

# La lúdica como dimensión de la Educación Corporal. El juego del deseo y el placer

The playful as a dimension of *Corporal Education*. The game of desire and pleasure

Nora Elena López López<sup>1</sup>  
Julio César Gil Valencia<sup>2</sup>

## Resumen

Este artículo es una apuesta por transitar nuevos caminos, por re-correr conceptos e ideas de la lúdica, que existen y que nos han indicado la ruta que hasta el momento hemos aprehendido e interiorizado como opción actitudinal, como apertura del desarrollo humano mediante el goce y el placer. La modernidad ha hecho gala de su influencia a través de su dualismo, siendo éste incisivo en la comprensión y formación de los conceptos subjetivos que hoy nos acompañan en este presente, y la lúdica no ha escapado a ello; al contrario, se mimetiza en un discurso polifacético y rico en adjetivos que denotan seres integrales y singulares, pero en su trasfondo podemos develar una objetividad, una operatividad del discurso lúdico que resulta permeado por el discurso moderno, donde la relación causa efecto se hace relevante en la medida en que se sigan satisfaciendo necesidades, ausencias, lo que conlleva que la lúdica no sea vista como un

proceso sino como estados del ser, lo que permite vislumbrar una fragmentación del mismo. Conceptos como el deseo, a partir de Deleuze, nos permiten evidenciar otras formas, otras perspectivas, otras ideas y otros caminos que la lúdica no ha considerado. Tal hecho nos motiva a “sacudimos” un poco en esa línea recta, donde la lúdica solo ha abrazado los aspectos positivos y el bien-estar del ser humano, como factor preponderante en su teoría.

**Palabras clave:** deseo, lúdica, placer, educación corporal

## Abstract

This article is a bid to move new roads, re-run of the concepts and ideas that are fun and we have indicated the path that so far we have apprehended, we have internalized as an option attitudinal human development as an opening through the enjoyment and pleasure. Modernity

---

Recibido: 16-09-2011 / Modificado: 06-01-2012 / Aceptado: 15-01-2012

Producto asociado a las investigaciones: “La Experiencia Lúdica del niño en su relación con el juego didáctico como dimensión de la Educación Corporal” y “Aproximaciones Pedagógicas al estudio de la Educación Corporal”. Proyectos de mediana cuantía financiados por el CODI, Universidad de Antioquia. 2008-2011.

<sup>1</sup> Candidata a Magister en Educación, Universidad de Antioquia. Docente e investigadora de la Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia. Grupo de Investigación: Estudios en Educación Corporal. [noraelelopez@gmail.com](mailto:noraelelopez@gmail.com)

<sup>2</sup> Licenciado en Educación Física y estudiante de la Maestría en Motricidad-Desarrollo Humano en la Línea de Educación Corporal, Instituto Universitario de Educación Física, Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia. Grupo de Investigación: Estudios en Educación Corporal. [juliojiv@gmail.com](mailto:juliojiv@gmail.com)

Cómo citar este artículo: López, N. & Gil, J. (2011). La Lúdica como dimensión de la Educación Corporal. El juego del deseo y el placer. En: Revista Educación física y deporte. Vol. 30-2 p. 563-568.

has shown its influence through its dualism, this being incisive in understanding and subjective concept formation with us today in this present and the fun has not escaped it, unlike blends into a speech multifaceted and rich in adjectives that denote integral and unique beings, but in the background, we can uncover through its stir, objectivity, a playful discourse operation turns out to be permeated modern discourse where cause and effect relationship becomes relevant to the extent that they continue to meet needs, absence, leading to the fun that is not seen as a process, but as states of being, allowing a glimpse of a fragmentation of it. Concepts such as the desire then from Deleuze, allow us to demonstrate in other ways, other perspectives, other ideas and other ways that the fun has not considered and this fact motivates us to “shake” a bit in that line, where fun has only embraced the positive and well - being of the human being as dominant factor in his theory.

**Keywords:** desire, fun, pleasure, corporal education

### **En el camino de deconstruir un pensamiento moderno**

El texto es un entramado de significados, y por tal razón brinda la posibilidad a quien llega a su encuentro de re-crear ideas y conceptos, los cuales muy posiblemente hagan parte de sus vivencias y experiencias; es así como entre el texto y el sujeto se da una conversación, se puede reflexionar, y en algunos casos reescribir y crear otro.

Podemos insinuar que éste es nuestro caso, pues a partir de la investigación “Aproximaciones pedagógicas a la Educación Corporal”, más específicamente a partir del trabajo que se realizó con el pedagogo Ovidio Decroly a propósito de la educación sensorial, hoy podemos jugar y recrear nuestro discurso, empezar a realizar algunos pliegues y repliegues al discurso de la lúdica como dimensión de la Educación Corporal, tema que ha ido tomando fuerza a partir de la investigación que actualmente se realiza, “La experiencia lúdica del niño en su relación con el juego didáctico como dimensión de la Educación Corporal”. Ambas investigaciones hacen

parte de un camino que decidimos recorrer entre muchos posibles, con la idea de ir tras el rastro de aquello que nos apasiona. Para este escrito la lúdica se torna en el centro de atención, donde hoy hemos decidido hacer el pliegue, a propósito de lo sugerente que nos resultan las palabras de Deleuze (2008, p. 18):

El pliegue: [...] el problema no es cómo acabar un pliegue sino cómo continuarlo, hacer que atraviese el techo, llevarlo hasta el infinito. Pues el pliegue no solo afecta a todas las materias, que de ese modo devienen materias de expresión, según escalas, velocidades y vectores diferentes (las montañas y las aguas, los papeles, los tejidos, los tejidos vivientes, el cerebro), sino que determina y hace aparecer la forma, la convierte en una forma de expresión, *Gestaltung*, el elemento genérico o la línea infinita de inflexión, la curva de variable única.

Es importante agregar que fue con base en la primera investigación mencionada, donde abordando el tema de la educación sensorial como dimensión de la Educación Corporal, se trató de manera tácita la lúdica como otra de sus dimensiones; sin embargo, hoy se nos presenta la posibilidad de hacer un intento de profundizar de manera persistente y apasionada sobre este asunto, del cual si bien se ha dicho mucho, consideramos que aún quedan otras cosas por enunciar. Sobre esto hacemos una salvedad, pues puede haber otras maneras y otros pensamientos para hablar del tema, pero ésta es la forma como nosotros decidimos abordarlo.

El discurso de la lúdica se esboza en la primera investigación a partir de los presupuestos presentados sobre el juego: “Se trata de comprender el sentido que tiene la lúdica más allá del juego, pues restringido sólo a este espacio sería limitarla y dejar de considerar el mundo de posibilidades que ella nos brinda” (López, y Gil, 2010, p. 214). Siguiendo con la segunda investigación, la cual está en curso, y desde la cual hemos asumido la lúdica como el centro de nuestra discusión, abordaremos el análisis crítico en este artículo de manera parcial, dado que aún estamos en un permanente trasegar, pero buscando la profundi-

dad hasta el punto de la obscuridad que devela la inquietante nitidez de un lago, pues algunos puntos que han emergido hacen parte de los vacíos y los excesos a propósito del deseo y el placer, y en este sentido la concepción que de éstos se ha tenido ha generado en nuestras discusiones una cierta incomodidad que hoy nos tiene en otras búsquedas, pues la lúdica asociada al permanente placer y goce nos pone en presencia de un ser humano fragmentado y dual, una herencia que nos legó Descartes, de cuyos presupuestos se ha configurado este discurso en la modernidad .

Ahora bien, con respecto al tema de la lúdica tenemos el interés de abordarla a partir de la cartografía, entendiendo que reflexionar sobre el tema es algo muy complejo, y hacerlo con una mirada deconstructiva lo es aún más, pues es sumergirse en una inquietante aventura.

Es más bien la operación de desmontar un edificio o artefacto, para que puedan aparecer sus estructuras a la vista, sus nervaduras, y al mismo tiempo, pueda observar la precariedad de su estructura formal que, en el fondo, no explica nada; puesto que ni constituye un centro, ni un principio, ni una fuerza, y ni siquiera expresa la ley de los acontecimientos. No es algo meramente negativo ya que junto a la operación de desmontaje va implícita la afirmación de una propuesta constructiva. (Derrida, 1997, p. 25).

Se trata de un territorio que buscamos “de-territorializar”, y “reterritorializar” con el interés de pensar en otros constructos que no son ni mejores ni peores, apenas diferentes, que nos podrían permitir pensarnos de otra manera en el mundo que habitamos, sin pretensiones de llegar a conclusiones absolutistas, enfocando nuestra atención en el camino, el cual se nos hace por momentos complejo e incomprensible, y en otros tal vez in-aprehensible, pero que nos permite una transformación en razón de la incertidumbre permanente que nos ofrece nuevas subjetivaciones, es un permanente mudar de piel.

En un rizoma no hay puntos o posiciones como ocurre en una estructura, un árbol o una raíz. En un rizoma solo hay líneas. Cuando Glenn Gould acelera la ejecución

de un fragmento, no sólo actúa como virtuoso, transforma los puntos musicales en líneas, hace proliferar el conjunto. El número ha dejado de ser un concepto universal que mide elementos según su posición en una dimensión cualquiera, para devenir una multiplicidad variable según las dimensiones consideradas (primacía del campo sobre el conjunto de números asociados a ese campo). (Deleuze, 2003, p. 14).

Con lo anterior aclaramos que a propósito de la cartografía, en esta investigación hemos llegado a evitar en la medida de lo posible los objetivos, pues con éstos generalmente se ha buscado llegar a un lugar, tal vez conocido, llegar a un piso; en otras palabras, involucrarnos en la certeza permanente, que es lo que siempre se ha hecho, dotar de argumentos unos postulados para que se determinen como verdades.

En esta reflexión pensaremos en la deconstrucción de la lúdica de la modernidad, pues ésta podría ser una ruta a recorrer en el entramado de relaciones que se tejen en esta época, dando lugar al desvelamiento sin destruir las construcciones realizadas, más bien acogiendo la “deconstrucción” desde Derrida. Pensar la lúdica desde la deconstrucción de sus presupuestos se hace una tarea compleja en el intento por integrar lo que se nos presenta de manera seductora, pero que por años ha vivido fracturado; es un ir y venir que cuestiona la dimensión lúdica que toca el cuerpo y al mismo tiempo le da sentido a la vida humana misma.

Es importante hacer presente la modernidad y algunos de los postulados de la lúdica en su contexto, pues ésta es la base para que afloren muchas de las inquietudes que hoy nos sugieren otras relaciones.

[...] el laberinto del continuo no es una línea que se disociaría en puntos independientes, como la arena fluida en granos, sino que es como un tejido o una hoja de papel que se divide en pliegues hasta el infinito, o se descompone en movimientos curvos, cada uno de los cuales está determinado por el entorno consistente o conspirante. (Deleuze, G. 2005, p. 14).

Uno de los planteamientos de los que ha partido la lúdica es el de un cuerpo arraigado en lo cultural, el juego solo tiene sentido en un contexto cultural y es solo a partir de las costumbres culturales que éste se da como producción y creación (Fink, 1966; Jiménez, 1996; Huizinga, 1968). Más que creación pareciera que el juego fuera una reproducción con algunas variaciones, y así mismo la dimensión lúdica en el ser humano, es más un estado cambiante que un proceso en sí mismo.

También se considerado la lúdica a partir del organismo. Autores como Carlos Alberto Jiménez (1996) parten de la evolución del cerebro límbico y la corteza cerebral para que el ser humano llegue a sus máximos desarrollos lógicos, intelectivos y creativos, y así mismo a la posibilidad de crear comportamientos lúdicos que le den sentido a su existencia y a su supervivencia en contextos amenazantes y cambiantes, todo esto colocado en una perspectiva filogenética, que le daría una connotación de ser lúdico a partir de la experiencia, recogida por más de dos millones de años. Esta perspectiva coloca al cuerpo, y así mismo a la lúdica, en una mirada evolucionista, igualmente dualista, pues establece una fuerte división entre lo que nos pasa cuando jugamos y cuando no lo hacemos.

[...] en los momentos creativos, el juego actúa como un artesano en la fabricación de una zona de distensión, de goce, de placer, propicia para el acto creador. Esta zona de característica neutra se encuentra entre el caos y el orden, entre lo inconsciente y consciente, entre lo interno y lo externo, producto esto último, de los procesos de legitimación social y cultural en que se mueve el sujeto creador. (Jiménez, 2003, p. 62).

### **La lúdica, el deseo y el placer**

En este proceso investigativo también nos han generado incomodidades los conceptos de deseo y placer: “[...] hay maneras más solapadas de reintroducir la falta en el deseo, y a través de la falta lo Otro, y a través de lo Otro el dualismo, el pensamiento occidental se ha hecho una concepción completamente pútrida de la relación entre el deseo y el placer” (Deleuze, 2005, p.

183). En ese mirar la lúdica en la perspectiva que venimos abordando, la modernidad, vemos una fuerte relación del deseo con la necesidad y un énfasis puesto en el placer, y es que éste se ha configurado dentro del constructo de la lúdica como una base de sus postulados teóricos, y así mismo de las vivencias y experiencias del sujeto. Los conceptos que vienen asociados a la lúdica en el contexto de la modernidad han sido el placer, y en este mismo el goce, los que connotados en una perspectiva dualista le dan la posibilidad al sujeto de liberarse de la carga, de buscar momentos de escape, que generalmente los proporcionarían el juego o las actividades de ocio y recreación. El placer y el goce son lo que, según la mirada de la lúdica en la modernidad, según los constructos teóricos que se han establecido, permiten los momentos de libertad y creatividad del sujeto.

La lúdica como parte fundamental de la dimensión humana, no es una ciencia, ni una disciplina y mucho menos una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que produce dichos eventos. Al parecer la mayoría de los juegos son lúdicos, pero la lúdica no sólo se reduce a la pragmática del juego. (Jiménez, 1996, p. 82).

Entonces podemos decir que se establece allí ese dualismo del que venimos hablando; ahora bien, en esta mirada moderna buscamos un lugar anhelado, parafraseando a Deleuze, ese “Otro”, otra cosa que no soy yo, y es en este sentido que hablamos de un cuerpo escindido, dividido. Según las perspectivas de la lúdica en la modernidad “La lúdica es considerada una dimensión del ser humano y como tal es parte constitutiva de éste. Ésta lleva consigo la necesidad de la persona de sentirse, expresarse, comunicarse y

producir emociones (reír, gritar, llorar, gozar)” (Bolívar, 1990, p. 35).

Necesitamos ese placer que nos da ese momento de distensión, en esto podríamos decir que se parte entonces de la necesidad, lo cual sería igual a desear, pues es desear otra cosa y considerarnos en esa permanente búsqueda por el deseo de algo, perspectiva que sigue colocándonos en la condición de seres fracturados.

La primera maldición del deseo —que pesa como una maldición cristiana y que se remonta a los griegos— es: el deseo es falta. Las otras dos maldiciones son: el deseo será satisfecho por el placer o estará en una relación enunciabile con el goce. Seguramente se nos explicará que no es lo mismo, pero hay un extraño circuito deseo-placer-goce. Y todo esto una vez más es una manera de maldecir y liquidar el deseo. (Deleuze, 2005, p. 184).

Traigamos aquí el recuerdo de una situación en las dinámicas de las ludotecas: *la niña sentada con sus amigas en una mesa llena de juguetes, pero ella está llorando, y no juega con éstos. ¿Podríamos entonces decir que desde la concepción de la lúdica en la modernidad ella no tiene una actitud lúdica, que en su condición deseante no tiene placer porque desea estar en otro lugar o con otras personas? Pues si no está en condición de goce con la actividad propuesta no ríe, no se integra a los demás, eso es lo que diríamos, no está en condición de distensión, de alegría, y está desdibujando los presupuestos planteados por la lúdica hasta el momento; además de ello, también se podrá considerar que ella es un ser necesitado de otra cosa, se siente incompleta, pues en un “Otro” hay algo que ella necesita o desea para estar en condición de libertad y liberada de la tensión, esto sería desde la perspectiva bajo la cual hemos considerado la lúdica.*

Con todo lo anterior hemos buscado plantear en este texto de manera crítica algunos puntos álgidos que nos llevan a cuestionar la lúdica desde esa perspectiva; ahora bien, ubicados en los postulados de Deleuze, podríamos considerar un devenir de la lúdica que permita tal vez otras

miradas de ésta en el contexto de los tiempos que corren, a fin de considerar en los postulados de la Educación Corporal otra percepción del cuerpo, ése que es plural, que tiene un devenir en ser humano, que está en una permanente subjetivación. Para Deleuze el deseo es un proceso donde “La diferencia es la manera como el deseo es vivido: no está relacionado con ninguna trascendencia, no está relacionado con ninguna falta, no está medido por ningún placer y no está trascendido por ningún goce bajo la forma o el mito de lo imposible, el deseo es presentado como puro proceso” (Deleuze, 2005, p. 186). Entonces no es la necesidad de un “Otro” y al parecer en el terreno de la lúdica podríamos hacer una relación con el pensar; entonces *la niña que llora* en el espacio que se supone es de la distensión y de la lúdica, no está implicando la necesidad de otra cosa sino que la ubica como un ser que desea, lo cual a su vez la podría colocar en una disposición de constante creación y así mismo el placer dejaría de ser el espacio del goce, para ser en palabras de Deleuze el momento de interrupción de ese proceso del deseo que puede posibilitar una línea de fuga “*Yo encuentro la primacía del deseo, ya que el deseo está precisamente, en las líneas de fuga, conjunción y disociación de flujos. Se confunde con ellas*” (Deleuze, 2006, p. 25).

## Referencias

1. Bolívar, C. (1990). *Aproximaciones a los conceptos de lúdica y ludopatía*. Manizales: Funlibre.
2. Deleuze, G. & Guattari, F. (2003). *Mil mesetas. Capitalismo y Esquizofrenia*. París: Minults.
3. Deleuze, G. (2005). *Derrames. Entre el capitalismo y la esquizofrenia*. Buenos Aires: Cactus.
4. Deleuze, G. (2006). *Deseo y placer*. Buenos Aires: Alción.
5. Deleuze, G. (2008). *El pliegue. Leibniz y el Barroco*. Buenos Aires: Paidós.
6. Derrida, J. (1998). *Deconstrucción y pragmatismo*. Buenos Aires: Paidós.
7. Fink, E. (1966). *El oasis de la felicidad: pensamiento para una ontología del juego*. Medellín: Universidad Nacional de Colombia.

8. Jiménez, C. (1996). *La lúdica como experiencia cultural*. Bogotá: Magisterio.
9. Jiménez, C. (2003). *Cerebro creativo y lúdica*. Buenos Aires: Cúspide libros.
10. Holzapfel, C. (2003). *Crítica de la razón lúdica*. Madrid: Trotta.
11. Huizinga. A. (1968). *Homo Ludens*. Buenos Aires: Emecé S.A.
12. López, N. & Gil, J. (2011) Ovidio Decroly y la Educación Sensorial. En: Gallo, L.E. (Editora) *Aproximaciones Pedagógicas al Estudio de la Educación Corporal*. Medellín: Funámbulos editores, Universidad de Antioquia.