

La escuela y su juego

José Ignacio Barbero

EN LA ESCUELA EL JUEGO ESTA BASTANTE OLVIDADO -MAS QUE OLVIDADO RECHAZADO-. EL NIÑO DESEA JUGAR. ¿POR QUE NO PUEDE? ¿POR QUE NO SE LE DEJA? ES EL ADULTO, EL MAESTRO/A, EL PADRE/MADRE QUIEN ESTABLECE LOS LIMITES. ¿QUE RAZONES HAY PARA QUE LOS ADULTOS LO IMPIDAN? ESTAS Y _ OTRAS CUESTIONES HAN DE SER ANALIZADAS DESDE LA PERSPECTIVA DE LA PRACTICA EDUCATIVA A LA VEZ QUE HACEMOS EL ESFUERZO DE NO RECORDAR LAS MUCHAS TEORIAS Y BANALIDADES QUE SOBRE EL JUEGO RECIBIMOS EN LAS ESCUELAS NORMALES Y QUE AHORA, ADEMAS DE NO SERVIRNOS PARA MUCHO, NOS IMPIDEN VER LA REALIDAD.

Pruebas del arrinconamiento escolar a que el juego está sometido hay a cientos:

- Los niños están esperando ansiosos la hora del recreo, la hora de salir.
- La salida de las aulas es como el agua que escapa tras abrir la compuerta de un pantano.
- Finalizado el recreo, el regreso a clase es lentísimo y duro.
- Las frases que muchos maestros deberíamos sorprendemos de usar tan habitualmente: "deja de jugar", "ponte a trabajar", "para ya",...
- Los niños pequeños cuando sus madres les preguntan "¿qué has hecho hoy?" dicen en ocasiones: "nada, jugar".
- Las madres en conversaciones con los maestros afirman rotundamente: "mi hijo ayer no hizo nada, estuvo jugando".
- Los edificios escolares están "pensados" para un determinado tipo de "trabajo escolar".
- Los maestros no jugamos casi nunca.
- Los objetos, los medios para jugar son unos y los de trabajar en la escuela otros.

Todas estas manifestaciones no son más que algunos de los síntomas de la compleja enfermedad que padece la escuela aunque su curación excede al propio ámbito escolar, no por ello hemos de paralizarnos amparándonos en las causas políticas, económicas, sociales...

La gran contradicción que estos síntomas parecen poner de manifiesto es la tan discutida, traída y llevada oposición juego-trabajo.

Jugar y trabajar son opuestos por una sencilla razón, porque el trabajo concreto que los niños se ven obligados a realizar no gusta, no interesa. Podríamos alargarnos diciendo que el juego responde al principio de placer y el trabajo al de realidad, que si jugando se aprende o no se aprende que si con el trabajo obligatorio se aprende o no, que si el juego representa la infancia y el trabajo el estado adulto, de que si buscamos la felicidad o el rendimiento, etc. y no estaríamos sino simbolizando multitud de paralelismos, nadie niega su realidad e importancia, que probablemente nos impidiesen entender la claridad meridiana con que te

responde un niño al ser preguntado: "¿Por qué no trabajas?" "Porque no quiero, porque no me gusta".

(Cuando un niño no está jugando y sus compañeros sí, en el recreo por ejemplo, y le preguntas por qué no juega no responderá casi nunca "porque no me gusta". ¡He ahí la diferencia!).

Nuestro objetivo, lo que debemos intentar conseguir los maestros, es la modificación de la pregunta y la respuesta: que el "no trabajo porque no me gusta" se convierta en "trabajo porque me gusta", "hago esto porque estoy interesado en hacerlo, porque me preocupa".

Buscar este objetivo puede suponer cuestionarse, además de "cosas" fuera o encima de la escuela, los contenidos, los programas, los niveles, los exámenes, los deberes, las actividades, los medios de trabajo, es decir, las relaciones de producción (es hora de hablar y discutir claramente de relaciones de producción dentro del aula) en la escuela.

Un ejemplo: los medios de trabajo.

Si aceptamos (no necesariamente con puntos y comas, sería suficiente con que lo tuviésemos en cuenta) estas ideas:

"Ahora bien, los elementos más significativos del proceso de trabajo son los medios de trabajo en sentido estricto. Ellos determinan el tipo de actividad que deben realizar los individuos..." (1).

"Lo que distingue las épocas económicas unas de otras no es lo que se hace sino el cómo se hace, con qué instrumentos de trabajo se hace" (1).

Podríamos cuestionarnos los instrumentos de trabajo en la escuela. Estos provocan una determinada forma de hacer, unas determinadas relaciones:

En estas relaciones es donde se da la oposición juego-trabajo que recoge la de niño-adulto, escuela-calle, placer-displacer y donde el juego se convierte en representante de "otra escuela".

No tenemos que discernir entre qué el jugar y qué es trabajar, tenemos que salvar la contradicción que emana básicamente de la naturaleza absurda que para el niño tiene el trabajo que realiza en un contexto determinado, con unos medios concretos. Esto supone escuchar lo que quieren, lo que necesitan, lo que desean e intentar poner los medios para conseguirlo. Todo ello supone la posibilidad de dejar a un lado los contenidos, niveles, actividades.. .previstos por la Administración y el miedo a caer en el vacío.

En la medida en que vayamos buscando nuevas formas, otro tipo de relaciones, otros medios, desaparecerán las contradicciones.

Los adultos aceptamos como normales las condiciones en que se desarrolla el trabajo escolar: silencio, quietud, postura sentada ...y tenemos miedo al ruido, al movimiento, a la conversación.

Precisamente los juegos aceptados en la escuela son aquellos que no rompen estas condiciones, que van dirigidos al campo intelectual -erróneamente intelectual que no quebrantan la autoridad del adulto. A estos se los llama juegos "educativos". Son los puzzles, las construcciones, los rompecabezas.

Habría mucho que discutir pero solamente vamos a plantear algunas dudas, algunas interrogantes:

-Si hay juegos "educativos" otros serían "no educativos" o "deseducativos".

- Se dice que hay juegos que educan la creatividad, otros que son motrices, otros que son lógicos... ¿son válidas estas categorías?

- Juegos, miles de ellos, que los niños practican de siempre, como la comba, el escondite, el guincho...no merecen la categoría de educativos, ¿por qué?

En realidad lo que hay son unos juegos que por diversas razones no chocan con la estructura escolar o que son 'acomodables y en consecuencia han sido asimilados, se les ha atribuido el rol de trabajo escolar, es decir, son silenciosos, intelectuales, no quebrantan la autoridad del adulto. El resto siguen siendo del recreo y de la calle.

La oposición_ juego-trabajo demuestra que la escuela no abre sus puertas a lo que acontece fuera, a la vida.

(1) MARTA HARNECKER "Los conceptos elementales del materialismo histórico". Ed. Siglo XXI, pág. 24-25.