

ORIOl RIPOLL



es@lavanguardia.es

en juego

LUDOC CLUB (II)

La semana pasada empecé a explicarles mi reto de relacionar una serie de juegos con cinco valores que, a juicio de diferentes personas del mundo de la pedagogía, son los fundamentales para la educación de sus hijos. Los dos primeros, los más votados, fueron la cooperación y el respeto.

El tercero es la reflexión. Permítanme que proponga juegos ante el ordenador. En *Games for the brain* (www.gamesforthebrain.com) se proponen

retos que requieren análisis, reflexión y estrategia. Lo importante de estos juegos no es lo que se hace, sino lo que se verbaliza. Así que les propongo jugar por parejas, adulto y pequeño, y comentar cómo se ha llegado a la solución.

Deberían combinarlos con una gama de juegos de tablero donde no aparezca el azar, como el repertorio de la familia de las damas, de los mancalas (el awalé) y del ajedrez (de las dos primeras familias ya hablé en algún otro artículo de esta misma sección). En www.ludoteka.com podrán practicar contra la máquina o jugar contra otros adversarios.

Para la adaptación a la diversidad, el cuarto valor de la serie, sirve todo el repertorio de juegos tradicionales, pero vinculándolos a la cultura que los practica. Para ello cuando vean un juego tra-

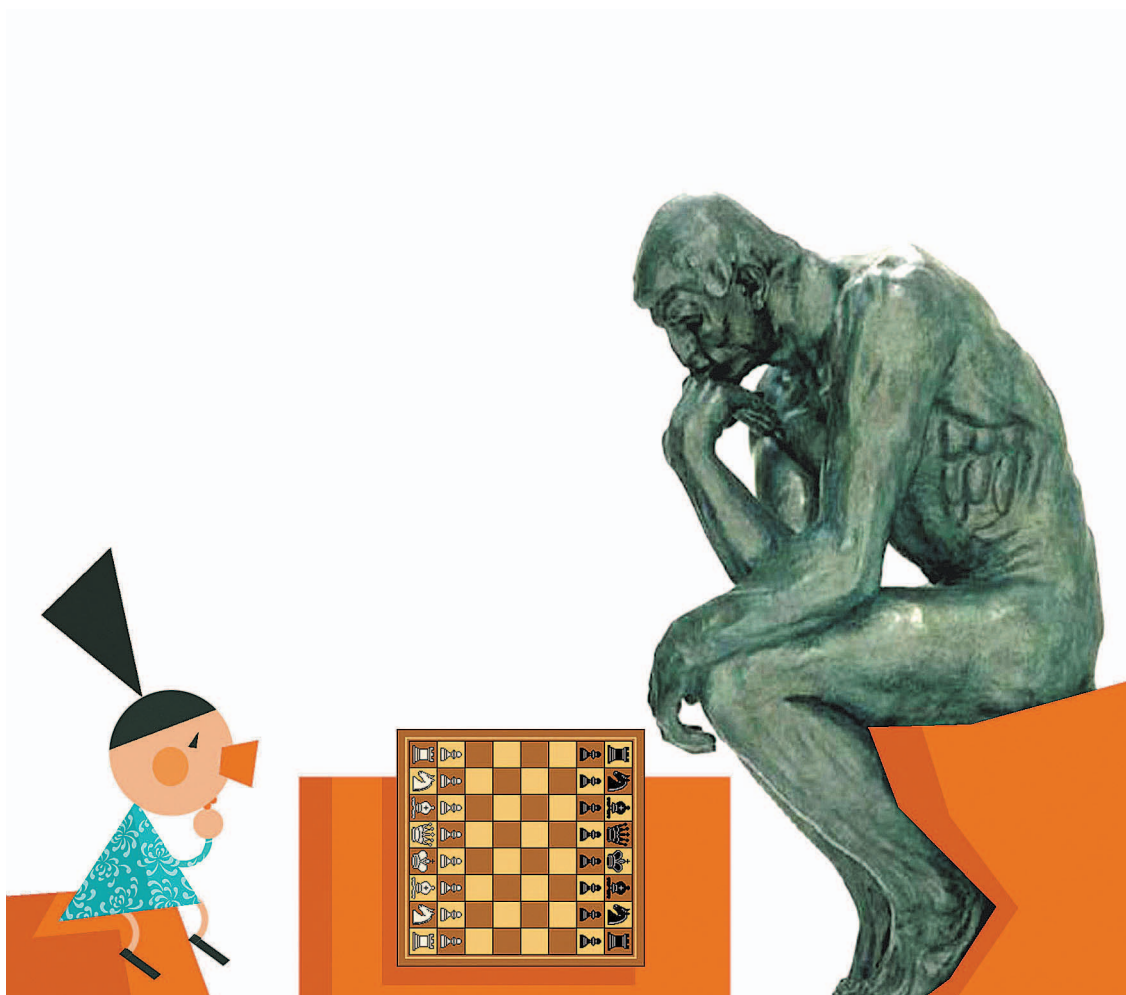
dicional busquen información sobre los elementos básicos que lo conforman: los protagonistas (¿niños?, ¿niñas?, ¿pequeños y adultos separados o juntos?), el espacio donde se juega, los materiales usados (¿de qué están hechos?) y las palabras que se dicen durante la partida. Usen toda esta información mientras explican el juego y después busquen paralelismos entre lo que acaban de vivir y juegos tradicionales que ya conozcan. De esta forma se refuerza el mensaje de encontrar todo lo que nos une a través del juego, en lugar de destacar las diferencias o los aspectos exóticos.

TRES JUEGOS PARA QUE LOS NIÑOS PUEDAN TRABAJAR CON LA REFLEXIÓN, LA DIVERSIDAD Y EL ESFUERZO

El último valor es el del esfuerzo. Les propongo trabajarlo a partir de los solitarios donde el jugador deba probar una y otra vez, ensayando y errando, hasta dar con la respuesta correcta. El paradigma de este tipo de juegos es la familia de los tangram: un juego hecho con figuras geométricas que

deben combinarse correctamente para formar la figura propuesta. Para ello prueben los juegos que aparecen en puzzles.com, una web con muchas propuestas para descargar o comprar.

Al final ha quedado un menú de juegos amplio y diverso. Seguro que su lista de valores sería diferente. Ahora les toca definirlos y buscar qué juegos creen que servirían para transmitirlos. Verán que no es fácil porque no hay una única solución y porque al final lo importante no es el resultado, sino, como en el poema de Kavafis, el camino. ■



Luisa Vera