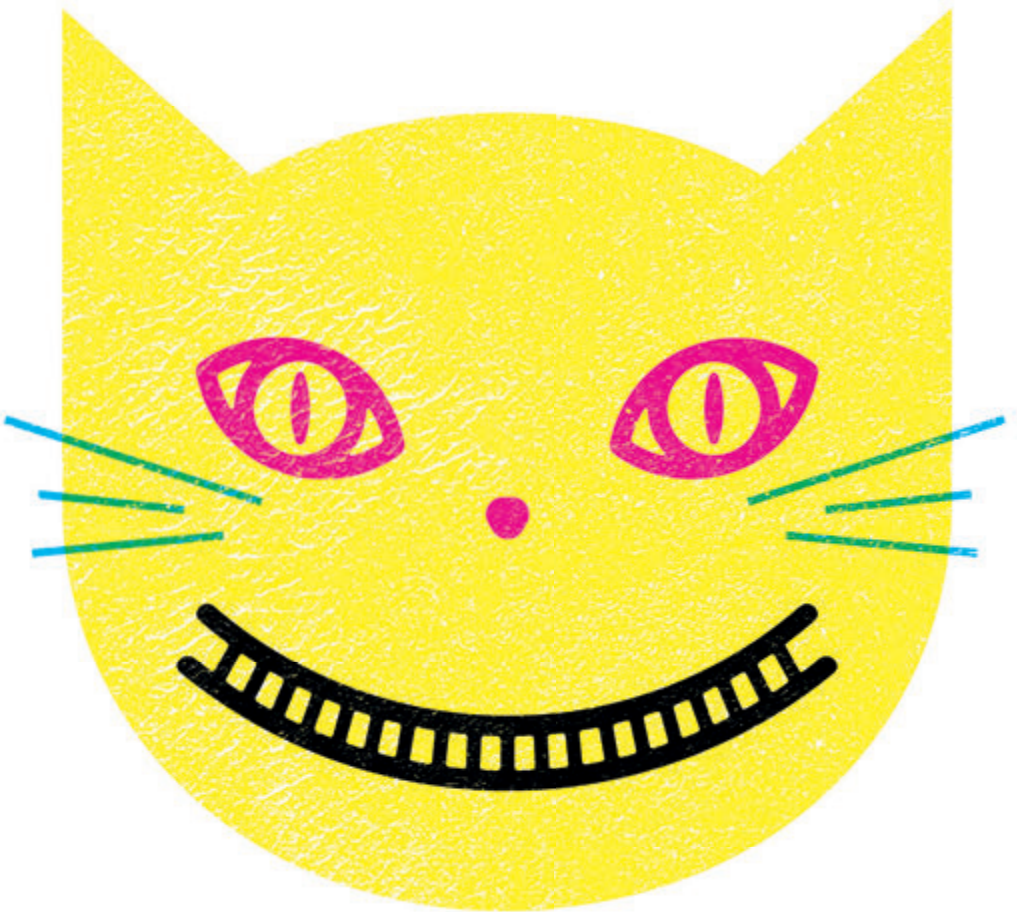


Imma Marín

# ¿Jugamos?

Cómo el aprendizaje lúdico  
puede transformar la educación



**Imma Marín**

# ¿Jugamos?

**Cómo el aprendizaje lúdico  
puede transformar  
la educación**

**PAIDÓS Educación**

*1.ª edición, marzo de 2018*

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal). Dirijase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puede contactar con CEDRO a través de la web [www.conlicencia.com](http://www.conlicencia.com) o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47

© Inmaculada Marín Santiago, 2018

© del diseño y las ilustraciones, Carlos Cubeiro, 2018

© de todas las ediciones en castellano,

Espasa Libros, S. L. U., 2018

Avda. Diagonal, 662-664. 08034 Barcelona, España

Paidós es un sello editorial de Espasa Libros, S. L. U.

[www.paidos.com](http://www.paidos.com)

[www.planetadelibros.com](http://www.planetadelibros.com)

ISBN 978-84-493-3424-5

Fotocomposición: Pleca Digital, S. L. U.

Depósito legal: B. 2.313-2018

Impresión y encuadernación en Huertas Industrias Gráficas, S. A.

El papel utilizado para la impresión de este libro es cien por cien libre de cloro y está calificado como papel ecológico

Impreso en España – *Printed in Spain*

# Índice

<b>Las reglas del juego</b>	11
<b>Puerta 1.</b> Sin actitud lúdica no hay maravillas	29
<b>Puerta 2.</b> ¿Qué hay de nuevo, viejo?	49
<b>Puerta 3.</b> Diferencias reconciliables	83
<b>Puerta 4.</b> Mapa y brújula	113
<b>Puerta 5.</b> Igual de diferentes	133
<b>Puerta 6.</b> Más vale motivación intrínseca que premio volando	153
<b>Puerta 7.</b> ¿De qué están hechos los juegos?	179
<b>Puerta 8.</b> ¡Un, dos, tres... casa!	205
<b>Puerta 9.</b> Esto va más de estrategia que de táctica	229
<b>Puerta 10.</b> O jugamos todos o rompemos la baraja	251
<b>Epílogo</b>	269
<b>Bonus track</b>	277

# Las reglas del juego



¿Te gustan las intimidades? Pues aquí voy con la primera. Yo nací el día de Reyes o, lo que es lo mismo, a mí me trajeron los Reyes Magos. Quizá por eso, y a pesar de ser hija única (o gracias a ello), los juegos y juguetes me han acompañado a lo largo de toda mi vida. Desde muy pequeña quise dedicarme a la educación. Me imaginaba como maestra de escuela. Ése fue uno de mis juegos preferidos. Ése y escribir historias. Y fantasear e imaginarme como bailarina de danza clásica o de flamenco. La cuestión era bailar y jugar. Jugar con el cuerpo o con la mente, pero jugar mucho.

Siguiendo mi sueño, estudié Magisterio, pero a la vez que estudiaba, comencé a colaborar en un centro de tiempo libre en el barrio de Bellvitge, primero como voluntaria y más tarde como profesional. ¡Corría el año 1974 y todo estaba por hacer. También aquel barrio, a medio construir, donde iban apareciendo familias y personas llegadas de todas partes de España con la ilusión de encontrar un futuro mejor para ellas y para sus hijos. Bellvitge era un barrio lleno de niños y niñas jugando en la calle y con pocos, muy pocos servicios en aquel momento. Fue allí donde descubrí las posibilidades de la educación en el tiempo libre, el aprender haciendo, el sentido de la cooperación, la educación en valores y el valor de lo lúdico, del juego, más allá del entretenimiento. Y es que, ya en ese entonces, el patio y la calle me resultaban más atractivos que la tradicional aula de la escuela. Supe enseguida que el sentido de mi formación como maestra no era otro que el dedicarme a eso que hoy llamamos educación no formal y a la pedagogía del juego.

Fueron dieciocho años de trabajo educativo en Bellvitge. Mi primera experiencia y mis primeros aprendizajes en la práctica de la educación. Allí tuve la suerte de compartir proyectos con niños y niñas de todas las edades, también con adolescentes y con sus familias. Talleres, excursiones, colonias, campamentos urbanos, al aire libre... Toda una escuela de vida. Pero de todas esas experiencias, hubo una que fue vital para mí: la puesta en marcha de la que sería mi primera ludoteca<sup>2</sup> y una de las primeras en toda Cataluña. En la ludoteca descubrí el valor de los juegos de mesa y de los juguetes. Todo un descubrimiento, ya que en realidad juegos de mesa y juguetes eran objetos con poca presencia en ese momento en la educación del tiempo libre, y todavía menos en la escuela. Fue precisamente a través de la ludoteca como entré en contacto con el mundo de la fabricación de juguetes y del diseño de juegos, de manera que con el tiempo pude ir ampliando mi experiencia y conocimientos en este campo. Conocer la

realidad de las ludotecas en Europa y descubrir su riqueza cultural y educativa fue para mí una puerta más, gracias a la cual pude imaginar una educación diferente. La ludoteca también me proporcionó otro gran descubrimiento: la importancia del juego libre, que, aunque parezca contradictorio, tenía –y tiene todavía– poca presencia en la educación en el tiempo libre y en la educación en general. Evidentemente, mi pasión me ha llevado a continuar mi trabajo de apoyo a la creación de ludotecas, participando en congresos internacionales y organizando formaciones tanto de ludotecarios como de maestros, entorno del juego y juegos en sí mismos.

No es de extrañar que mi vida profesional haya estado ligada desde sus inicios al juego, a los juegos y a los juguetes. No te descubro nada nuevo si te digo que soy una de esas personas **firmemente convencidas de los poderes del juego para transformar la educación**. Porque el juego, más que formar, tiene la capacidad de transformar a las personas y sus contextos, ofreciéndonos una nueva mirada de nuestro entorno y, con ella, una forma diferente de amar y de vivir la vida. Y, en todo ello, la educación juega un papel protagonista.



**Mi pasión por conocer más a fondo el juego se inició al leer por primera vez la Declaración de los Derechos del Niño<sup>3</sup> con motivo de la celebración de su veinte aniversario. Era el año 1979 y estaba organizando una serie de actividades para dar a conocer a los niños y niñas sus derechos (y también sus obligaciones, ya que no hay derecho que no conlleve un deber). Al leer el texto, lo que me iba encontrando no me sorprendía: derecho a la alimentación, derecho a tener un hogar, derecho a la salud, derecho a la vida, a la educación, a tener una familia... Todos me parecían coherentes, de sentido común. Hasta que llegué al apartado 7-C, que dice así: «El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho».**

Ahí me quedé de piedra. ¿Derecho a jugar? ¿Estaba leyendo bien? Jugar ya me parecía importante, pero ¿tanto? De hecho, en la educación del tiempo libre lo que hacíamos era jugar. Los niños juegan, ya se sabe. La pregunta que no podía dejar de hacerme era:

**¿Qué poder tiene el juego** para aparecer en la Declaración de los Derechos de la Infancia compartiendo escenario con el derecho a la salud, el derecho a la familia o el derecho a la educación?

Ése fue el disparador de mi motivación para adentrarme en el juego y sus beneficios y saber más de ello. Esta exploración me llevó a participar en un curso titulado *Actividad lúdica y salud mental* que me cambió la vida, ya que hasta entonces no descubrí la verdadera dimensión del juego más allá de la infancia.

Después de esta etapa en Bellvitge, dedicada a la educación en el tiempo libre y el juego, hace ya veintidós años, decidí perseguir un nuevo sueño inventándome mi profesión, y así fue como inicié en solitario una nueva empresa basada en el desarrollo de proyectos y consultoría en torno a la educación y la comunicación a través del juego y la actividad lúdica: Marinva.<sup>4</sup> No estaba muy segura de poder vivir de ello, pero el juego es reto y quien no se arriesga inunca llega a saber de lo que es capaz! Poco a poco, ese sueño se fue convirtiendo en una realidad que me ha permitido –y sigue permitiendo– pertenecer al grupo de privilegiadas que trabajan en aquello que les apasiona y compromete y colaborar con un equipo de personas a las que les mueven los mismos valores e ideales. Todo un lujo: itrabajar jugando o jugar trabajando!

A partir de ese momento he dedicado mi vida profesional a poner en marcha los poderes del juego para mejorar la vida de las personas y de las organizaciones, sobre todo, como facilitadora de aprendizajes. Hago más unas palabras de Stuart Brown<sup>5</sup> cuando dice que el juego «es la forma más efectiva de desarrollar el cerebro, enriquecer la imaginación y alegrar el alma». No puedo estar más de acuerdo. Mi experiencia así lo confirma.

Actualmente, además de mi trabajo como presidenta de Marinva, presido la IPA (International Play Association) en España<sup>6</sup> y soy miembro del Observatorio del Juego Infantil.

Durante estos años he querido compartir mi experiencia no sólo impartiendo talleres y conferencias dirigidos a familias, profesores y educadores en general, o como profesora en diferentes universidades, sino también escribiendo. Me gusta escribir; por algo la escritura era otro de mis juegos infantiles. Aunque no me resulta fácil, pues, como ya debes de estar imaginando, soy una imujer de acción!; pero al mismo tiempo los retos me atraen. Así que empecé escribiendo varios libros dirigidos a maestros sobre la incorporación de los juegos tradicionales a la educación infantil y al primer ciclo de la primaria. Luego



llegó *El placer de jugar*,<sup>7</sup> un libro dirigido a familias en donde quise aportar reflexiones y prácticas acerca de cómo y con qué jugar con niños y niñas desde que nacen hasta que llegan a los catorce años. En 2014 le tocó el turno al mundo de las organizaciones (empresas, ONG, etc.) y, junto con Esther Hierro,<sup>8</sup> escribí *Gamificación: el poder del juego en la gestión empresarial y en la conexión con los clientes*, donde dedicamos un capítulo a la escuela. Ahora llega el turno nuevamente a la educación.

Después de más de treinta años de vida profesional ligada al juego y la educación, y ahora que el juego está cada vez más en boca de tantas personas, me ilusiona y compromete volver a esforzarme por involucrarte en la exploración del inmenso valor y aportación del juego en la educación del siglo XXI. Me seduce la idea de profundizar contigo en el asunto.

Parto del convencimiento de que el juego, cuando se ha «colado» en la escuela, ha mostrado sobradamente su capacidad de motivar y sostener el esfuerzo de docentes y alumnas y alumnos, porque conecta con su sentir, su curiosidad y su amor por aquello en lo que se profundiza, convirtiendo el aprendizaje en pasión por el saber. **Estoy convencida de que el juego como metodología y estrategia, esencia de lo lúdico, puede transformar de forma radical y disruptiva el proceso de la enseñanza y del aprendizaje.** Superada la sociedad industrial en la que nace la escuela tal como la conocemos, nos adentramos en la sociedad del siglo XXI. Una sociedad marcada por la profusión de conocimiento,<sup>9</sup> con un mercado laboral en permanente transformación y en donde la creatividad y la imaginación son signos de supervivencia.



**En este nuevo entorno en el que estamos sumergidas, el juego puede tener la llave de la innovación y el cambio, y nos puede ayudar a superar muchas de las dificultades con las que nos encontramos.**

La escuela está saturada, estresada, repleta de obligaciones y actividades.<sup>10</sup> Le cuesta moverse, lleva ya mucho peso, demasiado peso, tanto que no puede adaptarse a una sociedad que cada vez evoluciona más rápidamente. La distancia entre el modelo que ofrece la escuela y el alumnado que nos llega al aula es cada vez mayor. A pesar de nuestros esfuerzos, los alumnos y las alumnas se aburren cada vez más, desconectan de la clase, de la escuela e incluso a veces de las ganas de aprender. ¿Te suena? Particularmente, te confieso que

cada vez que escucho a una maestra de infantil o de primaria preguntarse cómo motivar al alumnado, a mí me surge la pregunta: **¿de verdad hemos de motivar a un niño o una niña de cinco o seis años? Pero isi son todo curiosidad!** ¿Cómo hemos conseguido que la pierdan? ¿O es que quizá su curiosidad no coincide con el currículo? Pero si en infantil muchas veces ino hay currículo! ¿Dónde nos estamos perdiendo nosotras, las personas responsables de su educación?

Te pongo un ejemplo de infantil, porque esa realidad resulta fácilmente impactante. Pero creo que, en sus aspectos más profundos, podría aplicarse a cualquiera de las etapas educativas. Muchas maestras me cuentan sorprendidas que, después de un rato de actividad en los «rincones de juego» en los que tienen organizada el aula, algún niño o niña se acerca y pregunta: «Seño, seño, ¿cuándo iremos a jugar?». «Pero ¿acaso no están ya jugando?», me preguntan ellas. Pues, para esos niños, la respuesta es ¡NO! Nos están pidiendo «jugar» sin restricciones, ni obligaciones, como ellos y ellas quieran, donde quieran, con quien quieran y no con quien les toque. Quieren jugar de manera libre y miran «el patio» como el oasis de «su» juego. Jugar no significa sólo manejar juguetes. Es en ese escenario de libertad y recreación en donde surge verdaderamente el juego.



**Esa potente actividad que pone en marcha la curiosidad y la capacidad de asombro, que nos hace vivir las dificultades como retos y que nos permite sostener el esfuerzo, porque lo que hacemos lo hacemos disfrutando no sólo del resultado esperado, sino del camino transitado.**



**Así que he aquí la pregunta que este libro quiere responder: ¿por qué y cómo puede el juego contribuir sustancialmente a la mejora de la educación? ¿Es el juego la mejor forma de aprender?**

Este libro es fruto, pues, de años de experiencia y estudio y de muchas horas de juegos aplicados a la educación formal y no formal y también, en los últimos años, al mundo de la empresa y la formación en organizaciones. Pero también es fruto de muchas horas de juego con mi familia (mis tres hijos y mi pareja han sido una gran escuela para mí) y, por supuesto, con las amistades de mis hijos, con mis propias amistades y con el equipo de Marinva.

No es por tanto un libro escrito desde la academia, sino a partir de la vivencia y la práctica, acompañadas ambas por la reflexión personal y el debate en equipo. Lo que deseo es **sumergirte en el alma del juego**, recorriendo sus poderes e influencia en la motivación y significación del aprendizaje para transformar la educación. Me daré por muy satisfecha si su lectura consigue seducirte y mostrarte la potencia del juego en la educación del siglo XXI, y logra que poco a poco **te enamores del impacto positivo que puede llegar a tener en el alumnado y en el profesorado**, independientemente de la edad, contenidos transmisibles o comportamientos que queramos incentivar.

Además, el libro es una guía acerca de **cómo podemos introducir el juego en el corazón del proceso educativo con la mirada puesta en el alumnado**. Así, a través de su lectura serás consciente de la importancia de definir claramente objetivos concretos y medibles que incidan en los resultados y el impacto que quieras obtener. Los recursos con los que cuentas y los indicadores que utilizarás para medir si estás acercándote a los resultados e impactos esperados serán claves. Como será igualmente clave que entrenes tu mirada para, desde una perspectiva estratégica y metodológica, decidir qué tipos de juegos o elementos lúdicos son los que necesitas en cada momento, para planificar la operativa que decidas y conseguir los objetivos que te hayas marcado.

Así, si eres una persona **interesada por la educación**, ya sea ésta formal o no formal, si tienes responsabilidades en el ámbito de la **formación**, si te sientes **con capacidad de decisión** y, sobre todo, **con voluntad de innovación y cambio**, y, por supuesto, **con curiosidad hacia el poder transformador del juego**, espero que estas páginas te resulten inspiradoras y, ante todo, motivadoras. En este sentido, no esperes encontrar demasiadas recetas o actividades para llevar directamente al aula. No ha sido ésta mi intención.



**Mi objetivo es que nos sumerjamos juntas en la base de las metodologías y estrategias lúdicas (propias de la lógica de los juegos) para comprender la diferencia entre juego y juegos, para ampliar tu mirada y hacerte consciente de que el juego, más que un recurso, incluso más que una metodología o estrategia, es una actitud vital. Así que toma rotuladores y lápices de colores y dibuja, escribe, subraya o tacha a tu antojo. Juega con el libro, hazlo tuyo y disfrútalo.**

## ¿EMPEZAMOS?

¿Eres de las que crees en los beneficios del juego en el aprendizaje? ¿O bien de las que piensan que el juego en realidad lo que hace es distraer el aprendizaje? ¿Tienes tus dudas? Es evidente que el aprendizaje requiere esfuerzo; entonces, ¿dónde poner el juego, más allá de la motivación inicial? ¿Cuál es en este sentido tu respuesta íntima, tus convicciones, tus miedos, tus creencias?



**Si te digo «juego y aprendizaje», seguro que pasan unas cuantas imágenes y pensamientos por tu cabeza. No los juzgues. Deja que vengan y pasen durante unos instantes. Escúchalos y luego escríbelos en el cuadro que te he preparado a continuación. Insisto, no los juzgues; escribe tal como te venga a la mente. Preparada, lista, ¡YA!**

**Mis pensamientos sobre juego y aprendizaje**



Seguro que algunos de los pensamientos que has escrito (quizá muchos) apuestan por el juego como recurso educativo y, sin embargo, seguro que te has preguntado por qué nos cuesta tanto a los docentes implementar el juego en la escuela.

Normalmente cuesta porque tenemos muy arraigados marcos mentales que nos limitan e, incluso, prejuicios que minan nuestros pensamientos conscientes. No sé a ti, pero a mí me educaron diciéndome «deja de jugar y ponte a trabajar». No es de extrañar que en mayor o menor medida nos sintamos atrapadas por pensamientos tipo:

- El juego distrae del aprendizaje.
- Un poco de juego está bien, pero el aprendizaje conlleva sacrificio.
- No todo se puede hacer jugando; hay cosas que requieren momentos de seriedad.
- El aprendizaje se realiza fundamentalmente en el aula y el aula es trabajo.
- La función del patio de recreo es proporcionar descanso al alumnado entre aprendizaje y aprendizaje.
- Si yo no enseño, la niña y el niño no aprende.
- Yo lo veo claro, pero ¿cómo se lo explico a los padres y madres? Ellos y ellas quieren resultados.
- Para conseguir motivación ya me vale el juego, pero luego hay que esforzarse.
- Deja de jugar y ponte a hacer algo útil. ¡Esto es la primaria!
- Esto del juego es una moda, que como todas acabará pasando.
- Para los más pequeños puede servir, pero a partir del segundo ciclo de primaria hace falta esforzarse.
- ...



**Señala en tu lista todos aquellos pensamientos que te resulten limitantes respecto al poder del juego en la educación y veamos si podemos ir cuestionándolos poco a poco; es decir, en lenguaje juego: ¡vamos a ponerlos en jaque! Porque éste es el sentido de esta actividad: descubrir los prejuicios y fantasmas propios para arrojar luz sobre ellos y hacerlos desaparecer paulatinamente o minimizarlos.**

De hecho, esta idea de que «sí, sí, eso del juego está muy bien, pero a la escuela se viene a aprender y no a jugar», con todos los matices y justificaciones posibles, es lo que me encuentro a menudo en la formación de profesores, sean del área o etapa que sea, ¡incluso en infantil! ¿O acaso no encontramos en muchos parvularios que sus actividades están organizadas en rincones de juego y de trabajo? Llegados a este punto, debemos recordar que **el juego es un derecho de la infancia y, en cambio, el trabajo infantil está prohibido.**<sup>11</sup> Ya sé que es una manera de hablar, pero las palabras tienen tanto significado! Nuestra preocupación por los resultados nos hace olvidar que sólo aprendemos y apre-

hendemos<sup>12</sup> aquello que es significativo para nosotras y que, como nos explica ya la neurociencia, **el cerebro sólo aprende si hay emoción**.<sup>13</sup> Y de lo que no podemos dudar es de que en el juego se despiertan multitud de emociones.



**Lo primero, pues, es conectar con tu «niño» interior. Ese que se asombraba al ver una hormiga cargar con un pedazo de pan más grande que ella, o que preguntaba hasta el agotamiento «¿por qué?», o que alimentaba su fantasía y sus retos comenzando por un «¿vale que...?». Ese niño interior no sabe demasiado de prejuicios, se permite a sí mismo probar, se arriesga, es curioso por naturaleza e incluso transgresor. Mantiene su mente abierta porque en su cabeza todo es posible con sólo imaginarlo.**

Pero **¿cómo conectar con ese niño?**, ¿cómo conseguir cambiar creencias tan arraigadas?, ¿cómo conseguir vencer prejuicios y miedos, sean nuestros, de nuestros compañeros o de las familias de nuestro alumnado?, ¿cómo ayudar a la escuela a superar su idea limitante sobre el juego para aprender nuevas maneras de entenderlo?, ¿cómo motivar a salir de la zona de confort que necesita toda acción lúdica?

Eso es lo que me pregunto cada vez que salgo de una sesión de trabajo con maestros y equipos directivos de una escuela. Los adultos estamos formados para aprender y para hacerlo acumulativamente. Pero ¿y el desaprender? Eso nos cuesta mucho más... Lo leemos, lo oímos, pero nos cuesta erradicar los prejuicios y creencias; nos cuesta sacudirnos lo antiguo y aprender de nuevo... Y eso es lo que más me ha preocupado al iniciar el planteamiento de este libro: cómo conseguir llegar al niño interior que todas las personas llevamos dentro, ese niño capaz de desaprender y mirar sin prejuicios aquello que le rodea.

Con este pensamiento llego a casa y, mientras en mi cabeza sigo dándole vueltas al asunto, me siento en mi escritorio, levanto la vista y veo sobre mi mesa el libro de Alicia. Me vienen a la memoria todas las veces que he jugado a ser Alicia. La mismísima Alicia en el País de las Maravillas con sus juegos, metáforas, curiosidad, asombro, fantasía, misterio... ¿Quién mejor que Alicia para introducirnos en el mundo mágico del juego? Si jugamos a ser Alicia, nuestra mente se abre y se libera de prejuicios. Sólo Alicia puede entrar en el País de las Maravillas y atravesar el espejo. ¿Quieres ser Alicia? ¿Te atreves?

# TODO EMPIEZA CON UNA HISTORIA

En el momento en que te asomas a esta página, cual madriguera misteriosa, das un traspiés –bueno, luego pensarás que no fue tal, sino que decidiste precipitarte en el agujero oscuro– y empiezas a caer

y a caer

y a caer.

Cada vez más rápido y más profundo. Todo te da vueltas y mientras caes te pasan mil cosas por la cabeza. No te paras a considerar cómo te las arreglarás para salir. Tan sólo te dejas llevar.

El pozo parece muy profundo, así que piensas en alguna canción que te acompañe y la tarareas un rato.



**Y sigues ca  
y en  
do.**

**Y mientras caes ves en las paredes del pozo libros, pizarras, tizas de colores y juegos de todo tipo: unas cartas, un ajedrez, piezas de construcción, dados, peones. Todo bien colocado en estanterías.**

**¿Llegarás por aquí al País de las Maravillas? Se te ocurre entonces que tropezar por la calle te va a parecer algo de lo más insulso después de esta caída.**

**¡Cataplún!**

**Parece que has aterrizado. ¿Dónde estás? Sí, así es. Lo adivinaste. Y en este lugar, por el que será un placer acompañarte, deseo que descubras cosas que te asombren y enriquezcan tu camino. Por lo que yo sé, ésta va ser una partida con imucho juego! Así que no te extrañe si algunas palabras desaparecen u otras aparecen del revés. Ah, se me olvidaba:**

no te extrañe que todo el libro esté escrito en femenino. En este País de las Maravillas, lleno de fantasía, se me ha ocurrido que sería diferente por hablar en femenino, pensando en todas las personas lectoras de este libro, sin distinción de género.

Ya ves que éste es un lugar con algunas particularidades. Por cierto, una de ellas aparece de pronto: un conejo blanco de ojos rosados que te mira asustado y no cesa de repetir: «¡Dios mío!, ¡Dios mío! ¡Voy a llegar tarde!». El Conejo Blanco se para en seco y empieza a hablarte. En este momento te parece lo más natural del mundo que un conejo blanco hable, pero más tarde pensarás que fue un efecto de la caída.

**Rápidamente empieza a darte instrucciones:**

—A tu alrededor, como puedes ver, hay diez puertas cerradas con llave. Bien, generalmente las llaman capítulos, pero no lo dudes, aquí son puertas. Cada puerta está custodiada por un personaje que te dará la clave para

**entrar y para salir. A veces te la dará sin más y otras te pondrá a prueba. Si eres hábil, que lo eres, además te regalará un amuleto que podrás incorporar a tu mochila. Y que con toda probabilidad necesitarás en algún momento, créeme. Porque ésta, como cualquier historia que se precie, tiene muchas, muchas sorpresas. Yo, para no ser menos, te regalo este reloj. ¿Acaso existe algo de mayor utilidad?**

**»Pero... irápido!, no perdamos tiempo. ¿Nos acercamos a la primera puerta?**

## Notas

- 1 \_ Bellvitge es un barrio de la ciudad de L'Hospitalet creado a partir de 1965. Se quiso construir en aquel entonces el mayor polígono de viviendas de Europa para acoger a las familias emigrantes que venían de toda España. Como suele ocurrir, primero se construyeron las viviendas (de manera prefabricada) y luego, bastante más tarde, los servicios. En diez años se llegaron a construir más de diez mil viviendas. En el libro de Sandra Bestraten, Manuel Domínguez y Emili Hormias, *Bellvitge: 50 años de historia de un barrio de L'Hospitalet* (Cornellà de Llobregat, Universitat Sense Fronteres, Centre d'Estudis de L'Hospitalet, 2015), se puede saber más.
- 2 \_ La ludoteca es un proyecto cultural y socioeducativo que aplica técnicas y recursos para recuperar y desarrollar la capacidad lúdica de las personas, principalmente en la infancia. Dispone de un fondo lúdico de juegos y juguetes muy significativo, cuidadosamente organizado y de notable calidad educativa. Su metodología se basa en proporcionar entornos que faciliten y enriquezcan el juego libre y espontáneo.
- 3 \_ Los derechos de la infancia eran diez y fueron aprobados por la ONU en 1959. Más tarde, se consideraron insuficientes y la misma ONU aprobó en 1990 la Convención de los Derechos de la Infancia que continúa vigente en la actualidad. En su artículo 31 podemos leer el derecho relativo al juego.
- 4 \_ Puedes conocer más de lo que hacemos en Marinva y cómo lo hacemos en <[www.marinva.es](http://www.marinva.es)>.
- 5 \_ Stuart Brown es médico, psiquiatra e investigador clínico. Es el fundador del National Institute for Play de Estados Unidos. Esta frase es el subtítulo de su libro *Juega*, escrito en 2009 y publicado por la editorial Urano en 2014.
- 6 \_ IPA Spain es una asociación federada a la IPA WORLD, organización bajo el amparo de la ONU y que nació en Dinamarca a raíz de la Declaración de los Derechos de la Infancia. Puedes saber más de IPA Spain en <[www.jugaresunderecho.org](http://www.jugaresunderecho.org)>.
- 7 \_ Marín, I., S. Penón y M. Martínez, *El placer de jugar*, Barcelona, Ediciones CEAC, 2008.
- 8 \_ Esther Hierro es mi socia en Marinva, actual directora y también una buena amiga con la que me realimento continuamente, al igual que ella conmigo.
- 9 \_ Buckminster Fuller (1895-1983). Ingeniero, arquitecto, inventor y visionario, aplicó sus cálculos a través de lo que llamó «la curva doble de conocimiento». Con ella estableció que a finales de 1890 el conocimiento humano se doblaba cada cien años. Hacia finales de la Segunda Guerra Mundial, cada veinticinco. Hoy el cálculo se hace

más complejo ya que varía según el tipo de conocimiento. Sin embargo, la media, hoy por hoy, del conocimiento humano se dobla cada trece meses. IBM calcula que con el internet de las cosas el conocimiento podrá doblarse cada doce horas. Claro que esto es de momento una especulación.

- 10 \_ *Enfocamos el objetivo: 40 consideraciones para el cambio educativo*, colección «Transformando la educación» del proyecto Horizonte 2020, <<http://h2020.fje.edu/es/cuadernos>>. Ahí puedes leer el capítulo 1, especialmente las págs. 20 y 21.
- 11 \_ Ya sé que «sólo» son palabras, pero las palabras reproducen de manera inconsciente nuestros marcos mentales y vale la pena estar atentas.
- 12 \_ La palabra «aprehender» me resulta muy sugerente cuando hablamos de aprendizaje, ya que sólo podemos utilizarla cuando un conocimiento ha quedado grabado muy profundamente en nuestra conciencia. Aprehendemos sólo aquello que tiene sentido para nosotras.
- 13 \_ Francisco Mora es catedrático de Fisiología Humana por la Facultad de Medicina de la Universidad Complutense de Madrid, doctor en Medicina por la Universidad de Granada y doctor en Neurociencias por la Universidad de Oxford, además de profesor adscrito de Fisiología Molecular y Biofísica en la Universidad de Iowa. Actualmente desarrolla su trabajo entre la Universidad de Iowa y España. Incansable divulgador y autor de una extensa bibliografía, cito únicamente su última publicación, *Neuroeducación: sólo se puede aprender aquello que se ama*, Barcelona, Alianza, 2017.

