



ESTRAT CRÍTIC

Revista d'Arqueologia

Número 3, 2009



Col·lectiu Estrat Jove

UAB

Universitat Autònoma
de Barcelona

Breves reflexiones en torno a los “juguetes prehistóricos” como herramienta pedagógica

Edgard Camarós. Laboratori d'Arqueozoologia. UAB
Edgard.Camarós@campus.uab.cat

Resumen

Los juguetes son una herramienta de aprendizaje durante toda nuestra etapa infantil, desde los muñecos de los inicios, hasta los primeros juegos de ordenador con los que nos enfrentamos. La Prehistoria ha sido muchas veces un marco ideal en el que se han inspirado los fabricantes para crear sus juguetes. No obstante, la gran mayoría no cumple con la otra función clave que debe ir ligada al juego infantil, el aprendizaje. Dinosaurios, ausencia de mujeres y hombres presentados como cazadores compulsivos es el día a día de los juguetes infantiles que transmiten desde la primera edad, una idea errónea de la Prehistoria y la Arqueología.

Resum

Les joguines són una eina d'aprenentatge durant la nostra etapa infantil, des de els ninots dels inicis, fins als primers jocs computaritzats amb els que ens enfrentem. La Prehistòria moltes vegades ha estat el marc ideal en el que s'han inspirat els fabricants per a crear les seves joguines. No obstant, la majoria no compleix amb l'altre funció clau que ha d'anar lligada al joc infantil, l'aprenentatge. Dinosauris, absència de dones i homes presentats com a caçadors compulsius és el dia a dia de les joguines infantils que transmeten des de la primera edat, una idea errònia de la Prehistòria i l'Arqueologia.

Palabras clave: Juguetes, pedagogía, Prehistoria, Arqueología.

Paraules clau: Joguines, pedagogia, Prehistòria, Arqueologia.

Introducción

En este trabajo pretendemos analizar las herramientas usadas durante la acción del juego de los niños y niñas ambientadas en la Prehistoria. El juego es una actividad que va más allá de clases sociales o puntos geográficos, es universal. También es la actividad mediante la cual los seres humanos aprendemos y nos socializamos según el modo de Producción y Reproducción social (entendido como lo definen Estévez et al., 1998) del grupo dentro del cual nos criamos. El juego es quizás una de las primeras fases de la producción humana, con resultados no materiales (directamente) tan importantes para nuestra evolución tanto biológica como social, como es el conocimiento.

Jugando aprendemos y los juguetes (las herramientas del juego), son un elemento didáctico en sí. Que su función sea pedagógicamente positiva o no, es otro tema. Existen muchos tipos de juguetes: de forma humana, de plástico, de madera, para montar, para desmontar, etc., y muchos están ambientados en la Prehistoria o en el trabajo arqueológico. En esta breve reflexión sobre ellos, analizaremos su éxito o fracaso como herramienta pedagógica capaz de formar en torno a nuestra disciplina. También queremos remarcar que las jugueterías deberían ser un contexto en el que el estudio y la práctica de la difusión sobre Prehistoria y Arqueología, tendría que hacer hincapié.

Jugar para aprender

El ser humano, debido a su biología vive en un aprendizaje constante. El facilitador de su aprendizaje en las etapas iniciales es el juego (Lobera, 1998), un elemento indispensable (Chateau, 1958) que además ayudará a la construcción del pensamiento. Gracias a esta actividad, nuestras crías aprenden a trabajar, a compartir, a ayudar y demás, en un trabajo que se puede definir como creativo (Lobera, 1998). Es mediante el juego, siguiendo muchas corrientes pedagógicas empezando por J. Piaget (1896-1980), la mejor manera de llegar a la maduración en la etapa adulta. Dicho elemento tiene una importancia fundamental en la construcción del símbolo y del lenguaje y en la representación objetiva del mundo (Medina y Vega, 1991). Así pues, no hay que ver en las actividades de los más pequeños un jugar por jugar (Morris, 1968) pues está aprendiendo a aprender.

El juego es una de las actividades más comunes y universales de nuestra especie. Se han encontrado evidencias de juego en yacimientos arqueológicos que se remontan a miles de años atrás. Se practica en todas las sociedades humanas actuales e incluso lo chimpancés también lo ejercen (Tristán, 2006). Y aunque hay que decir que siempre se asocia a la etapa infantil, el juego ni mucho menos es exclusivo de la infancia, es una actividad que se da

durante todas las etapas de la vida del ser humano, aunque en este trabajo sólo hagamos referencia a los momentos iniciales.

Tal y como apunta J. Montañes (2003) el juego a lo largo de la psicología ha tenido diversas explicaciones. De esta manera, se ha interpretado como una forma de quemar las energías sobrantes de un individuo o a modo de relajación. Otros investigadores han señalado su importancia como preparación para la vida adulta o como una práctica que responde a la necesidad de satisfacer impulsos instintivos o también como forma de resolver problemas.

No obstante, la psicología contemporánea resalta el papel que tiene el juego en los procesos de desarrollo cognitivo, social, emocional o afectivo (Montañes, 2003). Y tal y como hemos apuntado antes tiene una naturaleza educadora muy importante. Así pues, si el juego es un factor elemental en el desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano (en especial en la etapa infantil) y teniendo también en cuenta que cualquier capacidad del niño o niña se desarrolla más eficazmente dentro del juego que fuera de él (ídem.), entonces entenderemos la importancia de esta actividad como potenciadora del aprendizaje.

Una de las herramientas usadas durante el juego para este aprendizaje que hemos comentado antes durante la etapa infantil, es el juguete. Un ob-

jeto mediante el cual se potencia esta actividad. No obstante, muchas veces ha sido producido pensando en que el juego es una actividad sin transcendencia, y sin pensar en el papel educativo de dicho objeto inserto en un contexto de aprendizaje. Así pues, dicho objeto (el juguete) puede incidir de manera negativa en la formación de los niños y niñas.

M. C. Pereira y M. Pino (2005) en un excelente estudio sobre el fenómeno social de la muñeca Barbie desde un punto de vista de la globalización y la educación en valores, apuntan que los principales agentes de socialización actúan mostrando modelos e ideales que operan como motivadores del proceso de aprendizaje o de socialización. Estas autoras identifican como primeros agentes en el orden de socialización a la familia, la escuela y el grupo de iguales (clase social) en nuestra sociedad en concreto. No obstante, ven en las empresas multinacionales la absorción de una parte de esta función socializadora que básicamente desarrollan a partir de mensajes publicitarios difundidos por el cine, la prensa, internet o la televisión. El juguete, como producto destinado a la infancia creado por estas empresas, es el que ejerce este proceso socializador y formador. Existiendo pues un sutil margen entre el entretenimiento, el comercio y la educación (Pereira y Pino, 2005).

En este trabajo nos hemos centrado en los juguetes ambientados en la

Prehistoria y el trabajo arqueológico, como herramientas didácticas, que en muchas ocasiones no cumplen con su función.

No queremos dejar de apuntar que el uso por parte de los niños y niñas de juguetes ambientados en la Prehistoria aquí mencionados, está restringido a ciertos sectores de la sociedad y ciertos contextos geográficos.

Jugando con la Prehistoria

Muchos niños y niñas “juegan” a la Prehistoria con juguetes y juegos muy distintos. Tal y como hemos apuntado antes, el juego es un elemento fundamental en el aprendizaje. Así pues, es lógico que nos preguntemos desde la misma Prehistoria y Arqueología, si se está jugando bien. Es decir, si aquello que se aprende mediante actividades lúdicas infantiles sobre nuestra disciplina está contextualizado en un discurso pedagógico adecuado.

Desde nuestro punto de vista, el discurso adecuado lo hemos de aportar nosotros desde la rama que se encarga de la difusión del conocimiento del pasado. Efectivamente, se ha trabajado mucho sobre este aspecto, sobre todo en relación al Patrimonio arqueológico en museos, escuelas e institutos. Existen centros especializados en la difusión de la Prehistoria y la Arqueología (como el Centre d'Estudis del Patrimoni Arqueològic

de la Prehistòria, de la UAB) que trabajan excelentemente desde una base investigadora que enriquece sus discursos didácticos. No obstante, la difusión no se fija nunca en los juguetes y su función pedagógica, sí que trabajan mediante juegos, pero no en las etapas más iniciales de la infancia.

Un buen juguete contextualizado pedagógicamente en un discurso coherente destinado a niños y niñas de edades muy tempranas, que no hayan iniciado su educación formal, sería extremadamente positivo. Esto sucede puesto que durante la acción de jugar, el niño o niña se encuentra más libre y con menos responsabilidades: lo aprendido le resulta más familiar y significativo puesto que se desenvuelve en el mundo de la imaginación y de la creatividad (Montañes, 2003: p.18).

Estos juguetes lúdico-didácticos bien ambientados en la Prehistoria aportarían beneficios a los niños y niñas, tal y como el estudio de la Arqueología beneficia a estudiantes en las escuelas primarias (Henson, 2004). Nos revela diferentes modos de vida así como la variedad material producto de la producción humana. La Arqueología puede insertarse dentro de un constructivismo positivo (*idem.*).

Muchos de los juguetes analizados (ver imagen 1) destinados a niños y niñas de temprana edad, mezclan dinosaurios y humanos sin ningún

pudor. Esto no es bueno desde el punto de vista del aprendizaje, puesto que crea un desorden cronológico sobre las diferentes formas de vida que existen y han existido en la Tierra. Estos juguetes son en parte responsables de la falsa idea existente de que los humanos convivieron con los dinosaurios en las tempranas fases de nuestra evolución (idea que también se ha empeñado en transmitir durante muchos años el cine) (Figura 1).

Esto sucede porque el objetivo de las empresas fabricantes de productos destinados a la infancia, no es la educación si no el fomentar el consumo como forma de vida. Pocas son las empresas que detrás de sus estrategias de producción y marketing existe alguna idea pedagógica. Excelente es en este sentido la actitud de Hans Beck (1929-2009), inventor de los famosos “clikcs” de Playmobil. Éste se negó a incluir dinosaurios en el repertorio de juguetes Playmobil, puesto que la figura humana es el tema principal y “cuando vivían los dinosaurios no había humanos” (Gómez, J., 2009: p.46).

Este malentendido se transmite en una confusión entre lo que estudia la Arqueología y lo que estudia la Paleontología. Estos productos fomentan dicho malentendido, y nos podemos encontrar con un juguete que consiste en un bloque de yeso que hay que excavar para extraer de la ficticia



Figura 1. Imagen del juguete Lego Duplo Dino (derecha) y de un juguete entre muchos inspirado en los Picapiedra (izquierda).

tierra un dinosaurio, para que así “el niño experimente la diversión de la Arqueología y de la excavación del dinosaurio” tal y como reza la caja.

Pero existen juguetes ambientados en la Prehistoria que no mezclan humanos y dinosaurios. No obstante estos transmiten una idea errónea de la Prehistoria o trasladan al pasado nuestra organización social.

Nos referimos sobre todo a aquellos juguetes que representan a humanos del paleolítico. Las figuras con que los niños y niñas juegan a la Prehistoria, son básicamente hombres. Hombres semidesnudos con abundante pelo y en actitud violenta, esperamos que simulando momentos de caza, puesto que esa violencia también puede ser interpretada en otro sentido. Son casi siempre representados portando lanzas o herramientas que bien podrían ser armas (ver figura 2).

La conclusión y por lo tanto el aprendizaje que podrían niños y niñas extraer de estos juguetes es que en la

Prehistoria sólo había hombres cazadores (la mujeres por tanto no cazan puesto que estaban cuidando de los bebés) y la violencia era el pan de cada día. Aunque en vez de pan, carne, puesto que no veremos a un muñeco que represente la recolección, la confección de instrumentos, los momentos en comunidad, etc., si no cazando. En la Prehistoria sólo se cazaba, éste es el corolario.

Así pues la interpretación que a partir de los juguetes disponibles uno se puede hacer de la Prehistoria, es totalmente equivocada. No obstante, esta visión es la que muchas personas en nuestra sociedad tienen, y productos como estos contribuyen a fomentarla ya desde una muy edad temprana.

No todo es negativo y no pretendemos ser catastrofistas. Existen juegos altamente pedagógicos que transmiten una idea a los niños y niñas adecuada de la Prehistoria y sus métodos de análisis. Esta tipología de juegos son básicamente nuevos y en muchas ocasiones virtuales y producidos por instituciones públicas (normalmente museos). Tan sólo queremos resaltar las peligrosidad pedagógica de dichos juguetes.

A modo de reflexión final

Hemos visto como los juguetes (herramientas para el juego) fomentan una interpretación errónea de lo que



Figura 2. Imagen de los juguetes con forma de hombres prehistóricos de la colección “La Prehistoria” de la casa Papo.

es la Prehistoria y la práctica de la Arqueología. Confunden sobre la organización temporal y llevan a la Prehistoria aspectos actuales de nuestra sociedad (como la domesticación de la mujer o el patriarcado) y fomentan los tópicos sobre esta etapa de la Historia en forma de muñecos.

Debería de haber cierta dialéctica entre los ámbitos de educación formal (escuela, instituto,...) y los ámbitos de educación no formal (como el juego en el contexto doméstico, por ejemplo). Sobre todo si tenemos en cuenta, que este último ámbito es en el que el niño o la niña realiza su primer aprendizaje. Un aprendizaje que vemos en muchos casos puede no ser el adecuado.

La confusión en la organización temporal de la vida en la tierra es sin duda un aspecto totalmente descuidado. La mala interpretación de las organizaciones sociales y económicas del pasado, pueden estar justifi-

cando aspectos de la sociedad actual (como el papel doméstico de la mujer tal y como ya hemos apuntado).

Los juguetes, deberían ser un aspecto más a tener en cuenta desde la difusión de la Prehistoria y la Arqueología, pues ya hemos señalado la importancia del juego en el aprendizaje, sobre todo en la etapa infantil y los beneficios de la comprensión de la Arqueología (por básica que sea) en la educación.

Hay que recordar que los juguetes ambientados en la Prehistoria, son elementos de difusión sobre este período de la Historia que entran directamente, sin ninguna dificultad en las casas. No como los informes o artículos arqueológicos. De ahí su importancia como herramientas educadoras y de difusión de las interpretaciones sobre el pasado.

No queremos no obstante eludir el papel lúdico de los juguetes y el juego en general, sólo queremos apuntar que si jugar es aprender, entonces aprovechemos eso y eduquemos, y hagamos una difusión positiva de la Arqueología. Por supuesto que no es sólo nuestra culpa, puesto que el objetivo de las empresas fabricantes de juguetes no es el de educar. Pero siguiendo los mismos criterios que las instituciones capitalistas, si la demanda define la oferta, que la oferta elija educar. Y recordemos que la oferta, ese ente abstracto, es la sociedad. Así pues, que la sociedad

elija aprender, y que la contradicción motive el cambio. ■

Agradecimientos

Vull agrair a la Clara, la petita homínida, les reflexions que el seu joc alegre i des preocupat despertent.

Bibliografía

CHATEAU, J. (1958) Psicología de los juegos infantiles. Editorial Kapelusz. Buenos Aires.

ESTÉVEZ, J., VILA, A., TERRADAS, X., PIQUÉ, R., TAULÉ, M., GIBAJA, J., RUIZ, G. (1998) Cazar o no cazar ¿Es esa la cuestión? Boletín de Antropología Americana, Nº 33. pp.5-24.

GÓMEZ, J. (2009) "Hans Beck, inventor de los "klik" de Playmobil". El País (04/02/2009: p.46).

HENSON, D. (2004) "Archaeology and education, an exercise in constructing the past". Comunicar el pasta. Creació i divulgació de l'arqueologia i de la Història. GONZÁLEZ, P. (Ed.). Treballs d'Arqueologia, 10: p. 5-16.

LOBERA, J. (1998) "Bases biológicas del desarrollo psicomotor: la cría humana es más que un mono desnudo". En SÁINZ, M.C., ARGOS, J. Educación infantil. Contenidos, procesos y

experiencias. Nancea Editorial. Madrid.

MEDINA, R.E., VEGA, M.C. (1991) El juego en el aprendizaje constructivo. Ediciones Braga. Colección didáctica operativa. Buenos Aires.

MONTAÑES, J. (2003) (Coord.). Aprender y jugar (actividades educativas mediante el material lúdico-didáctico Prismaker System). Ediciones de la Universidad de Castilla la Mancha. Cuenca.

PEREIRA, M.C., PINO, M. (2005) "Globalización y educación en valores. Aportaciones educativas desde el fenómeno social de la muñeca Barbie." Revista Galega de Ensino. Año 13, Núm. 47: p.1421-1441.

TRISTÁN, R.M. (2006) "La ciencia acerca cada vez más "sápiens" y simios." El Mundo digital (01/05/2006).