

Juego y lúdica: voces desde la perspectiva *Filosofía e Infancia*

Zayda Yadira Barón Pérez⁹⁴

Mercedes Bello Sierra⁹⁵

Iván Darío Cruz Vargas⁹⁶

El presente capítulo⁹⁷ hace parte de los resultados del proyecto de investigación *Lúdica y juego en la educación infantil: construcción conceptual*. Surge de la inquietud por identificar, esclarecer y explorar las construcciones y concepciones acerca de lo que es la *lúdica* y el *juego*, sus posibles relaciones, sus encuentros y sus sentidos en relación con la infancia y la filosofía. A lo largo del capítulo, se ven indagaciones y contrastes que parten de construcciones teóricas de autores que quizás se ven transformadas desde una mirada y una fuerza potente. Estas se crean a partir de la experiencia como una exploración constante, la cual se construye y se modifica desde la autonomía de los docentes, semilleros y conocedores de la perspectiva *Filosofía e Infancia* [FeI] en sus lugares de práctica docente.

Dichas experiencias seductoras se viven en medio de una constante transformación. Han surgido a lo largo de los acercamientos, implementaciones y nuevas construcciones conceptuales edificadas a lo

94 Estudiante de la Licenciatura en Educación Infantil de la UPTC. Semillero de AIÓN: Tiempo de la Infancia. Correo electrónico: zayda.baron@uptc.edu.co. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2686-5825>

95 Estudiante de la Licenciatura en Educación Infantil de la UPTC. Semillero de AIÓN: Tiempo de la Infancia. Correo electrónico: mercedes.bello@uptc.edu.co. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1469-0140>

96 Magister en Educación de la UPTC. Joven investigador UPTC 2020 de Aión: Tiempo de la infancia. Correo electrónico: ivan.cruz01@uptc.edu.co. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2060-0081>

97 Un agradecimiento especial a Estefanía Van Eps Jiménez, quien nos ha colaborado en la aplicación y transcripción de las entrevistas insumo del presente capítulo.

largo de la vivencia y de su relación intrínseca con la práctica y con el programa FeI, como algo que no solo produce acercamientos cautivadores, sino que además potencia situaciones que no solo se quedan en el discurso, pues las lleva a la práctica y las asume desde la innovación y la creación de nuevas interpretaciones acerca de la *lúdica* y el *juego* dentro y fuera de los espacios escolares formales.

Este texto no se enfoca exclusivamente en autores afamados, pedagogos o literatos de la lúdica, del juego y de la educación. Se centra en las voces de quienes decidieron apostarle a la perspectiva FeI en su formación y en su práctica docente. Nos encontraremos un diálogo acerca de la construcción conceptual de lo lúdico y del juego, pensados en los marcos de la infancia y de la filosofía en la escuela. Las voces de profesores de colegio, de universidad y de compañeros de pregrado permitirán hacer una reconstrucción de las relaciones conceptuales que se tejen y se destejen en la experiencia FeI. Las entrevistas fueron aplicadas a cada uno de ellos por separado. Luego, se categorizaron los enunciados de sus respuestas transcritas, en cuanto a juego y lúdica, lo que permitió la organización del texto que se presenta a continuación.

Nuestra función como autores del capítulo se limita a organizar los enunciados de nuestros compañeros para dar lugar a un diálogo entre ellos, en el cual se señalan sus cercanías, encuentros, desencuentros, creaciones y recreaciones de lo lúdico en el marco de la experiencia educativa.

Maestros, maestras, profesoras, profesores, didactas, pedagogos y pedagogas, estamos convocados a estar en las primeras líneas del proceso histórico de preservar y mejorar la cultura. Sin embargo, en ese ejercicio, corremos el permanente riesgo de estancarnos y de hacer que la escuela como escenario se desvalorice ante la mirada social y política. Cuando el maestro se reconoce a sí mismo como investigador de su propia práctica -porque la cuestiona, intenta ir más allá y está permanentemente errando (Kohan, 2013)-, logra hacer que todo lo que constituye la escuela se movilice y explore nuevas formas de constitución de sí misma, otras formas de concebir al sujeto.

En esta ocasión, convocamos a un grupo de compañeros, de amigos, de colegas, que durante diez años -algunos más, otros menos- han explorado la perspectiva FeI para asumirse como maestros de la infancia. En entrevistas

nos compartieron lo que la experiencia misma les ha hecho asumir por *infancia*, por *filosofía*, por *lúdica* y por *juego*. Encontraremos las voces de profesores de los colegios y escuelas donde FeI se ha abierto espacios, así como de los maestros investigadores de la universidad que le dan fuerza teórica a la perspectiva y de estudiantes de pregrado que recién se acercan a los grupos de investigación Gifse y Aión: Tiempo de la Infancia de la UPTC, quienes aportan tanto como el proyecto les aporta para su propia formación como futuras maestras.

El juego, la lúdica y un salto en FeI

La cultura es ese espacio potencial entre el individuo y el ambiente. La experiencia cultural comienza con el vivir creador, cuya primera manifestación es el juego (Vélez, 2003).

Ahora bien, en el juego se puede ser y no ser al mismo tiempo. Se puede creer y no creer: vivir la paradoja de la vida sin contradicción, culpa o miedo. Esta condición hace posible lo lúdico para que el sujeto pueda encontrarse consigo mismo con una nueva mirada.

El juego y la lúdica generalmente son relacionados con el estado de bienestar, de felicidad, de interacción, de actividad constante, algo propio del ser humano, con una función básica e indispensable. Presentan un sinfín de similitudes y pareciera que el juego abarcara todas las posibilidades de la lúdica en sí mismo.

Como lo plantea Huizinga (2000), “el caso es que por el hecho de albergar el juego un sentido se revela en él, en su esencia, la presencia de un elemento inmaterial” (p. 12). Desde esta perspectiva, se puede considerar el juego como algo vital en la existencia del hombre, pues “el juego es algo tan primordial que ha prevalecido antes que la cultura” (p. 15). El juego despierta en nosotros algo desconocido. Es un encuentro con nosotros mismos y con los demás, lo cual implica que somos por naturaleza seres comunitarios.

Esta noción de juego se revela en la construcción que la docente Lola María Morales comenta en la entrevista:

El juego lo pienso más como una práctica cultural que se da también en la relación con los otros, en esa interacción. Dependiendo de sus características, se posibilitan cosas diferentes, por ejemplo, los juegos que son más de contacto físico, de destreza, o los juegos que son más mentales como los juegos de mesa. Dependiendo del juego, se generan experiencias diferentes y también el desarrollo de habilidades diferentes. (Comunicación personal [c. p.], 28 de octubre de 2020)

La lúdica en general se entiende como la planeación de actividades de recreación en la clase, donde los niños y niñas deben quemar energías, a través de ejercicios que ayudan a que se “concentren” en la actividad por desarrollar. El docente Alirio Hernández manifiesta una movilización en su formación como docente al ingresar a FeI:

Con el ejercicio que hemos venido realizando con FeI y la experiencia de los campamentos, se relaciona la lúdica como una dimensión propia del ser humano, en el sentido en que es de satisfacción. Puede tener ciertas normas para desarrollarse. Eso hace que el estado lúdico permita que el estudiante esté en un momento de gozo y de aprendizaje. Todo esto genera una expectativa en él. Aquí no importa mucho el control en el sentido de las normas. También genera ciertos aprendizajes en esos intercambios y relaciones, entendiendo la lúdica como una actividad que está muy relacionada con la experiencia, el gozo, y que permite cierto aprendizaje. (c. p., 9 de noviembre de 2020)

Cabe destacar que, en la lúdica, al ser entendida como una dimensión del ser humano, es posible ver diversos sentimientos de bienestar, disfrute, goce como de felicidad. Sin embargo,

no en todas las actividades se puede llegar a imponer la lúdica. No todo puede ser alegría, sino que es un estado de alerta. En lúdica, juego e infancia, se tiene que estar alerta ante lo que sucede en el entorno. (Hernández, c. p., 9 de noviembre de 2020)

Karen Chacón y Leidy Duarte, estudiantes de la Licenciatura en Educación Infantil, pertenecientes a los semilleros de investigación de los grupos Aión: Tiempo de la Infancia y Gifse, hacen una construcción conceptual acerca de la lúdica a partir de sus experiencias con los grupos y el proyecto FeI, asumida como una dimensión del ser:

Una dimensión en la que evidentemente la infancia está presente, en la que se apropian de aquellas actividades que generan satisfacción. Una de ellas muy frecuente es el juego. Este, como una posibilidad de

expresión, permite salirnos del tiempo cotidiano, del tiempo cronológico y luego pasar al tiempo de aión. Los recursos que más se destacan en los campamentos filosóficos son la pregunta, el juego, la investigación y la exploración del medio, pues permiten crear ambientes donde se produce una disposición, un estado de ánimo propicio para aprender, conllevando que esa infancia también esté relacionada con el juego y la lúdica en el sentido de que el juego permite las relaciones con el otro. También está relacionado con ese estado lúdico de alegría, de interacción, de actividad constante que generan los niños. (c. p., 15 de octubre de 2020)

Al afirmar que en el tiempo aiónico gobierna la infancia, Chacón y Duarte hacen referencia a la apertura y a la búsqueda de escenarios que otorguen satisfacción y felicidad. Esto lleva a pensar en la infancia como un estado -un modo de vida que permite tener una visión más amplia-, en su relación con la lúdica, con el disfrute y con el ocio, de tal manera que permite que los sujetos se constituyan a partir de las propias indagaciones, al estar inmersos en sus problemáticas, contextos, intereses y pasiones.

Más allá de apostar por la construcción de una definición cerrada de la lúdica y del juego, las entrevistas revelan una lógica de asociaciones y de disociaciones en la experiencia FeI. Es la lógica de la construcción constante de relaciones que dan significado. El movimiento de conceptualización del juego y la lúdica en la experiencia FeI invita al desprendimiento teórico y conceptual de algunas concepciones y relaciones instauradas hace tiempo en la escuela.

El principal desprendimiento tiene que ver con una reconstrucción de las asociaciones entre lúdica y juego. Para comprender sus potencias en lo educativo, estos dos conceptos y sus consecuentes prácticas en la escuela pueden ser separados, delimitados y distanciados. Esto no significa una separación total entre lúdica y juego. En su lugar, la propuesta ofrece pensarlos de otra manera y establecer las relaciones en otro lugar. En comentarios como los del profesor Hernández, se ven estos dos conceptos. Se encuentran en ellos las posibilidades para la escuela, al aceptar limitaciones como “aunque aprendamos cosas con el juego, no podemos aprenderlas todas jugando” y “no todo juego es lúdico”. FeI se convierte así en un tiempo y espacio para generar estas rupturas y nuevas conexiones.

Por un lado, una de las invitaciones que nos hace FeI es a comprender el juego y la lúdica no como medios para la educación, sino como una

dimensión del ser que debe ser potenciada por la escuela. El profesor Óscar Pulido explica:

El tema del juego, para mí, es una condición y una manera de hacer cosas para poder estimular partes motrices y afectivas de los niños y de los grandes. Creo que el juego tendría esa dimensión. Sería una condición, como los libros: los libros son una condición para aprender. Puede que uno con un libro se aburra o puede que con un libro sea feliz. Eso depende del sujeto. Por eso, creo que lo lúdico tiene que ver con el sujeto, con sus maneras de pensar y de relacionar cómo el sujeto hace las cosas. Por eso, conecto lo lúdico con la felicidad.

Creo que esa dimensión lúdica de los seres humanos nos puede permitir estados de felicidad. Como la felicidad no es un intangible en términos ideales -no es una cosa que está fuera-, creo que hay una dimensión o momentos lúdicos, es decir, momentos de felicidad, momentos felices. Otros no lo son. Los momentos lúdicos y los momentos felices son apropiados para la relación con la infancia. En esta perspectiva de la infancia -como pregunta, estado y potencia-, se puede establecer que la escuela es para que los niños sean felices, pues la escuela es un ejercicio totalmente lúdico. No necesita siempre de juegos para que se dé lo lúdico, para la lógica de la felicidad.

En nuestra perspectiva, se pueden conectar fácilmente esos ejercicios lúdicos -la pregunta y la incertidumbre- con la felicidad y con otros elementos que nos permiten ver lo lúdico no solamente como una felicidad vacía -en términos de que es un estado solamente de no hacer nada o de siempre pasarla bien-, sino, por el contrario, como un estado de la búsqueda de la felicidad o de momentos felices que tendría que ver con el misterio, con el apasionamiento y con el fracaso mismo. Si yo he fracasado, lógicamente, cuando estoy en un estado de felicidad, me preparo para eso. Si, por ejemplo, yo tengo que leer un libro hasta las cinco de la mañana, así yo esté muriendo de sueño, lo disfruto. Es un momento lúdico. Allí no hay nada de los juegos tradicionales o de la manera de jugar. Si estoy dispuesto a leer un libro, así sea difícil, es un reto para mí. Por eso, la lúdica también tiene que ver con el reto de poderlo conseguir -así falle diez veces- y de volverlo a intentar.

Creo que esto configura la relación de la infancia con la lúdica. No digo que no incluiría el juego, sino, más bien, para nuestro proyecto privilegiaría el tema lúdico como una dimensión del ser humano, como la felicidad, porque los estados lúdicos también se dan con amigos, con gente que uno quiere, gente cercana. (c. p., 15 de noviembre de 2020)

En este mismo sentido, la profesora María Teresa Suárez habla acerca de una perspectiva en la que se busca instalar el juego, a la fuerza, en todas las

prácticas educativas. Esto desvía la atención hacia la necesaria separación en la concepción pedagógica y didáctica entre lo lúdico y el juego:

He ido transformando mi pensamiento en la medida que pasa el tiempo. Cuando estaba en el jardín infantil, comprendí que se necesita una manera diferente para interactuar con los niños, para llegar a ellos, para compartir y construir experiencias. En esa época hice un posgrado en Recreación y Deporte. Por lo tanto, hablaba de recreación. Su particularidad es que todas las experiencias se dan en el tiempo libre. Comprendí que el juego como tal son actividades, experiencias concretas, que tienen determinadas características como su organización, reglamento u orientaciones, indicaciones mínimas de cómo funcionan, experiencias que sacan de la realidad, de lo cotidiano, que buscan ante todo divertir.

Se supone que el juego debería ser lúdico, pero la lúdica para mí es un estado, una manera de vivir, de ver las cosas, un estado de estar bien, una disposición para hacer las cosas voluntariamente. No necesariamente es una algarabía completa o un estado de felicidad desbordante. ¿Cuál es la relación? No todos los juegos son lúdicos para el sujeto. No todos los juegos pueden producir ese estado, pero sí hay otras experiencias que no están enmarcadas como “juego” y que producen un estado lúdico como pintar, leer, dibujar y actuar, que tienen que ver sobre todo con las artes, disfrutar de la música, una obra de teatro, ver magia, pasear, etc. Entonces, no todo lo lúdico es producido por el juego. (c. p., 17 de noviembre de 2020)

Este mirar, girar, cambiar de lugar, reacomodar a la lúdica y al juego, en una suerte de desacralización, de reidealización romántica del juego y de la lúdica, nos conduce a algo sobre lo lúdico más allá de los momentos divertidos y nos proyecta hacia las posibilidades que otorgan la inquietud, el misterio, el miedo o la angustia de la que habla Heidegger (1998). El momento divertido es un punto de llegada, por lo que la lúdica involucra un *agón* constante y vital. En palabras del profesor Pulido:

Lo lúdico no es todo fácil, sino que implica trabajo, sacrificio, fracaso. Entonces, lo lúdico y la infancia se van combinando, porque la pregunta -como lo pensamos en FeI- problematiza. La pregunta no tranquiliza. La problematización sería también lo lúdico. La pregunta genera incertidumbre. Es misteriosa. El misterio tiene dos cosas muy interesantes. Así como lo que le pasa a Scooby Doo: ese perro y Shaggy, el dueño del perro, siempre están investigando el misterio. En cada capítulo, lo que hacen es buscar asustados, pero se emocionan, se ponen felices. La lúdica tiene que ver con el miedo que a veces produce, con la fascinación y con el misterio: algo puede generar miedo, pero es fascinante buscarlo. La felicidad es ese misterio. Eso tiene que ver con la vida misma. Me produce

miedo la vida, pero de inmediato siento la fascinación de experimentar cosas, de conocer cosas, de compartir con otros.

Ese compartir con otros no es solamente una cosa linda. Para llegar a lo bonito, hay que pasar por tensiones. Ahí la infancia como pregunta, como potencia, como incertidumbre, se conecta directamente con lo que debería ser la lúdica en nuestra perspectiva, no solamente un elemento “bueno”, en el sentido de la comodidad, sino que también es un elemento problemático, retador. (c. p., 15 de noviembre de 2020)

La apuesta con FeI es generar espacios donde maestros, niños y jóvenes se involucren en la construcción de momentos lúdicos. Es un llamado al rescate de expresiones otras de lo lúdico que han sido poco valoradas, tal vez por una hipervalorización del juego en la escuela. La profesora Suárez, expone esta labor como un ejercicio de liberación y de reconstrucción:

Queremos liberar un poco el nombre *juego*, pues es una categoría que se ha estudiado muchísimo y nosotros estamos tratando de relacionar otros conceptos que vinculan la lúdica con la infancia y la filosofía. Promovemos experiencias lúdicas -que no son propiamente juegos-, acciones que producen estados de bienestar, de sentirse bien y de estar dispuesto, actividades que provocan ciertos encantamientos y misterios que animan a participar. Hay un punto vital en el estado lúdico: la disposición para ser, estar o hacer parte de algo.

Ese estado de disposición se traduce en actos voluntarios. Por lo tanto, el ejercicio -o lo que uno hace- se hace mejor sin presiones, en libertad. Con esta disposición se aprende mejor. Se vive plenamente. Se siente un estado de libertad. Relaciono esto como punto de encuentro con una experiencia filosófica, pues esta se produce en un estado de disposición, de disfrute. De tal forma, el estado lúdico es propicio para filosofar.

La naturaleza propia de la infancia es el estado lúdico, pues aún no hay una contaminación de situaciones externas que la obliguen a actuar de determinadas maneras. Hay una actitud constante de goce, de disfrutar la vida. Siempre lo manifiestan y están buscando situaciones que los satisfagan. Encuentran también una manera de disfrutar todo aquello que les toca hacer. La infancia busca puntos de fuga para hacer de todo algo “divertido”. Considero que un estado lúdico es un estado de infancia. Por ejemplo, cuando preguntamos en el diplomado a los estudiantes sobre recuerdos de infancia, todas las remembranzas manifiestas tuvieron que ver con momentos de juego, con momentos de lúdica, de diversión. Esto no significa que la infancia sea solo eso, pero sí se asocia con lo lúdico.

De otra parte, las experiencias que propician el estado lúdico son una posibilidad de construir espacios diferentes para hacer filosofía. Por ejemplo, títeres, magia, teatro, caminatas, etc, permiten a los niños pensar otras cosas, preguntar, indagar, asombrarse. En definitiva, lo que hemos venido proponiendo son situaciones y experiencias que pueden producir momentos lúdicos para hacer filosofía con la infancia. (c. p., 17 de noviembre de 2020).

El proyecto FeI, movilizado por los maestros de distintas instituciones públicas y privadas, por los campamentos filosóficos, por los encuentros, por los proyectos de investigación y sus resultados -artículos, libros, eventos, conferencias, charlas, material de enseñanza, diplomados-, es la expresión del esfuerzo por hacer distinta la escuela. Todas esas experiencias invitan a la conceptualización de las miradas que permiten que los niños, niñas y jóvenes establezcan nuevas relaciones con el aprender, con el saber y el conocimiento, con los otros y lo otro, al re-crear la escuela por sí mismos y defenderla (Pulido, 2018).

Así, este grupo de maestros decidió revisar sus pasos, los de sus autores, los de sus teorías, y encontrar allí esas relaciones conceptuales que conforman el tejido que hoy llamamos FeI, tejido en el que las hebras se rompen y se unen con otras para dar nuevas formas. La inquietud gira ahora respecto a los hilos de la lúdica, el juego, la filosofía y la infancia, los cuales ya presentan ciertas rupturas y uniones nuevas gracias a las experiencias de la perspectiva FeI.

Estas cuatro categorías, *a grosso modo*, parecen presentar pocas relaciones. Sin embargo, según el profesor Pulido:

Estoy convencido de que sí tienen que ver, porque en últimas nosotros miramos la conexión de la filosofía y la infancia. FeI tiene que ver con esa primera mirada de los filósofos que dicen: “la filosofía nace del asombro”. Los niños son los que se asombran y el asombro se está perdiendo en los adultos. En un ejercicio como el nuestro, lo lúdico tendría relación con la filosofía al permitirnos conceptualizar. Además, nuestra concepción de filosofía es como una forma de vida y, si la lúdica es una dimensión estructural del ser humano, uno puede incluso decir que puede vivir lúdicamente y eso tiene que ver con lo filosófico.

También podemos mirar, en términos de nuestra perspectiva, que el hombre es un ser lúdico por naturaleza. Incluso los teóricos del juego dirían que el hombre es jugueteón. La filosofía también tiene que ver con

eso, porque juega con las preguntas, con las palabras, con las maneras y también con la diversión, pero una diversión trágica, diría Nietzsche. Lo trágico no es únicamente el problema. Lo trágico tiene la dimensión de la fascinación. Probablemente problematice alguna cosa y se vuelva un momento trágico, pero también produce momentos de felicidad, de llegar a ciertos escenarios. (c. p., 15 de noviembre de 2020)

El rescate, la propuesta y la construcción de escenarios o de momentos que propicien estados lúdicos a partir de ejercicios filosóficos con la infancia, como vimos, implican establecer relaciones que permiten prácticas pedagógicas otras en la escuela. El profesor Hernández nos compartió sus conclusiones sobre la implementación de FeI por varios años en su escuela, en el municipio de Toca. Allí se encuentra una singular forma de relacionar el juego con la infancia y la filosofía:

Huizinga nos dice que el juego genera rivalidades porque se busca vencer a un contrincante. En la filosofía también tenemos ese ejercicio: hay que vencer al dar buenas razones a la persona con la que se está dialogando. Es un pretexto para jugar y dialogar. Hay un artículo que se llama *Fútbol y escuela. Pretextos para jugar y dialogar* (Buitrago, 2018), que planteó esa relación. El juego tiene sus reglas -construidas por los niños mismos- y permite que el niño se prepare para la vida. Hay necesidad de aplicar ciertas normas para compartir ese juego. En la filosofía también hay necesidad de desarrollar normas y acuerdos para que esa conversación no sea ofensiva para el otro.

Mientras que en el juego tenemos un tiempo determinado -donde los niños están activos y en estado de alerta a lo que está sucediendo-, en un diálogo filosófico ellos ya lo han apropiado en la vida y participan con las normas. Piden la palabra, escuchan al otro, dan argumentos con buenas intenciones, discuten de manera respetuosa con el otro, dan ideas o, de pronto, reprochan ciertas ideas para construir un nuevo concepto. Son actividades que se dan durante todo el ejercicio. Están muy relacionados con el desarrollo del pensamiento y con la forma de actuar durante la vida, donde la curiosidad y el asombro están presentes. En ese ejercicio es donde se puede llegar a preguntar. Hace valer sus ideas y también aceptar las ideas del otro. Dialogan y construyen o deconstruyen los pensamientos y son capaces de crear sus propios conceptos. (c. p., 9 de noviembre de 2020)

Lo lúdico parte de algo placentero, que se disfruta y que se quiere hacer. En medio de este ambiente, entra en juego la filosofía como una forma de ver y de interpretar el mundo de otra manera, desde un pensamiento que se da en condiciones propicias para pensar lo que nos inquieta como

sujetos. “Creo que hay una relación entre la filosofía y la lúdica: una de las maneras de hacer filosofía es el ocio y el tiempo libre. Sin lo lúdico no habría filosofía” (Andrea Mariño, c. p., 20 de noviembre de 2020).

Mariño propone algo interesante: considera que la lúdica juega un papel importante en la filosofía como conductor de deseo, del placer de vivir la filosofía como una forma de vida, que conduce a buscar con pasión. Un deseo por saber

desde la fascinación, lo que le permite al sujeto movilizarse en diferentes momentos de la vida y asumir los estados lúdicos en medio de un ambiente agradable, que no necesariamente está presente todo el tiempo ni a cada instante de la vida, sino que se moviliza en medio de experiencias que se disfrutan. (c. p., 20 de noviembre de 2020)

Reconocer encuentros, relaciones y sentidos en el programa FeI permite observar la lúdica desde un campo amplio que converge y tiene encuentros con el juego, la infancia y la filosofía.

Creo que es una relación muy amplia, porque, cuando yo pienso el concepto de lúdica desde ese estado de bienestar y pienso la infancia, no como una condición cronológica, sino como una actitud, una disposición, una energía, es allí en donde encuentro una conexión potente que invita a la creación. (Morales, c. p., 28 de octubre de 2020)

Pensar un estado lúdico como una fuerza creadora, que motiva y promueve espacios de aprendizaje, de goce y de disfrute, permite descubrir que los puntos de encuentro entre lo lúdico y el juego son las posibilidades de acción producto de interacciones con otros y consigo mismo, a partir de una actitud de bienestar, que propicia en el ser conexiones fuertes con esa disposición de disfrutar lo que lo hace sentir bien.

Cuando hablo de lo lúdico, estoy hablando de un deseo, de un goce, de una diversión, pero no a todos nos gusta lo mismo. A ti no te gusta la misma música porque has tenido unas experiencias diferentes a las mías. No nos gusta el mismo tipo de cine porque hemos tenido experiencias diferentes. Entonces, yo relaciono lo lúdico con el pensamiento: si cambian el pensamiento y las experiencias, las maneras lúdicas de los sujetos cambian. (Mariño, c. p., 20 de noviembre de 2020)

Esta concepción nos permite observar que lo lúdico es un estado que se manifiesta en cada sujeto de forma diferente, puesto que va ligado a un

gusto personal frente a un ambiente, a una situación o a una experiencia que genera un deseo, a un placer o a una emoción agradable al realizar alguna actividad o al vivenciar una experiencia. El estado lúdico está en constante transformación, ya que es el sujeto quien lo reconstruye de acuerdo con su pensamiento o con su forma de vivenciar una situación.

Lo lúdico sería algo subjetivo, personal, y se transforma a partir del pensamiento. Pero siento que el juego tiene que ver con algo más colectivo, quizás con algo más reglamentado. De hecho, yo ubicaría al juego en lo social, es decir en lo político; y a la lúdica, en lo ético, porque es del sujeto. Al juego lo colocaría en lo cultural, como lo dice Huizinga, en lo colectivo, en lo reglamentado, en lo social. Claro que hay juegos individuales, pero también el juego se convierte en una construcción con el otro. (Mariño, c. p., 20 de noviembre de 2020)

Mariño manifiesta que el juego tiene una relación más cercana con lo social y plantea lo lúdico como algo subjetivo que sucede de manera “espontánea” y surge a partir de los gustos de cada sujeto.

La movilización y las nociones de los conceptos de lúdica y de juego esclarecen las propuestas y las teorizaciones de las prácticas dentro del programa FeI, prácticas reafirmadas en los encuentros educativos planteados por los participantes del programa, quienes expresan que, luego del acercamiento a FeI, han construido y reforzado conceptos que después han sido fuente de inspiración para la creación de prácticas y de nuevas concepciones. Morales propone al respecto:

FeI me ha hecho ver que la lúdica y el juego son cosas distintas que pueden converger. Se pueden encontrar en algunos momentos, pero cada una merece un campo de problematización y de conceptualización en donde se permita pensar en experiencias distintas.

Creo en esa diversidad de los sujetos, también en esas condiciones que nos permiten estar en un estado lúdico y que van cambiando y no están esquematizadas e impuestas por agentes externos, sino que es el sujeto y sus interacciones con el entorno los que posibilitan llegar a ese estado lúdico. Por ejemplo, a algunas personas la soledad les genera bienestar y les permite estar consigo mismas y encontrar un espacio de pensamiento diferente; pero para otras pueden ser precisamente encontrarse con amigos y compartir el tiempo con otras personas las condiciones que les posibilitan interactuar y expresar sus pensamientos. Entonces, el campo de la lúdica tiene muchos aspectos por considerar. Creo que no podría encapsularse en algo limitado, es decir, “la lúdica es esto o aquello”, sino

que, más bien, la lúdica es un ejercicio amplio de poder identificar y de poder ir conectando esos aspectos que me permiten reconocer cuándo sí y cuándo no estoy en un estado lúdico. (c. p., 28 de octubre de 2020)

Esta perspectiva contempla el estado lúdico como un estado que se produce de una forma “muy personal”, que convoca a analizar y a discernir las condiciones internas y externas que hacen que cada sujeto se sienta en un estado lúdico. Dicho estado se interpreta como un afloramiento de diversión y de plenitud que establece una conexión con el ser y dinamiza las experiencias cotidianas de las personas, al generar ambientes placenteros para aprender y para vivir bien:

La filosofía también se conecta con la lúdica, porque, cuando yo estoy en un estado lúdico, se amplía y aumenta esa actitud de querer pensar las cosas, de querer buscar otras respuestas a las cosas que yo me pregunto, porque estoy en un estado de bienestar. Entonces, eso me permite con tranquilidad analizar lo que ha pasado no solamente en mi vida, sino también lo que pasa en cada uno de los escenarios en que me desenvuelvo. Entonces creo que ahí hay una conexión. (Morales, c. p., 28 de octubre de 2020)

El pensamiento generado en un estado de tranquilidad y de goce hace aflorar pensamientos diferentes, cuando las condiciones son propicias y los momentos son agradables para cuestionarse y aprender.

Por ejemplo, si lo pongo en el escenario de la escuela, a veces con ciertas prácticas se tiende a direccionar el pensamiento, pero creo que, si lo ponemos más en ese estado lúdico, el pensamiento tiene un nicho más grande, sin poner fronteras donde las cosas se hacen una vez y se terminan, sino que siguen su tránsito. Y uno, cuando vuelva a tener esos momentos lúdicos, retomará lo que ya ha pensado y avanzará sobre su propio pensamiento. (Morales, c. p., 28 de octubre de 2020)

Así mismo, la profesora Andrea Mesa, de la Fundación Rayuela de Tunja, comparte su punto de vista sobre la lúdica: “esa forma de ser, de interactuar con el mundo, con el entorno, con otras personas, la cual permite que en los entornos de aprendizaje haya una interacción más significativa frente a la relación de la enseñanza y el aprendizaje” (c. p., 18 de noviembre de 2020). Por tal razón, debemos comprender que la lúdica es movilizadora de cada sujeto, ya que motiva a continuar, a indagar, a sacar provecho del momento, para comprender en la situación en la que se encuentra. Genera expectativa

y a su vez tranquilidad. Es un desafío, un reto, que propicia la curiosidad y un significado a su experiencia.

Estas experiencias logran esclarecer las convergencias, pero también las diferencias cuando se habla de juego y de lúdica, dado que se ve el juego como un concepto que puede encontrarse en algún momento con la lúdica en condiciones diversas.

Desarrollar la idea de un escenario escolar implica no solo la reflexión conceptual, epistemológica o teórica de las relaciones posibles entre la filosofía, la infancia y la lúdica, sino la puesta en marcha y la evaluación constante de las experiencias posibles en aquel espacio. Después de diez años de experimentar y de reflexionar acerca del lugar de la filosofía en la escuela, sus actores identifican esas construcciones que se dan en comunidad y que dinamizan y movilizan a los otros hacia estados lúdicos. Manuel Rueda, profesor de colegio en el municipio de Miraflores, comenta esas relaciones que se identifican en las experiencias compartidas en FeI:

Dentro del proyecto, cuando hablamos de FeI, hablamos de una serie de ejercicios que ayudan a formar filosóficamente a los niños, a las niñas y a nosotros mismos. Son experiencias que buscan producir estados lúdicos. Los campamentos filosóficos son una situación no para dar recetas específicas, sino la propuesta de cambio de lugares, el cambio de espacios. La movilidad produce un estado diferente de atención y de disposición. El cambio de lo cotidiano y de lo rutinario transforma la escuela, la casa o cualquier otro lugar.

Otra situación es el encuentro con otras personas. Aunque sabemos que hay situaciones lúdicas que se producen de manera personal, nosotros vinculamos diferentes instituciones, profesores, chicos de la universidad, de diferentes edades y semilleros. Por eso se vuelven espacios de convivencia y amistad, que es otra de las situaciones referentes a lo lúdico. Es encontrarse con otras personas. Se vuelven espacios de cercanía relacionados con sentirse bien, con el bienestar, donde no se encuentran presionados, sino, por lo contrario, hay una relación de amistad y encuentro con otras personas.

Otras son las experiencias de escucha. Esto lo aprendemos desde conferencias magistrales y conversatorios. Aprendemos a escuchar. Esa es una de las búsquedas de la filosofía. Tenemos que aprender a escuchar. Son situaciones en las que podemos educarnos y aprender a escuchar a los otros. Se puede tomar como ejemplo *Pregúntele al filósofo*. Así como aprendemos a escuchar las voces de los adultos, también aprendemos a

escuchar las voces de los niños y niñas, y a dar importancia a su presencia. Se escuchan sus inquietudes, sus manifestaciones, lo que piensan. Ponemos situaciones donde los niños sean los que expresan, los que manifiestan cosas, las preguntas. Uno diría que la pregunta es un estado lúdico. Debemos llegar a naturalizar eso y a disfrutarlo, asombrarnos ante las cosas. Debemos cuestionarnos. Uno diría que la lectura, la escritura, y la meditación no son experiencias lúdicas, pero lo son. Es decir, el encuentro con la lectura depende de los textos. Depende de qué suceda con la lectura, de lo que suceda con la escritura y la meditación. Ese ejercicio de pensamiento depende de cómo se produzca. Debe ser una actividad que no sea obligatoria, que pueda comentarse y llegar a ser un disfrute en libertad.

No es solamente el aula en donde se escribe. Se escribe permanentemente porque se ejercita la escritura. Se anima a escribir, sobre todo no una escritura repetitiva, sino una escritura que tiene que ver consigo mismo. Como escribimos en todo lugar y momento, hay otro tipo de experiencias que ya hemos combinado y al respecto no hay mucho estudiado. Nosotros consideramos importante para los campamentos y para producir experiencias filosóficas, la danza, la música, los mimos, disfraces, magia, teatros. Esto en sí mismo puede ser esencia lúdica, pero hay que trascender. El cómo hacer que esto se vuelva una experiencia filosófica tiene que ver precisamente con lo anterior, con la escritura, la lectura, con el ejercicio de pensar lo que nos produce, preguntarnos, escuchar. No solamente se queda en el lugar del espectáculo, o del “jugamos y la pasamos bien y ya”, sino que tiene que trascender a un ejercicio de diálogo, de cuestionamiento, de asombro.

Las fogatas rituales, donde se presentan otro tipo de expresiones; las expresiones plásticas como doblar papel y hacer una figura; el modelado, la pintura, las técnicas de collage, los dibujos; generar espacios con la naturaleza que tienen que ver con el cuerpo, ejercicios -una disposición corporal-: todo esto tiene que ver con lo lúdico; el cuerpo, el movimiento. (c. p., 10 de octubre de 2020).

Al consultar a nuestros compañeros y amigos acerca de su comprensión de la lúdica y el juego en su experiencia de FeI, es muy común encontrar respuestas que posicionan esta experiencia como un punto de partida para el cuestionamiento y para la autoevaluación de aquello que se asume por lúdica y por juego. Así lo expresó en la entrevista el profesor Rueda: “cuando conozco la experiencia de FeI, veo la gran pobreza que tengo como docente en la lúdica y el juego” (c. p., 10 de octubre de 2020). Este tipo de apreciaciones no solo nos indica los síntomas de la formación de maestros en general, sino las posibilidades que otorga la perspectiva FeI para abordarlos.

En este caso, se trata de configurar espacios donde los propios maestros y maestras tanto en formación como en ejercicio se inquieten por estas dos dimensiones en la educación. No se trata de apuntar o meter el dedo en las llagas que acarreamos como maestros por aquello que aprendimos o no en nuestra formación académica, sino de encontrar e inquietarnos por aquello que puede mejorar nuestras prácticas y experiencias.

Las experiencias de FeI, luego de más de diez años de acompañar a los maestros y niños de instituciones de Boyacá, dejan en ellos inquietudes que llevan a repensar la formación de maestros. Lo que en algún momento se configuró dentro de los investigadores y profesores del programa como una posibilidad teórica para la formación de maestros se ha convertido en una invitación con tono de exigencia. El profesor Rueda, luego de reconocer que en su formación como maestro no hubo tiempo ni espacio para la inquietud por la lúdica y el juego, le propone a la universidad que acompañe la formación de los futuros maestros con seminarios de lúdica y de juego que, curiosamente, se apoyan también en las artes, la música y la pintura.

Alguien podría decir que las relaciones que tejen los maestros con la lúdica y el juego se potencializan con la aplicación de un par de talleres, como si se tratara de un problema de “capacitación”; pero esto solo sería un gasto infructuoso de energía y tiempo. Con FeI no se lleva un recetario de lo que puede o no hacer un maestro en cuanto a lúdica y juego. Mejor, lo que se propone es un cambio de disposición. No se trata de estrategias lúdicas, sino de una actitud que permita inquietarse. Despertar tal inquietud en maestros y estudiantes se comprende como una posibilidad más fuerte que la de una capacitación. Rueda menciona al respecto:

Cuando entro a FeI y veo esa pobreza, recorro a algo que considero yo que me funcionaría. Por ejemplo, yo se trinar música. Entonces, a veces entro al salón trinando música, porque nos dicen que FeI es curiosidad, es asombro, es preguntas. Así, cuando yo llego al salón trinando una canción, entro en el juego de asombrar a los muchachos, porque “¡uy! Cómo trina de bonito” o “suena como un pajarito”. Entonces veo eso como importante. (c. p., 10 de octubre de 2020)

Así, no solo en lo que respecta a la lúdica y el juego, FeI se convierte en un punto experiencial de ruptura para ciertas prácticas y perspectivas de la educación en los maestros. Esta no es una ruptura obligada, como bien lo exponía Pulido, porque los que allí vamos lo hacemos al aceptar

libremente una invitación que convoca a experimentar una manera otra de configurar los espacios, los tiempos y las nociones de la escuela. Se trata de experiencias que, según la lógica de la propia perspectiva, dejan inquietudes y no respuestas ni recetarios de filosofía. Esas inquietudes que se asumen en espacios de libertad y de diálogo son la chispa que enciende los motores del movimiento y del cambio, al menos en los maestros. Esto se traduce en una de las vías para defender la escuela. Ejercicios como los del Diplomado en Filosofía e Infancia -a donde asisten aquellos que ya han compartido actividades o experiencias como los encuentros o los campamentos filosóficos- se constituyen en espacios no de instrucción, sino de diálogo y de reflexión, donde las inquietudes y las perspectivas de los individuos circulan bajo la consigna de la posibilidad de pensarlos de otra manera. Rueda nos recuerda algunos de estos movimientos:

Con todo este trabajo que estamos haciendo para el Diplomado de Filosofía e Infancia, me cambió toda la estructura mental de infancia, porque me di cuenta de que para mí la infancia es un estado de ser ontológico. Entonces, Manuel, en este momento, está en actitud de infancia -así, esté Manuel-. Y si se encuentra con uno de sus estudiantes, y el niño está en ese juego de querer aprehender, está en un estado de infancia. Gracias a esto, he venido aprendiendo. Voy a cultivar en los niños la infancia. Así estén en grado décimo u once, porque nosotros pensamos que llegamos a grado décimo u once y allí ya nos vamos a encontrar a unos jóvenes. Y la embarramos, porque deberíamos seguir con los infantes -no con los niños, con los infantes-. Entonces, el niño es el estado biológico y para Manuel la infancia es el estado ontológico. Si la infancia es el estado ontológico y la ontología -para Manuel- forma parte de la filosofía, encuentro una relación muy directa entre los dos, además porque filosofía es seguir cultivando la infancia. ¿En qué sentido? En el asombro, la curiosidad y las preguntas. Tanto la infancia como la filosofía nos llevan a ese constante preguntar y querer aprender. Nos mantiene en lo que Manuel lee en Sócrates, el estado exquisito de la ignorancia. Al asumir una posición de ignorancia, quiero aprender. En este sentido, el aprendizaje debe tener presente al juego, pero debe ser eminentemente lúdico. (c. p., 10 de octubre de 2020)

Las experiencias de FeI trasladan a sus actores a escenarios donde su disposición para hacer las cosas emerge libremente. Esto implica que al proyecto se sumen solo aquellos que encuentran un espacio, tiempo y amigos con los que hacer algo diferente, de otra manera. Se trata de una actitud voluntaria y espontánea donde cada uno encuentra aquello para lo que es mejor; aquellos lugares y momentos donde sus potencias se liberan con la

intención de mejorarse a sí mismo y a los otros. Ese carácter espontáneo y voluntario que emerge de los sujetos para participar en las cosas es lo que, en perspectiva del profesor Pulido, constituye la dimensión lúdica de los sujetos en FeI:

Cuando estaba en colegios y era profesor del proyecto para niños, en esa época no hablaba de FeI. Creíamos que el proyecto nos iba a permitir ciertas relaciones con lo escolar. Después de diez años, hemos construido ese ejercicio en los campamentos filosóficos, por ejemplo, las jornadas. Uno diría: “¡ah se van al campamento, se van a pasear y a descansar!”. Y, sin embargo, es todo lo contrario. Son jornadas desde las cinco de la mañana hasta las doce de la noche, donde los niños están felices, así estén cansados, así les duela los pies -y a los grandes también-. Yo digo que eso hace la lúdica y la relación con lo educativo. Eso es lo que yo veo constantemente en el proyecto. Es decir, hay profesores que -por ejemplo, en el caso del diplomado- no tienen por qué venir todos los jueves de cuatro a ocho de la noche hasta el 17 de noviembre para hacer un proyecto de aula. Nadie los obliga. Y uno ante eso dice: “ese es un ejercicio totalmente lúdico”.

¿Hacemos mucho juego? ¡No! Por eso yo digo: “¿el juego puede ser lúdico?” Pero la lúdica no es juego, sino que abarca mucho más. Es mucho más potente que hable del sujeto y de su felicidad, de lo que busca. Por eso, el campamento filosófico es un ejemplo. En este caso los niños ven cine, aguantan frío, caminan y están cansados, pero entonces todo se vuelve lúdico. Si el campamento no tuviera esa fuerza de trabajo, sería más aburrido, porque no habría nada que hacer y no sería tan lúdico o tan poderosamente feliz para todos. La gente se sacrifica, pide permiso y soluciona cómo llegar al campamento.

Yo veo la experiencia de los maestros de las instituciones, de todos los niños, de todos los semilleros y de los profes de la universidad que se conectan con el campamento. Eso produce muchas formas de lo lúdico. Al convertirse en una dimensión, como la dimensión cognitiva o como la dimensión afectiva y la lógica de los constructivistas, uno podría decir que la dimensión lúdica es estructural para el ser humano. Siempre hay que tener presente el ejercicio lúdico, categorizarlo y conceptualizarlo. Esa dimensión lúdica debería ser más trabajada en la escuela. Voy a la escuela a ser feliz, a hacer amigos. Voy a estar contento. Voy a aprender mucho. Si uno atraviesa todo eso en una dimensión lúdica, así haya problemas, así haya peleas, así la escuela esté en situaciones precarias, ese ejercicio se convertiría en un proceso de pensamiento. Por eso, conectamos nuevamente la lúdica, la filosofía y la infancia, porque es un sitio para que los niños y los profes piensen. Si generamos las condiciones desde la lúdica, el ejercicio es muy interesante, porque no solamente sería

para que los niños piensen, sino para que los niños sean felices y estén bien, para que los niños tengan amigos.

De ahí podemos decir sobre todas las teorías siguientes de la socialización, del desarrollo del cuerpo, que todas las cosas se amarran. Por eso, en nuestro proyecto se ve, se siente, como lo decíamos en otras épocas, ese hacer las cosas con gusto. Si se hacen las cosas con gusto, que es la dimensión lúdica en donde a la gente así le toque cargar una caja, así la gente tenga que hacer sacrificio, lo hace. Es allí donde está la actitud filosófica, actitud constante de hacer las cosas de buena manera, con gusto, así sean difíciles, de ponerle a la vida la mejor cara, de trabajar desde las condiciones que ofrece la realidad. Claro, falta teorizar, pero veo eso que la gente siente, que la gente lo espera, gente comprometida con el proyecto. Cuando uno le dice a la gente que hay una actividad, todo el mundo se reúne. A veces nos toca decir que no vayan tantos y ese tipo de cosas, lo que hace que esa conexión de lo lúdico con el saber, con la filosofía y con la infancia, con esa actitud y esa potencia, se puedan conectar.

¿Puedo jugar y puedo ser feliz? Sí, pero en un juego también puedo no ser feliz, puedo no disfrutar o puedo ser siempre el perdedor. Sin embargo, si la lúdica es una dimensión y si tiene que ver con tener una actitud, con gozar lo que se hace y responder a la responsabilidad ética, con cuidar del otro, con respetar a los otros, con intentar resolver las situaciones, con ponernos bravos y al rato estar bien, todo este tipo de cosas constituye la dimensión lúdica y es una situación o decisión de los sujetos. Uno puede ser lúdico por naturaleza o amargado por naturaleza. Son dos maneras, y a muchos les digo: “ustedes pueden ser profesores felices o amargados. Solamente hay dos tipos de profes y les pagan el mismo sueldo. Al amargado no le bajan y al feliz no le suben”. La lúdica es una condición del sujeto. No es una actitud ni condición que esté afuera del sujeto.

Cuando veo a la gente haciendo un diplomado donde no se tiene por qué estar ahí -aun así, van cuarenta personas a conferencias, charlas y actividades-, todo eso debe tener algo de la felicidad de la búsqueda, porque la gente por lo general no hace eso. Puede que a los profes ese diplomado no les sirva para nada. No es una especialización y el diploma que se otorga es algo simbólico, pero allí lo que se aprende se aprende y, si yo quiero, me desconecto y me voy. Ahí es donde están esas actitudes lúdicas. (c. p., 15 de noviembre de 2020)

Pareciera que, para configurar espacios o momentos, existiera una serie de criterios que nos permiten hacerlos lúdicos. Para que eso sea posible, necesitamos tener en cuenta actividades donde se manifieste el maestro y el estudiante, o que atrapen la atención de todos al mismo tiempo. Sin

embargo, el movimiento de construcción conceptual sobre lo lúdico en FeInos muestra otra cosa. La profesora Suárez comparte lo que para ella serían algunos criterios:

Se parte de los intereses de los chicos. Uno de los criterios clave es que no sea una actividad explicativa donde los niños no tengan nada que crear, no tengan nada que producir, sino que, por el contrario, la experiencia, ya sea lúdica o el juego, propicie la creación, el pensamiento, es decir, que no sea un juego de azar, pues no tendría sentido por la inactividad de los sujetos. (c. p., 17 de noviembre de 2020)

Hay que pensar en los intereses de la infancia y tener siempre presente que las actividades, por más planeadas y preparadas, no van a despertar la libido de todos al mismo tiempo; y que se debe jugar con las posibilidades de cambiarlas para que les guste a unos y luego a otros de otra manera. La profesora Morales recuerda esa incapacidad de generalizar los estados lúdicos en los sujetos y la oportunidad del maestro de navegar en un mundo abierto a las posibilidades:

Uno está en ese proceso constante de que la filosofía no se nos convierta en un espacio académico definido, sino que sea la actitud filosófica la que nos acompañe todo el tiempo, al asumirla también como una forma de vida. Es algo que se va movilizándolo y es transversal a todas las áreas. Entonces, en esa medida, en cuanto a los criterios, para mí es importante reconocer cómo lo lúdico es algo que no puedo generalizar. La estrategia está en un permanente estado de movimiento. En la interacción que tengo con mis estudiantes, uno va conociendo qué tipo de situaciones y de experiencias pueden ser lúdicas para unos y no para otros. Uno tiene que irse movilizándolo en ese tipo de experiencias y estar perceptivo a que no todos todo el tiempo van a estar en un estado lúdico.

Entonces, precisamente en esa variedad, busco que en algún momento cada estudiante pueda estar en esa actitud y en ese estado lúdico. Ejemplo, en el área de artística, a veces cuando uno hace cierto tipo de actividades, hay unos que lo disfrutan mucho, que se conectan, que están muy propositivos y “bueno profe, ¿por qué no hacemos esto? ¿Por qué no le pegamos esto acá?”. Pero hay otros que no se animan mucho con ese tema. Por ejemplo, no les gusta la textura del colbón, no les gusta pintarse. Para unos sí va a ser una experiencia súper interesante -van a disfrutar mucho- y para otros no va a ser así.

Cuando uno realiza juegos, unos se emocionan mucho, pero hay otros que a veces se sienten un poco con la presión de contestar bien o de hacer bien el ejercicio. Juegan muchos factores. El criterio es no centrarse en

un tipo de actividad, sino más bien cómo irse movilizándolo en varias, y también dependiendo de los intereses de los niños; cómo ir detectando cuáles son esas actividades en donde los niños se logran conectar más y cuál va a ser un espacio de encuentro divertido y también que genere pensamiento.

Las experiencias no estarían determinadas y estructuradas para que funcionen solo en las actividades relacionadas con filosofía, sino que es algo que uno busca que pase todo el tiempo, procurando propiciar que los niños se pregunten cosas, que las actividades generen duda, asombro. Entonces sería una apuesta y también un reto que no esté estructurado -“esta es la actividad lúdica y las otras no”-, sino que se pueda ir estableciendo en la misma relación pedagógica un estado lúdico, cuando estamos en un ambiente de confianza en donde yo puedo compartir mis pensamientos y mis preguntas. Eso hace lúdico el ambiente y potencia las experiencias concretas. (c. p., 28 de octubre de 2020)

En la perspectiva del profesor Pulido, la idea de configurar criterios con los que se piensen actividades lúdicas y juegos en la perspectiva de FeI se desvanece, porque la perspectiva misma implica asumir lo lúdico como una dimensión del ser humano y, por lo tanto, de la infancia:

Si la lúdica es una dimensión estructural del ser humano, habría actividades lúdicas en el sentido estricto del término. Para cada actividad habría una dimensión lúdica. Así, cuando tú haces una actividad para que los niños aprendan a leer, hay una dimensión lúdica, una cognitiva, una social y una afectiva. Si pongo a la lúdica afuera, no puede haber actividades lúdicas: sería contradictorio. Es decir, la pregunta debería ser: ¿cómo hacemos para desarrollar la actitud lúdica en las actividades? ¿Cómo hacemos que todas las actividades tengan una dimensión lúdica -así como hay una dimensión afectiva y una social-? Cuando hacemos una comunidad de indagación de un curso para dar un tema, no es necesario tener un juego para desarrollar la dimensión lúdica, porque el niño puede disfrutar de las preguntas, de las respuestas, de los argumentos y de las maneras. Es decir, todo ese ejercicio puede llevar a un sitio lúdico. La dimensión lúdica en relación con las otras dimensiones estaría en el mismo nivel, con la cognitiva, la afectiva y la social, de manera horizontal.

Esta actividad que desarrolla todas las dimensiones del niño es una actividad poderosa en FeI. Para nosotros, tendrían que ser tres dimensiones: una dimensión filosófica -todo lo del contenido, el conocimiento, la filosofía como forma de vida-, una dimensión de infancia -relacionada con la pregunta, con la incertidumbre, con la potencia- y una dimensión lúdica -que tiene que ver con la felicidad-. Eso es a lo que le apuntamos a desarrollar. (c. p., 15 de noviembre de 2020)

La movilización y las nociones de los conceptos de lúdica y juego esclarecen las propuestas y las teorizaciones de las prácticas dentro del programa FeI, desde la experiencia de los maestros, de los investigadores y de los semilleros, quienes proponen y transforman conceptualizaciones desde una mirada problematizadora que los conecta con la práctica.

Conclusiones

La perspectiva FeI involucra de una forma fascinante y placentera a los maestros, a los semilleros y a los investigadores en un sinfín de experiencias, en medio de los contrastes y las relaciones que se establecen en la experiencia y en la construcción de nuevas alternativas de vivenciar, experimentar y transitar en dos grandes categorías: la lúdica y el juego, las cuales son interesantes y amplias, pues constituyen al ser, trascienden, movilizan y asumen nuevos caminos en medio de la práctica de la perspectiva FeI.

Hay una conexión potente entre los conceptos. La experiencia práctica y la perspectiva FeI se movilizan a partir de acercamientos con la propuesta, lo que ocasiona construcciones y transformaciones fascinantes frente a la lúdica y el juego en la vivencia misma de cada docente, de cada semillero, o de cada conocedor de la propuesta. También surgen propuestas que involucran estas dos grandes categorías como una alternativa para enriquecer los espacios y la experiencia dentro y fuera del aula.

El ejercicio desarrollado lleva a pensar en la práctica docente como generadora de la transversalidad de la cultura. Nos ha llevado a establecer que es importante como docentes reivindicar, movilizar y liberar, en un ejercicio permanente de observación, de reflexión, de análisis y de transformación de ambientes y escenarios. La experiencia con FeI, como lo mencionan los compañeros y docentes, genera perspectivas para pensar la lúdica y el juego en relación con la filosofía y la infancia. Estas prácticas llevan a repensar la formación de los maestros y se convierten en un punto clave de ruptura para continuar un camino hacia nuevas apuestas para la escuela.

Referencias

- Buitrago, A. (2018). Football and school, pretext to play and discuss. *Shimmering Words: Research and Pedagogy E-Journal*, 8, 28-58.
- Heidegger, M. (1998). *Caminos de bosque*. Alianza.
- Huizinga, J. (2000). *Homo ludens*. Alianza.
- Kohan, W. (2013). *El maestro inventor: Simón Rodríguez*. Miño y Dávila.
- Pulido, Ó. (2018). ¡Hay que defender la escuela! *Praxis & Saber*, 9(20), 9-14. <https://doi.org/10.19053/22160159.v9.n20.2018.8426>
- Vélez, C. (2003). *Juego, inteligencia y ciudad. Pereira siglo XXI: una visión integradora, una metodología, un proyecto de cultura ciudadana*. Universidad Libre, Seccional Pereira.