

### **Reseña Juego Simbólico**

Hay libros que uno entiende con la cabeza, pero hay otros que se sienten, que lo tocan a uno por dentro. Este es de esos. Desde el inicio, Ángeles Ruiz de Velasco y Javier Abad plantean algo que suena sencillo, pero que en realidad cambia la forma de ver la infancia: darle al juego simbólico el valor que realmente tiene. No como algo para “rellenar el tiempo” ni como una etapa que hay que dejar atrás, sino como una manera muy propia que tienen los niños de entender lo que viven, de procesar lo que sienten y de relacionarse con los demás.

Los tres capítulos que se trabajan aquí el primero sobre cómo se forma el símbolo, el cuarto centrado en el juego simbólico y el quinto sobre la relación entre la realidad y la fantasía, en conjunto, se sienten como la base más importante del libro. Son los que ayudan a comprender por qué el juego no es solo juego, sino una forma profunda de construir sentido en la infancia.

El texto comienza haciendo una aclaración que puede parecer muy básica, pero que en realidad es clave para entender todo lo demás la diferencia entre signo y símbolo. A partir de Saussure, los autores explican que el signo es algo que se aprende porque así está establecido socialmente es una convención. Por ejemplo, la letra “b” no tiene una relación directa con el sonido que representa; simplemente aprendemos que es así porque alguien nos lo enseña. En cambio, el símbolo es algo mucho más auténtico y personal. No nace de un manual, sino de lo que el niño siente, vive y experimenta con su propio cuerpo. Cuando vemos a un pequeño agarrar una caja de cartón y empezar a moverla como si fuera un coche, haciendo el sonido del motor, no está siguiendo una regla que alguien le dictó. Lo que está haciendo es sacar afuera una vivencia suya para darle un nuevo sentido. Hay una conexión real entre ese objeto (la caja) y lo que representa (el carro) porque él así lo decidió.

Esta diferencia es importante porque, como plantean los autores, el símbolo tiene un valor educativo muy especial. Mientras que los signos se aprenden porque alguien los enseña, la capacidad simbólica se va construyendo poco a poco desde adentro, en la relación con el entorno y con las demás personas. Y es ahí donde el juego cobra un papel fundamental.

Lo que más me llamó la atención de esta parte del libro es que la capacidad simbólica no aparece de un momento a otro, como si “de pronto” el niño empezara a imaginar, sino que se va formando poco a poco desde que nace, como por capas. Los autores explican este proceso apoyándose en Piaget, Wallon y Vygotsky, pero sin reducir lo que dice cada uno, sino más bien articulándolos. Por un lado, Piaget habla de la importancia de la acción: el niño conoce el mundo haciendo, tocando, probando, y es desde ahí que empiezan a surgir los símbolos. Wallon, en cambio, pone el énfasis en algo que a veces se deja de lado: el cuerpo y la emoción desde el inicio de la vida. Antes de que haya palabras, incluso antes de gestos claros, ya existe una forma de comunicación muy profunda. Es lo que Ajuriaguerra llamó el “diálogo tónico”: esa conexión que se da a través del cuerpo, del tono muscular, de cómo el bebé se relaja o se tensa según quién lo carga, de cómo el adulto también se ajusta a él casi sin pensarlo. Ahí ya hay un tipo de lenguaje, aunque no haya palabras.

Vygotsky completa esta idea recordando que el niño nunca llega solo al mundo, sino que siempre lo hace a través de los otros. Lo que primero es una forma de comunicarse con alguien más, después se vuelve una herramienta para pensar. De todo esto sale una idea que me pareció muy potente: los

**Julieth Chavarro 20241287019**

## **Construcción Sensible, Pensamiento Divergente e Imaginación Creadora**

primeros símbolos no nacen en la cabeza, sino en el cuerpo y en la relación con los demás. Por ejemplo, cuando un bebé señala algo y mira al adulto como diciendo mira eso, ya está intentando compartir una experiencia. Ahí hay un inicio de lo simbólico. Más adelante, cuando juega a tomar de un vaso vacío, está dando otro paso. Y después, cuando ya ni siquiera necesita el objeto como cuando junta las manos para hacer de almohada y finge dormir, el símbolo se vuelve más libre, más independiente.

Esto tiene consecuencias muy claras para la escuela. Si el símbolo nace de lo que el niño vive con su cuerpo y en relación con otros, entonces no basta con dar materiales o proponer juegos. También es necesario cuidar las experiencias que se les ofrecen: el contacto, el movimiento, los vínculos. Porque si eso se empobrece, también se empobrece su capacidad de simbolizar. En esta parte también hablan del imaginario, una idea que viene de Aucouturier y que ayuda a entender mejor todo lo anterior. Básicamente, el imaginario es como un archivo de experiencias que el niño va guardando en su cuerpo desde muy pequeño, casi sin darse cuenta, y que después aparece en el juego. Por ejemplo, cuando un niño usa un palo como si fuera un caballo y hace el movimiento de trotar, no es solo que esté copiando algo que vio. En realidad, está sacando algo que ya vivió, algo que su cuerpo recuerda, como cuando lo cargaban o jugaban con él.

Esto se relaciona con lo que decía Lévi-Strauss el símbolo no es solo algo que se ve por fuera, también tiene que ver con lo que pasa por dentro, con lo que uno ha vivido. Por eso, el juego simbólico no es solo imitar ni solo imaginar por imaginar, sino una forma de expresar todo ese mundo interno que se ha ido construyendo en la relación con los demás.

Cuando el libro llega al juego simbólico en el capítulo 4, todo eso cobra sentido en la práctica. El juego de "hacer como si" ese donde la realidad se vuelve ficción y los objetos significan lo que el niño decide que signifiquen es presentado como una necesidad real no como un rato libre de relleno. Sin embargo, en muchos jardines infantiles el juego libre es lo primero que desaparece cuando el tiempo escasea. Los autores lo dicen sin rodeos el juego simbólico desarrolla cosas que no se pueden trabajar de ninguna otra manera, desde el pensamiento abstracto hasta el lenguaje, pasando por la capacidad de ponerse en el lugar del otro. Bruner lo resume bien un juego más rico y prolongado produce personas más completas.

El libro también describe cómo evoluciona este juego con la edad. Empieza con cosas muy sencillas, como el bebé que finge dormir o que bebe de un vaso vacío, y va creciendo hasta los juegos de roles complejos de los cuatro o cinco años, con personajes, historias y reglas que los niños se van inventando sobre la marcha. Hay un ejemplo en el libro que me pareció muy interesante el caso de Javier, un niño de cinco años que dibuja y al mismo tiempo narra en voz alta una batalla entre personajes que él mismo va creando. Lo que parece un simple garabato resulta ser un universo complejo con emociones, movimientos y significados. Eso sirve para recordar que el juego simbólico no siempre se ve como uno esperaría a veces está en el dibujo, a veces en un niño solo que mueve figuras pequeñas y murmura en voz baja. Saber reconocerlo es parte del trabajo del educador.

Y hablando del educador el libro es bastante claro sobre cuál debería ser su lugar ni dirigir el juego ni ignorarlo. Estar cerca pero sin meterse, observar sin controlar, crear las condiciones para que el juego ocurra y documentar lo que pasa. Aucouturier lo describe con actitudes muy concretas: estar

**Julieth Chavarro 20241287019**

## **Construcción Sensible, Pensamiento Divergente e Imaginación Creadora**

disponible, transmitir seguridad, ser quien pone los límites sin que eso se convierta en vigilancia. Es un tipo de presencia que requiere práctica, porque no es ni activa ni pasiva en el sentido habitual.

El quinto capítulo algo que en el día a día del jardín se vive bastante: esa mezcla entre lo real y lo imaginario que los niños manejan de una forma que a veces nos sorprende. Los autores son directos, que un niño piense de forma mágica no es un problema que haya que corregir. No debemos ver la fantasía como un error que hay que corregir, sino como una herramienta de aprendizaje. Si les cortamos las alas con la lógica antes de que estén listos, les quitamos la oportunidad de imaginar nuevas posibilidades. Malaguzzi lo defiende con un ejemplo hermoso: un niño que dice "el árbol tiene la voz del viento" no está equivocado, está pensando con metáforas, que es una de las capacidades más importantes del pensamiento humano. Si un niño nos explica que llueve porque las nubes están tristes, la respuesta del educador importa descartarlo de inmediato o detenerse a escucharlo son dos caminos muy distintos.

Los experimentos de Harris que citan los autores también resultan muy importantes, aunque los niños saben que los monstruos no existen, actúan con miedo real frente a una caja donde supuestamente hay uno. Eso explica muchas cosas del aula un niño puede saber que está jugando y aun así sentir emociones muy reales. Por eso interrumpir un juego intenso sin entender qué está pasando, o reírse del miedo de un niño porque "es de mentira", es no comprender cómo funciona su mente. Cuando ese equilibrio entre lo real y lo imaginario se rompe del todo, como en el caso de Juan un niño que se mete tan profundo en su personaje que deja de conectar con sus compañeros, el juego pierde su función y se convierte en otra cosa.

En definitiva, este libro le da al juego el lugar que merece. No desde la nostalgia ni desde el discurso vacío, sino con argumentos, con ejemplos y con una mirada honesta sobre lo que pasa en las aulas. Me dejó pensando en cuántas veces el juego es lo primero que se sacrifica, en cuántas veces se interrumpe sin preguntarse qué estaba construyendo ese niño, en cuántas veces se subestima lo que ocurre cuando los niños juegan solos. El juego simbólico no es una pausa en el aprendizaje. Es, muchas veces, el aprendizaje mismo.

**Julieth Chavarro 20241287019**  
**Construcción Sensible, Pensamiento Divergente e Imaginación Creadora**