



*Revista Digital de Educación Física*

ISSN: 1989-8304 D.L.: J 864-2009

## EDITORIAL

### “JUGAR..., ALGO MÁS QUE ENTRETENERSE”

*“Cada niño en su juego, se comporta como un poeta, ya que crea un mundo propio, o mejor dicho, reordena las cosas de su mundo en una forma que le agrada”.*

Sigmund Freud

Ortega y Gasset hilvanó la idea de que “*el hombre no tiene naturaleza, sino historia*”. Lo mismo podemos decir de los pueblos, habitados por gentes que diseñan su propia historia con las líneas definidas y los trazos bien marcados, de sus costumbres y tradiciones, emanadas de una infancia con raíces en los juegos, cuyos artífices, los niños, al jugar, entretejen los hilos de una sociedad adulta que encuentra en estas actividades lúdicas, una forma imprescindible de romper el ritmo rutinario de sus quehaceres.

No cabe duda, que los docentes podemos encontrar los recursos necesarios a través del juego, para llevar a cabo la educación en valores, porque con estas actividades los niños pueden aprender a apreciar el medio ambiente, al cuidar los espacios abiertos en los que disfrutan de sus juegos, a la vez que se les enseña a fabricar sus propios materiales para divertirse.

Todo ello les acercará a una realidad sostenible y asimilarán, a través de diferentes situaciones motrices, que es posible alcanzar una sociedad en la que todos participen en el esparcimiento, sin quedar eliminados por motivos raciales, religiosos o ideológicos; reconocerán así que dar cabida en sus juegos a personas con necesidades educativas especiales, aumentará su creatividad y que cuando los componentes son de distinto sexo, no disminuye ni el valor, ni la diversión de la actividad.

Es evidente por tanto, que el juego y todo lo relacionado con lo lúdico no debería entender de edad, clase social, religión, cultura, raza, etc, y sería conveniente que estuviera inmerso y formara parte de las sesiones o entrenamientos que se llevan a cabo en el alto rendimiento; en la iniciación deportiva; durante las clases de Educación Física; en ámbito universitario; etc, no solo por su evidente valor educativo y formativo, sino también, porque pensamos que se trata de una herramienta imprescindible para facilitar el aprendizaje y asimilación de elementos técnicos, mejora de la condición física mediante elementos motivantes y, por supuesto, como un instrumento socializador o de dinámica de grupo.

Para aquellos que nacimos a finales de los 60, la mayoría de las vivencias lúdicas experimentadas a lo largo de nuestras vidas transcurrieron fundamentalmente: en la calle con nuestros amigos; en algunas clases de gimnasia donde jugábamos al “pañuelito”; y en el mejor de los casos, gracias a la labor altruista de determinados animadores que, de forma desinteresada, nos brindaron actividades recreativas en campamentos o colonias, basadas en la mayoría de las ocasiones, en la intuición o creatividad momentánea del monitor, donde utilizaban el juego como un valioso instrumento educativo y formativo en contextos cercanos medio natural y al aire libre.

Ante esta situación, es preciso indicar, que dichas actividades y prácticas han madurado y evolucionado a lo largo de los años debido a la presencia e importancia que tiene en nuestros días el componente lúdico en la mayoría de los planes de estudio, y a la estrecha relación de sus contenidos con el curriculum en diferentes ámbitos de enseñanza (Infantil, Primaria, Secundaria, Ciclos Formativos, Facultades de Educación y Facultades del Deporte), así como a la excelente preparación y formación de los profesionales que reciben estas materias.

A menudo utilizamos los vocablos juego y jugar en conversaciones coloquiales y situaciones cotidianas, lo que conlleva múltiples interpretaciones dependiendo del contexto donde se expongan. Así, aunque la palabra “juego” se usa habitualmente como algo relacionado con el entretenimiento y la diversión, también puede emplearse en sentido figurado.

Veamos mediante algunos ejemplos el empleo de dicha terminología: estar en entredicho tu profesionalidad: “*estar en juego tu reputación*”; falta de responsabilidad o rozar el umbral de lo permitido: “*jugar con fuego*”; matices sentimentales y sensuales: “*juegos amorosos*”; para ridiculizar a alguien: “*jugar con una persona*”; como una acción de pureza y honestidad: “*jugar limpio*”- “*fair play*” o de engaño o trampa: “*juego sucio*”; ocupar cierta posición de privilegio se asocia a: “*jugar un papel ineludible*”; para detallar un acto inocente se emplea: “*juego de niños*”; comportarse de forma desleal ante un amigo no es más que: “*jugársela*”; alterar una relación de pareja es: “*jugar con los sentimientos de alguien*”; situaciones de aventura o riesgo implican: “*jugarse el todo por el todo o jugársela a una carta*”... “*juegos de rol*”; “*juego de cama*”; “*jugar a las quinielas*”; “*no te la juegues*”; “*que te juegas que*”; “*juego de palabras*”; “*seguirle el juego a alguien*”; “*con la comida no se juega*”; “*si te portas mal, no sales a jugar con tus amigos*”; etc.

La mayoría de los manuales y documentos relacionados con la Educación Física publicados entre los años 60 y 70 contienen apartados o capítulos escuetos y reducidos sobre la temática lúdica; en dichos textos se incluían “juegos” sin tener

en cuenta indiscutibles criterios pedagógicos y taxonómicos. Esta concepción también estuvo presente de forma paralela durante las clases prácticas de “gimnasia”, ya que primaba más el rendimiento y la mejora de la condición física a través de la realización de ejercicios analíticos basados en estilos de enseñanza tradicionales, en detrimento de la toma de decisiones y creatividad, mediante la utilización y empleo de materiales y recursos que en la actualidad son anacrónicos y que en algunos casos han quedado desfasados y trasnochados.

Afortunadamente, en la actualidad, el docente dispone de una bibliografía amplia, variada y específica, relacionada con lo lúdico, para llevar a cabo su programación o proyecto. Así, podemos encontrar documentación sobre juegos afines con los diferentes bloques de contenido marcados por la Administración Educativa. En este sentido, localizamos: *juegos para mejora de la condición física (resistencia, fuerza y velocidad); juegos predeportivos; juegos en el medio natural y juegos de expresión corporal (desinhibición, juegos dramáticos, etc).*

Basándonos en las diferentes clasificaciones y taxonomías establecidas por autores de prestigio, que han tratado de forma rigurosa las actividades lúdicas, también hallamos una extensa gama de libros de juegos: *cooperativos; días de lluvia o de interior; tradicionales y populares; material reciclado, desecho, reutilizable; material alternativo; recreativos; alto rendimiento; personas mayores; personas con NEE; calentamiento; de presentación y socialización; competitivos; lucha y oposición; sensoriales; equilibrio y coordinación; material convencional; del mundo y multiculturales; etc.*

Ante esta avalancha de material didáctico, debemos ser críticos y reflexionar sobre la literatura lúdica que nos ofrece el mercado editorial. Nos referimos a que “no todo vale”, por lo que se deberían filtrar y tener en cuenta algunos contenidos de libros “receta” como “1000 juegos para...”; “101 juegos con neumáticos”; etc. por varios motivos y que a continuación detallamos:

- En las últimas décadas han proliferado múltiples publicaciones vinculadas a los juegos, donde la mayoría de los autores han seguido una serie de premisas y patrones comunes asentados en compartimentos estancos como son: *organización del alumnado; objetivos; contenidos; material; edad de los participantes; reglas; variantes; etc.* Esta propuesta o modelo, no significa que dicha estructura o formato esté exenta de ciertas bondades pedagógicas..., pero la mayoría de nosotros, agradecemos que el texto para explicar un juego, sea lo más conciso posible, pero sobre todo que lo entendamos y podamos llevarlo a la práctica de una forma realista. En este caso, para compensar dicha circunstancia, los libros sobre juegos más valorados son aquellos que contienen elementos iconográficos (fotografías o videos) atendiendo a la conocida frase: “una imagen vale más que mil palabras”.

Además se da la circunstancia que muchos de los juegos donde se muestra una edad determinada de los participantes (ejplo: de 7 a 8 años), posteriormente la realidad nos indica que el mismo juego es aplicable a los adultos o a personas mayores, por citar un colectivo concreto. Es evidente que la tarea del dinamizador sería la de adaptar las actividades recreativas atendiendo tanto al contexto o instalación, como a la edad cronológica y

biológica de los participantes, en cuanto al nivel de competencia requerido y al grado de dificultad de la tarea.

- Pensamos, que tratar de encasillar de forma categórica y rígida los diferentes juegos que aparecen en la literatura especializada, hacen un flaco favor a la conceptualización moderna de lo que conlleva el término lúdico como sinónimo de libertad y catarsis. Nos referimos, a que una actividad de vuelta a la calma, podría ser entendida o interpretada como un juego de presentación, socialización, de confianza, facilitadora del calentamiento inicial, o sencillamente para “romper el hielo” y que un juego para la mejora de la fuerza podría catalogarse como una tarea donde intervienen factores de oposición-cooperación o simplemente como un juego tradicional (soga-tira).
- Es conveniente revisar la terminología empleada (nombres/títulos de ciertos juegos que aparecen en los diferentes manuales y libros vinculados a la actividad lúdica-recreativa), ya que algunas formas lingüísticas empleadas pueden ser portadoras de ideologías y prejuicios xenófobos, racistas, sexistas, bélicos etc, las cuales están registradas inconscientemente en nuestro pensamiento y que no favorecen a la educación en valores, y que de forma prescriptiva establecen las diferentes administraciones educativas a través de las correspondientes leyes y ordenes ministeriales. Nos referimos a aquellos que encierran algunas connotaciones o llevan implícitas actitudes de: agresividad; delincuencia; maltrato animal; desigualdades sociales; elementos de superioridad-inferioridad; temor y miedo; alusión a alguna deficiencia física, cognitiva o motriz; etc.

Posiblemente, el motivo de este comportamiento o actitud terminológica empleada, sea acercar lo más posible al discente a una comprensión simbólica ante la tarea a realizar, con el fin de hacerla más atrayente, basada en componentes puramente motivacionales y de atención selectiva. No dudamos que se trata de un interesante recurso o herramienta que contribuye con un gran potencial didáctico y con ciertas bondades pedagógicas, siempre y cuando estén bien encaminadas y la madurez del grupo lo permita.

Entendemos que el profesorado se debería sensibilizar y concienciar, mediante un análisis crítico y profundo hacia ciertos manuales donde determinadas tareas que se presentan son potencialmente peligrosas o poco recomendables, ya que no se tienen en cuenta una serie de contingencias que pueden provocar lesiones y accidentes evitables. Esta situación viene acompañada por el carácter dinámico del deporte o actividad física, donde continuamente aparecen nuevas tendencias y modalidades; la inclusión de estilos de enseñanza basados en la búsqueda y resolución de problemas; la introducción de contenidos novedosos y atractivos para el alumnado mediante formas jugadas como el parkour, patines, escalada, esquí, rafting, etc, tanto en actividades complementarias y extraescolares como en el propio contexto curricular del área de EF; el empleo de una indumentaria no adaptada o inadecuada a la actividad física a realizar, basada en algunos casos en modismos desfasados, en lugar de utilizar las protecciones apropiadas; la pérdida y detrimento de la percepción objetiva del riesgo del alumnado ante ciertas actividades junto a comportamientos o actitudes temerosas e irracionales; decisiones didácticas o enfoques pedagógicos basados en planteamientos cuasi-circenses (no nos referimos a la enseñanza o práctica de

malabares o platos chinos, sino a contenidos que más tienen que ver con los trapecistas y no con la gimnasia).

Es justo, hacer una mención especial a los profesionales (maestros y profesores) que imparten la asignatura de Educación Física en Colegios e IES, así como a los tutores o profesores de guardia, que se encargan de grupos “*difíciles*” y que en el mejor de los casos son considerados como individuos conflictivos o problemáticos, aunque la mayoría del colectivo docente les suele atribuir de forma gratuita y equivocada otros calificativos inenabarrables, ya que gracias a la herramienta lúdica, que evidentemente *no hace milagros*, ni es la panacea o fórmula ideal, puede suponer una gran oportunidad y reto de expresar, reivindicar y manifestar al resto de compañeros que imparten otras áreas curriculares, directivos, así como a los padres/madres y a la sociedad en general, que nuestras competencias no se limitan solamente a las de ser simples animadores socioculturales o *entretenedores*, incluso que consideren y opinen sin fundamentos que la materia que impartimos, tenga que ver más con elementos “*circenses*” que con lo puramente académico y cognitivo.

Ante esta realidad, podemos romper ciertos mitos asentados, demostrando que nuestras funciones van más allá de proyectar películas de video intrascendentes para el alumnado; dar un tablero de ajedrez; que pasen la hora jugando a los *barcos* o al “*ahorcado*”; o que en el ámbito de la asignatura de Educación Física nos limitemos a “*dar un balón*”.

Haciendo mención a la frase de Fernando Savater, “*la enseñanza presupone el optimismo tal y como la natación exige un medio líquido. Quien no quiera mojarse debe abandonar la natación; quien sienta repugnancia ante el optimismo, que deje la enseñanza*”, este artículo pretende, que tanto los actuales, como los futuros profesionales, entiendan el juego como un recurso ineludible y una herramienta imprescindible para navegar con optimismo en un medio que no está exento de dificultades (tormentas y tempestades) y lleno de dudas, trabas y envidias, pero que se ven claramente recompensadas cuando se percibe que el grupo con el que compartimos miradas; motivaciones; ilusiones; entusiasmo y esperanzas, responde simplemente con una sonrisa, lo que nos permite rápidamente orientar nuestro rumbo.

**Julio Herrador Sánchez**

Profesor de la Facultad del Deporte  
Universidad Pablo de Olavide (Sevilla)  
Email: jahersan1@upo.es

Web: <http://www.palimpalem.com/2/Julio1968/index.html>

NOTA ACLARATORIA:

Para facilitar la lectura de este escrito, al referirnos a niño; alumno; profesor; entrenador; monitor, facilitador, dinamizador, etc, y como criterio coeducativo, aludimos indistintamente al sexo femenino. A su vez, al tratarse de contenidos aplicables a diferentes ámbitos como son: (iniciación deportiva, enseñanza, recreación, campamentos, etc), al hacer mención tanto al sujeto que enseña, como al discente, el modo de describir a las partes implicadas englobamos a: tutor, dinamizador, entrenador, monitor, animador, profesor, docente, alumno, jugador, etc.