

Los juegos y juguetes como herramienta educativa **por: Néstor Daniel Sánchez Londoño**

A manera de introducción

Esta es una reflexión que he venido haciendo hace algún tiempo; como Recreacionista que soy, pues creo que frente al papel que los juegos y los juguetes puedan cumplir en los espacios y momentos educativos no se ha dicho mucho y no sólo no se ha dicho mucho, sino que además, lo que se ha dicho, no ha sido valorado de manera suficiente. Es por ello que me atrevo a retomar el tema de los juguetes y los juegos como herramienta educativa.

Juegos y juguetes

Una distinción importante:

Cada día es más común escuchar a padres e hijos, comentar sobre la adquisición de juegos y no de juguetes; aquí parece importante hacer la distinción entre juegos y juguetes, ya que los juegos son las acciones desarrolladas por los humanos para "x" motivo y los juguetes son elementos, claro está, indispensables para el desarrollo de la acción.[1]

Los personas no adquirimos juegos, compramos o construimos juguetes que sirven para la acción de jugar. Ej. Las cartas no son un juego si no un juguete y sirven para realizar distintos juegos, al igual que el domino o el parqués, tan conocido en nuestro medio.

Para la realización de juegos, no siempre es necesario adquirir juguetes en el mercado, pues los que fabrican los mismos usuarios, terminan siendo más apetecidos por éstos; más adelante volveremos sobre este punto.

Los juguetes tienen la característica de ser inanimados y su vitalidad la da siempre un jugador, incluso cuando hablamos de los más modernos, que también hablaremos de ellos más adelante, son juguetes que necesitan de un jugador para poder "ser", por ejemplo, la muñeca que dice papá y mamá, termina siendo una muñeca repetitiva en sus palabras y cansando a la dueña aunque ésta no lo manifieste, olvidándola y cambiándola por otra que le dirá todos lo que ella desea escuchar[2], en resumidas cuentas, esa muñeca no es pieza de un juego, si la flamante propietaria no oprime un botón para hacerla participe de alguna aventura infantil.

Hablemos de los juguetes:

Los juguetes existen hace millones de años y son producto de las circunstancias culturales y sociales de los pueblos; no vamos a adentrarnos en la historia de éstos, aunque valdría la pena, si no que vamos a recoger aquí, sólo las características de dos juguetes; uno que hace referencia a los "viejos" y otro a los juguetes modernos.

Empecemos por la reina de los juguetes[3]: la muñeca, la que no habla y que no tiene

movimiento, aquella relegada a ser comprada por los más pobres; a nuestro juicio, es un excelente juguete, precisamente por el hecho de no hablar, no tener movimiento propio, se convierte en un elemento versátil, tanto como la dueña; ésta entra profundamente en el mundo de la jovencita que asume jugar con el objeto. Basta con observar a un grupo de niños y niñas jugando a representar una escena de la cotidianidad familiar de alguno de los protagonistas y las muñecas se convierten en enfermeras, cocineras, doctoras, amas de casa y la lista sería tan larga como la experiencia de los participantes; es decir, la versatilidad del juguete consiste en la apropiación que el dueño y en este caso la dueña pueda hacer de ella.

Estos juguetes posibilitan la creatividad infantil de manera amplia, permitiéndoles mayores condiciones para la vivencia de sus espacios afectivos, sociales y síquicos.[4]

El juguete es un posibilitador si se quiere de los sueños de los infantes, siempre que éstos puedan convertir a sus juguetes en protagonistas de sus más profundos deseos.

Ahora nos referimos a los juguetes más modernos: pensemos en la pista de carros, en la que éstos se chocan y su dueño o dueños pueden corregir manualmente para volver a enfrentarlos a la velocidad de la pista y de la potencia de las baterías que se pueden adquirir. Ante esta propuesta lúdico - consumista, nos surgen interrogantes como:

1. ¿Qué otro juego puede desprenderse de esta propuesta?
2. ¿Qué creatividad permite este tipo de juguetes a los niños?

Como podemos nos encontramos ante un juguete que obligaría a los niños a ponerlo al centro de los juegos ejercitados, un juguete repetitivo, poco versátil y no posibilitador de los deseos de los niños. La relación jugador juguete, en una relación simple donde el jugador no tiene muchas posibilidades de crear de hacer del juguete eso, su juguete.

Para terminar, quisiéramos plantear como alternativa, el uso de juguetes menos sofisticados cada día ya que los modernos terminan por fastidiar a los adultos y guardados en la habitación de los niños para no ser destruidos por éstos, gracias al precio que papá y mamá pagaron en el supermercado; qué sentido tiene comprar juguetes que los niños y niñas no pueden utilizar por prohibición expresa de las mismas personas que se los compraron.

Una palabrita sobre los juegos:

Para no detenernos aquí, sólo basta con decirles que con los juegos pasa algo similar a los juguetes; existen hoy un conjunto de juegos que posibilitan a l@s niñ@s el encuentro con los otros y por ello facilitan la vida social de éstos, al igual que su vida afectiva y por otro lado, han surgido en el mercado un conjunto de juguetes modernos que facilitan el juego de personas solas y que pueden en un momento determinado dificultar el acceso de los pequeños en el concierto social, contrario a juguetes y juegos que lo facilita.

Lo educativo:

Esta parte del artículo, es realmente lo que nos convoca; lo anterior era importante para hacer ver, hacia dónde podremos llevar los juegos desde una perspectiva educativa.

De entrada, podremos decir que los sistemas educativos, se han caracterizado por su rigidez, por transmitir el conocimiento desde la óptica de lo serio, como una herencia quizás del cristianismo medieval[5]. Vale la pena destacar que esta propuesta fue válida y que obviamente no es condenable, pero que hoy es necesario reevaluarla y convertir el proceso enseñanza aprendizaje[6] en un modelo de encuentro con el saber un poco más dinámico, más participativo y quizás menos agresivo con el educando.

Los juguetes y los juegos por su versatilidad pueden ser utilizados en propuestas del conocimiento, siempre que se tenga en cuenta que es lo que se quiere transmitir. Nada más satisfactorio que evaluar un joven estudiante con propuestas que le faciliten encontrarse con los elementos ofrecidos por sus docentes sin tensiones y de manera agradable.

Desde el punto de vista de la Recreación, los juegos son herramientas que deben ser utilizadas y no fines en sí mismos que no permiten más que alienar a los que participan, así no sea éste el fin que persiguen.

Así como utilizamos juegos para romper el hielo, podremos utilizarlos para brindar a los estudiantes un tema específico de literatura, de ciencias, de aritmética, etc. De igual forma, se puede evaluar una actividad desde una propuesta lúdica, permitiéndoles a los participantes una forma menos tensa de entregar los conocimientos adquiridos.

En los juegos colectivos, los docentes tienen la posibilidad de evaluar u observar en los jóvenes estudiantes, su proceso de socialización, sus posibilidades motrices tanto finas como gruesas.

La elaboración de una cometa, podría ayudar a un profesor de sociales a reforzar el trabajo en equipo.

La realización de una comida juntos, podría ayudar para que los jóvenes se acerquen a los espacios geográficos donde se producen los elementos que hacen parte de esta comida típica.

La elaboración de una torta o ponque, facilitaría el acercamiento con el proceso de la suma y de la resta si se quiere.

Así podríamos enumerar un conjunto de juegos y técnicas para que los procesos educativos pudiesen ser asimilados por los protagonistas de una manera más divertida.