



## Imma Marín

Diplomada en Magisterio y consultora pedagógica.  
Es Presidenta de la IPA en España, Asociación Internacional por el derecho de los niños y niñas a jugar

Para mí el juego es como el aire que se respira. Para mí el juego es una capacidad del ser humano, una actitud vital delante de la vida que nos hace mejores personas, que saca de nosotros lo mejor. No entendería la vida sin juego. Hay una frase (que no sé si la sabré decir exactamente) muy bonita que a mí, la primera vez que la oí, me impactó, de Pau Vila (catalán y creador de una escuela, aquí en Cataluña, a principios del siglo XX) que decía que el juego era para un niño como el aire que respiraba. Decía: Si encerramos a un niño en una habitación sin aire, el niño se muere; un niño que privamos de juego, es un niño que muere. Y yo creo eso. Para mí el juego es el aire que... Hay otro muy bonito también que dice que el juego es la poesía de la vida así como el comer y el beber son la prosa. Es el aire, es el color, es la chispa.

Yo creo que las personas jugamos primero como instinto de supervivencia. El juego nos permite descubrir, experimentar, explorar, dominar el entorno y, a partir de aquí, quererlo. No se puede amar nada que no se conoce y el juego nos propone ese conocimiento del entorno. Jugamos por supervivencia y luego creo que jugamos, no solo por vivir mejor, o sea, el juego es la ventana, la abertura a la belleza; el juego es aquello que nos da optimismo, nos estimula nuestro estado de ánimo. Creo que es como una necesidad vital del ser humano ponerse en juego, a todas las edades.

Yo pienso que, desgraciadamente, dejamos de jugar cuando nos hacemos mayores y perdemos una parte esencial e importantísima de nuestra capacidad de vivir. Creo que el juego es pasión por la vida y, por tanto, es una capacidad del ser humano, no de la infancia. Yo creo que ahí nos confundimos. A veces, los adultos pensamos que el juego es una especie de sarampión infantil que llega una hora que por suerte se pasa, y dejamos de hacer tonterías, y nos convertimos en personas serias. Hay cantidad de frases y vocabulario en nuestra lengua que dice: No juegues conmigo, deja de jugar, yo no soy un juguete etc. Esa idea la tenemos en la cabeza. Y, por tanto, pensamos que el juego es algo que se debe admitir porque, durante una etapa, ayuda al aprendizaje, hace que los niños se muevan... y que llega un momento en que eso ya no te hace falta.

Hay un autor, Johan Huizinga, que tiene un libro precioso, Homo ludens, que define a la persona por su capacidad lúdica, por esa capacidad de abrirse al misterio de la belleza que acababa de comentar, más allá del Homo faber o el Homo sapiens. Por tanto, el juego es una capacidad del ser humano que necesitamos y que, como todas las capacidades (como la de soñar, la de querer, la de hablar...), si la tenemos es por algo y porque la necesitamos. Es una pata más, es una herramienta más que tenemos para afrontar la vida con capacidad de éxito, entendido no como que todo te vaya bien (que la vida que te toca vivir es la tuya), sino con capacidad de vivir de manera libre esa vida, de vivir la vida disfrutándola, a pesar de la vida que te haya tocado vivir, siendo quién eres (el alto, alto; el que tiene un ojo de lado, de lado y el que le duele la cadera, con la cadera que le duele). Y, la tercera cosa, el juego te permite vivir la vida agradeciendo esa vida, agradeciendo el regalo de la vida.

Yo creo que eso es fundamental a lo largo de toda nuestra existencia y que, por desgracia, muchas veces lo olvidamos y nos convertimos un poco como los hombres grises de Momo y hay depresiones, estrés... Mucha cantidad de problemas que tenemos en nuestra vida cotidiana viene, entre otras cosas, con la falta de juego en la etapa adulta.

Yo pienso que los niños juegan poco, juegan demasiado poco. No todos los niños, por supuesto, ni en todas las culturas, pero sí que, en general, llevamos una vida de mucho estrés, llevamos una vida en que los papás (con toda la buena intención del mundo porque todos los papás queremos lo mejor para nuestros hijos) damos más importancia al conocimiento, a la razón, al nivel de estudios, al que estén bien preparados, a que desarrollen su inteligencia y, a veces, olvidamos que lo más importante como padres para nuestros hijos es que crezcan felices.



# IMAGINELEPHANTS

UNA EXPERIENCIA SOBRE EL JUEGO Y LA INFANCIA



## Imma Marín

Diplomada en Magisterio y consultora pedagógica.  
Es Presidenta de la IPA en España, Asociación Internacional por el derecho de los niños y niñas a jugar

Toda esa ilusión porque los niños sepan más, esa cantidad de actividades extraescolares cuando salen del cole (porque hemos de conciliar o porque queremos que salgan los mejores de los mejores)... La mejor manera de aprender, la mejor manera de enamorarse de la vida, la mejor manera de sacar lo mejor de uno mismo es a través del juego, y entendido como actitud lúdica ante la vida.

No es porque sí que haya tantos niños con 3, 4 años que estén yendo al psicólogo. Es un síntoma clarísimo de que hay algo que no estamos haciendo bien. Y, a veces, lo solucionamos con más tareas, más cosas, con más deberes. Yo creo que las jornadas de los niños, los adultos no sé si las resistiríamos: Colegio, actividades extraescolares, siempre un adulto diciéndote lo que debes hacer, siempre sometido a reglas (reglas impuestas por otros)... Es el momento de la chispa, es el momento de la felicidad. Incluso hay momentos muy simpáticos.

Trabajo mucho con maestros y maestras de todas las edades pero los de parvulario, en todos los sitios que voy explico una anécdota que me parece una fotografía de lo que pasa: En la mayoría de parvularios de nuestro país se funciona por rincones de juego (¡fantástico!) y, las maestras, cuando haces formación con ellas te explican, preocupadas, que cómo lo deben de hacer porque los niños a media mañana, después de estar jugando en los rincones, a los disfraces, la casita... lo que sea, los niños preguntan: "Señorita, ¿cuándo salimos a jugar?". Y dices: ¡Pero si llevas toda la mañana jugando!". "Bueno, no, jugar de verdad, jugar en el patio, jugar a ensuciarme, a hacer bola boleta, jugar a lo que yo quiera, con quien yo quiera", sin luego tener que poner un gomet o una ganchina y decir "he ido aquí o he ido allá" y a darte explicaciones. Jugar, ¿no?

La mayor parte de los aprendizajes vitales se hacen a través de los sentidos y se hacen a través del juego, porque el juego tiene la capacidad de hacer significativo aquello en lo que estamos metidos, aquel reto que nos hemos propuesto. Y los adultos tenemos poca confianza, les damos muy poco espacio de juego a los niños. Llega el fin de semana y los papás preocupados por el nivel de la cultura de sus hijos: "¿Vamos a ver marionetas? ¿Vamos al teatro? ¿Vamos a una exposición? ¿Vamos...?"

¿Y si nos quedamos en casa, en pijama, a jugar? ¿Y si nos aburrimos un poco?

Eso son ventanas, interruptores que se encienden en la cabeza de los niños que hacen que sus sinapsis se conecten y que abren su pasión por la vida, por el conocimiento, por la curiosidad. El juego es curiosidad, y la curiosidad es el motor del aprendizaje. Nadie que no es curioso aprende nunca nada. En cambio nos enquistamos en conducir a los niños por lo que deben: "Ahora te toca aprender esto, ahora ..." "Ahora estoy entusiasmado viendo unas hormiguitas que van de aquí a allí, pues ahora es el momento de que me expliques la vida de las hormigas y cómo se alimentan, y cómo se organizan..." y luego veamos cómo se organizan otros, y tires de esa... Tu trabajo como adulto (como papá, como mamá, como educadores) es tirar de esos intereses.

Hay cantidad de cosas. Hay juegos y juguetes hechos en madera, hechos en plástico, hechos de forma natural, artesana, comercializados... Una gran cantidad y una gran variedad. Y, desde este punto de vista, yo creo que podemos estar contentos porque podemos escoger, que generaciones atrás no podían. Como todo Yin tiene su Yang, por tanto no todo va a ser bueno y hay una gran dificultad muchas veces por parte de los papás de, con tal cantidad de objetos y de propuestas, escoger. Escoger ahora se hace muy difícil porque hay muchísima cantidad. Los juguetes, también, responden a los intereses del mercado y, desgraciadamente, a veces encontramos preciosos juguetes que no se venden y juguetes que dices "¿y esto para qué sirve?, que tienen éxito, al menos momentáneo. Eso, a veces, hace que no siempre, a pesar de que hay muy buenos juguetes, no siempre el repertorio lúdico de los juguetes de una casa sea el más adecuado. A veces es porque hay una excesiva cantidad, a veces es porque,



# IMAGINELEPHANTS

UNA EXPERIENCIA SOBRE EL JUEGO Y LA INFANCIA



## Imma Marín

Diplomada en Magisterio y consultora pedagógica.  
Es Presidenta de la IPA en España, Asociación Internacional por el derecho de los niños y niñas a jugar

de esa cantidad, el problema es que hay un solo tipo de juguetes (todo son muñecas, de una manera o de la otra, o todo son coches, o todo son videojuegos, o todo son... o todo son...), o solo se juega al fútbol... Por tanto hay una excesiva concentración de juguetes que empobrece el juego de los niños.

A veces, también, por una sobredosis de juguete educativo: El juguete debe servir para algo, el juguete debe ser útil. Y eso es una demanda de los padres. Yo, participando en estudios del mercado, siempre me ha parecido una cosa alucinante que, hablando de correpasillos (que son un juguete para un niño de 1-2 años o entre 18 meses) se valore, por ejemplo, que los correpasillos tengan, en algunas de sus esquinas, A B C o 1 2 3. Se vende más eso que un correpasillo que lo que tenga es colores bonitos o un dibujo atractivo para los niños. ¿Eso tiene sentido? : No. Yo creo que hay, también, un exceso de juguetes "6 en 1" que yo digo: 18 canciones, 24... no sé... actividades, 36 posibilidades... La simpleza en el juguete, yo creo que es un elemento importantísimo. Simpleza no exenta de dificultad. Una peonza es un juguete muy simple, y detrás suyo tiene un trabajo de física muy importante. A veces lo complicado es hacer de una cosa realmente potente, algo sencillo para el uso de los niños. Los juguetes siempre tienen que ser puntos de partida y, a veces, son puntos de llegada; son juguetes excesivamente cerrados que tienen excesivamente previsto todo el aprendizaje.

Suele ser una demanda de los papás, pensando que el juguete sea útil.

Se nos olvida que el juego es, aparentemente, inútil en su finalidad. Cuando tú juegas por el placer de jugar, la magia del juego (y del juguete en este caso) es que, con el juego, ese juguete aporta beneficios colaterales, pero que no pueden ser su objetivo final. Esto es como la adivinanza del silencio: ¿Qué es aquello que se rompe con solo nombrarlo?" (El silencio). Pues con el juego pasa algo parecido: Cuando el juguete es excesivamente didáctico (tiene una propuesta excesivamente educativa que traspasa el propio juego), los niños se dan cuenta y les aburre. Los niños quieren descubrir, quieren explorar. Hay tendencias que, a veces, dificultan... Si ves las cajas de los juguetes... Todos los juguetes sirven para algo, ¿no? . Eso es una obsesión de los fabricantes. Está respondiendo a una necesidad, algo que piden los papás como valor añadido. Un juguete, sobre todo, ha de hacer disfrutar al niño. ¿Cuál es el mejor juguete? Aquel que hace disfrutar más horas a un niño. Para mí es esa la mejor definición. Primero de todo, divertido: Si no divierte, ya no es un juguete. María Montessori (maestra creadora de la Escuela Activa) ya lo definía así: Un material que no divierte es un material educativo, es un material didáctico pero no es un juguete; el primer objetivo de un juguete es dar placer, satisfacer a un niño, divertirle y, sin eso, no es juguete. Creo que a veces eso se nos olvida, que la principal función de un juguete es divertir.

Los niños juegan igual, independientemente de las condiciones que le rodeen en un sentido, en el sentido de que la necesidad de juego es una necesidad intrínseca del ser humano esté donde esté, tenga la edad que tenga, la cultura en la que haya nacido o en el momento de la historia en que haya nacido. Esta motivación intrínseca, ese impulso vital que te saca de ti para ponerte a jugar es igual siempre. Lo que pasa es que la forma en que ese impulso se desarrolla, varía muchísimo, dependiente del entorno que le rodean. Hay entornos muy ricos en materiales y muy pobres de juego; hay entornos muy pobres de juguetes y muy ricos de juego...

Por tanto tú vas por el mundo y ves la risa infantil siempre en las cosas parecidas: En la sorpresa: la cara de sorpresa de un niño es siempre la misma allá donde esté (más limpia, más sucia, más peinadito así, peinadito asá), pero siempre. Lo que pasa es que esa sorpresa viene por cosas muy diferentes: Hay la sorpresa de un niño de ciudad por pisar un charco o por ver unos renacuajos en una charca, hay la sorpresa de un niño del rural por un robot que le puedas regalar... O sea, lo que te sorprenden son cosas diferentes pero lo otro...



# IMAGINELEPHANTS

UNA EXPERIENCIA SOBRE EL JUEGO Y LA INFANCIA



## Imma Marín

Diplomada en Magisterio y consultora pedagógica.  
Es Presidenta de la IPA en España, Asociación Internacional por el derecho de los niños y niñas a jugar

Sí, evidentemente, la riqueza o no riqueza del juego que tengas a tu alrededor, ya no digo de los juguetes, sino de las oportunidades de juego, de aquello que te dejan tocar, de aquello que puedas inventar, de aquello que te permite explorar, de aquello que te permite crear, imaginar, soñar etc. Esas condiciones de riqueza o pobreza a tu alrededor varían. Lo puedes ver perfectamente viendo niños jugar, por supuesto. Tú te vas a los patios de los colegios y ves perfectamente cómo el entorno de juego (en este caso, un patio) apoya o dificulta el desarrollo de la capacidad de jugar. Yo te decía al principio que jugar es una capacidad del ser humano. Esa capacidad (como cualquier otra) se desarrolla o no, o más o menos, en función del entorno y de las posibilidades que tenga de estimulación de esa capacidad. Y, por desgracia, el desarrollo de esta capacidad, de este estímulo no es igual en todos los niños, no es igual en todas las culturas, no ha sido igual en todos los momentos de la historia y, por tanto, varía, varía muchísimo.

Podemos decir que, a lo largo de toda la historia, todas las sociedades y culturas han aportado al juego, a los juguetes, en este caso, dos cosas:

La primera es los valores de la sociedad que los crea: Los juguetes expresan y muestran los valores de la sociedad que los ha creado.

Y la segunda es que los juguetes expresan, también, la capacidad tecnológica de la sociedad que los crea.

Yo pongo un ejemplo que, para mí, ha sido siempre muy claro: Las muñecas. La primera muñeca, o de las primeras que nos llega, es una piedra envuelta con un trocito de piel. De esa muñeca a muñecas hechas con hierbas, con material de la naturaleza, muñecas hechas con piel, muñecas hechas con tela, muñecas hechas de cartón piedra (como las Pepas), muñecas hechas de vinilo (como las Mariquita Pérez), muñecas hechas de plástico rígido, muñecas hechas de plástico suave que se contornean y las chicas de las Sims, de la familia de Sims. Cada sociedad ha puesto eso. Y las modas: Cada una de esas muñecas se ha vestido, se ha peinado de una manera diferente.

En nuestra sociedad (la sociedad de la tecnología y la sociedad de la información y de la comunicación) ha hecho un aporte que es una invención de una nueva manera de jugar que es a través de los videojuegos, las apps etc., entrando en el mundo de lo virtual. Yo creo que eso es enriquecedor y que es bueno y que, como todo nuevo avance, como toda nueva manera de aporte, se ha de aprender a utilizar y se ha de aprender a disfrutar.

Quizá, como punto positivo, diría que los videojuegos han conseguido una cosa que habíamos perdido y es que los adultos volvamos a jugar. Gracias a los videojuegos, hay una generación, que tiene ahora entre 35 y 40 años, que no ha dejado de jugar. Eso hacía mucho tiempo que no pasaba. Los videojuegos nos han traído que, al menos en un tipo de juego (el juego tecnológico), a los adultos no nos dé tanta vergüenza ponernos a jugar. Y eso es bueno. Eso está permitiendo otras muchas cosas: La entrada del juego en otros muchos aspectos.

La parte negativa es que son unos juegos que atraen mucho, tienen un gran gran poder de atracción y de afición en este caso. Y llega un momento en donde hay muchos niños solos, y muchos niños (y enlace con la reflexión anterior) en que su espacio de juego es muy pequeño porque no tienen con quien jugar, no tienen a los otros para jugar, no tienen el espacio físico donde jugar... Hay una serie de condiciones que tienen muchos juguetes pero tienen poco de lo otro, tienen poco tiempo para jugar y el videojuego ahí nos viene estupendo. Entonces, como en una generación nos aparcaron delante del televisor, ahora es fácil aparcar a los niños delante de una pantalla. Y yo creo que esa es la gran dificultad: La tentación de los adultos de aparcar a nuestros niños es grande y les estamos dando una cosa que ellos se sienten estupendamente bien. Esa sería para mí la gran dificultad de los videojuegos. Por el contrario, ya te digo, yo creo que hacen un aporte importante: realmente es cerca del mundo



# IMAGINELEPHANTS

UNA EXPERIENCIA SOBRE EL JUEGO Y LA INFANCIA



## Imma Marín

Diplomada en Magisterio y consultora pedagógica.  
Es Presidenta de la IPA en España, Asociación Internacional por el derecho de los niños y niñas a jugar

de la creatividad, cerca del mundo del arte, cerca del mundo del cine... cerca ... este mundo inmersivo y abre unas oportunidades lúdicas impresionantes.

Yo creo que sí que es verdad que hay juguetes que desarrollan más la creatividad que otros, por supuesto. Hay, también, un tema y es que corremos demasiado. Introducimos juguetes, normalmente, antes de hora. Los papás lo pedimos así. Es decir, si el juguete pone 12 meses yo, a los 6 meses, se lo estoy comprando porque el mío, a los 6 meses, es listo, listo, listo y hay una tendencia a adelantar, a quemar etapas. Y el coche teledirigido a los 2 años y medio, y hay una manera de jugar al ajedrez que a partir de los 2 no sé qué... y a partir de los 2 años ya tenemos juegos de mesa...

¿Hace falta correr tanto? ¿Y si dejáramos a los niños crecer? Ser niños... Ser niños no está exento de responsabilidades. Ser niños. A su ritmo. Respetar sus... Llegarán a leer, llegarán, sobre todo, si hemos conseguido entusiasmarles curiosidad y amor por las cosas y despertar su actitud lúdica, su actitud delante de la vida.

Entonces yo creo que parte de esa creatividad queda cortada, también, porque estamos dando juguetes fuera de la edad que les corresponde. Estamos proponiendo juegos siempre un tiempo antes. Y la problemática que va saliendo, también, en prensa: Los niños-adultos, los vestimos ya con tejanos en el cochecito... Hacerlos mayor antes de hora, yo creo que es una tendencia que tiene diferentes conclusiones, diferentes prejuicios finales, digamos, y uno de ellos es el acortamiento, el ir rompiendo la creatividad.

A veces nos parece que la forma de enseñar o la forma de aprender ha de ser como muy lineal, una cosa después de otra. Nos enseñaron que primero habías de saber esto para poder entender otro cuando la neurología nos está demostrando, cada vez más, que el aprendizaje no es así, que las conexiones se dan de formas muy diferentes, que no es lineal, es más lenguaje internet (hipertexto: Tú vas aquí, ahora te interesa esto, luego vuelves, luego vas atrás...).

El aprendizaje cada vez se está hablando de que no es por asignaturas. El aprendizaje por asignaturas mata la creatividad, por ejemplo, llevamos siglo... Y las nuevas leyes de educación mantienen exactamente lo mismo, cuando lo holístico es mucho más significativo para un niño, para un niño y un adulto. La creatividad la matamos de muchas maneras. Entre ellas, seguramente también, algunos juguetes que no son los más acertados.

Los juegos dirigidos, como todos los juegos, aportan algo importante en este momento en el que la forma en que los niños de las generaciones anteriores habían aprendido juegos, se rompe. Los niños habían aprendido juegos yendo en pandilla (en el cole, en la calle, los vecinos de la escalera, la familia amplia, los primos etc.); normalmente los pequeños miraban lo que hacían los mayores, de vez en cuando te dejaban jugar o te decían "ve tú a buscar no sé qué porque si te pillan no te reñirán tanto y al cambio te dejamos jugar al no sé qué"... bueno, muchas cosas que han pasado siempre. Y así los pequeños jugaban a hacer ver que jugaban los mayores. Esto se rompe y, por tanto, hay un momento, pasan unas generaciones en que el repertorio de juego de calle, de patio de colegio disminuye mucho, se empobrece mucho; hay muchos juegos que se pierden o quedan en stand by, podríamos decir. El hecho de que, a través de los centros de tiempo libre, los Esplais y tal, los maestros que se ponen a jugar, las colonias de vacaciones, los talleres, monitores que enseñan a jugar... favorece que ese repertorio lúdico que no llega a los niños de la manera habitual que llegaba hasta ahora, de forma natural, vuelva a los niños.

El problema es cuando solo pensamos que los niños pueden aprender a jugar a través de que nosotros les indiquemos los juegos. Ahí está el problema, cuando el educador, el monitor y tal se cree imprescindible en el



## Imma Marín

Diplomada en Magisterio y consultora pedagógica.  
Es Presidenta de la IPA en España, Asociación Internacional por el derecho de los niños y niñas a jugar

momento de jugar. Cuando sales a un patio del colegio y los niños, en vez de ponerse a jugar, se ponen alrededor del monitor para “a ver a qué jugaremos hoy”, para mí es un indicador claro de algo que no se está haciendo bien. El objetivo del educador que está enseñando juegos, que está dirigiendo juegos con los niños es dar autonomía a esos niños, ampliar su repertorio lúdico para que, cuando tú no estés, jueguen, no para que jueguen contigo cuando tú estés. Eso es alimentar tu ego, que es otra cosa. Está bien, siempre y cuando... no solo está bien, es necesario, pero hemos de tener muy en cuenta cuál es el objetivo. El objetivo no es que jueguen conmigo, el objetivo es que yo alimente su repertorio lúdico. Por tanto, he de escoger juegos que, luego, ellos puedan jugar solos, sin mí, y mezclarlo con otros juegos que, a lo mejor, si no estoy yo, que lo lidero y lo llevo, son más complicados y solos no podrán porque les encanta jugar con los adultos. Ha de haber una mezcla y he de conseguir que aquel juego que les he enseñado, mi máxima satisfacción va a ser cuando, desde la ventana, vea que han bajado al patio solos y están jugando sin mí. Eso quiere decir que lo estoy haciendo muy bien. Si están esperando... Yo me acuerdo de una vez, unos chavales que decían “¿hoy qué echáis?”... en el patio, estábamos en unas colonias de vacaciones, bajamos a la era de la casa y los chavales estaban allí esperando a que saliéramos los monitores y nos preguntaban “¿hoy qué echáis?”. Y yo decía: “¿cómo que qué echamos? Si tenéis aquí campo para correr, paredes para jugar, podéis jugar al Un, dos, tres pajarito inglés, podéis jugar a las cuatro esquinas... podéis jugar a mil cosas. Si esperáis a que bajemos nosotros es que algo no estamos haciendo bien.

El juego dirigido siempre ha de servir para ampliar el repertorio lúdico de los niños, para ampliar su creatividad, su imaginación, sus recursos lúdicos. Por eso, incluso, cuando hacemos actividades de juego o de que los niños hagan sus propios juegos... de vez en cuando hacerlo con materiales raros está bien, pero siempre que podamos utilizar materiales que haya en una casa, mucho mejor porque estás ayudando a que luego eso, que estaba haciendo contigo, lo aprehendan, se lo hagan propio y llegan a casa y con un celo, un papel, un palito del polo, la caña del pincho, el no sé qué, no sé cuántos, pues ahí hagan su ciudad, su radio televisor, su casete, su no sé qué...

Sobre todo, en el juego infantil, es una iniciativa que sale de un grupo de personas (la mayor parte, profesores universitarios, catedráticos enamorados del juego) que han entregado su vida a estudiar y a investigar y a enseñar sobre el juego, que nos juntamos para potenciar y crear sinergias entre nuestras diferentes experiencias, saberes, contactos etc. con el objetivo y misión de ser un observatorio, un ojo que mira, que analiza el estado del juego en nuestro país y que va dando señales de alerta cuando hay alguna cosa que no va bien, va señalando buenas prácticas para ayudar a la sociedad, a la administración pública y a los organismos públicos y a la sociedad (a los papás, a las familias, a los amigos etc. ) a orientarlos sobre la importancia del juego en la vida cotidiana de niños y de adultos. Esta es la misión del observatorio y esta es nuestra ilusión: eso de crear un sistema de observación lo más objetivo posible y que nos ayude a tener un termómetro de cómo está nuestro país en este ámbito, en el ámbito del juego en la escuela (tanto en el aula como en el patio), el juego en casa (en la familia, en la calle, la ciudad) y esas señales de alerta y señalar buenas prácticas. Contamos con el apoyo de la Sociedad Española de Fabricantes de Juguetes, que nos ayuda al facilitar recursos para esas investigaciones y, sobre todo, para publicar, porque muchas veces se hacen investigaciones muy interesantes y lo que es difícil es que llegue a quién le interese (que llegue al maestro, que llegue al papá o a la mamá, que llegue a la sociedad) para que pueda tener criterios, ayudas para hacerlo mejor.

Yo me imagino que os vais a encontrar en todos los sitios (la mayor parte de los sitios), la pasión de los niños cuando entran en el juego: Esas caritas de concentración, de sorpresa, de risa, de susto... de niños que entran en el juego jugando a cosas muy diferentes. Os vais a encontrar niños rodeados de tecnología que no salen de casa porque ahí lo tienen todo, os vais a encontrar niños jugando en el medio natural con una lata, un cable y no sé qué más, niños jugando en la naturaleza subidos a los árboles, niños que no se han subido nunca a un árbol y



## Imma Marín

Diplomada en Magisterio y consultora pedagógica.  
Es Presidenta de la IPA en España, Asociación Internacional por el derecho de los niños y niñas a jugar

que aquello les parece la aventura, pánico atroz a eso; os vais a encontrar muchas maneras diferentes de jugar. Yo creo que es muy interesante y que puede dar mucha luz porque las imágenes valen más que mil palabras (lo decían y es verdad, o sea, en una imagen tú puedes ver muchas cosas ¡que las ves!). Yo creo que puede dar mucha luz. Por una parte, ver niños jugando de diferentes lugares, culturas y tal, creo que puede dar muy buena notación de qué es todo lo que desarrollamos jugando (y más allá de los aprendizajes), de todas las emociones que se ponen en marcha. Dicen que lo primero, para que sea posible el aprendizaje, es la emoción, la emoción por las ganas de saber. Poder ver eso, cómo se expresa en diferentes momentos, en diferentes entornos, eso es muy bonito y muy grande, y ver cómo cada tipo de juego aporta cosas diferentes. Y, por tanto, es bueno y es necesario que los niños jueguen en la calle, jueguen al aire libre, jueguen con elementos de la naturaleza, que los juguetes (si son buenos) enriquecen el juego de esos niños...

Esa variedad, yo creo que va a dar como un prisma de colores que puede ser beneficioso para poder difundir, no solamente en las universidades, sino en las personas, en donde están los niños (las familias, las escuelas y tal). Creo que eso puede ser algo muy bonito y algo muy beneficioso para todos. Y si despertáis en eso, además, las ganas de jugar de los adultos, yo creo que ya es lo más porque los niños no pueden jugar si no tienen adultos alrededor que aplaudan por dentro ese juego. Los niños dejan de jugar, entre otras cosas, porque notan que los adultos no valoramos su juego. Y los niños quieren gustarnos.

Yo he sido muy "jugona", me gustan mucho los juegos. De pequeña (yo soy hija única) jugaba mucho sola porque no tenía demasiado con quién jugar; los vecinos de la escalera bajaban a jugar a casa. Mi juego preferido era las muñecas. Tengo fotos con cantidad de muñecas. Los Reyes Magos me dejaban 1 o 2 muñecas y vestiditos y biberones para las otras muñecas porque todas tenían nombre. Mi juego con muñecas es, quizá, un recuerdo muy emocionante para mí. De hecho, siempre le había recriminado a mi mamá que me había tirado las muñecas y que no conservaba a ninguna, y de mayor, mi mamá me continuó regalando, de vez en cuando... Tengo una Nancy regalada por mi mamá, tengo algunas muñecas ya de adulta (con hijos y con todo), mis muñecas (las mías) con mis vestiditos... Mi mamá cada año me hacía un vestidito para mi muñeca Nancy, o sea...

Y otro juego simpático de pequeña era con las cartas, con los naipes. Mi mamá se enfadaba mucho porque... y mi abuela... si me despistaba me llevaba las cartas... Entonces, con las rendijas de las "rachuelas" del pasillo (que no debían cerrar muy bien) yo ponía las cartas y hacía castillos, hacía pasillos para pasar los coches... y hacía juegos así.

Yo vivía delante del primer campo de fútbol del Barça (que estuvo mucho tiempo derruido y abandonado). Y ese era el campo de juegos de todos los niños del barrio y las niñas que íbamos allí a jugar, este era nuestro terreno de aventuras. Y el juego siguiente era la farmacia, a que nos pusieran la inyección de la gammaglobulina porque íbamos todos siempre con caídas, las rodillas destrozadas de costras de caernos por ahí...

Y de mayor continuó jugando. Ahora juegos de mesa. Hacemos muchas partidas en casa de diferentes juegos (el juego del "Perudo", Los Hombres Lobo de Castronegro, Jack, el Spid...), jugamos... bueno... al móvil, también... Continúo aficionada a muchos juegos. Por suerte. Espero que me dure.

Si pudiera hacer un documental, ¿de qué lo haría?

Pues, seguramente (no sé exactamente cómo lo enfocaría) pero... el tema del juego. Yo llevo toda mi vida dedicada (como digo yo) a predicar por qué es importante jugar y a dar a conocer juegos y hacer jugar a personas y... creo que sería un documental que podía ser una serie, que diera para mucho. Mira, quizá, se me ocurre incluso, un



## **Imma Marín**

Diplomada en Magisterio y consultora pedagógica.  
Es Presidenta de la IPA en España, Asociación Internacional por el derecho de los niños y niñas a jugar

tema concreto: Un documental sobre los juegos de la gente mayor y, sobre todo, de la gente mayor que pasó la guerra porque es muy, muy impresionante encontrar abuelos de 80, 90 años que fueron niños durante la guerra y cómo, a pesar de todas las dificultades de ese momento, de esa infancia (que más dura imagino que no puede ser), cuando les hablas del juego y de su infancia, a todos les viene una sonrisa a los labios, todos lo asocian con algo bonito y positivo, todos se rejuvenecen cuando te explican (que, además, lo que te explican siempre son travesuras, las travesuras más grandes que te puedas tirar a la cara). Quizá... Yo creo que me gustaría hacer un reportaje, un documental así.