

DE LA INTERVENCIÓ EN EL JOC

1. Contorns de la ponència

Una visió del conjunt del programa de les Jornades permet de fer-se una construcció a-priori del que els diversos especialistes poden aportar-hi i, conseqüentment, de cercar una plataforma de reflexió en la qual hom es senti còmode i des de la que hom no repeteixi o interfereixi el pressumpte contingut d'altres aportacions. Això delimita el camp en alguns sentits.

D'altra banda, el meu treball actual no permet una dedicació suficient a la teorització i, en canvi, forneix elements d'experiència que poden possibilitar algunes reflexions novedoses -almenys per qui signa-. Això també delimita.

La recerca a simultani d'un emplaçament de l'especulació que m'assigna el programa i del nivell òptim de reflexió que em permetrie la meua experiència actual em condueix a proposar-vos l'anàlisi d'una experiència viscuda a les comarques gironines l'estiu passat.

La parcialitat del punt de partença pot veure's compensada per la potencial profunditat amb que poden ésser abordades les qüestions capdals que planteja tota situació complexa.

Estalviant-me de redactar el relat que ha d'emplaçar l'experiència subjecta a anàlisi, els temes capdals sobre els que us proposo de fer-lo pivotar són els següents:

les condicions prèvies a la intervenció

- . la intervenció de la institució
- . el projecte com a reflex d'aquesta intervenció.

les condicions de la intervenció

- . la presència personal
- . l'ancratge de l'experiència
- . la regulació del/s procés/os
- . el manteniment de l'imaginari.

• les condicions de context concret de la intervenció

- l'estil de vida de la col·lectivitat
- la globalitat de les activitats
- el procés d'ordenació de l'espai, del ritme i dels materials.

Obviament, si l'anàlisi que hem de dur a terme ho ha d'ésser de la intervenció en el joc, aquesta anàlisi reposa sobre aquella concepció del joc que hom empra com a hipòtesi i, en aquest sentit, podrà ésser convenient de fer-hi algunes referències, a tenor del que requereixi el debat.

Passo a desengrunar les diferents reflexions.

2. Les condicions prèvies a la intervenció.

En aquest apartat voldria fer referència a aquelles condicions provinents de la institució que emmarca una situació de joc determinada i del projecte global d'una activitat que en constitueix un marc més proper.

2.1 La institució intervé.

El joc, per raó de les seves característiques intrínseques, no pot instituir-se. Instituir el joc implica desproveir-los d'alguns dels seus elements més essencials.

D'altra banda, una institució que acull el joc i l'empra com a dinamisme psicopedagògic ha d'abordar d'alguna manera la contradicció que, aparentment, li és plantejada per l'afirmació anterior.

El desllorigador cal cercar-lo en el fet que allò que la institució instaura és un estil de vida -allò que vol afirmar- tal que permet l'emergència del joc tot tenyint-lo de les valoracions que li són pròpies.

La institució, doncs, intervé en el joc des del moment que estableix el marc precís que el fa emergir en unes condicions determinades.

Cal afegir que aquesta intervenció és necessària ja que forneix una de les condicions d'emergència del joc.

2.2 El projecte reflecteix la intervenció institucional.

El projecte general de joc que s'ofereix als nois en un moment donat és un reflex del projecte educatiu de la institució que es concreta de formes diferents al llarg del temps -i de l'evolució dels nois-.

El projecte de joc conté elements -que penso que li són molt essencials- d'aventura i de complexitat. L'aventura i la complexitat són reptes que els nois

viuen com a tals i que mobilitzen molt intensament les seves energies.

El projecte de joc que s'ofereix als nois tradueix els reptes que la institució fa als nois i el nivell de complexitat que els veu capaços d'assolir en la realització de les seves activitats.

3. Les condicions de la intervenció -en el moment de produir-se-.

3.1 La presència personal -i l'entusiasme pel que es fa que n'és una condició-

Els nois valoren, per damunt de moltes altres coses, la presència implicada dels monitors i el seu entusiasme per l'activitat que es duu a terme. Aquesta dimensió de presència -amb tot el que implica aquest mot- sol ésser el resultat d'una forma delicada de treball en grup dels monitors, ja que és necessari que cadascú acompleixi simultàniament dues finalitats i que aprengui a regular-les l'una per l'altra:

- l'una és el realitzar-se personalment en l'activitat que duu a terme: el realitzar-hi allò que l'engresca, allò que podriem dir-ne les seves finalitats personals,
- l'altra és el participar en un projecte que és comú a altres persones i que implica una certa objectivació de les finalitats personals per a:
 - d'una banda expressar-les,
 - d'altra banda subjectar-les a les exigències del fet de compartir-les amb altres i d'integrar-les amb les d'aquests altres,

3.2 L'ancratge de l'experiència.

L'experiència que els nois van fent en el decurs d'un joc o d'una activitat complexa té moltes dimensions que cada noi regula sobre la marxa sense fer-ho normalment per un exercici de presa de consciència.

En el límit, a l'acabament d'un joc o activitat complexa, els nois relaxen la seva tensió a l'espera de la propera oportunitat, però normalment no es produeix una avaluació d'allò viscut ni una integració del mateix en un conjunt més ampli d'experiències i de reflexions.

En aquest sentit, l'ancratge de cada experiència en el conjunt i la recerca aprofundida del significat de cada element experiencial i del conjunt esdevenen una garantia de que el propi noi pugui aprendre a regular els processos de joc i d'activitat en que pren part.

No es tracta només ni essencialment de la revisió del funcionament del joc, sinó de la descoberta del significat del que s'hi ha viscut.

3.3 La regulació dels processos.

És gairebé inevitable que l'ordre dels jocs aparegui només a-posteriori i això és lògic: en la mesura que el joc es genera en el desplegament d'opcions poc predeterminades, l'ordre que el configura és quelcom que va produint-se simultàniament amb el propi joc.

Per fer-se càrrec del significat d'aquesta afirmació, hom pot recordar que el joc excessivament predeterminat és un joc que es degrada amb facilitat.

Si això és cert, un dels centres capdals de la intervenció rau en la capacitat de detectar el procés de producció del joc i d'intervenir-hi per a regular-lo.

As, fetes concrets d'aquesta regulació són els següents:

- . la lògica -o les lògiques- interna que el configura ... i sovint la conveniència de diversificar-lo
- . els conflictes que apareixen en la gènesi de la situació
 - . d'interessos
 - . relacionals
 - . els colls d'ampolla que es produeixen quan la voluntat depassa la capacitat
- . l'avaluació de les dificultats que el grup preten d'abordar,
- . l'avaluació de la fatiga.

3.4 El manteniment de l'imaginari.

L'argument central d'un joc o activitat complexa genera estímuls que el marc d'una organització coherent no pot acollir.

D'altra banda, la coherència de l'organització és necessària perquè és font de significació i de seguretat. La dispersió, en canvi, debilita la capacitat d'emmarcament dels nois i la capacitat de resposta de l'equip de monitors -per bé que pot privilegiar-ne algun membre concret-.

Mantenir el real que implica tota organització i tot projecte de contorns precisos constitueix una operació necessària però incompleta si no s'efectua a més a més l'operació inversa: el manteniment de l'imaginari en un doble sentit:

- . l'acolliment de l'imaginari: cas de les maquetes, dels dibuixos, de les converses, de la caracterització ...
- . l'estimulació de l'imaginari insinuat pels nois

Mantenir i alimentar l'imaginari permet que el joc recuperi el seu dinamisme.

Manipular l'imaginari agradeix els nois: cas del conte.

4. Les condicions de context concret de la intervenció.

La intervenció es produeix en un marc vital que conté altres elements que els que configuren el joc.

La forma que vagin prenent aquests elements no és indiferent: existeix una dependència entre el marc de vida i el joc.

4.1 L'estil de vida de la col·lectivitat

Allò que la institució educativa preten que impregni la vida dels nois i allò present en el joc ha d'ésser una mateixa proposta expressada en llenguatges diferents.

És més, els nois són especialment sensibles a la coherència de la intervenció dels grans i a la coherència del conjunt de l'experiència que fan en una situació donada.

La vida quotidiana presenta molts més problemes -i sovint molt més complexes- que les situacions de joc. Conseqüentment, el missatge transmès pel quotidià és més intens, més continuat i més significatiu que el transmès pel joc.

4.2 La globalitat de les activitats

Fer bé que el nucli central d'una proposta als nois sigui constituït per una activitat -o per un tipus d'activitats- determinada, hi ha la realitat que els nois es fatiguen i que requereixen canvis en allò que van fent.

La diversitat del que es fa constitueix una riquesa de qualsevol programa d'activitat. Però a l'apartat immediatament anterior ja s'ha fet referència al fet que la coherència i la unitat també en constitueixen una riquesa.

En aquest sentit, la recerca d'un significat global del conjunt d'activitats o de situacions de joc diverses és quelcom necessari.

Cas de la pintura, de les cançons, del tapís, de la poesia ...

4.3 El procés d'ordenació de l'espai, del ritme i dels materials.

Una activitat de llarga durada -com ho és una colònia o un campament- pot ésser entesa com un procés d'apropiació d'un context i d'unes activitats per part d'un grup.

En aquest sentit, l'ocupació de l'espai, la gènesi d'un ritme d'activitat, l'organització de les coses ... són elements essencials d'aquest procés d'apropiació.

Cas de les tendes (caixes), del laboratori, de la biblioteca, del dipòsit de material com a indicadors del procés.

Joaquim Franch.

Calrà. Gener de 1.964.