

# Se juega a aprender, no se aprende a jugar

Categorías

SUPLEMENTO 03/12/2019

DOCENTES QUE OPINAN

Comparte esta página

“Creemos que el juego está recuperando presencia en las aulas, pero enfocado más a la gamificación que al sentido lúdico que referimos y desarrollamos en nuestro trabajo”, apuntan Ángeles y Javier, autores de “El Lugar del Símbolo” y “El Juego Simbólico”. Ángeles Ruiz de Velasco Gálvez es Doctora en Ciencias de la Educación y Javier Abad Molina es artista visual y Doctor en Bellas Artes.

SELINA OTERO

03/12/2019



Ángeles e Isabel Abelleira (premio Marta Mata de pedagogía, 2016) nos han acercado al trabajo de Ángeles Ruiz de Velasco y Javier Abad, que acaban de publicar un nuevo libro: “El lugar del símbolo: el imaginario infantil en las instalaciones de juego”, en el que proponen el encuentro e intersección entre juego, arte y cultura que nos anima a redescubrir el universo del juego simbólico.

Estos autores son profesores de Educación Infantil y Educación Artística en el Centro Universitario La Salle (UAM) e investigadores de la experiencia lúdica que posibilita crear otros mundos y jugar a ser otros para así aprender a pensar y sentir como esos otros en un “lugar de ensayo” para los aprendizajes de la vida.

## ¿Qué importancia tiene el juego en el aprendizaje?

El concepto de aprendizaje ha cambiado mucho en los últimos años y ya no solo se tienen en cuenta los aspectos cognitivos. Las recientes investigaciones en el ámbito educativo señalan que las competencias relacionales y la gestión de las emociones son aspectos fundamentales del aprendizaje que se desarrolla de manera más adecuada desde el bienestar y en el encuentro con otros en el entorno escolar o el académico. En estos escenarios entra el juego que contribuye significativamente, desde la creación de entornos “amables” (el contexto es también maestro), para favorecer la vivencia de situaciones que ayudan a comprender mejor a los demás y, por tanto, a uno mismo. Y si el concepto nace del afecto, el juego colabora en la construcción del relato dialógico del aprender con otros, que solo tiene pleno sentido cuando el deseo y la razón son compatibles y están en constante conexión con la vida. En este lugar, el conocimiento se verifica desde la diversidad cognitiva y el sentido de pertenencia a una comunidad de aprendizaje, más allá de ocupar un espacio o aula y compartir un tiempo u horario. Entonces, el niño no aprende a jugar, sino que juega a aprender. Solo de esta manera puede reordenar y significar el mundo a través del juego. Y así, aprende a Ser.

## Según sus investigaciones recientes ¿cómo ha cambiado la ubicación del juego y la manera de entenderlo en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Creemos que el juego está recuperando presencia en las aulas, pero enfocado más a la gamificación que al sentido lúdico que referimos y desarrollamos en nuestro trabajo. Nos identificamos, en su diferenciación anglosajona, con el término “play” como motivación intrínseca o posibilidad y no con el “game”, pues consideramos que este último es más propio del ámbito empresarial en términos de eficacia, recompensa y competitividad. Y, además, desvirtúa la propia esencia del juego como acción libre, no productiva y conectada con la dimensión cultural, simbólica y relacional del ser humano.

El juego no debería ser entonces una metodología aplicada de enseñanza-aprendizaje, sino una experiencia extraordinariamente significativa para la

### **En este contexto, y haciendo referencia a su último libro, ¿qué importancia tiene el espacio de juego?**

El espacio de juego y, por tanto, de aprendizaje y relación, resulta fundamental como ámbito para la experiencia lúdica compartida, pues es el “telón de fondo” para que aparezca y brille la “figura” de los niños acompañados por los adultos. Aunque es importante matizar que el llamado tercer educador nunca podrá sustituir al primero y segundo que es el espacio corporal del yo y el tú que convoca al nosotros. El contexto de juego se convierte así en “lugar de símbolo” donde todo es posible, a diferencia de lo que sucede en el mundo real. Sabemos, además, que es una zona intermedia configurada desde una determinada propuesta estética que entiende el concepto de belleza como transmisora de valores y cultura en el ámbito escolar.

Y para ello, proponemos que los espacios de juego sean investidos y configurados con especial esmero mediante objetos “no estructurados” y polisémicos, más allá de la sensorialidad o la experimentación con materias, sin ornamentos innecesarios o saturación y sin una sobreestimulación que impida la expresión del imaginario infantil cuando todo está ya “lleno” por la intervención o expectativa didáctica del adulto. En estos espacios, los niños han de tener la oportunidad de contar su propia historia en un “lugar de relato” para desvelar el quien soy nosotros en la vida de relación.

### **¿Qué hemos aprendido en los últimos años sobre cómo tiene que ser y qué repercusión tiene el juego en función de cómo se plantee?**

Ya sabemos que todo tiempo sin jugar en la infancia es tiempo perdido que no regresa nunca y que educar no es enseñar, sino acompañar en el camino de la humanización. Entonces, la primera función del juego es posibilitar el ingreso en una cultura simbólica y favorecer la expresión del imaginario infantil que debe “alimentarse” a través de relatos. Así, para el desarrollo del psiquismo el juego es fundamental desde los primeros años de vida, porque en él confluye la dimensión socioemocional y cultural del ser humano transmitida por el entorno familiar y escolar a través del afecto y del lenguaje.

### **¿Cómo es la vinculación del arte y el juego? ¿Por qué es tan importante?**

Desde esta propuesta, el arte y el juego confluyen como lugares privilegiados de cultura y encuentro. Esta aparente dualidad es, más bien, una complementariedad que ofrece sentido y representación del uno en el otro y no solo en el ámbito artístico, sino también en la escuela pues permiten otras maneras de percibir, pensar y explicar la realidad.

Y más aún, dan forma concreta o posibilitan la aparición de lo invisible (pero real) y su transformación simbólica. Ambos contextos permiten la interpretación crítica y la reconstrucción de la “norma” del orden social, más allá del mandato y perpetuación del modelo establecido, para semantizar una utopía que se integra en la conciencia de un colectivo con capacidad para (re)crear mundos posibles en beneficio de lo comunitario.

Por ello nos preguntamos si el juego es una manifestación del arte o, por el contrario, el arte es su expresión más lúdica (refiriéndonos a un arte relacional y no comercial). Como posible respuesta, consideramos que el arte puede desarrollarse “en” y “con” el juego con un amplio margen de error. Es decir, se puede hacer arte mediante el juego y se puede jugar a través del arte, ya que resultan diferentes y, al mismo tiempo, iguales desde el humor, la incertidumbre, la acogida de lo inesperado o la trasgresión como principio constitutivo. Y siempre desde la implicación y no solo desde la contemplación.

### **¿Cuándo y cómo se origina la propuesta de las “instalaciones de juego”?**

En relación a lo anteriormente comentado, las “instalaciones de juego” se inspiran en el arte contemporáneo donde el juego deviene arte y el arte es juego. En síntesis, son ambientes lúdicos que proponen ir más allá de lo meramente manipulativo, perceptivo o sensorial para llegar a alcanzar lo simbólico, narrativo o relacional. Son espacios seguros que ofrecen la posibilidad de ser transformados por los niños, para reinventar nuevos órdenes y contener sus emociones más primigenias: el miedo, el enfado, el acuerdo, el valor o el cuidado, que son la más profunda expresión de las necesidades que habitan en su vida interior.

Así, desde la publicación de nuestro primer libro, hace ya 8 años, sobre el tema del juego simbólico, seguimos investigando en escuelas infantiles y contextos no formales. Y hemos sido conscientes de su repercusión recientemente, al saber que en la actualidad este trabajo forma parte del currículum nacional de la formación de maestras en Educación Inicial en países como Chile, Colombia, Uruguay y Argentina. Esto nos ha regalado la oportunidad de conocer otras realidades sociales y educativas en la Primera Infancia, como por ejemplo este año en Lima, de la mano de la “Fundación Van Leer” (Perú) o en Colombia, gracias a la organización “Buen Comienzo” de la Alcaldía de Medellín. Y en esta tarea queremos continuar para seguir aprendiendo...

Javier Abad Molina es artista visual y Doctor en Bellas Artes. Son coautores de los libros "El Juego Simbólico"; (2011) y "El Lugar del Símbolo: El imaginario infantil en las instalaciones de juego" (2019).

Han sido ponentes en Congresos de Educación Infantil y Educación Artística en España, Europa y diferentes países de Hispanoamérica.

Desde el año 2002, realizan propuestas sociales, educativas y artísticas para instituciones museológicas, universitarias y ciudadanas, resignificando lugares para el encuentro y la vida de relación a través del juego.