

El Juego: Una forma natural de organizar el conocimiento

Prof. Javier González Quintero

El antecedente de mi sueño puedo marcarlo en el ejercicio como Maestro en Escuela Pública.

En 1960 debo atender un grupo heterogéneo. Y heterogéneo es palabra reducida para abarcar tan diversas variables socio-económicas y culturales, empezando por el analfabetismo de casi todos los padres de mis cuarenta alumnos.

Aparece un problema, que nunca se analizó en la formación Normalista: ¿Cómo convocar y desarrollar una Asamblea para informar sobre la “Disciplina” y el “Rendimiento Académico” de estudiantes cuyos padres no saben leer ni escribir?

Se me ocurrió invertir la dirección de la flecha: Yo voy donde los padres. Los visité por grupos, con el argumento de jugar dominó y dentro de la partida -o mano- hablar sobre el desempeño de sus hijos. En esta solución - aparentemente formal- descubrí la gran habilidad de estas personas en el juego. A cambio de perder las partidas, gané en la observación y valoración de la memoria lógica, la combinación de estrategias, la capacidad de inferencia y el dominio de las emociones que tiene el buen jugador de dominó.

Y aquí se boceta mi Sueño con base en dos reflexiones:

1. ¿Por qué estas personas, con las habilidades básicas para el aprendizaje de la lectura y la escritura, siguen siendo iletradas?
2. Si el dominó se tuviera que aprender en las aulas rígidas, presentando exámenes con base en notas y haciendo planas, no tendría la cobertura universal, ni la calidad de jugadas creativas, ni el interés que despierta cada partida siempre como un reto al ingenio.

Entonces, el Sueño se ilumina, y me plantea la necesidad de crear un método para Aprender a leer y escribir con la alegría, la creatividad, el asombro del descubrimiento y la potencialidad de combinatoria casi infinita a partir de una cantidad limitada de elementos, tal como ocurre con el Juego del Dominó.

Además, con la dinámica inherente al Juego, se despierta la necesidad de experimentar, de atreverse a indagar, con su consecuente Derecho a la equivocación y su cara inversa: el Deber de rectificar mediante la Demostración, actitud democrática por excelencia, distante de la vertical imposición y de la oblicua seducción.

Así, con estos parámetros, el Sueño tomó cuerpo: nació el **abcdespañol- El juego de la lectoescritura-** aplicado inicialmente en Colombia, en donde obtuvo Mención Especial en el

Concurso Nacional de Ciencia de la Fundación Alejandro Ángel Escobar (1983). Luego se utilizó en los 6 países de Centroamérica, en República Dominicana y en Puerto Rico. En Guatemala se adaptó a las 4 Lenguas Mayas de mayor uso: K'iché, Mam, Kaqchiquel y Q'eqchí. Hay versiones en portugués y en inglés.

Hoy seguimos conjugando el verbo Soñar. Tenemos el Programa **Primeros Auxilios Mentales**, correspondiente a un Ciclo Inicial para lograr los saberes, valores, habilidades y actitudes indispensables para seguir aprendiendo, para disfrutar críticamente la tecnología, para desempeñar un trabajo creativo y para buscar la Felicidad como un bien posible, de significado individual y consecuencias colectivas.

Este complejo didáctico está compuesto por los siguientes Juegos/Herramienta:

- A) abcdespañol- El Juego de la Lectoescritura.
- B) ABC DE la matemática- Cantidades 1 y 2.
- C) Abaco Vertical/ Caminos de Cifras.
- D) Caja Lógica/ Caminos de Símbolos.
- E) Cubos Gramaticales/ Caminos de palabras
- F) La i sobre los puntos/ El ingenio matemático del Dominó.

Juegos/Herramienta que la comunidad puede utilizar fácilmente tomando conciencia de la riqueza natural: **T al cuadrado**, o sea **T² = Talento y Tiempo** que, bien utilizados, son un capital asegurado contra Wall Street y todas sus sucursales.