorías psicológicas relacionan los alcances y las integraciones de tipo cognitivo que el juego posibilita en las capacidades mentales y conductuales del niño. Las teorías estructurales reúnen la interacción y las dinámicas que subyacen del juego y de la acción de jugar.

Tabla 1. *Teorías sobre el juego*

Tipos de teoría	Planteamiento	Teorías [T.]
Biológicas	El juego como aspecto biológico del humano	T. del juego como recreo
		T. del excedente de energía
		T. del juego como recapitulación
		T. del pre-ejercicio
Psicológicas	El juego como actividad de placer	T. de juego como catarsis
		T. funcional y psicoanalítica del juego
Estructurales	El juego es una estructura interdependiente	T. de derivación por ficción
		T. dinámica infantil
		T. de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento.

Conductuales	El juego es un estímulo para el individuo	T. de la exploración y reglas de juego
		T. de la exploración de la conducta
		T. etológica
		T. de la competencia en el juego y movilización de energía
		T. del nivel óptimo de movimiento
		T. del aumento y reducción de la capacidad sensorial

Nota. Adaptada de Torres (2016).

Las teorías sobre el juego han identificado diferentes características de grupos de población que posibilitan conceptualizar el juego. El juego en la infancia toma un valor en las miradas de la psicología. Este es el caso de Sarlé y Rosas (2005), quienes identifican las teorías sobre el juego infantil, al igual que Gil y Navarro (2004), quienes abordan teorías y modelos acerca del juego en la educación infantil. En la tabla 2, se exploran diversos abordajes del juego relacionados por los autores mencionados.

Tabla 2. *Teorías del juego en educación infantil*

Teoría	Abordaje del juego	Autor
T. del recreo	El juego es una actividad estética cuya finalidad es el recreo.	Schiller
T. del excedente de energía	El juego supone la utilización de energía excedente.	Spencer
T. de la anticipación funcional/pre-ejercicio	El juego permite desarrollar destrezas biológicas. Funciona como campo de ensayo para la preparación y adaptación adulta.	Groos
T. de la recapitulación	El juego es la reproducción de la filogénesis en la ontogénesis.	Stanley Hall

Más allá del principio de placer	El juego es la forma donde se compensa o se neutraliza los aspectos traumáticos de la realidad.	Sigmund Freud
Psicoanálisis del niño	El juego es un lenguaje de símbolos y el mejor medio de expresión del niño.	Klein
Normalidad y patología en la niñez	El juego es una línea del desarrollo de los niños.	Anne Freud
Infancia y sociedad	El juego es la forma infantil para dirigir la experiencia mediante la creación de situaciones modelo y dominar la realidad.	Erikson
Realidad y juego	El juego es el origen de la experiencia cultural del hombre y nacimiento de la función simbólica y pensamiento.	Winnicott
T.de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento	Las formas de juego -ejercicio, simbólico, de reglas- estructuran el pensamiento en el niño.	Piaget
La evolución psicológica del niño	El juego se confunde como una actividad total en el niño. El juego es una finalidad sin fin, realización que solo se realiza en sí misma.	Wallon
Psicología pedagógica	El juego es la creación de una situación imaginada sujeta a reglas. El juego es simbólico como respuesta a los requerimientos de los adultos.	Vygotski
Psicología del juego	El juego es una actividad en la que se reconstruyen las relaciones sociales sin fines utilitarios directos.	Elkonin
T. del juego como catarsis	El juego fija nuevos hábitos.	Carr
T. de la dinámica infantil	Jugar es propio de la infancia y surge de la interacción del niño con su entorno.	Buytendijk

Nota. Basada en Sarlé y Rosas (2005) y en Gil y Navarro (2004).

Las aproximaciones conceptuales del juego permiten delimitar la actividad en el desarrollo del ser humano y la importancia en el contexto social. Las definiciones del juego abarcan y condicionan las actividades de acuerdo con

edades y con tipologías de experiencias de juego. Los modelos y las teorías expuestas abordan formas para proponer y leer un juego en una dinámica especial, por ejemplo: el juego para la educación, el juego para entretener, el juego para congregarse a personas, el juego en el tiempo libre, de ocio o recreativo. Además, las teorías presentan interés en el juego de los primeros años de vida. Enfatizan en la acción como un privilegio, al ser espontánea y natural en la preparación de roles, en el reconocimiento del individuo, en la construcción de conocimiento y en el fortalecimiento de procesos de socialización. Así mismo, se encuentra que el juego es una actividad mediadora entre las intenciones educativas y la reproducción de costumbres heredadas de la sociedad. De igual manera, a partir del juego se reconoce la presencia de sujetos que intensifican la necesidad de reglas, el sentido de compartir con jugadores y la representación simbólica de la realidad.

Características: componentes y advertencias del juego

Además de los modelos y las teorías, hay autores que precisan las características de juego. Huizinga (1954) describe que al emprender y practicar un juego hay *libertad* y *placer*. Además, el juego es *superfluo*. Es decir, es una actividad que no se describe con funciones específicas, sino que integra diferentes posibilidades. El juego está provisto de una *temporalidad* y de una *espacialidad*. Se desarrolla en espacios específicos y momentos determinados. El juego presenta un *orden*, en la medida que existe regulación de las acciones y de su dinámica. Otro aspecto que lo caracteriza es la *tensión* y la *emoción*, de modo que no hay certezas de su desarrollo. Por último, el juego contiene *misterio* y *evasión*, porque escapa a la realidad y tiene posibilidades para representar otros personajes, situaciones, etc.

Piaget (como se citó en Torres, 2016) propone como características propias del juego el desinterés del jugador y la inexistencia de expectativas. Es una actividad desinteresada, pues no busca utilidades en su desarrollo. El juego produce placer cuando los jugadores comparten emocionalidad y satisfacción al entrar en él. Por último, propone la espontaneidad del jugador como actitud natural que incentiva su participación.

Para Schmidt (2016), los juegos tienen particularidades propias que le diferencian de las actividades cotidianas

- **libertad:** el concepto se trabaja desde la libertad para jugar, la libertad en el juego y la libertad a través del juego. En el juego hay libertad en la decisión de jugar o decidir cuál juego practicar. También la libertad origina la participación en la creación de reglas.
- **irrealidad:** el juego se establece en planos irreales porque no es rutinario y cotidiano. O sea, el juego no se determina por obligación.
- **ambivalencia:** el juego tiene un desarrollo insospechado y sorpresivo, aquí la incertidumbre en el juego denota una tensión que genera expectativa y atención del jugador.
- **totalidad:** el juego está mediado por las reglas y su uso. Se decide sobre las acciones que lo caracterizan. Se dialoga sobre el premio y las sanciones que deriven de la acción de jugar.
- **limitación:** el juego necesita límites temporales y espaciales que indican lo posible y lo permisible.
- **comunicación:** en el juego se entretienen procesos comunicativos que contribuyen al intercambio de estrategias y tácticas para jugar con otros.

Arranz (1995, como se citó en Robles, 2016) enfatiza en que el juego se caracteriza porque:

1. El juego es placentero y divertido. Aun cuando no vaya acompañado de signos de regocijo, es evaluado positivamente por el que lo realiza.
2. El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas. Sus motivaciones son intrínsecas y no se hallan al servicio de otros objetivos. De hecho, es más un disfrute de medios que un esfuerzo destinado a un fin en particular. En términos utilitarios, es inherentemente improductivo.
3. El juego es espontáneo y voluntario. No es obligatorio, sino libremente elegido por el que lo practica.

4. El juego implica cierta participación activa por parte del jugador.
5. El juego guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego. El juego infantil es: actividades lúdicas, generalmente arraigadas en la sociedad infantil que comparte una antigüedad contrastada y que se transmite de generación en generación, dentro del tiempo de recreo y de ocio. (p. 154)

Las características mencionadas sustraen el carácter del juego en cualquier ámbito y escenario que se presente. Sin embargo, Giménez y Castillo (2016) observan el juego en la educación e identifican las características de libertad de acción, de mejora motriz, de resolución de problemas motrices, de integración de los diferentes ámbitos de conducta, de duración y participación, de situaciones reales, de adaptación a las capacidades del alumnado, de éxito, de respeto por las reglas y de sociabilidad. Estas características son asociadas a un resultado del juego y a los aportes que generan en las actividades de enseñanza y aprendizaje. A diferencia de las demás características expuestas, el juego se resalta y se moviliza en las prácticas socioculturales que intensifican el tiempo libre, la distracción, y los sentidos entre el juego, los jugadores, y los espacios.

Juego de palabras: juego y lúdica

El juego, en cuanto tal, traspasa los límites de la ocupación puramente biológica o física. Es una función llena de sentido. En el juego «entra en juego» algo que rebasa el instinto inmediato de conservación y que da un sentido a la ocupación vital. Todo juego significa algo.
-Huizinga (1954, p. 7).

Es evidente que, cuando se habla sobre juego, nos remitimos a la lúdica, o viceversa, la lúdica cruza fundamentos con el juego y la actividad del juego se conjuga en expresiones lúdicas. Las manifestaciones de diversión, de gozo y de placer en las experiencias y prácticas de juego se relacionan principalmente con la infancia y con la actitud de infancia. Cabe destacar los momentos cuando se unifican los conceptos, ya que allí se esconden términos que advierten actitudes y espacios de esparcimiento, de acogimiento y de modificación de existencia.

El juego, como actividad histórica propia de la cultura y de las civilizaciones, tiene diferentes concepciones y dimensiones, por ejemplo, como actividad creadora, situación de escape, relación enérgica, afición, preferencia, recurso de aprendizaje, medio de comunicación y de socialización. A partir de los fundamentos del juego, se hallan algunos elementos que lo distancian de la lúdica, tales como: la confrontación entre actividad y actitud, la implicación del sujeto que juega y las experiencias lúdicas. Los anteriores elementos permiten analizar las diferencias con la lúdica.

Actividad versus actitud: contrincantes y equipo en el juego de palabras

La emergencia del juego evidencia diferentes utilidades y la importancia de la actividad en la cultura y en las distintas épocas. Las teorías se han encargado de mostrar las funcionalidades del juego en determinados campos pragmáticos y discursivos. Este conlleva formas, experiencias y prácticas relacionadas con la alegría, el entusiasmo y la diversión que cierta actividad transmite en el sujeto. El juego, con diferentes orígenes, busca asociarse con la justificación de perfeccionamiento de algún oficio, socializar y competir. Sin embargo, se destaca “el juego como una forma de actividad, como una forma llena de sentido y como función social” (Huizinga, 1954, p. 10). Esta actividad se modifica en contextos sociales y representa formas de exposición y de expresión diferentes.

Entre estas modulaciones del juego como actividad cultural, hay aspectos que encierran y especifican el concepto de juego como actividad que es cómica, productora de humor y de risa. Según esta misma consideración, se concibe el juego como una actividad poco seria, ya que produce el efecto de ser algo pasajero, y carente de rigidez y firmeza. Eso implica que la falta de seriedad es un rasgo característico del juego. Sin embargo, algunas acepciones ven la diversión, la broma y la risa como productos y medios del juego, es decir, algo que se da en él. Una vez se entra en el juego, no se distingue una diferencia entre lo que se toma por juego y lo que no es.

Dichas actitudes y respuestas espontáneas permiten pensar el acoplamiento y la armonía de habitar la espiritualidad del ser humano. En esta medida se afianza la dimensión emocional y las reacciones que suscitan un encuentro y una interacción con objetos, tal como una práctica que indaga por posibilidades y respuestas de alguien que reacciona ante un estímulo. Así, el

juego es una actividad que corresponde a actitudes propias del ser humano. Ahora bien, la relación con el concepto de *lúdica* ejecuta acciones para encontrar la alegría o identificar una respuesta. Bajo esta mirada, el juego tiene un desencuentro con la *lúdica*, ya que esta última es una dimensión del sujeto que busca el equilibrio para su vida a partir de experiencias que cobran sentido.

El juego se considera una actividad libre y pasajera. Su realización es momentánea y tiene un inicio y un final. El juego está determinado por tiempos y espacios que conducen a una forma de ser y de practicarse. Así mismo, se caracteriza por la elección y el desarrollo de la libertad del sujeto. Un juego no es impuesto, sino de libre elección. Emerge de la necesidad del ser para interactuar con otro o con algún objeto. El juego es una actividad extranjera en la cotidianidad del ser. La actividad intenta albergar otros espacios, roles y momentos que en la vivencia diaria no se generan. El juego es una “actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica” (Huizinga, 1954, p. 14). La intensidad en el juego depende de cómo el sujeto se siente y de lo que genera su práctica. Así mismo, la duración es otra variable que interfiere y produce maneras de sentir y de vivir el juego.

El juego se ejecuta en escenarios propios y con elementos desarrollados para tal fin. Por ejemplo, el ajedrez requiere un tablero y fichas. Un partido de baloncesto requiere una cancha con canasta y un balón especializado. Así, cada juego comparte propiedades necesarias para su desarrollo. Esto implica establecer la tipología de los escenarios donde se practica, si se trata de lugares cerrados o al aire libre.

El encuentro entre actividad y actitud representa otro desencuentro entre juego y *lúdica* respectivamente. Como se mencionó antes, las diferentes características del juego se complementan con elementos que definen el juego como actividad, por ejemplo, la elección voluntaria, el uso de espacios destinados para tal fin, la temporalidad y las reglas de juego. Son pocos elementos que distancian el juego de la *lúdica* en tanto dimensión del desarrollo humano, pues la *lúdica* escapa de estos elementos para ser experiencias de pasión, de entretenimiento y de diversión. Además, la *lúdica* se considera complemento en la vida del ser humano y produce satisfacción. La diferenciación entre juego y *lúdica* se disipa al hablar de

la satisfacción del ser, pues una conviene a la otra. En este caso, jugar algo produce una actitud lúdica.

El juego como actividad influye en la actitud y en la dimensión lúdica del ser humano. Por eso, el intento de encontrar el juego y la lúdica -como actividad versus actitud- representa una diferencia en lo que respecta a su desarrollo. El juego, con una serie de características, es una acción, y la lúdica es la actitud inherente al ser humano que distingue placer y satisfacción de una actividad que se realiza.

Número de jugadores por partida: sobre la necesidad del sujeto

*Solo juega el hombre cuando es hombre en el pleno sentido de la palabra, y solo es plenamente hombre cuando juega.
-Schiller (1991, p. 155).*

El juego necesita de sujetos que lo pongan en marcha. La actividad es materializada y desarrollada por alguien, que puede ser un animal o un humano si se comparte la idea de Huizinga (1954). El juego es una acción compartida entre un sujeto-sujeto u objeto-sujeto. La actividad divertida y extraordinaria implica interacción e intercambio. Esta actitud conjunta resalta el lugar del ser que ejerce la acción. De esta manera, un juego no se desliga de lo que produce en el ser. Por ejemplo, cuando se realiza un juego de cartas grupal, un partido de fútbol o una partida de ajedrez, estos juegos cuentan con elementos y personas que participan y reaccionan de diversas maneras ante su desarrollo.

Los jugadores reaccionan ante las dinámicas que enfrentan y responden según las condiciones. Por ejemplo, los juegos de competición contienen una serie de actividades complementarias que provocan reacciones en los jugadores o en los espectadores -específicamente: apuestas, alegría por el ganador, compartir y festejar un triunfo o, por el contrario, sentir una derrota-. Estas manifestaciones implican sentimientos que se producen en el encuentro de jugadores y están relacionadas con la lúdica. Son efectos generados por el juego a partir de la búsqueda de sensaciones y de emociones.

La pretensión de ubicar el juego como medio y expresión del individuo que lo practica es anteponer la espiritualidad que provoca la lúdica. Este individuo identifica la voluntad y la libertad en busca de la satisfacción y equilibrio consigo mismo. El juego como actividad se desarrolla en tiempos -el tiempo libre, el tiempo de ocio y el tiempo de recreación-. El ser humano actúa en el juego y permite que haya un conocimiento de sí mismo, al encontrar los juegos que más le agraden -los que prefiera y mejoren su desenvolvimiento-. Esta indagación por la elección es un indicio de reconocerse. La función lúdica es la dimensión humana que recrea formas simbólicas culturales (Díaz, 2006). Esta función lúdica aporta aquellas actitudes que salen a flote a la hora de elegir y pasar por experiencias de reconocimiento del sujeto.

El sujeto lúdico se asocia con la dimensión subjetiva que permite encontrar formas que provocan emoción, satisfacción y placer al realizarlas. El sujeto lúdico se determina porque es el sujeto que produce o es receptor de formas lúdicas y a su vez forja la actitud y fomenta la expresión de sí mismo. En la comprensión del sujeto lúdico, Díaz (2008) identifica que

todos los sujetos no son generadores de formas lúdicas. No todos producen música y arte en general, los productores son minoría. Existe el otro sujeto lúdico que se expresa a partir de estas formas, o encuentra en ellas su identidad. La disyunción entre un sujeto lúdico creador y un sujeto lúdico recreador, aunque existe realmente, es difícil mantenerla al estudiar la lúdica como fenómeno cultural porque constituyen una unidad dialéctica en la cual los dos se deben a sí mismos. (p. 32)

La manifestación de la lúdica en el ser humano muestra que existen formas de abordarla y de encaminarla. Están los creadores de experiencias, por ejemplo, artistas, compositores, directores de cine, entre otros, que permiten a otros sujetos encontrar expresiones lúdicas que los movilicen, capten su atención e impliquen el equilibrio emocional del ser humano. El juego es una de las tantas posibilidades para acoger y explorar un efecto lúdico del ser. Así, desde las diferentes clasificaciones y tipologías de los juegos, se impulsa el reconocimiento y la afinidad de expresiones lúdicas.

En este sentido, se reconoce la necesidad y el valor con los que el sujeto se compromete en la lúdica y en el juego. Esta relación es suficiente y complementaria en la definición y en los encuentros que conectan su análisis. El sujeto lúdico es necesario en la práctica lúdica porque materializa tanto

los procesos de conciencia y la subjetividad, como el equilibrio emocional y proyectivo en el sujeto (Díaz, 2008). Hay que considerar estos elementos y el lugar del sujeto en las experiencias que atraviesa y transita al momento de habitar y recrear una experiencia lúdica. La emocionalidad y la evocación de recuerdo generan un efecto propio que sucede con la implicación del sujeto. Estos efectos hacen parte de los procesos de equilibrio que promueven el movimiento del ser humano en diferentes periodos. Por lo tanto, la función lúdica es fundamental para que los juegos tengan significado y sentido para el jugador -no solo los juegos, ya que variadas actividades conmocionan y atrapan al sujeto que las ejecuta-.

Fin del juego: experiencias lúdicas a modo de conclusión

La exploración y el reconocimiento de los procesos configuradores de los sujetos revelan las prácticas lúdicas como posibilidades que recrean la producción de satisfacción y de gozo de una actividad. El sujeto, al identificarse con algunas prácticas, potencia la participación, la creación y la emoción por alguna actividad, al igual que recrea las expresiones personales e interpersonales en la medida que convoca a otro que decide, comparte, acompaña y apoya las prácticas lúdicas. Las prácticas lúdicas con influencias sociales, culturales, políticas, económicas e ideológico-culturales invitan a un camino de búsqueda e identificación continua.

Los procesos de subjetivación incluyen la emocionalidad, el equilibrio y la alteridad como sustentos que permiten vivenciar las experiencias lúdicas. Así, la constancia de ir tras aquellas experiencias que movilizan el pensamiento, el sentir y la presencia del sujeto lúdico son detonantes importantes para transformar las interacciones. Las manifestaciones y expresiones potencian espacios de reconocimiento y de autoconstrucción. Las expresiones lúdicas abarcan diferentes campos para vivirlas y resignificarlas. En espacios escolares, el planteamiento y el desarrollo de experiencias lúdicas permiten valorar y favorecer la construcción de saberes.

En la actualidad hay diversas expresiones lúdicas presentes en los procesos educativos, que convocan la conexión con el arte, la tecnología, la música, la poesía, etc. Por ejemplo, la *gamificación* es una técnica que comparte

elementos de los juegos para apoyar los propósitos educativos. Esta *gamificación* se puede entender como una expresión lúdica que tiene un bagaje importante y fundamental para promover en el trabajo de aula⁹³. Otros ejemplos son las expresiones lúdicas socioculturales, artísticas y corporales, las cuales posibilitan que los sujetos se constituyan como creadores o recreadores de realidades donde se intensifiquen los sentidos y las funciones lúdicas.

Referencias

- Arranz, D. (1995). *Juegos al aire libre: Educación infantil y educación primaria*. Escuela Española.
- Caillois, R. (1967). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica.
- Díaz, H. (2006). *La función lúdica del sujeto: una interpretación teórica de la lúdica para transformar las prácticas pedagógicas*. Magisterio.
- Díaz, H. (2008). *Hermenéutica de la lúdica y pedagogía de la modificabilidad simbólica*. Magisterio.
- Giménez, F., & Castillo, E. (2016). El juego como medio en la enseñanza de la iniciación deportiva. En J. Rebollo-González, P. Sáenz-López, & M. Díaz (Eds.), *Vamos a jugar: el juego en primaria* (pp. 83-90). Universidad de Huelva.
- Gil, P., & Navarro, V. (2004). *El juego motor en educación infantil*. Wanceulen.
- Huizinga, J. (1954). *Homo ludens*. Emecé Editores
- Narganes, J. (1993). *Juego y desarrollo curricular en educación física*. Wanceulen.

⁹³ La gamificación presenta elementos de juegos para fortalecer o mediar experiencias de enseñanza y aprendizaje; las herramientas se basan en los videojuegos consiguiendo diversión y emoción en los sujetos que se movilizan en dicha práctica. La gamificación como expresión lúdica promueve dicha emocionalidad en los participantes y provoca efectos en los jugadores alrededor de los contenidos o los detonantes que se presentan en el enseñar y aprender.

- Rebollo-González, J., Sáenz-López, P., & Díaz, M. (2016). *Vamos a jugar: el juego en primaria*. Universidad de Huelva.
- Robles, J. (2016). Trabajo de campo sobre el análisis del juego infantil en primaria. En J. Rebollo (Ed.), *Vamos a jugar: el juego en primaria* (pp. 153-163). Universidad de Huelva.
- Sarlé, P., & Rosas, R. (2005). *Juegos de construcción y construcción del conocimiento*. Miño y Dávila
- Schiller, F. (1991). *Escritos sobre estética*. Tecnos.
- Schmidt, G. (2016). El juego y los escolares. En J. Rebollo (Ed.), *Vamos a jugar: el juego en primaria* (pp. 51-57). Universidad de Huelva.
- Torres, J. (2016). El juego en educación primaria. Aspectos teóricos. Conceptos. Clasificaciones y características. El juego como contenido y como procedimiento metodológico. El juego como actividad física organizada en el siglo XXI. En J. Rebollo-González, P. Sáenz-López, & M. Díaz (Eds.), *Vamos a jugar: el juego en primaria* (pp. 59-82). Universidad de Huelva.