

Ludoteca de aula

CILLAN

"En la mesa y en el juego, se conoce al caballero"; un refrán discutible, como todos los refranes, pero con un significado aceptado por la mayoría de los psicólogos (independientemente de su color). No sólo podemos conocer al "caballero", sino también a los "infantes". Siempre que nos integramos en 'el juego de nuestros alumnos, ellos descubren una dimensión nueva que, al menos, no concuerda con la que sus padres les inculcan en sus casas (obedécele, no le hagas burla...); se rompe esa tapia que a veces ni nos permite ver la sombra de los niños -ni a ellos la nuestra-; si nos ponemos a jugar en el recreo con ellos, se ponen muy contentos al tener un compañero tan grandote que acepta sus mismas reglas y que no es, al menos por un momento, la autoridad. Pero ¿por qué no jugar también en la clase?, aquí muchos profesores se ponen la chaqueta y vuelven a ser el maestro. Los padres, si jugamos en la clase con los niños o hacemos teatro o dibujo o deportes, lo consideran como una pérdida de tiempo, y hay que dar una buena imagen; por otro lado no se está muy convencido de la función educativa del juego y tampoco muy seguro de poder recobrar "la autoridad" después del juego.

El fenómeno que se está desarrollando, y no sólo entre la vanguardia pedagógica, es el del reconocimiento del juego como factor educativo; pues si es así, introduzcámosle en nuestras aulas.

LUDOTECAS

La Biblioteca Nacional, la Biblioteca Municipal, la Biblioteca del centro, incluso la Biblioteca del aula; pero si el juego es aceptado como factor educativo, así como el libro, ¿dónde están las ludotecas?. En bastantes países, y no sólo europeos, resulta fácil encontrar ludotecas municipales, lugares donde se prestan juguetes y se enseña a jugar con ellos, incluso donde se puede jugar. En este momento se puede ir planteando a las corporaciones municipales tal alternativa; claro, que primero deberían crear y potenciar las Bibliotecas. Pero, mientras, ¿sólo podrán tener acceso al juguete los niños de las clases económicamente desahogadas?, no tiene por qué ser así, y tampoco tienen que cambiar su juguete clásico por otro pedagógico -quien sólo pueda adquirir uno-. Se pueden y se deben crear LUDOTECAS de Aula; su complejidad es mínima: una aportación económica por alumno, a ser posible, subvencionada por la APA, Junta Económica o como se quiera. y a comprar los juegos o el material para construirlos. Esta segunda opción serviría, además, para realizar manualidades, pero no todos los juegos didácticos podemos confeccionarlos en la clase.

Una posibilidad dentro de cada colegio es la de reunirse varias clases del mismo nivel o niveles próximos y hacer la adquisición de los juegos en común; para su uso bastaría establecer un turno de horas.

La última versión, también factible en los centros, es la de formar una ludoteca del colegio, si se dispone de un lugar para ello; su utilización y control es mucho más simple que el de la Biblioteca; dado que el número de juegos es siempre más limitado que el de los libros, necesitaríamos un equipo más reducido de ludotecarios.

¿Y EL PRESTAMO?

La mecánica sería bastante simple. Se crearía un carnet para cada niño que voluntariamente lo desee, con una cuota mínima para mantenimiento, entregaría su carnet al ludotecario a cambio de un juego, al devolver el juego, le devolverían el carnet.

Norma habitual en las ludotecas es el restituir el juego perdido o estropeado por parte de quien lo tomó prestado. Como materia que son los juegos, tienen su período finito de existencia, de ahí que convenga cobrar una cuota mínima a la hora de hacerse el carnet; lo ideal sería que existiese subvención para este fin en los centros.

LOS JUGUETES

Muchos juguetes, como tantas cosas, están impregnados de una intencionalidad ideológica concreta (muñecas-niñas, camiones-niños...) ya sea sexista, belicista, etc., pero no todos son así. Podríamos, por tanto, clasificarlos en:

- Juguetes negativos: los que buscan una intencionalidad reaccionaria (ir asumiendo el papel de mamás-muñeca, asesinos -pistolas...).
- Juguetes educativos: aquellos que "educan" alguna facultad (bicicletas, el equilibrio; balones, la precisión; combas, el ritmo, etc.).

Juguetes didácticos: aquellos que además de entretener y cumplir su función socializadora, persiguen un objetivo didáctico muy específico (el Scrabble, dominio del lenguaje; las damas y ajedrez, reflejos lógicos, etc.).

Intentando anular los primeros, cosa difícil pues la TV está a favor de ellos, debemos potenciar los demás, pero siendo constitutivos de la Ludoteca sólo aquellos correspondientes al tercer apartado (balones y similares corresponderían a la sala de material deportivo). Estos juegos normalmente pueden realizarse en una mesa, lo que favorece el poder subírselos prestados a las clases -si la ludoteca es del centro-, cuando no haya un local amplio para jugar en él.

LOS PADRES

No sólo el juego sirve para derribar la tapia existente entre el profesor y el alumno y para que los alumnos se conozcan mejor entre sí, sino que es un elemento de relación familiar muy fuerte. Resulta triste ver a los telémanos -la familia entera- con las pupilas pegadas a la pantalla hasta la hora de acostarse, transformados la mayoría de las veces en unos extraños que viven juntos. El problema se plantea al no poder ofrecer los padres una alternativa mejor -más relajante- a sus hijos cuando éstos han terminado sus deberes. Ahora se presenta la oportunidad de que sea precisamente el hijo quien traiga la solución para curar a la familia de la adicción a la caja tonta; al principio costará, sobre todo si al padre -algo autoritario- no le gusta que sea precisamente el hijo quien le planifique su ocio familiar; al cabo de un tiempo pueden convertirse los juegos familiares en un sano vicio. Es transformar esos entes pasivos -televidosos- en activos -protagonistas de su ocio-. De paso este sistema sirve para orientar a los padres en la compra de los juguetes más recomendados para sus hijos.

EN EL AULA

Los niños pueden descubrir a sus compañeros, a quienes sólo conocían por la nuca y con las angustias clásicas de los exámenes, y ven todas las dimensiones que se pueden manifestar en el juego; así como la de su profesor, quien, al jugar a "las familias", por ejemplo, se transforma en uno más. Es un elemento relajante dentro de la tensión clásica de las aulas.

No hay que confundir la hora de juegos en el aula con un recreo, en que el profesor se desentiende; éste ha de estar jugando con los distintos grupos, enseñándoles las reglas, animando a los clásicos desganados, metiéndose de lleno en el juego y olvidándose de que es la autoridad; llegarán a respetarle más, a quererle más.

Los equipos de juego se formarán libremente, así como la elección del juego.

Bibliografía:

Cuadernos de Pedagogía n.º 57 Reforma de la Escuela, n.º 11 y 22