



Ángeles Ruiz de Velasco

Doctora en Pedagogía y profesora en el Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle (UAM)

Me llamo Ángeles Ruiz de Velasco. Soy profesora universitaria. Trabajo en un centro de formación de futuros maestros y mi especialidad es, fundamentalmente, la psicomotricidad. Y, bueno, al final descubres que la psicomotricidad es como una forma de educar, una forma de vivir; no es algo que se parece, es una forma de trabajar muy integradora. Por ahí ha venido todo el desarrollo de mi trabajo.

Y, luego, mi especialidad es la Educación Infantil; es algo a lo que he dedicado toda mi vida profesional. Primero como profe, como maestra, aunque no soy maestra, pero sí que trabajé con niños allá por los años ochenta y tantos (que no hacía falta el título) y, luego, ya pasé de los 3 años a los 20-21 años. Fue un paso muy grande, pero los años que estuve trabajando con niños fueron muy intensos y muy interesantes para luego todo el trabajo que he desarrollado.

El juego para mí es una forma de vida, es una forma de expresarse, es una forma de liberar tus emociones, de elaborar tus conflictos... es una forma de vida, sí. Todos jugamos: los niños, pero nosotros también.

Los niños... todos los niños juegan de una manera o de otra y nosotros... pues depende de lo lúdico que seamos, pero en algunos momentos todo el mundo juega porque es una necesidad. Jugamos de otra manera. No es necesario jugar solo a través del deporte, o sea, no se juega solo a través del deporte. Se juega a través de un montón de situaciones, pero es cierto que hay adultos más juguetones que otros, es cierto. Pero también es cierto que hay cosas que o las juegas o no se viven igual; o sea, hay un lado lúdico de la vida que lo tienes que jugar porque si no, no se vive igual, de ninguna manera. Sobre todo, cuando somos adultos, todo lo que tiene que ver con nuestro cuerpo y con esos juegos corporales... que son muchos (no sólo los sexuales). Por ejemplo, el baile es un juego y entonces, si no lo disfrutas como un juego... pues no es igual.

Hay mucha gente que dice que hacen de su trabajo un juego. Entonces, realmente, hay muchísima gente que no diferencia entre trabajar y jugar porque el trabajo que es un placer, es un juego. Y yo he oído a muchas personas que su trabajo es su modo de vida; ya no es un horario laboral, "es que estoy 8 horas trabajando", no, es que hay gente que está trabajando todo el día. Porque van a una exposición..., por ejemplo, la gente que se dedica a la educación o los artistas. Los artistas, que son la gente más lúdica que puede existir, están todo el día jugando porque su vida es un juego. Van por la calle (vamos, yo te lo digo porque mi marido es artista) y su vida es un juego permanente. Va a un museo de arte contemporáneo y cualquier instalación es aplicable al juego; va por la calle, y muchas situaciones son aplicables al juego. Ellos son lúdicos, muy lúdicos, no solo el que yo conozco de cerca, sino históricamente los artistas son muy lúdicos. Por eso dice Malaguzzi, que es el creador de las escuelas de Reggio Emilia, dice que los artistas y los niños tienen un lenguaje muy cercano, que es el lenguaje simbólico. Son los colectivos que más se parecen. El colectivo que más se parece a los niños son los artistas: Son muy lúdicos.

Ahora, si habláramos de evolución del juego, primero empezariamos por el juego sensoriomotor que, aunque normalmente se considera un juego de movimiento solo, no lo es porque... eso lo dice la psicomotricidad, eso, digamos que el descubrimiento de toda esa parte simbólica del juego lo hizo Bernard Aucouturier (que es el creador de una práctica psicomotriz) y él dijo que los niños haciendo movimientos, jugando con su cuerpo, están simbolizando, y es el primer símbolo que hace un niño. Entonces, esos juegos sensoriomotores que son, por ejemplo, subirse a una espaldera, saltar... son juegos que expresan un símbolo. Lo que pasa es que es un símbolo inconsciente.



IMAGINELEPHANTS

UNA EXPERIENCIA SOBRE EL JUEGO Y LA INFANCIA



Ángeles Ruiz de Velasco

Doctora en Pedagogía y profesora en el Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle (UAM)

Por ejemplo, cuando un niño se sube a una espaldera, no es consciente de que está haciendo un símbolo pero está expresando su deseo de crecer, y eso es algo simbólico. ¿Cómo se da cuenta de que está expresando su deseo de crecer? Porque un adulto le dice: "¡Qué alto estás!". Por ejemplo, un niño va por la calle (que esto se ve muchísimo), está en un semáforo con su padre o su madre, se sube a un bolardo y se mide, y entonces los padres convierten ese acto en un símbolo cuando le dicen: "¡Uy, qué alto estás! ¡Si estás más alto que yo!", porque al subirse al bolardo del semáforo se ha puesto a su altura o, incluso, un poco más. Y eso está expresando un símbolo, que es el crecimiento, porque todos los niños aspiran, simbólicamente, a ser más que sus padres (a ser más altos, a ser más fuertes...). Y si hay un adulto que reconoce eso y le da sentido, ese juego, que es un juego, digamos motor, o sensoriomotor como se llama en psicomotricidad, pues se convierte en un símbolo, que es el símbolo del crecimiento. O, por ejemplo, cuando un niño salta y se apoya en el suelo, de repente sientes una vibración que te recorre todo el cuerpo, y eso también es un símbolo, es un símbolo de la unidad corporal. Y entonces esos símbolos... pues no somos conscientes de ellos (ni siquiera el niño, claro) pero existen y en psicomotricidad se les da sentido para que el niño se haga consciente. Y de hecho cuando se juega (pues ellos se suben a unos pallets y dicen: "¡Mira qué alto estoy!"), entonces han descubierto o han asociado el movimiento a la simbología de crecer y de hacerse mayor.

Y, luego, los juegos pre simbólicos. A ver, si lo hacemos cronológicamente pues primero está el sensoriomotor pero todo se mezcla, claro, porque el sensoriomotor no termina nunca. Y el juego pre simbólico que aparece casi simultáneamente, lo que pasa es que se empieza a hacer más consciente cuando los niños, quizá, hacen desplazamientos, o sea, cuando son capaces de hacer unos movimientos más evolucionados.

Un ejemplo es el juego de esconderse. Aunque un niño no necesita caminar para poderse esconder pero, de la misma manera, son juegos que se tienen que hacer conscientes cuando hay un adulto que los reconoce. Entonces, si un adulto juega al escondite con el niño, por ejemplo al Cucu-Tras, que esto empieza como a los ocho meses, al principio el niño se sorprende, ¡incluso llora! Cuando el adulto se tapa la cara, el niño no sabe dónde está, porque a un niño le pasa esto de que si no te ve los ojos (aunque te vea el pelo o el cuerpo) piensa que te has ido. Y cuando un adulto se tapa la cara hay muchos niños que hacen hasta pucheros de "¿dónde está? No le veo". Y la sorpresa del aparecer es lo que les afianza en la idea de que "no se ha ido", "¡Mira! ¡Ha vuelto!" y, además, si se hace muchas veces, llega un momento en que el niño entiende perfectamente el juego y lo puede jugar él. ¿Cómo lo juega él? Escondiéndose. ¿Cómo juega un adulto con un niño al escondite? Buscándole pero no encontrándole a la primera. Es un juego muy de casa, de hacer en casa, debería de hacerse mucho en casa porque si los padres supieran lo importante que es esto, lo harían mucho más. A ver... se hace... se hace de una manera... afortunadamente ese instinto que tienen los padres de juego... pues hace que esto se juegue. Entonces un niño se esconde en la casa (muy pequeñito eh!, de 14-15 meses) y el adulto le busca con la voz y dice: "Ay, ¿dónde estará? ¡Qué preocupado estoy! ¿Dónde se habrá metido? ¿Estará debajo de la cama?" (No está debajo de la cama, está en un armario y el adulto lo sabe bien desde el primer momento) y empieza a buscar y buscar y el niño lo sabe y siente esa emoción de "Me buscan" y, si te buscan en esta vida, es porque eres importante para alguien, y eso es muy importante para una persona (el sentirse buscado, el sentir que alguien le echa de menos).

Y ese es el inicio del símbolo, porque la función simbólica es la evocación de la ausencia y entonces tú no puedes evocar nada en la presencia. Cuando un niño está con alguien no le puede echar de menos, no le puede imaginar, no le puede tener en su cabeza, pero cuando esa persona se va o él se va, entonces tiene que jugar a pensar en esa persona, a evocarla. Y cuando estamos haciendo el juego del escondite, aunque el niño todavía no tenga función simbólica, como hay un enganche que es la palabra, él puede imaginar y puede estar escondido porque le sostiene la voz, porque está con la emoción de "el adulto me busca y lo sé seguro". Si el adulto se callara, el niño



IMAGINELEPHANTS

UNA EXPERIENCIA SOBRE EL JUEGO Y LA INFANCIA



Ángeles Ruiz de Velasco

Doctora en Pedagogía y profesora en el Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle (UAM)

saldría porque diría: "Me he quedado solo. Nadie me sostiene. Nadie me espera. Nadie me busca". Y entonces saldría a buscar él. Y por eso es tan importante ese tipo de juegos.

Hay muchos juegos pre simbólicos. Por ejemplo, el juego del lobo que, además, tiene una carga emocional enorme porque el lobo es un símbolo, es el símbolo de la devoración, del miedo, y cuando el adulto que hace de lobo persigue al niño, es una emoción enorme y el adulto, además, es la figura del agresor, ese que te va a comer. Y ese símbolo aparece en los cuentos, aparece en los juegos, aparece en las películas... y por eso a los niños les gusta jugar al miedo, al que lo soportan porque también depende de las edades y de cómo está la emoción del niño, de cómo puede comprender que ese agresor no es tan agresor como para que él lo pueda soportar.

Más tipos de juegos pre simbólicos: Llenar y vaciar. Cuando los niños juegan a llenar y vaciar se está jugando un binomio que es la presencia y la ausencia: el lleno es la presencia, el vacío es la ausencia. Agrupar-dispersar son binomios; siempre se juega ausencia-presencia.

Y toda esa gama de juegos pre simbólicos son muy importantes para que el niño se prepare para la adquisición de la función simbólica. Entonces, cuando ya tiene función simbólica, es muy bonito verlo porque, de repente, descubres que él es capaz de conectarse mentalmente con los adultos o con otros niños. Conectarse mentalmente es ya ser genuinamente humano, un ser humano que, simplemente con los gestos, es capaz de conectar con otra persona y que esa persona le entienda. O sea, cuando un niño, por ejemplo, coge una cajita para hablar como si fuera un teléfono móvil y otro niño coge otra cajita y dice "¿Sí? ¡Hola!", y no están diciendo "¿Jugamos a hablar por teléfono?"... No lo dicen. No hace falta porque ellos ya con las cajitas y diciendo "¿Sí? ¡Hola!" y mirándose, y esa complicidad que se nota, que dices: "¡Madre mía! ¡Qué acto tan inteligente!" (y a lo mejor tienen 20 meses) te das cuenta de que se han conectado mentalmente. Y además te das más cuenta porque (esto yo lo he visto) se une otro en ese grupo de edad (que son muy pequeñitos y están en el proceso, y algunos han llegado ya y otros no porque en el grupo 1-2 años están en el proceso de adquirir la función simbólica), y uno se une al juego y no sabe jugar, y entonces, en lugar de ponerse la cajita en la oreja se la pone en la cara y tú te das cuenta de que hay imitación pero no hay conexión mental. Y entonces es cuando realmente sabes que no es tan fácil hacer juego simbólico, que no es tan fácil llegar al símbolo, que algunos llegan antes, otros después, pero lo que sí ves es el placer tan grande darte cuenta que otro te está entendiendo sin apenas códigos, con códigos muy elementales. Pero que te puedes conectar, o sea, que hay un hilo invisible que te está uniendo a la mente del otro. Y eso es lo que nos hace seres humanos, realmente: El símbolo, el manejo del símbolo.

No. Todos los niños no juegan igual porque hay un factor muy importante y es la relación, lo que se llama la vida de relación, o sea cómo se relacionan, fundamentalmente con sus referentes parentales. Vamos a poner un ejemplo: Un niño que ha aprendido a cachorrear con sus padres (y eso es algo muy masculino, muy de padres con sus hijos), ese niño no puede jugar igual que otros niños que no han tenido ese contacto corporal, esa relación es, esencialmente, en mi opinión lo que cambia más la forma de jugar entre unos niños y otros. Además eso se nota. Los niños que tienen dificultades en las relaciones primarias, en las primeras vinculaciones, juegan de otra manera; no es que jueguen mejor o peor pero juegan de otra manera. Y los niños que han tenido unas relaciones, digamos sanas, juegan diferente. Y de hecho en la terapia psicomotriz se ve muy claro: Cómo juega un niño, así ves qué nivel de salud tiene, de salud emocional que, al final, es lo que nos interesa, un niño sano emocionalmente. Porque un niño sano emocionalmente no va a tener ninguna dificultad en la vida. Va a ser capaz de encarar los aprendizajes, de encarar los escollos que la vida te da en todos los sentidos porque sus emociones están bien, están seguras, están firmes. Y eso es algo muy primario, es algo muy arcaico, de los primeros meses de tu vida, los primeros, digamos, 6 meses de tu vida. Esa etapa y la manera en la que te has relacionado, la manera en la que te



IMAGINELEPHANTS

UNA EXPERIENCIA SOBRE EL JUEGO Y LA INFANCIA



Ángeles Ruiz de Velasco

Doctora en Pedagogía y profesora en el Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle (UAM)

han cuidado y te han atendido en todos los sentidos es muy decisiva y luego se ve de manera muy clara en todo. Se ve de manera muy clara en la terapia psicomotriz, que es una forma de trabajar con los niños a través del juego y a través del cuerpo. Ahí sí que se ven las diferencias muy claras.

Por ejemplo, no todos los niños son capaces (ni todos los adultos, que yo esto también lo he visto en gente mayor) de subirse a una espaldera. Hay gente que dice esto de que "es que tengo vértigo" pero ahí hay un fondo de seguridad muy arcaica, muy de los primeros momentos de la vida (lo que estábamos diciendo antes). Y, claro, eso de subirse a una espaldera es un símbolo: Es un símbolo de seguridad, es un símbolo de crecimiento. Y hay niños que no se suben a una espaldera o que no son capaces de saltar desde una espaldera. Aunque para saltar necesitan que les asegures la zona con una especie de baliza y entonces ahí sí que pueden caer en esa contención pero... las alturas también son importantes. Un niño que no es capaz de subir más de dos tramos de una espaldera, claro, el salto que pegan es muy pequeño y, sin embargo, hay niños que suben casi hasta el último y es, casi, que vuelan. ¿Y cómo va a ser igual? Ahí es dónde te das cuenta de las diferencias; ahí se ve más clara la diferencia porque es algo muy inconsciente.

Bueno, el juego simbólico también tiene diferencias de la riqueza con la que haces un simbólico y otra cosa importantísima, de la capacidad social que tienes, porque un juego simbólico es un juego social. Por ejemplo, a ciertas edades, los niños no pueden jugar más de 2, 3 o 4 niños juntos porque es muy difícil el relacionarse, el no pisarse la palabra, aceptar roles... Y hay niños que no son capaces de hacer eso. O niños que le dicen: "Tú vas a ser el perro o el bebé" (que es lo que no quiere nadie) y aceptan ser "el perro" y "el bebé" siempre con tal de jugar. O niños que les marginan del juego porque no saben, porque revientan el juego. Y entonces esto de "¿Por qué no le dejáis jugar?" "Es que no sabe"... ¿Cómo va a ser lo mismo?

A mí no me extraña que el informe PISA diga que los niños no saben sacar dinero de un cajero. Yo recuerdo que mis hijos cuando eran pequeños te hacían la operación ¡porque les divertía! Y entonces, bueno... "pues hazlo tú" y ven cómo sale el dinero, todas esas cosas... En un aeropuerto yo he visto mucha gente (de mi edad, ¡eh!, pues cuando yo tenía unos 29 años o así) que no sabía dónde se facturaba. La primera vez que te enfrentas a una situación de esas no sabes, claro, pero te tienes que enfrentar. Y así es cómo se hace. Pero como los tenemos metidos en el cascarón...

Y luego, también, la sociedad ayuda poco. Porque los casos esos de que no puedes dejar a tus hijos con tranquilidad por una ciudad porque puede pasar algo... pues, claro... no ayuda nada a la tranquilidad de las familias para que sus hijos sean autónomos, por ejemplo, en metro. El metro es una escuela divina. Entonces sería fantástico que los niños pudieran ir solos o en banda en metro, con 13 años, con 12 años y hacer sus recorridos... y perderse... ¡Sería fantástico! Pero... ¡a ver quién se atreve a que un niño se pierda en el metro de Madrid! Aunque tenga 13 años.

Pero, bueno, también es cierto que hace unos años en época de mi abuelo, les traían de Madrid con 12, 13, 14 años a trabajar y... ¡Hala! ¡Arréglate!

Yo creo que ahora no se juega mucho en familia. Bueno, tampoco vamos a generalizar porque hay familias que sí, hay familias que incluso van al otro extremo. Han leído en algún sitio que es muy bueno, y juegan. Pero lo más importante para jugar es que el niño sienta que a ti te sale de verdad, o sea, que no es una obligación, que es un placer porque, en realidad, lo más importante del juego no es a qué juegas, es que se vea placer compartido, que el adulto disfruta realmente y se ríe conscientemente; o sea, que se ríe porque se lo está pasando bien en esa



IMAGINELEPHANTS

UNA EXPERIENCIA SOBRE EL JUEGO Y LA INFANCIA



Ángeles Ruiz de Velasco

Doctora en Pedagogía y profesora en el Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle (UAM)

relación con sus hijos. Eso es lo más importante. No es: "Voy a jugar porque me han dicho que es muy bueno". Y entonces tengo que jugar porque cualquier juego educa y cualquier juego tiene su finalidad educativa; y entonces he oído que los juegos de mesa son muy buenos y voy a jugar aunque sea un rollazo. Pues el niño lo nota. Y no es lo mismo. No es lo mismo el disfrute. Y lo más más importante del juego no es que desarrolle el pensamiento, no es que desarrolle las habilidades motoras... lo más importante es la emoción. La emoción es lo más importante en un aprendizaje. Si algo te emociona lo vas a aprender tan fácil que... es como una de las bases de la pedagogía. Por eso (vuelvo otra vez al informe PISA porque acaba de salir hace nada) dicen que los niños se aburren porque no hay ninguna emoción en el aprendizaje, porque no les interesa, porque no saben para qué sirve. Sin embargo, el aprendizaje, el juego, la vida en general, si te emociona, si la vives como algo que es muy interesante, pues vas a jugar o... Bueno, ¿para qué vamos a diferenciar entre juego y aprendizaje? No debería de existir una diferencia. Y en los trabajos... lo que hablábamos antes... Se nota mucho la gente que disfruta con su trabajo, la gente que no es un trabajo de horario. Los trabajos de disfrute no tienen horario. Los haces... no ves el final porque es divertido. Yo, por ejemplo, que trabajo muchísimo con mi marido, hay veces (esto, a lo mejor, puede sonar a friki) que estamos en la cama hablando de trabajo. "¡Ay! Podíamos hacerlo de esta manera..." Y los dos ahí emocionados hablando de un proyecto. Pero... no tiene hora, y es así. Y eso, incluso cuando los hijos lo viven, y dicen "el trabajo, en realidad, tiene que ser un disfrute". Van a elegir una carrera y muchas familias quieren que elijan una carrera en función del poder adquisitivo pero no del disfrute. El peso social también es muy grande porque, de repente vienen y dicen: "Yo quiero estudiar INEF pero mis amigos me dicen que esa carrera no da dinero, ¿y qué hago con esa carrera?" Y, a lo mejor, es un muchacho con una capacidad de ingeniería pero él no quiere ser ingeniero porque no le gusta, porque no disfruta, porque él quiere hacer INEF. Entonces, la sociedad es muy dura, y las familias también porque, claro, piensan que la felicidad está en tener dinero. Y la felicidad está en que tu trabajo sea un juego. Esa es la verdadera felicidad.

Hay días en que se convierte en rutinario, claro, porque esto no es una función, no es una verbena y hay días que te aburre. Pero... se nota, cada cosa que haces, si pones pasión, eso de la emoción, de lo que te emociona, de lo que transmite realmente. En la docencia (los alumnos lo dicen), cuando tú transmites algo que te gusta realmente, ellos se emocionan y se remueven en sus sillas, no todos, claro, pero... llega mejor. Todo llega mejor con la emoción. Y el juego es una emoción. Tiene que ser una emoción. Si no emociona, no hay juego. Hay rutina, hay costumbre, pero no es juego.

Es muy importante que jueguen con alguien. Por ejemplo, los videojuegos... es un mundo en el que el niño se pierde mucho y hay muchos niños jugando a videojuegos. Y no es malo, ¡eh!, pero compartido. El juego solitario es un juego que te hace entrar en una situación de placer no compartido. Y eso es muy psicótico. Es mejor jugar con alguien aunque sea con el que está en Japón, con el que hablas con esos pinganillos que se ponen y... "¿Con quién hablas? Con un amigo que me he hecho en América con el que estoy jugando un partido de fútbol..." Aunque sea así, pero con alguien compartiendo; mientras juegas, hablas y es muy importante siempre compartir.

Los juegos solitarios existen, porque también es verdad que existen. Por ejemplo, hay un tipo de juegos simbólicos que todos hemos hecho: el hablar con los muñecos, el que te ponías con los muñequitos y los animales y hablan entre ellos. Pero es un juego que, de alguna manera también es compartido por esos personajes que tú vas haciendo. Tú no eres un único personaje. Incluso, les van cambiando la voz, los roles... y llega un momento que juegas con 20 a los que tú les vas dando diferentes sentidos. Pero, jugar solos constantemente... eso no es jugar, no se puede compartir la emoción. Y la emoción hay que compartirla.

Por eso es importante el colegio. O sea, si tuviéramos que decir qué es lo más importante de ir al cole o de ir a la



IMAGINELEPHANTS

UNA EXPERIENCIA SOBRE EL JUEGO Y LA INFANCIA



Ángeles Ruiz de Velasco

Doctora en Pedagogía y profesora en el Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle (UAM)

escuela infantil, lo más importante es que hay otra gente (otros niños, otros adultos), que sales de tu casa, que compartes, que "juegas con". Eso es lo más importante. Lo demás lo puedes aprender en casa; pero estar con otros niños, no. Y confrontarse, porque el frustrarse, el que no te dejen las cosas, el que incluso te digan "eres feo" o "tú no juegas", esos pequeños dolores que tenemos que sentir todos, es mejor sentirlos antes que después aunque los padres no estén de acuerdo con esto y digan "Es que yo no quiero que mi hijo sufra". Es que tu hijo tiene que sufrir porque va a sufrir, entonces es mejor que sepa lo que es sufrir no como algo masoquista sino como la vida misma. Es que la vida misma es sufrir, es disfrutar, es todo. El juego es vida. Bueno... lo decíamos antes: El juego es vida.

Pues muy mal, muy mal. Sobre todo la educación infantil es un campo de batalla porque es completamente absurdo lo que estamos haciendo en la educación infantil. Completamente absurdo. Pero no salimos de ahí, ¡eh! Y luego, claro, se extrañan del fracaso escolar. Pero, ¿cómo no va a ser? Si desde que los niños son muy pequeños les estamos aburriendo en las escuelas. Esos sistemas de fichas, de pretender que los niños sean "listísimos"... Y no depende de eso.

Yo no sé realmente quién organiza los planes ni los currículos. No lo entiendo. O no entiendo cómo se interpretan de esa manera. Como, por ejemplo, en Educación Infantil, en la ley no dice en ningún momento que el niño tiene que aprender a leer y a escribir. En ningún momento. Y, sin embargo, todos los colegios asumen que tienen que aprender a leer y a escribir en Educación Infantil. Yo no sé si es que no lo saben, si no se dan cuenta, si hay mucha presión en las familias (que eso también es verdad porque las familias y la presión que ejercen las familias es bastante determinante)... Y el que los profesionales no sean capaces de plantarse... Desconozco las razones por las que no son capaces de plantarse. Porque esto es un argumento que yo escucho mucho: "Es que la presión de las familias... Es que las familias..." Y, además, cada vez hay más presión: Nuevas tecnologías, inglés... Ese tipo de aprendizajes que las familias... sí que presionan especialmente.

Pero yo no sé si es que alguien sabe que el juego simbólico es, por ejemplo, un juego que tiene fecha de caducidad. Entonces, en las escuelas, aunque si un niño con 7-8 años hace simbólico, aunque sea en el recreo, no le miran bien los demás compañeros porque ya suena a... "¿a ti qué te pasa, que con 8 años todavía estás con muñequitos... o que estás buscando tesoros?" Pues no es normal.

Sin embargo, en los primeros años de vida, el niño tiene que jugar obligatoriamente al juego simbólico. Y en las escuelas en el norte de Europa, a las que todo el mundo dirige su mirada porque son extraordinarias, los niños en los 7 primeros años de vida no hacen nada más que jugar. Mis alumnas se van de prácticas y me acuerdo que una vino contando que lo primero que le dijeron, en una escuela sueca, es: "Tú no puedes hacer nada con ellos, solo mirarles. Ellos están jugando." Entonces, se crean las condiciones, se crean los contextos. Los contextos son, por ejemplo, poner una fantástica cocina, una fantástica casa de muñecas y, con todos los materiales para que el niño cuando lo vea diga: "Bueno, aquí cómo no voy a jugar, vamos..." Y permitir que el niño juegue, y el adulto, mirar, observar, tomar nota de lo que el niño está haciendo. Y así es cómo se hace en el norte de Europa, ¡eh! Entonces yo no sé cómo, de una vez por todas, no miramos al norte de Europa, pero de otra manera porque... No sé por qué nos aplicamos unas cosas sí y otras no y cogemos unos elementos y otros no. Y lo que se dice de la reforma de la ley: Se está picando de lo mejor de aquí, de lo mejor de allí... y se está haciendo algo poco coherente, algo como un totus revolutos de cojo de aquí, de este sistema educativo esto y de este, lo otro, y no hay una coherencia. Porque luego, todo esto hay que unirlo, hay que armarlo. Entonces, no se ve de una manera muy clara la coherencia en el planteamiento de la reforma. Yo no lo sé porque... luego piensan... hablan mucho de Secundaria, que es donde los niños se aburren. ¿Cómo no se van a aburrir? ¡Si llevan 12 años aburridos! No



IMAGINELEPHANTS

UNA EXPERIENCIA SOBRE EL JUEGO Y LA INFANCIA



Ángeles Ruiz de Velasco

Doctora en Pedagogía y profesora en el Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle (UAM)

es que se aburran a los 12, 13, 14 o 15, es que explotan. Y además, como coincide todo, como coincide con la adolescencia, y coincide con el momento en el que dices “¡Basta!”, que te atreves a decir “¡Basta!”, que te atreves a enfrentarte a tus adultos referentes, pues parece que es en Secundaria cuando está el problema.

Y el problema no está en Secundaria. El problema empieza desde que al niño se le mete en un colegio, en una escuela porque año tras año le vamos aburriendo. Y los niños lo dicen. Hay niños que con 6 años dicen en sus casas: “Me aburro en el colegio”. Eso es tristísimo. Porque, claro, ir a un sitio, en el que estás 8 horas, a aburrirte en los mejores años de tu vida, en los años en los que tendrías que venir diciendo: “¡Qué bien me lo he pasado! Estoy deseando volver al colegio”, vienes diciendo que te aburres. Y vienes... ¡Vamos! (que esto yo también lo recuerdo de mi propia experiencia) te ponías a mirar por la ventana y decías: “¡Dios mío! A ver cuándo acaba esto y me voy a mi casa a jugar”. Porque allí es donde realmente te dejaban jugar.

Cuando la madre estaba en casa, la madre estaba en casa haciendo sus cosas y los hermanos (que, claro, éramos más) estábamos jugando. A millones de juegos porque lo que no se le ocurría a uno se le ocurría a otro. Que es lo que decíamos de la vida de relación. “¿Y ahora jugamos a esto? Y... yo no quiero jugar a esto” Había una negociación, había un intercambio, había una suma de ideas que hacían que la creatividad se pusiera ahí bien de manifiesto. Y todo eso era importantísimo.

Y, luego, íbamos a colegios muy rancios porque... Nosotros comentamos siempre (así, la gente de mi generación) que íbamos a colegios... ¡Vamos! Que, en fin... Y, sin embargo, pues sí que salía creatividad “a pesar de”, salía creatividad de esos colegios. Y, bueno, creativos ha habido toda la vida yendo a colegios muy muy tradicionales pero... estaba la casa, donde podías huir. Lo que pasa que, lo que choca, es que a estas alturas de vida, sabiendo todo lo que se sabe (porque antes no se sabía tanto) pero ahora, sabiendo todo lo que se sabe, sigamos más o menos igual. ¡Eso es lo que choca! Que no tengamos la valentía de hacer un planteamiento educativo, por ejemplo, en Educación Infantil, en el que se diga: “Está prohibido hacer otra cosa que no sea jugar”. El aprendizaje tiene que ser a través del juego. Y eso como ley. Eso que lo ponga la ley. A ver... la ley Wert, que se pronuncie y que diga que está prohibido hacer otra cosa que no sea jugar.

A ver... que no decimos que el niño no tenga que leer y escribir... Pero ¡jugando! No acaba de concienciarse el hecho de que el niño tiene que jugar o aprender jugando. Y no aprenden jugando. Aprenden aburriéndose, pero de una manera... Si es que no hay más que escuchar a los niños: “Me aburro, me aburro, me aburro”. Y el que se divierte es porque encuentra la manera de transgredir. Que son los transgresores luego, los que... los disruptivos, los que molestan... pero porque encuentran la manera de salir de las situaciones como pueden.

Los alumnos te lo dicen. Luego se van de prácticas y te dicen: “Es que lo que tú nos cuentas aquí, no es lo que vemos”. Y es cierto. Lo que yo les cuento... Nosotros hablamos de una práctica psicomotriz que es fantástica, que no se hace en los centros. No se hace. Y entonces... “Es que en los centros, vamos y hacen circuitos”. Y circuitos en los que le dicen al niño por dónde tienen que ir, qué tienen que hacer... ¿Y entonces dónde está la iniciativa? ¿Dónde está la creatividad? ¿Dónde está la autonomía? El juego libre permite la iniciativa, la creatividad, la autonomía. Pero... ¡No se hace! Se hacen circuitos. Porque todo tiene que ser la norma, porque todo tiene que ser la ley, porque, por ejemplo, las salas de psicomotricidad (que es un lugar privilegiado para el juego, hay cuatro (cuatro montadas como planteamiento de juego libre), hay cuatro en Madrid, por ejemplo. Y entonces, pues claro, los alumnos al final dicen: “¿Qué hacemos?... Lo que hacen los centros”. Porque tú no vas a ir, acabada la carrera, con 20 años o con 21 o con 22 a decir: “No, es que a mí me han enseñado esto que es mejor que esto otro”, porque eso lo puedes hacer, a lo mejor, cuando tienes (como yo les digo)... “Al principio tenéis que hacer lo que veis o lo que



IMAGINELEPHANTS

UNA EXPERIENCIA SOBRE EL JUEGO Y LA INFANCIA



Ángeles Ruiz de Velasco

Doctora en Pedagogía y profesora en el Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle (UAM)

os dejan". Pero, claro, el problema es, cuando tienes 30 o 40 años y estás en la profesión todavía, y no has sido capaz de romper con eso; no has sido capaz de buscar argumentos o de tener una salida.

Y los tipos de colegios con los que nos podemos encontrar... Pues hay algunos que es bastante difícil, bastante. Pero hay otros, por ejemplo la educación pública es muy libre, muy abierta. Las escuelas infantiles 0-3 también dejan mucho margen de iniciativa. Y ahí sí que se puede cambiar algo, que no se cambia porque, realmente, yo creo que también falta formación. Y falta... Muchas veces, cuando somos maestros, tenemos un imaginario que es el maestro que ha sido con nosotros. Entonces, mucha gente quiere ser maestro porque le gusta ese estilo. Y, como el maestro que ha sido con nosotros es el maestro directivo y el maestro que va diciendo lo que hay que hacer, pues... si te gusta esa forma de educar vas a ser así porque ese es tu imaginario, eso es "yo quiero ser como... yo quiero dedicarme a esto porque... a mí me va esta historia de dirigir y de mandar y de decir tú aquí, tú aquí...". Es que es así.

Las personas más abiertas son las menos, desde luego en el ámbito que yo conozco. Les cuesta, les cuesta salir de lo que han hecho con ellos porque (como yo les digo a mis alumnos) por la experiencia de la escuela hemos pasado todos, prácticamente todos; en estas generaciones, todos. Y entonces, claro, mucha gente no hemos ido, a lo mejor, a un juicio porque no hemos tenido necesidad, pero a la escuela hemos ido todos. Entonces tú no puedes tener el imaginario de un abogado nada más que a través de las pelis o si has ido al juicio directamente, pero el imaginario del maestro todos todos lo tenemos. Entonces, lo puedes aborrecer y puedes decir "¡Qué horror!" o te puede encantar y decir: "Yo quiero ser maestro". Pero, al final, yo quiero ser maestro, la mayoría, como el maestro que ha sido conmigo.

Porque sí que hay gente que dice: "Yo quiero ser maestro para cambiar la educación, para que no siga siendo como fue conmigo". Pero muchos dicen: "Yo quiero ser maestro porque a mí me gusta la historia esta de mandar, el poder de decidir, de decir qué es lo que hay que hacer...". Eso les gusta a los alumnos, a los estudiantes.

Los materiales... Esto está muy estudiado. Los materiales de juego deberían de ser los culturales, o sea, los que están en la vida. De hecho, cada vez se tiende más en estas escuelas punteras que hablábamos del norte de Europa que los materiales, por ejemplo de una cocinita, no sean de plástico sino que se asemejen totalmente a los de los adultos. No tienes más que ir a Ikea y ver qué cacharritos de cocina se venden. Se venden los cacharritos que se parecen muchísimo a los cacharros que usan las mamás o los papás. Entonces, el plástico o ese tipo de materiales que son muy artificiales conviene desterrarlos.

A los niños, desde que son muy pequeños, no les gusta jugar con las llaves que venden en la farmacia, esas llaves de plástico que venden en la farmacia; les gusta jugar con las llaves del llavero de sus padres. ¿Y esto por qué es? Pues porque ellos han visto que con las llaves del llavero de sus padres se abre la puerta de su casa, pero las llaves de la farmacia no abren nada. Entonces, culturalmente no les interesa porque están vacías de significado. Y, como eso, todo, todos los materiales. Al niño le interesa el material inherente que lleva consigo un significado; si no tiene un significado, pues no le interesa porque ¿qué puede hacer con él? . De la misma manera, cualquier material que se lo das sin que haya una relación, si el adulto no se interesa por esos materiales, el niño tampoco se puede interesar porque no están investidos de contenido. Y eso es importante: No solo el material que les das sino cómo ese material se va a significar en una relación, porque volvemos otra vez a la importancia de la relación. Esto nos ha pasado muchas veces: Te regalan por tu cumpleaños un juego y lo llevas tan contento al parque o a tu grupo y, si ese grupo no se interesa por ese juego porque es una tontería o porque directamente no gusta, tú llegas a tu casa fatal porque piensas que eso no ha servido para el objetivo que tenías, que era jugar. Y, entonces,



Ángeles Ruiz de Velasco

Doctora en Pedagogía y profesora en el Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle (UAM)

ya no vale. Eso pasa con todo lo que significamos a través del juego, con todos los materiales que significamos a través del juego. Que le regalan al niño (sobre todo cuando son pequeños, que es cuando más juguetes reciben de farmacia o de...), pues vas a ver al niño que es pequeñito, ¿y qué le llevas?, pues un juguete de farmacia o de estos comercializados, de los que hay. Y cada vez los padres se dan cuenta que los niños no juegan con eso, que hay mucho trasto en la casa que ocupa sitio y que no tiene sentido. Lo que pasa es que, para darte cuenta de eso, tienes que haber dado al niño al juguete y observar qué uso tiene ese juguete: si ese juguete tiene recorrido y tiene una utilidad o, simplemente, se abandona.

Y, en las escuelas infantiles por ejemplo, sí que existen estudios sobre materiales: el cesto de los tesoros, el juego heurístico... todo ese trabajo de Elinor Goldschmied. Ella habla sobre qué tipo de materiales le tienes que dar a un niño: materiales sensoriales, materiales culturales... Entonces, un cesto de tesoros está formado por una serie de materiales de todo tipo: de madera, naturales (pues se le puede dar una piña, una naranja, un escurridor de verduras...); cosas que son culturales y sensoriales. Pero el material del plástico, el material que no tiene un sentido para el niño, en las escuelas infantiles de calidad (porque, claro, hay de todo, como siempre) no se da o no existen ese tipo de juguetes comercializados como los que les das un botón y suena un ruido... Ese tipo de materiales no se usa en las escuelas infantiles de calidad porque no tiene recorrido, no tiene desarrollo; se agotan enseguida y, entonces, se almacenan, se amontonan.

Y... ¿para qué hemos comprado este juguete? Dicen muchas veces las familias. Pero esto a posteriori. Esto, cuando llevas comprado 20 juguetes y te das cuenta que el niño no les hace ni caso y que, sin embargo, hace caso a tus llaves, a tu móvil (que también es apasionante el teléfono móvil porque lo usa el padre o la madre para hablar)... eso es lo que a un niño le interesa: lo que usan sus adultos referentes, lo que está investido de significado y de cultura; eso es lo que les interesa, los otros juguetes les interesa poco. Inviertes, haces una inversión y luego te das cuenta de que no sirve para nada.

El hecho de que un niño, por ejemplo, tenga tantísimos deberes... eso es un horror para el juego; eso mata el juego porque no da tiempo. Y, entonces, las familias se debaten entre que el niño haga los deberes (pero no porque sea más listo solo, que hay familias que dirán que hagan los deberes porque sea más listo), pero hay familias que dirán: Que haga los deberes porque forma parte de una obligación del niño y el niño tiene que saber que si le dicen algo, lo tiene que hacer. O sea, no se puede trasgredir desde la familia y declararse en rebeldía sin la connivencia del colegio porque entonces le estás haciendo un flaco favor al niño, en definitiva. Es como si los padres están separados y se enfrentan entre sí. Evidentemente, el que pierde es el niño. Pues si la familia se enfrenta con la escuela, si hay un enfrentamiento, evidentemente quien pierde es el niño. Si no nos ponemos todos de acuerdo, no podemos tomar iniciativas por nuestra cuenta porque la familia no puede declararse en rebeldía y darle entender al niño que ese modelo (al que encima le están llevando) no vale.

Entonces, vamos a declararnos en rebeldía: no vamos a hacer deberes... No puede ser. Es la escuela misma y la familia, son todos los que tienen que decidir cómo va a hacerse eso porque si actuamos por nuestra cuenta, el niño se queda en el medio y se queda en un mar de confusión: "¿Qué hago? , ¿ a quién le hago caso?. Al colegio que me va a regañar". Ellos mismos lo dicen: No, es que lo tengo que hacer porque me van a regañar.

Pero... Si ellos se pasan 8 horas en el colegio, ¿es que no hay tiempo suficiente para que tenga que seguir en casa haciendo deberes, aburriéndose más todavía? . Luego, no hay tiempo para jugar, no hay tiempo para salir a la calle, no hay tiempo para hacer eso que nosotros hacíamos.



IMAGINELEPHANTS

UNA EXPERIENCIA SOBRE EL JUEGO Y LA INFANCIA



Ángeles Ruiz de Velasco

Doctora en Pedagogía y profesora en el Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle (UAM)

Claro, la exigencia ahora es terrible, la presión es tremenda. Tú te das cuenta de que los chicos de 2º de Bachillerato, los que quieren acceder a una carrera, están todos presionadísimos, angustiados, realmente, porque tienes que sacar X puntos y, si no, vas a las carreras que no quiere nadie o las carreras que no te gustan. Y pierdes tu oportunidad porque, claro, no todas las familias pueden pagar una universidad privada. Entonces, todo eso es muy perverso. Es una perversión tremenda el sistema y eso es lo que hace que se pierda el tiempo de juego y la oportunidad de jugar.

Ir por el mundo a buscar niños que juegan, a mí me parece interesante porque es como una investigación, claro, y entonces, cuando tú haces una investigación estás haciendo una hipótesis que se puede confirmar o no. Yo iría a ver ese documental seguro porque diría: "A ver si hay diferencias...". Es una curiosidad profesional. Pero las diferencias no están en los países, ni siquiera diría yo que están tanto en las culturas como en la manera en que esos niños han llegado al mundo de la cultura y al mundo de la relación, que es... las relaciones primarias, las relaciones con sus familias.

Volvemos a decir que un niño que juega en familia, o sea, que encuentra una manera de relacionarse a través del juego, va a jugar diferente a otros que no han tenido la oportunidad de jugar en relación, de conocer el juego en relación. Esos niños van a jugar de otra manera. Lo decíamos antes.

Entonces, más que diferencias entre países, ¿cuáles son, realmente, las diferencias? . De contextos. Claro, no va a jugar lo mismo un niño en el cuarto de estar de su casa él solo que en la calle con veinte. Pero no es mejor el niño que juega... que podía, a priori, parecer que ese bienestar tan grande va a dar un juego más rico; y es mentira. Los niños... pues aquí en España hemos jugado en la calle nuestra generación, y con veinte, como si fuéramos macarros pandilleros por la calle, haciendo todo tipo de juegos. Y era increíblemente divertido. Pero, si tú ves ahora si es posible, pues es menos posible porque las calles no son las mismas, el entorno ha cambiado. A ver... yo estoy hablando de Madrid que, a lo mejor, en ciudades más pequeñas sí que se puede dar todavía ese tipo de juego que hacíamos en Madrid en los años 70, pero ahora en Madrid es más complicado.

Desarrollos del juego del niño, o también sería muy bonito mostrar a la sociedad, realmente, el sentido de que los documentales es hacer visible algo educativo para que la gente le dé valor. Entonces, hay unas escuelas infantiles, que son las de Reggio Emilia, que lo que hicieron fue visibilizar lo que se hacía en la escuela para darle valor, visibilizar el valor de la infancia (lo llamaban ellos). Y, entonces, lo que hacían era documentar los procesos, todo lo que el niño hacía. Lo hacían a través de fotografías para, luego, explicar lo que el niño estaba haciendo.

Igualmente, los documentales lo que hacen es dar a conocer lo que el niño hace, cómo el niño juega. Claro, cuando algo se da a conocer, se da a conocer su importancia y su valor. Dar a conocer cualquier propuesta pedagógica interesante ayudaría mucho a la educación para que se vieran los frutos de esas propuestas. Entonces, sería interesante hacer un documental sobre propuestas que ya existen.

Por ejemplo, ahora se está haciendo un documental sobre un colegio que hay en Barcelona de 3-12 que se llama El Martinet que ha cumplido 10 años. Y sería muy interesante hacer documentales de eso: De la Práctica Psicomotriz de Bernard Aucouturier (que es, también, educativamente algo muy potente) o de las Escuelas Infantiles de Reggio Emilia, que también existe algo pero... Ese tipo de iniciativas que han sido pedagógicamente muy interesantes, darlas a conocer por qué tienen ese valor. Bueno, pues igual que Jordi Évole se fue a Finlandia. Entonces, a partir de que Jordi Évole se ha ido a Finlandia y ha popularizado el sistema educativo finlandés pues, en los colegios por ejemplo, se interesaron por él. Eso es importante para hacer visible el valor de la educación. Que no todas las



Ángeles Ruiz de Velasco

Doctora en Pedagogía y profesora en el Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle (UAM)

propuestas pedagógicas tienen el mismo valor. Entonces, hay que destacar las que tienen valor por sí, de alguna manera, puede servir como algo que se extienda, como algo exportable, como algo que pueda llegar a más sitios, que pueda darse a conocer. Esa es la finalidad: Que se dé a conocer lo bueno.

El juego simbólico, sin duda. De hecho, he dedicado mi vida a investigarlo. Y me emociona porque, claro, yo me acuerdo que mi padre un día me dijo: "Hija, ¿cuándo vas a dejar de jugar?" (porque yo he sido siempre juguetona, a mí me encanta jugar, es que es apasionante jugar). Y un día, cuando ya estaba muy malito, me dijo: "Ahora sé que nunca vas a dejar de jugar", pero dándole valor, o sea, cuando al principio me lo decía como "¡qué horror! ¿Qué va a ser de esta?", pues luego me lo dijo como "¡qué bien, que nunca vas a dejar de jugar!", y ya tenía yo 31 o 32 años. Y él se dio cuenta de que jugar no era malo ya, o sea, a él al principio le preocupaba que yo jugara tanto porque era muy juguetona, muy juguetona y jugaba mucho con él a vacilarle lúdicamente, pero no con falta de respeto sino vacilarle lúdicamente. Y un día reconoció el valor y me dijo: "Ahora sé que nunca vas a dejar de jugar", pero como diciendo "Es importante el juego, es tu modo de vida, es tu modo de comunicarte, de expresarte, de ser tú", y entonces yo, ese día dije: "Ay, por fin, ¡lo ha entendido!". Después de 30 años lo entendió y, bueno, no fue tarde porque él tardó muy poquito en morirse, pero no se murió sin saber que era muy importante jugar, y que para su hija era muy importante el juego. Y a mí me emociona mucho eso.



IMAGINELEPHANTS

UNA EXPERIENCIA SOBRE EL JUEGO Y LA INFANCIA