



gráfica.

TIENDA ▾ ILUSTRACIÓN TIPOGRAFÍA BRANDING PACKAGING OPINIÓN GRÁFFICA + ▾



Cas Holman: diseñar para jugar (y aprender)



GRÁFFICA+ | RETOS DE LA FORMACIÓN

ENTREVISTA — Cas Holman

Cas Holman se dedica a jugar. Literalmente. Es diseñadora de objetos para un público muy exigente: los niños y las niñas. Crear para la infancia solo tiene una única restricción: que no existen las normas. Holman no entiende de instrucciones ni comodidad; para ella, jugar es una manera de formar a ciudadanos/as que, el día de mañana, tengan una conciencia crítica y una gran capacidad de adaptación a los cambios. Así es cómo lo hace ella.



EDUCAR

La educación, la escuela y el aprendizaje son cosas muy diferentes... La educación y la escuela son los sistemas que hemos construido para facilitar el aprendizaje. Hay buenos ejemplos de educación y malos ejemplos de educación. Lo ideal sería que toda educación, en esencia, ayudara a los niños a aprender y que fomentara que les gustase aprender. Esto es cada vez más relevante ya que el mundo cambia rápidamente. Si nos gusta aprender, podremos continuar abrazando esos cambios a lo largo de la vida y adaptarnos, crecer y corregir las muchas consecuencias imprevistas que tengan.

JUGAR SIN REGLAS

Es crucial que los niños y niñas puedan ser libres cuando juegan. Por eso mis juguetes no tienen instrucciones. Las instrucciones tienen respuestas correctas e incorrectas, pero no creo que este tipo de fórmulas binarias nos sirvan de ayuda.

Las respuestas correctas evitan cualquier resultado inesperado.

También les obligan a jugar o hacer las cosas de una determinada manera en lugar de seguir su propia curiosidad y sus instintos.

Las instrucciones les dicen a los niños y niñas que están jugando para completar de forma satisfactoria algo. Están haciendo algo para recibir una recompensa u obtener un resultado, algo que es una motivación extrínseca. Todos tenemos la motivación intrínseca de jugar, crear, y explorar, pero cuando decimos «aquí está tu objetivo», los niños no están sintonizados con su propia toma de decisiones, con su impulso para entender lo que quieren o necesitan, o con su motivación interna de aprender. Es una oportunidad perdida. Con demasiadas motivaciones extrínsecas, demasiadas reglas y demasiadas estructuras, no hay espacio para que los niños desarrollen hábitos de juego proactivo y un aprendizaje y exploración de su propia curiosidad. Pierden la motivación intrínseca.

Y, por último, está el valor de comprender. Todos conocemos los beneficios del ensayo/error. Niños y adultos por igual desarrollamos la confianza gracias a nuestra toma de decisiones y nuestro aprendizaje. Nos apegamos menos a la perfección y nos beneficiamos de todas las cosas nuevas, a veces no relacionadas, pero muchas veces sí, con las iteraciones que se aprenden a lo largo del camino. Una vez más, tiene mucho sentido, pues nuestro futuro es muy incierto. Un viejo dicho dice: «Dale a una persona un pez y comerá un día; enséñale a pescar y comerá toda la vida». Más que enseñarles a pescar, yo quiero darles las herramientas para inventar nuevos sistemas alimentarios. Quiero que se sientan cómodos cuando se den cuenta de que hemos pescado demasiado y que quizá deberán encontrar otros medios para sustentarse.

RIESGOS

Trabajo en estrecha colaboración con un modelo educativo inventado en China que está ganando popularidad en todo el mundo, el *Anji Play*. El riesgo es uno de los principios fundamentales de este modelo, y se explica así: «El riesgo se basa en la experiencia de un aprendizaje físico, intelectual, social y emocional que tiene lugar cuando no estamos seguros de un resultado, pero lo intentamos. Hacer algo basado en una predicción es un riesgo. Esta es también la base del aprendizaje profundo y central para el método científico».

Cuando los niños arriesgan, aprenden a confiar en sí mismos.

Y no hablo solo de saltar desde una escalera o subir a un árbol, sino de probar cosas nuevas, hablar con gente nueva o sentirse cómodos ante lo desconocido.





JUGAR NO TIENE GÉNERO

Cuando juegan, los niños y niñas descubren quiénes son. Si no les damos las mismas opciones, ¿cómo podemos esperar que tengan las mismas oportunidades? A algunos niños les encanta jugar con muñecas; a otros, con coches. La mayoría de los niños se benefician y disfrutan de jugar tanto con muñecas como con coches. No hay razón para definir ninguna de estas preferencias por género.

TESTEAR

Todo lo que diseño lo prueban niños, maestros y padres numerosas veces antes de «lanzarlo» oficialmente. Me encanta observarlos y aprendo muchísimo cada vez que hacemos prototipos y los probamos.

APRENDER CREATIVIDAD

Claro que la creatividad se enseña como las matemáticas y el lenguaje, ¡se llama arte! Temo que, al perder las clases dedicadas al arte, incluso la escritura, se pierda la atención por los detalles, la paciencia, la capacidad de observación y la curiosidad. La mayoría de la gente piensa que el arte es lo mismo que una pintura o una escultura situada en un pedestal. Pero el arte es una forma de ver, de pensar, de cuestionar, que es crítico en la creatividad. El arte no nos ayuda a estar cómodos, sino a celebrar lo desconocido. Nos ayuda a desentrañar es nuestro mundo y asienta el contexto adecuado para preguntarnos quiénes somos y por qué.

Uno puede aprender a ser creativo. La creatividad se trata, en gran medida, de tener una mente abierta y curiosa. Todos nacemos muy creativos, pero en el proceso de convertirnos en adultos existen demasiadas instrucciones arbitrarias o sistemas opresivos que nos entrenan lentamente para ignorar o no confiar en nuestra creatividad. No es algo serio, ni riguroso, ni profesional. En ese sentido, percibo un emocionante cambio de dirección a medida que nuestros hábitos de trabajo cambian. En mi opinión, necesitamos la infancia para proteger la creatividad.

RETOS

Ocupar en exceso el tiempo de los niños es muy peligroso para su desarrollo. Necesitan tiempo para hacer sus propias actividades de forma intrínsecamente motivada e incluso para, simplemente, sentarse en un árbol y soñar despiertos.

Estuve hablando con una persona en el metro que me habló sobre los juegos improvisados de la infancia. Me contó que unos cuantos niños del barrio se reunían, quienes estuvieran esa tarde, y decían «vale, somos siete, estamos en un campo con un poste y un cubo de basura, y tenemos una pelota. ¿A qué podemos jugar?». Y luego inventaban alguna versión de un juego y continuamente negociaban las reglas, los equipos y las posiciones mientras lo jugaban. Los niños de 6 años aprendieron a jugar con los de 12. Todo el mundo sumaba en el juego. Escucho este tipo de historias muchas veces, incluso yo tengo las mías. Me preocupa que esas comunidades e interacciones tan ricas que se generaban antes no ocurran tan a menudo con los tiempos de los niños tan controlados ahora.

