

COLECCIÓN
INVESTIGACIÓN

Lúdica e infancia: tejidos de pensamiento

María Teresa Suárez Vaca
(Coordinadora)



Lúdica e infancia: tejidos de pensamiento

Coordinadora
María Teresa Suárez Vaca



Lúdica e infancia: tejidos de pensamiento / Playfulness and childhood: weavings of thought / Suárez Vaca, María Teresa (Coordinadora). Tunja: Editorial UPTC, 2022. 236 p.

ISBN digital: 978-958-660-618-9

ISBN impreso: 978-958-660-617-2

Incluye referencias bibliográficas

1. Lúdica. 2. Infancia. 3. Filosofía. 4. Juego. 5. Educación. 6. Espacios

(Dewey 107 / 21) (Thema QDT - Temas de la filosofía)



Uptc
Universidad Pedagógica y
Tecnológica de Colombia



Primera Edición, 2022

50 ejemplares (impresos)

Lúdica e infancia: tejidos de pensamiento

Playfulness and childhood: weavings of thought

ISBN digital: 978-958-660-618-9

ISBN impreso: 978-958-660-617-2

Colección de Investigación UPTC N°. 224

Proceso de arbitraje doble ciego

Recepción: mayo de 2021

Aprobación: julio de 2021

© María Teresa Suárez Vaca, 2022

© Claudia Inés Bohórquez Olaya, 2022

© Iván Darío Cruz Vargas, 2022

© Joselín Acosta Gutiérrez, 2022

© Karen Julieth Chacón Quiroga, 2022

© Leidy Yohanna Albarracín Camacho, 2022

© Leidy Yulieth Duarte Báez, 2022

© Lola María Morales Mora, 2022

© Manuel Alejandro Ojeda Suárez, 2022

© Mercedes Bello Sierra, 2022

© Óscar Pulido Cortés, 2022

© Paola Andrea Lara Buitrago, 2022

© Sonia Lucía Romero Alfonso, 2022

© Zayda Yadira Barón Pérez, 2022

© Zoraida Salamanca Manrique, 2022

© Universidad Pedagógica y Tecnológica de
Colombia, 2022

Editorial UPTC

Edificio Administrativo – Piso 4

La Colina Manzana 7, Casa 5

Avenida Central del Norte N° 39-115, Tunja, Boyacá

comite.editorial@uptc.edu.co

www.uptc.edu.co

Rector, UPTC

Óscar Hernán Ramírez

Comité Editorial

Enrique Vera López, Ph. D.

Zaida Zarely Ojeda Pérez, Ph. D.

Yolima Bolívar Suárez, Mg.

Carlos Mauricio Moreno Téllez, Ph. D.

Pilar Jovanna Holguín Tovar, Mg.

Nelsy Rocío González Gutiérrez, Ph. D.

Manuel Humberto Restrepo Domínguez, Ph. D.

Óscar Pulido Cortés, Ph. D.

Edgar Nelson López López, Mg.

Editora en Jefe

Lida Esperanza Riscanevo Espitia, Ph. D.

Coordinadora Editorial

Andrea María Numpaque Acosta, Mg.

Corrección de estilo

Nicolás López Blanco

Diagramación formato digital

Andrés A. López Ramírez

andres.lopez@uptc.edu.co

Diseño de carátula

Leidy Yohanna Albarracín Camacho

Libro financiado por la Vicerrectoría de Investigación y Extensión - Dirección de Investigaciones de la UPTC. Se permite la reproducción parcial o total, con la autorización expresa de los titulares del derecho de autor. Este libro es registrado en Depósito Legal, según lo establecido en la Ley 44 de 1993, el Decreto 460 de 16 de marzo de 1995, el Decreto 2150 de 1995 y el Decreto 358 de 2000.

Libro de investigación resultado del proyecto: Lúdica y juego en la educación infantil: construcción conceptual. Código SGI 2860, año 2020.

Citar este libro / Cite this book

Suárez Vaca, M. (Coord.) (2022). *Lúdica e infancia: tejidos de pensamiento*. Editorial UPTC.

doi: <https://doi.org/10.19053/9789586606172>

Resumen

Lúdica e infancia: tejidos de pensamientos... es un libro que presenta aspectos conceptuales que componen y caracterizan lo lúdico desde perspectivas filosóficas. Aclara y propone una particular e innovadora forma de comprender lo lúdico como dimensión estructural del ser humano y como estado propio de los sujetos. Se aborda lo lúdico, permitiendo que emerjan condiciones de exploración, reflexión y sensibilidad, se convierte en enigma que cautiva para preguntarse y pensarlo en tonos filosóficos: como estado, experiencia y vivencia; una manera de ser y de estar que apremia sensaciones vitales de bienestar y creación. Esta propuesta escritural afirma lo lúdico desde diversas miradas y componentes. Toma distancia de la mecanización de acciones y renuncia a ser concebida como una receta instrumentalizada. Una de las apuestas es tensionar la relación del juego con lo lúdico al contemplar aspectos que fungen como líneas de fuga y pensamiento, entramado de voces que conversan, donde el juego es una expresión genuina.

El recorrido de palabras y significados produce algunos cuestionamientos como: ¿Qué hay de filosófico en lo lúdico? ¿Qué hay de lúdico en la filosofía? ¿Es la lúdica un estado de infancia? ¿Cuáles son los caminos filosóficos que piensan la lúdica?

Los capítulos son construidos a partir de indagaciones y relaciones conceptuales. Son Tejidos de pensamientos que funcionan como un entramado de sentidos y perspectivas. Se despliegan como caminos para pensar, sentir y vivir en estado lúdico. Las y los autores escribieron desde el movimiento de sus preguntas e intereses con el fin de comunicar lo indagado, no como certezas, sino para abrir nuevas posibilidades e inquietudes.

Este libro, como objeto del pensamiento, transita por diversos campos de relación con lo lúdico: amistad, sueños, felicidad, ocio, heterotopías, sensibilidad, creación, cuerpo, pedagogía, juego y voces de la infancia.

Palabras clave: Lúdica; Infancia; Filosofía; Educación; Juego; Espacios.

Abstract

Ludic and childhood: weavings of thoughts... is a book that presents conceptual aspects that compose and characterize playfulness from philosophical perspectives. It clarifies and proposes a particular and innovative way of understanding playfulness as a structural dimension of the human being and as a state of the subjects themselves. Playfulness is approached, allowing conditions of exploration, reflection and sensibility to emerge, it becomes an enigma that captivates to wonder and think about it in philosophical tones as a state and experience; a way of being and being that urges vital sensations of wellbeing and creation. This writing proposal affirms playfulness from different points of view and components. It distances itself from the mechanization of actions and refuses to be conceived as an instrumentalized recipe. One of the bets is to stress the relationship between play and playfulness and to contemplate aspects that function as lines of flight and thought, a network of voices that converse, where play is a genuine expression.

The journey of words and meanings problematizes some questions such as: What is philosophical in playfulness? What is playful in philosophy? Is playfulness a state of infancy? What are the philosophical paths that think playfulness?

The chapters are constructed from conceptual inquiries and relationships. They are a weaving of thoughts that works as a web of meanings and perspectives, they unfold as ways to think and feel, the authors wrote from the movement of their questions and interests, in order to communicate what they have investigated and open new possibilities and concerns.

This book, as an object of thought, goes through different fields related to playfulness: friendship, dreams, happiness, leisure, heterotopias, sensibility, creation, body, pedagogy, play and voices of childhood.

Keywords: Ludic; Childhood; Philosophy; Education; Play; Spaces.

CONTENIDO

Resumen

Introducción

María Teresa Suárez Vaca
Zoraida Salamanca Manrique

Amistad, sueños y felicidad: entre lúdica y pensamiento

Lola María Morales Mora
Óscar Pulido Cortés
Leidy Yulieth Duarte Báez
Karen Julieth Chacón Quiroga

Del ocio y lo lúdico

Manuel Alejandro Ojeda Suárez

Heterotopías lúdicas: sentidos, relaciones, intimidad y creación

María Teresa Suárez Vaca
Zoraida Salamanca Manrique

Experiencia artístico-lúdica: conocimiento sensible y pensamiento creativo

Leidy Yohanna Albarracín Camacho

El *corpuludus*: tránsitos del cuerpo a lo posible

Joselín Acosta Gutiérrez

Estados lúdicos en la pedagogía

Sonia Lucía Romero Alfonso

Lúdica y juego: tensiones entre la actividad y la actitud

Paola Andrea Lara Buitrago
Claudia Inés Bohórquez Olaya

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

Zayda Yadira Barón Pérez

Mercedes Bello Sierra

Iván Darío Cruz Vargas

Hay momentos que inician con un érase una vez y culminan con un *jaque mate*; situaciones que se eligen con un *tin marín de do pingüé* o un *tingo, tingo tango*; en otras oportunidades, *todos ponen* o, en el peor de los casos, *pierdes todo*. Aunque a veces algo tenga un orden y unos vayan *primis, segus* o *tercis*, hay que estar atentos para *no perder el turno*. Si eso pasa, no te dejes *ponchar*, mientras el *zapatico cochinito cambia de piecito*. Actúa rápido, piensa, recurre a tus ideas y, cuando las tengas, grita ¡*BINGOOO!* Si no te funciona, saca del *tragamonedas*, echa un *volado -cara o cruz-* y *desempata* el momento. Reclama la *revancha*. Aun cuando otro declare *STOP*, no te abrumes. Mira desde el *sube y baja* o gira en la *rueda volante*. Hazle *triqui* a la tristeza y una *chuza* a la trampa. *Baila* como el *trompo* en la calle y disfruta *la magia* de la vida, que ya vendrán otros *picaditos* para decir *lero lero candelero*. Recuerda que siempre hay con quien *cantar*. Muchos apostarán por ti y dirán *alrededor del mundo: uno dos tres por mí y por todos mis amigos*, pues la vida es un *suspiro de ilusión* y que hay que aprovechar para jugar mientras *que el lobo no está... ¿el lobo está?*

Introducción

Este libro es para disfrutar y leer en actitud de apertura porque presenta nuevos tránsitos y perspectivas. También es para vivirlo en un tiempo de *aión*, como lo describieron los griegos de la Antigüedad; no en un tiempo medido o de orden cronológico, sino alusivo a una duración de intensidad que se produce con la experiencia. De ahí nace el nombre de un grupo de investigación de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, denominado *AiÓN: Tiempo de la Infancia*, conformado por un equipo de maestras, maestros y estudiantes que disfrutaban al formular preguntas, al crear y proyectar investigaciones para comprender su constitución política, ética, estética y educativa, con el fin de ser cada vez mejores para los niños, niñas, jóvenes y maestros en formación. En esta ocasión, el tema a pensar fue la lúdica.

Por mucho tiempo se ha pensado que lúdica y juego son acepciones similares. Los dos conceptos han sido estudiados por psicólogos, sociólogos, antropólogos y pedagogos. Desde cada perspectiva se han construido caminos, definiciones y elementos para relacionarse y hacer uso de ellos. Sin embargo, la distancia entre los dos conceptos no es clara y se hace subjetiva, lo que causa confusión. ¿Es lo lúdico un juego? ¿Todo juego es lúdico? El juego en la sensación cultural y social se presenta usualmente como actividad con características y componentes biológicos, mentales, afectivos, creativos y sociales. Su potencia está en la posibilidad de producir diversas condiciones y sensaciones, lo que le exalta como una acción preferente en la atmósfera educativa e, incluso, se le ha visto preso de consideraciones y justificaciones curriculares.

La lúdica, por su parte, contiene aperturas magnas, lo que permite que en ella habiten condiciones de exploración, de reflexión y de sensibilidad. En sí misma, es un enigma que cautiva para preguntarse y pensarla en tonos filosóficos como un estado, experiencia o vivencia; una manera de ser y de estar que apremia sensaciones vitales de bienestar y creación. Esta propuesta escritural presenta la lúdica desde diversas miradas y componentes. Toma

distancia de la mecanización de acciones y renuncia a ser concebida como una receta mágica. La pretensión es tensionar la relación del juego con lo lúdico y contemplar otros aspectos que fungen como líneas de fuga y pensamiento; un entramado de voces que conversan alrededor de estos conceptos, donde el juego es una expresión genuina que representa muchas de las cualidades y percepciones vitales de la lúdica: gozo, placer, alegría, creación, espacios, amistad y bienestar.

Estos conceptos y perspectivas son temas cotidianos que convocan a maestras y maestros a pensar las infancias y, sobre todo, a ocuparse de su propia infancia, con el fin de entablar vínculos, encuentros, pensamientos y proyecciones con niños, niñas y jóvenes. Esto se produce en los diferentes espacios de diálogo, de relación y de juego, donde se expanden esperanzas para dar vida a la educación y contagiar de sentido a la pedagogía, para que aquellos que participan caminen en tono de bienestar y pensamiento como protagonistas de una transformación. Fue eso lo que animó al grupo de investigación Aión: Tiempo de la Infancia a plantear un proyecto denominado: *Lúdica y juego en la educación infantil: construcción conceptual. SGI 2860-UPTC.*

Esta propuesta investigativa tuvo como propósito determinar algunos elementos conceptuales que componen y caracterizan lo lúdico desde una perspectiva filosófica. Metodológicamente, requirió emprender un circuito de exploraciones teórico-documentales. En esta revisión y estudio se construyeron relaciones y armonías entre argumentos, conceptos y proposiciones, lo que incitó a crear abstracciones en torno a categorías como: lúdica, juego, infancia, espacios, filosofía, filosofía e infancia y educación. Enriquecer el campo educativo con una línea de estudio en lúdica abre interrogantes, delimita reflexiones y configura acciones que provocan la creación y relación con la perspectiva filosofía e infancia [FeI] Esta es una experiencia pedagógica desarrollada en el departamento de Boyacá que concibe la filosofía como un estilo de vida y la infancia como una manera de ser y habitar el mundo -una potencia creadora de inquietudes y experiencias-. Es aquí, en tal construcción y perspectiva, que los hilos se tejen para pensar la lúdica como dimensión vital del ser humano en estado de infancia.

Con la lectura de diferentes libros, artículos de revistas indexadas y otros textos, se fortalecieron saberes, intuiciones y nuevos aprendizajes. La organización sistemática de fichas analíticas y reconstructivas produce un sistema de categorías y relaciones conceptuales que fueron conversadas y dialogadas en grupos de estudio. Esto se constituye en una experiencia filosófica colectiva que piensa y considera múltiples miradas para potenciar los cuestionamientos y argumentos al rededor del tema investigado; un amplio proceso que anima la escritura, donde se resignifican conceptos y se abren nuevos caminos de pensamiento y horizontes que invitan a navegar desde otras perspectivas.

La poética lúdica construida por los autores inspira a pensar que la relación con la filosofía se produce en doble vía. Comprender el estado lúdico como un estado y necesidad vital -que hace parte de la condición humana- es importante, pues se integra a las grandes inquietudes y búsquedas del ser, ya que le genera bienestar, serenidad y alegría. Estos actos libertarios animan a pensar en sí mismo, en la relación con el otro y en los vínculos con el mundo. Son espectros para dimensionar otros conceptos como la felicidad, el placer y la libertad, entre otros; experiencias humanas que hacen parte de la subjetividad y, que, en cada caso, pueden estar asociados a situaciones, actividades o vivencias diferentes. Las anteriores características conducen a interrogantes como: ¿Qué hay de filosófico en lo lúdico? ¿Qué hay de lúdico en la filosofía? ¿Es la lúdica un estado de infancia? ¿Cuáles son los caminos filosóficos que piensan la lúdica?

El presente libro evoca conceptos o categorías a modo de compuestos y devenires de *lo lúdico*, sus capítulos son construidos a partir de indagaciones y relaciones conceptuales, son un tejido de pensamientos que funciona como un entramado de sentidos y perspectivas. Los ocho capítulos se presentan como un abanico de caminos para pensar a partir de un sentir particular, pues cada equipo de trabajo -maestros y semilleras de investigación- escribió desde el movimiento de sus preguntas e intereses, con el fin de comunicar lo indagado y de abrir nuevas posibilidades e inquietudes para seguir investigando la lúdica y sus compuestos. De tal forma, la organización del libro es rizomática y se pueden leer los capítulos de manera independiente.

Amistad, sueños y felicidad: entre lúdica y pensamiento es un capítulo escrito por los profesores Lola María Morales Mora y Óscar Pulido Cortés y las semilleras de investigación Leidy Yulieth Duarte Báez y Karen Julieth Chacón Quiroga. Este texto es parte de una aproximación teórica de los aspectos básicos que caracterizan y conceptualizan la dimensión lúdica. Allí se destaca la exploración de experiencias subjetivas en las que se enfatiza la amistad, lo onírico y la felicidad como partes estructurales de esta dimensión. También se analiza cómo lo lúdico posibilita la movilización del pensamiento y las maneras como los sujetos encuentran bienestar y plenitud en múltiples actividades y/o momentos de encuentro. A manera de síntesis y de resultados teóricos, se expone cómo la dimensión lúdica viabiliza en el sujeto la búsqueda del conocimiento y la producción de actos de creación, condiciones propicias para la constitución de sí en el contexto escolar.

El profesor Manuel Alejandro Ojeda Suárez escribe *Del ocio y lo lúdico*, un texto que rastrea la deformación que ha consolidado el concepto de ocio. Considera la vía de acceso en dos sentidos: el primero *fenomenológico* y el segundo *histórico-hermenéutico*. Parte de los mitos fundacionales que presentan un influjo en la forma de entender la aspiración al ocio, luego aborda cómo se han consolidado las éticas del trabajo contemporáneo. Expone, a su vez, el sentido que asume el concepto en el mundo clásico, griego y romano. Vincula *emoción y ocio* bajo la idea de que el ocio es tiempo del disfrute, de transición entre una acción de excitación violenta y la contención civilizada que le provoca. Finalmente, plantea la imposibilidad de descanso de lo humano, un encuentro con la idea fantástica del secuestro del pensamiento a partir del lenguaje y las relaciones que se establecen con los acontecimientos.

Heterotopías lúdicas: sentidos, relaciones, intimidad y creación es un capítulo escrito por María Teresa Suárez Vaca y Zoraida Salamanca Manrique, profesoras que se preguntan por el espacio como un compuesto en relación con lo lúdico, a partir del estudio de tres perspectivas -*la trialéctica* de Soja, *ecologías* de Guattari y *heterotopías* Foucault-, que se entretajan para plantear la dimensión lúdica de los espacios como un entramado conceptual con argumentos y ejemplos, de la siguiente manera: *espacio percibido*, heterotopías de los sentidos y ecología ambiental -lo lúdico se enfoca en la experiencia-; *espacio concebido*, heterotopías sociales y ecología social -la

dimensión lúdica se precisa en la resistencia y el encuentro-; y *el espacio vivido*, heterotopías íntimas y ecología mental -lo lúdico se concibe en el devenir, en la reflexión y en la creación-. Finalmente, se presenta una experiencia pedagógica denominada *Campamento Filosófico*, el cual funge como ejemplo de cómo se producen en una sola experiencia estas categorías construidas en la investigación.

Leidy Yohanna Albarracín Camacho presenta el capítulo *Experiencia artístico-lúdica: conocimiento sensible y pensamiento creativo*. Expone aproximaciones teóricas y conceptuales para comprender la relación entre dos escenarios complejos que atienden a dimensiones de lo humano para propiciar espacios de encuentro a partir de la experiencia artístico-lúdica como potencia para el desarrollo del pensamiento creativo; parte del contexto sobre el cual se piensa la propuesta con una aproximación al concepto de *lúdica*. Presenta tres prácticas artísticas como experiencias particulares y, finalmente, caracteriza la experiencia artística en relación con lo lúdico y el pensamiento creativo como escenarios de conocimiento sensible.

El corpoludus: tránsitos del cuerpo a lo posible, capítulo escrito por el profesor Joselín Acosta Gutiérrez, es un texto ensayo, una reflexión del cuerpo, a propósito de Jean-Dominique Bauby, desde un cautiverio propio. Inicia señalando un tránsito *del cuerpo biomáquina al cuerpo caprichoso*, metáforas para auscultar los pliegues y la rugosidad del cuerpo en la modernidad. Ofrece algunas consideraciones relacionadas con el *corpoludus*, que se juega ante el absurdo para provocar curvaturas en las miradas frente al peligroso tiempo de biocontrol y sometimiento que se cierne sobre las sociedades postpandémicas actuales. A manera de síntesis, expone el grosor simbólico del *corpoludus* y su posibilidad para hacerse cuerpo de otro modo.

Estados lúdicos en la pedagogía, texto escrito por la profesora Sonia Lucía Romero Alfonso, explora y analiza aspectos teóricos en torno a múltiples modos de pensar la lúdica y el juego, atravesados por la concepción de infancia, con un propósito pedagógico. Contiene enunciados a partir de los discursos de Johan Huizinga, que se enlazan con declaraciones de María Montessori y de John Dewey. Este ejercicio de revisión documental invita al maestro y a la escuela a pensar sus modos de entender la presencia del niño,

sus expresiones y las interacciones. Presenta hallazgos y relaciones conceptuales como aparecen en los documentos consultados, así como su campo de utilización en los diferentes planos discursivos. Finalmente, expone unas ideas que dan pie a otras revisiones para nutrir la conceptualización de cada maestro en su interés por resignificar y activar los estados lúdicos propios y de otros.

Lúdica y juego: tensiones entre la actividad y la actitud es un texto que evidencia otras miradas. Fue escrito por Paola Andrea Lara Buitrago y Claudia Inés Bohórquez Olaya, quienes abordan el juego como categoría de análisis y ejercicio de pensamiento, ya que se ubica en un tejido de conexiones, actitudes y modificaciones que resignifican el lugar de juego y su posición en la cotidianidad del ser humano. Plantean la lúdica como dimensión inseparable y equiparable, pero que guarda distancia y conjunción en las prácticas y estilos de vida. Para la conceptualización, los términos son rastreados en sus definiciones y en la inserción de diferentes aspectos en tanto características y teorías que han emergido en diferentes campos. Lo anterior funcionó como base para hallar encuentros y desencuentros entre el juego y la lúdica. De tal forma, confrontan la *actitud* con la *actividad* para finalmente revisar la implicación del sujeto que juega.

Para concluir este libro, se presenta el capítulo *Juego y lúdica: voces desde la perspectiva Filosofía e Infancia*. Escrito por las estudiantes semilleras Zayda Yadira Barón Pérez y Mercedes Bello Sierra, y el joven investigador del grupo Iván Darío Cruz Vargas. Ellos enfocan su inquietud en la exploración conceptual de *lúdica* y el *juego*, desde la perspectiva FeI. La experiencia de investigación se centra en las voces de quienes decidieron apostarle a esta experiencia pedagógica en su formación y en su práctica docente. Presentan 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. A través de entrevistas, se reconocen las voces de profesores de colegio, de universidad, de compañeros y compañeras de pregrado, lo que permite hacer una reconstrucción de las relaciones conceptuales que se tejen en la experiencia FeI.

El camino está abierto con una variedad de senderos y veredas para continuar pensando juntos. Les invitamos a viajar con las ideas expuestas y

esperamos que estos textos se constituyan en provocaciones para seguir indagando.

Entonces... Érase una vez en tiempos de cuarentena y tapabocas...

Amistad, sueños y felicidad: entre lúdica y pensamiento

Lola María Morales Mora¹

Óscar Pulido Cortés²

Leidy Yulieth Duarte Báez³

Karen Julieth Chacón Quiroga⁴

Este capítulo presenta resultados del proyecto *Lúdica y juego en la educación infantil: construcción conceptual*⁵ y representa una de sus unidades de análisis. Tuvo como enfoque principal determinar elementos conceptuales que caracterizan lo lúdico en perspectiva filosófica. Para esto, se apropia la noción de *dimensión lúdica* en las formas de constitución del sujeto. Abordar la lúdica en perspectiva permitió proponer una línea de estudio novedosa que amplía este campo de saber específico (Morales & Suárez, 2016; Suárez *et al.*, 2018), al poner en consideración y tensión las prácticas y los discursos asociados a la lúdica, puesto que, en el contexto contemporáneo, parece enmarcarse directamente en el ámbito escolar, razón por la que es importante ensanchar el trabajo conceptual asociado a ella.

El proceso investigativo presentado en este capítulo es concebido por sus participantes como una experiencia vital, al involucrar un conjunto de transformaciones que devienen en giros conceptuales y modificaciones en la forma como los investigadores asumen la lúdica en su quehacer pedagógico y en su propia vida como una “*experienciación* que modula el sujeto, conduciéndolo a reconocerse de cierta manera y actuar sobre sí mismo” (Espinel, 2017, pp. 28-29). Al retomar la perspectiva filosófica, no solo se realiza una selección de textos que cumplan con esta característica -un insumo importante para movilizar el estudio-, también se contempla la oportunidad de provocar una relación entre el investigador y los textos. Esto da paso a interrogaciones individuales y colectivas, mediadas por el diálogo, las cuales lograron consolidar las reflexiones que aquí se describen. En líneas filosóficas, se asume el acto investigativo como un ejercicio latente de pensamiento que produce un ensayar y la reapropiación y resignificación de

herramientas. Por esto, la comprensión de filosofía que se adopta para este estudio es:

[una] filosofía que produce conceptos para describir, mostrar y horadar la realidad inventada o aprendida. Una filosofía que se presenta como momentos o instantes, como fotogramas, que al darles movimiento construyen nuevos objetos de conocimientos y se desplazan sobre realidades diferenciadas exigidas por ese movimiento. (Pulido, 2017, p. 20)

A la par que se examinan y se transforman los conceptos, el sujeto que los investiga es afectado en su pensamiento y, por ende, en su proceder. Los tránsitos de la investigación están impregnados por la necesidad de generar un descentramiento que incite la creación de esos otros lentes desde los que se pueden leer y construir los objetos de estudio.

En cuanto al procedimiento, se estableció un análisis teórico-conceptual que implicó la lectura y revisión de los textos seleccionados, para luego identificar los enunciados más pertinentes asociados a las inquietudes investigativas. Este proceso se adelantó con el uso de fichas temáticas, que permitieron identificar y organizar las categorías emergentes y establecer relaciones conceptuales, para finalmente consolidar y entrelazar las series de escritura que conforman este capítulo.

El documento está estructurado en tres partes: (1) una aproximación teórica a los aspectos básicos que permiten caracterizar y conceptualizar la dimensión lúdica; (2) la exploración de experiencias subjetivas en las que se enfatiza la amistad, lo onírico y la felicidad como partes estructurales de la dimensión lúdica; además, se analiza cómo lo lúdico posibilita la movilización del pensamiento y las maneras como los sujetos encuentran bienestar y plenitud en múltiples actividades y/o momentos de encuentro; y (3) una síntesis de algunos resultados teóricos en los que se visibiliza cómo la dimensión lúdica posibilita en el sujeto la búsqueda constante del conocimiento y, con ello, la interacción con experiencias variadas y actividades que, según su singularidad, resuenan y se transforman en un acto de creación. A lo anterior, se suma pensar cómo la lúdica genera condiciones propicias en el contexto escolar para la experiencia del pensar, del sentir y del actuar con el saber, con el conocimiento y con la constitución como sujetos.

Pensar lo lúdico como dimensión

Este apartado aborda la revisión y apropiación teórico-metodológica que permite conceptualizar la dimensión lúdica como un estado que habitan los sujetos de manera momentánea y que se caracteriza por contemplar de otro modo la percepción del tiempo y del espacio. Involucra un recorrido por las prácticas culturales y sociales que se relacionan con la lúdica, y luego explora la relación de tres conceptos clave en este recorrido: *ocio*, *espacio* y *creación*, vinculados con lo lúdico.

La lúdica como fuente de expresión y prácticas de libertad en tiempos de suspensión

La lúdica ha estado en una constante paradoja en su comprensión, si se observa su raíz etimológica que viene del latín *ludus* significa “juego”, lo cual designa relaciones con apreciaciones de ocio, entretenimiento y diversión, por lo que parece que la lúdica está en la esfera del juego. Esto sugiere algunos interrogantes: ¿La lúdica es lo mismo que el juego? ¿La lúdica es una herramienta del juego? ¿Se podría pensar lo lúdico desde actividades separadas del concepto de juego? ¿Qué es lo lúdico en el ser?

En la perspectiva tradicional, la lúdica -o lo lúdico⁶- está bajo la sombra del juego. Estudios históricos han demostrado que aparece en la fundamentación de muchas prácticas arcaicas. Se puede indicar que la lúdica, más que un aspecto del juego, es una dimensión humana. Está relacionada con el ser *nous*⁷, con aquellas prácticas que producen libertad y permiten emerger el tiempo de *aión*⁸. Es una dimensión que suscita el encuentro personal y social, una forma de estar en la vida y de relacionarse, un tiempo que moviliza estados de pregunta, de reflexión y de creación.

La dimensión lúdica, para Huizinga (2007), se concibe como una actitud que hace parte del ser humano desde el inicio de sus interacciones con otros hombres o con el mundo, lo que ha permitido su construcción social y cultural:

La presencia del juego no se halla vinculada a ninguna etapa de la cultura, a ninguna forma de concepción del mundo [...] El juego es más viejo que la cultura [...] existe previamente a la cultura, y la acompaña y penetra desde sus comienzos hasta su extinción. (pp. 11-17)

“La actitud lúdica ha debido existir antes de que existiera cultura humana o capacidad humana de expresión y comunicación” (Huizinga, 2007, p. 180). Aquí se puede observar que lo lúdico está inmerso en el ser. Es un estado

particular que hace parte de la vida y requiere de ciertas características para ser visible. Una de ellas corresponde a la esfera del tiempo, no del que mide -el cronológico-, sino de un tiempo de suspensión y de intensidad -el aiónico-. Kohan(2004) citando a Heráclito dice:

“De un niño su reino”, dice el fr. 52. “Tiempo de la vida traduce *aión*” [...] pero que, a diferencia de *chronos*, alude al tiempo en cuanto destino, denotando el periodo limitado de la vida humana. “Un juego de oposiciones” traduce *pesseúo*, por tratarse de un entretenimiento semejante a las damas, en el que los oponentes se bloquean el paso y procuran ultrapasar las líneas del adversario. En este fragmento se identifica a *aión* con un niño que juega ese juego de oposiciones. Y se dice que el niño es rey (*basileie*) del tiempo como la guerra lo es de todas las cosas en el fragmento 53. (p. 165)

Aquí se destaca el vínculo del *aión* con el juego de la infancia. A propósito, Kohan (2009) agrega: “[en] el tiempo aiónico, no hay sucesión ni sucesión consecutiva como en el tiempo cronológico, sino la intensidad de una duración” (p. 20). No hay medida, sino intensidad. Este tiempo permite escaparse, encontrarse, preguntarse, pensarse, sin prisas, sin reglas estructuradas, sin el conteo del paso de las horas. Es traspasar a una dimensión mágico-trascendental de encuentro de sí y con los demás. Desencadena la imaginación, la creación y la comunicación producidas por la activación de sentimientos y por la irrupción del espíritu desde la libertad, como sucede con “los niños-as filósofos-as² [que] son viajeros del pensamiento, aman el movimiento, el cambio, la libertad, la pasión por saber, comprender, disentir” (Pulido, 2020, p. 16). Este es un ejemplo de infancias que experimentan un estado lúdico.

Aión es el tiempo de las experiencias, de lo que trasciende y de lo que permanece. El sujeto centra su atención en una actividad o experiencia que le provoca placer, tensión, goce, sentimientos de alegría o de encantamiento. Hay una posibilidad para el encuentro consigo mismo, con el *nous* al que hacen referencia los filósofos griegos, aquella conexión con el alma de profunda tranquilidad. Es un proceso de conocimiento de sí o del espíritu, mediado por la pregunta, la búsqueda y la reflexión. Este *nous* tiene su génesis en los sentidos, en las sensaciones y en la experimentación. Suscita intensidad, tensión, incertidumbre, relajación, reposo. Produce dicha y alegría de la vida. Todo esto es posible desde la irrupción del espíritu y hace emerger la dimensión lúdica. Es una epifanía cuyo resultado es la conexión agradable consigo mismo, con los demás y con el entorno. Es una función

con sentido, que posibilita prestar atención a sí mismo e intensificar las relaciones. Esto permite alcanzar la plenitud que solo es posible a partir de la experiencia, un estado que traspasa los límites de la ocupación e implica libertad -ese perder la cabeza que menciona Huizinga (2007): libre, sin ataduras, sin tabúes, sin cuestionamientos de moral-.

Esa libertad origina encuentros subjetivos de reflexión y pensamiento, acciones que se distancian del miedo y se dejan llevar por el sentir, lo cual permite la aventura. Estas actividades producen bienestar, satisfacción, plenitud, encuentro y transformación, es decir, así emerge la dimensión lúdica. Hay una actitud propia, autónoma, libre, que produce diversidad de emociones y sentimientos, aquellos que hacen parte y construyen al ser.

De tal forma, la dimensión lúdica es alimentada por prácticas de libertad que, de acuerdo con (Foucault, 1999), corresponden a la liberación que solo es posible si el sujeto se aparta del tiempo *chronos* -el tiempo de la sucesión numérica-; es decir, si se abre paso al tiempo aiónico como espacio de suspensión que hace posibles las prácticas, actividades, acciones o actitudes, libres, sublimes, que envuelven y permiten salir de lo convencional, de las normas, de lo rígido, de las pautas, de la vida corriente, lo cual da oportunidad a la imaginación, creación, satisfacción y a las relaciones otras.

La lúdica va más allá del juego, porque un estado lúdico no solo emerge en el juego. Existen otras acciones que generan sentimientos de alegría, de pasión, de voluntad, de intensidad, diferentes a los juegos, visibilizadas en ciertas prácticas como: la fiesta, la guerra, el derecho, el saber, la poesía, la música, la filosofía, el arte, entre otros. Estas experiencias han sido base fundamental para la constitución de la cultura y de la sociedad, tanto en la Antigüedad como en la modernidad. Se concluye que la lúdica hace parte del ser, es una dimensión estructural que lo acompaña, lo constituye y lo determina en el transcurso del tiempo. Lo impulsa en la toma de decisiones y lo conduce a problematizar sus elecciones individuales a través de la exploración de sus emociones y de sus pensamientos.

Así como en la formación del ser se reconocen y se privilegian las dimensiones cognitiva, espiritual, comunicativa y física -lo que determina elecciones en contenidos y formas de acción educativa, escolar y curricular-, al asumir lo lúdico como dimensión, es importante y necesario promover