



Josetxu Linaza

Doctor en psicología por la universidad de Oxford, catedrático de la UAM y miembro del Observatorio del juego infantil.

Hay aspectos del juego que son bastante universales, porque tienen que ver con que los seres humanos nacemos medio sin acabar y como nacemos tan inmaduros y tan incapaces de valorarnos por nosotros mismos, es muy importante y sólo podemos sobrevivir si alguien nos cuida, nos alimenta... Es decir, se ocupa de las cosas serias y eso es lo que permite que aparezca el juego en los seres humanos y en otras especies: los gatos, los perros y muchos mamíferos juegan también porque nacen inmaduros y tienen que ensayar muchos comportamientos que son complejos antes de poder afrontar retos, como es valerse por sí mismo. Pero los más incapaces de todo somos nosotros, los que tardamos más tiempo en convertirnos en adultos. Además durante toda nuestra vida el juego sigue siendo importante, entonces to soy un convencido de que el juego es importante y curiosamente la mayoría de las madres también. Saben que para sus hijos es muy importante el juego, los varones sin embargo que tenemos mucha menos relación con los niños pequeños pensamos que el juego está bien en la educación infantil; pero ya en cuanto pasan a primaria se acaba el juego.

El juego en realidad es una actitud ante la realidad, o sea el juego es convertir en fin una acción. Normalmente nosotros hacemos las cosas con una meta, con un objetivo. Tardamos un poquito en tener esas cosas, recién nacidos sólo tenemos reflejos pero en cuanto empezamos a tener la capacidad de perseguir un objetivo o una meta, entonces las conductas serias son las que tienen esa meta. Abrimos un cajón para buscar algo o para extraerlo, si lo hemos encontrado lo cerramos y ya está. Un niño pequeño o una niña abren, cierran, abren, cierran... No van buscando nada, convierten en meta u objetivo la misma acción y el juego es eso, una acción que se vuelve sobre sí misma y que produce placer. En realidad quien define el juego es el jugador. A mí que me interesa mucho el juego ya sé que sólo puedo observar el juego en la medida en que los niños quieran jugar, yo no puedo obligar a nadie a jugar. Por eso, aunque el juego es tan importante, es un error pensar que yo puedo obligar u organizar el juego de otros. El juego lo define quien juega, por eso un juguete puede ser un objeto muy sofisticado que nosotros fabricamos y diseñamos como juguete, o puede ser una tapa de una olla que para el niño es un juguete fantástico. Mientras que el tren eléctrico que compramos nosotros (porque lo compramos para nosotros, no para los niños) al niño a lo mejor no le interesa lo más mínimo, no le parece que sea un juguete. El juego es una acción que define el jugador.

Puede tener una finalidad para el jugador que es divertirse, pasarlo bien; es decir, el niño que está jugando a tirarse una y otra vez como si le mataran es una actividad estupenda. No tiene la finalidad de desarrollar una capacidad psicomotriz que la está desarrollando al mismo tiempo. Hubo un entrenador estadounidense que pidió a sus atletas que imitaran lo que hacían niños y niñas en edades muy pequeñas, en su proporción. Si los niños se subían a un sofá que les llegaba por la barbilla, los atletas tenían que hacer algo parecido. Y terminaban agotados, porque en realidad es un despliegue permanente de actividad que es lo que permite consolidar muchas actividades. Si vais por ejemplo aquí en Madrid a la Plaza de la Ópera, aunque en cada ciudad hay un espacio donde hay chicos o chicas que aprenden a usar el monopatín, la bicicleta... hacen verdaderas maravillas y todo eso lo aprenden no porque alguien se lo esté enseñando, sino porque ellos deciden aprenderlo. Efectivamente otros les enseñan, pero les enseñan en el momento en el que pueden aplicar ese conocimiento: "no tienes saltar más, tienes que dar más impulso, tienes que fijarte..." Por eso aprenden cosas que son muy complejas y que las aprenden, evidentemente, en el contexto en el que las practican. Esa es una de las grandes ventajas del juego frente a conocimientos que aprendemos muy descontextualizados. "Tienes que aprenderte la tabla de multiplicar porque yo digo que es importante" Ya, pero yo no veo por qué me tengo que aprender todas esas cosas ahora.

Llevo muchos años observando y hay juegos que son más característicos de unas edades que otras, pero sobre todo hay un orden de aparición o un orden de adquisición que tiene que ver con el logro de otras adquisiciones en los seres humanos. Por ejemplo, los primeros juegos son de dominar adquisiciones sensorio-motrices, los primeros



IMAGINELEPHANTS

UNA EXPERIENCIA SOBRE EL JUEGO Y LA INFANCIA



Josetxu Linaza

Doctor en psicología por la universidad de Oxford, catedrático de la UAM y miembro del Observatorio del juego infantil.

juegos son más destruir que construir, yo hago la torre y el niño me la derrumba. Luego enseguida empiezan actividades que tienen que ver con encajar un objeto en otro, introducir un objeto en un recipiente, con clasificar, con organizar... Todos esos son juegos muy importantes, que están poniendo de manifiesto adquisiciones o logros que está llevando a cabo la inteligencia que podemos llamar inteligencia en la acción. En el segundo año empieza una capacidad que es fantástica, que es la capacidad de representar lo que no está presente y ahí empiezan los mundos posibles. En la vida real el niño tiene que dormir a la hora que decimos vestir como decimos... pero en el mundo de ficción las cosas pueden ser distintas. Entonces empieza a hacer un mundo en el que él, que es un niño y que nos idealizamos ya que es maravillosa la infancia, pero todos los niños lo que quieren ser es "mayores". Porque los mayores piensan ellos, pero también idealizan lo que es ser mayor y piensan que hacemos lo que nos da la gana. Hacemos más lo que nos da la gana que los niños, pero no siempre hacemos sólo lo que nos da la gana. Ese mundo de ficción es muy importante y tiene que ver con el arte, con la literatura, con el teatro... Es un mundo que les permite a los niños cambiar la realidad y que se ajuste a sus deseos y a sus necesidades. "A mí me obligas a comerme este plato de lentejas que no me gusta y luego hay una muñeca que se come diez platos de lentejas porque lo digo yo." O que se levanta o se acuesta, o tiene que hacer en el colegio... Esa es la gran capacidad del juego de ficción que es un juego que la gente identifica con la infancia, es el más importante entre los dos y los seis o siete años. No desaparece nunca porque de alguna manera esa ficción se prolonga en el teatro, se prolonga en muchas de las cosas que hacemos, pero a partir de los seis años empieza otro juego que es el de reglas y que es muy importante en contra de lo que pensaba Vigotsky, que pensaba que sólo había una ficción explícita y una reglas implícitas en el caso del juego de ficción; y unas reglas explícitas y una ficción implícita en el caso de reglas. Por ejemplo, cuando jugamos a las mamás, si yo soy una mamá tú tienes que ser una niña porque no hay dos mamás. Eso es la regla implícita. En el caso de un juego de reglas, te puedes imaginar que eres Cristiano Ronaldo pero lo importante es que le des al balón con el pie. Sí hay una diferencia importante, ese juego de reglas ya desde hace muchos años demostró que son las primeras reglas que se autoimponen los niños y que, por tanto, son las únicas reglas que respetan porque en realidad la regla es el acuerdo entre los jugadores. Si no estamos de acuerdo las modificamos y ya está, eso es descubrir lo que es el funcionamiento democrático, que es un logro importante de la humanidad; porque las otras reglas que no son democráticas son reglas impuestas, por los emperadores, por los dictadores... por quien sea, por los adultos. En el fondo somos esa autoridad contra la que no pueden revelarse los niños hasta que no son autónomos, mayores, independientes. Entonces, ese orden sí que se reproduce en todos los seres humanos, porque tienen que ver con las capacidades de razonamiento, de comunicación, etc. Pero luego, en cada cultura hay aspectos que son particulares, por ejemplo en la nuestra verás que los niños pequeños con meses están buscando en el móvil un juego, algo que ellos tocan e interactúan. ¿Por qué? Porque nos ven a los mayores con ordenadores o con móviles. En una sociedad como la mapuche en el sur de Chile niños y niñas juegan a las visitas. ¿Por qué? Porque por los mapuches, que viven dispersos en un espacio muy grande, es muy importante visitarse, ahí es donde se ponen de acuerdo para coordinarse en la recogida agrícola, para concertar una boda, para celebrar un guillatún o para conseguir pareja. Entonces, ¿niños y niñas a qué juegan? A las visitas. Y en las visitas van diciendo: "voy a visitarte, tienes que irte preparando, tienes que matar a un animal para agasajarme...". Aquí tengo en este momento a una dirigente mapuche que está trabajando precisamente sobre ese tema, el año pasado leyó aquí una mujer libia su tesis sobre el juego de su hija entre tres y cuatro años, que eran básicamente los elementos de la cultura árabe, muy distintos de la nuestra.

El juego es una actividad característica sobre todo de los organismos inmaduros pero los seres humanos seguimos jugando toda la vida, no tienes más que meterte en un bar por la tarde y tienes a señores que están jugando la partida de carta o de dominó. En todas las culturas hay juegos y se siguen conservando durante toda la vida, pero además yo creo que hay muchas actividades (todas las que tienen que ver con la creatividad) donde hay



IMAGINELEPHANTS

UNA EXPERIENCIA SOBRE EL JUEGO Y LA INFANCIA



Josetxu Linaza

Doctor en psicología por la universidad de Oxford, catedrático de la UAM y miembro del Observatorio del juego infantil.

necesariamente un componente lúdico. No hay artista, pintor, poeta, bailarín o deportista incluso... ¿Qué diferencia a Messi de otros buenos futbolistas? Que se divierte, que lo pasa bien, que la sensación es como si estuviera en el patio del colegio. Ese componente lúdico creo que es muy importante, de Tapias se decía que cuando entraba en el taller (y ya se movía con dificultad en la vida cotidiana) allí era un torbellino de actividad. Conservar ese componente lúdico es muy importante, pero es verdad que la vida no es todo juego, entonces a medida que nos vamos haciendo mayores tenemos que afrontar una serie de actividades que tienen una meta, un objetivo y que si no lo logramos evidentemente fracasamos, no todo es juego. Pero el juego es fundamental en la infancia y en la adolescencia, es decir, llega hasta que somos adultos; y ser adultos es un tema discutible. Somos adultos políticamente a los dieciocho años, jurídicamente también a los dieciocho, hay gente que pide que se rebaje la edad de responsabilidad penal pero no pide que se rebaje la edad para votar las leyes que luego se aplican, así que esas contradicciones existen. La autonomía real, vivimos un momento histórico en el que cada vez es más tardía y más complicada. Un setenta y cinco por ciento de los jóvenes españoles viven con sus padres o han vuelto a vivir con sus padres porque no pueden independizarse. Eso es un suicidio de sociedad, no hay sociedad que pueda tener futuros si sus jóvenes no pueden ser autónomos, tener independencia y hacer su vida. Hacer su vida es una meta seria que no es incompatible con conservar un sentido lúdico en muchas de las cosas que hacemos y para niños y niñas es una necesidad; y porque es una necesidad es un derecho. El derecho que reconoce la ONU a jugar, es un derecho porque es una necesidad para niños y niñas. Necesitamos jugar para poder transformar esa realidad, que es muy dura, en aquello que nos interesa y que nos hace felices durante la infancia.

Hay dos aspectos distintos, uno es que ese cambio tan drástico para niños y niñas resulta durísimo, porque evidentemente la diferencia entre tener cinco o seis años es difícil de compaginar con ese cambio tan brusco, con la escuela y con la imposición de que los niños se adapten a la escuela, no al revés. La escuela debería adaptarse a las necesidades, los intereses y los deseos de los niños, mucho más que al revés. La escuela infantil en realidad es un gran descubrimiento a finales de siglo XIX, principios del XX porque es lo que inicia lo que se llama pedagogía activa; es decir, que el niño no sea un mero receptor pasivo de las enseñanzas sino que las construya con su propia actividad. Eso es lo que sucede en realidad con teorías como la de Piaget, lo que descubren es que en realidad el conocimiento no se reproduce, que la idea de los ilustrados de que aquí (señalando la cabeza) está el conocimiento y pasa ya formado a una mente vacía es falso. No hay mentes vacías y, por mucho que yo sepa, no puedo meter ese conocimiento. Ese conocimiento se construye por quien aprende, entonces el gran descubrimiento de la escuela activa es que efectivamente se aprende mejor cuando se consigue que niños y niñas hagan cosas. En la escuela infantil hacen muchas cosas, entre otras cosas porque son más resistentes a esa imposición de los adultos; es decir, te comen si no les dejas espacio o se aburren y se duermen. Sin embargo, cuando llegan a primaria son más moldeables a esa imposición adulta y es una imposición que les convierte en pasivos. Todo lo que convierte a un ser humano en sujeto pasivo es un error y una mala teoría de lo que es el aprendizaje, porque el aprendizaje se construye. Eso no quiere decir que el maestro no tenga un papel, pero ese papel es generar el espacio donde ese conocimiento sea posible. Además, ese conocimiento tiene que ver con lo que yo puedo aportar pero también con lo que puedan aportar sus iguales, la gran aportación es hacer cosas con los iguales.

Los juguetes son diversos y hay juguetes que son más adecuados para unas edades que para otras. Antes te comentaba, hay distintos tipos de juego, evidentemente un juguete que puede ser muy interesante para un bebé o para un niño de un año que está manipulando; a un niño de ocho o nueve años a lo mejor le gusta conservarlo porque ha sido muy importante, pero es más bien un objeto en el que deposita un afecto especial y le gusta que esté ahí, en su cuarto, pero no es ya un juguete para él. Los juguetes son juguetes en la medida en que



IMAGINELEPHANTS

UNA EXPERIENCIA SOBRE EL JUEGO Y LA INFANCIA



Josetxu Linaza

Doctor en psicología por la universidad de Oxford, catedrático de la UAM y miembro del Observatorio del juego infantil.

apoyan y desarrollan el juego, lo importante es el juego, los juguetes son objetos sobre los que se lleva a cabo la actividad de jugar. Como antes decía, hay actividades que no aparecen hasta que los seres humanos no tenemos la capacidad, por ejemplo los guiones y la capacidad de representar. Es muy peculiar, un niño que está empezando a decir "plátano", aprendiendo nombres; resulta que ese plátano lo convierte en un teléfono. No es que aliene el concepto de "plátano", sabe que sigue siendo un plátano pero ahora vale como un teléfono. Esa es una capacidad muy compleja y que tarda en aparecer, tardamos dos años, una vez que aparecen las cosas pueden ser muchas cosas al mismo tiempo. En eso se basan los juguetes precisamente, en esa capacidad para representar, a veces a los niños les gusta que los juguetes reproduzcan las características de los objetos reales. Les parece fascinante un objeto que tiene volante y que mueve las ruedas, pero puedes tener un juguete montado con mucha exactitud o puedes ver a un niño africano que se fabrica ese juguete con unas cañas y es un palo que él maneja desde muy lejos. Los dos son juguetes muy útiles para los niños porque al final están desarrollando esa actividad, lo importante es lo que hacen y no con qué lo hacen. Hay que jugar con juguetes que evidentemente son demasiado complejos o demasiado sofisticados para ciertas edades, otros que son quizás muy simples. Yo que los juguetes en la medida en que se convierten en una mercancía entran en todas las dinámicas de las mercancías, de la publicidad, del tratar de convencerte que no puedes ser feliz si no tienes esa muñeca, ese balón... lo cual no es verdad. Ni en el caso de las muñecas, ni en el caso de las colonias, ni en el caso de la ropa que nos intentan convencer; pero es parte de la actividad comercial y los juguetes terminan siendo una actividad comercial. Los juguetes son buenos en la medida en que potencien el juego.

La importancia de la educación es evidente pero educar es algo bastante más complejo que reproducir conceptos y conocimientos. Ese énfasis en los exámenes al final es un engaño, es decir, si nuestra actividad consiste en preparar exámenes al final podremos decir que hemos elevado el nivel... es como si entrenamos a la gente para hacer test de inteligencia. Hubo un absurdo ministro venezolano, de Inteligencia, se pensó que podía elevar el coeficiente intelectual del pueblo venezolano en diez puntos, ¿cómo? Sometiéndoles a unas tareas absurdas de hacer una y otra vez test de inteligencia y han publicado eso, está publicado incluso en inglés. Es un disparate absoluto, si el test sirve para algo sería para medir una inteligencia que se desarrolla en otro contexto y no haciendo test de inteligencia. Yo digo lo mismo respecto a los contenidos y ese énfasis de los contenidos, las cosas más complejas son las más difíciles de medir; pero no por eso dejan de ser las más importantes. La escuela infantil tiene que desarrollar muchas cosas que son difíciles de medir, como valerse por sí mismo para caminar y esas cosas no se pueden examinar con test de papel y lápiz; por tanto si PISA se empeña en evaluar con este tipo de pruebas nos estamos equivocando. El juego es importante en la medida en que nos hace recordar que el desarrollo, el conocimiento se construye por parte del sujeto y no del maestro que enseña.

Amí me parece estupendo y os lo agradezco, porque vivimos en un momento donde la perspectiva es absolutamente sesgada.



IMAGINELEPHANTS

UNA EXPERIENCIA SOBRE EL JUEGO Y LA INFANCIA



Josetxu Linaza

Doctor en psicología por la universidad de Oxford, catedrático de la UAM y miembro del Observatorio del juego infantil.

Hombre, llevo treinta años estudiando el juego y evidentemente disfruto viendo, por ejemplo en la sierra de Piura, niños que no han visto un camión de bomberos en su vida, ni un bombero, ni saben yo creo lo que es un bombero; y son capaces de crear un guion en el que esos camiones con escaleras sirven a programas fantásticos que ellos se han inventado. Viendo esas cosas me gustaría evidentemente poderlas filmar, para que la gente entienda que cuando un niño o una niña están absolutamente metidos en su mundo de ficción; están en realidad jugando, manipulando, utilizando los conceptos que perciben en su sociedad, en los adultos y extraen lo que a ellos les parece que es importante. Supongo que a cualquier educador y a cualquier padre nos interesa percibir qué es lo que los niños y niñas están percibiendo como importante en nosotros. Quizá para confirmar que lo estamos haciendo o para darnos cuenta que lo estamos haciendo muy mal.



IMAGINELEPHANTS

UNA EXPERIENCIA SOBRE EL JUEGO Y LA INFANCIA