

# **IX** Encuentro **La Ciudad** **de los Niños**



**Juego, Infancia y Ciudad**

## Indice

<b>PRÓLOGO</b> .....	7
<b>PRESENTACIÓN DEL ENCUENTRO</b> .....	11
<b>INAUGURACIÓN OFICIAL.</b> Saludos institucionales .....	11
<b>PEDRO RUBIO</b> (La Casa Encendida) .....	11
<b>MACARENA CÉSPEDES</b> (Fundación Educo) .....	14
<b>ALFONSO MANCHEÑO</b> (Acción Educativa) .....	17
<b>1ª Conferencia: "El juego como elemento esencial para el desarrollo infantil". JOSÉ LUIS LINAZA.</b> .....	21
<i>Presenta ROSA VALDIVIA</i> .....	21
<b>JOSÉ LUIS LINAZA.</b> Catedrático de Psicología Evolutiva (UAM) .....	22
Juego y desarrollo .....	22
El derecho del niño al juego y la necesidad de jugar .....	23
Algunas investigaciones sobre el juego .....	26
Juegos y diferencias de género .....	29
Juegos universales y juegos locales .....	30
Referencias bibliográficas .....	31
<b>2ª Conferencia: "Espacio público/Espacio de juego". JOSÉ LUIS SANZ.</b> .....	33
<i>Presenta FIDEL REVILLA</i> .....	33
<b>JOSÉ LUIS SANZ.</b> Dirección General de Planificación del Área de Obras y Espacios Públicos del Ayuntamiento de Madrid .....	34
Resumen de la conferencia .....	34
Antecedentes .....	34
El juego en la ciudad hoy .....	35
Actuaciones en entornos escolares .....	36
Hacia un modelo de juego .....	37
La ciudad como escenario de juego .....	38
<b>COLOQUIO</b> .....	40
<b>3ª Conferencia: "JUEGO, INFANCIA Y CIUDAD: ¿Una tríada (im)posible? Hablemos del Derecho del Niño al Juego". JAUME BANTULÀ.</b> .....	53
<i>Presenta GEMA LUENGO</i> .....	53
<b>JAUME BANTULÀ.</b> Profesor de la Facultad de Psicología, Ciencias de la Educación y del Deporte de la Universidad Ramón Llull de Barcelona .....	55
Agradecimientos .....	55
Introducción: jugando a pares y nones .....	55
Le toca el turno a los nones .....	60
Algunas consideraciones a tener en cuenta .....	61
Derecho del niño al juego (Transcripción) .....	69
Referencias bibliográficas .....	74

Edita:

**Acción Educativa**

Autores:

ISABEL ANDRÉS, JAUME BANTULÀ, PEDRO CENALMOR, COLECTIVO OTRO HÁBITAT, ELISENDA GONZÁLEZ, GRUPO DE TEATRO AJONEGRO, RAMÓN LARA, JOSÉ LUIS LINAZA, GEMA LUENGO, DOMINGO MALMIERCA, ALFONSO MANCHEÑO, JESÚS MARTÍNEZ BURGOS, KEPA PAUL LARRAÑAGA, DIANA PONCE, MARÍA DOLORES REINA, FIDEL REVILLA, PEDRO RUBIO, JOSÉ LUIS SANZ, CONSUELO UCEDA, ROSA VALDIVIA, GREGORIO ARANDA.

Maqueta e Imprime:

Xiana Color Gráfico, S.L.

Depósitos, 24

28903 GETAFE (Madrid)

I.S.B.N.: xxxxx

Depósito Legal: xxxxx

**Este libro puede fotocoparse, total o parcialmente, siempre que se cite la fuente**

COLOQUIO .....	75
<b>Jugar con palabras. Cuentacuentos: la olla mágica</b> .....	84
<b>ISABEL ANDRÉS</b> , Miembro del grupo de trabajo La Ciudad de los Niños de la Asociación Acción Educativa.....	84
<b>MESA REDONDA: “Experiencias de juego: diversas perspectivas”. PEDRO CENALMOR, DOMINGO MALMIERCA Y KEPA PAUL LARRAÑAGA</b> .....	87
Presenta <b>RAMÓN LARA</b> .....	87
<b>El juego como ingrediente fundamental en el proyecto Ciudad de los Niños. PEDRO     CENALMOR</b> .....	89
Planteamiento sociocultural del Ayuntamiento de Carbajosa .....	89
Encaadre del Proyecto .....	90
Marco Teórico .....	94
Bases del Proyecto.....	96
Referencias bibliográficas .....	99
<b>KEPA PAUL LARRAÑAGA y DOMINGO MALMIERCA</b> .....	100
COLOQUIO .....	113
<b>TALLERES PARTICIPATIVOS</b> .....	119
“El juego como instrumento de aprendizaje para la participación” .....	119
“Posibilidades del espacio urbano para el juego infantil” .....	119
“El juego como instrumento de aprendizaje para la paz y la convivencia” .....	119
<b>TALLER: “El juego como instrumento de aprendizaje para la participación”</b> .....	120
Dinamizadoras: <b>DIANA PONCE y GEMA LUENGO</b> .....	120
1. Presentación del grupo e introducción: principales contenidos.....	120
2. Ejemplo de juego cooperativo para distender el grupo: “La torre” .....	120
3. Ejemplos de juegos para la recogida de opinión de un espacio y la toma de decisiones: “Votaciones”, “El jardín emocional” y “Valoración ponderada” .....	121
4. Ejemplo de juegos para fomentar el diálogo y la valoración de alternativas: “Las anillas” .....	124
5. Ejemplo de juego para fomentar el diálogo y ayudar a la toma de decisiones: “El termómetro de opinión” .....	125
6. Ejemplo de juego para compartir ideas, recursos, opiniones, etc.: “La ruleta” .....	126
7. Dinámica para evaluar: “Evaluación figuro-analógica” .....	128
8. Referencias bibliográficas .....	129
<b>TALLER: “Posibilidades del espacio urbano para el juego infantil”</b> .....	131
Dinamizadoras: <b>CRISTINA MARTÍNEZ y CRISTINA GALLEGU</b> .....	131
1. Presentación de los participantes y explicación de la dinámica del taller .....	131
2. Recorrido de observación hasta el lugar de intervención.....	133
3. Intervención en la Plaza Agustín Lara .....	134
4. Juegos en la Plaza.....	137
5. Recorrido de vuelta al centro sede del encuentro .....	139
6. Puesta en común y debate con los participantes del resto de talleres .....	139

7. Referencias bibliográficas.....	140
<b>TALLER: “El juego como instrumento de aprendizaje para la paz y la convivencia”</b> .....	142
Dinamizadora: <b>ELISENDA GONZÁLEZ</b> .....	142
1. La violencia.....	143
2. El conflicto .....	144
3. Herramientas para abordar el conflicto.....	145
4. Escalera de provención .....	145
5. El juego y la cooperación.....	147
6. Referencias bibliográficas .....	148
<b>ACTUACIÓN TEATRAL “KOBDI”. Grupo Ajonegro</b> .....	149
<b>EXPERIENCIAS PRESENTADAS POR LA INFANCIA EN RELACIÓN CON EL TEMA DEL ENCUENTRO</b> .....	151
Presenta <b>DIANA PONCE</b> .....	151
<b>Proyecto del Departamento de Didáctica del Instituto Valenciano de Arte Moderno         (IVAM). ENCARNACIÓN MARTÍNEZ y LAURA ÚRSULA PASTOR</b> .....	152
<b>Proyecto La Ciudad de los Niños, de Carbajosa de la Sagrada (Salamanca). ESTELA,         YAIZA, PAULA, IRIS y DAVID</b> .....	155
COLOQUIO .....	159
<b>CONCLUSIONES DEL IX ENCUENTRO</b> .....	165
<b>CLAUSURA</b> .....	173

## PRÓLOGO

Este libro, como los anteriores, recoge las ponencias, mesas redondas e intervenciones realizadas por los asistentes al IX Encuentro de *La Ciudad de los Niños* que organiza la asociación Acción Educativa y realizado en La Casa Encendida (Madrid), durante los días 6 al 8 de octubre de 2016, bajo el título *Juego, infancia y ciudad*.

El juego es un elemento fundamental para el desarrollo psicológico, motor y social de las personas y, en especial, de los niños y las niñas. Además es un derecho reconocido en el Artículo 31 de la Convención de los Derechos del Niño (CDN). A pesar de ello, observamos con preocupación que cada vez hay menos niños en la calle jugando entre iguales y sin la presencia controladora de los adultos.

Las ciudades, en muchos casos, se han convertido en espacios hostiles y peligrosos para el juego: han ido desapareciendo los lugares sin urbanizar y se han arreglado "territorios blandos" y visibles con juegos uniformes y estandarizados.

En la novena edición del Encuentro bianual de *La Ciudad de los Niños* analizamos y debatimos con profesionales de la educación, la sociología, la psicología y el urbanismo sobre las interdependencias entre infancia, juego y ciudad.

Reflexionamos sobre la progresiva sustitución del juego libre por los juegos en recintos cerrados y el juego virtual y *on-line* y las causas y las consecuencias de estas nuevas realidades.

Constatamos que una de las dificultades más frecuentes para que el juego libre se desarrolle en la calle, es el miedo de las familias cuando sus hijos se encuentran en la plaza o en la calle con sus iguales para jugar. Influye, también, que la realidad urbana ha ido limitando y acorralando, cada vez más, los espacios de juego. Todo ello ha colaborado a esta merma de la relación lúdica en espacios abiertos.

Las ponencias y los debates dejaron constancia de los problemas que originan los espacios de juego predeterminados y acorralados para que

no exista la posibilidad de un leve rasguño en los niños y niñas. La necesidad de aceptar riesgos para el desarrollo de la autonomía personal está fuera de toda duda para quienes se han ocupado de estos temas desde el mundo académico y desde el de la experimentación.

Las comparaciones entre las realidades percibidas y practicadas por los participantes cuando niños o niñas y las situaciones y entornos en los que la infancia se mueve hoy para disfrutar del juego, fueron frecuentes.

En una de las conferencias se planteó la necesidad de que existan unos indicadores que puedan facilitar la evaluación y las recomendaciones que el Comité de Control de los derechos del niño hace a los países que han firmado la CDN.

En las mesas redondas se han planteado las ventajas y los inconvenientes de los juegos *on-line*, sus diferentes aprovechamientos y dependencias y la existencia de una industria, cada vez más fuerte, que pretende influir permanentemente a través de mecanismos diversos.

Igual que en ocasiones anteriores recogemos las intervenciones del Consejo de Niños y Niñas de Carbajosa de la Sagrada (Salamanca), que muestra su trabajo durante varios años en torno al tema del juego y su participación en las actividades escolares y municipales.

Aunque nos planteamos unos objetivos ambiciosos para el Encuentro, nos parece que los hemos afrontado con profundidad y buen criterio como podrá comprobar el lector a lo largo de las páginas del libro.

Es imprescindible dejar constancia de nuestro agradecimiento a **La Casa Encendida**, a la **Fundación Educo**, a todos los participantes en el Encuentro y en especial a las personas del grupo de **La Ciudad de los Niños de Acción Educativa** que seguimos ofreciendo este espacio para el intercambio de ideas y de experiencias. Justo es mencionar sus nombres: ISABEL ANDRÉS, RAMÓN LARA, GEMA LUENGO, JESÚS MARTÍNEZ BURGOS, DIANA PONCE, MARILÓ REINA, FIDEL REVILLA, CONSUELO UCEDA, ROSA VALDIVIA y la nueva incorporación de GREGORIO ARANDA.

*Madrid, febrero de 2017.*



## PRESENTACIÓN DEL ENCUENTRO

### INAUGURACIÓN OFICIAL. SALUDOS INSTITUCIONALES

#### **PEDRO RUBIO (LA CASA ENCENDIDA)**

Ya casi se ha convertido en una costumbre en la en La Casa Encendida. Desde 2002, cada dos años tenemos esta magnífica visita con este precioso Encuentro. Como nos echamos de menos, cada dos años, lo que hacemos también es presentar el libro al año siguiente.

Este año, cuando nos propusieron realizar aquí el Encuentro, el tema que se había elegido nos pareció muy interesante. Me he puesto a pensar qué les cuento del juego porque tampoco yo en el juego soy muy experto. Me gustaba el juego cuando era pequeño. Me sigue gustando jugar, lo reconozco, pero cada vez encuentro menos espacios.

Recordaba que yo he vivido en diversos sitios y me doy cuenta de cómo se han ido transformando los espacios.

Mi experiencia fue viviendo en Ventas y Pueblo Nuevo. Nosotros, salíamos a jugar todos los niños a la calle; jugábamos a una especie de fútbol. Jugábamos al balón en la calle donde pasaban los coches; entre medias había un vado que tenía un cierre y, claro, el objetivo de todos nosotros era meter un gol, con lo cual golpeábamos periódicamente aquel cierre que hacía un buen ruido. Recuerdo que nunca salió ningún vecino, nunca nadie se molestó. Ahora jugar en aquella calle que yo recuerdo sería casi imposible. Pero ahí podíamos jugar y no molestábamos a nadie, los coches estaban mejor hechos porque soportaban los golpes. En el barrio, nos tenían más cariño a nosotros que a los coches. Ahora mismo un niño golpea con una pelota a un coche y ese niño lo va a pasar regular; tanto por sus padres que lo van a proteger o quien lo esté acompañando, como por el propietario del vehículo. Yo ahora

vengo aquí, a Lavapiés, y me encuentro también lo mismo, niños que están jugando en el espacio público.



Hay más lugares que se han transformado, como espacios concretos de juego. Yo iba a un pueblo en el que pensé que ya estábamos echados a perder cuando construyeron allí un parque de aventura. Fijaos, un parque de aventura en un pueblo lleno de rocas, de unas maravillosas cosas marrones extendidas llenas de vida que a veces las pisábamos y nos poníamos como suele ocurrir cuando estás en el campo. Pues esos eran los espacios de juego que teníamos y ahora, me doy cuenta que eso está cambiando mucho. Me alegra que el tema de este encuentro sea precisamente éste, hablar del juego y los espacios, que creo que todavía nos quedan por recuperar.

Aquí, en la Casa Encendida, hacemos muchos talleres enfocados hacia la infancia: desde construcción de robots a impresión 3D... ¡qué le

vamos a hacer! También tenemos una parte de arriba donde les enseñamos a trabajar el huerto, la jardinería sostenible... para que tengan un contacto con esa naturaleza que parece que cada vez nos estamos alejando más y más de ella.

Como me he puesto a hablar de mil cosas se me olvidaba presentar a las personas que tengo a mi derecha y a mi izquierda.

ALFONSO MANCHEÑO, es el Presidente de Acción Educativa, con quien ya hemos compartido mesa en otras ocasiones y que siempre es un placer. Habla mucho mejor que yo y sabe mucho más, y le voy a ceder en breve la palabra. También he tenido el gusto de conocer esta tarde a MACARENA CÉSPEDES que viene de la Fundación EDUCO y que me alegra que se vayan incorporando nuevas personas a participar dentro del grupo de *La Ciudad de los Niños*.

La verdad es que lo difícil no es empezar los proyectos sino continuarlos y hacer que se mantengan. Por eso, para nosotros, es una gran satisfacción poder estar aquí cada dos años y volver, y volver, y volver... Eso significa que se sigue trabajando con personas que nos vamos haciendo mayores pero que seguimos teniendo ilusión y que, además, se van incorporando personas que renuevan las energías.

Ya sin más, voy a ceder la palabra a MACARENA CÉSPEDES y espero que paséis unos maravillosos días en los que vamos a aprender mucho y sobre todo vamos a compartir muchos conocimientos. Gracias.

## MACARENA CÉSPEDES (FUNDACIÓN EDUCO)

Buenas tardes. Lo primero dar las gracias a PEDRO y a *La Casa Encendida* por poder acoger esta iniciativa tan bonita en este lugar que se ocupa de muchas cosas a las que habitualmente otros espacios no dan cabida. Así que siempre se agradece encontrar a PEDRO y a la gente como la que trabaja aquí y encontrar estos lugares. Gracias a la asociación Acción Educativa por estos Encuentros que se realizan cada dos años. Nosotros es la primera vez que participamos y espero que será la primera de muchas; porque compartimos principios, compartimos caminos y una forma de entender el trabajo con y para la infancia.

Yo voy a ser muy breve: no me voy a centrar en mi infancia sino que diré brevemente qué es EDUCO. Es una organización de protección y defensa de los derechos de la infancia. Trabajamos en 16 países, incluido España. Trabajamos en alianzas y en redes porque entendemos que el trabajo con y para la infancia del mundo tiene que hacerse entre todos y todas, y entre esas redes está la *Alianza ChildFund*, a través de la cual hemos trabajado muchos temas de protección de la nueva Agenda 2030. Esa Agenda se supone debe mover todos nuestros pasos como Estados, como Gobiernos y como comunidad internacional hacia determinados objetivos. El principal de ellos es erradicar la pobreza infantil y no infantil, sin olvidar el tema de la protección.

En EDUCO, la hoja de ruta para realizar su trabajo y sus proyectos es la *Convención de los Derechos del Niño*. La perspectiva desde la que se ejerce ese enfoque es la del bienestar de la infancia desde las tres dimensiones que comprendemos tiene el bienestar. Ciertamente es que cuando tú le preguntas a una persona adulta qué valores son los más importantes para ti, habitualmente hablan del bienestar y de la salud, y cuando le preguntas qué valores son importantes para la infancia, o qué entiendes tú por el bienestar de la infancia, la mayoría de ellos suelen tener una perspectiva muy adulto centrista de protección a

la infancia; desde "yo soy un adulto y él es un niño que necesita ser protegido".

Nosotros hemos preguntado a la infancia qué era bienestar para ellos, qué es para ellos importante, qué significa pobreza para ellos. Te sorprende cuando un niño te dice: "*para mí pobreza es no poder invitar a mis amigos a merendar a casa porque no tengo qué ofrecerles*". Claro, todo tiene una visión integral, muy holística y esa es la perspectiva, es decir: el bienestar en su dimensión material y en su dimensión relacional (cómo me relaciono yo con mi entorno, con lo que yo tengo) y el bienestar subjetivo (cómo me siento yo). En todo este proceso de trabajo con niños y niñas también hemos detectado que su derecho a jugar, y no sólo a jugar, sino a disfrutar de su tiempo libre y del ocio como les plazca, es algo muy importante para ellos. Entendemos que apuntar a nuestros hijos o a nuestras hijas a clases de fútbol, a clases de patinaje o de baloncesto es jugar. Pero no: tú les estás apuntando a una clase; y si tienen que elegir entre eso y hacer deberes en casa, a lo mejor lo prefieren, pero no están ejerciendo su derecho a jugar. Estamos ocupando su tiempo de una forma que nos conviene a nosotros los adultos habitualmente, y es complejo cambiarlo. Me imagino que a lo largo de estos días se verán las soluciones: cambiar el urbanismo, cambiar las ciudades para también adaptarlas. Nosotros el año pasado tuvimos la inmensa suerte de organizar un congreso internacional, el primero que hicimos, que contó en la conferencia inaugural con el profesor FRANCESCO TONUCCI, que todos conocéis mucho más que yo. Recuerdo que hablaba de las ciudades y de los espacios urbanos y de la importancia de todos los derechos por igual. Que la única forma de conjugar el verbo jugar era con el verbo dejar; es decir, dejar a los niños libremente su autonomía y que hagan lo que quieran hacer en el espacio que quieran. Para eso tenemos que ponernos todos a trabajar, tenemos que cambiar un poco las mentalidades y tenemos que ir construyéndolo poco a poco.

Y para terminar, me gustaría señalar que, de los adjetivos que usamos muchas veces cuando definimos EDUCO, hay uno que para mí es muy importante, que es: global. ¿Por qué es tan importante que sea global? Porque en el mundo en el que vivimos hoy en día, los cambios son de ayer para hoy, o sea, las cosas cambian día a día. Antes las cosas duraban siglos y ahora todo es rápido, todo es digital, todo es globalizado, todo es muy rápido.

También hay oportunidades y lo bueno es que el mundo va cambiando y tiene muchas cosas que quedan por hacer. Somos nosotros, los que estamos aquí, las sociedades actuales las que tenemos que hacer esas cosas. Así que sería fantástico que la visión de tantos ciudadanos del mundo (en España son casi nueve millones de ciudadanos menores de dieciocho años) estuviese presente también en esta nueva forma de hacer el mundo, de hacer las ciudades y de hacer nuestras sociedades.

Gracias.

## ALFONSO MANCHEÑO (ACCIÓN EDUCATIVA)

Gracias MACARENA, gracias PEDRO. Otro año más iniciamos una nueva andadura con un nuevo Encuentro de *La Ciudad de los Niños*. En esta ocasión el noveno y, como en ocasiones anteriores, como decía PEDRO, en esta casa que para nosotros ya es la nuestra. Nos acoge, nos apoya, colabora y hace que todo nos sea más fácil para llevarlo a cabo, sin mayores problemas y con felicidad, adelante todo esto. En esta ocasión también contamos con la colaboración de EDUCO y esperamos que esta colaboración sea el inicio de otras, que se amplíe y dure muchos años.

Estamos en la Casa Encendida y me gustaría empezar con una introducción del poeta LUIS ROSALES, que dio nombre a esta casa. Creo que el nombre viene de un poema suyo que es La Casa Encendida. Aunque en esta ocasión, lo que voy a citar es una parte del discurso que él hace en un homenaje a VICENTE ALEIXANDRE que se realiza cuando se crea el mirador de Cercedilla; y me gustaría leer un pequeño párrafo de lo que comenta. Dice así: *"...muchas veces he oído una pregunta que es muy propia de nuestro tiempo ¿para qué sirve la poesía? No es fácil contestarla; al menos, yo no sabría hacerlo con la debida precisión ni, desde luego, con la necesaria brevedad (...). Un poeta es, ante todo, un mirador del mundo; un poeta es una atalaya para ver la vida de una manera más bella, más patética, más concentrada y más serena. (...) Desde este mirador, (...) los ojos asomantes podrán ver la extensión que nos rodea de una manera distinta y heredada, de una manera maravillosa, puesto que, en cierto modo, la estarán viendo con los ojos de VICENTE ALEIXANDRE. Y esto será un prodigio, naturalmente, pero también será una gran verdad"*.

A partir de estas palabras de LUIS ROSALES, me gustaría compartir con vosotros un juego en un momento, de modo que convirtamos esta sala en un pequeño mirador. He colocado unos ojos detrás de cada butaca y me gustaría que los cogierais y los colocarais como segundos ojos, por delante de los vuestros. Ahora los mantendremos sobrepuestos sobre los

nuestros y, durante unos segundos, miraremos en silencio para oír la voz de las cosas, como decía el poeta VICENTE ALEIXANDRE. *“Oigamos en silencio, la voz de estos ojos”*. Gracias, la voz de estos ojos son, como podéis comprobar, ojos de niños y niñas, ojos que nos ejercitan en la relación y en el intercambio de miradas, en el aprendizaje que genera el encuentro.

Estas imágenes de ojos infantiles fueron impresas en acetatos y usadas en la *Escuela Infantil Zaleo* de Madrid, en un proyecto europeo que se desarrolló con el nombre de *Arte como Transformación, Mirar con Otros Ojos*. Se trataba de ponerse en la mirada del otro para ver el mundo que nos rodea desde nuestro punto de vista y desde el punto de vista de los demás. Toda la comunidad educativa se hizo una fotocopia de los ojos. Ya veis que algunos son de otros países de Europa, y a través de los materiales transparentes se trataba de transformar los espacios de la escuela en lugares. En este proyecto que dirigió nuestro compañero, también de Acción Educativa y profesor de la Complutense, JULIO ROMERO, cada colectivo, cada miembro de la comunidad educativa, se pudo acercar poéticamente a la mirada del niño, a mirar el mundo, así como el niño también pudo mirar con la mirada de los adultos.

El compromiso con la infancia es una señal de identidad de Acción Educativa y sirva este compromiso y este juego-metáfora poética para introducir el motivo por el cual nos encontramos aquí. Nos encontramos para reflexionar sobre la interdependencia que existe actualmente entre el juego, la ciudad y los niños, así como analizar las causas, las consecuencias de los cambios de los lugares, de las formas que se han producido en los distintos juegos, como decía PEDRO, y que se dan en las calles y en los lugares donde habita la infancia.

El juego es un revelador de una actividad generadora de creación, de creatividad. Llegaba SCHILLER a decir que el hombre no está completo sino cuando juega. Por desgracia, vivimos momentos en los que la política educativa, inexplicablemente, se hace desde el despacho del Ministerio, de Consejerías y gestores profesionales. Yo creo que

naufrajan un poco en lo que son los aspectos técnicos, administrativos y burocráticos; lo que impide muchas veces que se desarrolle una educación libre y una vida feliz de nuestros infantes y de nuestros jóvenes. Acción Educativa concibe la importancia de la relación, del interés por el buscar, el escuchar, el decir del otro y el aprendizaje a través del encuentro como una forma fundamental para el desarrollo y la evolución de las personas. Este proceso no tiene límites y choca constantemente, por desgracia, con algunas leyes, con algunas situaciones que se están dando actualmente. Hablo de la LOMCE, que concibe la educación como una carrera de obstáculos, como una carrera de competencia, de exámenes, de pruebas externas, de reválidas, de parámetros memorísticos estandarizados que impiden en muchas ocasiones el desarrollo de la innovación y, sobre todo, de la renovación pedagógica. Hace que se devalúe el aprendizaje y que la figura del profesorado pase a ser un mero pasante o un preparador de pruebas y test, todo lo contrario a lo que podía ser hoy día la educación.

Esa nueva política impide ver, en demasiadas ocasiones, la necesidad de que nuestras ciudades, nuestras calles, nuestras plazas, los barrios pasen de ser espacios ocupados a ser lugares donde prime la relación humana, la actividad común, el juego. Lugares donde los niños y las niñas puedan pillarse, puedan ser pillados y puedan refugiarse en “casa” como hacen en sus juegos. Claro que las ciudades deben tener construcciones, edificios y espacios diversos con unas características técnicas, arquitectónicas, físicas determinadas; pero siempre debe ser humanizadas, acondicionadas, adaptadas a la proximidad, que permitan que las experiencias de los niños y de las niñas, sus historias, su imaginario pueda ser compartido. Dice EULALIA BOSCH, que es una profesora de Filosofía y experta en Arte y en Educación, que poco más que a través del juego y del arte se puede dar este compartir. La infancia tenemos que tenerla presente y tenemos que mirar con sus ojos, tenemos que ponernos en su lugar, tenemos que escuchar y tenemos que tener en

cuenta sus propuestas dentro y fuera de la escuela. Y esto es lo más difícil. Muchas veces prestamos atención, escuchamos, observamos pero después no lo ponemos en práctica. Tenemos que poner en práctica sus propuestas en nuestras programaciones, en los diseños de los lugares donde se vive, en los caminos por donde se pasa y este aprendizaje debe ser compartido. Esta convivencia, que se da en la escuela, en los barrios, en las casas, tiene que ser de ida y vuelta; tiene que estar en continuo movimiento para que los niños y las niñas encuentren nuevos lugares y construyan los suyos propios. También dice EULALIA BOSCH que las escuelas, los barrios, las plazas, los parques deben ser un continuo; deben formar una red a cielo abierto, de manera que esta red salga por las puertas y vuelva a entrar por las ventanas, generando un constante fluído de vida y de libertad.

Nada más, simplemente daros las gracias a todos los que estáis aquí y dar las gracias a los que a continuación subirán a este estrado: JOSÉ LUIS LINAZA, Catedrático de Psicología Evolutiva de la Universidad Autónoma de Madrid; JOSÉ LUIS SANZ, de la Dirección General de Planificación del Área de Obras y Espacio Público del Ayuntamiento de Madrid; y a nuestros dos queridos compañeros, ROSA VALDIVIA y FIDEL REVILLA, compañeros del Grupo de Trabajo *La Ciudad de los Niños*, que harán las presentaciones.

Gracias a este grupo, que otro año más, con un trabajo y un esfuerzo enorme, han conseguido diseñar un Encuentro que seguro que nos va a hacer felices a todos. Un Encuentro, ya para terminar, que nos permita atender a todo siempre soñando, como decía Pessoa en aquellos versos, *“somos dos abismos, somos un pozo mirando a un cielo”*. Y, efectivamente, entre el fondo del pozo y el azul del cielo nos hallamos en este Encuentro que yo espero que nos estimule, que nos anime y que nos haga descubrir parte de los referentes que se encuentran entre estos dos abismos.

*Muchas gracias.*

## 1ª Conferencia: “El juego como elemento esencial para el desarrollo infantil”. JOSÉ LUIS LINAZA.

*Presenta ROSA VALDIVIA*

En nombre del grupo *La Ciudad de los Niños* te agradezco muchísimo que estés con nosotros ayudándonos a profundizar en el tema central de este Encuentro: el juego.

Conozco a JOSECHU desde hace más de treinta años. Hemos ido coincidiendo en situaciones muy variadas (padre-directora y maestra del colegio de sus hijos, en encuentros, seminarios, en la tutoría de prácticas de sus alumnos de la Facultad de Educación...). He aprendido mucho de él y sus enseñanzas me han abierto el camino para reflexionar sobre temas esenciales del desarrollo evolutivo de la infancia. Por todo esto, el afecto y el respeto que siento por nuestro conferenciante.

JOSECHU es Catedrático de Psicología Evolutiva y de la Educación. En la actualidad es profesor de la Facultad de Formación del Profesorado de la UAM. Universidad en la que ha ocupado distintos cargos de responsabilidad institucional y docente.

Es especialista en juego, desarrollo y educación en diversas culturas. Ha sido profesor visitante de las Universidades de Oxford, Berkeley y Harvard en numerosas ocasiones.

Preside la Fundación Educación y Desarrollo desde su fundación en 1994.

En 2014 fue nombrado Doctor Honoris Causa por la Universidad de Piura (Perú).

Su compromiso con la Escuela Pública y con los Movimientos de Renovación Pedagógica hace que para Acción Educativa más que un excelente colaborador sea un amigo.

Gracias de nuevo por estar hoy aquí con todos nosotros.



## JOSÉ LUIS LINAZA. CATEDRÁTICO DE PSICOLOGÍA EVOLUTIVA (UAM)

### Juego y desarrollo

Cada vez se tiende más a entender el desarrollo como una estrategia evolutiva. Desde el seminal artículo de BRUNER (1972) sobre la naturaleza y los usos de la inmadurez, ha ido generándose una idea mucho más amplia sobre la importancia de nacer tan desvalidos, y de prolongar nuestra dependencia durante una infancia tan larga. Para la adaptación a medios poco previsibles y muy cambiantes, por un lado, y para construir comportamientos complejos que permitan tales adaptaciones, por otro, nacer inmaduros sería una excelente estrategia. En un reciente homenaje a BRUNER, JUAN CARLOS GÓMEZ CRESPO (2015) ha elaborado una excelente propuesta sobre el desarrollo como estrategia adaptativa.

Por ello, cuanto más larga sea la infancia permitiría aprendizajes más complejos. Pero esa creciente inmadurez y dependencia sólo serían posibles si, al mismo tiempo, la cría recibe la protección y el cuidado

necesarios para sobrevivir. Es decir, cuanto más inmaduros, también más dependientes.

El juego será, por tanto, una manifestación de esa inmadurez y dependencia. Si otros se ocupan de los asuntos serios, el joven organismo puede permitirse ocuparse de lo que no es serio, de jugar. El juego es, entonces, un modo de interactuar con la realidad física y con los otros. Y su razón de ser está profundamente vinculada con el desarrollo y con la prolongada infancia.

### El derecho del niño al juego y la necesidad de jugar

Los seres humanos nacemos tan indefensos e inmaduros que sólo podemos sobrevivir gracias al cuidado, la alimentación, el cariño que nos proporcionan los adultos familiares. No seríamos viables, como organismos biológicos, sin esos cuidados. Necesitamos aprender casi todo. Pero no solamente los contenidos de nuestros conocimientos, sino que necesitamos incluso construir las mismas estructuras con las que adquiriremos la mayor parte de esos contenidos mentales. Por ejemplo, necesitamos adquirir el lenguaje con el que comunicarnos, las habilidades físicas con las que explorar el mundo, o el razonamiento. Y, por supuesto, necesitamos aprender a relacionarnos con los demás y a vivir en sociedad. La necesidad de ser educado genera, por tanto, el derecho a la educación. Necesitamos que nos eduquen, que nos proporcionen espacios y tiempos donde construir y adquirir esos conocimientos. Porque nadie puede aprender por otro, aunque sí podemos generar los espacios y las situaciones que permitan aprender.

Durante esa larga infancia, en la que están cubiertas por los adultos nuestras principales necesidades, los seres humanos podemos tener una actitud ante la realidad en la que nuestras acciones no buscan una meta o un objetivo específico, sino que se vuelven sobre sí mismas

y encuentran placer en su repetición. Es el juego, característico de la infancia de muchos mamíferos. Y, en los humanos, esa necesidad de jugar genera el derecho al juego.

Los beneficios que aporta el juego al desarrollo infantil son distintos en función de los diferentes tipos de juego. Muy brevemente: *los juegos de ejercicio* exploran y consolidan habilidades muy diversas a lo largo de la vida. En los primeros años de vida se manifiestan en conductas tan diferentes como agarrar objetos, colocarlos y combinarlos; en desplazarse gateando o caminando; en subir al tobogán por donde se deslizan y no por la escalera, etc. También en el logro del equilibrio en monopatines, bicicletas, zancos... o bailando hip-hop.

Estos juegos de ejercicio están también en los garabatos que realizan con lápices o pinturas y que constituyen la primera fase en el desarrollo del dibujo (MACHÓN, 2009, 2015), limitada por los logros de esquemas sensorio-motrices y previa a la simbolización.

Junto a estos juegos de ejercicio son también muy importantes los primeros juegos de interacción social y los formatos, que tanto destacó BRUNER (1984). Juegos como el de esconderse y reaparecer, el "cucú-trastrás", o los de exploración de diferentes partes del cuerpo acompañados de canciones, como los *aserrín-aserrán*, los *cinco lobitos*, *date en la cabecita*, etc.

El siguiente tipo de juegos en aparecer en la vida de los niños son los juegos de ficción o de imaginación. Se basan en nuestra capacidad para desdoblarse la realidad y poderla representar mediante la función semiótica. Estos *juegos de ficción* amplían el mundo real, con el que interacciona el niño, y crean mundos fantásticos. En todos ellos el protagonista es el niño. Se inician con acciones como la de comer de una cuchara vacía, o la de fingir que se duerme, mientras permanece con los ojos abiertos y una sonrisa. Luego vienen los guiones de los juegos de ficción, la representación que dirige el juego de los participantes. Jugar a mamás y a papás, a las peluqueras, a las tiendas, a los colegios,

o a cualquier otro tema de la vida cotidiana de los adultos familiares, exige de los jugadores una actualización de esos modelos. Y, además, ser otro personaje sin dejar de ser uno mismo.

Estos guiones que se van haciendo más complejos (con mamás que van a comprar, a la peluquería, a la escuela infantil...). Los guiones previos se integran en estos otros más complejos como episodios.

Las primeras construcciones infantiles tienen que ver con el dominio de las propiedades de los objetos y las habilidades para insertarlas, sostenerlas unas encima de otras... Son más "destrucciones", o desarmar, que construir o armar.

Con la aparición de la ficción, la mayor parte de las construcciones infantiles están al servicio del juego de ficción. Pero, en el curso mismo del juego, se pueden convertir en objetivos lúdicos por sí mismos. Un pequeño grupo de niños de 4 años juegan con varios camiones y deciden construir un garaje con ladrillos que van aportando desde una casa cercana en construcción. Al cabo de un rato proponen "construir" un tejado para el garaje. Una hoja de periódico que revolotea por el suelo les sirve para cubrir su "garaje" de ladrillos. Pero el viento se lo lleva una y otra vez. Finalmente, uno de ellos propone colocar el tejado en el suelo y los camiones encima. Ya no se vuela el "tejado" aunque resulte peculiar, para el adulto que observa, no para los jugadores, que esté situado en el suelo y no cerrando la construcción de ladrillos.

A lo largo de la geografía son infinitas las variedades de materiales y formas que sirven a niños y niñas para representar sus "muñecas" u otros personajes como futbolistas, ciclistas, guerreros, etc.

Los últimos tipos de juegos son especialmente importantes para organizar y regular los grupos sociales y las normas por las que se rigen. Son los *juegos de reglas*, que construyen las primeras sociedades infantiles en las que poder actuar juntos y establecer límites y reglas con los que enfrentar los conflictos. En ningún Parlamento *se vota* tanto como en el patio de un colegio durante el recreo. Y, jugando a lo largo

de los años de la educación primaria, los niños descubren que las normas son el producto del acuerdo entre los propios jugadores. También descubren que el mejor procedimiento para resolver los conflictos es el acuerdo de la mayoría.

En todas las culturas hay juegos de ejercicio, juegos de ficción y juegos de reglas (LINAZA y BRUNER, 2012). En todas también hay objetos que sirven para apoyar y estimular cada uno de estos tipos de juego, y a los que llamamos juguetes. Inicialmente estaban fabricados por los propios niños o por los adultos. Es probable que algunos quizá tuvieron fines sagrados, rituales, antes de ser sólo juguetes.

### Algunas investigaciones sobre el juego

Mis primeras investigaciones sobre los juegos se planteaban las semejanzas y diferencias entre España e Inglaterra en el último cuarto siglo XX (LINAZA, 1984) y se centraron en juegos tradicionales como el escondite, el pilla-pilla, las canicas o el fútbol. Había diferencias entre los juegos de ambos países y también entre niños y niñas de cada uno de ellos o entre jugadores de diferentes edades.

Años más tarde tuve la oportunidad de estudiar los juegos de los niños y niñas pasiegos, en la Vega de Pas, en Cantabria. Con OFELIA GARCÍA y BEATRIZ MARTÍN ANDRADE (GARCÍA, M-ANDRADE y LINAZA, 1996) observamos y describimos juegos de ejercicio, como el salto pasiego, o juegos de ficción como el de "Las vacas". De este último estudio nos llamó la atención la ausencia de juegos con muñecas y, por el contrario, la presencia de todos los comportamientos de cuidado de organismos inmaduros realizado con fragmentos de ramas de árboles que representaban "las vacas". Los "bebés" o los "niños" que representan los juguetes para la mayoría de los niños, en el caso de los pasiegos las tareas fingidas de cuidado se realizaban con las terneras. Esta investigación

nos mostró también la dificultad de poder observar directamente en una comunidad en la que los investigadores somos "extraños".

Años después, en San Fernando de Apure, en el Llano venezolano, tuvimos ocasión de comprobar con BEATRIZ MARTÍN ANDRADE que la dedicación absoluta a la actividad ganadera, y aislamiento social en los fundos, no era suficiente para explicar el juego de las vacas, observado en los pasiegos. En el Llano venezolano los varones están dedicados al ganado y las familias permanecen largos períodos aisladas, pero el papel de las madres en la crianza de sus hijas es diferente al de las madres pasiegas. Les construyen muñecas con trapos y palos y, con ellas, las niñas venezolanas juegan a las mamás.

Vale la pena mencionar también el estudio sobre el juego mapuche de "Las visitas", realizado con NILSA RAIN en Chile (RAIN, 2011). Es sorprendente en él la actuación de niños y niñas reproduciendo elementos culturales muy complejos, como el anuncio de la visita, ponerse en camino, prepararse para acoger a los visitantes matando un animal, recogiendo leña, etc.

En los guiones de estos juegos aparecen también gran cantidad de las actividades cotidianas, como construir una ruca, o acordar una boda, y de las ceremonias que acompañan las visitas, como celebrar Guiltunes o juegos de Palín. Interesante que entre los guiones aparezcan también los conflictos actuales con juegos de "mapuches y carabineros (policías)" en los que se muestran la acción violenta de estos últimos para evitar la recuperación de las tierras por parte de los primeros.

También hemos observado estos juegos de ficción en la sierra, la selva y en la costa de Perú. Con la Fundación Educación y Desarrollo llevamos años estableciendo una red de ludotecas en las que niños y niñas puedan ejercer este derecho al juego varias horas durante varios días cada semana. En la sierra, como en muchos lugares de América y África, los niños y niñas aprenden a manejar los machetes muy jóvenes. Algunos de estos niños, de poblaciones serranas muy alejadas,

abrazan y besan sus caballos-balancines como el más preciado juguete. Parecido al sentimiento que despiertan en niños shipibo y asháninka, en la selva, cuando se suben en los peces-balancines. De la costa nos sorprendieron niños de cuatro y cinco años que apilaban piedrecitas, metidos en un charco en la orilla, y los cargaban, como si fueran montones de peces, en trozos de madera que imaginan barcos de pesca. Cualquier niño puede inventar un juego con un camión de bomberos con escaleras, que no han visto nunca en su vida.

Una última referencia a los estudios sobre los juegos de niños y niñas Tojolabales en Chiapas (México), realizada con MARTÍN PLASCENCIA (PLASCENCIA y LINAZA, 2013). En sus narraciones espontáneas, en sus diarios, muestran la presencia continua del juego mientras trabajan en la milpa (huerta), se bañan en el río (por higiene, pero jugando también), o realizan cualquiera de las actividades que les asignan los adultos. Por supuesto, también en la escuela están presentes estas actividades lúdicas.

Respecto a los juegos de reglas quiero mencionar el Palín mapuche, estudiado en Chile con IGNACIO GAROZ (GAROZ y LINAZA, 2006). Las habilidades que hay que desarrollar para manejar “el güeño” (el bastón) con el que lanzar la bola, lo asemeja bastante el deporte occidental del hockey hierba. Pero nuestro descubrimiento es que no se trata ni de un juego ni de un deporte. Esto son conceptos culturales nuestros. Nuestros amigos mapuches establecían una clara diferencia entre jugar al fútbol o jugar al Palín. Este último debía jugarse descalzo (“a pata pelada”) para mantener el contacto con la tierra. Mapu significa tierra y Che significa gente. Los mapuches son la gente de la tierra.

Tratando de comprobar la presencia de lo que PIAGET (1932) llamó la conciencia democrática de las reglas, comprobamos que los adolescentes mapuches reconocían que se podrían cambiar las reglas del Palín, pero que su objetivo era jugar del modo tradicional, “no

queremos cambiarlas”. En otros juegos reconocían que sí se podrían cambiar.

Estas respuestas nos permitieron entender mejor la resistencia que, durante años, nos habían mostrado adolescentes españoles a la hora de aceptar la posibilidad de cambiar las reglas del fútbol (LINAZA y MALDONADO, 1987).

En el Palín, como en el fútbol, sigue habiendo una práctica de los jugadores mayores. De ahí que no sea suficiente con el acuerdo de los participantes en el juego en ese momento. Se alude a cómo jugaban los ancestros, en el caso del Palín, o al necesario acuerdo de las federaciones de los distintos los países, en el caso del fútbol. Su práctica desborda la actividad puramente infantil y se prolonga en la sociedad adulta, cuya regulación resulta mucho más opaca al adolescente.

## Juegos y diferencias de género

En cada tipo de juego hay sesgos debidos al género de los jugadores. Hay juegos de ejercicio, guiones y juegos de reglas más característicos de niños o de niñas. En la construcción de la propia identidad es importante jugar con quienes son como nosotros. Pero, sin duda, influimos mucho los adultos en transmitir esos sesgos en los valores, e influye también la división social del trabajo. Hay juegos que practican jugadores de ambos géneros, pero durante años prefieren jugar con los del mismo género. Los profundos cambios sociales que está suponiendo la incorporación de la mujer al trabajo retribuido está provocando también cambios importantes en los juegos infantiles, con nuevos roles adultos en los que poder apoyarse para desarrollar nuevos guiones.

Algo de esto es lo que venimos observando en la Red de ludotecas de Piura, Perú. Varios miles de niños y niñas, entre 4 y 12 años, se benefician de esta iniciativa que les proporciona la posibilidad de jugar y

hacer amigos. Varias instituciones aúnan esfuerzos para hacer posible que el derecho al juego sea realidad en algunos de los asentamientos humanos más pobres de Piura y en algunas de las más remotas comunidades de la sierra. Entre ellas la ONG CANAT (Centro de Atención al Niño y Adolescente Trabajador), algunos Ayuntamientos y autoridades locales, la Fundación “Educación y Desarrollo” y el Gobierno Regional de Piura. Muy importante también la labor de los voluntarios (madres, adolescentes, y estudiantes universitarios) y el apoyo de la Fundación “Crecer Jugando” que viene proporcionando juguetes en los últimos años con los que implementar las más de 50 ludotecas de la Red. Pero los verdaderamente importantes para que las ludotecas funcionen y cumplan sus objetivos son los miles de niños y niñas piuranos que aportan su ilusión, su imaginación, su capacidad para jugar con otros y para convertirse en amigos a los que reencontrar en cada nueva sesión de ludoteca.

### Juegos universales y juegos locales

En todas las culturas existen juegos de ejercicio, de ficción y de reglas y los juegos de construcción están presentes en cada una de estas tres grandes categorías también en todas las culturas. Sin embargo, los contenidos de esos juegos se vinculan con las habilidades y las prácticas culturales que varían de unas culturas a otras. Todos los seres humanos necesitamos, en nuestra infancia, poder jugar. Esa necesidad es la que subyace al derecho universal al juego, promulgado por las Naciones Unidas y reconocido por la inmensa mayoría de los estados.

Los juegos son muy oportunistas y basta jugar unas pocas veces para poder aprenderlos. En nuestra sociedad actual el patio de recreo de los colegios se convierte en la reserva de muchos juegos tradicionales en las grandes ciudades.

Es importante que los adultos valoremos la importancia que tiene el juego en el desarrollo infantil y proporcionemos a niños y niñas el espacio y el tiempo suficiente para que puedan ejercer su derecho a jugar.

### Referencias bibliográficas

- BRUNER, J. S. (1972) *Inmaturity: its nature and uses*. *American Psychologist* 27, 687-708. Trad. española en J. LINAZA (comp.) *Acción, pensamiento y lenguaje: escritos de J. S. BRUNER*, (pp. 45-. Madrid: ALIANZA (1984).
- GARCÍA, O. MARTÍN-ANDRADE, B. y LINAZA, J. (1996) *El juego simbólico en los niños pasiegos: muñecas y vacas*. *REVISTA CULTURA Y EDUCACIÓN*, 1, p.77-85.
- GAROZ, I. y LINAZA, J. (2006) *Juego, Cultura y Desarrollo en la Infancia: El caso del Palín Mapuche y el Hockey*. En *REVISTA INTERNACIONAL DE CIENCIAS DEL DEPORTE*, 2, 33-48.
- GÓMEZ, J. (2015) *The Role of Immaturity in Development and Evolution: Theme and Variations*. En G. Marsico (Ed) *JEROME S. BRUNER beyond 100: Cultivating Possibilities*. Pp. 123-135
- LINAZA, J. (1984) *Piaget's Marbles: the study of children's games and their knowledge of rules*. *OXFORD REVIEW OF EDUCATION*. Oxford: University of Oxford
- LINAZA, J. L. y BRUNER, J. S. (2012) *La importancia del contexto cultural en el desarrollo del juego infantil*. En J. A. GARCÍA MADRUGA, R. KOHEN, C. DEL BARRIO, I. ENESCO y J. LINAZA (Eds.) *CONSTRUYENDO MENTES. Ensayos en homenaje a Juan Delval. Constructing Minds. Essays in honor of Juan Delval*, cap. 13 Madrid: UNED.
- LINAZA, J. y MALDONADO, A. (1987) *Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño*. Barcelona: ANTHROPOS.
- MACHÓN, A. (2009) *Los dibujos de los niños: génesis y naturaleza de la representación gráfica. Un estudio evolutivo*. Madrid: CÁTEDRA.

- MACHÓN, A. (2015) *Por qué dibujan los niños: guía práctica para padres y maestros*. Madrid: FÍBULAS.
- PIAGET, J. (1932) *Le Jugement morale chez l'enfant*. Paris: Alcan (Trad. cast: *El criterio moral en el niño*. Barcelona: FONTANELLA, (1971).
- PLASCENCIA, M. y LINAZA, J. L. (2013) *Microanálisis de textos escritos en diarios por niñas y niños*. En *Memoria de ponencias del 6º congreso de investigación UNACH* (pp. 309 – 311). Tuxtla Gutiérrez: Universidad Autónoma de Chiapas, México.
- RAIN, N. (2011) *El juego de ficción. Las Visitas en el contexto socio-cultural*. Tesis de Diploma de Estudios Avanzados, UAM.

## 2ª Conferencia: "Espacio público/Espacio de juego". JOSÉ LUIS SANZ.

Presenta FIDEL REVILLA

JOSÉ LUIS SANZ GUERRERO-STRACHAN es arquitecto y trabaja en el Área de Desarrollo Urbano del Ayuntamiento de Madrid desde hace más de veinte años. Trabaja en temas de reurbanización del espacio público y de planificación de la movilidad.

Ha participado en el desarrollo de la movilidad ciclista y peatonal en la ciudad desde la Dirección del Plan Director de Movilidad Ciclista de Madrid de 2008 y en varios documentos estratégicos de planificación de la movilidad peatonal.

En los últimos años ha colaborado en los programas municipales de *Madrid a pie, camino seguro al cole*, donde hemos coincidido y compartido posiciones, y más recientemente en el proyecto europeo *STARS*, con el objetivo del fomento de la autonomía en los desplazamientos escolares y al mismo tiempo en la creación de entornos más amables y adecuados en los colegios.

Actualmente sigue encargándose de la redacción de estudios y proyectos que tienen lugar en el espacio público, en los que la creación de espacios de juego ocupa un papel fundamental. Esto obliga a plantear un debate permanente sobre la idoneidad de estas actuaciones, en coherencia con la experiencia reciente de los caminos escolares y la necesidad de autonomía en el juego y al mismo tiempo sin olvidar el riguroso mundo de la regulación y la conservación de las zonas infantiles.

Quiero agradecer, en nombre del grupo de *La Ciudad de los Niños*, su disponibilidad para participar en este Encuentro.



**JOSÉ LUIS SANZ.** Dirección General de Planificación del Área de Obras y Espacios Públicos del Ayuntamiento de Madrid

*“No se deja de jugar porque se es viejo, sino que se es viejo porque se deja de jugar”*

BERNARD SHAW

## Resumen de la conferencia<sup>1</sup>

### Antecedentes

El juego es una actividad necesaria para los seres humanos de cualquier edad, no sólo para los niños y puede parecer que los adultos ya no están en situación de hacerlo y menos aún en el espacio público.

1. Este texto es un resumen y adaptación de la conferencia pronunciada por JOSÉ LUIS SANZ con una amplia aportación de imágenes. Ha sido realizado por los coordinadores del Encuentro.

Veremos como esto no es del todo cierto y que la ciudad ofrece muchas posibilidades de disfrutar del juego en todas las edades.

Muchos adultos, en nuestra infancia, hemos practicado juegos utilizando los recursos que nos proporcionaba la naturaleza en la que vivíamos, la tierra, el agua, las piedras, los espacios vacíos y sin urbanizar de la ciudad. No se establecían los límites físicos de los lugares de juego y eran siempre diferentes. Frecuentemente separados por sexos.

Los juegos no dependían básicamente del poder económico de las familias y la creatividad permitía componer y complicar diferentes acciones y recursos.

## El juego en la ciudad hoy

El juego en la ciudad de Madrid, desde el punto de vista de la gestión municipal, es complejo y depende de muchos departamentos y servicios. Presenta, por ello, muchos y variados aspectos y formas de materializarse. Además, en una ciudad de las dimensiones de la nuestra, presenta un reto difícil de abordar de forma coordinada y coherente.

La presentación pretende mostrar algunas facetas del juego desde la óptica municipal, entre ellas las siguientes: los instrumentos de gestión y regulación, *las zonas de juegos convencionales*, las nuevas experiencias que se están haciendo con las escuelas infantiles o los caminos escolares. También, las actividades que espontáneamente tienen lugar en la ciudad derivadas de iniciativas más o menos libres y voluntarias.

Se analizarán las diferentes experiencias de zonas de juego que se han realizado en los últimos años, las que se están planificando en la actualidad así como la gestión de las mismas.

De las 33 áreas infantiles a renovar, 28 tienen pavimento de arena, mientras que el resto lo tienen de caucho.

Se ha pedido la participación de los niños y niñas de Primaria a propósito del **Madrid río**, en 2005. Teniendo en cuenta su opinión se realizaron juegos intergeneracionales, zonas abiertas a la improvisación, zonas en las que se pueden explorar los límites de riesgo, etc.

### Actuaciones en entornos escolares

Algunas de estas actuaciones, aunque no tenían como objetivo prioritario favorecer el juego en la calle, han permitido que en el entorno de algunos de los colegios, que han participado en el proyecto, hayan aumentado las posibilidades de juego, es el caso de *Madrid a pie, camino seguro al cole* o el proyecto STARS del uso de la bicicleta.

Se ha fomentado la autonomía y la movilidad sostenible entre los más pequeños, se ha mejorado la seguridad ciudadana, se ha fomentado la actividad física de los escolares y se ha reducido el uso del vehículo privado para los desplazamientos al colegio.

Ejemplo: el **Colegio de La Paloma**: la progresiva **invasión del espacio** en favor de coches en las ciudades ha dificultado las entradas y salidas de las escuelas que se han convertido en momentos de presencia intensiva de coches y de conflicto entre peatones y conductores, que en muchos casos son los propios padres y madres de quienes acuden al colegio.

Algunos rasgos que han mejorado las propuestas e intervenciones del *Madrid a pie, camino seguro al cole* durante las entradas y salidas:

- Se ha mejorado la accesibilidad y del espacio público en los centros educativos.
- Se han detectado las necesidades a partir del **contacto con vecinos**, con asociaciones de barrio, con las familias de los centros educativos así como con la dirección de los mismos.

- Mediante actuaciones sencillas, microintervenciones, se ha mejorado el espacio próximo.

Otro ejemplo ha sido el de la **Escuela Infantil El Lirón**, actuación realizada entre 2013 y 2014.

Se ha intervenido en lugares deteriorados para dar paso a nuevas formas de aprender, de enseñar, de relacionarse, de entender el mundo.

Se ha propiciado la participación de las educadoras y apoyos, técnicos del Ayuntamiento de Madrid del Área de Medioambiente, así como familias constituyendo una Comisión Medioambiental.

Se ha sensibilizado a la población, familias y vecinos, sobre la necesidad de cuidar los espacios y los entornos más próximos de manera colectiva.

La preparación de espacios como punto de encuentro y el fomento de las relaciones sociales ha contribuido a la creación de un área estancial en el entorno próximo a la escuela.

Hemos conseguido la cooperación con otros espacios cercanos a la escuela y coordinación con el CEIP Menéndez Pidal próximo a la escuela infantil.

### Hacia un modelo de juego

En este punto cito y resumo algunas de las ideas conocidas y desarrolladas por el grupo de trabajo de *La Ciudad de los Niños* y por algunos de los participantes en Encuentros anteriores, en especial F. TONUCCI. Además, quiero dejar bien claro que la infancia necesita la ciudad y la ciudad necesita a la infancia. La presencia de los niños en los espacios facilita la relación y la convivencia y el uso libre y autónomo de las calles y barrios por parte de niños y niñas les ayuda en su crecimiento, desarrollo y maduración.

El derecho al juego de niños y niñas está recogido en la Declaración de los Derechos del Niño de 1959 y en la Convención de los Derechos de 1989.

Los beneficios y oportunidades que el juego les proporciona son evidentes y están recogidas por los todos los especialistas en infancia: pediatras, psicólogos, pedagogos, maestros, etc.

Entre las ventajas más importantes señalan la libertad de elección de una actividad, ejercer control sobre la misma, la exploración del riesgo y de los propios límites ante determinadas experiencias físicas e intelectuales, el desarrollo de la propia autoestima y del respeto hacia las normas establecidas y hacia los demás, la realización de un ejercicio físico saludable y el conocimiento espacial del lugar en el que se vive y se disfruta.

Por contraposición podemos deducir las carencias y los problemas que puede generar la falta de juego.

## La ciudad como escenario de juego

El juego no es solo un equipamiento más que la administración debe planificar, es una forma de vida que debe aprovechar todos los lugares y espacios según la Asociación Internacional por el Derecho del Niño a Jugar. No es, por tanto, un espacio exclusivo para el juego, ya que esto no deja de ser, en palabras de Marta Román, un invento adulto que se otorga como premio de consolación cuando se les ha expropiado de la ciudad.

Por último, los **nuevos retos** que debería abordar la ciudad para ofrecer un panorama coherente en el que la ciudad, en su conjunto, pueda presentar nuevas alternativas y oportunidades para ofrecerse como un espacio global de juego, revisando los conceptos y los métodos de intervención urbana en relación con la infancia.

Es necesario hacer una propuesta dirigida a todos los grupos de edad y al mismo tiempo como actividad social enriquecedora y gratificante.

Hay que promover espacios comunitarios buscando la accesibilidad peatonal y su interconexión.

Crear espacios de espera agradables y cómodos en las entradas de colegios, centros de salud, plazas y equipamientos de la ciudad, con bancos, arbolado y jardinería, fuentes, umbráculos, elementos artísticos....

Recuperar espacios interbloques o semipúblicos del entorno de las viviendas para el juego infantil, las relaciones sociales o los equipamientos de uso vecinal o comunitario.

Calles peatonalizadas sin cambios en la infraestructura de la calle, sólo con elementos de mobiliario y pintura.

Como **conclusión** podemos anotar la necesidad de replantearse el modelo de ciudad y su funcionamiento en relación al juego libre y autónomo de la infancia. Es esencial que esa nueva mirada cuente con la participación de niños y niñas que son los mejores expertos en este tema.

## COLOQUIO

En la primera tanda de intervenciones se plantean una serie de cuestiones como la importancia del juego, no sólo para el niño, sino para la propia sociedad, y cómo podemos intervenir para romper estas barreras que nos encontramos con los adultos como padres, con los adultos como instituciones, tanto en el Ayuntamiento como en los colegios.

Otra preocupación que se expone es la continuidad de los proyectos que surgen de la participación de la comunidad educativa.

Se pregunta la opinión de los ponentes acerca de la polémica actual surgida por los deberes escolares y su pertinencia.

A JOSÉ LUIS LINAZA le piden más información sobre su experiencia con la creación de ludotecas en Perú.

**ROSA VALDIVIA:** vamos a contestar a estas intervenciones y luego hacemos otro turno.

**JOSÉ LUIS SANZ:** voy a contestar empezando por el Centro El Lirón, tengo que decir que la experiencia fue tan interesante como frustrante para todos. También para nosotros, los técnicos del Ayuntamiento, que vimos con la misma amargura que vosotros la desaparición de esa instalación como consecuencia del cambio de contrata en la gestión de la Escuela Infantil. Son cosas a las que hay que buscar soluciones, ya que no hemos sido capaces de encontrar algún mecanismo para conservar elementos no homologados. Nosotros tenemos un proceso de reflexión pendiente en el Ayuntamiento, lo hemos comentado alguna vez con FIDEL. Tenemos que sentarnos y analizar el funcionamiento de nuestros espacios de juego, analizar cómo los podemos mejorar, porque hay una distancia bastante grande entre lo que entendemos que debería ser y lo que son ahora mismo. Algunas actuaciones piloto que se quedan en eso. Los centros educativos El Lirón y Luisa Fernanda son un punto en

el océano, hay infinidad de colegios que no pueden participar de estas iniciativas. Esto tendrá algún poder de regeneración si somos capaces de extender actuaciones como esa a una amplia gama de colegios; si no, no dejarán de ser anécdotas que en algunos casos desaparecerán y en otros se quedarán a medio camino. Ahí hace falta un proceso interno de reflexión en el Ayuntamiento para ver qué márgenes, que miedos, que dificultades hay en los distintos servicios, para intentar dar una vuelta a esta situación que no deja de ser, en algunos casos, anecdótica.



**JOSÉ LUIS LINAZA:** empiezo por la primera pregunta: los deberes escolares, creo que son un abuso. Lo que los profesores pretenden es que se haga en casa lo que no se ha hecho en las horas escolares. Yo creo que el trabajo de los niños es suficiente con el que se hace en las horas escolares, tienen derecho a disponer de un tiempo para jugar y para hacer otras cosas. Creo que es importante que el espacio escolar se acote y que el espacio fuera de la escuela sea un espacio de libertad.

Lo de jugar solos en la calle, todos añoramos la libertad que tuvimos en nuestra infancia y que vemos que desaparece, pero es tan importante ese juego en la calle que en esta última visita a Perú, las niñas

del colegio donde más trabajamos han sido campeonas de fútbol de la región y subcampeonas nacionales y le preguntábamos a una de ellas, que además de futbolista es una magnífica bailarina: “¿pero tú cómo has aprendido a bailar?” Y nos dijo que la enseñó su mamá y preguntamos a su madre y nos dijo, que ella aprendió mirando. Son descendientes de los esclavos que llegaron al norte de Perú y mantienen esa costumbre, esa cultura afroperuana, ¿cómo lo aprendieron?, viendo, participando. No se plantean cómo han aprendido, saben hacerlo. Pregunté cómo han aprendido a jugar al fútbol y dicen: pues con los chicos de mi barrio, algunos no me dejaban, pero, como era buena, terminé jugando con ellos.

El espacio de libertad es fundamental. Lo que me pregunto es cómo van a jugar los niños del futuro en ciudades como Shanghái. Se tendrán que reinventar, porque hay una continua tensión entre el control y la libertad. Es cierto que las ciudades son cada vez más agresivas, pero ese control no puede ahogar la libertad y todo ese tema de la burocracia lo sufrimos cada vez más. Yo reivindico el derecho a hacer lo que uno cree que debe hacer, por mucho que el Espacio Europeo de Educación Superior me diga lo que tengo que programar, cuando lo que sucede es mucho más interesante. Me tomo la libertad y en un grupo, un año haré unas cosas y en otro, haré otras. Si lo desarrollo siempre igual es que no tengo en cuenta que los niños no son iguales unos a otros, porque sus intereses no son siempre los mismos, creo que esa libertad debe tenerla todo educador en su ámbito de trabajo.

La pregunta sobre las ludotecas. La verdad es que es un espacio que nos hemos inventado y que es fantástico. Lo hacemos donde están los niños; son barrios muy pobres en los que las casas tienen esteras de paja para dividir los espacios. Allí no tenemos locales, en algunos casos nos dejan un espacio comunal y otros es en la pura arena y en los rincones. Son lugares de juego, donde, en un sitio están las muñecas, en otros los camiones y en otro los cuentos. Ellos juegan a lo que les apetece y,

cuando llega la hora de los juegos tradicionales, no tenemos que proponer nada porque son ellos los que dicen: vamos a jugar a la comba, vamos a jugar al escondite, etc., y, si nosotros participamos en ellos, les resulta muy divertido. Ése es el espacio en el que hemos generado estas ludotecas. ¿Qué es lo que tenemos? Dos cosas muy elementales: la formación, nosotros trabajamos con los voluntarios básicamente para que reflexionen y disfruten de lo que están haciendo; y luego hay una fundación que es *Aprender Jugando*, que todos los años nos da unos juguetes, que son la guinda del pastel. Para los niños que desean que esos juguetes sean para ellos, la primera cosa que permite la ludoteca es entender que los juguetes son de todos y es fantástico que ellos comprendan que esos juguetes son los que permiten que ellos jueguen juntos y todos descubren que ningún juguete es mejor que poder jugar con otros niños.

Una pequeña cosa respecto a la historia del juego. El fútbol estuvo prohibido desde el siglo XIII porque interfería con la formación de los arqueros, porque el que jugaba al fútbol, dando una patada a una vejiga de cerdo no aprendía a tirar flechas que era lo verdaderamente útil. Fue un educador inglés el que lo incorporó en los colegios y fueron los estudiantes que llegaron a Oxford los que querían jugar al fútbol, pero cada uno lo hacía con unas reglas distintas. Tuvieron que reunirse y hacer unos estatutos que son los que dieron lugar a los deportes actuales: rugby, fútbol...

**RAMÓN LARA:** siguiendo con el ejemplo del fútbol, recuerdo una anécdota con una señora muy mayor que, viendo un partido, preguntó si no sería más fácil que, en lugar de que los del otro equipo trataran de impedir el gol, les ayudaran. No sé si sería muy beneficiosa tanta facilidad. Eso me lleva a reflexionar sobre los inconvenientes que estamos viendo en la ciudad. No sé si será relativamente bueno que las criaturas encuentren algunos problemas para jugar en la ciudad, para que tengan que

buscarse espacios, porque en todas las intervenciones que hemos oído hay un denominador común, que es que en buena parte de ellas se hablaba de la “ciudad *para los niños*” y de la dificultad que la ciudad tiene para que las criaturas jueguen en ella y de lo que estamos hablando aquí es de la “ciudad *de los niños*”, es decir, no estamos hablando de construir una ciudad distinta y dársela a los para que la disfruten, sino que estamos hablando de transformarla con la infancia como protagonista. El problema es que no encontramos el camino para llegar a ese objetivo. Si más gente se convenciera de la bondad de la propuesta sería más fácil implicar a los niños y niñas para, entre todas las personas, construir una ciudad que fuera mejor para la infancia, pero siendo de ella y, de paso, sería mejor para toda la ciudadanía. El problema añadido es que la sociedad actual está muy acomodada y se pliega a lo que le dan hecho.

Por ejemplo, está la resistencia al cambio. Me vienen a la memoria situaciones donde, entre amigos, nos contamos lo que estamos haciendo cada uno y yo hablo de esta participación en el grupo *La Ciudad de los Niños*; cuando menciono el objetivo de que vayan solos a la escuela, observo que se produce un proceso de alejamiento por si “mi enfermedad” es contagiosa. Me toman por loco, entienden que eso es una barbaridad. Mi nieto de 12 años, que tiene el colegio en la manzana de detrás de su casa, no sé si todavía va solo a la escuela. Éste es un gran problema, la obsesión que las familias tienen en la actualidad por la seguridad de sus hijos.

Termino con una última anécdota, en un pueblo de la Comunidad de Madrid un grupo familiar íbamos dando un paseo por el campo y no veíamos ni una criatura en el entorno; pero un kilómetro más adelante vimos a un grupo de niños y niñas jugando, persiguiéndose, etc. y pudimos comprobar que eran todos de origen magrebí; y es que esos niños sí tienen libertad porque pertenecen a otra cultura en la que las familias no están tan obsesionadas por la seguridad y permiten que adquieran mayores destrezas para defenderse ante cualquier eventualidad.

**MARÍA:** yo he acompañado el proceso del centro educativo El Lirón desde el primer día, lo he sufrido, me he ido a casa con el problema o con la alegría, he acompañado a los padres, a los niños, a los profesores, al colegio de al lado. Lo mismo ha pasado con el colegio Luisa Fernanda, en el que estamos trabajando; con el colegio Azorín y con muchos otros colegios que se apuntan a partir de un programa que se llama *Educación Hoy, por un Madrid más Sostenible*, en el que cualquier colegio del municipio de Madrid puede apuntarse y participar en un modelo que se llama Espacio Público e Intervenciones Urbanas. Lo que quería decir es lo que comentabas de la frustración cuando esos espacios tan maravillosos, fruto de tanto trabajo, fueron desmantelados. No es la primera vez, nos ha pasado antes de ayer con una zona que construimos en esa fiesta que visteis en el vídeo, que empezamos a crear en un descampado al lado, por decisión del colegio y de todos. Por orden de la Junta de Vallecas, creemos, desmantelaron la zona que habíamos construido.

Yo soy técnica del Ayuntamiento, pero también soy humana y quiero reivindicar también este papel humano del Ayuntamiento. Hay gente sensible como es JOSÉ LUIS, y podría mencionar algunas otras personas que están muy preocupadas y ocupadas en que todo esto no vuelva a pasar, ¿qué hay que hacer? Que el colegio se haga cargo de la zona, que la mantengan todo el tiempo para que no se llegue a desmantelar... hay un vacío enorme en lo que es la construcción. También hay que hacer partícipe al ciudadano, al niño. A mí me produce insomnio cuando pasa algo de esto, uno se implica como persona en su trabajo. Quiero reivindicar el papel humano de muchos técnicos, de personas que estamos allí cada día, acompañando todos esos procesos y no hemos encontrado todavía la solución. En la última actuación que hemos hecho, en la que habíamos colocado una mesa y unos neumáticos en un descampado para que jugaran los niños, después de un proceso colaborativo de dos años, todo eso se ha desmantelado en una hora, tan sólo porque un vecino ha denunciado que la mesa era peligrosa

porque tenía unas astillas, cuando anteriormente en ese solar había hierros oxidados y toda clase de basura. Sólo porque un vecino ha protestado. Gracias.

**Intervención:** hola, buenas tardes, lo primero agradecer a los dos ponentes su magnífica exposición. Hay unas reflexiones que me gustaría compartir. Yo, de los cuatro a los dieciocho años estuve en el mismo colegio, que está situado entre Madrid y Alcobendas; y en aquel momento estaba rodeado de mucha naturaleza. Yo agradezco a ese colegio la interacción con la naturaleza. Luego, a principios de siglo, llegó ACS (FLORENTINO) y decidieron denominarlo San Chinarro. Yo ahora me encargo del cuidado de tres niños, me gusta la palabra cuidador, no me gusta canguro y mi reflexión es la siguiente: ¿es necesario pavimentar todos los espacios infantiles?, ¿cuántos de aquí hemos comido tierra?, ¿cuántos nos hemos abierto la cabeza? Y no nos ha pasado nada. Con todos los ERES que ha habido en los últimos años ¿la empresa que comercializa *Betadine* no ha hecho ningún ERE? Creo que las madres son excesivamente proteccionistas, parecen fans de SERRAT, "*esto no se dice, esto no se hace, esto no se toca*". Con respecto a lo dicho por el profesor LINAZA sobre que el juego es donde más se vota, es la actividad más democrática, haciendo un símil con la situación política, considerando al Parlamento como un espacio de juego, creo que sus madres les deben decir que vayan a casa que se les enfría la cena. Muchas gracias.

**Intervención:** hola, yo voy a hacer una pregunta muy práctica y muy aplicable a mi campo personal. Soy madre de dos niños y además soy arquitecta urbanista. Sé un poco de ciudad y sé un poco de infancia. A mí tampoco me gustan las jaulas de colores de los parques. Intentábamos ir, sobre todo cuando mis hijos eran más pequeños, a los parques abiertos. Yo intentaba buscar un parque que tuviera un banco para sentarme a leer mientras ellos jugaban.

Ahora nos encontramos con una situación en el colegio al que van los niños, que tienen cinco y ocho años. El colegio nos gusta mucho, pero lo peor que tiene es el patio: es central, de pequeñas dimensiones y la gran queja es la presencia del fútbol que ocupa todo el espacio. Yo estoy en la asociación de padres y madres y tenemos una duda, ¿deberíamos poner alguna regla para solucionar este conflicto, que se podría considerar de género, ya que la mayoría de los jugadores son varones? Yo he pensado en algunas, como acotar los días de balón, pero tengo la duda de si será mucho interferir en sus dinámicas. Hoy fui a una reunión de padres con la profesora de Infantil y nos explicaron que el patio lo comparten con los de Primaria y que tienen establecida una línea imaginaria que los niños tienen superidentificada y pregunté si iban a llevar algunos juegos para los niños y me contestó: balones. Os pregunto si creéis que se pueden establecer algunas reglas para suavizar conflictos. Gracias.

**JOSÉ LUIS SANZ:** parece que la tendencia a pavimentar las zonas de deporte es algo imparable, porque eso viene asociado a la accesibilidad y a la integración; entonces, para que un espacio sea de integración tiene que facilitar el paso de una silla de ruedas y por la tierra no es posible, por eso muchas zonas de deporte han sido reconvertidas en pavimentos de caucho para facilitar que los niños y niñas en sillas de ruedas puedan ser partícipes de esas zonas de juegos, así que parece que la tendencia es en sentido contrario a lo que tú anhelas. Otra cosa es que los espacios puedan tener distintos ámbitos. Y respecto a lo del fútbol, en otros colegios nos han planteado el mismo problema, así que habrá que ver qué ideas surgen.

**ROSA:** yo voy a contestar a la pregunta del fútbol. He sido más de 40 años maestra y varios de ellos directora. Esta situación es endémica en todos los colegios, los chicos mayores son los que juegan al fútbol,

aceptan a las chicas que juegan bien y las demás tienen que hacer de animadoras; y a los chicos que juegan mal al fútbol les pasa lo mismo. Yo creo que en el tiempo del juego son libres de elegir a lo que tienen que jugar, pero también creo que tiene que existir igualdad. La libertad no es para unos y para otros no y, como el espacio no es infinito, hay que compartirlo. Desde mi punto de vista, las normas no las deben establecer ni los padres, ni los maestros. Tiene que haber unas asambleas en las clases y un grupo de alumnos elegidos por sus compañeros, que reflexionen sobre esto y que tomen decisiones sobre cómo repartir las pistas para que puedan jugar los pequeños y los mayores, tienen que jugar las chicas y tienen que jugar los chicos, pero esas normas deben ponerlas unas y otros. Debemos ayudarles a establecerlas, a reflexionar sobre el tema, pero pueden hacerlo muy bien y, una vez que han sido ellos los que han establecido la norma, es más fácil que se cumpla. Lo difícil es cuando los padres, desde su asociación, o los maestros intentamos imponer unas normas que les resultan ajenas y además injustas porque, “como toda la vida se ha hecho así” les parece que es el argumento que debe prevalecer.

**JOSÉ LUIS LINAZA:** yo, a lo que está diciendo ROSA, quería añadir una anécdota, que ella quizá no recuerde, fue en su propio colegio: en una de esas asambleas niños y niñas plantearon el mismo problema del que estamos hablando, establecieron un debate y cuando iban a votar los niños se dieron cuenta de que eran menos, hicieron votar a dos niños que ese día no habían ido a clase pero ganaron las niñas y la propuesta fue que unos días organizaran el juego del patio los niños y otros las niñas. Los niños inmediatamente se convirtieron en los entrenadores de las niñas y entre los argumentos que daban ellos era que suponía una pérdida de tiempo y de espacio ya que las chicas no sabían jugar. De esta anécdota hace unos 30 años. Es muy importante que sean los propios niños y niñas los que busquen soluciones porque es lo que hacen

cuando no están los adultos aunque nosotros tenemos la obligación de establecer ciertos límites y ayudar a organizar el espacio.

Tenía otra respuesta sobre el tema de que los niños piensan que hay cosas que no se pueden hacer, por el simple hecho de que nunca se han puesto en práctica, por ejemplo, un niño en un pueblo que para salir a la calle se queda parado en la puerta esperando que alguien le dé la mano porque en Madrid no puede salir solo.

La mayor seguridad es tener amigos, creo que el problema de la soledad en las ciudades hace a los niños más frágiles; evidentemente jugando todos juntos están más protegidos.

Cómo colonizan los espacios: en un barrio de Madrid los niños nos explicaban que el “lodo sin pisar arena” era un juego posible porque los arquitectos habían diseñado el espacio de ese barrio para que pudieran jugar a ese juego y que las barandillas también estaban pensadas para sus juegos.

Comentamos que hay en TV un programa los domingos que se llama *La Vida Secreta de los Niños* donde es fantástico ver cómo niños y niñas se organizan, discuten y se apoyan. El último día había una niña que llevaba de la mano a otra, que se incorporaba nueva al grupo, y le explicaba dónde estaban las muñecas y demás juguetes. Es fascinante comprobar lo cuidadosos y tiernos que pueden ser unos niños con otros en ausencia de los adultos.

**HEIKE FREIRE:** lo del tema de la cancha me ha tocado muy de cerca, por eso quería contar qué sucede cuando en una comunidad educativa, los niños, los maestros, y los padres y madres, entran en un proceso de transformación de los espacios exteriores desde la perspectiva de la necesidad de contacto con la naturaleza. Cuando esto sucede resulta que no aparece la necesidad de una pista, lo digo porque también hay que tomar conciencia de que los adultos no sólo educamos con el lenguaje sino que también educamos con los espacios. Las personas

que en su momento decidieron poner en la legislación que todas las escuelas tienen que contar con una pista para jugar al fútbol, fueron un determinado tipo de personas y esa legislación ha quedado obsoleta, pero ocurre que en Cataluña, en Huesca y en otros sitios hay gente en pie de guerra pidiendo que se anule esto, es decir, que cuando se entra en ese proceso de transformación para convertir los patios en espacios de juego que permitan el contacto con la naturaleza, la necesidad de la pista desaparece tanto en las niñas como en los niños porque encuentran otras cosas mucho más divertidas como mirar bichos, mancharse, etc. Y el último escollo es la Administración. Pero la respuesta de la comunidad es que existen pistas municipales a las que se puede acceder cuando se quiere jugar al fútbol por lo que no es imprescindible tener las pistas en los patios de los colegios, eso educa también.

**Intervención:** yo soy profesora de esta zona, en un cole similar al tuyo. Los niños de tres y cuatro años tienen un patio maravilloso: con tierra, con ruedas... pero cuando pasan a cinco tienen un patio de cemento y con pista. Hace dos años, intentando cambiar ese patio, preguntamos a los niños y por su demanda intentamos poner vegetación con palés; en las vallas pusimos plantas que ellos regaban en la hora del patio, también pusimos un rincón de la naturaleza con troncos, con piedras, con conchas, con corchos; y otro rincón con disfraces para que la gente que no quiera jugar al fútbol pueda hacer otras cosas. Incluso el AMPA, este año, se ha dedicado a pintar juegos. También quería comentar la importancia que tenemos que dar al juego en el patio, porque es uno de los pocos espacios donde pueden jugar todavía con libertad, especialmente en ciudades grandes como Madrid

**MARCOS:** pertenezco a una asociación que se llama *Tus Castillos en el Aire* y trabajamos temas de participación infantil. El nombre viene a cuento porque alguna vez he pensado que se necesitaría la participación de

niños todos los días de este encuentro. Ya sé que vienen un día y que nos cuentan sus experiencias, pero realmente un sueño, tal vez utópico, es hacer que los menores participen en estas reflexiones, tal vez sería interesante que cada uno viniéramos con un menor, sería todo más rico y más participativo. Tal vez se pueda considerar para otra ocasión.

**JOSÉ LUIS LINAZA:** dos comentarios. Sobre ese último aspecto, es que, si aquí hubiera niños, esto sería otra actividad distinta. Lo que quieren y piensan los niños no necesariamente tiene que estar aquí, por ejemplo para niños pequeños jugar al fútbol es dar patadas al balón, darse abrazos y tirarse al suelo; lo de meter gol viene mucho después, es muy importante observar a los niños, preguntarles, y de eso sacaremos ideas sobre lo que tenemos que hacer.

La segunda idea tiene que ver con todo este tema de las normas: a veces hay tantas que lo más fácil es no hacer nada porque así no te equivocas. La burocracia lo que fomenta, muchas veces, es no hacer nada, por eso hay que tomarse la libertad de generar cambios, porque evidentemente la sociedad cambia, la infancia cambia. Hace ya más de 30 años que estudiamos qué juegos son los más populares en los barrios y en los colegios. En las zonas rurales, en los barrios, se practican muchos más juegos que en las grandes ciudades, en las que el reservorio de juego infantil son los patios de los colegios.

### 3ª Conferencia: "JUEGO, INFANCIA Y CIUDAD: ¿Una tríada (im)posible? Hablemos del Derecho del Niño al Juego". JAUME BANTULÀ.

Presenta GEMA LUENGO



Buenos días, os presentamos al profesor JAUME BANTULÀ JANOT, especializado en el estudio e investigación sobre el juego, el ocio y la recreación.

JAUME es Doctor en Filosofía y Ciencias de la Educación por la Universidad de Barcelona. Ha sido profesor asociado de la Universidad de Barcelona en el Departamento de Didáctica de la Expresión Musical y Corporal (1994-2003).

Desde el año 2001 ejerce su tarea docente en la Facultad de Psicología, Ciencias de la Educación y del Deporte Blanquerna, de la Universidad Ramón Llull (URL, Barcelona). En la actualidad es profesor

titular de la URL de Teoría y práctica de las diferentes manifestaciones del juego y director de los Estudios del Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte.

Pertenece a diversos grupos de investigación como el Grup de Recerca en Innovació, Esport i Societat (GRIES). Es miembro de la Asociación Española de Investigación Social Aplicada al Deporte (AEISAD), del Observatorio del Juego Infantil (OJI) y del consejo asesor de la Revista ALOMA de la FPCEE de la URL.

Desde el 2105 dirige como investigador principal un proyecto de investigación I+D+i financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad, que con el título de “Formulación de un sistema de indicadores para la evaluación del reconocimiento del derecho del niño al Juego”, persigue la finalidad de disponer de un instrumento eficaz para medir la situación del juego del niño en España, es decir, conocer cómo se aplica la Convención sobre los Derechos del niño en lo que respecta al Derecho del Niño al Juego.

**JAUME BANTULÀ.** PROFESOR DE LA FACULTAD DE PSICOLOGÍA, CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y DEL DEPORTE DE LA UNIVERSIDAD RAMÓN LLULL DE BARCELONA

### Agradecimientos

El grupo *La Ciudad de los Niños* surgió en 1998. Llevan casi 20 años y nueve Encuentros defendiendo y promoviendo las propuestas de TONUCCI.

Por aquí han pasado, además de FRATO, MARCHIONI, LOURDES GAITÁN, FIDEL REVILLA, ÁNGEL GABILONDO. Por citar a unos cuantos. Sin duda alguna, algo me he perdido durante todo este tiempo, por lo que no puedo hacer más que agradecer la invitación de permitirme venir a Madrid para aprender, para conocer más de cerca a las personas y entidades interesadas en los Niños y las Ciudades.

Para mí, es todo un reto impartir en este contexto una conferencia. Yo creo que los organizadores se han equivocado conmigo porque yo poco sé de ciudades. Quizás algo de niños, aunque solo sea porque soy padre de tres preciosas niñas. Bromas aparte, GEMA LUENGO se puso en contacto conmigo para que explicara cómo avanza el proyecto de investigación en torno a la promoción del Derecho del Niño al Juego.

Le doy las gracias por la oportunidad de dejarme expresar la necesidad de que debemos tomarnos mucho más en serio el juego, sobre todo si queremos una Infancia Feliz en una Ciudad Saludable.

### Introducción: jugando a pares y nones

Esta mañana vamos a jugar a pares y nones, pero lo haremos por separado.

En primer lugar me gustaría empezar por los pares y jugar con las palabras que dan sentido a este encuentro: "Juego, infancia y ciudad".

Está claro, que de cada uno de los vocablos por separado, conocemos su significado. Por lo que les propongo probar de hacer binomios con las palabras como nos enseñó GIANNI RODARI en su obra *la Gramática de la Fantasía*.

De ese modo, podríamos referirnos en primer lugar a **Juego y Ciudad**. El juego en la ciudad. Nos abre las posibilidades de una Ciudad Lúdica, no sólo para la Infancia. Para todas las edades.

Es ahí donde debe librarse el combate, entre el *Homo fabery* y el *Homo ludens*. Y en esa lucha, a pesar que HUIZINGA nos advirtiera que la cultura surge del juego, vamos perdiendo por goleada.

La productividad, el progreso, el pro-sumir (es decir, el producir para consumir) ha penetrado en el hombre postmoderno aún con mayor ahínco que cuando MAX WEBER, a principios del siglo XX, nos relató en su *Ética protestante y el espíritu del capitalismo*, como se las ingenió el capital para adueñarse de nuestras almas, con el fin de lograr que el trabajo fuese el elemento central de nuestras vidas.

**Las ciudades:** dimensionadas con la expulsión del campo a la ciudad. Inicios de la revolución industrial. Surgimiento de las fábricas. Industrialización. Triunfo de la burguesía. Ciudades dormitorio, barrios obreros.

Pero hay que perseverar, mostrar resistencia, y decir en voz alta que no queremos seguir en el *neg-otium*, sino que deseamos recuperar la ciudad griega, la polis, el ágora, como lugar de encuentro e intercambio, donde sea posible tejer una vida plena de otium, de *otium cum dignitate* como nos diría CICERÓN. Hay que expulsar a los mercaderes.

¿Cómo tiene que ser la ciudad, con una población dedicada a servicios, donde las nuevas tecnologías abren un abanico insospechado de posibilidades? Las aglomeraciones urbanas, las ciudades cosmopolitas responden a un modelo de ciudad industrial, hoy en desuso.

Hay que dismantelar, transformar, retomar, para poner en el corazón de la urbe a los ciudadanos, a las gentes, no a las actividades económicas y de consumo. No queremos ser transeúntes, no queremos circular por calles y avenidas. No deseamos más, un lugar de paso y de prisas.

En esta ciudad nueva, alternativa, abierta, comunitaria, solidaria, respetuosa, sosegada, donde cobra sentido el movimiento *slow* y la reivindicación de lo inútil, la lúdica adquiere un gran protagonismo.

También sería factible, en un juego de espejos, girar el orden de las palabras y hacer alusión a **Ciudad y Juego**. Sin embargo, La Ciudad del Juego evoca más a Las Vegas o a algún parque temático como los de Disney. Edificios, calles, plazas, parques, dedicadas por completo al juego son sospechosas de ser una tapadera para hacer del juego un recurso para amasar dinero. Quizás resulte más poético usar La Ciudad de los Juegos en plural, una Ciudad de los Juegos podría tratarse de un gran espacio urbano en el cual, no sólo se pudiera mostrar la riqueza del patrimonio lúdico de la humanidad, sino también revivirlos, recrearlos, redescubrirlos, pero eso se me antoja más próximo a un museo del juego o bien a una celebración festiva, de carácter reivindicativo, al estilo del Día Internacional del Juego.

También, ruego se me permita usar palabras concomitantes con el término Ciudad, porque de hecho esos lugares caracterizan al espacio urbano. Me refiero a calle y parque, o incluso jardín o plaza, porque no. Vamos a ver por donde discurre el juego de los binomios: La Calle del Juego-Juegos de Calle; Jardín del Juego-Juego/s de Jardín; Plaza del Juego-Juego/s de Plaza; Parque del Juego-Juego/s de Parque.

Por un lado, la calle, el jardín, la plaza o el parque del Juego nos indican lugares de la urbe donde se ha jugado, donde se juega o es posible desarrollar el juego.

En algunas ciudades españolas existen la Calle El juego o Calle del Juego, Calle de Juego de Pelota, Calle del Trinquete, Plaza del Juego

de Pelota, Plaza del Juego de Bolos. Sin embargo, nos gusta más un callejero con nombres de personajes ilustres, aunque sería un acierto contar con la Plaza de las Rayuelas o de las Canicas, La Avenida Pokemon, que estos días estaría muy concurrida, o El Barrio del Escondite.

Por el otro lado, tanto los juegos de calle como los juegos de plaza, nos evoca una época pasada en la cual los juegos eran populares, muy practicados, recurriendo como praxis al acervo cultural lúdico de los practicantes, o sea a los juegos de siempre, los juegos de antaño, a nuestros juegos tradicionales.

Hacer mención a Jardín de Juegos o Parque de Juegos, parece más el nombre comercial de un happy park o a esos espacios especializados convenientemente vallados y con mobiliario lúdico estandarizado que cumple con todas las medidas europeas de seguridad, que juntamente a pipicanes y circuitos saludables para la tercera edad, se han ido extendiendo por el tejido urbano.

En cambio, los juegos de jardín hacen alusión a una tipología de manifestaciones lúdicas propias de finales del siglo XIX que venían en los manuales de educación para jovencitas, porque si ustedes han probado de ir a jugar a un jardín, sabrán que bien pronto aparece el vigilante para indicarles que está prohibido pisar el césped, jugar a pelota o encaramarse a los árboles.

Es preferible referirse a Juegos de parque, porque ahí ya es posible desplegar juegos outdoor, cercanos a los juegos de campo y bosque del medio natural.

Claro está que El Retiro o La Ciutadella, no son el Hyde Park londinense o el Central Park neoyorquino.

Dejo, para otra ocasión el detenerme en otro espacio de socialización de la infancia bien singular, la escuela, con su Patio de Juegos y los Juegos de Patio. Pero entonces la Escuela debería incluirse en el discurso de este encuentro. Y es un tema muy interesante porque hablar de patios de juegos y de juegos en el recreo escolar nos daría la oportunidad de

profundizar en la máxima horaciana del instruir deleitando. ¿De qué salud goza el juego en el sistema educativo? Ahora no toca.

Finalizado el binomio Juego y Ciudad, vamos a ver, de forma más rápida, que nos arroja la composición **Ciudad e Infancia**, aunque también podemos emplear Ciudad y Niños. Así podemos hablar de La Ciudad de la Infancia o de *La Ciudad de los Niños*. Ciudad e Infancia, suena como Ciudad y Jóvenes, Ciudad y Adultos o Ciudad y Gente mayor. Si acaso, la ciudad es de todos y para todos. Entonces mejor recurrir a Ciudad y Ciudadanía como término más inclusivo.

Pero claro, Ciudad e Infancia ha sido un término empleado para analizar cuáles son los usos y las prácticas de la infancia en las ciudades y denunciar la exclusión a que han sido sometidos niños y niñas hasta verse expulsados del espacio público urbano.

De ahí, las Ciudades Amigas de la Infancia de UNICEF, o la Città dei Bambini. Por tanto, sería poco cortés por mi parte, criticar esta unión de palabras si precisamente quien me ha invitado a venir a la Casa Encendida es el grupo de trabajo de *La Ciudad de los Niños*.

También se podría dar media vuelta a la tortilla para discurrir con el binomio **Infancia y Ciudad**. Si Ciudad e Infancia nos deben permitir vislumbrar que ofrece o debería ofrecer la ciudad a los niños, Infancia y Ciudad, permite que sea el niño el sujeto principal a atender, y entonces se me antoja que la inversión de términos daría cabida a mencionar cuáles son las características, como son los niños de ciudad. Y aquí vendría a pelo, más que hablar de niños de ciudad, hacerlo de niños de calle. O sea, de pobreza, de exclusión social, de desigualdad de oportunidades.

En tercer lugar nos queda por adentrarnos en el último posible binomio:

**Juego e Infancia.** El Juego en la Infancia, Juego y Niños, El juego de los Niños, Juego de Niños, o mejor Juegos infantiles. El énfasis se sitúa en las características de las manifestaciones lúdicas en este período del ciclo vital humano. ¿El repertorio de Juegos infantiles se

expande o retrocede? ¿A qué juegos, dónde, cuándo, con quién, con qué materiales o juguetes?

Si invertimos los vocablos, surge **Infancia y Juego**, Niños y Juego, que no es lo mismo que Niños en Juego. Es archiconocido que el juego es la actividad principal que realiza un niño. Es la actividad fundamental. ¿Estamos convencidos? ¿Perderá la infancia esta manifestación básica humana?

### Le toca el turno a los nones

Una vez exploradas estas combinaciones binarias, entremos de lleno con la tríada objeto de esta conferencia. Siempre se ha dicho que los tríos, al menos a priori, dan mayores posibilidades, así que vamos a centrar nuestra atención en donde confluyen el Juego, la Infancia y la Ciudad.

Hay dos modos de acometer esta tarea. Desde un análisis dual en donde se pongan de manifiesto por una lado, las posibilidades y, por el otro, las imposibilidades. Este método tiene la ventaja que se consigue una exposición ordenada, pero soy bastante caótico y me cuesta bastante ser sintético, por lo que voy a proceder a mezclar bien los ingredientes y a ver qué tal nos sale el cocido.

Formulémonos algunos interrogantes:

- ¿Cuáles son las facilidades y posibilidades reales o verosímiles para jugar en el marco de la ciudad?
- ¿Qué barreras u obstáculos encuentran niños y adolescentes para jugar y apropiarse del espacio público?
- ¿Por qué en tiempos pasados la calle era un espacio público que a pesar de no contar con lugares específicamente diseñados para el juego, permitían que niños y niñas experimentaran actividades lúdicas con sus pares?

- ¿Cómo es posible que contando en la actualidad de espacios diseñados de manera exclusiva para favorecer, incentivar o impulsar el juego, la ciudad no sea vivida por la infancia como un espacio donde desplegar su lúdica?

No tengo la respuesta. Ojalá.

### Algunas consideraciones a tener en cuenta

- Más de la mitad de la población mundial viven en ciudades. En América Latina es un 80%.
- Envejecimiento de la población, y por ello disminución de la proporción de niños. Ensalzamos a la juventud, pero no a los jóvenes. Los niños molestan.
- Los niños, por ser menores de edad, no votan. Además, el número de padres con hijos es cada vez menor dentro del conjunto de la sociedad.
- Abuso de un tiempo de ocio repleto de deberes y actividades extraescolares. La agenda de un niño es peor que la de un adulto. No hay tiempo. Prohibido aburrirse.

En 1981, los niños disponían de un 40% de tiempo libre en un día cualquiera. Ahora, los pequeños tienen sólo una cuarta parte de su tiempo para actividades no programadas por los mayores.

*"Yo lo que quiero es un campo de fútbol sin entrenador"*

- Los niños pasan su tiempo entre televisores, ordenadores y videoconsolas. Sin embargo, si se les pregunta, lo que prefieren es jugar con sus padres.
- Aumentan los hogares formados por parejas con un único hijo. No hay hermanos. Y pocas posibilidades, solo en casa, de encontrarse con amigos y amigas. El vecino, nos resulta un ser extraño.

- Como comenta mi amiga MARÍA REGINA ÖFELE *“El juego ya no es diseñado por los jugadores, sino por una sociedad que propone (¿o impone?) un modo, un espacio, un tiempo.”*

En la misma línea argumentativa se sitúa MANTILLA (2000) cuando hace referencia al juego socialmente controlado, donde la sociedad va ditiendo de alguna manera a qué jugar, cómo realizarlo, en qué lugar, con quién, etc.

El espacio urbano permite y promueve determinadas expresiones lúdicas a través de sus diseños, permisos y prohibiciones, que no siempre son posteriormente aceptadas por los mismos ciudadanos. En la actualidad en las grandes urbes, el juego pretende ser un elemento más de control en muchas ocasiones.

- El juego pasa a desplegarse en el interior. Se observa como cada vez más el tiempo libre de los niños transcurre en espacios privados y semipúblicos (en la propia casa, en centros deportivos, en ludotecas, etc.) y como, consecuentemente, las actividades que desarrollan éstos están cada vez más privatizadas, institucionalizadas y organizadas por adultos (MC KENDRICK *el al.*, 2000; GAGEN, 2000; VALENTINE, 2001). Algunos estudios muestran como el hecho de que los niños no puedan acceder al espacio urbano que los rodea solos o jugar en los espacios públicos abiertos, sin la mirada atenta de un adulto tiene repercusiones en el desarrollo de la autoestima, la responsabilidad y la independencia de los niños (ROMÁN, 1995, 2000). Se observa, también como esta privatización del tiempo libre comporta a la vez una mayor segregación social en el tiempo libre de los niños. En relación a este hecho, KARSTEN (2002) muestra como el tiempo libre de los hijos de familias de ingresos medios-altos con transporte privado se realiza fuera de los espacios públicos, mientras que el tiempo libre de los hijos de familias de ingresos bajos

transcurre al aire libre, jugando en espacios públicos abiertos del entorno cotidiano.

Las diferencias de género son visibles cuando se observa como los niños y las niñas usan el área de juegos de los espacios públicos. Según los resultados empíricos de KARSTEN (1998; 2003), en barrios multiculturales de Ámsterdam, la presencia de niñas en el área de juegos es menor que la de los niños, así como el tiempo que pasan en él y el espacio que utilizan para jugar.

Es difícil hablar de infancia, porque el término alberga multitud de infancias. Por ello, de un mismo modo, en el diseño de políticas de infancia se deberán tener en cuenta los distintos modos de jugar y recrearse, acordes con las distintas realidades. De ahí la importancia a que se refiere CRISTINA BLOJ *“de familiarizarse con las escenas lúdicas, las historias y contextos que rodean a la niñez y a las adolescencias que habitan las ciudades”*



Además, como señala CASTELO (1998), es fundamental contar con espacios y tiempos donde prime la inutilidad, porque *“los niños aprenden y maduran con el tiempo perdido, deteniéndose, mirando con curiosidad, descubriendo e imaginando”*.

Estamos hablando de:

- JUGAR POR EL MERO HECHO DE JUGAR.
- JUEGO LIBRE, NO VIGILADO NI SUPERVISADO POR LOS ADULTOS

- ACEPTAR EL RIESGO COMO ESTIMULADOR DEL JUEGO FRENTE A LAS MÁXIMAS GARANTÍAS DE SEGURIDAD.

Sin acompañantes, crecen en autonomía e independencia, desarrollan la autoestima, el autocontrol, la seguridad en sí mismos. ¿Qué nos está pasando que a las universidades ya llegan los padres a informarse, a matricular a sus hijos, e incluso a la revisión de exámenes? Hoy en día, el rey león duerme entre algodones.

Cómo nos recuerdan, ROMÁN y PERNAS (2009), son los propios papás y mamás quienes han retirado a los pequeños de las calles para mantenerlos a resguardo en las casas y otros lugares protegidos: las escuelas, los parques infantiles, las actividades extraescolares. Las calles de la ciudad pierden a su infancia.

Ha llovido mucho desde que el arquitecto ALDO VAN EYCK diseñara entre 1947 y 1978 más de setecientos playgrounds en Ámsterdam, abriendo el debate para el urbanismo, no sólo por considerar el playground como espacio público y de relación comunitaria, sino destacando la potencialidad del juego como catalizador de la apropiación y transformación del espacio público.

En general, estaremos todos los asistentes a esta charla de acuerdo con NAVARRO MARTÍNEZ (2014) cuando remarca que *“las normativas que regulan el juego en el espacio público obstaculizan el descubrimiento, la imaginación y la creatividad infantil”*.

Las infancias y adolescencias en la ciudad deben desenvolverse con una serie de trabas que entorpecen el juego en contacto con la naturaleza (entiéndase como las posibilidades de jugar con elementos como el barro, la arena, el agua, la vegetación, las piedrecitas,...)

MANUEL DELGADO, es muy explícito a este respecto. ¿Qué le pedimos a un arquitecto? Descampados. ¿Qué planeamientos hay que hacer? Ninguno. Los niños han sido acuartelados. No haga nada, deje ese espacio donde jugar no solo de una manera monitorizada. Hacen faltan

espacios, agujeros, intersticios, recovecos. A la Infancia se le niega la Ciudad. A los Niños se les protege de la Calle.

Como bien señalan desde El grupo *La Ciudad de los Niños*, los espacios públicos deberían reunir algunas características para que respondiesen a su nombre y a su finalidad; entre ellas podemos señalar: que sean saludables y seguros, con un buen nivel de mantenimiento, con equilibrio entre la legibilidad y el misterio, que favorezcan la actividad exploratoria y el juego. Dichos espacios deberían permitir e incluso propiciar la mezcla de usos y usuarios, enriqueciendo así las experiencias y las relaciones y recuperando espacios de encuentro. El espacio público supone: dominio público, uso social, colectivo y multifuncionalidad. Debe caracterizarse por la accesibilidad

Y volviendo a la sugerente idea del descampado que reivindica DELGADO, como nos muestran BAYLINA, ORTIZ y PRATS en su estudio (2006) en una entrevista a una técnica de infancia: “creo que faltan espacios vacíos. Espacio de campos donde no haya nada. Los niños/as cuando diseñan un espacio no ponen muchas cosas (...) Hoy ya no tenemos lugares donde esconderse y a los niños/as les gusta mucho jugar y esconderse. Echo de menos laberintos con materiales sencillos.” (Técnica de infancia, mujer... años).

Es, por lo tanto, en la diversidad, calidad y en el mantenimiento de los espacios donde debe incidir para que cumplan con su función educadora y socializadora.

No hay que olvidar, comentan ROMÁN y PERNAS (2009) que el conocimiento y apropiación del espacio nos proporcionan puntos de referencia y sentido de pertenencia. Igual que los cartógrafos han precedido siempre a los ejércitos, porque el conocimiento de un lugar es imprescindible para poder dominarlo, esta visión espacial interrelacionada y coherente, que se niega la infancia, es fundamental para su desarrollo evolutivo. El proceso de reconocimiento paulatino del espacio, de lo más próximo a lo más alejado, se ha alterado y ya los niños no tienen posibilidad de ir adentrándose por sus propios medios en el entorno

que les rodea, pateándolo a su ritmo, parándose a observar como a ellos les gusta, aprovechando los recovecos insospechados para el juego o la imaginación, es decir, conociéndolo y haciéndolo suyo.

Por tanto, como se anunciaba el V Encuentro, La Infancia y la Ciudad, es una relación difícil. En ese encuentro, el mismo TONUCCI nos advertía que la ciudad está perdiendo espacios públicos que se están convirtiendo en espacios especializados para coches o para ancianos o para niños o para cualquier cosa, pero están desapareciendo los espacios públicos, lo que significa que está desapareciendo la ciudad.

La emergencia de un modelo alternativo de ciudad, pasa pues, por aumentar la presencia de la infancia en el espacio público. Y la infancia ahora es invisible. Es necesario el reconocimiento de sus derechos:

- Derecho a la participación.
- Derecho a ser escuchado.
- Derecho a tener una mayor presencia en el espacio público.
- Derecho a diseñar la ciudad desde sus miradas y representaciones.

#### **Por todo ello cobra sentido hablar de:**

- Ciudad Amiga de la Infancia, es decir una ciudad comprometida con defender los derechos de la infancia.
- FRANCESCO TONUCCI y su "Ciudad de los Niños"
- "Ciudades educadoras", haciendo que su territorio sea el espacio de múltiples escenarios de aprendizaje social compartido.
- "Consejos de Niños"

#### **Y de manera particular en relación al juego:**

- Patios escolares.
- Camino escolar.

En un estudio de los años 90 realizado por HILLMAN, ADAMS y WHITELEGG sobre movilidad infantil concluía que a principios de los años setenta,

el 80% de los niños de 7-8 años iba al colegio por su cuenta, sin acompañamiento adulto, en los 90, esta cifra cae al 9%.

- Y de muchas buenas prácticas:
  - dinamización de espacios públicos mediante el juego.
  - ludotecas como espacio de aprendizaje y convivencia.
  - calles y espacios cerrados al tráfico.
  - procesos participativos para diseñar espacios favorecedores de la actividad lúdica.

No obstante, a pesar del acierto y del gran valor de todas estas acciones, el derecho del niño al juego sigue siendo una asignatura pendiente. Si se pusiera por ejemplo el mismo empeño en incentivar el juego infantil como se está haciendo con el fomento de una movilidad urbana sin coches, auspiciando el uso de la bicicleta y la construcción de carriles bici... estaríamos en una situación muy distinta. Porque, como decía TONUCCI, "*los niños deberían tener el mismo espacio para jugar que el que tienen los adultos para estacionar*" (2004)

En Barcelona existen más de 700 espacios de juego. Se han destinado 200 millones para remodelarlos y crear de nuevos a lo largo de 4 años, si es verdad, pero no veo que se lo tomen tan en serio como cuando quieren que el tranvía transcurra de punta a punta de la Diagonal.

Además, en el tema del mobiliario de juego hay una regulación cada vez más estricta. Hay empresas especializadas que siguen la normativa europea y los Ayuntamientos suelen acudir a ellas a la hora de equipar los espacios para asegurarse el mínimo de problemas al respecto. Este hecho convierte a los espacios de juego en áreas homogéneas en pro de la normativa europea y la seguridad de la infancia, pero a costa de la imaginación o el desarrollo de otros aspectos del aprendizaje o de la construcción de la identidad en relación a espacios singulares.

Sea como sea, no sé si de ese modo se va a dar respuesta a lograr que la infancia juegue libremente por la ciudad, o incluso que la infancia juegue libremente, o que la infancia juegue.

¿Cuál es el reto? LA PROMOCIÓN DEL DERECHO DEL NIÑO AL JUEGO.

Falta información actualizada e indicadores cualitativos que permitan elaborar diagnósticos complejos que incluyan un estado de cumplimiento de los derechos de juego, participación y recreación; que recojan los problemas de los territorios internos de la ciudad y que desvelen las heterogeneidades en las condiciones de vida para redefinir la oferta pública con base en esta condición.

Es imperativo mejorar los sistemas de información e implementar el monitoreo y seguimiento del cumplimiento de los derechos al juego, a la participación y a la recreación como indicadores del bienestar de niños, niñas y adolescentes.

Muchas gracias por vuestra atención.

## Derecho del niño al juego (Transcripción)

¿Cuál es el reto? A mi modo de ver, es la promoción del derecho del niño al juego y a partir de aquí viene la segunda parte de esta intervención. Poner énfasis en la necesidad de buscar una serie de indicadores que permitan tener un grado de conocimiento de cuál es la situación real de ese derecho, que es el derecho al juego infantil. Querría contar cuatro ideas sobre la formulación del sistema de indicadores sobre el derecho al juego infantil. Parte de un proyecto de investigación financiado por el Ministerio, en la convocatoria de 2014 que salió en el verano de 2015 por tanto llevamos más o menos un año trabajando, somos miembros del grupo de investigación de ciencias del deporte de mi facultad y miembros del observatorio del juego infantil, como GONZALO JOVER o JOSÉ LUIS LINAZA, que estaba ayer aquí, somos 11 investigadores, 5 universidades la Politécnica y la Autónoma de Madrid, de Valencia, de la de Navarra y la de RAMÓN LLUL de Barcelona, 4 ciudades españolas. La idea sería la formulación de un sistema de indicadores como un instrumento para evaluar la vigilancia y el cumplimiento de ese derecho con la idea de poder diagnosticar cual es la realidad de todo ello en España.

La idea, sería poder impactar por un lado en lo que sería el diseño de políticas educativas y de políticas de ocio para la infancia de forma que las administraciones nacionales, autonómicas, locales etc. lo tuviesen en consideración. Al mismo tiempo, también que la propia industria juguetera tenga una reflexión en torno a cuales son los juguetes y de qué modo esos juguetes pueden cubrir más de lo que lo están haciendo, las necesidades educativas. Luego dar una serie de orientaciones a las comunidades educativas en relación a ese derecho e intentar que haya estudios precisamente sobre el seguimiento de ese derecho que se ha tomado dentro de la literatura científica y que cobre gran importancia.

La idea, es que todo esto pueda repercutir en la inclusión de los indicadores de juego de la infancia. Explicado un poco deprisa, cuando

nacen los indicadores sociales aparece también la necesidad de abordar dentro de esos indicadores, con datos más cualitativos relacionados a los datos de la infancia y entonces ahí se viene desarrollando a nivel internacional, a nivel europeo, a nivel nacional, etc., muchos indicadores que pueden medir el bienestar, el bienestar subjetivo de la infancia etc. Pueden preguntar sobre el número de smart phones, sobre cuántos ordenadores tienen en casa, pueden preguntar cuánto tiempo ven la tv, la mayoría omiten un dato para mí básico, que es si el niño juega, con quién juega, cómo juega, bueno si lo que el niño hace es jugar pues ya en todos esos indicadores el derecho del niño al juego pasa de puntillas por todo esto. Por lo tanto, también la inclusión del juego dentro de los objetivos, de las metas y de las estrategias de los planes de infancia a favor de la infancia.

Ahora me referiré un poco más a eso. La idea sería llegar en este estudio; a unos indicadores para lo que podía ser España. Pero avanzar hacia un ámbito europeo o incluso hacia un ámbito internacional, quizá más que indicadores, poder acabar refiriéndose a un índice y que ese índice estuviera en manos de Naciones Unidas para poder diagnosticar cómo está cada uno de los países en relación al derecho del niño al juego. Nosotros para eso hemos desarrollado cuatro etapas de acción, primero de búsqueda de información relativa a todo lo que estoy contando, luego acciones de producción de conocimiento y luego etapas de transferencia.

La primera sería la revisión de las fuentes de todos los ámbitos, local, autonómico, etc. centrándonos bastante en lo que sería obviamente el ámbito estatal. Otra cuestión, otro objetivo, sería poder, a partir de todo ello, elaborar una matriz con los indicadores como documento base para que podamos avanzar con una idea de esos indicadores. En tercer lugar, sería incentivar el debate entre una serie de colectivos acercándonos a través de unos grupos de discusión. En 4º lugar sería, contrastar todo lo que los propios grupos de discusión nos han aportado con esa

matriz de indicadores, intentar hacer una primera propuesta que sea refrendada entre 10 ó 15 jueces expertos que puedan de algún modo perfilar o acabar de ver las posibilidades que tienen esos indicadores.

A partir de esto, lo que sería es la proposición de todos esos indicadores y poder empezar a hacer la segunda parte de elaboración de textos para poderlo divulgar y difundir y entonces gestionar publicaciones, intentar asistir a diversos congresos, elaborar informes para distintos destinatarios poderlo transferir a los medios de comunicación del estado del derecho del niño al juego. También una reunión con la industria juguetera europea para lanzar una campaña de que el juego es un derecho y que con la infancia no se juega, dar continuidad también a través de una tesis doctoral (que ya tengo una doctoranda en marcha con la idea de todo este proyecto), realización de seminarios, poder colgar todo esto en la web que tenemos en el observatorio e intentar realizar una serie de informes. También contamos desde un principio con una serie de entidades interesadas con la posible puesta en escena de todo ello, desde la dirección General de Servicios para la Infancia, la fundación *Crece Jugando*, gente de la industria juguetera como es la Asociación Española de Fabricantes de juguetes, Toys Industria Europa, la Asociación para la Investigación de la Industria del Juguete etc.

Una serie de cuestiones: uno de los primeros cometidos que he estado haciendo es la búsqueda de esa información. Vosotros sabéis que existen los Derechos del Niño, en el 59, que en el 89 se aprueba la Convención de derechos del niño, por tanto en el 2019 estaremos a los 30 años y a los 60 de la 1º Convención.

Que la Convención sobre los Derechos del Niño es el tratado más ratificado por los diferentes países, hay 195 que lo han firmado, el último fue Somalia en el 2015, queda Estados Unidos que está adherido pero no lo ha ratificado, (no entraremos ahora en las causas aunque hacen más que otros países), un poco la idea sería que precisamente esa Convención que en su Art. 31 recoge el derecho del niño al juego,

al esparcimiento a actividades culturales y demás, pues para poder mostrar el cumplimiento por parte de los estados firmantes nace un comité y los países que lo firman, cada dos años al principio y luego cada 5, tienen que emitir una serie de informes sobre cómo están los derechos del niño en relación a los distintas temáticas. Presentados esos informes el mismo comité recoge una serie de observaciones en que le lee un poco la cartilla al país en cuestión. Bueno intentamos analizar primero los países de la Unión Europea y de la OCDE en referencia del juego infantil; qué aportaciones y qué cosas se decían. Esos 103 informes que nos repasamos, en 30 no hay ni una sola alusión directa al derecho al juego; en los otros el que la haya quizá es tan sencillo que se reconoce, yo qué sé, la protección de los niños en los videojuegos, o sea, no porque hayan alusiones significa que haya un material allí detrás que es lo que se está analizando. Más curiosas son las observaciones porque precisamente de esas 105 observaciones el 78 % no hay ninguna alusión, ningún comentario acerca de que los estados no están cumpliendo con ese derecho al juego infantil.

También un poco de prisa y corriendo, el Comité precisamente va haciendo una serie de observaciones generales. En 2013 hay una observación muy interesante que me gustaría que la conocierais que es la observación 17 que viene a poner en relieve que, *debido al poco y escaso interés que ponen los estados en relación al juego, pues ustedes analicen todos los problemas y pónganse a trabajar en relación a ese derecho.*

Lo que se ha hecho es mirar del 2013 hasta la actualidad si eso ha significado una inflexión por parte de los estados partes, la situación sigue siendo prácticamente la misma y nos permite salir un poco de la zona de confort de países de la OCDE etc. y han entrado países de toda índole con una situación muy similar. Revisados 85 países antes y después de 2013 vemos que es una idea a la que todavía le queda mucho recorrido.

No dispongo de tiempo para hablar de la matriz de indicadores, así que contar que lo que ahora estamos haciendo es centrarnos en esos

grupos de discusión de 8, 10, 12 personas. Y estamos abordando entre las 4 ciudades, las distintas franjas de edad de los niños, en centros públicos, centros privados, en la comunidad educativa. También grupos exclusivamente de padres, otro más particular formado por profesionales (pediatras, educadores, agentes sociales, ludotecarios, entidades que trabajan derechos infantiles), las distintas administraciones que de una manera muy sectorializadas intentan atender a la infancia y con la industria del juego.

Para ir acabando, señalar que la revisión de todos los planes de infancia estatales, autonómicos y locales y lo que se dice en ellos en relación al juego, aparte de señalar los grandes beneficios y virtudes que tiene el juego y *blablablá*, pero en las acciones prácticamente no se recoge nada de todo ello. Entonces un poco la segunda gran idea, que tiene mucho que ver con la formulación del sistema de indicadores y que también se relaciona con lo que se decía en la charla de ayer, a mí me venía como la idea, así, metafóricamente *surfeamos algunas olas pero otros tienen el mar*. En el mayo del 68 se reivindicaba que debajo de los adoquines estaba la playa, bueno pues yo creo que no solo no hemos quitado el adoquín sino que hemos asfaltado encima de él. Creo que además de fotografiar la realidad en esos informes nos falta la creación de un plan integral del juego no solo para la infancia sino para toda la población, ver el juego en un sentido transversal y que se plantee de forma integral viendo que esto se puede hacer de otra manera. Sé que todo esto es soñar, que todo esto es la utopía pero es el camino que tenemos ya que el futuro pasa por vivir en las ciudades o somos capaces de transformar esos espacios para los ciudadanos o seremos víctimas de las operaciones urbanísticas millonarias que son las que lo mueven todo, que son las que transforman las ciudades. Ante todo esto, no quiero ser pesimista, quedamos los resistentes, los resilientes a todo esto.

En Barcelona, este fin de semana se va a celebrar un congreso del juego; va a reunir a 90 mil personas hablando de los videojuegos entre

usuarios y participantes. Nosotros no somos 90 mil personas y estamos hablando de algo mucho más importante. Pero bueno, no es que nosotros no lo sepamos pero quizá nos falta la capacidad de convencer a los que no se lo acaban de creer.

Muchas gracias.

### Referencias bibliográficas

- BAYILINA, M.; ORTIA, A.; PRATS, M. (2006) *Geografía de la infancia: espacios de juego en ciudades medias de Cataluña*. GEOGRAPHICALIA, 50, p. 5-26.
- BLOJ, C. (2015) *Ciudades e infancia. Juego, participación y derechos culturales en Rosario* (Argentina). Santiago de Chile: NACIONES UNIDAS- CEPAL.
- DELGADO, M., (2005) *En busca del espacio perdido*. ISABEL CABANELLAS y CLARA ESLAVA coords. *Territorios de la infancia. Diálogo entre arquitectura y pedagogía*, Biblioteca de infantil 9. Barcelona: EDITORIAL GRAO.
- MANTILLA, L. (2000) *De juegos a juegos: los juegos y la experiencia de jugar*. En RAMOS RAMÍREZ, J.L. y MARTÍNEZ MARTÍNEZ, J.: *Diversas miradas sobre el juego*. México: TIERRA FIRME.
- NAVARRO MARTÍNEZ, V. (2014) *Jugar en la ciudad. El Playground, recurso urbano sostenible*. Véase (en línea): [http://cuartocrecientearquitectura.files.wordpress.com/2014/04/artc3adculo\\_virginia-navarro-jugar-en-la-ciudad.pdf](http://cuartocrecientearquitectura.files.wordpress.com/2014/04/artc3adculo_virginia-navarro-jugar-en-la-ciudad.pdf).
- OFELE, M. R. *Ciudad y juego: juegos posibles e imposibles*. REVISTA TEÍNA, n.5.
- ROMÁN, M. y PERNAS, B. (2009) *Haga sitio, por favor. La reintroducción de la infancia en la ciudad*. Organismo Autónomo Parques Nacionales.
- TONUCCI, F. (2007) *La Ciudad de los Niños. Un modo nuevo de pensar la ciudad*. Buenos Aires: ED. LOSADA.
- TONUCCI, F. (2009) *La Ciudad de las Niñas y los Niños*. Buenos Aires: LOSADA.
- TONUCCI, F. (2009) *Ciudades a escala humana: La Ciudad de los Niños*. REVISTA DE EDUCACIÓN, número extraordinario. Véase (en línea): [http://revistaeducacion.mec.es/re2009/re2009\\_07.pdf](http://revistaeducacion.mec.es/re2009/re2009_07.pdf).

### COLOQUIO

**GEMA:** gracias JAUME, mi niña tiene tres años y ya nos han pasado la tabla de extraescolares. Ella me dice: "yo quiero ir al parque mamá". Vamos al parque y no hay niños, como mucho hay dos o tres.

Vamos a abrir un turno de preguntas y de debate en torno a las cuestiones que ha planteado JAUME.

**GOYO:** gracias, tengo dos preguntas y también una reflexión. En primer lugar en el estudio de investigación que estáis haciendo sobre los indicadores del juego, me ha sorprendido que hagáis todo en el centro escolar. Cuando preguntas a los niños fuera del centro escolar tienen una opinión diferente y yo creo que podría ser muy válido trabajar en grupos formales e informales o directamente ir al parque, porque el juego tiene que ser también improvisación y libertad. Por eso me ha sorprendido que no lo incorporarais. Eso bueno, lo puedes ver tú que tienes tres hijos y vas a tener el cuarto, lo ve GEMA y lo veo yo que tengo dos.

En segundo lugar, respecto a lo que has comentado sobre las políticas públicas de infancia no se incorpora mucho el tema del juego. Cuando hablamos de esas políticas públicas hay que tener en cuenta que el actor es el niño y que yo sepa el Artículo 31 de la Convención de los Derechos del Niño está relacionado con el Artículo 15, que es el derecho de los niños a asociarse. Al ser menores de edad, no lo pueden hacer. Es decir, cuando hablamos de lobbies hay que tener en cuenta la edad de los niños, resulta interesante tener presente este Artículo 15. A veces decimos: "trabajemos planes de juego", pero resulta que en todas las políticas de infancia están muy presentes las acciones relacionadas con la protección, es decir, que falta todavía mucha autonomía de los niños en relación al juego. A veces lo fragmentamos todo, sin embargo se necesita una visión integral del niño. Esta es mi reflexión: hay pocos planes de infancia. En Cataluña tampoco hay tantos que yo

sepa. Hubo políticas de participación pero ya quedan pocas. Tenemos mucha protección pero poca participación y juego. Gracias.

**FIDEL:** en relación con lo que comentábamos ayer, hoy y en otros Encuentros, yo creo que hemos visto elementos más positivos entre infancia y ciudad en la medida en que los Ayuntamientos u otras instituciones han promovido más inversiones en relación a la participación infantil. En el tema del juego yo estoy un poco triste, por lo de ayer y por lo de hoy. No solo porque se haya hecho poco, es que me parece que el elemento más retardatario no son los Ayuntamientos: son los padres y con los padres es muy difícil trabajar. Además tenemos en contra toda una institución como son los medios de comunicación. Incluso la propia escuela, que no camina ni empuja en la misma dirección que estamos planteando. No sé por dónde se puede tirar. No sé si simplemente con que los Ayuntamientos dejen espacios libres, derribando algunas cosas que hay o dejando solares para poder estar, se puede conseguir que haya más niños en esos espacios, si ni siquiera los encuentra GEMA cuando va al parque. No sé cómo podríamos empujar para que las cosas fueran de otra forma.

**MACARENA:** yo estaba pensando lo mismo que acaba de expresar FIDEL. Es el hecho de pensar en las familias y los padres como elementos con cierta responsabilidad a la hora de que niños y niñas puedan ejercer con libertad su derecho al juego. Es por el miedo que tenemos de las ciudades pero también por el miedo a las sociedades en las que vivimos. No solo es la administración desde el punto de vista del urbanismo, sino la vida que tenemos, la conciliación familiar, el tiempo del que disponemos para pasar con nuestros hijos o no, los horarios de los colegios, de las extraescolares... Todo eso hay que trabajarlo porque no es solamente reivindicar un derecho. No es que una administración construya parques que estén libres de objetos con los que los niños y

niñas puedan crear. Es cómo disminuimos esa distancia, cada vez mayor entre el sector educativo y los padres. La reflexión de FIDEL me ha hecho pensar en esto, es decir, en cómo conciliamos todo el resto de los aspectos para que realmente puedan jugar.

**BORJA:** gracias. Yo soy profesor de urbanismo en la Escuela de Arquitectura y tenemos un taller, (aquí hay algunos alumnos), sobre diseño de espacio público. Este año, quizá porque tengo unas gemelas de dos años y medio, lo he dedicado a la ciudad y los niños en la ciudad de Toledo, que es donde estamos, con la intención de analizar el espacio desde la óptica de las necesidades del niño. Lo cierto es que soy un neófito en este mundo pero como recién llegado, desde el punto de vista del espacio, encuentro una dualidad muy fuerte entre plantear espacios plenamente equipados para el juego y otra postura, que parece que demanda el solar vacío. Tú mismo, en tu conferencia has hecho referencia a ambos planteamientos, querría saber cuál es tu postura ante el diseño del espacio público para el niño.

**GEMA:** vamos contestando y luego si hay alguna pregunta más abrimos otro turno.

**JAUME:** bueno hay que tener en cuenta que yo no tengo las respuestas, sino que deben surgir de la reflexión del grupo, voy a ir contestando.

**GOYO:** creo que tienes razón en plantear la necesidad de preguntar a los niños y las niñas en ambientes informales, lo que pasa es que cuesta bastante más acercarse y hay que tratar de rentabilizar el tiempo. La cuestión es tratar de hablar con niños y donde se encuentran es en los centros escolares, pero lo hacemos de un modo en el que ellos no están dirigidos y pueden hablar con total espontaneidad. De hecho salen cosas muy curiosas como que los padres nunca juegan, que tenemos los

armarios llenos de juegos pero que lo que nos gustaría es jugar a... Es mucho más difícil acercarme a un parque y que me acerque a tu niño y le pregunte quién es, explicarle qué hacemos... en fin, que metodológicamente está claro, pero dificulta un poco.

Está claro de que cuando se habla de la Convención de los Derechos del Niño no se trata de que se cumpla uno de los derechos sino que se deben cumplir todos. La no discriminación, el interés superior del niño, la supervivencia y el desarrollo, fijaos donde está el acento, en garantizar las mínimas condiciones para que se dé ese desarrollo. Hay mucho énfasis en la pobreza, en la educación. Ayer o antes de ayer era el Día Mundial de los Educadores y reclamaba UNICEF 24 millones de profesores para poder llegar a todas las partes del mundo. El derecho del niño a ser escuchado, la participación también es otro de ellos. Entonces, sí que se está avanzando en los procesos de participación. Soy partidario de los consejos de participación pero reflexionemos: si a los niños les preguntamos qué quieren cenar querrán la pizza, la hamburguesa y demás, sin embargo nosotros les damos ensalada, fruta. ¿Qué quieren los niños para jugar? Pues lo que les van a bombardear en la campaña publicitaria de navidad. Eso es lo que van a pedir en su carta a los Reyes Magos. Cuántas cosas hay que no sé si tenemos en cuenta a los niños de una manera directa, pero seguro que la mayoría hace las cosas pensando en el interés de los niños. Con lo cual, no sé si muchas veces la mejor fórmula para idear unos espacios es que todo tenga que ser a la medida que los niños han propuesto, que haya un huerto, un conejo y una rueda. Puede estar bien, pero creo que cuando a un mismo interrogante surge siempre la misma respuesta, es que tal vez hemos pensado poco. Por lo tanto tiene que haber múltiples posibilidades, experiencias y modos de hacer distintos.

Respondiendo a BORJA, tampoco hay que tener una sola fórmula. Es mejor tener un parque de colorines que un centro comercial y mejor esto que un aparcamiento. Todo lo que sea avanzar yo creo que es hacia dónde ir.

MACARENA habla de la familia, los padres que deben responsabilizarse. Eso está claro, pero probablemente yo continúo pensando que lo que estamos dando son respuestas fragmentadas y que lo que hace falta es una respuesta muy global, muy integral, que tenga en cuenta muchas cosas. Conseguir que los niños inviertan menos tiempo libre en hacer las cosas que hacen y que hagan otras, incluso que se puedan aburrir. La conciliación de las personas adultas, en Cataluña se está intentando para 2018, pactando con sindicatos. Todo esto es una manera de avanzar la sociedad. Si estamos más horas con nuestros hijos mejor funcionará.

Si realmente nos lo creemos, y yo sé que vosotros sois los creyentes, no me cabe la menor duda de que iremos avanzando. Antes he puesto el ejemplo de la bicicleta en Barcelona. Si nos vamos 10 años atrás, el que iba en bicicleta por Barcelona es que estaba loco, estaba supeditado a cualquier peligro; si la subía en un medio de transporte lo primero que le decían es "vamos a apearle la bicicleta y vamos a darle dos guantazos". Hoy en día el que se desplaza en bicicleta es el amo de la ciudad. ¿Gracias a qué?, pues a una serie de medidas que han hecho que todo esto sea posible. No hay una única medida, es multifactorial. Con esto ocurrirá que la juventud empiece a ir en bicicleta desarrollando un hábito igual que en otras poblaciones europeas en las que nadie se lo pregunta, salen de su casa con una bicicleta. Yo soy un usuario de coche por mi condición de padre de familia numerosa y los repartos en las escuelas, pero si no avanzamos de este modo, avanzaremos poco, que es lo que estamos haciendo. Esta es la idea, Barcelona es una ciudad deportivizada, por qué se ha deportivizado, seguramente por el 92, por las promociones del propio Ayuntamiento, los clubs, las federaciones... todo el mundo ha sumado y hoy en día la calle es un escenario de gente haciendo múltiples prácticas deportivas en lugares especializados y no especializados, con materiales urbanos y espacios insospechados. Eso ha propiciado la práctica deportiva extendida. ¿Lo ha hecho alguien en concreto? No, se ha conseguido a través de múltiples medidas. De lo que

estamos hablando, lo que estoy intentando defender es que debemos conseguir la práctica del juego, que el jugar libremente sea otra práctica extendida. Nos pasa que nos hemos enfermado tanto que es muy difícil nuestro diagnóstico, hemos tomado tanta Coca-Cola que no entendemos que lo que hay que beber es agua. Ese es el problema. Es evidente que hay que ir haciendo muchas cosas porque el camino que hemos llevado no es el que nos puede acercar a todo lo que nos estamos planteando. El modelo de ciudad que tenemos viene de cuando teníamos una sociedad industrial, la gente se tenía que mover en un coche, desplazarse, ir a producir. Lo que hay que abordar, seguramente, es que con eliminar espacios para los coches, con impedir el tránsito rodado se facilitarían muchas cosas. Ayer lo vimos: quitamos tres plazas de aparcamiento y pintamos unas rayas en el suelo, pero eso no deja de ser anecdótico. Creo que hay que arriesgar mucho más con múltiples medidas que todas sean al unísono, desde las familias, desde las empresas...

La educación siempre ha sido instructiva, pero la educación no formal, que era un ámbito de juego libre, de juego creativo, también se va formalizando con sus objetivos. Por ejemplo en los cursos para monitores de verano, si miro la evolución es que cada vez están haciendo lo que hacen otras entidades, colonias deportivizada. Se formaliza tanto que al final pierde su verdadera esencia. El juego en el ámbito informal es lo mismo, el día del juego, la fiesta del no sé qué, todo programado,... Mejor eso que nada, pero esa no creo que sea la fórmula. Creo que la fórmula tiene que estar más en sentar a distintos estamentos en la misma mesa, en el que se hable de ese tema como eje central y tendrá que haber un poco de todo: campañas publicitarias, fomento del juego, igual que cuando nos proponemos que los niños lean, no hay una única manera. Apagar la tele seguro que es una de ellas, pero no será con una única medida con lo que lo vamos a lograr.

**GEMA:** nos da tiempo a alguna pregunta más.

**Intervención:** por ampliar un poquito con los procesos de participación de la infancia. Yo coordino y trabajo en el Parlamento Joven y la Red Andaluza de Ecoescuelas. Aquí hemos observado lo que piden niños y niñas. Quiero tranquilizaros porque llevo varios años trabajando, sobre todo en Primaria, con los patios de recreo y la resolución de los conflictos, tanto de género como de cualquier otro tipo de convivencia, en los que el profesorado por su parte y los alumnos por la suya, identificaban su mapa emocional del patio. Se ven cosas realmente sensatas. Quiero decir que no son cosas inalcanzables, piden fuentes para disponer de agua, arena... etc. Como me preocupa bastante este tema, identificamos que el mayor espacio del patio escolar era el dedicado al fútbol. Lo que se ha hecho es que alrededor del patio del recreo se han organizado distintas patrullas, de modo que el recreo se convierte en un ámbito de autogestión. Está el huerto, está la charca... estos proyectos están funcionando dentro de lo que cabe, pero sí que hay una amenaza y es que los padres y madres cada vez quieren ganar espacio para el terrazo y otras superficies de construcción. Yo sostengo que en Andalucía, con 40 grados no se deben utilizar estos materiales. Esto es fruto de un cambio de sociedad, de hábitos y luego la escuela, que está en una crisis brutal y las leyes no acompañan. Opino que los arquitectos deberían conocer de primera mano las dificultades del espacio escolar, las caracolas que están diseñando para infantil son auténticas cochiqueras que no acompañan a las nuevas leyes del medioambiente, de placas solares y de un montón de cosas más que no se aplican. Para los niños de Secundaria, por ejemplo, se están desplazando los espacios de ocio hacia los centros comerciales, sobre todo en las zonas urbanas, también hacia los videojuegos... En fin, ahí hay un debate que tiene que ver con el modelo educativo que está en marcha. El profesorado está burocratizado a tope, hay mucha resistencia a quitar las cosas que no valen. Desde luego el juego libre está muy acordonado, los parques se cierran con horarios muy

limitados, todo esto hay que tenerlo en cuenta porque son temas interesantes. Gracias.

**JAUME:** yo creo que lo importante es ver por dónde hay que ir. Las cosas, en general, se han hecho con buena voluntad. Por ejemplo, la gente en los pueblos, cogieron sus casas y las rebozaron cemento. Pasados unos años la gente está sacando el cemento y vuelven a las casas de piedra porque es mucho más bonito. Supongo que cuando se ha empezado a hacer escuelas se ha pensado que mejor que tener un patio lleno de barro era construir una serie de pistas polideportivas, con la mejor voluntad, no para fastidiar a los niños, lo que pasa que analizado todo esto quizá conviene resituarlo de otra manera. La ciudad que tenemos es la que hay, ahora hay que parar, analizar y ver si las cosas pueden ser de otro modo. Cuando a la gente se le incita al reciclaje yo creo que acaba calando en las personas y se van transformando esos hábitos. El tránsito rodado, el miedo, la inseguridad, la incomunicación, vas al parque y no hay nadie. Con los pocos niños que hay, suelen ser los padres los que intervienen y median en los pequeños conflictos de los niños... todo eso es lo que está ahí, eso es la realidad. Reitero que eso tiene que tener un abordaje desde distintos ámbitos: la salud, la educación, la familia,... Hay que hacerlo con un enfoque mucho más global de lo que se está haciendo, porque mientras se va diseñando una política educativa de infancia, una política sanitaria para los niños, todo esto fragmenta e impide poder abordar el problema desde la multidimensión. Yo defiende este plan integral del juego en la ciudad. Si miráis el plan de deporte en la ciudad, que tenéis en Madrid o en Barcelona, no hay ni una sola línea que entienda el deporte como juego. Me pregunto cómo entienden la actividad física si no interviene el juego. Hemos pasado de que un niño en su tiempo libre podía jugar, a un niño que lo que hace es practicar una serie de deportes: no juegan al fútbol, hacen deporte, se lo toman totalmente en serio y los padres son los que lo fomentan más. Pero si un niño no tiene unas buenas bambas

que estén de moda es que ya no es nadie. Si no tiene una pelota como las de los equipos de primera división es que no es nadie. Esto indica que nos estamos yendo por un camino equivocado. Para intentar girar 180 grados tenemos que cambiar la orientación de la brújula, pero esto no se consigue de un día para otro. Yo me acuerdo de los años que he estado como profesor de Educación Física en centros públicos. En uno de ellos, los niños solo jugaban al fútbol, con el tiempo fui introduciendo otros deportes pero no fue de un día para otro. Quiero decir con esto que hay que ir resituando las cosas y progresivamente ir virando donde queremos ir y tenemos claros indicios de que por donde vamos no es la senda adecuada.

**Intervención:** no es tanto una pregunta como contar que trabajo en un proyecto de investigación sobre diseño participativo de espacios. Hemos activado una ludoteca en Medialab-Prado que solo tiene juegos que se han diseñado y producido con los niños. Hay una cabaña que se construyen ellos, hay mobiliario también construido por ellos y cada tarde hay un montón de niños que siguen autogestionando el espacio y proponiendo ideas. Esos niños vienen con familias que se han establecido como grupo de trabajo.

A parte soy madre de una niña de dos años y medio y vivo en una zona donde la única opción del parque es que esté vallado. Opino que el diseño de los espacios tiene que ofrecer seguridad, aunque sea informal.

La forma de programar, que se hace en común, ha favorecido la participación, también hemos colaborado con algún centro escolar en horario lectivo y los profesores lo incluyeron en el currículo. Es verdad que la LOMCE es un peso, que hay un montón de inconvenientes, pero siempre quedan intersticios para actuar. Hay que ser positivos.

**GEMA:** gracias. Lo que estás comentando creo que enlaza muy bien con la siguiente mesa de experiencias y de buenas prácticas de las que podemos aprender mucho.

## Jugar con palabras. Cuentacuentos: la olla mágica.

**ISABEL ANDRÉS.** Miembro del grupo de trabajo La Ciudad de los Niños de la Asociación Acción Educativa



Cuando los adultos pensamos en el juego, en la ciudad y en la infancia, casi siempre nos referimos a juegos de movimiento. Juegos de saltar, del pilla-pilla, del escondite... juegos en los que hay mucha actividad física; y es verdad que son muy representativos y muy importantes. Son juegos que permiten explorar el entorno, descubrir y practicar las capacidades físicas, el aquí y el ahora.

Pero hay otro tipo de juegos que son los que juegan con palabras. La palabra es el símbolo por excelencia, la capacidad que nos caracteriza como seres inteligentes, por medio de ella somos capaces de reconstruir el pasado, de anticipar el futuro en forma de relato, de formular hipótesis y de expresar deseos.

Los juegos con palabras requieren, como los demás juegos, tres condiciones imprescindibles: tiempo libre, lugares de encuentro y amigos con quienes compartirlos.

Este tipo de juegos, que requiere reposo físico pero una gran actividad intelectual, se juegan con las palabras: los trabalenguas, los cuentos mínimos, las adivinanzas, los cuentos de nunca acabar, las re-tahílas, el veo-veo... algunos para practicar la ejecución del lenguaje, otros para agudizar el ingenio, todos para divertirse y de todos ellos, los más representativos, son los cuentos tradicionales.

Nos decía ayer JOSÉ LUIS LINAZA que el ser humano es el único que aprende de lo que le cuentan.

Cuando hablamos de cuentos, generalmente los adultos imaginamos a unos abuelitos venerables en la cabecera de la cama de los niños, contando los cuentos de toda la vida; también a los padres, a los maestros... que en la actualidad son los transmisores de este tipo de literatura.

Pero los niños y las niñas necesitan además contar cuentos, no solamente escucharlos, porque contar cuentos, recrear un cuento es jugar a entrar en (y salir de) otros mundos; y ése es un juego importante, imprescindible para su desarrollo, saber que tienen una llave para abrir el mundo de la fantasía, la increíble llave del *érase una vez*... En ese momento abandonan el mundo de lo posible, el mundo de los árboles en los patios, de los bancos, de las fuentes para beber... y entran en el mundo de lo que desean, de lo que sueñan, de lo que les preocupa, de lo que les asusta... Y eso les ayuda a comprenderse y a comprender el mundo que les rodea. Luego, unos y otras saben perfectamente cerrar ese mundo, cerrar el juego con la llave de *colorín colorado* u otra fórmula, y volver al mundo real.

Aprender a entrar y a salir, aprender a memorizar, a relatar ordenadamente y con las palabras suficientes, ser capaces de dominar el mundo nombrándolo, es un juego imprescindible que también necesita de nuestra atención. Como quería hacer esta reivindicación, quiero hacerlo de la forma más práctica que es contando un cuento.

Ya sabéis que los cuentos no necesitan espectadores, los cuentos lo que necesitan es participantes: por eso espero vuestra participación, sobre todo de los más jóvenes, que suelen ser los más activos.

El cuento con el que vamos a jugar es una recreación de un cuento tradicional que se titula la *Olla Mágica*<sup>2</sup>. En estos tiempos de penurias, en estos tiempos de pobreza infantil tan grave, hablar de ollas mágicas, por desgracia, no es retrotraernos a épocas antiguas, sino referirnos a necesidades muy actuales y muy cercanas.

Y comienza así: érase una vez...

2. *La Olla Mágica* es una recreación de un cuento popular ruso que se titula *El Gallito de Cresta de Oro* que pertenece a la recopilación de ALEKSANDRAFANÁSIEV, el mayor de los folkloristas rusos. <http://www.cuentosinfin.com/el-gallito-de-cresta-de-oro/>

## MESA REDONDA: "Experiencias de juego: diversas perspectivas". PEDRO CENALMOR, DOMINGO MALMIERCA Y KEPA PAUL LARRAÑAGA.

Presenta RAMÓN LARA



Buenos días de nuevo, probablemente pensaréis que alguien, espontáneamente, se había puesto a contarnos un cuento, pero no es así, esto estaba ya preparado porque ISABEL ANDRÉS es una componente del grupo *La Ciudad de los Niños*; es quizá una de las más veteranas y no sabemos en qué medida se debe a ella que el grupo tenga una cierta consistencia, porque una de las primeras acciones que llevamos a cabo fue la de *Galapagar Ciudad de los Niños*. ISABEL era concejala de aquel Ayuntamiento y allí la conocimos; empezamos a trabajar y el proyecto salió adelante porque ISABEL estaba allí. Una de las condiciones para que el proyecto *Ciudad de los Niños* tenga entidad y continuidad es que en el Ayuntamiento haya alguien que lo apoye con firmeza y se comprometa a realizar las propuestas del Consejo Municipal Infantil, o por lo

menos tenerlas en cuenta. Luego, esa consistencia se produjo mientras ella estaba allí. Más tarde cambió el signo político del Ayuntamiento y, como decían los niños de Galapagar, nombraron alcalde al padre de un torero y ya no apoyó este modelo. Muchas gracias a ISABEL por ese cuento que tanto nos ha gustado.

Somos muchas más las personas componentes del grupo, que están por ahí haciendo otras tareas o recogiendo notas para las conclusiones de mañana: están CONSUELO, JESÚS, ROSA, FIDEL, DIANA, GEMA, MARILÓ...

Vamos a comenzar la mesa redonda en la que me acompañan PEDRO CENALMOR GONZÁLEZ, licenciado en Pedagogía, que trabaja en Carbajosa de la Sagrada (Salamanca) con grupos de niños como técnico de un proyecto que también se llama *La Ciudad de los Niños*. Iba a venir acompañado por M<sup>a</sup> DEL PILAR SÁNCHEZ GARCÍA, Jefa del Área Educación, Cultura y Deportes del citado Ayuntamiento, pero Pilar no ha podido asistir porque ha tenido un problema familiar, esperamos que se resuelva favorablemente. Y los otros dos miembros de la mesa son mis compañeros, tengo este orgullo, en otro grupo de trabajo llamado OCTA (Observatorio de los Contenidos Televisivos y Audiovisuales), al que pertenezco en representación de *La Ciudad de los Niños*. Se trata de KEPA PAUL LARRAÑAGA, Presidente del GSIA (Grupo de Sociología de la Infancia y la Adolescencia), etólogo y experto en TIC y derechos de infancia. Y DOMINGO MALMIERCA, especialista en Neuromarketing y Neuropsicología, Presidente de la Fundación Aprender a Mirar y productor de materiales audiovisuales para la infancia.

Os dejo con ellos: PEDRO va a hablar desde su práctica como animador de la participación infantil, mientras que DOMINGO y KEPA van a asumir, alternativamente, los papeles de defensor y detractor de *los juegos on line*; me temo que no van a ser muy fieles a ese reparto de papeles, porque me consta que ambos están bien convencidos de las ventajas y los inconvenientes.

## El juego como ingrediente fundamental en el proyecto Ciudad de los Niños. PEDRO CENALMOR.

### Planteamiento sociocultural del Ayuntamiento de Carbajosa

Desde el Ayuntamiento de Carbajosa, municipio del alfoz salmantino que ha experimentado un gran crecimiento, se ha querido fomentar desde el principio la convivencia y la vida en el municipio, dotándolo de servicios e infraestructuras adecuadas para vivir y convivir.

Por ello el Área de Educación, Cultura y Deporte ha adquirido mucho peso. Ya que al fomentar actividades culturales, educativas y deportivas, se facilita que la gente no se vaya a Salamanca para satisfacer ese tipo de necesidades, sino que conviva en nuestro pueblo.

Pero no queríamos unas actividades para consumir sin más. Las actividades deben nacer del compromiso social y de la participación de todos los componentes de la comunidad. El diseño de las actividades en un proyecto de animación comunitaria es un cometido de toda la población, sin excepción alguna.

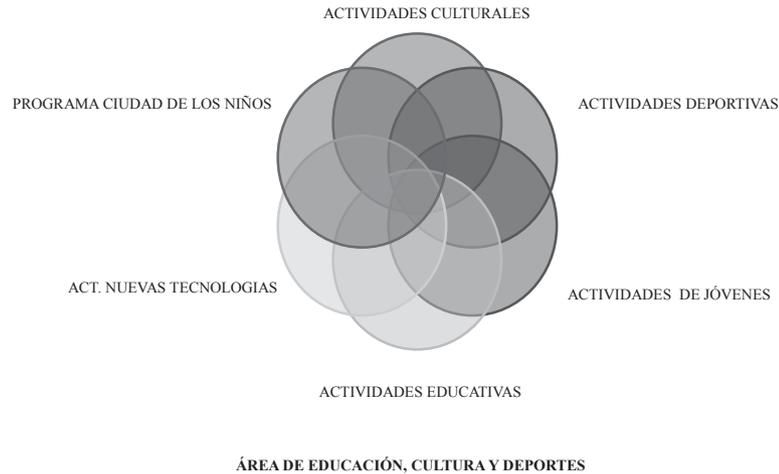
Por ello, en el Ayuntamiento nos planteamos contar con todos los sectores de la población, ayudando a sus habitantes a descubrir y potenciar sus posibilidades, siguiendo un proceso cuyo primer paso es analizar su realidad, y así también ir ayudando a cambiar la mentalidad sobre los proyectos de animación socio-comunitaria.

La Planificación educativa, social y cultural del Ayuntamiento de Carbajosa debe estar encaminada a fomentar la convivencia y el respeto entre los habitantes del municipio, creando lazos entre los vecinos originarios y los que están llegando.



## Organigrama

ÁREA DE EDUCACIÓN CULTURA Y DEPORTES



## Encuadre del Proyecto

*La Ciudad de los Niños* nace en Carbajosa como consecuencia del interés de la Corporación Municipal por conseguir que la ciudad se desarrolle de una forma integradora, educadora, sostenible, participativa, con identidad propia y que tome la infancia como parámetro en cualquiera de las acciones que se vayan a desarrollar en ella.

La motivación de la Administración es fundamental en este proyecto, que necesita la implicación tanto de cargos políticos, como técnicos del propio Ayuntamiento, además de entidades, asociaciones y vecinos.

Carbajosa está experimentando un proceso de expansión y crecimiento, tanto urbanístico como demográfico, con unas características propias que se deben en gran parte a la proximidad de Salamanca.

Esta proximidad ha facilitado la afluencia de familias jóvenes procedentes de la capital que vienen buscando mejor calidad de vida, precios de la vivienda más asequibles o ambas cosas; la mayoría tiene su lugar de trabajo fuera de Carbajosa y siguen acudiendo a la ciudad para temas sanitarios, realizar compras, tiempo de ocio...

Aunque el pueblo ha sabido conservar su núcleo urbano tradicional, la mayor parte de las nuevas construcciones son urbanizaciones con viviendas unifamiliares, que no se integran en la red urbana preexistente. Este tipo de desarrollo urbanístico hace más difícil la integración de los nuevos vecinos en la vida del municipio y dificulta que se identifiquen y se impliquen en él. La dispersión de las urbanizaciones provoca en la actualidad una gran dependencia del automóvil para la mayoría de los desplazamientos.

Entre los municipios de Castilla y León, el nuestro es uno de los que cuentan con mayor porcentaje de población infantil respecto de la total. Es, por tanto, una parte fundamental de la ciudadanía, que debe participar de la vida municipal, al igual que la población adulta.

Esta situación es la que nos hace plantearnos unas acciones culturales, educativas y deportivas que fomenten la convivencia e integren a los vecinos en su entorno más cercano.

De ahí la necesidad de un programa que fomente la presencia de los más pequeños pero que a la vez integre a los demás, que proponga la convivencia lúdica y presencial en las calles, que fomente normas de convivencia para todos desde y por la infancia, que sirva de ejemplo para la participación activa de la juventud y las personas adultas. Un programa en el que, a través de los niños y niñas, se ha propuesto la educación social del resto de la población y en el que ésta también ha sido y es protagonista y ejemplo responsable de la educación de los más pequeños.

En enero del año 2007 se creó el Reglamento de Participación Ciudadana, como instrumento que garantiza la participación por igual de toda la ciudadanía en la vida municipal.

El objetivo es consensuar todas las actividades dirigidas a la participación del vecindario y efectivamente hacerle partícipe de ellas, no sólo como destinatario final de las mismas, sino como participantes activos. De este modo hay Comisiones Informativas Mixtas que están compuestas por los diferentes concejales y vecinos.

Por ello tiene mucho sentido que recalara el proyecto *La Ciudad de los Niños* en Carbajosa de la Sagrada, un nuevo programa con una metodología diferente.

La Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño, aprobada en Asamblea General el 20 de noviembre de 1.989, fue ratificada por 191 de los 193 miembros de las Naciones Unidas, convirtiéndose en el documento internacional más consensuado de la Historia de la Humanidad. Es curioso, porque en él se recoge a los niños y niñas, como sujetos de derecho, pero cuando se habla de su derecho a la Participación, no se menciona particularmente el derecho a votar, sino de algo mucho más profundo: **el derecho a ser considerados como ciudadanos auténticos, a ser escuchados, a ser tenidos en cuenta en la vida social, en este caso nuestro, en la vida de un municipio.**

Ésta es la filosofía de nuestro proyecto: cómo integrar a nuestros niños y niñas en la vida municipal realmente, no como objetivos finales sino como participantes activos desde el inicio.

Se diseñó desde la Concejalía de Educación un itinerario a seguir, que se ha venido cumpliendo desde el inicio del mismo, en noviembre de 2007, hasta la actualidad. Está basado en los siguientes aspectos:

- introducción del proyecto en la comunidad educativa: desde el comienzo, este parámetro era fundamental para el posterior desarrollo. De ahí que estuviese incluido en la Concejalía de Educación. Para los niños y niñas su colegio es un lugar propio, donde están aprendiendo a participar en sociedad. Implantar una nueva acción en este ámbito era ideal. La acogida por parte del profesorado de

los colegios del municipio fue sencillamente excepcional. Su implicación, fundamental. De tal modo, que se ha incluido en el currículo oficial de educación, de los cursos de tercero a sexto de Primaria, en las asignaturas de Conocimiento del Medio, Lengua y Educación Física. Del alumnado de los centros escolares salen parte de los representantes (el resto, del Club de Animación) del Consejo, que participan directamente en el Ayuntamiento.

- lo siguiente a abordar es el aspecto de dinamización social por parte de la iniciativa de las niñas y los niños para el resto de la población. Lo hemos llamado "**Club de Animación**". Es un espacio físico organizado por ellos mismos, en el que juegan, hacen talleres y se relacionan. Resaltando que además organizan juegos y acciones lúdicas, de sensibilización, etc. para los demás, fomentando la convivencia intergeneracional en el municipio. Cuando tienen alguna acción, piden permiso al Ayuntamiento y éste se lo concede o no. Del Club de Animación salen algunos de los representantes al Consejo, ya que varios de sus participantes pueden estar escolarizados fuera de Carbajosa y así logramos que la representación sea más significativa. También conviene resaltar que desde el club de animación colaboramos en muchas acciones propuestas por otras asociaciones particulares o por el propio Ayuntamiento.
- cada tres meses se celebra "**El Consejo de Niños**", un pleno con los niños y niñas entre los 8 y los 14 años de edad, integrado por 20 niños y niñas. Está presidido por el Alcalde, asistido por la concejalía de Educación y por la Secretaria del mismo nombrada al efecto.
- todos ellos llevan unas propuestas trabajadas y acordadas con el resto de componentes. Este punto ha sido muy importante, porque realmente han visto materializadas muchas de sus propuestas. Han sentido recompensado su trabajo durante muchos meses y esta línea les refuerza para seguir adelante y comprobar que no trabajan en vano.

- desde este Ayuntamiento se han hecho todos los esfuerzos posibles para que *La Ciudad de los Niños* sea un proyecto real, por y para ellos, fomentando desde edades tempranas la participación activa en la vida municipal.

### Marco Teórico

Decía SPLENGER<sup>3</sup> que lo que realmente distingue la ciudad de la aldea no es el tamaño, sino la presencia de un “alma ciudadana”. Pues bien, este proyecto que presentamos de *La Ciudad de los Niños y Niñas de Carbajosa* no tiene otra pretensión que intentar incorporar la animación (del latín “anima” y animus”, es decir, alma) sociocultural al territorio en el que pretendemos implementarlo. Realmente, esto es *La Ciudad de los Niños y Niñas*: un proyecto que quiere profundizar en un concepto de democracia más participativa, donde la ciudad es considerada el escenario educativo por excelencia.

Efectivamente, el concepto de ciudad que está presente en este proyecto considera que los territorios son el marco ideal para proyectar intenciones educativas. Una ciudad considerada no como un conjunto de casas, calles y plazas difusas, sino entendida como un conjunto espacial que hay que compactar. El proyecto que os presentamos apuesta, indefectiblemente, por un modelo de ciudad “compacta” (frente a modelos de ciudad “difusos”), y en el que debe prevalecer el interés general sobre los intereses particulares.

En el Preámbulo de la Carta de Ciudades Educadoras, aprobada en el **I Congreso Internacional celebrado en Barcelona el año 1990**, se afirma que “...hoy más que nunca la ciudad, grande o pequeña, dispone

3. SPENGLER, O. (1985) *La decadencia de occidente*. Madrid: TAURUS.

de incontables posibilidades educadoras. De una forma u otra, contiene en sí misma elementos importantes para una formación integral.”

Por otra parte, la infancia y la juventud han dejado de ser protagonistas pasivos o espectadores de la vida social y, por lo tanto, de la ciudad. ***La Convención de las Naciones Unidas del 20 de noviembre de 1989 celebrada en Nueva York***, y en la que nuestro país participó de forma muy activa, considera vinculantes para todos los países que suscribieron esta convocatoria los Principios de la Declaración Universal de 1959. En esta Convención se explicitó la consideración de niños y jóvenes como ciudadanos de pleno derecho al otorgarles derechos civiles y políticos que hasta entonces no poseían. Pueden, por lo tanto, asociarse y participar según el grado de madurez que presenten. La protección, pues, de ambos grupos de edad en la ciudad, ya no consiste únicamente en privilegiar su condición de sujetos de Derechos sino, y acaso sea más importante, de Deberes y corresponsabilidades. En definitiva, se trata también de ayudarles a encontrar el lugar que en realidad les corresponde junto con los adultos con los que comparten sus espacios vitales. Una convivencia intergeneracional irrenunciable en el ámbito democrático.

Este espacio de compromiso y convivencia es, sin duda, la ciudad. Una ciudad eminentemente constructiva, donde se afirme un nuevo derecho de todos sus habitantes: el derecho a una ciudad educadora. Éste es el marco de inicio de este proyecto educativo y sociocultural. Un proyecto que establece una propuesta de trabajo no sólo para acercar la ciudad a los niños y las niñas, sino —y fundamentalmente— un proyecto de participación niños/as-adultos/as. Dentro de las experiencias de participación ciudadana llevadas a cabo en diferentes lugares. Son muchas las ciudades (también de nuestro entorno más próximo) que han apostado por este planteamiento, poniendo medios a su alcance para que puedan apropiarse de la ciudad y del territorio. Es una tendencia que tiene su origen en Italia, y que tiene como postulado

esencial la afirmación de que “...una ciudad que es buena para los niños es buena para todos”<sup>4</sup>

## Bases del Proyecto

### A. EL RESPETO Y LA CONVIVENCIA

No tiene sentido nada de lo que vamos a trabajar si no está basado en dos aspectos importantes, el **respeto** y la **convivencia**. Éste es un proyecto, ante todo, educativo, mediante el cual, junto con muchas acciones más, niños y niñas aprenden a respetarse a sí mismos, a los demás, al entorno... y desde ahí y sólo desde ahí, serán capaces de convivir con los demás, es decir, con los mayores, con las personas con discapacidad, con las personas de otra cultura...

Por ello hacemos mucho hincapié en conocer y aprender de los demás, de personas que por el hecho de serlo tienen algo que enseñar y de transmitirnos. Desde el respeto y la convivencia tienen sentido el resto de bases.

### B. LA PARTICIPACIÓN Y LA REIVINDICACIÓN

Los niños y las niñas no son adultos en potencia, sino personas, y como tales se les debe de tratar. No se pretende, por tanto, ir enseñando a futuros hombres y mujeres cuáles son nuestros mecanismos de gobierno en las diversas instituciones, por ejemplo. No se trata de decir ¡Qué monos! al verles participar en un pleno municipal.

Son personas que, desde pequeñas, son capaces de interpretar y de expresar sus propias necesidades y contribuir al cambio de su entorno. Sus necesidades coinciden con las de la mayor parte de la ciudadanía, sobre todo con las de los más débiles. Vale la pena darles la palabra

4. TONUCCI, F. (1998) *La Ciudad de los Niños*. Madrid: Ed Fundación Germán Sánchez Ruipérez.

### C. LA AUTONOMÍA

Desde el inicio, el proyecto ha asumido, como uno de sus objetivos principales, el hacer posible que los niños y las niñas puedan salir de casa sin compañía de adultos, para poder encontrarse con sus iguales y jugar en los espacios públicos de su ciudad: desde el patio de casa a la acera, de la plaza al jardín. La supuesta necesidad de tener siempre el control directo de los adultos, les impide vivir experiencias fundamentales, como la exploración, el descubrimiento, la aventura, la sorpresa, superando progresivamente los riesgos necesarios.

### D. SOLIDARIDAD/IGUALDAD

Aprender y conocer que todos somos diferentes pero que tenemos los mismos derechos es fundamental en nuestro proyecto y en nuestra programación tanto en el colegio como en el Club de Animación.

### E. EL MEDIO AMBIENTE

La vida en sociedad, en el pueblo, en la ciudad, debe estar basada en la participación social y en la armonía con los demás habitantes de este mundo llamado Tierra. Por ello desde este proyecto vemos fundamental potenciar la Educación Ambiental activa, dando pautas a los chicos y chicas para implicarse por una conservación y buen uso de los recursos naturales, contribuyendo así a conseguir un pueblo más limpio y sostenible.



## F. EL JUEGO COMO INGREDIENTE FUNDAMENTAL DEL PROYECTO

El juego en este proyecto es muy importante, es el ingrediente que aparece en todas las acciones formativas y de animación del proyecto.

La praxis del proyecto es dinámica, espontánea, creativa, expresiva, que conecta con los intereses de chicos y chicas, divertida, impactante, activa, cooperativa, lúdica...

El juego está presente para entender y aprender conceptos, actitudes y hábitos.

El juego está presente para ser instrumento de convivencia.

El juego está presente para aprender valores medioambientales.

El juego está presente para aprender a circular de una manera segura y autónoma.

El juego sirve para relacionarse y conocer a nuestro vecindario.

El juego sirve para vivir en respeto y armonía

En el proyecto *Ciudad de los Niños* de Carbajosa no nos hace falta nada para echarnos a la calle a jugar, a divertirnos, sin diferenciar la edad, proponemos el juego sin edad donde todos y todas somos jugadores, donde los niños y niñas dinamizan el juego y donde los adultos no son vigilantes sino miembros de ese juego. Proponemos juego con nuestro material de manera libre.

Entendemos que el juego, lo lúdico está presente en todas nuestras acciones de concienciación social. Campañas de Educación Vial, Ambiental, de derechos, mercadillos solidarios....

El urbanismo, las calles peatonales, aceras anchas, instalaciones deportivas, parques, zonas verdes, la seguridad vial... son aspectos que ayudan a que los y las vecinas del municipio podamos salir a la calle, jugar, practicar deporte, patinar, montar en bici. Fomentando así el juego, la convivencia y la autonomía. En este aspecto urbanístico han intervenido los niños a través de las propuestas hechas en el Consejo de Niños.

En Carbajosa se nota la frescura, la diversión, la alegría, lo lúdico que propicia la infancia, no sólo con su presencia, sino también con la frescura de sus propuestas y sus acciones dinamizadoras.

Lo lúdico como nexo social, como nexo en la convivencia, como nexo de pertenencia al municipio.

Sirva como ejemplo que el Consejo de Niños propuso que uno de sus parques favoritos se llamara "La Charca" porque les contaron los mayores del pueblo que ahí había una charca donde bebían los bueyes, cuando era un pueblito agrícola de 200 habitantes.

## Referencias bibliográficas

- TONUCCI, F. (1998) *La Ciudad de los Niños: un modo nuevo de pensar la ciudad*. Madrid: FUNDACIÓN GSR.
- TONUCCI, F. (2003) *Cuando los niños dicen ;Basta!* Madrid: FUNDACIÓN GSR.
- TONUCCI, F. (2007) *FRATO, 40 años con ojos de niño*. Barcelona: GRAÓ.
- ISTC (Instituto de Ciencias y Tecnología del Conocimiento) *Proyecto internacional "La Ciudad de los Niños"*. [www.lacittadeibambini.org](http://www.lacittadeibambini.org)
- PÉREZ SERRANO, G. (2006) *Qué es la animación sociocultural: epistemología y valores*. Madrid: NARCEA.
- BESNARD, P. (1999) *La animación sociocultural*. Barcelona: PAIDÓS.
- ANDER EGG, E. (2000) *Metodología y práctica de la animación sociocultural*. Madrid: CCS.

## KEPA PAUL LARRAÑAGA Y DOMINGO MALMIERCA.

**RAMÓN LARA:** muchas gracias a PEDRO, ahora me doy cuenta de lo difícil que es moderar una mesa; lamento no disponer de más tiempo, dada la importancia e interés de lo que estáis haciendo en Carbajosa, pero también debemos dejar tiempo para DOMINGO MALMIERCA y KEPA PAUL LARRAÑAGA, que se lo repartirán como mejor les parezca.

**KEPA:** muchas gracias a todos por asistir y muchas gracias a RAMÓN y a *Acción Educativa* por programar un Encuentro/debate sobre este tema tan necesario de comunicar y debatir. Quería empezar con unos datos sobre el uso de Internet, de las Redes Sociales y el uso del Smartphone por los niños y niñas, que son muy aclaradores. Al hilo de lo dicho en la mesa anterior, Carbajosa ha hablado de juegos, de relato y creo que en esencia estamos hablando de cómo pasamos de un relato analógico, que igual a los niños y niñas les parece anacrónico, a un relato digital. El propio videojuego es un relato digital; lo digo como cuestión de fondo.

Los datos. Este año 2016 ha habido una actualización en el INE (Instituto Nacional de Estadística) de la "Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de información y comunicación en los hogares" y me han llamado la atención dos cosas: una de ellas dice que hay más niños usuarios de Internet a través de dispositivos móviles que a través de ordenador, ese es un dato muy interesante; otro conjunto de datos indican que el uso de Internet es una práctica mayoritaria en edades anteriores a los 10 años y que la disposición de teléfono móvil se incrementa significativamente a partir de los 10 años hasta alcanzar el 93 % a los 15; a partir de 15 años prácticamente todos tienen Smartphone, aunque el salto de 10 a 11 es muy importante, llegando a más del 50 %, y destacando que de 11 a 12 es ya del 72 %. Ya sabéis que la Agencia Española de Protección de Datos tiene una Ley que no permite el uso de redes sociales a niños y niñas menores de 14 años; aunque, claro,

los niños y niñas cuando usan el Smartphone usan redes sociales ¿no? Bueno, estos datos nos sirven para contextualizar el debate.

**DOMINGO:** yo voy a seguir la táctica de TONUCCI, que me encanta: como no tengo ni idea de quiénes tengo enfrente, voy a hablar especialmente para los cinco niños que tengo delante, porque estoy seguro de que si hablo para ellos, los demás estaréis muy contentos también. Yo que he hecho muchos programas de TV, me he acordado hoy, y fijaos si soy mayor que ya no me acordaba, de que hace muchos años hice en Antena3 un programa que se llamaba *El cuentacuentos*, en el que salían niños y contaban cuentos...

Érase una vez un señor que hacía programas de TV, que soy yo, y vinieron a verme unos señores madrileños y catalanes a decirme que estaban preocupados porque estaban apareciendo muchos tecnoadictos. Yo, que soy madrileño pero me crié en Cataluña, les dije: vamos a intentar que los padres sepan de qué van los videojuegos. Y, entonces, nos inventamos entre todos una herramienta que al principio era una revista, luego fue una revista digital y ahora es una APP que os podéis bajar cuando queráis. Se llama *Contraste*. Detrás hay un equipo de personas de diferentes edades que ven pelis de cine, ven series de TV, juegan a videojuegos, los analizan, los valoran, nos dicen de qué van y los suben a esta APP que se llama *Contraste* y nos dan información. Nos informan para que nosotros, a partir de ahí, podamos decidir si queremos ver esa serie, si queremos ver esa peli o si queremos jugar a ese videojuego.

Bueno, para romper un poco el hielo. A ver, los que estáis aquí delante. Sólo podéis votar vosotros cinco: que levanten la mano de los cinco los que creen que los videojuegos hacen daño al cerebro: ¿a ver? Tres votos. Que levanten la mano ahora quienes creen que los videojuegos no hacen daño al cerebro: ok. Dos votos. Entonces, no hay abstenciones. Pues fijaos, los cinco tenéis razón, todos habéis dicho una verdad: los

videojuegos ni hacen daño al cerebro, ni dejan de hacer daño al cerebro, lo que hace daño al cerebro es lo que nosotros hagamos con ellos, no los videojuegos en sí mismos. Hay videojuegos en los que uno puede construir una ciudad, pasárselo muy bien con montones de amigos de otros colegios, etc. Hay otros videojuegos, por ejemplo uno que se llama GTA, en el que puedes ser un mafioso y en el que, cuantas más personas matas, más puntos tienes. Cada uno decide si quiere construir ciudades o si quiere ser mafioso y matar viejas o matar señores. Es verdad que hay mucha gente gana mucho dinero con los videojuegos, y que hay un aluvión de nuevas tecnologías. Permíteme una pregunta, KEPA: ¿el azúcar es malo?

**KEPA:** para mí no... Soy muy goloso.

**DOMINGO:** pues yo creo que el azúcar es como los videojuegos. El azúcar, si te tomas un poquito, te despierta. Es más, si te lo tomas por la mañana, notarás lo que nota Nadal cuando se come un plátano en medio del partido... ya sabréis que el cerebro se alimenta de oxígeno y de glucosa y de nada más... Pues, cuando te tomas el azúcar el cerebro hace *plof* y se despierta.

Pero si te metes medio kilo de azúcar en el desayuno, evidentemente te quedas empachado, atiborrado; eso mismo es lo que pasa con los videojuegos; yo, como padre, he tenido hijos que han jugado con la Play, me he peleado con ellos para que no jugaran tanto y creo éste es un tema de medida, de saber medir el tiempo que dedicas. Termino: un videojuego te motiva, te despierta; un videojuego te propone un objetivo, una meta, *“salvar a la princesa”*, *“robar la olla mágica”*. Es más, te anima a que insistas, a que te enteres bien, te dice que tienes que conocer el entorno, tienes que aprender determinadas herramientas; hasta puedes jugar, en un videojuego online, con otras personas; y sobre todo te enseña que si te equivocas no pasa nada. Te dice: *“Inténtalo*

*otra vez”*. Yo creo que esa es una buena elección para un estudiante, para un jugador de tenis, para una persona que quiere hacer cosas... ¿Te ha salido mal? *“Inténtalo otra vez”*. ¿Qué pasa? Que evidentemente, si te pasas todo el día con ello, es como si te pasas ocho o nueve horas jugando al tenis... Yo a mi hijo no le habría dejado. De hecho no le dejaba jugar a un videojuego más de media hora al día, porque evidentemente el exceso, como con el azúcar, es malo.

**KEPA:** solamente porque sé que va a haber polémica por parte de la industria, he apuntado este dato, es un titular del Diario Expansión del 2 de julio de 2016, que dice: *la industria del videojuego factura más de mil millones de euros en España*

**DOMINGO:** ¿y qué?

**KEPA:** que es una cantidad muy considerable.

**DOMINGO:** y los que fabrican coches también facturan mucho y hay coches que matan a gente... ¿Y qué? Se forran los que hacen videojuegos ¿y qué?

**KEPA:** quería también hacer mención al espacio y al tiempo como dimensiones sociales. ¿Qué significa el espacio para los niños y las niñas? ¿Qué significa Internet y las Redes Sociales? Que establecen protocolos o formas de comunicación entre máquinas, personas y tal; pero, al referirnos a Internet, lo que debe contar ahora para nosotros es el ciberespacio, ¿qué es lo que ocurre en ese ciberespacio? Como estamos en un foro de Acción Educativa, que es un proyecto que está basado en ideas de FRANCESCO TONUCCI, debo destacar que creo que se comete un error importante: ya que los niños y las niñas, desde hace bastante tiempo ya no están autogestionando su tiempo, pero tampoco están

gestionando su espacio; la infancia ya no tiene espacio en la ciudad, no sabemos cuál será su espacio para jugar. Me llama mucho la atención encontrar espacios acotados para los niños en las ciudades, esos son los parques de juego que tenemos en las ciudades. Vale, entiendo, es una cuestión de seguridad.

Estamos a la par hipersecurizando también a la infancia, quizá una manera de hipersecurizar a la infancia sea el videojuego, que se juega normalmente en casa con una consola u ordenador de sobremesa... menos ahora con el Pokemon Go, que se juega en la calle. Creo que esto lleva a que los padres y madres se decidan a hacerse muy responsables del ocio de sus niños. En mi infancia, mi ocio era horizontal, era el ocio del barrio, el ocio del jugar al fútbol, de los descampados, y ahora el ocio está verticalizado; y en esa gestión, los padres están tan autorresponsabilizados sobre cómo deben ejercer su papel para que el ocio sea adecuado y sea perfecto y que sus hijos nunca asuman riesgos, que se llega a una cantidad de situaciones que creo que son anómalas.

El ocio está verticalizado pero, a la par, el juguete está programado, el juguete ha pasado a ser un juguete virtualizado e hiperprogramado y eso puede ser un error; y ahí sí que se engancha con el tema del relato. Antes hemos tenido la oportunidad de escuchar un cuento y en él había una persona que lo contaba, pero todos participábamos y esa participación era espontánea, ¿de qué manera cuando alguien programa un videojuego está programando la manera de actuar y de representar de otra persona o personas? Esta cuestión es importante. ¿De qué manera está manejando su tiempo, de qué manera entendemos que ese tiempo está encapsulado en una plataforma, en un formato, en una manera de reproducir que no es propia y por tanto ajena? El niño y la niña ya se han quedado sin espacio y sin su entorno social urbano; y, además, hay alguien que está programando su tiempo de una forma taxativa, ¿no?

Creo que esa cuestión es importante, al poder influir en las funciones cognitivas, en la percepción de la realidad, en su representación social,

en los contenidos, en su rol social y de género, se estereotipa al no ser un relato creado por quien juega y, por tanto espontáneo y estar pre-construido por otros. Qué pasa por recorrer "pantallas" programadas, qué pasa por un juego que está en una plataforma para el interés comercial de otros. Así, no hay una claridad sobre la manera en que el niño o la niña adquieren una modo de ser creativos y de ser seres sociales, o sea que interactúen y aprenden socialmente. Porque hablamos de un tipo de juego, un *ludus*, y como cuestión lúdica, está más próximo al juego programado, al juego adulto; pero también está el juego libre, el juego espontáneo en el que el niño se siente capaz de reproducir sus emociones, sus sensaciones en espacios performativos con otros y en su tiempo libre.

Hay emociones encapsuladas, que nos enseñan no a compartir emociones sino a ser solo capaces de distinguir entre emociones encapsuladas en el espacio y en el tiempo, y por tanto hay tiempo encapsulado. Creo que eso genera un problema que lo tienen padres y madres, que lo causan programadores comerciales del ciberocio determinados, y es una cuestión de gran calado social y humano a debate. Más que el hecho de las horas al día que dedica a la práctica de estos juegos, está también en qué momentos del día o de la noche asoma el tiempo y el espacio de ocio, y creo que también es una cuestión a discutir. Cuando es realmente ocio, pues hay que ser conscientes también de la existencia de los e-sports. Niños, niñas y adolescentes que pretenden profesionalizarse en los deportes electrónicos... RAFA NADAL seguro que fue un súper adicto al deporte.

**DOMINGO:** no puedo discutirte esto, por mucho que RAMÓN nos haya pedido que hiciéramos un papel cada uno. Ya sabíamos que yo no puedo dejar de decir que veo muchas cosas buenas en los videojuegos y que los he investigado. Desde el punto de vista de la neurociencia, los videojuegos tienen algunos beneficios cerebrales en el entrenamiento de la atención, en la toma de decisiones..., pero es evidente que no puedo dejar de decir que eso tiene que ser conociéndolos muy bien los padres y los niños.

De la misma manera que tus padres no te pueden dejar que entres en la cocina y hagas un pastel o un huevo frito como te dé la gana, pues tampoco pueden darte una pantalla y decir “haz con ella lo que quieras”, es evidente que no. Ni te ponen al volante de un coche diciéndote: “*a ver si sabes conducir*”. Es evidente que los padres tienen que conocer que la pantalla es una herramienta con una ventana al mundo en la que tienes en la palma de la mano mucha información; y concretamente en el tema de los videojuegos yo creo que los padres y las madres tienen que ayudar mucho a los hijos a tomar decisiones.

Yo acabo de cumplir 60 años, y el otro día hablaba con mis hijos — tengo un hijo de 28 años, cocinero— y recordábamos los años de su infancia. Aunque he jugado con él a todos los videojuegos, de pronto me sorprendió que, bueno, pues que el momento que más recuerda de los juegos con su padre fue cuando él tenía 6 ó 7 años. Nos subimos al desván de la casa y construimos un pueblo con los muñecos de Playmóvil, el fuerte apache, el circo y demás; él lo recuerda como el día en el que construyó una ciudad con su padre, ¿por qué? Porque lo construimos con las manos y probablemente yo no era consciente de que, pasados 25 años, mi hijo iba a recordar ese momento conmigo como uno de los mejores de su infancia, ¡Porque construimos una ciudad!

No puedo ponerme a favor de los videojuegos que alienan, que atontan, que te adormecen, que te dejan con la boca abierta, no puedo estar a favor de eso, no lo puedo defender. Puedo defender que uno decida jugar un rato para crear, para construir, para hacer un relato. Puedo defender que uno quiera jugar con un chino, con un inglés y con un francés, eso puede estar muy bien y por supuesto nunca defenderé que se emplee más de 28 minutos, lo tengo medidísimo, y digo 28 para que sean 30, pero más de 30 o 40 minutos con un mando en las manos yo creo que no puede aceptarse. Un niño y sus padres hoy tienen que saber que con más de eso sí que entraríamos en el perjuicio del cerebro.

**KEPA:** creo que hay una particularidad en el relato que es la manera cómo comunicamos. De acuerdo con DOMINGO en la importancia de la comunicación entre pares, de las relaciones intergeneracionales, llama la atención que los padres de niños y niñas que ahora llamamos “nativos digitales”, culturizados, digamos, dentro de un entorno digital: con Internet, redes sociales, en el ciberespacio... estén tan alejados de ese mundo. En ese sentido, creo que habría que ahondar más sobre la comunicación, porque no sólo la comunicación se reproduce socialmente de una forma espontánea, también hay una manera aprendida de comunicar. No es sólo la cuestión de que, si existe un problema familiar, sea porque hay una mala comunicación o interrelación en base a ese contexto familiar. Creo que en ese sentido la comunicación atraviesa el tejido social, también entre padres, madres e hijos e hijas. Voy a hacer una crítica al Sistema Educativo. Creo que en la escuela se sigue pensando en un currículo que sirva para producir trabajadores de más de 18 años y no localizamos en el currículo, o localizamos muy pocas, materias para incentivar la ‘cohesión social’. Cuando la escuela es un espacio cotidiano y un espacio vivido, experiencial y vital para las criaturas, y es un espacio que importa por su particularidad de estar dentro del ámbito de la cultura aprendida, conocimiento, y de la cultura vivida, las emociones en el proceso de interacción social. Estamos usando cada vez más códigos diferentes entre generaciones y no se entienden esos códigos. DOMINGO, comentabas el hecho de haber estado con tu hijo, jugando con él, y él lo recordaba con una sensación muy grata. Los niños tienen ganas, tienen deseos de participar con los adultos socialmente, pero los adultos tienen un tiempo restringido, vivimos en una sociedad muy estresada y los tiempos del trabajo de los padres y los tiempos de la escuela chocan, no hemos logrado la conciliación laboral y familiar. A veces no somos nada conscientes, pero creo que esa comunicación intergeneracional es muy necesaria y los niños y niñas la desean, pero no encontramos el tiempo-social ni en el ámbito familiar

ni tampoco en el ámbito escolar: hay una discontinuidad, una falta de secuencia. ¿A qué lleva esto? Muchos padres dicen “bueno, mientras juega al videojuego, yo me tomo una cerveza o veo un partido de fútbol o tal... y, como estoy muy cansado, no me molesta”. Creo que hay que saber formular la corresponsabilidad por parte del adulto, tienen que ser conocedores de la visión del mundo de creencias del niño, que se acerquen a él también desde sus códigos, aprender qué significa un videojuego, compartir también esa parte... Es algo interesante que también construye otro relato para el niño o la niña, y ayuda a la propia comunicación como al artefacto de su relato, creo que es algo a considerarse imprescindible y quizá una carencia, y el primer paso del adulto hacia el niño y la niña, no sólo oponerse a su mundo al alinearse fácilmente con una postura Internet-fóbica.

**DOMINGO:** déjame levantar una lanza a favor de las nuevas tecnologías y en contra de los adultos, porque no hay derecho a que mis padres me machacaran con que “este es el cuchillo del pescado y este es el cuchillo de la carne”; y yo le haya enseñado a mi hijo el cuchillo de la carne y del pescado y cómo se abre una puerta y cómo se saluda a una persona... y yo no haya sido suficientemente serio con mi hijo como para yo saber la diferencia que hay entre el mando de la Play y el mando de la Nintendo ;que son distintos! Y un adulto de hoy, como yo, debería tener información sobre eso porque, entre otras cosas, si tengo que decidir comprar algo de esto un día para mis nietos, o estoy enterado o no podré hacerlo; de la misma manera que nuestros padres, los nuestros, los de nuestra generación, tuvieron que adaptarse a un nuevo mundo de comunicación, de coches, de teléfonos, de TV, etc. y tuvieron que cambiar, yo creo que no es justo que nosotros nos pasemos siete pueblos al decir “es que los niños se pasan horas con los videojuegos”. Pues muy mal. Me encanta el anuncio de Ikea en el que entre la cocina, la cena y tal, los padres hablan de todo con los chavales. Yo, en ese anuncio, hubiera incluido

alguna situación relacionada con las nuevas tecnologías, creo que es una realidad que es injusto no tenerla en cuenta. Lo que tenemos que hacer es conocerla, enseñarles a usar bien las nuevas herramientas. Es como si dijéramos hoy a los niños “como se muere tanta gente en la carretera tú no vas a prender a conducir”. Yo creo que en este aspecto los adultos todavía no hemos dado el cambio necesario para decir “vamos a ver, voy a ayudar a mi hijo a decidir y voy a enseñarle que hay tiempos adecuados para esto”. Es un tema de comunicación.



**KEPA:** me estaba acordando de un amigo que se llama CARLOS, que es un especialista en ocio y videojuegos; y cuando hablo con él me dice que le parece alucinante que los padres y madres a veces regalan a sus hijos juegos apropiados sólo para mayores de edad, cuando existe una clasificación por edades a través de un código de normativa europea llamado PEGI. Eso indica un desconocimiento claro, todos sabemos que existe mucho riesgo: suplantación de identidad, falta de privacidad, el griefing entre videojugadores, etc... es evidente que hay unos riesgos tremendos en las “pantallas” y en la Red, pero no sólo está el riesgo de uso por apropiación de datos y con la privacidad: están las ciberpatologías, la tecno-adicción y, en particular, quiero señalar también

el riesgo al “consumismo” exacerbado y patológico, que quizá sean lo mismo. Y digo esto, porque existen cosas como los formatos freemium de compra de videojuegos, que nos lleva a otra manera de juego que consiste en decir “yo le permito descargar a usted un video juego, se lo descarga gratuitamente pero para pasar pantallas tendrá que comprar cosas”. Y claro, cuando un niño está enganchado y quiere superar barreras porque quiere ser mejor compitiendo que otros en el videojuego, lo que hace es comprar; eso es cierto, sucede con la tarjeta de crédito del padre y de la madre, supone un riesgo de consumo y un riesgo de sobregasto familiar. También ha aumentado las posibilidades de juego en lugares y momentos distintos al existir dispositivos móviles, y mucha gente, entre estos niños y niñas, lo hacen.

**RAMÓN:** os pido que, dado el tiempo escaso que nos queda, cada uno de los tres realicéis un breve resumen de vuestras aportaciones y después pasaremos al coloquio con todas las personas asistentes.

**KEPA:** para cerrar, estoy de acuerdo con DOMINGO: hay retos, pero hay soluciones. Y creo que las soluciones también las tienen los niños y las niñas. Tenemos que consultarles porque también tienen capacidad para transformar entre pares y ofrecer soluciones a sus propios problemas o a problemas con otros, entre éstos y los adultos. Pero les quitamos el espacio, les quitamos el tiempo y les quitamos también la posibilidad de decidir, de opinar, de hablar, y de expresarse... que creo que son esenciales. Ese, creo, y lo digo en menos de un minuto, es el mayor riesgo.

**PEDRO:** estaba con muchas ganas de poder intervenir, gracias. Yo creo que desde el punto de vista educativo no podemos mirar para otro lado, si queremos conectar con los chavales. Hay que conectar antes con sus intereses; y los videojuegos y todo lo relacionado con las nuevas tecnologías tienen que ver con los intereses de los chicos. Mirad, no sé

si, para hacer la ruta tiene preparada la organización para esta noche, vamos a tener tiempo pero para dar una vuelta al Retiro a cazar Pokemons tenemos que tener tiempo. ¿Qué quiere decir eso? Creo que los adultos tenemos que estar ojo avizor, como has comentado tú, con sus ideas y con sus iniciativas. Nosotros, para la semana de la movilidad, que ha sido hace nada de tiempo, hemos hecho una quedada Pokemon con adultos y niños, padres bajándose la aplicación, fuimos por las calles a jugar a pokemon, calles seguras, porque lo que se debe hacer desde las instituciones, desde donde estemos, es proponer momentos y espacios de juego, no dirigir; nosotros no dirigimos sino que proponemos. Cuando tenemos que hacer la programación anual, preguntan muchas veces ¿y en qué va a consistir? No lo sé, no sabemos qué va a pasar, el juego es eso. En este caso, DAVID que está ahí sentado llegó un día y comentó antes de que saliera por TV, que los chavales van por delante de nosotros, pues hicimos un escrito a la gente de Pokemon, solicitándoles más pokeparadas y que quitaran una que era peligrosa. ¡Pues nos han hecho caso! Quiero decir con esto que, al final, los niños y niñas de hoy no son tan distintos de los de ayer; sí que buscan entretenimiento, sí que buscan convivencia, lo que tenemos que hacer desde los municipios es olvidarnos de tanto coche y hacer espacios de convivencia, Y los gestores culturales crear momentos para convivir, no para dirigir; que están muy bien las actuaciones de malabares, de teatro, de no sé qué, donde está la gente mirando sentada: hay que programar también momentos de juego.

**RAMÓN:** con lo fácil que es dar la palabra a PEDRO y lo difícil que es quitársela

**DOMINGO:** yo voy a volver a hacer caso a TONUCCI: me voy a volver a dirigir a los cinco jóvenes y les voy a decir tres cosas: conozco a varios tecnoadictos, el otro día estuve hablando con un tecnoadicto de 18 años

que es el campeón de un juego de estos en red y que luego lo ha pasado mal. Evidentemente el exceso de videojuegos hace daño al cerebro y este chico ha tenido que ir a un médico, ha estado con un psiquiatra y ha tenido que superar esa especie de obsesión que le llevaba a estar 5 ó 6 horas jugando a un juego para ser el campeón de Europa.

También conozco a deportistas de élite —por ejemplo, soy muy amigo de RAFA NADAL— que han dedicado muchas horas para llegar a donde están y tomaron esa decisión hace muchos años... Yo diría una cosa en este tema: no se puede decir que es negativo ni que es beneficioso. Depende del tiempo y de las personas. De los muchos programas que he hecho para TV uno que tuvo bastante éxito se llama *Espanoles en el Mundo*; y había mucha gente que me decía “Ay, qué bien, parece que todo el mundo está feliz y contento, a todos les va bien”; y yo decía “sí, bueno, es que no queremos explicar tragedias”; a veces manipulábamos un poco la realidad. Pues, bueno, las cosas a veces son como son, y no como creemos que son.

Lo que no podemos hacer es tragarnos como si fuera cierto todo aquello que nos caiga en las manos; hay que tener información, y yo os animo a vosotros y animo a los padres y madres a que, sobre los videojuegos estéis informados: ¿este videojuego de qué va? ¿Gano dinero?... ¿Gasto dinero...? ¿Cuánto tiempo se necesita jugar?. Hay videojuegos que sólo para empezar a jugar ya se necesitan 20 minutos... y eso es una barbaridad. En definitiva, tener información.

**RAMÓN:** yo renuncio a mi tiempo: como tenemos poco, prefiero que las personas de la sala puedan intervenir. Espero manos levantadas para hacer preguntas, dar su opinión, cuestionar cosas, para interpelar a los intervinientes...

## COLOQUIO

**RAMÓN:** muchas gracias a los tres por sus aportaciones, tan interesantes como complementarias. Yo renuncio a mi intervención final: como tenemos poco tiempo, prefiero que las personas de la sala puedan participar en el coloquio. Espero manos levantadas para hacer preguntas, dar su opinión, cuestionar cosas, para interpelar a los intervinientes...

**BORJA:** yo creo que hay un problema cuando dos términos, que en principio eran literalmente opuestos como son el ocio y el negocio, de repente empiezan a estar demasiado próximos y hablamos del negocio del ocio y se pone encima de la mesa todas estas ingentes cantidades de dinero que mueve la industria del videojuego. Yo, desde luego soy mucho más escéptico y quizás mucho más radical en mi postura ante un fenómeno como éste. Creo que no nos podemos escudar en decir que a los niños les gusta mucho jugar a los videojuegos, aunque hay que tenerlos en cuenta. Para tratar de defender los videojuegos tú, DOMINGO, has tenido que empezar diciendo que existen beneficios, que hay estudios que demuestran que ayudan a desarrollar tales y cuales capacidades. Yo lo que pregunto es si esas capacidades no se pueden desarrollar igual o más sin jugar a videojuegos, yo estoy convencido de que sí, me parece que aquí hablando de ciudad y juego, quitando el *Pokemon Go*, que no sé muy bien lo que es aunque me estoy haciendo una idea por lo que se habla de ello, aunque no he jugado nunca ni tengo intención de hacerlo como podéis deducir por mi postura, igual un tanto extrema que estoy manifestando. Yo no he jugado nunca a videojuegos y no le veo ninguna necesidad y el hecho de que supongan tal negocio me ratifica en mi postura de que hay intereses que no son los del desarrollo de la sociedad.

**JAUME BANTULÀ:** aquí se ha planteado un problema dicotómico de si el *juego on line* es beneficioso o perjudicial. Yo creo que la reflexión sería

considerar que el juego es una manifestación básica humana y, por tanto, el juego es milenario, el hombre juega desde su existencia, es obvio que el juego ha ido avanzando y que los materiales empleados para jugar durante siglos y siglos han sido elementos naturales; y, de un tiempo a esta parte, con la tecnología, comenzó el juego más artesano en la sociedad medieval; luego, con la industrialización y en los últimos segunditos ha llegado esta era digital, seguro que dentro de 50 años ya no existe este tipos de juegos; pero el ser humano seguirá jugando. ¿A qué seguirá jugando? A lo que ha venido jugando toda la vida. No es tanto el juego en esas pantallas amigas o enemigas sino qué interés hay en que en todas las casas haya Internet, el interés de los ministerios por contabilizar cuántos niños tienen esos *smart fones*. Quizá habrá tanto interés porque, a través de estos juegos, los niños pueden enlazar con otros juegos como los *juegos on line* y las *apuestas*. Estamos creando a los futuros adictos de un gran negocio. Id observando como el fútbol se está programando cada vez más en horarios distintos para que la gente deje de ir a los estadios, porque el negocio no está allí, el negocio está en las apuestas, el negocio está en que tú, encerrado en tu habitación, te pasees virtualmente por ese mundo. Pero quizá el beso es algo más que lo que es el beso, quizá la puesta de sol, el sabor del mar es lo que verdaderamente está a nuestro lado. El juego no tiene nada que ver con los videojuegos, yo soy feliz con una tele de hace 30 años, mis hijos nunca han jugado a ninguna de esas cosas y la verdad, no lo encuentro para nada a faltar. ¿*Pokemon?* *Nintendo*, lo que ocurría es que perdía cuota de mercado brutalmente, han hecho un buen marketing y les ha salido bien en una generación que vivieron eso del *Pokemon*, pero pasará y los niños seguirán jugando a peonzas, a hacer volar cometas, a estirar la cuerda, al escondite... y creo que eso es hablar del juego, todo lo demás para mí no tiene importancia. De acuerdo que hay que ser conscientes, de acuerdo que hay que conocerlo, de que hay que aprender a convivir con ello pero prefiero invertir mi tiempo

de otras formas, si apagamos la televisión podremos comprobar la de tiempo que tenemos para muchas cosas más interesantes que analizar la publicidad. Esa es mi idea. Gracias.

**MARCOS:** hola, soy de una asociación que se llama *Tus Castillos en el Aire* y quería añadir que como comentabais antes, los videojuegos se diferencian de nuestros juegos anteriores en que hay un gran negocio detrás, no están hechos solo para divertirnos sino también para que nos enganchemos. Se prueba un juego y se pregunta ¿engancha o no engancha? Y si engancha el juego sale a la venta. Yo creo que los niños, o todos en general, nos enfrentamos a tener que decir no a algo que lo que hace es engancharnos, por eso es importante aprender a encontrar otras alternativas que no nos enganche, es igual que el azúcar en la Coca Cola que me ha costado mucho, mucho quitarme de ella, también me costó mucho quitarme del PC, del fútbol y otras filias de este tipo. Hay que cerrar la adicción y saltar a probar otras cosas.

**JESÚS MARTÍNEZ BURGOS:** yo quería recordar que el VII Encuentro que realizamos aquí hace cuatro años trataba de Ciudad, Infancia y Medios de Comunicación; y, en las conclusiones, que algunos tendréis por ahí porque se ha repartido el libro del VII Encuentro, ya aparece este tema. Y voy a permitirme leer unas líneas de lo que se recogió "*los videojuegos irrumpen en el mundo moderno y lo hacen para quedarse, presentan mundos distintos, con reglas diferentes y, a través de ellos, también se puede aprender. El exceso de consumo de ocio virtual va parejo en los países desarrollados a la degradación del bienestar global de la infancia: soledad, pérdida de espacio de encuentro, de juego y pérdida de movimiento autónomo, escasez de interacción afectiva y con el medio natural, sedentarismo, hiperprotección, etc. El componente adictivo de las pantallas hace que la autorregulación en estas edades sea prácticamente imposible, es necesario regular, crear normas, fijar límites, pero*

que esos límites no se queden en alejar o restringir, sino que favorezcan el acceso o disfrute a otras formas de juego, de ocio y de aprendizaje". La valoración de los propios niños la mencionaba esta mañana Bantulá: normalmente prefieren las actividades de ocio en grupo con otros niños y al aire libre, antes que jugar a videojuegos"

**LOLA REQUENA:** primero quiero hacer un comentario que corrobora lo que se acaba de decir, la sorpresa es cómo enganchan los videojuegos, yo creo que estamos en el mismo escenario que cuando apareció la tele, yo ya lo viví, que la tele nos quitaba tiempo para estudiar. Y, demás, luego los móviles, pero verdaderamente cómo enganchan los videojuegos es sorprendente, tú has dado una explicación, que sólo salen al mercado los que realmente enganchan; pero es llamativo, porque además a los videojuegos se juega en grupo, se compite en grupo, con lo cual supone un refuerzo hasta el punto que dejan de hacer cosas que les gusta mucho por jugar a los videojuegos como puede ser ver un partido de la Selección Española. Esto es un comentario, pero tengo también una pregunta, no sé si es verdad que las pantallas son capaces de despertar, parece ser que ningún niño se duerme jugando con la pantalla, es decir que las pantallas despiertan a los niños.

**DOMINGO:** es verdad, no sólo a los niños, nos ocurre a todos, cuando activamos el móvil, nuestro cerebro automáticamente dispara cuatro hormonas: cortisol y noradrenalina, que nos mueven a centrar la atención y se disparan más que cuando vamos a leer un texto, porque como hay que centrar la mirada el cerebro sabe que vamos a fijar la atención y nos da dos chutes de noradrenalina. Pero, además, como el cerebro sabe que vamos a centrarnos en una cosa que nos llama la atención y que nos gusta, inmediatamente generamos dopamina y endorfinas, y nuestro cerebro genera una serie de sensaciones que en altas dosis son adictivas. Esto es una realidad.

**LOLA REQUENA:** ya que me has confirmado que las pantallas despiertan, quizás además de limitar el tiempo de juego también hay que elegir los horarios, seguro que está totalmente desaconsejado utilizar las pantallas antes de irse a la cama.

**JENIFER:** yo quería compartir una experiencia personal, he estado ocho años trabajando en Perú y los últimos cuatro he trabajado en una ONG de infancia en un asentamiento marginal, en Lima. Me ha gustado mucho la exposición de PEDRO porque lo que nosotros hemos trabajado, aunque todavía está en pañales, se parece un poco. Detectamos el problema de que los niños no venían a jugar, pero no por lo que se está diciendo aquí de jugar con videojuegos o hacer muchos deberes, sino porque las madres del asentamiento eran madres solteras, que tenían que ir a ganarse la vida lejos del poblado y los niños pasaban mucho tiempo solos en su casa, encargándose de las tareas domésticas y del cuidado de sus hermanos más pequeños. Desde la ONG empezamos a trabajar este proyecto para sensibilizar a las madres, a la comunidad y a los mismos niños de que tenían derecho a jugar y, a raíz de eso, se ha formado este último año una organización que se llama *Niñas y Niños de San Benito en Acción*, se ha formado a los chicos en participación infantil a través de diferentes talleres.

## TALLERES PARTICIPATIVOS

### **"El juego como instrumento de aprendizaje para la participación".**

A través de un taller práctico se han desarrollado juegos como herramienta para la facilitación de procesos de participación infantil destinados a la transformación de los espacios urbanos. Dinamizan: GEMA LUENGO y DIANA PONCE del grupo de trabajo *La Ciudad de los Niños* de la Asociación Acción Educativa.

### **"Posibilidades del espacio urbano para el juego infantil".**

A través de un itinerario urbano, siguiendo una guía de observación, se han analizado las posibilidades de uso y transformación de los espacios para el desarrollo del juego de los niños y niñas en la ciudad. Dinamizan: CRISTINA MARTÍNEZ y CRISTINA GALLEGU. Colectivo "Otro Hábitat".

### **"El juego como instrumento de aprendizaje para la paz y la convivencia".**

Se han presentado juegos para la paz y la convivencia como herramientas para aplicar en proyectos con niños y niñas en el espacio urbano. Dinamiza: ELISENDA GONZÁLEZ. Fundación Educo.



## TALLER: “El juego como instrumento de aprendizaje para la participación”.

*Dinamizadoras: DIANA PONCE y GEMA LUENGO*

### 1. Presentación del grupo e introducción: principales contenidos

**Descripción de la actividad:** se invita al grupo a presentarse, comentando a qué se dedica cada persona y cuáles son sus intereses y expectativas sobre el taller.

Posteriormente, se realiza una presentación de los principales contenidos relacionados con el taller, para enmarcar los juegos y actividades que se desarrollarán. Se utiliza una presentación con ayuda de un proyector y ordenador. A continuación se incluyen las imágenes.

### 2. Ejemplo de juego cooperativo para distender el grupo: “La torre”

Se invita al grupo a desarrollar un juego cooperativo que ayude a distender la sesión, crear buen clima y fomentar el diálogo en relación a los procesos grupales. Se organizaron grupos de trabajo. Cada grupo tenía 5 minutos para construir una torre con 10 espaguetis, un trozo de celofán y una gominola, que tenía que estar en lo más alto. Al finalizar el juego, debatimos sobre cómo nos habíamos sentido.

#### ALGUNAS IDEAS QUE EL GRUPO COMPARTIÓ

Algunas sensaciones a la hora de trabajar en grupo con un objetivo: responsabilidad frente a los demás (por ejemplo, en la búsqueda de alternativas de forma conjunta), miedo a no conseguir el objetivo, emoción... Se comentan cuestiones sobre los procesos de los grupos para trabajar colectivamente.

### 3. Ejemplos de juegos para la recogida de opinión de un espacio y la toma de decisiones: “Votaciones”, “El jardín emocional” y “Valoración ponderada”

**Descripción de la actividad:** se propone al grupo la simulación de un proceso de participación en el cual empezamos escogiendo un espacio público a transformar. En un proceso real habría que tener en cuenta el momento grupal, la incorporación de dinámicas que favorezcan la creación, el conocimiento, la confianza, la cooperación, la resolución de conflictos, etc. de un grupo.

Para empezar, se colocan en las paredes del aula fotografías de distintos espacios públicos relacionados con la infancia. Se invita a pasear por el aula durante 1 minuto para visualizar las fotografías y **pensar individualmente qué espacio les gustaría transformar**. Posteriormente **se organizan grupos de 3-4 personas para invitarles a dialogar, compartiendo sus ideas**, sobre el espacio que les gustaría transformar para escuchar otras ideas de otros compañeros/as.

A continuación, **una vez compartidas las ideas y pensamientos, se les invita a “votar” individualmente**, posicionándose de pie delante de la fotografía del espacio que les gustaría que trabajáramos durante el resto de la sesión. Se hace recuento y se decide el espacio votado por la mayoría. En este sentido, se comenta que **“votar” quizás no es una actividad que fomente el diálogo, el consenso... pero surge como un ejemplo para tomar una decisión rápida**. Se invita a conocer otras propuestas y se enlaza con la invitación a crear un “jardín emocional” donde, antes de decidir, se compartan más ideas, pensamientos, emociones...

En el aula se disponen carteles que contienen flores (sin pétalos) representadas con platos de cartón que en su interior tienen emoticonos que expresan diversas emociones (sorpresa, tristeza, enfado, duda, acuerdo...) A cada persona del grupo se le facilita un folio de

color recortado en forma de pétalo, donde se le invita a **escribir individualmente cuestiones relacionadas con el espacio público a transformar y una emoción** (elementos y sucesos que gustan de ese espacio, que enfadan, que producen tristeza, duda, etc.). Los pétalos con las ideas a compartir se colocan en la flor que corresponda a la emoción.

Una vez **creado el “jardín emocional” sobre nuestro espacio público**, se forman **grupos para leer colectivamente** los carteles, dialogar sobre las ideas expresadas por todo el grupo a través de los pétalos y, finalmente, pensar y **decidir dos propuestas concretas para escribirlas en un folio**. Así se obtiene un conjunto de propuestas elaboradas por cada grupo.

Materiales utilizados: power point con la presentación de contenidos	
<p>IX ENCUENTRO LA CIUDAD DE LOS NIÑOS <b>JUEGO, INFANCIA Y CIUDAD</b> Madrid, 6, 7 y 8 de octubre de 2016</p> <p>Taller: El juego como instrumento de aprendizaje para la participación</p> <p>Diseñador: Diana Ponce y Gema Luengo Grupo de trabajo “La Ciudad de los Niños” de la Asociación Acción Educativa (Madrid)</p> 	<p> <b>El juego como instrumento de aprendizaje para la participación</b> </p>
<p><b>Juegos como herramienta para la participación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dinámicas de grupo: juegos de confianza, de conocimiento, de cooperación, de resolución de conflictos...</li> <li>- Conocer y observar el entorno: dinámicas de diagnóstico, recogida de opinión...</li> <li>- Debatir y dialogar: dinámicas de comunicación, juego rol, razonamiento... (ejemplo “filosofía para niños”)</li> <li>- Tomar decisiones para actuar y transformar: dinámicas de debate, dramatizaciones (teatro-foro)...</li> <li>- Comunicar: radio-teatro, dramatizaciones, juegos-pasacalles...</li> <li>- Evaluar: por ejemplo, evaluación figuroanalógica.</li> </ul>	<p> <b>Algunos elementos para desarrollar un proceso de participación infantil</b> Ejemplo: para la transformación de un espacio público</p> <p>Desarrollo de habilidades para la participación ↓</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Crear grupo</li> <li>- Conocer y observar el entorno</li> <li>- Debatir y dialogar</li> <li>- Tomar decisiones para actuar y transformar</li> <li>- Comunicar</li> <li>- Evaluar</li> </ul>
<p><b>Juego:</b>  Como herramienta de desarrollo de una habilidad de una forma lúdica</p> <p><b>Participación:</b>  Diálogo, comunicación, respeto, negociación, compartir, implicación, responsabilidad, convivencia, cooperación, empatía...</p>	<p><b>El juego como elemento educativo en...</b></p> <p></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- EDUCACIÓN INTERCULTURAL</li> <li>- EDUCACIÓN POPULAR</li> <li>- COEDUCACIÓN</li> <li>- EDUCACIÓN PARA LA PAZ</li> <li>- EDUCACIÓN AMBIENTAL</li> <li>- JUEGOS POPULARES</li> <li>- EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO</li> <li>- EDUCACIÓN EMOCIONAL</li> <li>- ...</li> </ul>

Se comenta al grupo que, cuando hay un montón de propuestas, puede comenzar un proceso de debate para la toma de decisiones, donde hay que valorar dichas propuestas según distintas ópticas (económicas, técnicas, sociales, etc.) Una opción es votar (como ya hemos propuesto en la dinámica anterior). Pero esta vez **invitamos a desarrollar otra actividad: “La valoración ponderada”**. Para ello se facilita a cada persona *pegatinas* de tres colores: verde, amarillo y rojo. Se invita a que cada persona lea las propuestas que han surgido en la dinámica anterior y coloque, en el folio que contiene cada uno, **una pegatina según su prioridad** para la puesta en marcha de esa propuesta (Verde para primera opción, amarillo para la segunda y rojo para la tercera).

### IDEAS COMPARTIDAS POR EL GRUPO Y FOTOGRAFÍAS DEL RESULTADO DEL TRABAJO INDIVIDUAL/GRUPAL...

- Hay que tener en cuenta la edad y posibilidades de los grupos de niños y niñas con los que trabajamos: por ejemplo, si hay que escribir, algunos pueden tener dificultades.
- A algunos niños y niñas les gusta debatir, a otros no. Debatir lleva tiempo.
- Hacer juegos y dinámicas para votar propuestas ahorra tiempo.



#### 4. Ejemplo de juegos para fomentar el diálogo y la valoración de alternativas: “Las anillas”

**Descripción de la actividad:** se comenta que las actividades realizadas anteriormente se han realizado sin haber compartido y construido un diálogo grupal y plenario. Se propone realizar otro juego que invita al diálogo de una forma lúdica para, por ejemplo, analizar propuestas, alternativas, etc.

Se prepara una botella de plástico rodeada de un papel en blanco y se pide al grupo que escriba alguna de las propuestas o deseos en el papel de la botella. Se pone la botella en el suelo y se pide al grupo crear un gran círculo alrededor de la botella. Se reparten anillas de distintos tamaños (se pueden fabricar fácilmente con cartón) —una a cada persona— y se pide que hagan una primera ronda de lanzamientos para intentar meter la anilla en la botella. Seguramente, casi nadie ha conseguido meter las anillas, y se puede proponer otra ronda de juego pidiendo que ahora se acerquen un poco más a la botella, creando un círculo con el grupo más junto. Seguramente en el nuevo lanzamiento, las personas con las anillas muy pequeñas no han podido introducirlas. Al final de los lanzamientos se pide a los participantes que debatan sobre lo qué ha pasado en el juego. Se pueden plantear cuestiones como:

- ¿Qué representan las anillas grandes y pequeñas?
- ¿Qué representa que podamos acercarnos más o menos?
- ¿Qué cosas, en la vida real, nos ofrecen más o menos oportunidades de conseguir nuestros objetivos?
- ¿Qué puede representar la persona que dirige el juego y nos permite acercarnos o no, darnos una anilla de un tipo o de otro?

Se enlaza el diálogo con la dificultad o facilidad de conseguir los sueños o propuestas escritas en la botella; qué cuestiones nos dan más oportunidades y cuáles menos (personas, recursos, políticas, etc.).

#### ALGUNAS IDEAS QUE EL GRUPO COMPARTIÓ

En esta dinámica se puede visualizar con los niños y niñas cuestiones relacionadas con el adultocentrismo o la forma de intervenir de las personas adultas en los procesos con niños y niñas: pueden ayudar, o no, a conseguir sus propuestas, ideas, sueños...

#### 5. Ejemplo de juego para fomentar el diálogo y ayudar a la toma de decisiones: “El termómetro de opinión”

**Descripción de la actividad:** de las cuestiones expresadas en el juego anterior, se prepara un listado de enunciados con temas a debatir. En un extremo del aula, se coloca una imagen que exprese acuerdo y en otro extremo otra imagen que exprese desacuerdo. El grupo se coloca en el centro de una sala. Se van leyendo los enunciados en alto y cada persona del grupo decide en qué grado de acuerdo o desacuerdo está y se ubica a lo largo del espacio de la sala como si fuera un “termómetro” de opinión desde el total desacuerdo al acuerdo absoluto.

Una vez ubicada cada persona, según su grado de opinión, se invita a expresar el porqué de su posición estableciendo un debate en que cada participante puede reposicionarse según se vayan aportando nuevas ideas, justificaciones, informaciones, etc.

### LAS OPINIONES QUE COMPARTIERON LOS GRUPOS



- La unión hace la fuerza.
- Hay que “pedalear”, perseverar, reunir propuestas, no dormirse en los laureles para conseguir transformaciones sociales.
- Muy importante, trabajar cuestiones grupales.
- Ponerse de acuerdo es difícil.
- Hay que tener en cuenta que, a veces, se aceptan propuestas por “pasotismo”, por dejadez (uno propone, el resto acepta).
- Lo ideal es que todo el mundo participe del diálogo y se hagan cosas.

### 6. Ejemplo de juego para compartir ideas, recursos, opiniones, etc.: “La ruleta”

**Descripción de la actividad:** se propone que el grupo disponga de unos minutos para compartir otros juegos o dinámicas que conozca (relacionadas con educación para la paz, para el desarrollo, educación emocional, educación ambiental, etc.) y que podrían adaptarse para un proceso de participación.

Se organizan dos grupos con igual número de participantes: uno se colocará formando un círculo mirando hacia afuera; el otro, también en círculo mirando hacia adentro. De tal manera que queden confrontados por parejas. La dinámica consiste en que en una primera fase, las personas que están dentro hacen las preguntas para conocer las opiniones de los que están afuera. Las personas que están afuera van rotando en el sentido de las agujas del reloj, contestando a las preguntas de las personas del círculo central. Los turnos de opinión son rápidos (no más de

1-2 minutos por pregunta). La persona dinamizadora marca los tiempos con un instrumento, palmadas, apagando música de fondo... Una vez que las personas de dentro han entrevistado a los de afuera, se pueden cambiar los papeles. Así todas conocen las ideas del resto y, además, a medida que transcurre la dinámica, van construyendo distintas opiniones e ideas para aportar en otras rondas. Las ideas son anotadas en un papel que se recoge posteriormente para compartir con el grupo.

### LAS IDEAS QUE SE COMPARTIERON EN LAS RONDAS DE JUEGO

- Juegos para reconocer el espacio: juego de pistas en el entorno, contando con los comerciantes y vecinos.
- Juego de resolución de conflictos: role playing. Que elijan un conflicto que haya surgido en su entorno o uno preparado por la persona dinamizadora.
- Para trabajar la comunicación y la empatía: organizar un juego en el que otra persona tenga que hablar por ti.
- Organizar algún juego donde tengan protagonismo los abuelos.
- Laboratorio urbano: los chavales van con cámaras de fotos y video por los espacios y van haciendo fotos y videos. Hacen de reporteros con los vecinos y terminan haciendo maquetas del antes y después.
- Técnica del barquero para tomar decisiones por consenso: la chica tiene que ir a buscar al chico que le gusta y tienen que cruzar el río, o ir al barquero o ir con un ermitaño; tiene que tomar una decisión.
- Piratas de la ciudad: yincana con pistas para encontrar el tesoro en un espacio abierto.

- Formular conflictos morales para fomentar argumentación que defienda una postura fija.
- Resolución de enigmas: adivinar a quién pertenece una obra de arte. Investigar y resolver enigmas juntos.
- Crear espacios de pensamiento crítico: proponer viñetas para discutir sobre ellas desde un punto de vista crítico.
- Empatía o problemas de comunicación: escribir en un papel el problema, mejorarlos y repartirlos al azar. Cada uno tiene que representar el papel que le ha tocado y proponer una solución.
- Juego de pistas en grupo, para generar identidad grupal con un objetivo común, “un misterio”, hacer sentir pertenencia.
- Juego de los 5 sentidos: ruta paseada con 5 tarjetas con ojo, oído, gusto, tacto y olfato (todos color verde) y 5 tarjetas con los sentidos, y color rojo. A lo largo del recorrido los niños van poniendo etiquetas según les gusta o no les gusta.

## 7. Dinámica para evaluar: “Evaluación figuro-analógica”

**Descripción de la actividad:** se invita a valorar la sesión con la técnica de la evaluación figuro-analógica, que se propone, por ejemplo, en proyectos de “filosofía para niños”. Esta técnica invita a desarrollar el pensamiento crítico y creativo a través de evaluar, reflexionar, razonar a partir de imágenes u objetos sugerentes. En este caso se escogen 5 objetos: cerillas, mechero, luz roja de una bici, linterna LED, placa de luz solar.

Se invita al grupo a evaluar la sesión escogiendo un objeto (en función de la “luz”, iluminación, sorpresa...) que le ayude a expresar qué le ha parecido el taller.

### ALGUNAS IDEAS APORTADAS POR EL GRUPO

- Algunas personas escogen la linterna, otras la placa de luz solar.
- Entre las cuestiones que plantean: muchas actividades en poco tiempo, pero sugerentes para la reflexión, la ampliación y adaptación...
- Les gustaría que hubiera varias sesiones de taller durante el encuentro para abordar cuestiones prácticas

## 8. Referencias bibliográficas

- ARES, P. y RISLER, J. (ICONOCLASISTAS) (2013) *Manual de Mapeo Colectivo*. Recursos cartográficos críticos para procesos territoriales de creación colaborativa.
- ASOCIACIÓN LOS GLAYUS. *Entendiendo la participación infantil. Ideas, estrategias y dinámicas para fomentar la participación infantil paso a paso*. UNICEF.
- AYUNTAMIENTO DE VITORIA-GASTEIZ (2012) *Cómo trabajar la participación en las aulas. Guía práctica*. Disponible en: <http://www.vitoria-gasteiz.org/wb021/http/contenidosEstaticos/adjuntos/es/75/13/47513.pdf>
- BOAL, A. (1998) *Juegos para actores y no actores*. ALBA. Disponible en: [http://abacoenred.mayfirst.org/wp-content/uploads/2015/10/boal\\_agosto\\_-\\_juegos\\_para\\_actores\\_y\\_no\\_actores.pdf](http://abacoenred.mayfirst.org/wp-content/uploads/2015/10/boal_agosto_-_juegos_para_actores_y_no_actores.pdf)
- EDUCO (2016) *La emoción de aprender a transformar. Derechos de la Infancia y participación*. Disponible en: [https://www.educo.org/Educo/media/Imagenes/Publicaciones/La\\_Emocion\\_De\\_Aprender\\_edicion-electronica.pdf](https://www.educo.org/Educo/media/Imagenes/Publicaciones/La_Emocion_De_Aprender_edicion-electronica.pdf)
- ESCUADERO, J. (2004) *Análisis de la realidad local: técnicas y métodos de investigación desde la animación socio-cultural*. NARCEA. Disponible en: [http://www.redcimas.org/wordpress/wp-content/uploads/2012/10/materiales\\_didacticos\\_particiu.pdf](http://www.redcimas.org/wordpress/wp-content/uploads/2012/10/materiales_didacticos_particiu.pdf)

GARCÍA, A. (coord.) *Materiales didácticos para trabajar la participación ciudadana*. AYUNTAMIENTO DE SEVILLA E INSTITUTO PAULO FREIRE.

MORENO, A. (Coord.) (2015) *Creando futuro 2.0*. Bloque 1. Más de una década. Metodologías participativas con jóvenes. RED CREANDO FUTURO. Disponible en: <http://redasociativa.org/creandofuturo/download-nuestros-materiales-2-0/>

PUIG, I. de y SÁTIRO, A. (2000) *Jugar a pensar con niños y niñas de 4 a 5 años*. OCTAEDRO.

PUIG, J.M. et al. (2000) *Cómo fomentar la participación en la escuela*. Barcelona: GRAÓ.

RODRÍGUEZ, L (2011) *Ponerle Onda. Herramientas para producir radio con jóvenes*. Buenos Aires: LA TRIBU. Disponible en: [http://radiosies.infed.edu.ar/wp-content/uploads/2015/07/ponele\\_onda.pdf](http://radiosies.infed.edu.ar/wp-content/uploads/2015/07/ponele_onda.pdf)

VARGAS, L. y BUSTILLOS (1993) *Técnicas participativas para la Educación Popular*. Madrid: POPULAR.

#### **Webs de entidades con materiales didácticos sobre participación infantil y juvenil:**

Red "Creando Futuro" (participación juvenil): <http://redasociativa.org/creandofuturo/>

Plataforma de Infancia: <http://plataformadeinfancia.org/>

## **TALLER: "Posibilidades del espacio urbano para el juego infantil".**

*Dinamizadoras: CRISTINA MARTÍNEZ y CRISTINA GALLEGÓ*

En este taller se persigue trabajar de manera práctica sobre el tema de los espacios de juego en la ciudad como instrumento de aprendizaje, y reflexionar sobre la importancia de contar con espacios con un diseño y equipamientos adecuados, que ayuden a promover el juego activo, espontáneo y creador. Para ello, se propone a los participantes, divididos en cinco grupos pequeños de entre 3 y 5 personas, a recorrer y observar un espacio público con zonas de diferentes características, y a diseñar y construir en un tiempo limitado un elemento de juego en el área que les parezca más oportuna, con la ayuda de materiales de bajo coste y una serie de premisas iniciales propuestas por el equipo de dinamizadoras a modo de sugerencia, para agilizar el proceso. Una vez finalizada la construcción de todos los elementos, los participantes del taller realizan un recorrido por todos los juegos, con la intención de comprobar si realmente tienen el impacto esperado y promover un debate al respecto.

### **1. Presentación de los participantes y explicación de la dinámica del taller**

**Descripción de la actividad:** se realiza una ronda de presentación en la que se invita a cada participante a que comente brevemente en qué espacios jugaba de pequeño, que se cierra con una reflexión final sobre las diferentes características de estos lugares según se viva en un pueblo o en una ciudad, en un barrio céntrico o periférico, cerca de un parque



Ejemplo: accesibilidad y movilidad. Foto: OH



Ejemplo: interacción social. Foto: OH



Ejemplo: sociabilización. Foto: OH



Ejemplo: juegos en el suelo. Foto: OH



Ejemplo: punto de información. Foto: OH



Ejemplo: sorpresa. Foto: OH



Ejemplo: pista pintada en el suelo, intención: denuncia. Fotos: Otro Hábitat

o espacio público o no, en una urbanización cerrada, en un bloque en una calle con vida de barrio o en una casa baja, o en diferentes épocas.

A continuación, se exponen cuestiones importantes a tener en cuenta a la hora de tratar sobre el Juego, la Infancia y la Ciudad, con el apoyo de una presentación que explica las cualidades del espacio público a nivel físico, en especial en relación a la accesibilidad y la movilidad, y a nivel ambiental, sensorial y social. También se comentan imágenes que sirven de ejemplo de las diferentes opciones con las que podemos contar a la hora de colocar elementos de juego, bien sea apoyados o pintados sobre las superficies que conforman ese espacio, tanto paredes como suelos, o bien sea aprovechando los elementos existentes en el lugar y añadiendo nuevos matices

Finalmente, se resalta la intencionalidad de estos elementos, que pueden fomentar la socialización y la participación, servir como elementos de provocación, sorpresa, denuncia o reflexión, o pueden ser útiles también para llamar la atención sobre un punto, crear espacios atractivos o proponer nuevos usos inesperados de ese lugar. Con esta proyección de ejemplos sugerentes de intervenciones en espacio público, se pretende estimular la imaginación de los participantes en la fase posterior de intervención colectiva. A continuación se incluyen algunas de estas imágenes.

## 2. Recorrido de observación hasta el lugar de intervención

**Descripción de la actividad:** en el recorrido desde la sede del Encuentro *La Ciudad de los Niños* hasta la Plaza de Agustín Lara, donde tiene lugar el taller, se propone a los participantes que se fijen en las oportunidades y dificultades para el juego que presenta el camino, en grupos de dos o tres.

Después, al llegar a la plaza, se hace una primera observación colectiva del espacio, identificando las diferentes zonas y usos de la misma y de las

calles que la rodean. En este momento se destacan las áreas degradadas frente a las más amables, las visibles y las que están más escondidas, las más y menos accesibles, y las pavimentadas y las ajardinadas. Esta dinámica en el recorrido sirve también para ir formando grupos más pequeños en los que se organizará la intervención posterior en la plaza.

### ALGUNAS REFLEXIONES DEL GRUPO

Entre las sensaciones compartidas en el recorrido, lo que más llama la atención a todos es la falta de espacio para los peatones, ya que en algunos tramos del recorrido no pueden ir charlando tranquilamente ni siquiera en grupos de dos, y también cómo los más pequeños juegan por el camino con las cosas más insospechadas, como papeleras, bolardos, señales o baldosas levantadas.

### 3. Intervención en la Plaza Agustín Lara

**Descripción de la actividad:** una vez conformados los cinco grupos de trabajo se explica la dinámica general que se seguirá en la intervención en la plaza. Se invita a cada equipo a diseñar y construir un elemento de juego, así como a redactar las instrucciones de uso del mismo, siguiendo una ficha de apoyo que se les entrega.

Para ello, se cuenta con un elemento colocado ya en el lugar, titulado "Un poquito de mar", que sirve de ejemplo de una primera intervención cuya intención es señalar un punto de encuentro en un lugar visible de la plaza, que se encontrarán por sorpresa los participantes al llegar. Cuando lo descubren, se explica las características del mismo.

Se trata de un juego formado por un barco de papel gigante y barquitos pequeños, sobre un gran círculo azul, pensado para señalar un lugar, llamar la atención, y animar a la gente a acercarse e interactuar,

dando respuesta a la pregunta: ¿qué es para ti el mar? escribiendo sobre uno de los múltiples barquitos. Se convierte en un elemento de sorpresa debido a las grandes dimensiones, y al cambio de escala entre el barco principal y los barquitos. Además son elementos móviles, de forma que las personas de la plaza los podrían cambiar de lugar y modificar. Así, se convierte en un juego que se va transformando y enriqueciendo con la participación de la gente.



Juego ejemplo: "Un poquito de mar". Fotos: Otro Hábitat

Siguiendo este ejemplo, se plantea a los participantes construir de manera colaborativa sus propios juegos, para lo que se entrega una ficha tipo en la que han de indicar el nombre del juego, cómo se lo imaginan, qué buscan con el mismo, dónde lo van a colocar, y cuál es el interés del sitio elegido y cómo lo van a construir. Con estas preguntas se pretende generar un debate entre los miembros de cada grupo y ayudarles a decidirse de una manera más razonada. La ficha incluye una última pregunta que se reserva para hacer una reflexión final entre todos.

Además, para activar el trabajo de los grupos, y provocar ideas creativas en poco tiempo, se plantean nombres y pautas inspiradoras de posibles intervenciones a realizar. De esta manera, se persigue abarcar tipos de juego diferentes para enriquecer la reflexión final, como crear mensajes o espacios escondidos bajo el nombre de "Lugares Escondidos", juegos de movimiento y exploración aprovechando los diferentes

tipos de suelo con el título “Cerca del Suelo”, juegos de acción y movimiento en “¡1, 2, 3, Acción!”, objetos, siluetas o elementos inesperados que expresen “Mensajes Inesperados”, o en el juego “Reverdeciendo”, donde se analiza la condición de los espacios verdes en la plaza y se interviene para hacer más atractivos algunos espacios. A pesar de que se proponen a priori estos nombres, como ideas iniciales, cada grupo tiene la posibilidad de dar la interpretación que quiera al juego que le corresponda.

En esta fase, se deja a cada grupo que se ponga de acuerdo sobre el tipo de juego, diseño y el lugar de la plaza más apropiado, y que desarrollen las intervenciones. Se aportan materiales de bajo coste, como lanas, cuerdas, pinzas, rollos de papel, cartones de reciclaje, tizas, etc. Además, cuentan con apoyo de las dinamizadoras para resolver cualquier duda de la ficha y de las posibilidades del lugar.

Al finalizar, cada grupo escribe la información o instrucciones de uso de cada juego desarrollado en un panel común.



Panel de instrucciones de todos los juegos. Foto: Otro Hábitat

IX ENCUENTRO DE LA CIUDAD DE LOS NIÑOS:  
“Juego, infancia y ciudad”  
TALLER: Posibilidades del espacio urbano para el juego infantil



NOMBRE DEL JUEGO:

1: ¿Cómo os imagináis este juego?

2: ¿Qué buscáis con este juego?

3: ¿Dónde lo vais a situar?

4: ¿Qué os parece interesante de ese sitio para el juego?

5: ¿Cómo lo vais a construir?

6: ¿Realmente ha funcionado como esperabais?

*Ejemplo de ficha de observación*

## 4. Juegos en la Plaza

**Descripción de la actividad:** se invita a los participantes y a cualquier persona de la plaza a realizar un recorrido por los diferentes juegos que se han diseñado y construido. En cada uno de ellos, el grupo que lo ha llevado a cabo explica las características del mismo y se reserva un tiempo para jugar a cada uno. De esta manera, se comprueba en la práctica como se puede experimentar ese espacio de una manera diferente, y manejar situaciones conflictivas que se puedan dar como en cualquier espacio público. Se advierte además, cómo las intervenciones

realizadas se pueden utilizar también de maneras diferentes a las esperadas. A continuación se exponen imágenes de algunas de ellas.



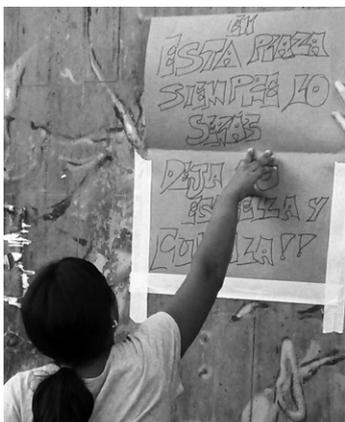
Juego: "Lugares Escondidos". Foto: OH



Juego: "Cerca del Suelo". Foto: OH



Juegos: "¡1, 2, 3, Acción!". Foto: OH



Juego: "Mensajes Inesperados"



Juego: "Reverdeciendo". Fotos: OH

## 5. Recorrido de vuelta al centro sede del encuentro

**Descripción de la actividad:** se anima a los participantes a que reflexionen sobre la última pregunta de la ficha de apoyo entregada, relativa al funcionamiento del elemento de juego que han construido en la práctica.

En el aula donde tiene lugar la puesta en común con los participantes del resto de los talleres entregan la ficha y la comparten con los demás. De esta forma, se va formando una reflexión final sobre los distintos tipos de elementos creados y su relación con los espacios urbanos escogidos, así como las implicaciones del juego en la ciudad que compartirán con los participantes de los otros talleres.

## 6. Puesta en común y debate con los participantes del resto de talleres

**Descripción de la actividad:** se anima a los participantes del Encuentro a que compartan sus impresiones tras la intervención en la plaza, y en especial, su visión de cómo han funcionado los diferentes juegos.

### Algunas reflexiones del grupo

Se valora positivamente el cambio de rol que se les ha planteado a los participantes, a los que se les invita a realizar intervenciones que transforman directamente el espacio público escogido, pensando tanto en niños como en mayores. En general, reconocen que les ha costado meterse en este nuevo papel al principio, pero que luego les ha resultado muy creativo y constructivo.

Sin embargo, se pone en cuestión la manera en la que los adultos condicionan los espacios de juego, en especial en este caso en el que grupos de adultos imaginan y construyen juntos espacios que enseguida son apropiados por las niñas y niños de la Plaza. Se comenta la

importancia de que los niños jueguen también solos en el espacio público, que inventen sus propios juegos y reglas.



Debate final. Foto: OH

## 7. Referencias bibliográficas

- GALLEGO GAMAZO, C. (autora); PAZ RODRÍGUEZ, S.; DI NANNI, R., y LAUDIERO, A. (coautores) (2012) *La educación y la cultura urbana: aprender a participar en procesos de mejora urbana. Proyecto educativo: Canillejas imagina un parque*. En: EQUIciudad. La equidad como garante de la ciudad sostenible. RECOLECTORES URBANOS, p. 382-387.
- OTRO HÁBITAT (Coords.) (2013) *Tonucittà*. REVISTA MÁRGENES DE ARQUITECTURA SOCIAL 5. Arquypiélago (Eds.) [www.arquypielago.com/revistamargenes/05-tonucitta-ene-mar-2013/](http://www.arquypielago.com/revistamargenes/05-tonucitta-ene-mar-2013/)

LEFAIVRE, LIANE (2002) *Aldo van Eyck: the playgrounds and the city*. STEDELIJK MUSEUM ED.

LINGEN, ANNA VAN (2016) *Aldo van Eyck: eventeen playgrounds concept, text, design and photography*. VAN ZOETENVAAL ED.

MELHEM, SHEILA R. (2016) *El paseo de Jane: tejiendo redes a pie de calle*. MODERNITO BOOKS

### PLAYGROUNDOLGY:

<https://playgroundology.wordpress.com/category/grant-lambie/>

### PLAY EVERYTHING:

<https://playeverything.wordpress.com/2012/11/24/London>



## TALLER: “El juego como instrumento de aprendizaje para la paz y la convivencia”.

Dinamizadora: ELISENDA GONZÁLEZ

En este taller trabajamos la construcción de una cultura de paz como elemento fundamental de la resolución pacífica de conflictos interrelacionales, usando el juego como herramienta de esa construcción.

Decidimos si queríamos hacer más juegos o profundizar un poco más con la teoría, aunque se recomendó que al ser un taller cortito aprovecharíamos para conocer la función que pueden tener los juegos como herramienta, más que los juegos en sí, ya que son recursos que podemos encontrar en varias fuentes y que si conocemos la base teórica, sabremos el sentido de utilizar unos u otros.

De todos modos se combinó en todo el taller una **metodología socioafectiva**, que combina la práctica vivencial con la teoría de la educación para la paz.

Se empezó el taller con una dinámica de presentación, como elemento fundamental para la creación de grupo, el conocernos y vincularnos desde un primer momento:

**La dinámica se llama “Tres cosas en la bolsa”** y se trata de compartir con las demás tres cosas que lleves contigo y que te definan de alguna manera, por ejemplo: *llevo una libretita porque me gusta apuntar pensamientos, o unos pañuelos porque estoy refriada, etc...* primero por parejas y después cada pareja presenta a la otra.

La estructura del taller fue la siguiente:

1. Definición de conceptos paz, violencia, conflicto.
2. El conflicto y las formas de abordarlo.
3. La Proveniencia.
4. El Juego y el juego cooperativo.

La definición de conceptos es muy importante porque nos permite ver como a veces los conflictos o malos entendidos se generan por no haber acordado un vocabulario o manera de nombrar las cosas previamente.

Lo hicimos a partir de **un barómetro de valores** que nos permite reflexionar sobre relacionado a partir de una frase clave y la colocación de los participantes a favor o en contra. Las frases que hicimos fueron: *la guerra es la ausencia de paz, la violencia es inherente al ser humano, los conflictos es mejor prevenirlos*. Frases que generen discusión y reflexión sobre la manera en la que entendemos los conceptos básicos.

Después aclaramos conceptos desde de la visión de la educación para la paz:

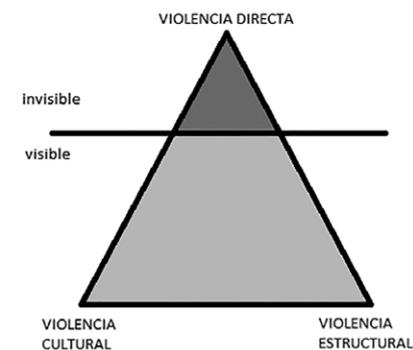
Nosotros entendemos la paz como un proceso, no como un estado (no es un lugar donde se llega). La Paz es un proceso activo, un camino de compromiso, de construcción de justicia a través de hacer aflorar, afrontar y resolver conflictos de forma positiva y no violenta

Es muy importante no confundir agresividad (que es una pulsión natural de reacción ante una injusticia o un daño) y la violencia (es la respuesta a esa agresividad de una manera violenta, que daña).

Reconocer los diferentes tipos de violencia para visibilizarla y hacerla consciente es fundamental, lo hicimos a partir de la pirámide de Galtung.

### 1. La violencia

- **Violencia directa:** es la violencia más visible, la que todo el mundo percibe y entiende como violencia.
- **Violencia cultural:** es el conjunto de actitudes, ritos, costumbres, maneras



de pensar, canciones, etc... que van creando cultural e ideológicamente y que legitima ciertas formas de violencia.

- **Violencia estructural:** conjunto de estructuras, modelos de organización, sistemas, etc. que mantienen a las personas en situaciones de insatisfacción de sus necesidades. Son formas de violencia que se dan en ámbitos como el gobierno, la familia, la escuela, la cárcel...etc.

También muy importante el hablar de conflicto y entender porque tenemos una concepción negativa de él. Normalmente llamamos conflicto al momento de crisis, que es el punto de un proceso, dónde es más difícil de resolver el problema que haya y donde las posturas están más confrontadas y contaminadas (de prejuicios, de mala comunicación, etc. Factores que deterioran la imagen de la otra y la convierten en "enemigo").

## 2. El conflicto

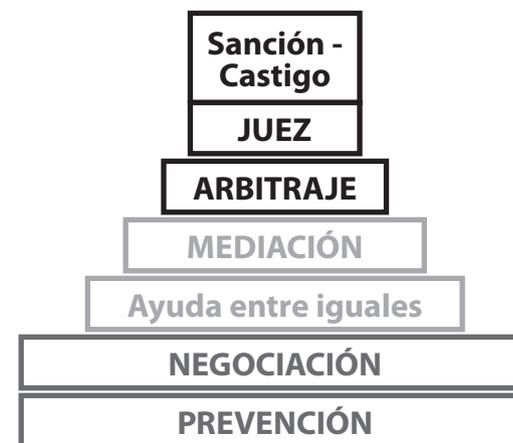
El conflicto no es un hecho puntual, es un proceso que tiene su origen en las necesidades. Cuando tus necesidades y mis necesidades están cubiertas, no hay conflicto. Este surge cuando se convierte en antagónicas.



A continuación exponemos las diferentes maneras de gestionar los conflictos y desde donde trabajamos en educación para la paz. En la pirámide vemos que como más arriba van las opciones, más intervención de terceras personas hay.

En educación para la paz trabajamos hasta el tercer peldaño que supone la gestión de los conflictos sin intervención de terceros. No quiere decir que no sea conveniente utilizar herramientas como la mediación cuando los conflictos están muy escalados.

## 3. Herramientas para abordar el conflicto



## 4. Escalera de provención

Prevención significa proveer a las personas y los grupos, de aquellas habilidades y estrategias para convivir pacíficamente, evitar mal entendidos que podrían terminar en conflictos y afrontar los conflictos positivamente cuando éstos llegan.

Los niveles que proponemos trabajar son:

- *Presentación:* características básicas de las personas, lo que me vincula con las personas que me rodean...

- *Conocimiento*: de uno mismo y de las otras personas.
- *Aprecio*: a una misma (autoestima) y hacia otras personas (como mostrar el afecto).
- *Confianza*: muy vinculada a la responsabilidad. También se trabaja en las dos direcciones.
- *Comunicación*: efectiva, diálogo, escucha activa, etc. Como evitar las dinámicas destructivas de la comunicación (CNV)
- *Cooperación*: no somos rivales ni enemigos, aprendemos a resolver las cosas de forma conjunta.

Vinculamos lo visto en el taller con los pasos de la escalera de provención y nos damos cuenta de que por ejemplo, en Secundaria, dónde hay tantos problemas de convivencia, difícilmente dedican espacio a que el alumnado que acaba de empezar se conozcan entre sí, algo tan básico y elemental...

A continuación jugamos a **las sillas cooperativas**. Es una versión del juego de la silla tradicional, donde los participantes giran alrededor de unas sillas puestas en redonda hasta que para la música, hay siempre una silla menos que jugadores, así pues, quien no consigue sentarse se elimina y también se saca otra silla y se sigue el juego hasta que queda un ganador. En la versión cooperativa, sacamos sillas pero no jugadores, con lo cual los jugadores deben ayudarse para poder sentarse todos y todas en cada vez menos sillas.

Comparamos las sensaciones de los juegos cooperativos y competitivos, sin estigmatizar los juegos competitivos, pero concienciando de la falta de cooperación en las sociedades donde vivimos y por tanto la necesidad de sentirnos gratificados colaborando con las demás.

## 5. El juego y la cooperación

JUEGOS COMPETITIVOS	JUEGOS COOPERATIVOS
Son divertidos solo para algunos	Son divertidos para todos
La mayoría experimenta un sentimiento de derrota	Todos tienen un sentimiento de victoria
Algunos son excluidos por falta de habilidad	Hay una mezcla de grupos que juegan juntos creando un alto nivel de aceptación mutua
Los jugadores no se solidarizan y son felices cuando algo "malo" le sucede a los otros	Los jugadores aprenden a tener un sentido de unidad y compartir el éxito
Conllevan una división por categorías, creando barreras entre las personas y justificando las diferencias interpersonales como una forma de exclusión	Hay una mezcla de personas en grupos heterogéneos que juegan juntos creando un elevado nivel de aceptación mutua
Se aprende a ser desconfiado, egoísta o, en algunos casos, la persona se siente amedrentada por los otros	Se aprende a compartir y a confiar en los demás
Los perdedores salen del juego y simplemente se convierten en observadores	Nadie abandona el juego obligado por las circunstancias del mismo. Todos juntos inician y finalizan la actividad.
Los jugadores pierden la confianza en sí mismos cuando son rechazados o cuando pierden.	Desarrollan la autoconfianza porque todos son bien aceptados
La poca tolerancia a la derrota desarrolla en algunos jugadores un sentimiento de abandono frente a las dificultades	La habilidad de perseverar ante las dificultades se fortalece por el apoyo de otros miembros del grupo

Para finalizar el taller presentamos **el paracaídas** como herramienta de juego cooperativo y damos recursos para encontrar juegos con paracaídas y otros juegos que nos ayuden a la provención.



## 6. Referencias bibliográficas

ESCUELA DE CULTURA DE PAZ: Banco de recursos, artículos, publicaciones del programa de educación para la paz

[http://escolapau.uab.cat/index.php?option=com\\_content&view=article&id=62&Itemid=61&lang=ca](http://escolapau.uab.cat/index.php?option=com_content&view=article&id=62&Itemid=61&lang=ca)

PAULA (portal de recursos de la UB): <http://portalpaula.org/>

CASCÓN, P. (2001) *Educación en y para el conflicto*.

<http://www.google.es/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&ved=0ahUKEwjHrIXA4prLAhXDOBQKHVEfAokQFggkMAE&url=http%3A%2F%2Fescolapau.uab.cat%2Fimg%2Fdocencia%2Frecurso001.pdf&usq=AFQjCNFjOqMGq3ixlcp6MsT004-UYIhtDQ&sig2=4h0iqJQMDH84R1l3TbIysA>

CASCÓN, P. y BERISTÁIN, C. M. (1998) *La alternativa del juego I. Juegos y dinámicas de educación para la paz*. Madrid: CATARATA.

CORNELOIUS, H. y FAIRE, SH. (1989) *Tú ganas, yo gano. Todos podemos ganar*. Móstoles: GAIA.

LEDERACH, J. P. (2000) *El abecé de la paz y los conflictos. Educar para la paz*. Madrid: CATARATA.

Seminario de Educación para la Paz (Asociación Pro Derechos Humanos) (2000) *Educación para la paz. Una propuesta posible*. Madrid: CATARATA.

ROSENBERG, M. (2011) *Resolver los conflictos con la comunicación no violenta*. Vallromanes: ACANTO.

## ACTUACIÓN TEATRAL "KOBDI". Grupo Ajonegro

La sesión del viernes terminó con la actuación del grupo teatral AJONEGRO



"*Jugar es como soñar con el cuerpo*", esta frase de Duhamel, resume perfectamente la obra de teatro representada por la Asociación Cultural Ajo Negro.

"Kobdi" título de este espectáculo proviene de un juego infantil de típico de Afganistán, donde un equipo se sitúa en un extremo de un rectángulo y tiene que atravesar todo el terreno de juego sin que le toque el otro equipo que está situado en la parte central.

Este juego es el que se ve involucrada Aisha, protagonista de nuestra historia, después de que su casa se ve destruida por el ataque de unas bombas.

Su hermano le ayuda a través de los juegos, imaginación y los sueños para que su migración sea más llevadera.

Espectáculo teatral donde se mezcla la música, hip-hop, acrobacias, malabares y magia.

[ajonegro@hotmail.com](mailto:ajonegro@hotmail.com)

## EXPERIENCIAS PRESENTADAS POR LA INFANCIA EN RELACIÓN CON EL TEMA DEL ENCUENTRO.

Presenta *DIANA PONCE*

Hoy tenemos con nosotros dos experiencias.

Primeramente ENCARNACIÓN MARTÍNEZ y LAURA ÚRSULA PASTOR, que vienen desde Valencia, nos van a contar su proyecto de talleres para la infancia que desarrollan en el Instituto Valenciano de Arte Moderno. Nos contarán como enfocan la comprensión de nuestro entorno urbano y la enseñanza del arte a través del juego.

Además contamos con una representación de los niños y niñas del proyecto La Ciudad de los Niños de Carbajosa de la Sagrada (Salamanca) Ellas han estado en la entrada del auditorio haciendo su programa de radio y preguntado a los asistentes de este encuentro. Os presento a ESTELA, YAIZA, PAULA, IRIS y DAVID que además de dominar el arte de la radio vienen a compartir con nosotros su trabajo. Os agradecemos mucho que estéis aquí para contarnos vuestra experiencia. ALICIA y PEDRO son los adultos que les acompañan y también estáis invitados a participar.



## PROYECTO DEL DEPARTAMENTO DE DIDÁCTICA DEL INSTITUTO VALENCIANO DE ARTE MODERNO (IVAM). ENCARNACIÓN MARTÍNEZ Y LAURA ÚRSULA PASTOR

Los talleres didácticos del IVAM tienen como objetivo profundizar en los entornos urbanos que, por su gran extensión y complejidad, acogen en su interior diversos aspectos que atañen al ser humano en la sociedad moderna. Se tratan aspectos principalmente personales, relacionales, culturales, medioambientales, sociopolíticos y artísticos, entre otros; que han sido reflejados por diferentes autores del arte contemporáneo.

Se presentan 2 modalidades de actividad didáctica. Ambas seguirán la misma estructura y metodología, pero contarán con diferentes objetivos y contenidos:

- **HÀBITA(N)TS** Esta actividad tiene como fin profundizar en la habitabilidad de los espacios urbanos, a partir de algunas de las obras de la exposición, mediante material moldeable y trazado.
- **LLjOCS PER EMPORTAR** Tiene como meta hacer hincapié en la revisión del diseño de los espacios urbanos, desde múltiples perspectivas (ciudadanos/as de todas las edades, géneros y culturas), dando valor a sus aportaciones y sugerencias. Se realizará mediante el ecodiseño con material de uso común en las ciudades, de forma colectiva.

Los objetivos generales son:

- aprovechar los recursos del Museo como fuente de aprendizaje.
- crear un espacio de creación artística en la ciudad y sobre la ciudad.
- situar a la persona en su entorno próximo y hacerla partícipe de él.
- generar conciencia cultural y social del entorno urbano a través del arte contemporáneo.

- potenciar la sensibilización para construir la identidad respecto a la ciudad/pueblo en que se vive.

Los **objetivos específicos** son los siguientes

- Aprovechar los recursos del Museo como fuente de aprendizaje:
  - extraer todo nuestro potencial humano partiendo de la exposición y sus diferentes salas.
  - explotar el taller como espacio creativo.
  - exprimir los diferentes lugares y espacios del Museo.
- Crear un espacio de creación artística en la ciudad y sobre la ciudad:
  - fomentar el análisis, reflexión y creación a partir de las obras de la exposición.
  - usar materiales estructurados y no estructurados.
  - generar una atmósfera de respeto, tolerancia y concentración, donde las diferencias son bienvenidas.
- Situar a la persona en su entorno próximo y hacerla partícipe de él:
  - fijar la mirada en los elementos característicos de la ciudad y de nuestro entorno.
  - reflexionar sobre nuestro rol en nuestro entorno.
  - interaccionar y cuestionarnos nuestro entorno, proponiendo cambios si es necesario.
- Generar conciencia cultural y social del entorno urbano a través del arte contemporáneo:
  - revisar nuestros referentes culturales y sociales respecto a lo urbano.
  - analizar, a través de obras de la exposición, una visión y vivencia propia de la ciudad.

- precisar nuestra perspectiva sobre los elementos influyentes en nuestro entorno.
- Potenciar la sensibilización para construir la identidad respecto a la ciudad/pueblo en que se vive:
  - incentivar la percepción de los elementos identificativos de las ciudades.
  - cuestionar los determinantes e influencias sociales vinculados con la identidad en el entorno urbano.
  - Plantear cuál es la identidad respecto a nuestro entorno (ciudad/pueblo) en la que nos sentimos cómodos cada uno/a.

## PROYECTO LA CIUDAD DE LOS NIÑOS, DE CARBAJOSA DE LA SAGRADA (SALAMANCA). ESTELA, YAIZA, PAULA, IRIS Y DAVID

**PEDRO:** ayer estuvimos hablando de lo que hacemos en este proyecto y lo hacemos con la perspectiva de lo infantil entendiendo que ser infantil no es algo menor o falta de interés sino que es algo muy serio, es un punto de vista sin prejuicios y generoso. Os paso con mis compañeros que nos van a presentar qué es lo que hacemos y sobre todo, qué es lo que hacen ellos.



Hola, yo soy PAULA. Yo soy YAIZA. Yo soy DAVID. Yo, ESTELA. Y yo soy IRIS y os vamos a presentar lo que es *La Ciudad de los Niños* de Carbajosa de la Sagrada.

Empezamos con **El Club de Animación** con el nombre *El Juego como Instrumento para hacer un Grupo Unido*. En esta sección hacemos juegos que siempre son colaborativos entre muchas personas, demostramos que todos somos amigos. Por ejemplo, yéndonos a las pistas y en verano mojándonos con los aspersores, ya que hace mucho calor, o jugando al

futbolín entre todos. Además, en verano quedamos con dos asociaciones de discapacitados para jugar en las pistas.

Otro tema que os queremos contar es que hicimos un **proyecto para la recogida de excrementos de los perros**, dábamos *perreuros* y también vino la Patrulla Canina. Los *perreuros* consisten en que vamos todos juntos por la calle y si vemos a una persona que lleva un perro y que hace una acción buena, como es recoger sus necesidades, le damos un *perreuro*, que es una tarjeta con un descuento para las dos veterinarias de Carbajosa.

También hemos hecho otras campañas como la **Campaña Chihuahua**. Consistía en ir poniendo banderas en las necesidades que no se recogen para poder ver qué cantidad de personas no hacen caso ni respetan a los demás. Con esa campaña conseguimos el parque canino, que es un sitio donde podemos soltar a nuestros perros tranquilamente y que jueguen entre ellos.

Un día hicimos una carrera con perros, el **Canicross**, en la que todos los perros podían participar y aunque no ganasen, les regalamos un bebedero portátil. También vinieron unas protectoras de animales con sus perros. Así los que no tenían perros pudieran sumarse a la carrera, e incluso adoptarlos.

Como veis en estas imágenes, estamos celebrando el **año nuevo** con las uvas por la mañana en la plaza, frente a la iglesia. También celebramos **Halloween** en el pabellón y dimos el pregón en las fiestas, que nos propuso el alcalde.

La **semana de la movilidad** trataba de que hacíamos actividades como patinaje y una quedada Pokemon, para ir por todo el pueblo a buscarlos. También hicimos baloncesto en sillas de ruedas, y otras actividades con bicis y patinetes.

El **Ludomóvil** son dos carros de la compra que sacamos a la calle para que la gente juegue con ellos. Siempre llevamos el juego de la rana, que la gente mayor nos la pide mucho para jugar. Ponemos el Ludomóvil

en la plaza o en el parque La Charca y puede jugar todo el mundo que quiera y les animamos a que jueguen con nosotros para que se diviertan un rato, da igual pequeños que mayores.

Un día que estábamos jugando en el parque La Charca vino un mablarista a enseñarnos a hacer trucos pero nosotros le sorprendimos porque sabíamos hacerlos.

En **Radio La Calle** aprendemos y nos divertimos juntos.



Yo cuando era pequeña, no venía a Ciudad de los Niños. Un día que venía de natación por la mañana, vi que en el parque de la Charca había un juego de estatuas, que ya lo habían anunciado en Radio La Calle. Así fue como lo conocí y me apunté.

En la radio hablamos con personas y lo hacemos para que la gente lo escuche, no solo para disfrutar nosotros.

**PEDRO:** ¿Por qué ese parque se llama La Charca?

Lo llamamos la charca porque antiguamente en medio del parque había una charca en la que bebían los burros y el ganado de la gente que vivía antes en Carbajosa de la Sagrada. Por eso hemos querido poner ese nombre, para hacer honor a aquella charca de antiguamente y a los mayores del pueblo. Ellos fueron los que nos contaron esta historia porque nosotros no lo sabíamos y la verdad es que nos sorprendió mucho. Este nombre lo propusimos en el Consejo de Niños, que es un sitio al que vamos todos a hablar con el alcalde, le proponemos cosas para mejorar el pueblo. Conseguimos que se pusiera ese nombre al parque, como muchos otros proyectos.

**PEDRO:** DAVID, ¿puedes explicar lo del aplauso?

Nosotros tenemos una manera de terminar los programas y las asambleas que es dando un aplauso dando unas palmadas, todos a la vez, y os pedimos que nos acompañéis todos.

Un aplauso porque juntos es como cambiamos las cosas.

## COLOQUIO

**DIANA:** muchas gracias. Ahora voy a invitar a todos los que habéis intervenido a incorporaros al coloquio.

**ROSA:** yo quiero preguntar a los niños de Carbajosa si os parece que participar en este proyecto os hace importantes a los ojos de otros compañeros o de los adultos del pueblo.

**PAULA:** dentro de *La Ciudad de los Niños* nos consideramos importantes pero fuera somos unas personas normales.

**DAVID:** a parte, no solo nosotros somos Ciudad de los Niños, nosotros venimos en representación, pero somos muchos niños participando.

**ROSA:** igual no he hecho la pregunta bien, quiero saber si pensáis que lo que estáis haciendo es importante para vuestro pueblo.

**IRIS:** sí, seguro.

**PEDRO:** de hecho, les han propuesto dos veces serregoneros de las fiestas del pueblo, con dos alcaldes de signo político distinto. Esto es por la importancia que les reconocen a la hora de dinamizar nuestro pueblo.

**Intervención:** yo quería saber algo más acerca del Ludomóvil, ya que en mi grupo tenemos pensado hacer algo parecido, solo que con juegos diseñados por nosotros.

**Intervención:** buenos días, agradezco esta intervención relatando la experiencia de Carbajosa de la Sagrada que me ha servido para ubicar en el mapa a vuestro pueblo, creo que Salamanca se habrá convertido

en ciudad dormitorio por la atracción del proyecto. Yo tengo una pregunta muy sencilla: ¿qué es lo que más y lo que menos os ha gustado de la ciudad de Madrid? Gracias.

**IRIS:** en el Ludomóvil llevamos juegos que a nosotros nos gustan y que son fáciles de transportar, que no tengan piezas muy pequeñas ni complicadas de montar. Nos ponemos en la plaza porque por allí pasa mucha gente y en el parque de La Charca porque hay mucha sombra y se está muy bien. Estamos como dos horas en la mañana. Por ejemplo los juegos que más gustan son la rana, futbolines pequeños, juegos de malabares, la comba, el diábolo, los zancos... etc.

**PEDRO:** es importante señalar que este proyecto se inició hace ya varios años por chavales que ya estarán en la Universidad y la propuesta partió del Consejo de Niños. En ocasiones especiales se ha pedido al Alcalde que cortara las calles para jugar y se ha hecho. Si visitáis Carbajosa os invitamos a que vayáis a los parques y comprobéis que son espacios de convivencia intergeneracional. En Carbajosa se vive y se convive.

**ALICIA:** yo querría añadir que tengáis en cuenta que este proyecto lleva desde 2008, por lo que han pasado muchos niños por él. Por tanto, muchos de los proyectos se han iniciado hace años, los niños que se incorporan opinan para mejorar y ellos dinamizan los juegos que es algo muy importante.

**PEDRO:** quiero señalar que la participación no es una cosa impuesta, no es una asignatura más. No nos podemos empeñar en que tiene que haber consejos de infancia, consejos de la juventud, asociaciones juveniles, delegados de alumnos, consejos escolares... si no les hemos escuchado en toda la Primaria. La participación se aprende participando, se aprende desde la infancia y no es una simple diversión, es una actividad

muy seria en el sentido de que están transformando los municipios que son más alegres, nos tenemos que olvidar de que las ciudades son de los adultos y de los coches. Ahora empieza a haber proyectos de participación en algunas escuelas llevados por los profesores que igual no son expertos en animación sociocultural, nosotros sí y quizá, en parte, la continuidad del proyecto se deba a ello, hay que conocer técnicas para impulsar las dinámicas adecuadas.

**Niños:** yo conocí *La Ciudad de los Niños* por mi hermano mayor, que ahora tiene 21 años que participó cuando era pequeño. Por allí hemos pasado todos mis hermanos.

Yo fue porque mi madre un día me dijo que fuéramos a una actividad, a mí me gustó y me apunté.

A mí lo que me ha gustado más de Madrid ha sido el Palacio del Congreso y el Paseo del Prado y lo que menos, nada.

A mí lo que más me ha gustado es el Congreso de los Diputados y lo que no me gusta es que por ser una capital se contamina mucho.

A mí lo que me ha gustado más de Madrid es el metro y lo que menos es que haya mucha gente por la calle porque se hace pesado.

A mí lo que más me ha gustado ha sido la Puerta del Sol y lo que menos el ruido y que hay mucha gente.

A mí lo que más me ha gustado es que siempre hay algo que hacer, nunca te aburres y lo malo es que muchos coches no respetan los semáforos

**ARANTXA:** yo quiero dar las gracias a estos cinco valientes que están aguantando como campeones los rollos de los mayores, a veces tan pesados, también darles las gracias. Yo tengo una hermanita que se llama YAIZA, tiene 13 años, y tiene un retraso mental bastante importante. Creo que es muy bonito que no se os hayan olvidado estos niños, que tienen tantos sueños como cualquier otro, que los hayáis tenido en cuenta en algunas de las actividades que habéis hecho. Algunos de

estos niños tienen más de 20 años y son grandes físicamente pero ellos quieren seguir jugando como niños. Tengo la duda de si estos proyectos son efectivos o si al final nada cambia.

**ISABEL:** yo quiero felicitaros por tener la suerte de vivir una experiencia tan rica, tan importante y que os hace ver las cosas de otra manera. Como sois personas que tenéis ya algunas responsabilidades adquiridas, querría saber cómo hacéis vosotros para observar las actividades de juego que hacen los más pequeños. Querría saber si solamente os centráis en vuestras actividades de la gente más o menos de vuestra edad o también os fijáis en los juegos de los más pequeños. También querría saber cómo lo hacéis, si salís todos juntos, si fijáis alguna estrategia sobre qué cosas observar o sencillamente de lo que vais viendo por la calle, luego lo ponéis en común y luego lo planteáis a las personas adultas que tienen que tomar las decisiones.

**QUICO:** yo trabajo con un grupo de adolescentes y me he dado cuenta de que es difícil abordar la participación porque los chicos están a otra cosa pero yo tengo la presión de mi Ayuntamiento. Tengo que rellenar unos ítems, una memoria, la burocracia es una de las dificultades que nos encontramos con frecuencia. Por suerte alguien me dejó el libro de Momo y empecé a construir esas reuniones de niños a partir de las ideas que me daba. Yo también reivindico el derecho a aburrirse, que se comentó ayer y el derecho a la no participación. Mi pregunta para los chicos es si queréis participar el día de mañana cuando seáis adultos y cómo os veis participando. Terminó con una anécdota. Yo tengo un amigo muy participativo y en un momento dado sale Carmena como Alcaldesa y me dijo no creas que estoy contento, la próxima vez voy a votar al PP porque antes todo era culpa de Botella y ahora es culpa mía porque tengo que participar. A veces es más fácil criticar que encontrar mecanismo efectivos de participación.

**RAMÓN:** yo querría que me contarais la importancia que le dais a estar en este programa pero desde el punto de vista del valor que le da vuestro entorno familiar, ¿les parece más importante lo que estáis haciendo que sacar un sobresaliente en matemáticas o en inglés, por ejemplo?

**Intervención:** mi pregunta es para el proyecto del IVAM, me interesa saber qué proponen los niños después de haber recibido una provocación con el arte, porque en general quieren un parque como el que han visto y la técnica de meterles píldoras a través del arte contemporáneo cómo les afecta a la hora de proponer.

**Intervención:** mi pregunta es para los chicos, me gustaría que me contarais cómo es un Consejo de Niños, cómo lo preparáis, cuántos hacéis a lo largo del año...

**Niños:** el Consejo es cada tres meses y nos turnamos niños de cada clase, vamos dos de cada una. Una vez al mes hacemos una asamblea en la que proponemos ideas para mejorar el pueblo y luego las valoramos para llevarlas al Consejo de Niños.

Nuestras familias valoran más un sobresaliente, aunque algunos padres lo valoran igual, algunos se dan cuenta que esta participación es una gran experiencia para nosotros.

Tenemos un compañero que se llama UNAI que tiene problemas mentales y lo comprendemos y le ayudamos a tranquilizarse cuando se pone hiperactivo.

Me veo participando cuando sea mayor como monitora de Ciudad de los Niños.

Nosotros nos fijamos en cosas que hay que mejorar como las barreras arquitectónicas, también tenemos programas como **Ojos de Niños**. Salimos a la calle y vemos cosas que se nos ocurren y luego acordamos la propuesta que queremos hacer.



**LAURA:** es importante considerar como influye la imagen. Nosotros pensamos con imágenes que suelen evocar vivencias que hemos tenido y conectan con significados que ya tenemos. Normalmente cuando estamos frente a una obra ellos reconocen cosas que les llama la atención por sus vivencias y por sus experiencias. Lo que hacemos es que a partir de eso que les llama la atención tenemos una maleta de dinámicas que aplicamos dependiendo de la inquietud del grupo. En general, se posicionan ante la obra y van diciendo lo que les sugiere. Considero muy importante en este proceso la forma de preguntarle al niño para no influir en su respuesta. Nos interesa mucho un proyecto de JUAN FERNÁNDEZ CURSACH de *Educar la Mirada* que pregunta *¿qué está pasando?*, que no es lo mismo que preguntar qué ves. Lo fundamental es enseñar a fijar la mirada de pequeño a más grande y escuchar. Todavía no hemos podido evaluar resultados aunque lo considero muy positivo.

## CONCLUSIONES DEL IX ENCUENTRO

1. **El juego es un elemento fundamental para el desarrollo psicológico, motriz y social de las personas y en especial de los niños y las niñas.** Juegan muchos animales, especialmente mamíferos, y los humanos somos la especie que juega durante más tiempo: en realidad, durante toda la vida.
2. El lento desarrollo del recién nacido y su necesidad de cuidados dentro del grupo familiar requiere en los humanos de **una infancia prolongada. Este largo periodo de inmadurez es una estrategia evolutiva:** permite una capacidad extrema de adaptación y adquirir comportamientos complejos, tanto más importantes cuanto más impredecible es el mundo que como futuros adultos deben afrontar. **El juego contribuye de una manera notable a todo ese proceso.**
3. **El juego es un modo de relacionarse con la realidad física y social.** Para los teóricos del desarrollo humano, jugar es una actividad fundamental de nuestro funcionamiento psicológico. **El juego es una necesidad de la infancia** y por eso mismo es reconocido como **un derecho.**



4. **Es fundamental para los niños y las niñas ser protagonistas de su desarrollo y a ello contribuye fundamentalmente el juego.** Que les dejen jugar es parte del cuidado que necesitan. Gracias a ello, construyen las estructuras imprescindibles para el conocimiento (habilidades físicas, sociales, lenguaje, pensamiento).
5. **¿Qué es juego? Todo lo que decide la persona que juega.** Una actividad es un juego, si lo es para el que juega. No es necesario enseñar a jugar: los niños y las niñas juegan cuando tienen un espacio y un tiempo para ello. Juego es una actividad, “de hacer”<sup>5</sup>, se juega haciendo. Si no se puede jugar, se dificulta el aprendizaje.
6. **En las ciudades actuales no se puede jugar como necesita la infancia porque no existe suficiente espacio adecuado para ello,** ni en cantidad ni en calidad. Las ciudades, en muchos casos, se han convertido en espacios hostiles y peligrosos para el juego. Han ido desapareciendo los lugares sin urbanizar y se han arreglado “terrenos blandos” y visibles con juegos uniformes y estandarizados.
7. **El tiempo es el segundo elemento fundamental para que se pueda jugar. Se abusa con frecuencia del tiempo libre de los niños,** que en su mayor parte transcurre en sitios privados o semi-privados y se les pauta a qué dedicarlo. Los deberes, las actividades extraescolares, etc., condicionan en gran medida ese bien escaso, que hemos de facilitar para los niños y las niñas.
8. A lo largo del desarrollo humano, **en todas las culturas se observa la misma secuencia de desarrollo de los juegos.** Se comienza con juegos de ejercicio (cinco lobitos) y progresivamente se incorporan

5. Su finalidad está en sí misma. (ARISTÓTELES).

- juegos de interacción social (taparse/aparecer), de ficción, de guiones, de construcciones y, en una etapa más compleja, los juegos de reglas. Cuando aparecen éstos (6-7 años) se establecen las primeras sociedades infantiles, en las que poder actuar juntos y establecer límites y normas con las que afrontar conflictos. **Se aprende que las normas se pueden cambiar mediante acuerdos. Esto sólo se aprende jugando.** El origen de las normas está en los iguales y la legitimidad está en el acuerdo de la mayoría. **Jugando se genera tejido social.**
9. **El juego debe ser entendido como una forma de vida de las criaturas y,** además, como fórmula para multiplicar las experiencias naturales y sociales, como medio para ampliar el conocimiento del entorno y como promotor de la creatividad. Pero, en gran medida, en la sociedad urbana, queda al margen de la experiencia. **El comportamiento lúdico escapa con frecuencia del diseño funcional con el que se ordena y se gestiona el espacio urbano.**
  10. **Constatamos que los espacios donde hay niños jugando se convierten en espacios seguros,** porque su presencia nos hace a todos mejores como personas. **La ciudad necesita de la infancia,** es un parámetro de calidad, genera confianza tener espacios de encuentro donde se cuida colectivamente a los niños y las niñas. Porque una ciudad ocupada por niños que juegan en sus calles y plazas es una ciudad más segura, más alegre y más bella.
  11. Y, sin embargo, **en el trinomio juego-infancia-ciudad impera una relación difícil. La ciudad no es lúdica,** se ha urbanizado para otros fines, como la producción y el consumo. El trabajo y el desarrollo económico son los elementos centrales **y el juego no es un bien contable. Se ha retirado de las calles a la infancia,** se les tutela cada vez más en lugares protegidos y esto dificulta la posibilidad

de jugar. Hay que dismantelar esa idea para poner en el corazón de la urbe a toda la ciudadanía para conseguir una ciudad alternativa, abierta, inclusiva...

12. Así lo han reconocido las Naciones Unidas y lo deberían contemplar las diversas instituciones nacionales, regionales y locales. **El juego es un derecho de la infancia; y facilitararlo es obligación de las familias y de las autoridades públicas.** Unas y otras deberían adquirir conciencia de la necesidad del juego libre. A partir de ahí, convendría que las familias se desprendieran de ese injustificado miedo a dejar que las criaturas jueguen solas (no es necesaria tanta vigilancia permanente: la ciudad no es tan peligrosa como suele creerse) y se liberaran de esa obsesión tan extendida por las actividades pautadas y por las que conducen a la preparación para un supuesto mundo futuro del trabajo. Por su parte, **las autoridades públicas**, y especialmente los gestores de la ciudad, tienen la responsabilidad de hacer posible el ejercicio de ese derecho al juego. Sabemos que esto no es fácil, especialmente en las grandes urbes, pero hay que intentarlo porque de ello depende la salud de todos



13. Los Ayuntamientos promueven espacios de juego, pero la mayoría de las veces son excesivamente compartimentados y especializados. **El juego se entiende prioritariamente como "deportivizado".** Nos encontramos con "jaulas de colores" como se argumentó en el debate. Aunque haya niños y niñas, los espacios públicos no son lugares de juego cuando las criaturas están siempre controladas por las personas adultas.
14. **El juego lo es si se desarrolla en libertad.** Los verdaderos espacios de juego deben permitir interactuar libremente. La infancia no necesita un espacio exclusivo para el juego; esto es un invento del adulto, un premio de consolación, cuando le hemos expropiado la ciudad. Afortunadamente, hay otras formas de ejercer la responsabilidad municipal.
15. En consecuencia, **hay que revisar los criterios de intervención en los espacios públicos.** Además de la seguridad y sus normativas, **se requiere una planificación integral y transversal del diseño del espacio urbano.** Este espacio debe permitir la mezcla de actividades y personas de todas las edades. Los espacios de convivencia deben estar próximos a las viviendas y colegios, recuperándose los espacios cedidos predominantemente a los coches. Hay que reconquistar un espacio público que facilite el juego infantil y que propicie la diversidad de usos y usuarios.
16. **Toda esta regeneración de la ciudad debe hacerse con la participación de la ciudadanía, de la que forma parte también la infancia,** cosa que a veces se olvida. Así se han realizado experiencias que han tenido como consecuencia:
- ampliación de aceras,
  - recuperación de solares para huertos urbanos,

- espacios recreativos interbloques,
- calles peatonalizadas,
- más zonas verdes y más árboles,
- calles transformadas en espacios más amables.

En Madrid, por ejemplo, se deben consolidar programas positivos, exitosos y favorecedores de lo que venimos proponiendo, como son “Educar para un Madrid más sostenible”, “Madrid a pie, camino seguro al cole”, “Entornos escolares”, “Agenda 21 Escolar”, etc., dando continuidad a estas experiencias tan satisfactorias para los usuarios.

**17. Los niños y las niñas son expertos en sus juegos y, como tales, pueden participar en el diseño de la ciudad.** Así lo hemos constatado en este Encuentro gracias a la participación y la experiencia del grupo infantil de Carbajosa.

De estos niños y niñas hemos aprendido **la importancia de lo lúdico como nexos social: como punto básico para la convivencia e impulsor del sentimiento de pertenencia al municipio.** También hemos aprendido que su implicación en la vida municipal ha hecho que vecinos y vecinas perciban como normales las propuestas de los más pequeños, y que su presencia activa y participación en la ciudad no debe responder a una moda pasajera, sino que forma parte de sus derechos.

**Pero, sobre todo, hemos aprendido:**

- que *La Ciudad de los Niños* de Carbajosa, es un proyecto asumido e integrado en el municipio;
- que la motivación y compromiso de la administración es fundamental en estos proyectos;

- y que también es necesaria la implicación tanto de cargos políticos como de técnicos del propio Ayuntamiento, además de asociaciones y vecinos.

**18. Sin embargo, ejemplos como éste nos ayudan a constatar que el derecho al juego continúa siendo una asignatura pendiente.**

Los Estados no están cumpliendo con su obligación de facilitarlo, a pesar de haber firmado la Convención de los Derechos del Niño. Falta la creación de un Plan Integral del Juego, contemplado desde una perspectiva transversal y dándole una respuesta global.

**19. Esta escasez de espacios públicos donde el juego sea posible, junto al desarrollo tecnológico, han facilitado que proliferen espacios virtuales** que todos visitamos y habitamos. Los materiales que se usan para el juego han ido cambiando a lo largo del tiempo y acompañan a su evolución; ahora las pantallas son parte de ese material, pero el juego, con las características que venimos definiendo, no está en ellas. **Es necesaria una reflexión sobre este tema, lo virtual como espacio de juego.**

**20. Por una parte, parece que los videojuegos aportan algunas ventajas;** la tecnología es una herramienta muy útil, una fuente de información: “Muchos videojuegos representan mundos distintos con reglas diferentes, que nos permiten experimentar y que trastocan los modelos tradicionales de enseñanza y aprendizaje. A través de ese juego, de manera experimental, también se aprende” (Conclusiones VII Encuentro Ciudad de los Niños). **Pero por otra, vemos que generan una fácil adicción,** que nos hacen vivir emociones encapsuladas, que son, sobre todo, un espacio de negocio, no sólo como uso de determinados juegos y sus posibilidades, sino como fomento del consumismo.

## 21. Algunos otros elementos a tener en cuenta cuando hablamos de espacios virtuales de juego son:

- La existencia de una brecha cada vez mayor entre los códigos de comunicación de los niños y las niñas por una parte y los adultos por otra.
- Al igual que las criaturas han de incorporar la cultura básica de los adultos, también tienen derecho a que los adultos nos esforcemos por compartir los aspectos de la cultura virtual que ellos manejan. Es importante la comunicación, por lo que hemos de compartir códigos
- El exceso de consumo de videojuegos va ligado a la pérdida de calidad de vida de la infancia.
- Es necesario que los niños las niñas tengan información y aprendan a controlarla para poder decidir con responsabilidad sobre el uso que hacen de las pantallas.

## 22. En definitiva, una de las grandes conclusiones de este Encuentro es que hemos de profundizar mucho más en el debate sobre las ventajas e inconvenientes de los juegos on-line y su relación con el juego en los espacios reales.

Por otra parte, nos ha quedado muy claro que **cualquier lugar puede ser apto para jugar**; que es necesario disponer de **tiempo realmente libre para el juego**; y que, como también hemos comprobado mediante diversas aproximaciones artísticas durante el Encuentro (pictóricas, literarias, dramáticas o musicales...), el arte nos permite abrir ventanas al juego y al conocimiento de la ciudad.

## CLAUSURA

En esta ocasión la clausura del Encuentro ha sido muy especial. Las conclusiones, que han ido surgiendo de las sesiones del mismo (conferencias, debates, mesas redondas, talleres...), se han ido entrelazando con fragmentos musicales evocadores de juegos y canciones infantiles. La maestra SHEHREZADE AL AYOUBI ALIQUE con su chelo nos ha ido transportando a los territorios de la infancia en la ciudad de una manera sutil y muy bella.

Y este es el relato de ese juego musical:

**"La ciudad y el juego"**. Dos palabras que sirvieron de máquina del tiempo con la que la primera parada del viaje serían **mi infancia y mi barrio**.

Las canciones de los juegos del patio de casa, las del cole, las que nos cantaba mi madre y un montón de fotogramas se sucedían por mi mente.

La ciudad como soporte del juego y el juego como soporte de la infancia. De todas esas experiencias conectadas a través de los sentidos, y que me sirvieron de lanzadera para ese viaje, destilé aquello que pertenece a todos y quizás pudiera servir de nave para fletar otros viajes en el tiempo, así que me propuse extender un billete de ida, al menos, a cada participante en forma de canciones: *Antón pirulero*, *Al pasar la barca*, *Tengo una muñeca vestida de azul*, *Estaba el señor Don Gato*, etc.

### Y de la introspección y la conexión con uno mismo, hacia fuera.

Ahora tocaba construir entre todos, así que lo siguiente que hicimos fue **"Un paseo por la ciudad"**.

Nuestras referencias eran nuestra casa, como punto de origen y final del paseo (**do**). A mitad de camino haríamos un alto en la Puerta del Sol (**sol**). Entre tanto, el camino se haría, como alguno dijo, caminando. Salimos de casa (**do**) y por el camino nos entretuvimos y nutrimos,

disfrutando de las notas que cada participante había elegido a forma de adoquín, caminando por ellas y dibujando el plano de nuestro paseo hasta que llegamos a la Puerta del Sol (**sol**), símbolo radial y radiante de nuestra ciudad. Caminando por los adoquines que otros compañeros habrían elegido, (**re**), (**mi**), (**fa**), (**sol**), (**la**), (**si**), (**do**)... También elegimos la duración de las notas (más corta para los que estaban sentados y más larga para los que estaban de pie). Tras llegar a casa (**do**), estaríamos poniendo punto y final a nuestro paseo musical.

Así compusimos la canción **“Un paseo por la ciudad”** que a modo de muestra contenía nuestras elecciones, nuestros pasos, nuestras miradas, nuestra participación en esto de la vida. Una canción como la vida, la ciudad y nosotros:



## CONTACTO:

**Grupo de Trabajo La Ciudad de los Niños** [@ciudadinfancia](https://www.instagram.com/ciudadinfancia) (Madrid)  
[ciudadinfancia@gmail.com](mailto:ciudadinfancia@gmail.com)  
[ciudadinfancia.blogspot.com](http://ciudadinfancia.blogspot.com)  
[www.facebook.com/Ciudadinfancia](https://www.facebook.com/Ciudadinfancia)

**Asociación Acción Educativa** [@accioneducativa](https://www.instagram.com/accioneducativa)  
[aeduca@accioneducativa-mrp.org](mailto:aeduca@accioneducativa-mrp.org)  
[www.accioneducativa-mrp.org](http://www.accioneducativa-mrp.org)  
[www.facebook.com/accioneducativa.mrpmadrid](https://www.facebook.com/accioneducativa.mrpmadrid)  
 c/ Marqués de Leganés, 5- 1º izq.  
 28004 Madrid

