

## **El Ser humano y el Juego en la Educación Física. El juego, su naturaleza**

Soria Reyna, Mariángel, Facultad de Educación Física – UNT,  
[mariangel.soriareyna@facdef.unt.edu.ar](mailto:mariangel.soriareyna@facdef.unt.edu.ar)

### *Resumen*

El presente trabajo es un recorte de mi tesis Doctoral, en el que se pretende problematizar respecto de algunos aspectos constitutivos del juego y el jugar.

La naturaleza lúdica es esquiva y se oculta, aparentemente, del que desea estudiarla. Existen dos factores constitutivos del juego que vamos a analizar en el confuso escenario que en apariencia nos propone el juego; estos dos elementos son la incertidumbre y el permiso. Ambos tienen una doble dimensión, ya que son parte del juego y parte del jugador. Releyendo a Roger Caillois, vemos que él agrega a la definición de Huizinga la incertidumbre. Esta es la ausencia de seguridad o de certeza sobre lo que va a suceder durante el juego y que crea expectativas en el jugador, lo seduce, lo incita a intentar caminos, lo cual constituye un desafío. Y como el resultado es también imprevisto, quedan libradas a la imaginación y a la curiosidad las expectativas que se tienen al respecto.

Esta incertidumbre se inscribe desde fuera del que juega, en el sentido que venimos expresando y desde un impulso interno que mueve al hombre a jugar, tanto en su iniciativa como en su manera de participar y accionar.

Palabras clave: Juego, Incertidumbre, Permiso

### *Ponencia*

Desde los orígenes de la humanidad, tal como lo atestiguan las expresiones pictóricas encontradas en diversos sitios arqueológicos, los hombres primitivos no solamente han realizado actividades productivas o actos técnicos, sino también otras que no apuntan a una finalidad útil. Estas son las que denominamos “lúdicas” o de mero entretenimiento durante el tiempo libre. En efecto, si observamos el desarrollo de las vemos que el elemento lúdico aparece como una constante, de allí es que podemos sostener que el juego es un propio del humano. Consideramos por nuestra parte que el juego es un elemento que rescata lo propiamente humano. En efecto, jugar permite manifestarse, expresarse y

comunicarse; por ende es un suceso social; más aún, como bien dice J. Huizinga, el juego es un hecho cultural.

Entendemos que, debido a su importancia, el juego representa una necesidad vital del ser humano, que abarca todas sus dimensiones para dar alcance al equilibrio personal en sus distintos niveles.

En los niños y jóvenes la actividad lúdica tiende a cumplir una necesidad vital; en los adultos y mayores se presenta como un mecanismo que les permite vivenciar situaciones para recuperar lo original del ser humano. Sostenemos que el hombre es una entidad compleja, que abarca una dimensión psíquica y otra corpórea, que le permite su inserción en el mundo y mantener vínculos con los demás. En este sentido, decimos que el juego es la "praxis" de lo corporal en el ser humano que le permite el conocimiento y la práctica de sus posibilidades, acarreado la comprobación de nuevos modos de ser y estar en el mundo.

Sin embargo, se hace necesario integrar las manifestaciones lúdicas en las diferentes etapas de la vida del ser humano a fin de presentar una mirada integradora del juego. Cabe señalar empero que no pretendemos por el momento proponer una teoría sobre el juego, sino esbozar lineamientos que constituyan el punto de partida que nos conduzcan a tal propósito.

Prueba de esto es que muchas de las actividades de la vida cotidiana están impregnadas de un carácter lúdico; al respecto escribe Huizinga (1990) -refiriéndose a las fiestas, a la danza, al deporte, a los gestos simbólicos de la liturgia y al aparato de la justicia- que:

El juego se mueve en una dimensión totalmente separada de la vida ordinaria: en un ámbito de círculo mágico que es, en cada caso, el templo, el campo, el tribunal, el ágora; su tiempo es distinto al tiempo de trabajo y tiene leyes propias ...Opuesto a la tendencia de hoy, Platón no dudaba en incluir en la categoría del juego a las cosas de orden sagrado, y escribía que cada hombre y cada mujer deben dedicar su vida a los juegos más bellos (*Leyes* VII, 8)...En tiempos de paz cada uno debe pasar la vida lo mejor posible ¿Cuál es la manera justa? Se debe vivir jugando, realizando determinados juegos y determinados sacrificios, bailando y cantando para hacer propicios a los dioses, rechazar a los enemigos y vencerlos en la lucha. (1990, p. 35)

Pero entonces, ¿qué es el juego? Nos unimos a Vicente Navarro Adelantado (2002, p. 107)

quien afirma que el juego es una realidad compleja. Porque éste es una organización dinámica en la que las diferentes acciones están supeditadas a muchos factores: la voluntad individual y el estado de ánimo de los jugadores, las posibles interrelaciones que acontezcan entre ellos, los objetos con que se juega y el contexto; las reglas que se establecen, los acuerdos a los que se llegan y modos de jugar establecidos de antemano o modificados durante el juego; el bagaje de experiencias de los jugadores; cada una de las decisiones que se toman durante la actividad e intereses de los que juegan; esto condiciona, asimismo, los roles que asume cada uno durante el juego.

Todo este conjunto conforma una realidad compleja y difícil de abstraer, como bien señala el autor citado. En este sentido, toda vez que nos situamos como observadores que intentan analizar esta situación tan enmarañada que constituye la actividad lúdica, debemos hacerlo desde diferentes perspectivas.

Pensando al respecto, tal vez sea posible lograr cierta integración en nuestra mirada sobre el juego que nos permita contribuir a verlo de manera homogénea. Tal vez una futura teoría sobre el juego pueda lograr dicha integración. Si pensamos en el origen del juego y dónde radica el impulso lúdico en el ser humano, quizás nos estemos situando frente a la punta del ovillo. Aunque, si hacemos un esfuerzo para unir las miradas de las diferentes disciplinas que estudian el juego, correríamos el riesgo de obtener una suma de las partes sesgadas y carentes de una real integración.

Consideramos que todo juego pretende lograr algo con su acción; además, el juego en los seres humanos no es un proceso natural como lo es entre los animales, ya que incluso el niño desarrolla su humanidad en el juego, porque sabe que está ejecutando algo por sí mismo, que implica una elección y hasta un juicio. De esta manera, el jugador establece su relación con el mundo (Buytendijk, F. J. J. 1975, p.110).

Existen dos factores constitutivos del juego que vamos a analizar en este confuso escenario; estos dos elementos son la incertidumbre y el permiso; ambos tienen una doble dimensión, ya que son parte del juego y parte del jugador. Roger Caillois agrega a la definición de Huizinga la incertidumbre; esa ausencia de seguridad o de certeza sobre lo que va a suceder durante el juego crea expectativas en el jugador, lo seduce, lo incita a intentar caminos, lo cual constituye un desafío. Y como el resultado es también imprevisto, quedan

libradas a la imaginación y a la curiosidad las expectativas que se tienen al respecto.

Esta incertidumbre se inscribe desde fuera del que juega, en el sentido que venimos expresando y desde un impulso interno que mueve al humano a jugar, tanto en su iniciativa como en su manera de participar y accionar.

Al respecto de lo que mencionamos nos dice Hilda Cañequé (1991, p. 7): “El juego no nace del deseo del otro, no puede ser ordenado”. Este impulso interno no suele ser patente o consciente para el jugador, aunque surge desde su subjetividad. Entonces el juego es y no es voluntario; esta pulsión primigenia es inconsciente, es como el detonante, es decir, lo que desencadena o enciende la voluntad de jugar. En este sentido, ganar, perder o participar -aunque se inscriben en la realidad exterior- son la excusa que impulsa al jugador, el motivo aparente y no la verdadera motivación.

Tal vez estos enunciados se apoyen en el hecho de que rápidamente el jugador se cansa del mismo juego una vez conseguido el desafío externo, ese señuelo particular que posee una actividad lúdica. Cada vez que un jugador pierde interés sobre un juego es porque este no presenta incertidumbre; el juego se agota si no se renueva cierto grado de creatividad sobre su objetivo, ya que no presenta ninguna novedad o ambivalencia. Podemos afirmar, entonces, que se juega por desconocimiento de lo que sucederá; esa es la incertidumbre.

En esta constante a lo largo de la vida del ser humano que es el juego, también vamos a discurrir sobre el segundo elemento que mencionamos, *el permitirse jugar o dar permiso para que el juego ocurra*. Tal vez pensar en este factor parezca una pérdida de tiempo, aunque es de fundamental importancia en el intento de develar la realidad compleja que es la actividad lúdica. Ante la invitación a jugar, este apartado témporo-espacial del que nos habla Huizinga, lo primero que tiene que ocurrir es la existencia del “permiso del juego” (Cañequé, H, 1991). Si, a pesar del impulso natural que lo moviliza o invita, el jugador no se permite realizar el juego, o, si no hay una aceptación y entrega para realizarlo, el mismo no sucede.

Existe, asimismo, otro permiso que es externo: Cuando el espacio, el tiempo, los otros jugadores, las reglas, los acuerdos emergentes, los materiales o juguetes y todo el contexto no colabora o no son los adecuados para esa actividad lúdica particular, tampoco existe el

permiso para jugar, ya que estos elementos externos no lo impulsan.

En nuestra sociedad, en la cual el juego está desvalorizado y por ende se piensa que jugar es una pérdida de tiempo, tanto los factores externos como internos que posibilitan la realización del juego suelen conspirar para que éste se vea cercenado. Esta mutilación que sufre el juego excluye entonces la posibilidad de la realización del juego libre. Abundan propuestas lúdicas que, lejos de permitirle al jugador participar, lo llenan de un deber ser y un deber actuar tan estructurado que el juego desaparece.

Nuevamente, ¿qué es el juego? Indagamos al respecto, entre los estudiantes de la carrera del Profesorado de Educación Física de la Facultad de Educación Física de la UNT. Conocer su opinión y su sentir al respecto. Entender, asimismo, si el tránsito institucional condiciona las respuestas. Para encontrar lo que buscábamos, encuestamos a 105 (ciento cinco) estudiantes de todos los cursos de la carrera mencionada.

Qué es el juego de acuerdo a las respuestas de los estudiantes:

Para los 105 alumnos encuestados respecto del concepto o noción que tienen de juego, la mayor frecuencia es representada por la palabra “actividad” en realidad esta palabra se unificó a partir de acción y actividad y la representa una frecuencia de 54 respuestas que son el 51,42% del total de alumnos. Mientras que le sigue en orden decreciente la palabra “divertirse” que unificamos a partir de divertirse, diversión, divertidos, divertir con un 50,47% sobre 105 estudiantes. En tercer lugar encontramos repetida 28 veces la palabra reglada (Fuente: Soria Reyna, Mariángel, 2022, p. 192).

Si realizamos un análisis año por año, lo notable es que la palabra “aprender”, no aparece sino hasta segundo año y desde ahí se mantiene entre las primeras cinco, excepto en tercer año que ocupa el séptimo lugar. Nos resulta necesario resaltar que a partir de tercer año encontramos resabios de la definición de juegos de Johan Huizinga.

Qué es jugar de acuerdo a las opiniones de los estudiantes:

Para todos los alumnos que respondieron las encuestas acerca de las opiniones que tienen sobre qué es jugar, la mayor frecuencia es representada por la palabra “diversión” con un 56,19% sobre el total de alumnos encuestados. En segundo término, encontramos la palabra “actividad” con un 31,42% sobre 105 estudiantes

(Fuente: Soria Reyna, Mariángel, 2022, p. 194). En el contexto de las respuestas, la multiplicidad de sentires que expresan las palabras usadas por nuestros alumnos para definir qué es jugar, nos pareció muy importante. Esto es porque alude a sus propias experiencias como jugadores, donde se permiten deslizar palabras como disfrute, felicidad, compartir, etc. Y estos sentires no fueron usados para definir juego.

Nos llamó la atención que tanto en las frases completas como en la reducción de esas frases a palabras representativas o clave, encontramos coincidencias significativas entre lo que los alumnos piensan de juego y lo que piensan sobre jugar. A pesar de haberle dado tratamientos separados en la exposición de los resultados, nos parece importante realizar una comparación de ambas respuestas generales con la finalidad de mostrar las grandes coincidencias entre ambos términos:

**Tabla 1:**

*De distribución de frecuencias absolutas sobre Qué es Juego y Qué es jugar.*

<b>Jugar</b>	<b>F A</b>	<b>Juego</b>	<b>F A</b>
actividad	54	diversión	59
divertirse	53	actividad	33
reglada	28	disfrute	14
entretenerse	24	realizar	13
libre	20	felicidad	12
recreativo	19	entrenarse	9
aprender	16	aprender	8
educación	11	compartir	8
disfrutar	9	competición	8
destreza	8	destreza	6
ejercitar	8	distracción	6
física	8	irrealidad	6

*Nota: Comparación de las doce mayores frecuencias. En 105 alumnos encuestados. (Fuente: encuestas propias)*

Dónde radica la diferencia en estas respuestas, aparentemente juego y jugar están definidos con las mismas nociones. La diferencia se encuentra en la construcción de las frases para definir las, las palabras auxiliares que usaron y que contextualizan a las

palabras consideradas medulares y que llenan de significado el discurso. Por lo que toda vez que nuestros estudiantes definen “juego”, lo hacen desde el punto de vista disciplinar, mientras que al referirse a “jugar”, el discurso se llena de sentires. En este último caso hablan los jugadores, cuentan sus experiencias.

Por esto nos preguntamos: ¿pueden nuestros estudiantes integrar sus saberes a sus sentires y que esto redunde luego en su quehacer profesional? ¿Existe acaso en la formación de nuestra facultad el permiso de integrar, a modo de comparación con el permiso de juego? Es necesario, tal vez, retomar el concepto de libertad en la construcción del propio tránsito académico. Por lo que, adhiriéndonos a Trigo Aza, E. (2003) y acercando los conceptos de educación y juego entendemos que la verdadera educación es la que se construye en un ámbito de libertad. “Entendemos en consecuencia como juego libre aquel que es realizado de manera autónoma en lugares y espacios elegidos por el sujeto y desarrollado individualmente o en relación con otros” (p. 401).

### Referencias Bibliográficas

- Buytendijk, F. S. (1969) *El jugar en el hombre*. Colección Nueva Antropología Vol. IV (1975). Barcelona. Omega
- Caillois, Roger, (1986), *El hombre y los juegos*, México: Ed. fondo de la Cultura Económica
- Cañeque, H. (1991). *Juego y Vida. La conducta lúdica en el niño y el adulto*. Buenos Aires: El Ateneo
- Huizinga, Johan, (1990) *Homo Ludens: El juego y la Cultura*, Madrid: Alianza.
- Navarro Adelantado, Vicente, (2002), *El afán de Jugar, Teoría y práctica de los juegos motores*, Barcelona: Ed. INDE
- Soria Reyna, Mariángel (2022), *El hombre y el Juego en la Educación Física*, Tesis doctoral. Doctorado en Humanidades, FFyL – UNT
- Trigo Aza, Eugenia, (2003), *Aplicación del Juego Tradicional en el Currículum de la Educación Física, Vol. I*, Barcelona: Ed. INDE