



## Aula Coeducativa

### 1. Introducción

Aula Co-Educativa es una iniciativa empresarial que toma forma de asociación en respuesta a dos factores: la preferencia de sus fundadores en la identificación con el asociacionismo sobre el mundo empresarial y una estrategia de acercamiento hacia la administración que busca la asunción en términos económicos por parte de esta.

En su web podemos leer el planteamiento y objetivos sobre los que pivotan sus prácticas: “El juego es muy importante en la vida de los niños, pues favorece el lenguaje, el control de los movimientos y la inteligencia, hasta ir conformando el razonamiento lógico, la socialización por medio de las convivencias con otros niños y con adultos que estén cerca de ellos. Es importante la conformación de ludotecas en nuestra localidad; pues creemos que debe ser parte del quehacer diario y de la tarea conjunta de padres de familia, educadores, profesores, autoridades y adultos en general, a fin de cooperar en el proceso de esta acción recreativa y educativa ya que es un factor fundamental en la formación de futuros ciudadanos”.

La organización la forman María y Rubén, de 35 y 37 años, pareja, padres de tres niños (de 8, 6 y 4 años). María estudió Bellas Artes y posteriormente consiguió el título CAP, y Rubén ha trabajado como educador infantil aunque sin titulación ya que no completó los estudios, al igual que le sucedió con la carrera de filología. Madrileños ambos, se han movido por varias regiones de España para ir a asentarse en Plasencia, donde han puesto en marcha esta iniciativa educativa a través del juego. Una ludoteca: el laboratorio del juego, y un Ludobús: una furgoneta que recorre los pueblos llevando juegos y haciendo animaciones.

María y Rubén han colaborado, previamente a fundar Aula Co-Educativa, con algunas organizaciones educativas y han desarrollado pequeños proyectos relacionados con la creatividad, la enseñanza y el desarrollo en la infancia. Interesados y preocupados por la educación de sus hijos, ambos empezaron a leer, a documentarse y a estudiar, preocupándose por la educación, no sólo de una manera formal sino como proceso integral de desarrollo de la persona durante toda la vida, aunque con un énfasis especial en la niñez.



Cuando nació su tercer hijo se vieron en Plasencia sin trabajo, y la ludoteca se presentó como una oportunidad de trabajar juntos en algo que les gustaba y ganarse la vida.

*“...era algo práctico, nos permitía trabajar [...] y en el que los dos podíamos estar juntos, o sea, no había trabajo de ninguna forma, y lo que nos gusta es educar [...] El germen fue empezar a dar cursos de educación en valores, veíamos que había otra forma de educar”.*

Cuando comenzaron a plantearse la idea, recorrieron Plasencia y vieron las ludotecas de la región como un servicio ineficiente ya que “en 2008-2009 tenían un coste de 8000€ al año para la administración y daba cobertura a 12 niños”. Pero además, consideraron que los servicios que ofrecían no cumplían los criterios para ser una ludoteca ya que las actividades ofertadas no pasaban de ser ejercicios para pasar el tiempo, sin ningún interés ni lúdico ni educativo. Cuentan que eran centros donde los niños coloreaban y hacían fichas, “sin ningún proyecto educativo detrás”, sin juegos, sin libros, algunos hasta sin ventanas. Hicieron con estos datos una visita al Ayuntamiento de la localidad y esto les costó una mala relación con las administraciones locales en adelante, problema que han venido arrastrando hasta el presente.

Se constituyeron en 2007 trabajando con el asesoramiento de María de Borja, profesora de la Universidad de Barcelona que “fue la persona que empezó hace años todo el movimiento ludotecario”, y presentaron un proyecto de ludoteca al Ayuntamiento, pero se lo denegaron así que comenzaron dando cursos en los CPR (centro de profesores y recursos) y presentando un proyecto, para asesorar a ludotecas ya creadas para que mejoraran su servicio, a una subvención del gobierno regional para proyectos innovadores. Se pusieron en contacto con todo tipo de organismos de la administración, consiguiendo apoyos institucionales, entre ellos de la UNESCO, pero que no se concretaban en ninguna medida que pudiera revertir en su trabajo. Así comenzaron con la primera ludoteca trabajando con el AMPA de uno de los colegios de Plasencia, sin cobrar. Más tarde se sumarían a la iniciativa 8 de los 10 colegios de la ciudad, sin cobrar, sólo para demostrar que era un buen proyecto y conseguir una subvención de la administración para el año siguiente. Su motivación, poner en marcha iniciativas educativas de calidad que sean beneficiosas para la comunidad en términos humanos y que sean asumidas por el estado, públicas.

A pesar de que sus usuarios/clientes son las familias y principalmente los niños de Plasencia, actualmente los servicios que ellos prestan, de una forma tan anclada en lo local, están influidos, colaboran o trabajan, por así decir, por una serie de agentes tanto individuales: asesores, pedagogos y colaboradores, como colectivos: como Acción Educativa o Escuela Alternativa, además de otros como REAS (red de redes de economía alternativa y solidaria), o la Diputación de Cáceres.

## 2. El modelo de negocio

Aula Co-Educativa es una asociación sin ánimo de lucro, y esto no es sólo una fachada. Su idea romántica y utópica de otra sociedad posible les mueve a desarrollar diversas líneas de trabajo sin tener planificada una estrategia de negocio ni ningún tipo de visión empre-



sarial. Sus ganancias son mínimas, a penas para cubrir gastos, y anteponen el bienestar de las personas de su entorno al dinero en todo momento.

Desde una visión crítica tanto de las políticas educativas actuales como del consumismo y el capitalismo, como expresa María: “que tu juegues bien potencia la autosuficiencia, si yo no necesito nada para divertirme no tienes que venderme nada”, y manejando una noción central en su discurso del patrimonio cultural y de la recuperación de prácticas, “rescatar el valor del juego como elemento de transmisión cultural”, centran su trabajo en el juego como elemento de socialidad y relacionalidad, desarrollador y potenciador de capacidades cognitivas y motoras y educador en valores. El juego centra, enseña, educa y divierte. El juego une al grupo, une a padres e hijos, enseña a las personas a relacionarse, potencia sus habilidades y destrezas, es una forma de transmisión de valores y normas sociales y además todo eso de manera divertida, porque esa es su primera misión: el juego ha de ser divertido.

Llevan todo esto a cabo por varias líneas, que tienen diferentes grados de preeminencia económica en uno u otro momento:

1. Por un lado la asociación propone **diferentes proyectos** a las diferentes administraciones regionales, por las que consigue subvenciones y desarrolla diferentes actividades, por ejemplo la Ludopiscina: esta es un proyecto totalmente localizado en las características espaciales y temporales, así como de uso, del espacio público de la población a que se dirige. El proyecto se propone a la administración con un presupuesto para materiales y salarios, seguros, etc. que incluye la contratación de cuatro monitores. Se propone una actividad lúdica en la piscina municipal de la localidad y el acceso al servicio tiene además un coste para los usuarios, aunque es mínimo, sirviendo como zona de entretenimiento para los niños y jóvenes en un horario que permite a los padres descansar.
2. La **ludoteca**, “El Laboratorio del Juego”, que funciona como asociación. Los socios pagan una cuota y eso les permite usar los servicios de la ludoteca. Los servicios que ofrece la ludoteca son de lo más variados ya que es difícil distinguir entre la conversación que mantiene María con un padre preocupado por la conducta de su hijo, pidiendo consejo, con el servicio de asesoramiento sobre los juegos del servicio de préstamo que en ocasiones son casi una forma de terapia familiar. Uno de sus servicios es el préstamo de juegos, pero no se hace de cualquier manera, el niño ha de demostrar que sabe explicar el juego para que en casa jueguen con él, adquiere un compromiso de jugar al llevarse el juego.

La ludoteca cuenta con un amplio espacio para que personas de diferentes edades desarrollen diferentes actividades. Pequeñas mesas, caretas, disfraces, juegos, pinturas y hasta un castillo. También dispone de una sala para que jueguen los más mayores, donde algunos grupos de adolescentes que rondan los 18 años se reúnen a jugar, principalmente a juegos de mesa.

Pero además jugar en la ludoteca no es entrar allí y hacer cualquier cosa, es un servicio guiado y atendido en función de la edad del niño, sus preferencias y las propuestas o necesidades de los padres. Se busca que los niños jueguen juntos, desarrollen res-

ponsabilidades, aprendan a relacionarse, mejoren en las materias que tienen flojas y toda otra serie de cuestiones, pero primando la diversión. Al parecer no sólo es posible, sino que los niños agradecen la posibilidad de variación en las actividades lúdicas.

3. El **taller**, situado en la parte trasera de la ludoteca, es una zona de trabajo con madera, que dispone de tornos, sierras, lijas, gubias, barnices y toda otra serie de materiales y herramientas donde crean dos tipos de juegos: juegos artesanos para vender en la tienda y juegos gigantes que emplean en su ludoteca o venden a otras ludotecas y ludobuses.

Ellos diseñan y crean juguetes que otras redes les copian, al igual que ellos copian los de otras ludotecas y ludobuses como el de Chile e Italia, de una manera normalizada, como un intercambio de ideas y conocimientos, que de todas maneras es adaptada a su entorno local.

4. La **tienda**, que se encuentra anexa al espacio de la ludoteca, es el lugar de recepción, conversación y trámites ludotecarios pero además presenta una variada selección de juegos, juguetes y libros traídos de diversos lugares del mundo, para diferentes edades y estilos donde podemos encontrar libros de magníficas ilustraciones para niños junto a juegos de rol para adultos, montones de cajas de diversos tamaños y colores y ni una sola que hayas visto en otro lugar.
5. El **Ludobús**, es una colorida furgoneta con la que viajan para hacer animaciones en otros lugares es decir, llevan juegos y actividades y van por los pueblos prestándolos, pero también se desplazan para organizar actividades puntuales.
6. Los **cumpleaños**, que son parte del negocio por una cuestión meramente económica, ya que suponen una ganancia extra y relativamente sencilla mientras mantienen el mismo tipo de actividad que ellos practican en todas sus líneas de trabajo. Se llevan a cabo en el espacio de la ludoteca y cuentan con diversos tipos entre los que escoger.

FIGURAS 17 Y 18

Tienda y cumpleaños





### 3. El papel de la innovación

Aula Co-educativa no comparte la visión de la innovación basada en el desarrollo tecnológico, sino que de hecho mantienen una postura crítica hacia ella, considerando la tecnología de una manera positiva sólo hasta cierto punto, ya que a la hora del juego y la comunicación problematizan el tipo de vínculo que el niño establece con el grupo si la comunicación es, de forma prioritaria, tecnológicamente mediada. Aunque emplean medios tecnológicos en la comunicación y en la investigación y en el aprovisionamiento de la tienda, su innovación se basa en la sistematización de la actividad lúdica como negocio-servicio. Recuperar elementos de las tradiciones culturales propios tanto de las zonas en que trabajan como de otras y sistematizar ese conocimiento para ponerlo a disposición de otros ritmos de vida que son los que priman actualmente, buscando así cubrir una fractura inter-generacional producida por la radicalmente distinta educación de sensorialidades, de tiempos y de ritmos. Su innovación es la investigación sobre la práctica de los efectos de cada juego, de cada actividad, para el que la juega y para los que le rodean. La innovación no viene por el desarrollo de nuevos productos o procesos sino por la capacidad de adecuación de estos a otras condiciones, buscando preservar las potencialidades de cohesión interpersonal.

María y Rubén prueban todos los juegos, los prueban sus hijos, sus amigos, otros niños, etc. Y se preocupan mucho de adecuar el juego a la persona, de ver a qué edad es divertido, a qué edad es un desafío, si es para 2 o para 8, cómo reacciona el que lo experimenta, etc. porque hay actividades como la pintura o la construcción que requieren un tipo especial de concentración y que centran y relajan a la persona que las realiza, y otras actividades que potencian la excitación. Durante años vienen estudiando y conociendo estos aspectos de la actividad que les permiten adecuar su oferta a las peculiaridades y necesidades de los usuarios individuales o colectivos que les demandan sus servicios. Su investigación ha consistido en recoger datos de asistencia, aprovechamiento y funcionamiento de los diversos proyectos de ludoteca, tanto propios como ajenos, para conocer y analizar las necesidades no cubiertas de la zona y centrar sus esfuerzos en ofrecer un servicio que se adecúe a las necesidades de sus conciudadanos.

La innovación se concreta en la sistematización del conocimiento que permite adecuar el servicio a la persona particular, manejando todas las variables para dotarle de unas herramientas con que aprender a solucionar sus necesidades. Son humanamente innovadores en la atención a una necesidad que las empresas y el mundo movido por la racionalidad instrumental ha dejado de lado durante mucho tiempo, la necesidad de ser feliz, de sentirse integrado y de ser parte del grupo, la necesidad de ser humanos.

### 4. Cultura "Corporativa"

Al hablar de cultura corporativa en este caso hemos de plantearnos la imbricación con la unidad familiar y sus relaciones como base. Así hablaríamos de aprendizaje y experimentación, de conversación y juego, de un desarrollo de la actividad basada en valores y construida sobre la marcha pero no de manera irreflexiva. Su modelo de trabajo está en la



misma vanguardia de las empresas que apostaron por el DIY (do it yourself) y que ahora han pasado al DIWO (*do it with others*) reivindicando la ciencia ciudadana y la implicación y relación del ciudadano con su entorno y en la construcción del conocimiento, con la diferencia de uso de la dimensión tecnológica. Su proceso como empresa y como familia es de autoformación constante e investigación continua, en su actividad diaria como jugadores y como educadores, que aplican sobre la marcha el conocimiento adquirido, probando las hipótesis y aprendiendo a evaluar los resultados obtenidos para extrapolarlos a otras situaciones. Ser padres es parte de su dinámica laboral, ser educadores de su dinámica familiar, aprenden a serlo sobre la marcha.

## 5. Configuraciones organizativas

La organización de la empresa es sencilla ya que los dos únicos socios y (salvo en contadas ocasiones en que trabajan con otros monitores o animadores) únicos trabajadores son una pareja. No existe una división jerárquica de las tareas y aunque existe un reparto del trabajo este se hace más bien ad hoc, aprovechando las habilidades de cada uno y modificando sobre la marcha “en un principio de encargaba Rubén de las relaciones públicas, luego vimos que no era su fuerte”. Son padres, viven juntos y trabajan juntos, de manera que la actividad profesional se entremezcla con el resto de aspectos de su vida, no produciendo ningún tipo de ruptura, pueden jugar a las cartas en casa mientras se toman una cerveza o planear un proyecto, lo mismo que cogerse la mano en la ludoteca, “uno no sabe dónde está su tiempo libre y su tiempo de trabajo”. Cuando hablan de sus rutinas lo mismo te explican lo que hacen en la ludoteca que quien lleva a los niños al colegio, y las tareas no están muy delimitadas sino que, aunque en principio sí reparten las responsabilidades, luego se da la flexibilidad de una pareja en la que uno llega cansado y le tocaba barrer, y lo acaba haciendo el otro. La asociación es un medio de vida, parte de su forma de vida.

## 6. La estrategia de la empresa

Su estrategia se basa en enriquecer a la población local enriqueciendo su proyecto mediante el ensamblaje de diferentes iniciativas, que se suman como distintos aspectos, articulados entre sí formando una diversidad de prácticas adecuadas a los diferentes momentos del ciclo anual y vital de sus conciudadanos. La asociación ha trabajado gratis y sigue haciéndolo, tan sólo para poder llevar a cabo proyectos que sólo así van a demostrar que son positivos para las personas y la ciudad, ya que parten de una denostada noción de juego. Defender la importancia del juego ante una administración recuerda a las explicaciones que da Saint-Exupery sobre explicar a los adultos ciertas cuestiones importantes. Han vivido de dar cursos y talleres para poder llevar a cabo las ludotecas escolares, recabar los datos y demostrar su utilidad social. Podemos decir que su estrategia no se basa en el crecimiento económico, sino en el crecimiento en valores de su entorno, de manera que para ellos mantener su negocio no es un objetivo meramente económico sino estratégico, “¿por qué



teníamos que hacerlo gratis? Porque era la única forma de que fuera rentable [...] era la manera de conseguir datos estadísticos que demostraran que era rentable”.

Su negocio es la estrategia para desarrollar esas políticas que consideran que han de ser públicamente asumidas. Mantener su negocio les permite pelear por sus valores y para hacerlo han optado por una estrategia económica basada en la diversificación. Las diferentes líneas de negocio que hemos visto anteriormente son la base de ingreso sobre la que pueden trabajar en su proyecto. Su visión idealista y principitesca (de El Principito) de la vida es la que rige su negocio, de una manera que se aleja de todo aquello que asociamos al mundo empresarial, pero que a fin de cuentas y con el cuerpo por delante, asumiendo el riesgo, les permite salir adelante, mantener su familia y sentirse realizados en su actividad.

## 7. Conclusiones

La complejidad de definir el éxito de una asociación sin ánimo de lucro que se dedica al cuidado de las personas, en un aspecto tan poco valorado como es el juego, en contraposición al ocio, resulta complicada. En esta empresa no sólo la base es humana, es que no hay más, sólo las personas, sólo lo humano. El aspecto que es urgente re-trabajar es la definición de la relación entre los aspectos económicos y los humanos, ya que hasta ahora la balanza se ha inclinado de manera muy pronunciada hacia los segundos, dejando los primeros descuidados.

Es obvio que la tensión establecida entre la asociación y la administración local, en una población pequeña, ha jugado en detrimento de las posibilidades de financiación de diversos proyectos e iniciativas, lo que ha dejado rescindido casi completamente al plano privado los ingresos de Aula Co-educativa. Pero el éxito económico de la empresa cae, como hemos visto, muy lejos de su visión del proyecto, lo que nos lleva a definir su éxito en sus propios términos, a saber, la función social, la participación de los ciudadanos, los casos particulares, es decir, como las actividades de la ludoteca están haciendo que los ciudadanos de esa localidad sean mejores ciudadanos, establezcan vínculos entre sí y con su entorno, se respeten, se conozcan y que los niños crezcan en un entorno saludable física y mentalmente, de manera autónoma, haciendo uso de sus capacidades y sobre todo divirtiéndose. Hay decenas de anécdotas sobre padres que han venido a pedirles consejo, ayuda o juegos y después a darles las gracias por haber sido capaces de re-establecer vínculos o modificar actitudes. La colaboración y difusión de padres y maestros les ha ayudado a mantenerse y resulta obvio que los niños y jóvenes, tanto como los mayores cuando tienen ocasión, disfrutan de las actividades que desarrolla Aula Co-educativa.

## 8. Claves de éxito

Su éxito está en haber sabido conciliar lo nuevo con lo viejo, sin dejarse arrastrar por la corriente de la novedad, valorando lo que ya estaba ahí, buscando entenderlo y adaptarlo para las necesidades de otros tiempos. Esta combinación les ha permitido ofrecer una espe-



cialización innovadora, que como todo proyecto innovador ha encontrado trabas, pero también apoyos incondicionales y redes de colaboración.

Sus claves de éxito podrían definirse como:

- Ser capaces de comprender y tratar a las personas de manera integral, imbricando dimensiones que se mantienen separadas, corporalizando y relacionando planos o niveles de la práctica que los sistemas sociales modernos se han esforzado en separar y transformar.
- Construir una red en su comunidad, trabajando la localidad de manera que refuerza los vínculos humanos entre vecinos. Una empresa que basa su negocio en la construcción de relaciones humanas de calidad, obtiene una ventaja competitiva reforzando de forma visible las relaciones locales.
- Ser capaces de emplear las nuevas tecnologías de la comunicación para extraer y combinar saberes, fundiendo procesos globales con re-apropiaciones en las tradiciones locales, re-significando prácticas. Esto permite una aplicación adaptada al contexto local de las nuevas tecnologías, creando un servicio individualizado a las necesidades del individuo o grupo.
- Comprender la educación más allá de la formación para la producción, más allá de la infancia. Esto supone una ventaja estratégica de acercamiento a un target más amplio que el que focaliza su objetivo educativo en la infancia, ampliando así además del número de usuarios el tipo de saberes implicados.