

El joc com a eina educativa



Maria Costa Ferrer i Encarna Torres Escuriola
Departament de Pedagogia AIJU (Institut Tecnològic
del Joguet), València

Criteris per a l'anàlisi dels joguets actuals

Aplicacions pedagògiques i didàctiques

Els joguets en el nostre entorn

El joguet està marcat en el món real per vessants econòmiques, sistemes de difusió i promoció. Com indica G. Brougere (1992), el joguet és un objecte immers en una cultura en què no es pot ignorar la vessant industrial, econòmica. D'una banda, és innegable que és un objecte educatiu, i no tan sols per les aportacions al desenvolupament de l'ésser en formació, que és el xiquet i la xiqueta, sinó especialment perquè els introdueix en el món social de hui en dia. D'altra banda, és un objecte clar de consum, ja que és un dels béns, però no l'únic, que introdueix el xiquet en el nostre mode contemporani de consumir.

S'ha viscut, en els últims 50 anys, el pas d'una preeminència del joc sense joguet a la del joc amb joguets, en una societat en què de forma general la mediació a través de l'objecte es desenvolupa considerablement (Kline 1993). Però cal fer una distinció respecte al concepte de joguet. La paraula *joc* remet a tres significats distints: en primer lloc, l'activitat (el que un xiquet fa amb una nina, per exemple); en segon lloc, el concepte de joc remet al sistema de regles i principis (les regles de joc del dòmino o dels escacs) i, en tercer lloc, el concepte es refereix a un material que permet realitzar aquest joc (les peces i el tauler pròpiament). Només l'últim sentit designa una realitat material pròxima al joguet.

El vocable *joguet* pareix referir-se a un objecte que té dues característiques: és destinat a la infància i és un objecte obert, que no determina un ús concret. La paraula *joguet* designa 'qualsevol objecte que s'utilitza amb un fi distint al qual ha estat concebut': una caixa de cartó que es converteix en una cova és un joguet, igual que un cable o una corda

que el xiquet mou pel sòl com si es tractara d'una serp. Però amb el pas del temps i amb la industrialització es generalitza el nom de *joguet* i adquireix el significat 'd'objecte realitzat expressament per a jugar' (Costa 1998).

Cal diferenciar entre els distints tipus de joguets amb què es pot jugar: des d'un objecte quotidià que el xiquet o la xiqueta utilitza a manera de joguet, fins als joguets realitzats per a servir com tals. Tant en un cas com en l'altre entenem el joguet com un instrument mediador del joc del xiquet, en absolut indispensable, però sí utilitzat freqüentment —especialment entre els xiquets occidentals— en els jocs (Costa 1998).

En 1840, Eduard Seguin escrivia «els joguets són intermediaris de l'experiència entre la gran realitat de la vida i la fragilitat del xiquet». Però el món és cada vegada més complex, i per això xiquets i xiquetes tenen necessitat d'objectes mediadors que els ajuden a *aprehendre* millor la realitat, refermar les seues angoixes, sobreposar-se a les dificultats, afirmar la seua personalitat, madurar les seues situacions afectives i, en definitiva, trobar el seu lloc en la societat. El joguet es considera com una font d'experimentació, d'experiències físiques, intel·lectuals i emocionals, que permeten al xiquet analitzar aqueix món que el rodeja, experimentar amb objectes i amb sentiments, construir, imaginar, crear, en fi, contribuir a crear la seua individualitat (Borja 1992).

D'altra banda, s'admet des del món educatiu que cal dessacralitzar l'objecte, ja que no cal per als jocs. S'argumenta que el joguet és essencialment producte d'un medi urbà, que es considera reflex de relacions de solitud i carència afectiva (Sutton-Smith 1988, Granje 1981). S'admet, a més a més, que

tendeix a ensenyar al xiquet occidental a adaptar-se i no a assumir el món, com ocorre amb bona part dels jocs africans, que tenen un objectiu molt diferent dels jocs de la nostra infància (Chanan, Francis 1984). És una *artificialització* del món adult, i no una posada a l'abast del xiquet de models reduïts que serien eficaços. L'aparició del joguet a Occident es relaciona directament amb el mode de vida actual dels xiquets urbans, un mode de vida en què predomina l'individualisme i l'atomització.

S'observa, i des de les ludoteques s'evidencia aquest fet a diari, que els xiquets i les xiquetes són primer de tot demandants de jocs, i són les persones adultes els qui realment semblen tindre necessitat de joguets. En aquest sentit es parla no ja del fracàs del joguet, sinó del fracàs dels adults que ja no tenen més que joguets per a oferir per la falta de temps disponible. I no es pot suplir la carència del joc amb quantitat o qualitat de joguets únicament. La crítica que es fa constantment als joguets és en gran mesura una crítica a la falta de joc en la societat, dels adults en relació amb els xiquets i les xiquetes.

A més a més, el joguet es caracteritza tant pel valor utilitari com pel valor simbòlic, i aquest pot fer que varie a un ús diametralment oposat a la concepció dels qui el fabriquen. Pel que fa a l'aspecte simbòlic, Denieul (1981), darrere un estudi etnològic, observa tres dimensions del joguet:

- Afectiva: joguet que expressa el sentiment de qui el regala.
- Imaginària: qualsevol objecte que utilitza el/la xiquet/a té mil formes d'ús, d'aplicació, el xiquet o la xiqueta podrà a través seu donar curs a la seua imaginació.
- Concepció del món: expressa una qualitat econòmica, industrial i tecnològica d'una època.

Nosaltres, com a educadors, utilitzem aquests materials com un recurs bàsic a les ludoteques (on el joguet és el recurs per excel·lència per a estimular el joc) i també podem utilitzar-lo a les aules (amb finalitats educatives o didàctiques més o menys específiques). Sabem que no és imprescindible i, a més a més, que no és substituïble per l'animació al joc, que és el vertader objectiu educatiu. Però com a recurs en la nostra labor diària, hem de valorar-lo i, per això, estar en disposició de rebutjar-lo o admetre'l per al nostre fons lúdic.

Assumim, doncs, que el joguet no és un objecte necessari, assumim, també, la barbàrie que es dona en aquesta societat de produir més i més joguets, i cada vegada més sofisticats, i, per això, cada vegada menys lúdics. Però intentem no deixar-los de costat, perquè estan ací, en quasi totes les llars. Hem d'a-

nalitzar-los, estudiar-los i conèixer-los millor per a poder apropiari-nos dels bons materials i rebutjar els que no convinguen. I fins i tot planificar la nostra labor amb l'objectiu d'analitzar amb els xiquets i les xiquetes els joguets de moda amb què juguen a la llar i revisar-ne les concepcions infantils. Des d'AIJU, pretenem fer arribar als fabricants les nostres opinions sobre els joguets, en un intent de donar idees per a millorar-los i procurar fer-los més útils. Aqueix és l'objectiu amb què sorgí el projecte de la *Guia de Joguets d'AIJU*—que edita des de fa 10 anys l'Institut Tecnològic del Joguet— i dels estudis que es realitzen en diferents ludoteques i a escoles de distints punts d'Espanya per a elaborar-los

AIJU i les investigacions sobre joguets com a material ludicodidàctic

L'Institut Tecnològic del Joguet (AIJU) és una associació sense afany lucratiu que treballa per a la millora de la seguretat i la qualitat dels joguets. Disposa d'un Laboratori d'Assaig acreditat per la Comunitat Econòmica Europea per a realitzar proves de seguretat dels joguets i altres departaments com el d'Enginyeria, Informació i Formació, Administració i Mercadotècnia, Gestió Mediambiental, i també el Departament de Pedagogia. El nostre objectiu és fomentar en la indústria espanyola de joguets la millora de la qualitat dels productes que realitzen, entenent per qualitat, a banda de consideracions tècniques (compliment de les normes de seguretat EN-71 i EN-50088, i sistema de producció d'acord a les ISO-9000), consideracions de caràcter pedagògic.

Diversos autors i entitats relacionats amb el món del joc i el joguet han abordat estudis sobre els materials lúdics amb l'objecte d'obtindre'n dades que permeten fer seleccions correctes de joguets. Investigacions que al seu dia AIJU analitzà amb deteniment i de les quals farem alguns comentaris.

El Centre National d'Information du Jouet, de França, en un estudi realitzat en 1989 sobre la contribució dels joguets al desenvolupament infantil se centra en tres paràmetres d'anàlisi: tipus de joguet, edat a la qual va destinat i components de la personalitat que desenvolupen.

El Centre Pedagogique du Jouet, a Lió, d'altra banda, analitza paràmetres com: tipus de joc de què es tracta, formes d'utilització, edat a què es destina, possibilitats d'utilització en interiors o exteriors, varietat d'ús, resistència de materials i estètica. Deixen fora d'anàlisi les aportacions pedagògiques dels materials de joc.

La guia anglosaxona *What Toy?*, editada per l'Associació de Ludoteques de Gran Bretanya, a banda de criteris de selecció com valor de joc, seguretat, duració,

observacions de la família, preu, polivalència i empaquetatge, potencial d'aprenentatge i instruccions, també inclou informació sobre el potencial de determinat tipus de joguet per a algunes discapacitats.

Les guies canadenques *Jeux et Jouets*, editades pels Serveis Documentals Multimèdia de Quebec per a avaluar el joguet, revisen aspectes lúdics i didàctics (ESAR), la polivalència del joguet, la seguretat, la claredat de les regles de joc i la relació qualitat-preu.

L'International Council for the Children Play utilitza com a criteris sistemàtics per a analitzar joguets quatre factors bàsics: valor funcional de l'objecte, valor experimental, valor d'estructuració i valor de relació.

D'altra banda, els catàlegs comercials d'alguns fabricants i distribuïdors, conscients de la sensibilitat dels pares i de les mares actuals respecte a terminologies educatives i de sobreestimulació infantil, inclouen descriptors psicològics de desenvolupament infantil en indicar les característiques dels joguets i deixen a banda altres criteris.

Des del Departament de Pedagogia de l'Institut Tecnològic del Joguet (AIJU) es va realitzar en el seu moment un estudi amb deteniment de totes les guies i investigacions sobre joguets trobades als continents europeu i americà. Això ens va permetre agrupar criteris de selecció i proves sobre joguets i arribar a definir una sèrie de paràmetres generals de qualitat que reunissen totes les aportacions en un intent exhaustiu de delimitar els criteris de selecció i anàlisi dels materials lúdics.

Criteris de selecció i anàlisi dels joguets actuals

Vam considerar que l'estudi amb deteniment d'un joguet, entès com un instrument mediador del joc, requerirà tres nivells bàsics d'anàlisi:

- En primer lloc, l'anàlisi del joguet haurà de centrar-se a observar els materials de l'instrument de què es tracta.
- En segon lloc, caldrà analitzar el joc que proporciona l'instrument, les aplicacions que té, les seues possibilitats com a utensili amb una finalitat lúdica a l'hora de la concepció i fabricació.
- I, en el tercer nivell d'anàlisi, es podria estudiar el potencial pedagògic de l'instrument lúdic, les seues aportacions per al desenvolupament o per a diversos aprenentatges.

1. Qualitat de materials

Per començar, cal intentar no partir a priori de tòpics respecte al tipus de material amb què està fabricat un joguet. Si bé pot haver-hi uns materials més interessants que d'altres a l'hora de valorar les possibilitats materials del joguet, no cal caure d'entrada en el tòpic «si és de plàstic no interessa». S'ha de fugir de la disjunció «plàstic o fusta». Per a una bona part d'adults la fusta és un material millor, que procura més creativitat i que és més adequat per al joc. No obstant això, han sigut poques les investigacions realitzades per a comprovar si esta suposició adulta es confirma en la pràctica del joc dels xiquets.

Wilde, en 1978, va realitzar un experiment amb els dos materials per a veure la reacció dels xiquets i xiquetes. Se'n van obtindre conclusions que s'han confirmat en posteriors investigacions: és més im-



Montmartre, 1947. Fotografia d'Edouard Boubat

portant el color i el tacte o la manipulació que permet un joguet que el tipus de material amb què està realitzat. En ambdós casos la fusta no era el material seleccionat, hi ha altres materials preferents (com el cartó) si es tracta de manipulació i el color pot utilitzar-se tant en suport de plàstic com de fusta.

Sens dubte el joguet de fusta és més bonic o atractiu per a les persones adultes. Les línies estilitzades que presenta la fusta i la puresa del material de composició base s'adeqüen als gustos estètics actuals i s'acosten a les preferències d'un grup de consumidors i consumidoras per als quals la qualitat, la resistència i llarga duració del producte són els aspectes que prevalen. Però la veritat és que la fusta no convé per a tots els usos. Per exemple, a l'hora de pensar en la higiene del joguet, la fusta presenta més problemes que el plàstic (context hospitalari, per exemple). A més a més, no es tracta de condemnar el plàstic o la fusta, sinó de deixar oberta la possibilitat d'ús de tot tipus de material: fusta, plàstic, làtex, metall, tela, goma, cartó, etc. Hem de fugir, en el domini de l'estudi del joguet, més que en altres dominis, de fer abstracció dels gustos d'una època per bons que siguin, ja que són gustos i principis de l'adult que s'utilitzen per a posar-se al lloc del xiquet o la xiqueta, que són els qui han de decidir en últim terme.

Deixant de costat, doncs, els prejudis, podem indicar que una anàlisi de materials requereix fixar-se en l'aspecte material de l'objecte *joguet* i per a això ens fixarem en diversos aspectes, és a dir, depenent dels objectius concrets, valorarem si complix o no la Normativa de Seguretat dels Joguets, en comprovarem la resistència i l'adequació de l'envàs en què es presenta i de les instruccions que inclou i també en valorarem la relació qualitat-preu. I, fonamentalment, si en la seua concepció material és adequat per a l'edat a què va destinat.

2. Qualitat lúdica

La qualitat lúdica d'un joguet és l'aspecte fonamental a l'hora de valorar-lo. Si el joguet no divertix, no aconsegueix connectar amb els interessos infantils i fer que s'hi entretenguin. Encara que tinga una excel·lent qualitat de materials i grans aportacions pedagògiques per al xiquet i la xiqueta, no es podrà dir que es tracta d'un bon joguet (Costa 1998).

El primer tamís per què ha de passar un joguet és per l'infantil. Qualsevol objecte que resulta ser focus de diversió per a un xiquet o per a una xiqueta es pot qualificar com a joguet. Potser des dels nostres paràmetres i com a adults no ho considerem un bon joguet (per la seua estètica, el seu colorit, la seua imatge...). Però si els divertix, si aconsegueix

potenciar l'activitat lúdica, caldrà plantejar-se que pot tractar-se d'un bon joguet, perquè eixe és l'objectiu prioritari i, per definició, d'un joguet, que siga divertit. Els altres són valors adults en el nostre interès per voler donar usos educatius a la utilització d'objectes i activitats que realitzen els xiquets i les xiquetes. La idea que tot ha de ser educatiu impregna el nostre entorn. I hem de recordar que l'activitat de jugar és lliure, espontània, té el seu objectiu en si mateixa, és el plaer de jugar per jugar.

El joguet és un instrument del qual podem analitzar, estudiar i observar quines són les aplicacions, les aportacions, els avantatges i els inconvenients. Però com a instrument de joc per a la infància, els xiquets i les xiquetes són els qui hi tenen la primera i última paraula. Si al xiquet no li agrada, si no hi juga, per meravellós i positiu que siga el joguet no servirà absolutament per a res.

Un altre tema són els valors que transmeten estos instruments (que no són neutres) i en este sentit els pot divertir un determinat joguet que –pensem– no resulta convenient per a determinats valors negatius que transmet, o perquè pot ser perillós, etc.; eixa és una altra decisió. D'això parlarem en l'apartat següent. Ací es tracta de recalcar que el valor lúdic, la capacitat de diversió, és l'aspecte central i bàsic d'un joguet.

I en este mateix apartat hem d'analitzar un altre paràmetre: la versatilitat del material. Hem de buscar i seleccionar joguets que permeten diferents usos lúdics de l'objecte. Aquells objectes d'un sol ús, que no oferixen variacions, que no potencien la imaginació i la creativitat amb múltiples manipulacions, simbolismes i idees diferents no es poden qualificar de bons joguets.

3. Qualitat pedagògica

Ací entrem en un nivell d'anàlisi del material de joc com a educadors o educadores. Es tracta d'analitzar les aportacions pedagògiques dels joguets. Com pot el joguet influir en la formació del xiquet i de la xiqueta. No es pot abordar hui en dia el joguet sense valorar-lo des del punt de vista educatiu. En què contribueix el joguet al desenvolupament del xiquet? Sense oblidar –com a educadors que som– que qualsevol objecte que manipula un xiquet o una xiqueta pot tindre un valor educatiu que hauríem d'analitzar. I especialment interessant és valorar com s'ubiquen els joguets en les estructures que tenen un objectiu educatiu, com són les ludoteques o les escoles.

És evident que el joguet en si mateix és un instrument buit, però que pot tindre un potencial pedagògic en la seua concepció. De tota manera, serà en la

pràctica i per mitjà del joc que realitze el xiquet amb el joguet que podrà arribar a influir en el seu desenvolupament o en la seua formació (Costa 1998).

Ací hi ha diverses possibilitats d'anàlisi, la primera diferenciació és entre potencial educatiu i potencial didàctic. Entenem que tots els joguets poden ser educatius en la mesura que contribueixen al desenvolupament infantil, en les seues diverses aportacions: socials, psicomotrius, afectives, intel·lectuals, creatives... (Linaza 1986, Garaigordobil 1990, Ortega 1992). Per mitjà del joc, en totes les seues vessants, el xiquet exercita distintes capacitats que li servixen per a refermar la seua evolució madurativa –encara que cada joguet podrà tindre major o menor potencial educatiu en la seua concepció.

En este sentit cal esmentar el Sistema ESAR d'anàlisi i classificació de joguets (Garon, Filion, Doucet 1996) que és el que s'utilitza en la *Guia de Joguets* d'AIJU per a valorar les anotacions pedagògiques dels joguets i que s'ha retingut per ser considerat el sistema més complet i idoni per a analitzar i classificar joguets des de la vessant pedagògica i psicològica (Costa 1998).

D'altra banda, el joguet pot entendre's com un recurs didàctic a l'aula, ja que hi ha joguets que permeten refermar o exercitar coneixements relacionats amb el currículum escolar. Es poden trobar materials lúdics interessants per a treballar a l'aula continguts de la LOGSE en totes les etapes educatives i en diverses àrees (Torres, Costa 2000). És necessari analitzar-los per a valorar estes possibilitats didàctiques.

Independentment de tot això, el joguet pot tindre un ús terapèutic, ja que es pot utilitzar com a utensili de treball per a fer sorgir per mitjà del joc escenes angoixoses en la diagnosi i tractament de problemes infantils. I moltes altres aplicacions terapèutiques: discapacitats, hospitalització, etc.

Finalment, caldria entrar en l'estimació pedagògica del joguet quant als valors (positius o negatius) que transmeten a xiquets i xiquetes. Els joguets no són neutres, són imitacions del món adult que es posen a disposició de la infància i reproduïxen aquells valors que prevalen en la societat en què han sigut concebuts i realitzats. De fet, des del punt de vista de les ciències socials els joguets són objectes de profunda riquesa perquè darrere del joguet es mostra doblement la societat: en el que és i sobretot en el que deixem veure que és per als xiquets i xiquetes actuals.

Els joguets són reveladors de la nostra cultura, de fet el joguet cada vegada és menys realista i s'assembla més a la realitat cultural, a la nostra forma de veure el món i de veure la nostra infància (Brou-

gere 1992). És la imatge que volem mostrar a xiquetes i xiquets perquè accedisquen a la cultura en què viuran. Per això, en analitzar un joguet, hem de detindre'ns a observar quins valors transmeten. Entrem en temes de sexisme, violència, destrucció de la naturalesa, racisme i discriminació en general. Este és un paràmetre de gran importància per a nosaltres, ja que com a educadors hem de ser conscients de la importància que tenen els valors que transmetem a la infància.

Cal buscar recursos lúdics portadors de valors positius si el que pretenem és avançar cap a un model de societat democràtica que perseguisca una convivència igualitària, equitativa i en pau d'estos futurs ciutadans i ciutadanes. ◆

Bibliografia

- BORJA, M. (1992). «Los juguetes en el marco de las Ludotecas». *Rev. Port. de pedagogia*, núm. 3, pàg. 26.
- BROUGERE, G. (1992). Le jouet entre industrie et culture, *Autrement*, 133, pàg. 37-43.
- CHANAN, G.; FRANCIS, H. (1984). *Juegos y juguetes de los niños del mundo*. Barcelona: Serval, UNESCO.
- COSTA, M. (1998). «Juguets educatius y juguets didàctics». A: *I Jornadas Desafios del Juguete en el s. XXI, La escuela, el juego y el juguete*. València: FEJU, AIJU, AEFJ.
- DENIEUL, P.N. (1981). «Para una arqueología del juguete industrial». A: Jaulin, R. (comp.) *Juegos y Juguetes. Ensayos de Etnotecnología*. México: S. XXI.
- GARAIGORDOBIL, M. (1990). *Juego y desarrollo infantil*. Madrid: Seco Olea.
- GARON, D; FILION, R.; DOUCET, M. (1996). *El Sistema ESAR. Un método de análisis psicológico de los juguetes*. Alicante: AIJU.
- GRANJE, J. (1981). *La evolución actual del juguete: espacio y materia*. A: Jaulin, R. (comp.) *Juegos y Juguetes. Ensayos de Etnotecnología*. México: S. XXI.
- LINAZA, J. (1986). «El juego y su influencia en el desarrollo del niño». *Revista de Educación*, 297, pàg. 2-36.
- ORTEGA, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla: Alfar.
- SUTTON-SMITH, B. (1988). «Les jouets comme fonction d'isolement dans la société moderne». *L'Education par le Jeu et l'Environnement*.
- TORRES, E.; COSTA, M. (2000). «Selección de juegos y juguetes actuales adecuados para la Educación Infantil: La muñeca y sus posibilidades didácticas». A: *II Jornadas Desafios del Juguete en el s. XXI: El juego y el juguete en la Educación Infantil*. València: AEFJ.
- WILDE, M. (1987). «Les jouets de joués: fabriques pour creer ou pour consommer?» *L'Education par le Jeu et l'Environnement*.