

# Jugar amb la creació simbòlica

Ange Ruiz de Velasco

**El caràcter substitutiu del símbol com a manera d'evocar quelcom que és absent, té el seu origen en la relació que l'infant estableix amb els seus adults referents, s'expandeix cap als objectes i es projecta en els jocs.**

## El sentit dels símbols

El joc dels infants és ple de significats simbòlics i, si l'observem amb atenció, podem atorgar sentit a les seves manifestacions expressives i a les seves conductes diferents, perquè la criatura sempre juga amb el que porta a dins.

Quan parlem de l'ús dels símbols en el joc, de seguida pensem en l'anomenat *joc simbòlic*, el joc de transformacions per excel·lència: d'objectes habituals que deixen de tenir usos quotidians per ser cotxes, cases o cavalls, de situacions que deixen de ser reals per esdevenir imaginàries, de persones que ja no són elles, sinó unes altres de distintes, «com si» tot el que és «de veritat» canviés perquè estem jugant i en aquest joc val reinventar la vida real.

Però el joc anomenat *simbòlic* no és l'únic que posa de manifest la simbologia que expressa l'infant. Abans que aquest se'n adoni que pot jugar a canviar les coses, realitza un joc presimbòlic que té el seu origen en la relació que estableix amb els seus adults referents. Al

començament, aquest joc presimbòlic té lloc en interacció amb la persona adulta, que hi ha de ser present necessàriament: el «papus, tat» o el «dóna-me'n, que te'n donaré» són jocs que expressen alternança: «ara hi sóc, ara no hi sóc», jo et dono l'objecte («té») i després te'l demano per tornar-te'l a donar.

Aquest joc d'alternances que implica esperar i restar atent al que l'altra persona fa (mecanisme fonamental perquè existeixi la comunicació), l'ajuda també a comprendre el fet que l'absència de la persona adulta no significa la seva desaparició definitiva. És aleshores quan l'infant realitza jocs presimbòlics sense que, necessàriament, el seu referent hagi de jugar amb ell, fins i tot els practica quan aquest referent no hi és i l'infant el representa i l'evoca a través d'accions simbòliques, com ara amagar-se o amagar objectes: allò que s'amaga, desapareix, però la criatura pot fer, en el transcurs del joc, que torni a ser present quan ell ho desitgi, i així apren que les coses o les persones que se'n van durant un cert període de temps (una jornada escolar, per exemple), tornen a aparèixer.

Segons Àngel Rivière, els símbols són, originàriament, accions significants que remetent a certs significats «absents». El llenguatge, format per un codi de símbols, serveix per evocar, mitjançant l'ús de la paraula, les coses que no

## El símbol es va formant en les relacions que la criatura estableix amb els seus adults referents

hi són. Les accions significants funcionarien com a substitutives: quelcom que no és físicament present es reemplaça per un significant que ho evoca clarament mitjançant l'ús de símbols. El símbol es va formant en les relacions que la criatura estableix amb els seus adults referents. És de natura cognitiva, però també social i comunicativa. Recordem el que trobem a faltar perquè ho necessitem.

### La simbologia del joc presimbòlic

Si esdevé tan important ser conscients del nostre paper com a referents, en el procés mitjançant el qual l'infant desenvolupa la seva capacitat per simbolitzar, com podem orientar la nostra intervenció per ajudar-lo?

L'acostament a les coses no és solament un acostament a una cosa o a un objecte, sinó que es tracta d'un acostament a un símbol, i això es constata observant com el joc dels primers anys, el joc presimbòlic, és, com el seu nom indica, un joc que porta implícita la idea de símbol.

En les primeres edats, podem provocar jocs que tinguin importants significats simbòlics relacionats amb la presència i l'absència. Aquesta darrera està associada amb la recerca de substituïts, ja que, quan alguna cosa desapareix (és absent), ha de poder ser recordada i reemplaçada durant la seva absència. El joc de cuit a amagar en constitueix un bon exemple, perquè, quan la criatura s'amaga, desapareix, però no pas definitivament, i la seva absència es recorda de manera permanent mitjançant la recerca.

Aquest joc es provoca creant espais on les nenes i els nens es puguin amagar, espais refu-

gi per desaparèixer de la mirada de la persona adulta i que aquesta els busqui, en un joc que, segons explica Bernard Aucouturier, cal que tingui l'emoció d'ajornar la trobada, mirant primerament en llocs que sabem del cert que no hi són i acompanyant les temptatives amb preguntes en veu alta, com ara: «On deuen ser?» o «Són aquí?». Aquest joc de fet a amagar no té, evidentment, les mateixes característiques ni els mateixos objectius que els jocs de regles d'ocultació, ja que aquí el més important no són les normes, sinó l'emoció.

Hem esmentat abans que amagar objectes té significats simbòlics semblants a amagar-se un mateix. Podem, per tant també, facilitar aquests jocs amb diferents eines que desin en caixes, que amaguin sota robes diferents o que enterrin a la sorra. El joc consistirà que aquests objectes desapareguin i tornin a aparèixer d'acord amb la voluntat de l'infant, tot encoratjant la sorpresa i manifestant el goig de la trobada. L'aigua és també una matèria que propicia jocs d'omplir i de buidar recipients amb el mateix sentit de tenir i no tenir, presència i absència de quelcom que ve quan s'omple i que se'n va quan es buida.

Un altre joc amb una gran càrrega simbòlica és el del llop, que sorgeix a partir de la creació dels amagatalls. El joc del llop permet, a més de jugar amb la por, viure la dualitat entre la unió i la separació. El pensament d'aquesta acció expressat en paraules seria: «Si t'enxampo, estem junts, però et pots escapar i separarte de mi». Fer veure que se'ns escapa sense arribar-lo a agafar, en un primer moment, o permetre-li que s'escapi de seguida quan ja l'hem atrapat, són actituds que la persona adulta ha d'adoptar en aquest joc perquè es compleixi adequadament el significat que té: la sensació de ser capaç d'existir amb plaer i

REME PICO



seguretat, encara que estigui separat de les persones que li donen protecció.

### Realitat i fantasia en el joc simbòlic

Els jocs presimbòlics cedeixen pas progressivament als jocs simbòlics, que, en paraules d'Aucouturier, actuen com a escuts imaginaris que protegeixen l'infant dels conflictes menors i que depenen de les identifications culturals. El joc simbòlic posa de manifest la capacitat que té l'infant de situar-se en el lloc de l'altre, de deixar de ser ell per ser un altre que és diferent d'ell mateix

**El joc simbòlic posa de manifest la capacitat que té l'infant de situar-se en el lloc de l'altre, de deixar de ser ell per ser un altre que és diferent d'ell mateix**

nen de les identifications culturals. El joc simbòlic posa de manifest la capacitat que té l'infant de situar-se en el lloc de l'altre

tre, de deixar de ser ell per ser un altre que és diferent d'ell mateix. A través del joc simbòlic, també compensa les seves necessitats, els seus desigs i conflictes personals, i expressa la seva primera operació intel·lectual que indica la seva capacitat de passar del que és imaginari al que és simbòlic i del que és simbòlic al que és real.

A través del joc simbòlic, podem descobrir com el pensament infantil es mou entre la realitat de la lògica i la irrealitat de la fantasia, i com el joc de fer «com si» construeix ponts entre totes dues formes de pensament. Mantenir l'equilibri en aquesta convivència és un indicatiu important de la maduresa emocional i cognitiva de l'infant, que ha de viure amb claredat què és ficció i què és realitat. Només així pot establir una comunicació simbòlica amb els seus companys i companyes de joc i compartir amb ells la complicitat necessària per poder jugar.

Vicenç Arnaiz exemplifica aquesta idea quan diu que les criatures petites (de tres anys) o les grans emocionalment «immadures» es queixen que el seu company «llop» ha dit que se'l «menjarà», de manera que confon l'acte simbòlic amb la realitat. Hi trobem també diversos exemples en el llibre *Consejos*, recollits dels relats dels infants, on podem constatar aquestes idees amb claredat, com ara el paràgraf on parlen d'un lloc al jardí on juguen a amagar-se i hi afegeixen: «Además, en el túnel hay monstruos, fantasmas, pero sólo de broma... ¡Quizá!».

La nostra tasca com a persones educadores ha de començar per facilitar que sorgeixi el joc simbòlic, creant espais, proporcionant materials i donant prou temps perquè els infants desenvolupin els seus jocs, tot afavorint relacions de grups espontànies que es reuneixen

per compartir idees i emocions. I després serem allà, observant el joc de tots, perquè ningú no en quedi exclòs, perquè ningú no se n'autoexclouï, fent tornar l'infant al món real si es perd en la fantasia, utilitzant els registres simbòlics del joc, sempre des del joc.

En aquest monogràfic, hi veurem com les criatures de zero a tres anys expressen una simbologia a través dels seus jocs en el context específic de la sala de psicomotricitat, on es creen les condicions adequades perquè puguin aparèixer els jocs presimbòlics i els simbòlics, i es mostrarà una proposta perquè els infants de tres a sis anys facin joc simbòlic, a partir de la creació d'escenografies triades des de l'estètica de l'art contemporani.

#### HEM PARLAT DE ...

- Joc i experimentació.
- Joc simbòlic.

#### Referències bibliogràfiques

- AUCOUTURIER, B. (2005): *Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz*. Barcelona. Graó.
- ARNAIZ, V. «La imagen de uno mismo... ¿Es evaluable?». *Aula de Innovación Educativa*, núm. 93-94, p. 66-72.
- REGGIO CHILDREN (2004): *Consejos: Las niñas y los niños de 5-6 años explican a los de 3 la escuela que los acogerá*. Barcelona. Octaedro. Rosa Sensat.
- RIVIÈRE, A. (2001): *La mirada mental*. Buenos Aires. Aique.

Ange Ruiz de Velasco

Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle.  
Madrid

[ange@eulasalle.com](mailto:ange@eulasalle.com)