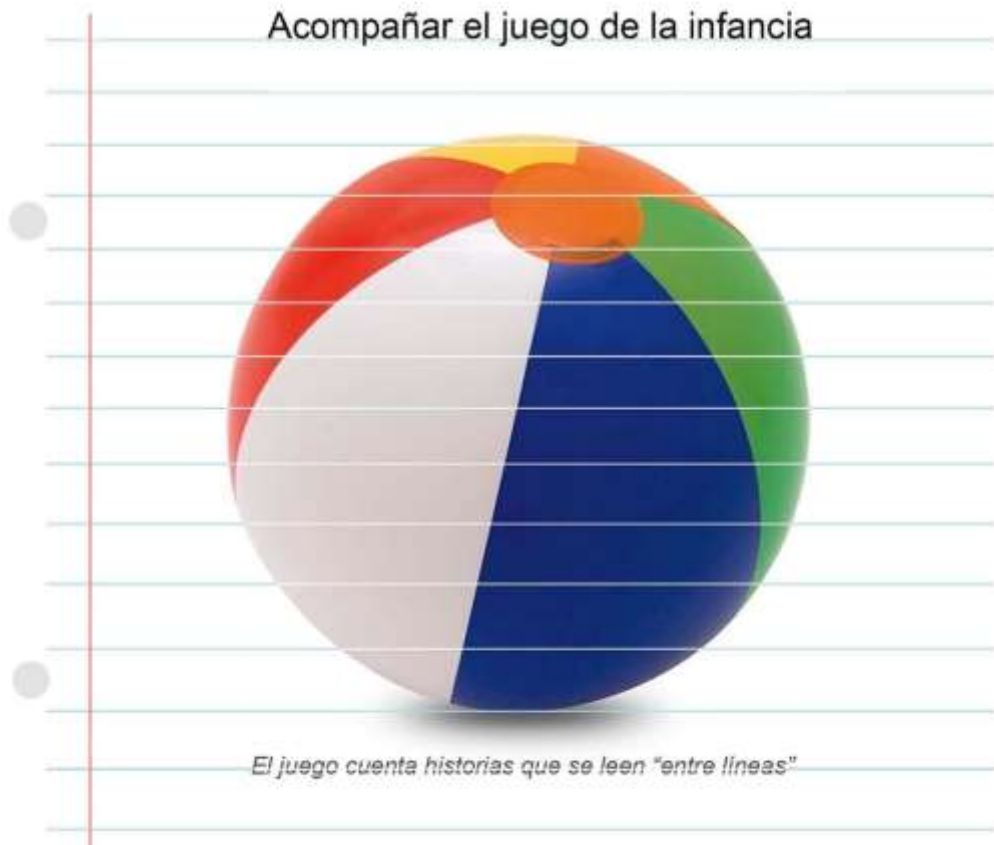


Prólogo del libro *¿A qué juegan los niños en la ciudad de Medellín?* (2024)

Experiencias lúdicas en Centros y Jardines Infantiles

Autor: Luis Carlos Sarmiento Jaramillo

Prologuistas: Javier Abad Molina y Ángeles Ruiz de Velasco Gálvez



“Jugar es el primer poema del ser humano” (Johann Paul Friedrich).

El juego, como todo idioma, es un lenguaje que se aprende en y desde la infancia. Y de adultos se recuerda, pues es recurso perpetuo para toda la vida ya que nunca se olvida.

Jugar es pues un hecho cultural y, por tanto, no nacemos sabiendo jugar. Se enseña y se ensaya. Y en su sutileza, nos conversa en mínimos detalles que invitan a afinar la observación para saber mirar y ad-mirar. A veces el juego es casi imperceptible y otras evidente. En ocasiones es titular de primera página y en otras se debe leer *entre líneas*.

Jugar es la “matria” común de todos los seres humanos, pues late desde lo profundo y nos vincula a través de esa memoria lúdica y sensorial de los lugares *donde* jugamos desde una dimensión topográfica. Pero más aún, somos con *quién* jugamos desde su dimensión relacional. Pertenece pues al juego ya que jugamos a Ser y somos juego.

Así, somos humanos porque jugamos y *cuando* jugamos al tener conciencia del juego con otros que también juegan conscientemente. Por tanto, el juego es un encuentro y ajuste continuo entre la necesidad propia y la adaptación a ese *otro* en un entorno que se configura como *espacio intersubjetivo* de relación desde la posibilidad de resonar y compartir. Es decir, aprendemos a jugar desde que somos bebés en la relación primaria con nuestro *maternante* con el “cucú-tras” que alterna presencia-ausencia-evocación. Y así, aprendemos una forma de relación que se reactualiza en los sucesivos encuentros.

Practicar entonces la “vida lúdica”, no es otra cosa que revivir una historia de placer. Y también reconocer el poder transformador del juego, pues a través de él se manifiesta el propio sentido de existir en la singularidad (*yo-somos*) y la pluralidad (*nosotros-soy*).

Así, nos rescata de la normatividad y nos permite trascender en acciones que van más allá de ser una mera anti-rutina para convertirse en evidencia de un “activismo” que reivindica el permiso de *no-hacer* en términos de productividad y de rentabilidad. Y si “el juego es el trabajo de la infancia” como dijo María Montessori, será entonces una tarea sin contrato y obligación. Es decir, todo aquello que surge desde la propia voluntad del niño y la niña (o el adulto) para expresar su *identidad lúdica* que es, en su esencia, la representación del *si-mismo-con-otros* en el abandono al suceder del juego.

Y desde este “ensayo de la vida”, sin penalización o juicio a priori, lo lúdico y lo lúcido se manifiestan como una misma idea desde esa “dependencia” y entrega absoluta al juego que hace la infancia como necesidad no consciente, al igual que la respiración y el latido que olvidamos escuchar y sentir, pero que nos acompañan durante toda la existencia. Proponemos entonces esta frase como reveladora del significado de esa esencia y su permanencia: “*El pez nada, el pájaro vuela, la semilla crece, el niño juega*”.

Entonces ya no será “aprender jugando” sino *jugar aprendiendo* pues la experiencia del conocimiento reside en el fluido del juego como algo natural e inherente a su destino.

Y, sobre todo, el juego es conversación e interpretación del mundo al que venimos con el destino de entendernos a nosotros mismos y a los demás. El *yo-juego* es pues la llave para comprender y explicar el sentido de la convivencia creativa que ensayamos desde la infancia (en el hogar, la escuela o la calle) y que se expresa como *metáfora de vida* en relación que integra todos los pronombres posibles. Y no se juega nunca por mandato, sino por “deseo” como principal recurso que debemos saber cuidar como guardianes del juego y que no significa solo dotarlo de recursos como facilitadores de espacios, tiempos y materiales, sino también ser incondicionalmente disponibles para la lúdica y la reactualización del *espíritu de la infancia* que nos describe el filósofo Roger-Pol Droit.

Todo ello conlleva, ciertamente, un compromiso y un *desaprendizaje* que implica la valiente decisión de abandonar las certezas pedagógicas y las programaciones que, a veces, “domesticar” el juego y lo didactizan como “herramienta” para los aprendizajes.

Y en esa apertura de la caja de nuestras seguridades, la *vida lúdica* (como ya hizo la esperanza), permanece dentro como recordatorio de la necesidad de ser “yo” y, al mismo tiempo, ser tú, él o ella y otros posibles. Ese es el sentido del juego libre y con el apellido de “espontáneo”, pues permite la múltiple elección de quién queremos y con quién queremos Ser desde esa empatía que diversifica y amplifica la experiencia lúdica.

En resumen, el juego nos convoca e invoca, es decir, nos llama y acudimos. Por tanto, acompañar y leer “entre líneas” el juego de la infancia es una declaración de principios básicos para las educadoras y educadores que son concedores de su riqueza simbólica y valor pedagógico. Esos *principios irrenunciables* podrían resumirse en estas seis ideas:

Jugar a todo con nada

El juego infantil surge en un *lugar de posibilidad* para dar forma transitoria al tiempo y el espacio si existen las condiciones para la puesta en escena de su acontecer. Es decir, permite trascender más allá de la experiencia concreta del “aquí y el ahora” hacia una dimensión simbólica que hace aparecer lo-invisible-pero-real. O lo que solo existe en el imaginario compartido del “como si” o regla tácita que solo pueden ver los jugadores.

El escultor vasco Jorge Oteiza decía, “*la infancia juega con nada, no sin nada*”. De esta manera se expresa la importancia del imaginario lúdico que muchas veces no precisa de esos recursos que ahora parecen imprescindibles (y antes eran inimaginables) como las salas de luz negra, las pantallas y las proyecciones. Si el adulto propone el “lugar del juego” mediante esas escenografías virtuales que la infancia no necesita, impide que sean las niñas y los niños quienes elaboren, en su propio pensamiento, ese escenario posible donde consensuan, deciden y eligen que suceda el relato lúdico. Y, además, se corre el riesgo de que sea el espacio el protagonista cuando realmente debe ser la *relación* que se establece entre el primer y segundo educador. Es decir, la corporalidad y la presencia de los adultos referentes que acompañan el juego y el grupo de iguales.

La metáfora del juego sin-fin

Todo juego de ficción (o el “como si”) es un simulacro de la vida que permite elaborar relatos que hablan al mismo tiempo, como ya hemos comentado, del yo y del nosotros por extensión para favorecer la construcción de vínculos desde la mutua confiabilidad. *Entrar en juego* es entonces tomar consciencia de esa inercia relacional que invita a la necesidad de entendernos con otros para saber quiénes somos como consecuencia de la acción lúdica que se origina desde nuestro deseo interior, para ser compartida y comprendida al desvelarse. Ese extrañamiento de la realidad propone y dispone que el todo y la nada convivan en un “siempre por comenzar” o un *sin-fin* que es la esencia del juego y el inicio de toda historia que toma así distancia del espacio y el tiempo real.

Y si el juego es metáfora, nos explica y nos une en la *vida de relación* para expresar lo inefable o todo aquello que no puede ser dicho, explicado o descrito de otra manera.

Regresamos a esa idea poética del jugar como el aprendizaje de un idioma pues su gramática se basaría en procesos divergentes que la lúdica revela. Es decir, el juego es una “experiencia metafórica” que se basa en la interacción afectiva de las personas, ya sean criaturas o adultos, cuando crean una situación de comunicación a través de lo evocado, sugerido, connotativo, ilógico y simbólico. Así, la *metáfora relacional* colabora para describir las semejanzas que representan los valores compartidos como identidad propia de una misma comunidad lúdica. Y estos ideales se explicitan en el índice de una “calidad de vida” basada en el tiempo dedicado al recreo, al disfrute y a la celebración.

El significado de las acciones lúdicas

Como ya comentamos, toda situación en el juego suscita una necesaria interacción con el grupo para que los significados elaborados desde el propio sujeto (niña o niño) se conviertan en historias compartidas, interpretadas y enriquecidas por el colectivo. En todo contexto educativo es importante que el adulto acompañe el desarrollo del pensamiento, transformando la “realidad objetiva” de cualquier acción de la infancia (*ocultarse, construir, destruir, lanzar, recorrer, amontonar, dispersar, vaciar y llenar, etc.*) en el comienzo de una “realidad imaginada” que adquiere sentido al compartirse.

Así, el valor de cualquier acción desencadenante de un relato depende del significado que se le otorga en el contexto en el que sucede o de la respuesta que encuentra por parte de quienes la contemplan o la acompañan desde el gesto, la palabra o la mirada. ¡Y ciertamente todo juego significa algo! No hay acción, consciente o inconsciente, que no revele algún mínimo detalle o aspecto de las expectativas de quienes juegan pues se transforman y son transformados, recíproca e interdependientemente, por el juego. Podemos decir entonces: “*juego, luego transformo*” como valor que hace posible el imaginar *presentes posibles* que de otra manera serían utópicos si antes no les damos forma visible desde la acción lúdica: Jugar es reinventar el mundo si existe el deseo.

La actitud corporal en la observación del juego

Desarrollaremos más este actual apartado pues resulta fundamental para acompañar y valorar las acciones lúdicas de la infancia. Analizamos pues las diferentes maneras de ser y estar presentes en el espacio de juego y las diferentes posibilidades de ofrecernos como “cuerpo disponible” integrado en el relato lúdico como *objeto* y/o como *sujeto*:

Si el educador o educadora está de pie y en un lugar fijo, existe una “mirada periférica” y es posible atender al grupo en su conjunto. Esta postura corporal es apropiada en los primeros momentos del juego cuando el grupo de niñas y niños accede al espacio lúdico y realiza acciones más globales, sensoriomotrices y agitadas. Estar de pie y transitando por el espacio, ayuda a recorrerlo y acercarse a situaciones concretas en las que no se precisa la mediación del adulto pues las criaturas ya se relacionan entre sí.

En la postura sentada nos colocamos cuándo queremos favorecer las relaciones y las interacciones cercanas (la “escucha activa” que expresa *Carl Rogers*). En esta postura se puede mantener un contacto visual y favorecer las iniciativas de las niñas y niños cuando se acercan, ya que nos hemos situado en un punto fijo y a su misma altura. De esta manera, el acercamiento parte de su propio deseo y no de nuestra decisión. La postura sentada puede ser también en cuclillas cuando no tenemos la conciencia de permanecer en un mismo lugar durante mucho tiempo. La diferencia entre sentarse o agacharse por parte del adulto, transmite permanencia o provisionalidad que se alternan pues ambas actitudes son necesarias en la dinámica de toda sesión de juego.

La postura tumbada, como dijo *D. W. Winnicott*, favorece la *disponibilidad del cuerpo* del adulto como soporte al servicio del juego. Reservamos esta manera de ofrecernos en momentos especiales o en las situaciones que se dan unas condiciones favorables. Es decir, cuándo existe más de un adulto en el espacio de juego que pueda acompañar esta acción con la mirada necesaria para contener y atender así al grupo de criaturas.

Los objetos como mediadores del juego

En este mismo sentido, también es importante el rol de los objetos como “mediadores de relación” porque las aproximaciones se materializan de una manera más evidente cuando la infancia los utiliza como transmisores de ideas o sirven para establecer relaciones para la *atención conjunta* entre iguales y con el adulto referente. También son importantes cuando son utilizados como extensión o prolongación del gesto pues entonces la pulsión del *cuerpo a cuerpo* que existe en el juego de contacto se transforma en estrategia, en idea y en pensamiento. Por ejemplo, “jugar a agredir” no es lo mismo que realizar una agresión. Y entonces el objeto puede ser intermediario para que el acto corporal se transforme en acción simbólica y cambie así la intención.

Como posible referencia, los objetos en las *Instalaciones de Juego* no pretenden solo la exploración, sino va más allá en la relación a través de todas las interacciones posibles. Así, el objeto en el juego no es su materia en sí, sino lo que puede llegar a ofrecer como mediador para la creación de ideas y de nuevos significados, pues cuando comienza su transformación simbólica, aparece entonces la idea que sugiere para quedar ligado a la evocación de una nueva *situación imaginada* (lo invisible, pero real).

Los objetos son entonces portadores de significado y es muy importante su gestión: la selección, la manera de ofrecerlos, la combinación, la cantidad o la diversidad. Utilizar los objetos para resignificarlos a través del juego de la infancia es darles un valor diferente al que poseen. Una caja, por ejemplo, es un objeto físico, pero muchas cajas apiladas formando una torre pierden su valor funcional originario y se convierten en un *proyecto* que moviliza el imaginario de lo posible. Así, los objetos como “no-yo” o lo *otro*, delimitan ese “yo” y poseen entonces la función de soporte para el relato lúdico. Es por ello que el objeto tiene también un valor como poderoso transmisor de cultura simbólica y mediador “desde” las relaciones de las infancias con los adultos referentes.

Somos comunidad lúdica

El juego de la infancia no es un asunto baladí y debería tener absoluta presencia en los contextos educativos, de educación formal o no formal, que atienden y reconocen esta manifestación de la cultura infantil como máxima expresión del bienestar de las niñas y niños de un país, ciudad o pueblo pues es tan necesario como el alimento o los afectos.

Así, somos y formamos parte de un entramado lúdico como transmisor de una política ciudadana que vela por el juego de la infancia y al que nos sentimos acogidos y muy felices de participar a través de la escritura de este prólogo en el que reconocemos la preciosa labor y el apasionamiento del profesor Luis Carlos Sarmiento Jaramillo y el maravilloso equipo de educadoras y educadores. ¡Medellín juega y nos invita a jugar!

63

Las instalaciones de juego: lugares de relación y creación simbólica

Se dispone de la manera que ellos sientan esa necesidad de ¿Qué voy a hacer? Y quiero participar

▶ A propósito de las instalaciones de juego, Ruiz de Velasco Gálvez y Abad Molina (2023) señalan que:

La propuesta de las instalaciones de juego se basa en la configuración de contextos de simbolización para la infancia mediante el ordenamiento estético y ofrecimiento de un sistema de objetos investidos de "valor lúdico" por los adultos que acompañan los procesos de vida en relación que se representan en el juego compartido (p. 4).

Estos espacios de juego poseen un carácter artístico, simbólico y comunitario. Su sentido es favorecer la libre manifestación de las ideas, emociones y deseos que las criaturas expresan de manera espontánea. Se asocian con la disposición de unos objetos o materiales específicos, convirtiéndose en lugares de posibilidad para crear contextos lúdicos o investiduras de juego estableciendo conexiones entre los objetos (ya sirvan de base, construcción o relación), como mediadores para la comunicación y la creación simbólica. Y aunque se asocian con

los "circuitos motrices", es importante señalar que se distancian significativamente de esta propuesta.

Las instalaciones de juego emergen como contextos para el juego libre y colaborativo, comprendiendo el "caos" como un "desorden ordenado" o un principio de aprendizajes desde aquello que se evoca y promueve la manera de reinterpretar las cosas a partir de la transformación. Se inspiran en la estética del arte contemporáneo y las propuestas de juego simbólico, ofreciendo a la infancia un entorno diverso para expresar su creatividad y explorar el mundo que les rodea.

Es importante destacar que, según el planteamiento de los autores, el sistema de orden adopta un diseño geométrico (círculo, triángulo, cuadrado, espiral o cruce) y los objetos se organizan en "triadas" que complementan entre sí. Esta disposición concreta se concibe para expresar una idea de apertura, encuentro y vida en relación, además de fomentar el cuidado y la atención conjunta entre los iguales y con el adulto referente que reconoce y acompaña el juego de la infancia. En definitiva, Ruiz de Velasco y Abad (2023), afirman que las instalaciones de juego "son un mediador espacial-representacional del imaginario infantil que propone el tránsito de lo manipulativo, perceptivo o sensorial hacia lo simbólico, narrativo o relacional" (p. 4).