

LA ENSEÑANZA COMO JUEGO (Una experiencia lúdico-didascálica)

Guillermo G. Peñalva *

Veamos el contexto en el que se desarrolla mi experiencia docente. Empiezo por lo más elemental: soy profesor titular de una materia del primer año; tengo a cargo seis comisiones de cursantes (unos trescientos alumnos) que deben asistir a clases -y a los que se les pasa lista para controlarlos-.

Sigo: la materia no es fácil. Su nombre (“Introducción al derecho”) no debe llamar a engaño. No se trata de los palotes iniciales con los que los alumnos tentarán los primeros pasos de la carrera de abogacía; por el contrario, se ocupa de la Teoría General del Derecho, y eso quiere decir que enfrenta a los jóvenes estudiantes -cada vez más desvalidos- con cuestiones sumamente arduas. “Cuestión ardua” (para no caer en una imprecisión de las que critico acerbamente, voy a dar un ejemplo) no es el concepto de justicia, ni la teoría de la norma fundamental kelseniana, ni las pocas concepciones de ética normativa que exige el programa, ni la elemental lógica de la acción de von Wrigth que se analiza, ni la secular controversia entre el naturalismo y el positivismo. ‘Cuestión ardua’ es convencer a los alumnos que sobre un tema cualquiera pueda haber dos, tres o cuatro ideas diferentes y hasta contradictorias, y que el derecho es un fenómeno mutable, proteico y autopoiético, y que lo que se afirma hoy nadie sabe si va a ser igual mañana. En suma: la asignatura que tengo el honor de enseñar, que se ocupa de la teoría general del derecho, no es una materia fácil.

Tampoco es corta. Las 96 horas que, por cuatrimestre, deben dedicarse a la enseñanza (dentro de este régimen de promoción), generalmente se reducen (a veces, sensiblemente). Los feriados que nutren el calendario, la contingencia de una enfermedad o un accidente, las medidas de

* Profesor Titular Ordinario de “Introducción al Derecho” (Cátedra I); Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales; Universidad Nacional de La Plata. Contacto: ggpenalva@gmail.com

fuerza de cualquier índole que sean y hasta las limitaciones de espacio físico, contribuyen a que cada vez tengamos menos tiempo efectivo frente a los alumnos. Directamente proporcional a eso es la profundidad con que se pueden encarar los temas, el detenimiento con que se puede fijar conocimientos o la cantidad de ejemplos o actividades prácticas que pueden disponerse.

Ante tal contexto, ¿cómo hacer para satisfacer el trilema-***rigor, claridad y amenidad***- que se presenta a cualquier docente, y en especial a nosotros? ¿Cómo se puede exponer y transmitir complejas nociones jurídicas con toda la exactitud posible, pero de forma que sean comprendidas y que despierten el interés del estudiante y, aún, su ambición por incorporar el nuevo conocimiento o aprender el manejo de una técnica novedosa.

Para intentar cumplir con todo esto, a los profesores de mi materia nos resulta imposible –por razones obvias- ejemplificar con los arduos tornasoles de la L.C.T., con la reciente normativa del nuevo Código Civil y Comercial, con las ideologías subyacentes en el subsistema penal, o con el compromiso ético-político que se encarna en la Constitución.

Por mi parte, en el afán de solventar estas dificultades, adaptando alguna página de un autor sumamente conocido y divulgado entre los jóvenes (Alejandro Dolina), conformé un micro sistema jurídico (no más de 25 reglas) sobre una actividad suficientemente conocida por los estudiantes, y que llamo “Reglamento para el juego de la escondida”.

Allí aparecen normas y reglas, problemas de su interpretación, cuestiones de aplicación, situaciones controversiales, lagunas y contradicciones de diverso tipo, alusiones a la fundamentación definitiva del micro sistema, remisión a las fuentes, exigencia de la presencia de una autoridad que modifica el propio sistema y que se encarga de resolver conflictos y aplicar las reglas. Con el Reglamento a mano es fácil ilustrar cualquier tema, pues no versa sobre una actividad o una conducta que el estudiante solo puede imaginar, sino que aparece frecuentemente asociada con sus recuerdos y sus experiencias. Esto, junto con el lógico espíritu de competencia que inmediatamente aparece, hace que haya participación

general -ya sea en forma individual o grupal-, debate, exhibición de habilidades, reacomodamiento de los conceptos adquiridos al ver cómo se aplican o funcionan en la práctica, etc.