

## LÚDICA... ¿INGREDIENTE DEL JUEGO?

FABIO ENRIQUE BARBOSA MAHECHA \*

Docente Educación Física

1. El término lúdica, constantemente anda de boca en boca de muchas personas en la actualidad, debido a que, los teóricos de la educación, el desarrollo humano y otros profesionales, interactúan en la búsqueda de alternativas que favorezcan el desarrollo general, en las personas lo han rescatado del lugar donde se encontraba, para ubicarlo como elemento dinamizador en los procesos de cambio, apropiación y transformación del conocimiento, la ciencia y la tecnología, así como de los procesos de creatividad e innovación.



2. Una sociedad como la actual, que por valorar sobre todo el rendimiento, no se percata que sus integrantes están perdiendo la condición de humanos para convertirse en sombries o máquinas, tal vez, algunos podrán evadirse de esta situación y realizarse como humanos, a costa de profundizar aún más la diferencia existente debido al excesivo uso de la razón práctica, la eficacia entre lo útil-práctico y los actos propios del ser humano (sentir alegría, pena, amor, afecto, etc.) debido a excesivo culto profesado al uso de la razón práctica y la eficacia y la eficiencia; que producen rendimientos materiales y paradójicamente, cuando el hombre logró poner la naturaleza a su servicio, tiene menos tiempo libre para dedicarle al ocio creativo,

y sigue sin tomar conciencia del riesgo que corre de autodestruirse si no cambia ese proceder de dominio absoluto sobre las cosas, a que lo lleva la búsqueda del beneficio personal.

3. Afortunadamente los intelectuales de las nuevas generaciones, ansiosas por equilibrar las relaciones del hombre con el hombre y de éste con la naturaleza, se han dado a la tarea de buscar y proponer nuevas acciones que posiblemente han originando conceptos y términos que en la actualidad sirven para definir los nuevos satisfactores a las necesidades del hombre, pero que por desgracia aún no están en el conocimiento de la mayoría. Con razón manifestaba un compañero un día en una

reunión de trabajo «se va a programar una especialización sobre lúdica, porque todo el mundo habla de ella pero nadie sabe de qué se trata».

4. Con el ánimo de contribuir un poco a la búsqueda de un significado y algunas posibles formas de utilización de esta dinámica acción, propongo en este escrito un concepto de «Lúdica» con algunos componentes para que ustedes juzguen, pues, parece ser, que el goce, el disfrute o el placer que se siente cada vez que se realiza, experimenta o vivencia una acción, que además no persigue un fin utilitario y motiva la repetición de la misma, se entiende como la lúdica y generalmente se tiene al juego como el elemento principal que la contiene durante su desarrollo (la verdad es que inicialmente fue creada como sinónimo).

"La actividad lúdica representa este gasto físico y mental que no posee una finalidad inminentemente útil, ni incluso, una finalidad definida y cuya única razón de ser para la conciencia de quien la realiza, es sólo el placer que encuentra en ello "y" es juego toda actividad pródiga sin una finalidad exterior a ella: por placer" <sup>23</sup> luego, por más ocupado en un oficio cualquiera que se encuentre una persona siempre encontrará un espacio de tiempo "que bien puede ser dedicado a la lúdica a través del juego"<sup>24</sup> que le permitirá descansar, recuperar fuerzas y energía, al igual que ejercitar la imaginación no sólo para evadirse de la realidad sino para recrear nuevas situaciones y relaciones que equilibren el mundo exterior con el interior del individuo que al tiempo permita alcanzar la oportunidad de cambiar lo hasta ahora vivido por él a través de nuevas

miradas de ver el mundo, producto de atreverse a imaginar lo diferente desde otras ópticas.

La mayoría de autores que se han ocupado de este tema, dan al juego y la lúdica el carácter de catalizadores y potenciadores de las capacidades intelectuales, sociales, individuales y deportivas, valga decir, de un juego se derivan variables que los niños en su interacción las encuentran (inventiva); el cambio de reglamentación espontánea de un juego ayuda con la aceptación de normas y principios, y al permitir al individuo participar en la elaboración de éstas se contribuyen con la formación axiológica; la participación de juegos de distintos tipos redonda con el proceso de socialización y acrecienta las cualidades físicas e intelectuales, si se emplea la fantasía además de los movimientos; y se buscan nuevas experiencias jugadas, se desarrolla la creatividad y paralelamente se pueden incluir en la vida nuevos paradigmas.

Los procesos que conducen a la aprehensión y creación de conceptos y realidades, son más fáciles de recorrer si no se toman con tanta rigidez lógica; si se quiere alcanzar resultados satisfactorios posiblemente convenga comenzar de una forma más divertida y menos solemne; "el juego supone una reducción de las consecuencias que pueden derivarse de errores que se cometen "es decir" es una actividad que no tiene consecuencias frustrantes en el mismo que no sucede al azar y se antepone al aprendizaje"<sup>25</sup>

Dicho de otra manera, a través del goce que produce el juego se puede al mismo

<sup>23</sup> LE BOULCH, Jean. *Hacia una Ciencia del Movimiento Humano*. Editorial Paidós. Pág. 54

<sup>24</sup> Idem. Pág. 56

<sup>25</sup> BRUNER, Jerone. *Acción pensamiento y lenguaje*. Alianza Editorial. Pág 112

tiempo explorar con ventajas diferentes actividades que se relacionan con la producción de conocimientos, la ciencia y la tecnología vista de una forma no tan interesada en resultados positivos y por la misma razón no dada a generar sentimientos frustrantes por no alcanzar resultados tangibles, es posible si dentro de su desarrollo incluimos lúdica como catalizador y amortiguador entre trabajo y producción. Esta es otra manera de ver el mundo y posiblemente vislumbrar una salida para nosotros los países no tan desarrollados industrialmente (que según parece nunca podremos alcanzar a los que no lo son) que, permitiría orientar los intereses a otra forma, interactuar en la vida, con actitudes, conocimientos, y mentalidad acorde con la de otras culturas, como la de los aborígenes de nuestra tierra, que observan un paradigma más humano y ecológicamente sostenible, donde la fantasía hace parte de las creencias ancestrales y los comportamientos dan lugar a relaciones no tan utilitarias, sino más bien de intercambios, que tienden a beneficiar las partes que se involucran en la acción, con la seguridad de que lo necesario en la vida no es el beneficio inmediato, sino la complementariedad, porque lo uno sin lo otro terminará por hacernos desaparecer; por lo tanto "El acto de jugar lleva emparejada la fantasía como ingrediente indispensable para atravesar la realidad y reflejarla en un paraíso ideal que permite cambiar las relaciones de las cosas, las cosas



y los fines, los fines y los medios"<sup>26</sup> e inventar nuevas, que al punto podrán ser transportadas al mundo real.

Hasta ahora todo juego ha sido tenido en cuenta como portador universal de la lúdica y no siempre es así, el juego no puede seguirse idealizando como sinónimo de placer y dicha, éste también puede generar sentimientos de rabia y posiblemente de frustración y en este sentido algunos autores consideran que existen actividades diferentes al juego que proporcionan incluso más placer al niño; argumento este que hace pensar en el momento cuando se seleccionan las actividades que proporcionan al pequeño mayores experiencias de placer que el juego. Ej. succionar un chupete aunque eso no lo sacie. Segundo, hay juegos en los que la actividad no es placentera en sí misma, ej. los juegos que únicamente producen placer si el niño encuentra interesante el resultado<sup>27</sup> o sea que no se puede considerar el placer como una categoría del juego indispensable, pero si en cambio la interacción entre la imaginación y la creatividad produce la fantasía que al idealizar cosas y relaciones deja posibilidades tangibles para la realidad, ej. los viajes al fondo del mar o a la luna, en un principio se cumplieron en la imaginación y fantasía de Julio Verne, que los concretó en sus narraciones y hoy son toda una realidad; otras veces, servirá como

<sup>26</sup> Idem. Pág. 113

<sup>27</sup> VIGOSKY, L. S. *El Desarrollo de los Procesos Superiores*. Editorial Crítica. Pág. 141.

receptáculo de almacenamiento para los imposibles de concretar, ya que utilizándola se llegará a poseer objetos imposibles de obtener y realizar acciones que en la vida real, son negados por circunstancias propia de la misma vida; los juegos de suplantación de funciones de personas, de roles; de improvisaciones en distintas áreas, dan pie al surgimiento de lo nuevo, «la fantasía, primera máscara del deseo trae detrás de sí la posibilidad de acceder a un modelo singular de la vida, movimiento al que no le basta con la razón; el aparato lógico es solo un molde que da forma y acabado a la fantasía, verdadera materia prima que siembra en su emergencia variados caminos de estructuración «en cambio» la razón convertida en casualismo que no deja campo al azar, es el peor enemigo interno de la emancipación»<sup>28</sup>

El acto de jugar entonces, no se somete al criterio de la lógica porque precisamente

el acto de fantasear dentro del juego significa disfrutar en la imaginación de aquellas cosas que normalmente son imposibles en la realidad, por estar sometidas a la valoración de la lógica y la razón utilitaria que únicamente tienen en cuenta el rendimiento y que para poder concretarse olvida la sensibilidad humana, materia fundamental en el proceso de fantasear lúdicamente, que facilita encontrar paradigmas distintos a los conocidos, que dejen en alguna manera vivenciar otras relaciones y utilizar otros sentidos diferentes a la vista y al oído, que por haber sido priorizados por la sociedad occidental como los principales informadores del ambiente y vía obligada del conocimiento han deformado e impedido un desarrollo más humano del hombre, pues el tacto, el gusto, el olfato y el analizador de movimientos también proporcionan información importante que puede cambiar los parámetros de interactuar en el mundo.

## BIBLIOGRAFÍA

- BRUNER, Jerone. *Acción, Pensamiento y Lenguaje*. Alianza Editorial
- LE BOULCH, Jean. *Hacia una Ciencia del Movimiento Humano*. Editorial Paidós.
- RESTREPO, Luis Carlos. *La Trampa de la Razón*. Arango Editores
- RESTREPO, Luis Carlos. *El Derecho a la Ternura*. Arango Editores
- VIGOSKY, L.S. *El Proceso de los Desarrollos Superiores*. Editorial Crítica.

<sup>28</sup> RESTREPO Luis Carlos. *La Trampa de la Razón*. Arango Editores. Pág. 21