GOBIERNO DE SANTA FE
Ministerio de Innovación y Cultura

Departamento de Estudios Etnográficos y Coloniales

FUNDACIÓN BICA

MUSEO SIN FRONTERAS

TIEMPO QUE AL "PERDERSE", SE DISFRUTA

Bartolomé Esteban Murillo. Niños jugando a los dados (1665-1675), óleo sobre lienzo.

Textos Paula Busso y Rosa García

Paula Busso es profesora en Historia, egresada de la Universidad Nacional del Litoral, especialista en Historia Social (UNL) y en Investigación Educativa (UNCo). Es coordinadora de los Servicios Didácticos del Departamento de Estudios Etnográficos y Coloniales.
Rosa García es profesora en Historia, egresada de la Universidad Nacional del Litoral. Es integrante de los Servicios Didácticos del Departamento de Estudios Etnográficos y Coloniales.

JUGAR ES COSA SERIA

Jugar equivale a fundar un orden. Es el orden lúdico lo que constituye, a la vez, un desafío y un estímulo a la libertad del jugador. Sólo es posible jugar a partir del caos o vacío. Para jugar se necesita ser libre. La instauración del caos y la fundación de un nuevo orden son dos etapas esenciales del juego.
Paula Busso y Rosalía Aimini

Desde tiempos remotos las actividades y objetos lúdicos están presentes en la historia humana. Lejos de ser un "juego de niños", jugar es una actividad compleja, simbólica, multiforme y creativa que interpela, propone y subvierte semiosis alternativas de lo social. Porque el juego es a la vez continuidad y ruptura, invención y reinvención permanente del tiempo, del espacio y de las relaciones entre los sujetos.
Diversas investigaciones filosóficas, históricas, psicológicas y etnológicas lo han vinculado a la religión, la guerra, la ciencia, la técnica, la cultura y el arte. Y a lo largo del tiempo muchos intelectuales han tratado de aportar significados y sentidos al acto de jugar, generando un sinnúmero de reflexiones, teorías, prácticas y objetos lúdicos.
En principio se distingue etimológicamente el juego, entendido como tiempo de ocio (*otium*), del trabajo (del latin *tripalare*, sufrir y *tripalium*, instrumento de tortura).
Desde una perspectiva antropológica, se señala que niños y niñas cuando juegan "recapitulan" hitos de la historia de la humanidad, a través de los cuales enlazan y actualizan en el acto de jugar un conjunto de atavismos propios de la especie que refieren formas primitivas de supervivencia (lucha, persecución, búsqueda, etc.). Biólogos y etnólogos han demostrado que el juego más los comportamientos de exploración y curiosidad son el motor del aprendizaje y del descubrimiento humanos y también de algunos animales superiores.

Imagen: Philippe Otto Runge, Los niños de Ulsenbeck, óleo sobre lienzo (1805-1810).

JUGAR ES HUMANO

La mayoría de los llamados "juegos tradicionales" no sólo tienen por objetivo la necesidad de entrenamiento, el desarrollo de destrezas y fuerza física, sino que también son portadores de mitos y por lo tanto su desarrollo se convierte en cierta forma en un ritual.

Hoy la industria, las finanzas, el ejército, la investigación y la educación utilizan los juegos que en situaciones de simulación permiten la comprensión de situaciones complejas y la toma de decisiones, pues sostienen que el juego será el medio de comunicación con el porvenir.

El juego es, entonces, ejercicio de la libertad, suspensión de las convenciones, transgresión de lo prohibido, apertura a lo nuevo e inesperado, ruptura de la rutina, lugar del disfrute y el placer.

Aprendemos a jugar jugando; jugando nos socializamos. Los juegos y los juguetes median en el intercambio simbólico y cultural y operan como transmisores de ideales, modelos, expectativas y patrones de conducta, vigentes en términos de género, status social, etc.

Niños inflando una vejiga, Goya, Óleo sobre lienzo.

JUEGOS, JUGUETES Y JUGADORES A TRAVÉS DE LA HISTORIA

En la antigua Grecia, Platón proponía la libertad en el juego para los más pequeños y el establecimiento de una disciplina en el juego para los mayores, con el sentido de ir incorporando normas y reglas, que los prepararan para el ejercicio de la ciudadanía cuando adultos. En el caso de las mujeres, se recomendaba que practicaran equitación, juegos y ejercicios en ámbitos públicos construidos para ese fin.

En sus orígenes los juegos no se distinguían de los deportes, en Olimpia, Grecia, se realizaban un conjunto de competencias que combinaban distintas actividades físicas lanzamiento del disco y la jabalina, salto en largo, carreras pedestres. Durante el feudalismo, se realizaban carreras de hombres con armaduras, a caballo o en carros, los valores de caballería exaltaban la valentía y el honor, y estos juegos eran el espacio propicio para demostrarlos. Todas estas actividades físicas, tuvieron un espacio de institucionalización a nivel internacional en los Juegos Olímpicos, que se realizaron en 1896 en Atenas, cuando las potencias europeas del momento, decidieron simbólicamente trasladar el enfrentamiento imperialista y el armamentismo creciente al deporte.

A primera vista deporte y juego se confunden hasta identificarse. La más alta manifestación de la competición deportiva lleva un nombre ilustre que ha atravesado los siglos: los juegos olímpicos. El juego es una forma de deporte y el deporte es una especie de juego.

El deporte es un juego pero también una imitación pacífica de la guerra.

Imagen: Fragmento de un friso del Palacio de Knosos en Creta, Grecia.

JUGAR ES DESAFIAR Y RECREAR EL ORDEN

Los juegos de laberinto, de recorrido, donde se plantea un camino con innumerables alternativas y dificultades que hay que sufrir, sortear o atravesar y donde el azar tiene un rol significativo, se remontan a épocas lejanas. Para griegos y romanos, pueden haber tenido un sentido astrológico.
También se encontraron laberintos con similitudes a la rayuela, trazados en el suelo de las iglesias cristianas, que continuaron la tradición romana de los pavimentos de mosaico con ese motivo. Según una de las versiones, un monje adaptó este juego para simbolizar el origen de la vida, su desarrollo, sus dificultades y alternativas y la muerte. Por eso posee un recorrido, que termina en el cielo, pero tiene como antesalas al purgatorio y al infierno.
Existen varias versiones, pero todas responden simbólicamente a la necesidad de controlar a través del trazo y el dibujo un desarrollo vital que resulta imprevisible. Julio Cortázar le dio este nombre a su novela más famosa.

Pedro Brueghel (1560), "Juegos de niños" La tela, ilustra, entre otros, el juego del gallito ciego. Existen diversas versiones, durante el siglo XIII, por ejemplo, se denominaba el encapuchado ciego. Pero no sólo los niños han jugado, sino que era también una diversión cortesana, la canción decía: "-Gallinita ciega, si tú quieres ver, A la que toques la has de conocer".

DIVERSIONES ARISTOCRÁTICAS

Juegos similares al **rompecabezas**, antiguamente se fabricaban para el entretenimiento de los adultos, se construían en madera, eran cortados a mano y constituían uno de los pasatiempos preferidos de la alta sociedad, que los consideraba obras de arte. Éstos, a diferencia de los actuales, no incluían una imagen de referencia, sino que el título orientaba en la resolución del enigma.

El atractivo era ir desvelando poco a poco, una obra de arte. Era costumbre deslumbrar a las visitas con estos originales y elegantes juegos, que por su singular belleza y exclusividad, pasaron a formar parte de la herencia y tradición familiar. Elegancia, dificultad y delicadeza eran los incentivos fundamentales que producía el placer de reconstruir y descubrir la imagen oculta. En la actualidad los rompecabezas se realizan en diversos materiales y soportes tecnológicos, se han masificado, están más direccionados a los niños y no tienen sólo un sentido lúdico, sino también didáctico.

Se supone que la primera versión del **juego de la oca**, fue un juego de mesa regalado por Francisco I de Médicis de Florencia a Felipe II de España entre 1574 y 1587.

l juego de **Ta-Te-Ti** -también llamado tres en raya, o ceros y cruces - es un juego al que se le reconoce un origen milenario e incierto. Hay indicios de juegos similares ya en el siglo XIV a.c. en el Antiguo Egipto, algo más tarde en Grecia y en Fenicia. Se sabe ya de su existencia en Europa Occidental, sobre todo a través de la Península Ibérica, en el S. XIII. Se cree que los chinos lo jugaban en la época de Confucio (500 a. c.) y hay tableros tallados en los asientos de algunas catedrales de Inglaterra donde este juego se hizo popular en el siglo XIV. Alcanzó su máximo apogeo en el siglo XIV, cuando se jugaba en muchas cortes europeas. Ya en aquella época el juego era muy similar al que se practica en nuestros días.

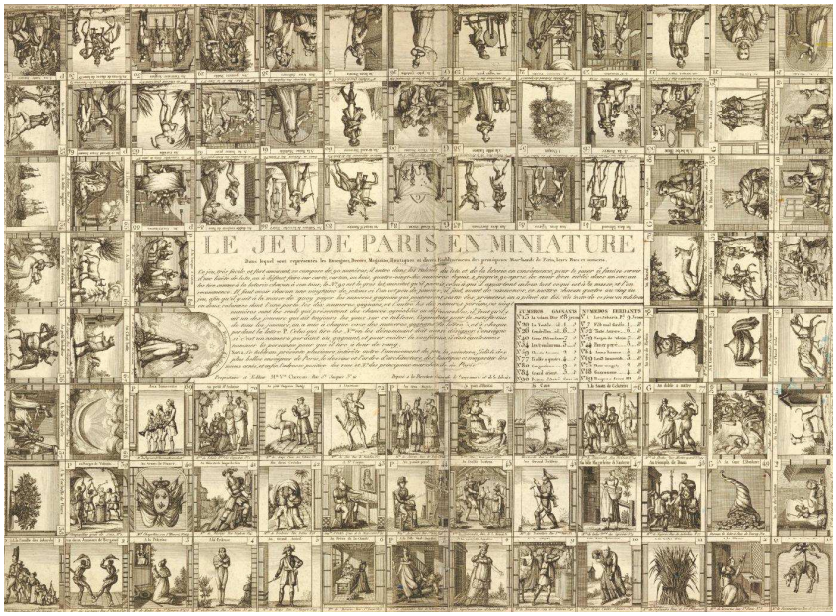


Imagen 1: Caja de Tan gram (rompecabezas chino) tallada en marfil.
Imagen 2: Tablero de juego de la oca.

JUEGOS DE ESTE LADO DEL MAR

En América, se jugaba un juego similar a la oca, llamado Patolli. En él se empleaban frijoles o cañas. Era un juego de tablero en forma de cruz, y los participantes debían recorrer un total de 104 casilleros (el duplo de 52 que eran los años del ciclo principal del calendario azteca). Según los investigadores de la cultura maya, el juego tenía un sentido ritual, que consistía en influir sobre el curso del sol.

A través de cronistas religiosos y de objetos materiales que han llegado hasta nuestros días sabemos que los indígenas practicaban deportes como el base-ball, el hockey, el fútbol etc. Los deportes que utilizan pelotas de goma, practicados en campos especialmente diseñados, son patrimonio cultural de exclusivo origen indoamericano ya que el caucho pertenece a la flora de este continente. El fútbol en su expresión inglesa ya existía en Europa antes del siglo XV pero no se usaban pelotas de caucho sino vejigas de animales llenas de aire.

Ilustración del Juego de Patolli, Còdice Magliabecchi, s. XVI.

Fotografia de un cancha del juego de pelota, Mexico. Detalle del aro. La afición a los ejercicios deportivos en América procede de una doble herencia: la hispana y la aborigen, aunque se impondrán y permanecerán la modalidades que traslada el conquistador.

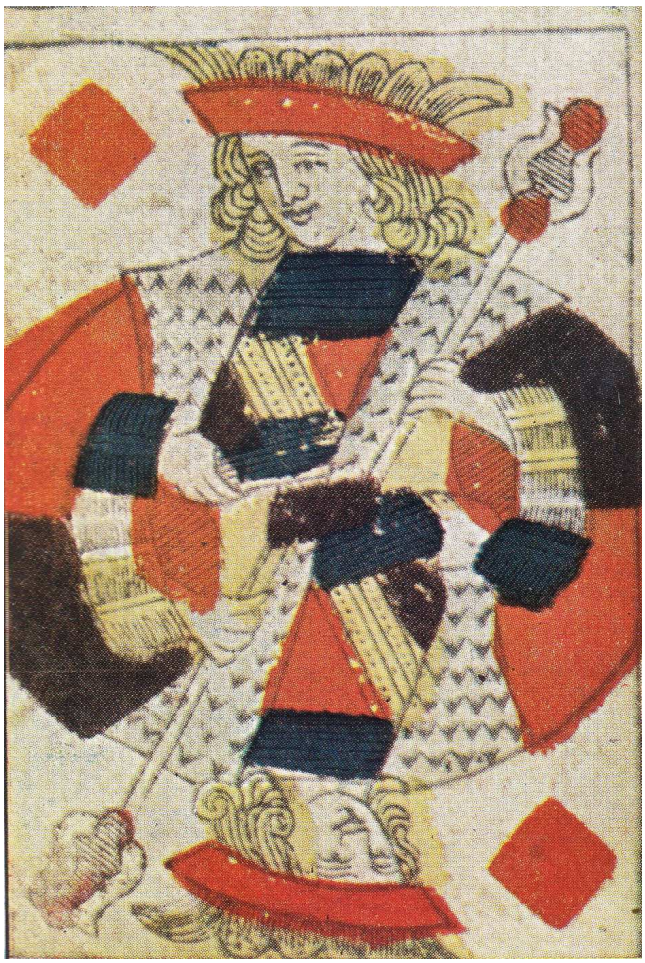
JUEGOS DEL OTRO LADO DEL MAR

Certámenes guerreros, luchas lúdicas, torneos, desafíos y justas serán las primeras exhibiciones con las que el español se divertirá en América. Para ello contó con el caballo.
España introdujo en el "Nuevo Mundo" desde el principio de la conquista y colonización diversiones como el ajedrez (que Cortés le enseñó a Moctezuma), damas, juegos de pelotas, dados, que se practicaban en la península por entonces.
Los ejercicios lúdicos de los españoles participaban de tres características fundamentales: del sentido caballeresco del Medioevo, de ciertos influjos cortesanos y de una carga harto sazonada de violencia, que se incrementó en América a causa de la influencia hostil nacida de la propia conquista y del marco geográfico en el que se tuvo que desenvolver el hombre.
Algunos autores sostienen que el juego de cartas se inventó en el siglo XIV durante la enfermedad de Carlos I de Francia, mientras que otros opinan que es más antiguo.

Caravaggio, Los tramposos, 1594.

Los juegos, según Alfonso X el Sabio, rey de España (siglo XIII), eran un don de Dios concedido a los hombres para alegrar sus desabrimientos. Este rey fue el primero en legislar en esta materia y el primero en permitir en España el establecimiento de casas de juegos llamadas Tafurerías. Decía que el juego era para que los hombres no sufrieran "las cuitas y los trabajos cuando les viniesen". Sin embargo había gente a la que el juego, en vez de quitar las "cuytas", se las creaba; porque había jugadores de carácter violento que se peleaban en las tafurerías del rey.

Los dados eran el entretenimiento preferido por la soldadesca y por la gente joven, pero con las lamentadas consecuencias que la inevitable pérdida del dinero apostado en manos de los tahúres provocaba.
El juego terminaba generalmente en contiendas muy cruentas, por eso se llamó a las cartas empleadas "barajas", que significaba "pelea, contienda o riña". Esto provocó que las leyes castigaran en todos los países a los que tenían en la baraja un medio no muy honesto de vida y aún a los expertos en el manipuleo de los dados.



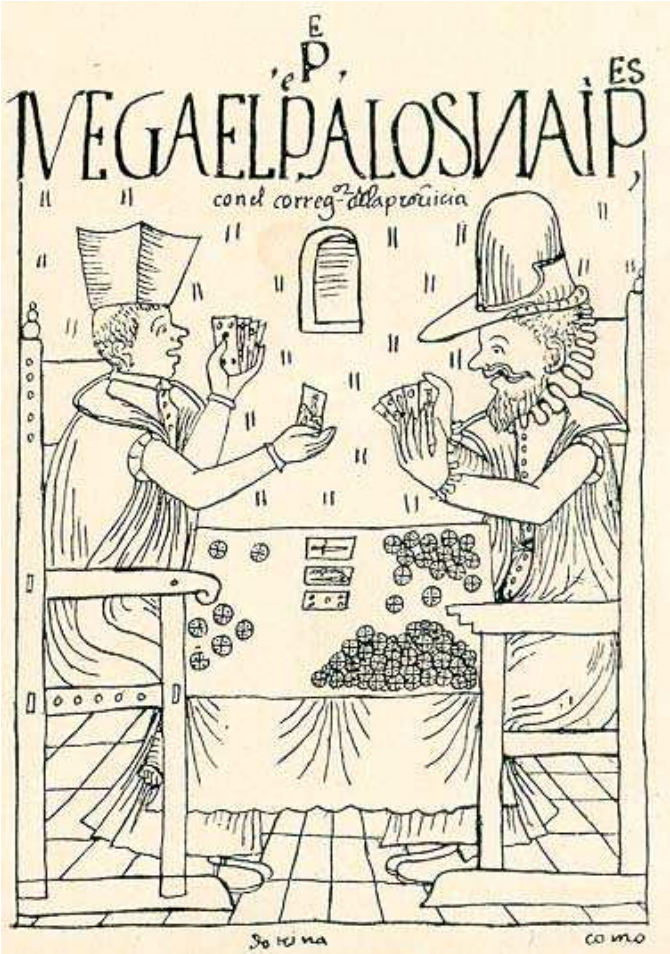
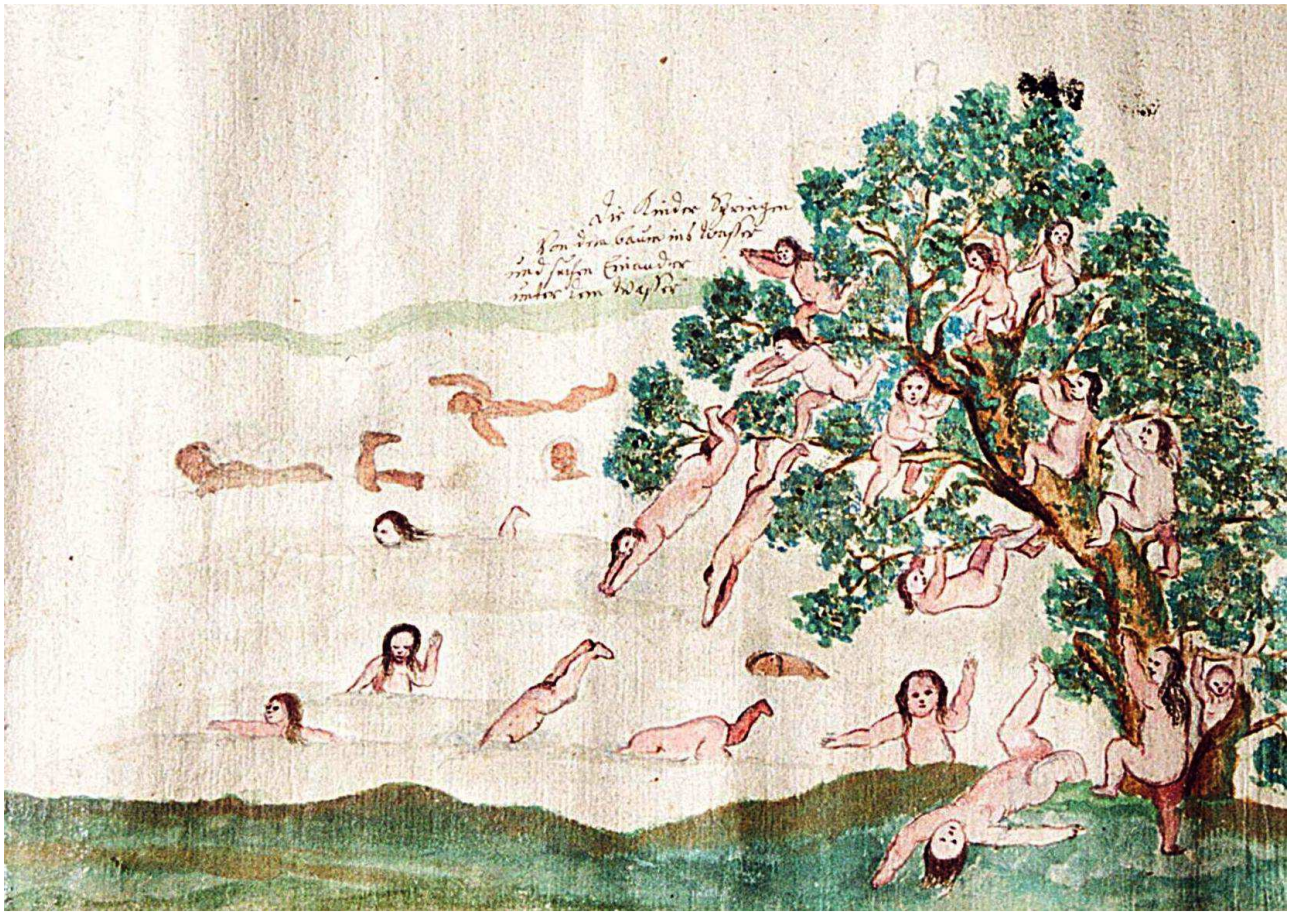


Imagen 1: Baraja española antiguas. Los populares palos de la baraja española, Oros, Copas, Espadas y Bastos, que siempre se enumeran por este orden, representan los cuatro estamentos que componían la sociedad: la nobleza, el clero, la caballería y el grupo de los artesanos y campesinos.
Imagen 2: Huaman Poma de Ayala

La pasión del juego se extendía a todas las esferas sociales, hacía perder los estribos a los más encopetados y rancios miembros de la nobleza. A pesar de las prohibiciones, en los siglos XVI y XVII el juego era una plaga en España, especialmente en la corte, refugio de vividores, aventureros y truhanes, algunos con mucho dinero, no siempre bien habido. Se recomendaba quitarles los naipes a los soldados y capitanes que viajaban a América. La conquista dio más impulso al juego y a los tahúres que así se hacían su propia América.

JUEGOS EN LAS MÁRGENES DEL PARANÁ. LOS PUEBLOS ORIGINARIOS

En nuestro actual territorio provincial, el juego de pelota era practicado por los mocovíes y por los tobas que también conocieron el box, la lucha cuerpo a cuerpo y las carreras a pie. Durante un encuentro deportivo, dos tribus confrontaban su destreza y disputaban elementos materiales y el prestigio de cada grupo. También conocieron los juegos de azar, ya que la costumbre de apostar siempre ha acompañado al hombre en su intento de aventajar al destino; entre los mocovíes, por ejemplo, se jugaba al "volé" que era una especie de ludo.
La mayoría de las niñas aborígenes tenían muñecas, que eran fabricadas por sus madres o por ellas mismas de acuerdo con la visión de su propia cultura. Actualmente esto no sucede, ya que cuando las niñas aborígenes tienen acceso a una muñeca ésta es, por lo general, blanca, de cabellos rubios y ojos azules. También jugaban con arco, flecha, boleadoras, hondas y a montar el caballo, actividades que le permitirían en la adultez desenvolverse en su mundo.



Florian Paucke. Siglo XVIII

JUEGOS EN SANTA FE LA VIEJA

En la ciudad se Santa Fe se realizan juegos y diversiones públicas en los días de festejo del Santo Patrono o de nacimientos de príncipes o coronaciones de reyes. Los juegos además de poner en escena el boato y esplendor que caracterizaba a la nobleza, eran también un viril ejercicio y adiestramiento de los caballeros. Ampulosos y lujosos en España y Perú, aquí, en el Río de la Plata, se democratizaron y aplebeyaron.
En Santa Fe se jugaba al **Juego de cañas**, que los cristianos adoptaron de los moros. Los caballeros formaban cuadrillas, ubicadas una frente a otra y al son de la trompeta se enfrentaban por turno, arrojándose, al galope tendido, cañas secas a modo de lanzas o dardos.
Aquí, intervenían indios, negros y mulatos en reemplazo de los vecinos destacados. Solían ser perjudiciales como cuando provocaron la muerte de un hombre y un niño, hecho que originó su prohibición absoluta desde 1698 hasta 1708.

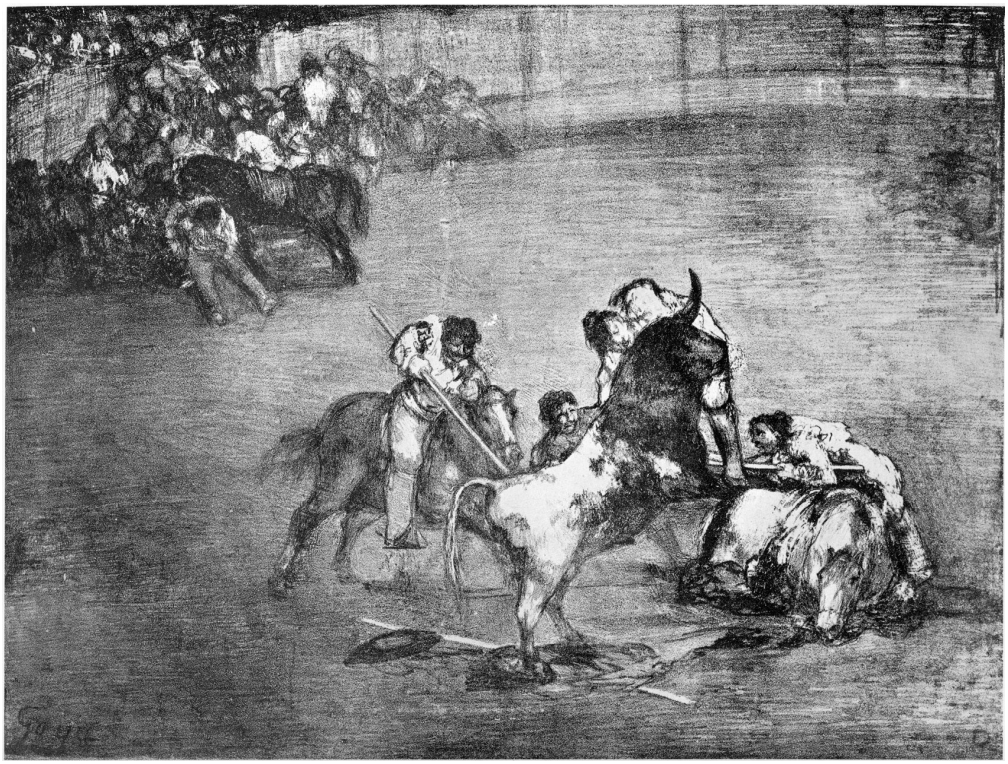
Juan de la Corte, Fiestas en la Plaza Mayor, Madrid, 1623.

Dados hallados en excavaciones en el sitio del Fuerte Sancti Spiritu. Según Zapata Gollan, la primera "timba" del Río de la Plata fue en Sancti Spiritus. Caboto establece el fuerte y parte en busca de las sierras de la plata, dejando a cargo al Capitán Gregorio Caro, quien "mata" el ocio en el juego con sus oficiales y tripulantes.

La Corrida de sortijas es una de las diversiones criollas más tradicionales, que todavía perdura. También tiene origen en los ejercicios de destreza de los jinetes moros. En el siglo XVII como juego de gente militar (que corriendo a caballo, apuntan con la lanza a una sortija que está puesta a cierta distancia de la carrera). El juego estaba destinado a los mejores caballeros y fue aprendido por los cristianos de la más alta nobleza, convirtiéndolo en un espectáculo de destreza, lujo y ostentación. El caballero que erraba en su intento de ensartar la sortija con la punta de su lanza y al galope tendido de su caballo, no podía intentarlo de nuevo si no conseguía la licencia de una dama para hacerlo. El objetivo de todo este alarde era conseguir el reconocimiento de las damas. En nuestra región la sortija no se corre enmarcada en palcos cubiertos por ricos ornamentos sino a campo abierto a lo largo del camino, su público son hombres y mujeres de pueblo y los premios un pañuelo de cuello, un par de zapatillas, una botella de vino, un modesto cuchillo. Según el médico y viajero italiano Pablo Mantegazza en fiestas patrias o religiosas jamás faltaba en la plaza de la Aldea un arco del que pendía un pequeño anillo de oro apenas sostenido de una cinta de seda.

Fotografía: Carrera de sortijas.

El origen del **juego con toros**, según algunos autores se debe a los moros, pero quizás se lo haya conocido en la península desde antes.
En el siglo XIV se comenzó a torear ayudado por caballos y la espada, pero el pueblo seguía prefiriendo que se lidiara a los toros en las calles y plazas, matándolos arrojándoles dardos.
En Santa Fe, el día de San Jerónimo, patrono de la ciudad, era celebrado con corridas de toros. Se realizaban a campo abierto, quizás en tierras del éjido, hasta que los toros tenazmente perseguidos por la jauría, clavadas en el cuerpo ensangrentado las púas arrojadas por los hombres de a pie, caían heridos de muerte. Sólo veían las corridas los que participaban activamente en ella por la polvareda que levantaban los animales, dejando tendidos los toros heridos de muerte, desangrándose; hasta que los vecinos más pobres, buscaban la carne para asegurarse el honor de San Jerónimo y varios días de comida.



Goya, Los toros de Burdeos, litografía.

Riñas de gallo: la afición a los gallos fue universal. Participaba por lo general, toda la sociedad, desde personas distinguidas hasta esclavos. Todos los asistentes a una pelea, acudian armados, tanto aquellos que podían portar armas como quienes las tenías prohibidas. Durante los combates el ambiente era ensordecedor. Las apuestas se cruzaban en medio de un griterío infernal; fue una de las diversiones más populares. Alrededor del reñidero, hacían apuestas los funcionarios del gobierno, los comerciantes, los pulperos, los frailes y los criollos que apostaban mientras los gallos se desangraban a golpes de espuelas y picotazos.

Fotografía: Riña de gallos.

- **Taba**: conocido en Grecia y Roma y hasta entre los árabes y los etruscos, el juego de la taba relacionado con procedimientos de adivinación se difundió rápidamente por estas tierras. La taba es un hueso corto con dos caras, una de las cuales se llama suerte y el juego consiste en arrojar la taba tratando de que caiga parada y con la suerte hacia arriba. El hueso se arroja tantas veces como sea necesario para que gane uno de los jugadores.

Taba, Acervo Patrimonial del Museo Etnográfico y Colonial Juan de Garay

- **Bochas**: a principios del siglo XVIII se lo conocerá por bochas (de "boccia", bolas en toscano). Eran pelotas de madera de mediado tamaño, que se hacían rodar o se arrojaban de forma calculada hacia otra más pequeña que se llamaba "boliche o bochín".

El juego de bochas, Ramón Bayeu y Subìas, Tapìz, 1784.

-**Palo enjabonado**: requiere de mucha destreza y consistía en llegar a la punta de un poste que estaba engrasado. Arriba estaban los premios como chales o bolsas con dinero.
En la campaña se ponían de manifiesto las destrezas con el lazo, el caballo o las boleadoras. Todas las tareas del campo daban oportunidad de lucimiento a quienes unían la fuerza física y la astucia en una combinación heredada de los indígenas.

- **Juego de trucos**: especie de billar que se jugaba en mesas de paño con tacos y bolas. Por extensión se llamó casas de trucos a los lugares donde se hacían juegos de salón como el ajedrez, damas y chaquete. La casa de juego, ubicada frente a la plaza, se mantiene en medio de la pobreza y desamparo del nuevo emplazamiento de la ciudad. El chaquete fue un juego de la colonia que que tuvo suerte varia en cuanto a su tolerancia; es un juego muy antiguo, parecido a las tablas reales con dos o tres dados, fichas y un tablero de dos campos, dividido cada uno en dos secciones con seis casas. No fue de difusión popular por el costo de los materiales y su difícil adquisición. Fuera de la casa de truco, en la huerta o algún terreno baldío se jugaba a la taba. Los naipes utilizados eran los españoles y los franceses que tienen cuatro palos o colores que representaban los cuatro estados o clases sociales de la época: los eclesiásticos, simbolizados por las copas o cálices y en los franceses por corazones; la nobleza por las espadas, o lanzas o picas en los franceses, los comerciantes o burgueses, por los oros y su equivalentes franceses los diamantes y los cazadores y labradores por los bastos y en Francia con la hoja de trébol.

JUEGOS DE NIÑOS

En la época colonial, los niños solían "anaranjear" algún gallo, es decir, lo mataban arrojándole naranjas. Otro juego era "el toro" en el que los chicos imitaban toro y torero para ver quien resistía más las embestidas sumando puntos. La variante era embestirse con cañas o espadas de madera. Se jugaba también a la escondida. Las nenas jugaban con muñecas de cuero o de tela, corrían con el aro, cantaban y bailaban con castañuelas y panderetas, saltaban a la cuerda o hacían rondas como las de San Miguel, Arroz con leche, Mambrú o Sobre el Puente de Avignon.

Niñas en la arena, Mary Cassat.

Fotografías: Niños disfrazados. Archivo Florian Paucke. Gobierno de la Provincia de Santa Fe.

Disfrazarse también era un juego de nenas, igual que las adivinanzas y la rayuela. El tiempo de los juegos para ricos y pobres era hasta los diez años. Ahí aparecían las obligaciones que en dos o tres años más los convertiría en adultos. Los varones debían ocupar su lugar en el mundo; los más pobres a trabajar y los más ricos a estudiar. Las niñas debían aprender las virtudes que las preparaba para un único destino: el matrimonio, por lo que aprendían poca escritura y mucha costura y música.
Los chicos de todos los tiempos se las ingeniaron siempre para divertirse y crear juegos que son siempre los mismos. Solían jugar en inmensos huecos y baldíos que abundaban en la ciudad. Esos lugares eran paraísos donde se podía pescar ranas en los charcos, cortar cañas y hacer con ellas lanzas imitando los combates.

JUEGOS VIRTUALES

Los juegos tradicionales están siendo avasallados por los juguetes electrónicos o por la falta de espacio y seguridad en que se desarrolla la vida moderna y por el exceso de horas que se pasa frente al televisor o la computadora, que se constituyó en un nuevo espacio donde desarrollar la acción lúdica. Con el apoyo de sofisticadas tecnologías se ha instaurado el ciberespacio en el que por computación se generan mundos que evocan la vida real (realidades virtuales).
El juego ha acompañado a la niñez del hombre anticipando la vida, favoreciendo la expresión y representación de deseos y problemas, facilitando la apropiación e imitación de tradiciones. Los juegos son también un complemento de determinadas ocupaciones y una actividad para erigir barreras sociales y símbolos de distinción y también jugando se confrontan identidades barriales, locales y nacionales. El juego es una fuente inagotable de sociabilidad que favorece la participación e integración colectiva.

LOS JUEGOS Y LOS OBJETOS LÚDICOS

¿Qué es un juguete? Es tanto un objeto elaborado por la más alta tecnología industrial como el palo que el niño convierte en caballo. Es imposible fijar la época en la cual apareció el juguete, ya que se los han hallado (o se sabe del desarrollo de juegos) en prácticamente todas las culturas y civilizaciones.

En la antigüedad, los egipcios fabricaban muñecas de marfil y oro y los habitantes de México organizaban juegos de pelota. El aro, los dados, la pelota, han sido de todas las edades y de casi todos los pueblos. Desde que el mundo es mundo, niños y niñas de todas las culturas han imaginado que eran samurais, soldados, indios, enarbolando palos que remedaban lanzas o fusiles.

Desde la segunda mitad del siglo XX se advierte un creciente interés por el juego para adultos. En la actualidad los juegos tienen valor comercial junto con el cine, televisión, deporte, turismo y constituyen una de las principales industrias de los llamados países desarrollados.

LA CIENCIA DEL JUEGO

Algunas teorías psicológicas, considerando la existencia de "realidades" psíquicas de los sujetos, señalan que la conducta real se ficcionaliza mediante el juego. Para estos autores, el juego representa un refugio donde se hace realidad el deseo de jugar con lo prohibido, en tanto para los niños, jugando se transgrede el espacio de la infancia para ingresar en el mundo de los adultos.

Entre las definiciones más abarcadoras de lo que se entiende por el juego o lo lúdico, podríamos citar:

"Una acción o actividad voluntaria, realizada dentro de cientos límites fijado en el tiempo y el espacio, que siguen una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de ser algo diferente de lo que se es en la vida diaria. (Huizinga, 1938 "Homo Ludens, Alianza Editorial)

Desde una perspectiva de la psicología, se entiende al juego como "Una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma". (Rüsell, 1985, El juego en los niños, Herder).

Y finalmente, desde un enfoque sociológico, se entiende al juego como una actividad en la que se reconstruyen sin fines utilitarios directos las relaciones sociales (Elkonin, 1980., Psicología del juego, Editorial Visor).

El juego, entonces es una actividad recreativa y ficional, que halla sentido en el "como si" de situaciones u objetos simbólicos y combina la incertidumbre, el riesgo y la imprevisibilidad, con el placer, el gusto y el entretenimiento. Puede involucrar desde arreglos y acuerdos informales previos o no hasta normas y reglas obligatorias y preestablecidas.

El juego carece de un fin más allá del acto de jugar y el hecho de sentir alegría o satisfacción durante el desarrollo del mismo.

El juego, entendido como un proceso de socialización de niños y niñas y un instrumento de simbolización de la cultura, alberga diversas posibilidades de realización: niños y niñas que juegan solos, espectadores de los juegos de otros, el juego paralelo, donde se juego pero sin interactuar con otro; el juego asociativo, donde se juega interactuando, el juego cooperativo, donde la interacción es más profunda.

De acuerdo a lo que el juego promueve cultural, psíquica e intelectualmente en los niños y niñas, la presencia o no reglas o acuerdos y al uso de objetos o mediadores en el proceso de jugar, se lo caracteriza como libre o dirigido. En el primero se da rienda suelta a la espontaneidad, la creatividad, la imaginación, de modo que libres de presiones, se juega con libertad e independencia. En los segundos explícitamente, a través de la mediación de un adulto se potencia el aprendizaje, el desarrollo intelectual, social afectivo y motriz.

La infancia es un tiempo y un espacio en el que niños y niñas transitan diferentes experiencias lúdicas dentro de la familia, la escuela o en espacios recreativos y a partir de las cuales desarrollan habilidades, destrezas, aprendizajes, se incentiva la imaginación, la invención, la creatividad y la simbolización y se aprenden normas valores y costumbres, que atribuyen sentido a las acciones humanas, promueven la pertenencia comunitaria y la identidad, la autonomía y la expresión propia.