



EL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO

Escuela Urtxintxa
Fernando Sáenz de Ugarte Balza

OBJETIVOS

- a) Introducir el concepto de juego como actividad y como conducta.
- b) Enfatizar las vivencias lúdicas y su valor educativo, haciendo énfasis en ese valor frente a otras alternativas.
- c) Ofrecer esta herramienta de trabajo dando unas pautas a los monitores y monitoras para que los objetivos puedan cumplirse.
- d) Despertar la creatividad en cada persona que utilice el juego como recurso.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN

2. HABLAMOS DEL JUEGO, DE JUGAR

- 2.1. Juego como conducta
- 2.2. La visión de Huizinga
- 2.3. Freud habla sobre las posibilidades del juego

3. LA PROPUESTA

4. EL FAMOSO "AMBIENTE"

5. LA RELACIÓN Y LA CONSCIENCIA EN EL JUEGO

- 5.1. La consciencia

6. CÓMO CREAR GRANDES JUEGOS (o de cómo alimentarlos para que crezcan)

7. LA FICHA DEL JUEGO

8. BIBLIOGRAFÍA

EL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO

“... y de repente, un día, una hora, un minuto..., y volví a la niñez por unos momentos, y descubrí algo que llevaba dentro, y comprendí que estaba equivocado cuando decidí volverme adulto para toda la vida. Y me gustó, y cada vez son más los días, las horas, los minutos... en los que vuelvo a la niñez, y ahí sigo...”

(F. Sauba)

“Vivimos, en efecto, una curiosa época, y para aquellos que eran niños en la primera mitad de este siglo, una extraña paradoja.

El juego era entonces considerado por los padres y educadores como una cosa fútil, ciertamente indispensable como intermedio entre dos trabajos, pero poco serio. Se pensaba que los niños a quienes el gusto por el juego les ocupaba demasiado tiempo estaban en grave peligro moral.

Y no obstante, como lo atestiguan la literatura o los recuerdos de aquellos que han vivido este periodo, jamás los niños han jugado tan libremente.

Hoy en día la situación se ha invertido. El juego no sólo ha sido aceptado, si no que está altamente recomendado. Algunos grandes libros han mostrado su importancia, e incluso la universidad lo ha reconocido y ha creado filiales donde se preparan sabios doctores en la materia. Pero, desgraciadamente, los niños ya no pueden jugar libremente, al menos a esos juegos tan puros, inherentes a la definición más básica de juego”.

(Andre Schmitt)

“El juego nos da la posibilidad de hacer realidad nuestros sueños y de aceptar nuestros límites, de poder celebrar los momentos gratificantes, y también de aceptar las frustraciones.

En suma, de vivir la vida tal y como nos llega, pues a veces olvidamos que la vida es juego”.

(Fidel Delgado)

“El juego es más viejo que la cultura.

La cultura surge en forma de juego.

La cultura, al principio, se juega”.

(Johan Huizinga)

“La buena didáctica es aquella que deja que el pensamiento del otro no se interrumpa, y que le permite, casi sin notarlo, ir tomando buena dirección”.

(Enrique Tierno Galván)

■ 1. OBJETIVOS

- Introducir el concepto de juego como actividad y como conducta.
- Enfatizar las vivencias lúdicas y su valor educativo, haciendo énfasis en ese valor frente a otras alternativas.
- Ofrecer esta herramienta de trabajo dando unas pautas a los monitores y monitoras para que los objetivos puedan cumplirse.
- Despertar la creatividad en cada persona que utilice el juego como recurso.

■ 2. HABLAMOS DEL JUEGO, DE JUGAR

Este dossier no pretende sustituir, ni siquiera dar o quitar razón a ninguna de las diferentes corrientes y teorías existentes sobre el juego, sino más bien dar una serie de pautas que nos permitan crear un lenguaje común, y que en él podamos movernos.

Por ello, no es pretensión la de exponer una definición del juego, sino más bien de hablar y reflexionar sobre ello, y partir de dos definiciones de dos grandes autores, que presentan dos teorías que, aunque aparentemente contrapuestas, podrían precisamente delimitar un poquito el primer acercamiento a dicho concepto.

Sigmund Freud afirma que:

“El juego es un comportamiento que responde a unas necesidades, sometido a unas leyes y presenta una significación que no tiene nada de gratuita.”

Y Johan Huizinga dice lo siguiente:

“El juego es una conducta espontánea, no impuesta, sin reglas, que da origen a asociaciones que tienden a rodearse de misterios o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual. Es una acción libre y ejecutada como sí. De esta acción no se obtiene provecho alguno.”

Intentaremos “sacar algo de jugo” a estas, en principio, contradictorias definiciones:

■ Juego como conducta

Ambos autores no ponen al juego en la categoría de acción, sino de comportamiento o de conducta, y este es el aporte más significativo y el más primario, que tomaremos como punto de partida.

Podemos revisar, de nuestra experiencia, tanto como personas que vivencian el juego, como de profesionales del tema, para dar con diferentes ejemplos en los que podemos ver como, en la realización de una aparentemente misma actividad, encontramos experiencias que llamaríamos “juego” y otras que no.

De cómo un millón de veces hemos caminado un mismo recorrido de manera monótona; y de cómo, de repente, un día, caemos en la cuenta de que vamos caminando buscando

sólo las baldosas rojas, saltando, o realizando arriesgadísimos equilibrios siguiendo una línea de la calle, de cómo hemos caminado pensando “a ver si le adelanto a esa señora antes de esa esquina”.

Simplemente, mirar al cielo es una actividad que hacemos todos los días en multitud de ocasiones, pero son las menos las que nos pillamos a nosotras mismas imaginando figuras en las nubes, colgadas del rastro de un avión, o con un cosquilleo en el estómago esperando a esa estrella fugaz que nos regalará una sonrisa que nos acerca a un deseo.

Pero, ¿dónde está la diferencia? ¿Cuál es el “click” que nos hace pasar de una acción cotidiana a un mundo lúdico?

Seguiremos hablando de ello en el apartado 2 “El famoso “ambiente””, pero, por concluir de una manera escueta, diremos que:

Para que lo que hagamos lo hagamos jugando, no depende tanto de lo que hagamos, sino de cómo lo hagamos, y de la “especial” relación que podamos mantener en ese momento con ese espacio, ese tiempo, y las cosas y las personas que nos rodean, es decir, depende más del comportamiento que desarrollemos en dicho “instante mágico” que de lo que realicemos.

■ Huizinga nos acerca a la visión del juego más pura

La definición de Johan Huizinga nos acerca al punto de vista de quien está jugando, que busca el “**objetivo inmediato del juego**”, es decir, cuando jugamos no nos estamos preocupando de qué pasará después, pues son el aquí y el ahora lo más importante.

Desde ese punto de vista, podemos comprender la definición mucho más fácilmente.

Por otro lado, debemos resaltar lo que Huizinga dice como “rodearse de misterios” o “disfrazarse para destacar del mundo habitual”

Cuando jugamos, es innegable que la relación que mantenemos con el espacio y el tiempo varían de una forma clara: el tiempo parece no tener medida, aunque se vuelve más fugaz que nunca, y la relación que mantenemos con nuestro espacio circundante lo pueden convertir en miles de mundos imaginarios, a veces cómplices, a veces llenos de retos y misterios. Y también, la relación que mantenemos con nuestro@s compañer@s de juego es absolutamente diferente: como cuando María nos persigue para llevarnos a su prisión y nos coge de sorpresa, puede darnos el mayor de los sustos y provocarnos una huida en estampida, aunque sea nuestra amiga más íntima, y al contrario, Fabián, aun siendo una persona a la que no tratamos, e incluso evitamos, se puede convertir en el mejor de los aliados cuando nos libera.

Para finalizar, la relación con los objetos puede convertir un pañuelo viejo y roto en el mayor de los tesoros, un viejo bote de alubias lleno de herrumbre en un objetivo clave, y un papelito marcado con una cruz puede convertirnos en el mayor y más peligroso de los vampiros.

■ Freud nos habla sobre las posibilidades del juego

Es innegable que el juego puede cumplir una serie de funciones en nuestra vida y nuestro desarrollo, algunas de ellas tan indispensables como indispensable es el juego para desarrollarlas.

Por ello, y aunque de manera absolutamente inconsciente (aunque esto pueda ser rebatible), cuando jugamos estamos respondiendo a una serie de necesidades y tenemos diferentes objetivos para hacerlo.

Freud nos introduce en lo que debe ser nuestro papel, el de la utilización del juego como un recurso, un recurso de posibilidades ilimitadas y tan rico como la vida misma. Un recurso que tiene tanto jugo como se le quiera y se le pueda sacar.



■ 3. LA PROPUESTA

Todo comienza cuando alguien dice: “¿queréis jugar a...?”, “y si jugamos a...”, en un sinfín de fórmulas que varían según grupos, edades, lugares...

Es la propuesta, la chispa generadora, una señal que hace que todo el grupo, que ya ha probado esa sensación, o bien que quiere probarla por primera vez, se coloque en una situación de disponibilidad, de atención, de alerta.

Una premisa invariable e innegable: para empezar a jugar, necesitamos una propuesta.

Una propuesta que no siempre es verbal, a veces basta una mirada cómplice, una sonrisa, un gesto, para que todo comience, para que el juego se desencadene.

Como profesionales en este ámbito, deberemos comenzar a manejar el difícil arte de la propuesta, sobre todo teniendo en cuenta las siguientes premisas.:

■ Para jugar, se necesita de iguales como compañer@s

Con ello no queremos decir que la igualdad deba ser en edad, ni sexo, ni color, sino todo lo contrario. A lo que nos referimos es a que debe haber igualdad de oportunidades en ese sentido.

Sobre todo, tenemos que tener en cuenta que en el juego estamos viviendo un momento intenso, donde cada cual pone lo mejor de sí para llevarlo adelante. Es un momento de cierta desnudez, de desinhibición, de sinceridad.

Es ante todo en esos términos donde debemos plantearnos esa igualdad.

■ Las órdenes y mandatos quedan fuera de este espacio

Con ello no quiere decir que haya unas reglas, es precisamente en el espacio de juego donde las reglas deben ser claras y aceptadas por todo el mundo sin excepción.

Muy al contrario, no podemos obligar a nadie a jugar, ni a aceptar unas reglas que no esté dispuest@ a cumplir. Frases como “tenemos que jugar todo el mundo, así que tú también”, o “ponte ahí y coge ese pañuelo”, o incluso tener la osadía de dirigirnos a un grupo para decirle “venga, tod@s a jugar”, no son precisamente el mejor modo de comenzar un juego.

Siguiendo el rígido protocolo del Juego (que aunque no lo parezca, existe), debemos invitar, motivar, animar..., no ordenar.

■ La propuesta debe ser clara

Puede que Juan, con tan sólo una palabra, y a la salida de clase diga “¡tocaculos!” y que esa sola palabra baste para que todo el colegio se ponga con la espalda pegada a la pared para no ser objeto de un brutal acoso por parte del resto de gentes.

Estemos de acuerdo o no con la idoneidad de ese “inocente” juego, tan sólo una palabra ha servido para poner a más de cien personas en un mismo mundo común: el juego del tocaculos, donde todo el mundo sabe qué debe hacer, dónde colocarse, e incluso tiene estudiadas diversas estrategias para escabullirse, crear alianzas con los adversarios más fuertes, o pasar lo más desapercibido posible.

Sin embargo, muchas veces, a la hora de proponer un nuevo juego en cualquiera de los grupos con los que hayamos trabajado, seguro que nos hemos visto en la situación de que el grupo, ante una explicación no demasiado clara, titubea, prueba y para en varias ocasiones el juego hasta que la dinámica del mismo es aceptada por todo el mundo y comienza el juego en sí tras toda una complicada secuencia de pruebas, preguntas y respuestas.

Por ello, cada explicación de un nuevo juego en un grupo que aún no lo ha vivenciado debe ser lo suficientemente explícita como para que pueda visualizarse e imaginarse el desarrollo del mismo, para que en esos momentos previos, aunque nuestros cuerpos no hayan comenzado a jugar, nuestras mentes ya lleven un rato haciéndolo.

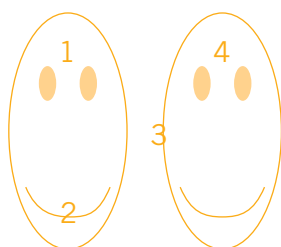
■ La comunicación y la atención

Como en todo proceso de comunicación, debemos poner énfasis en comunicar de la mejor manera posible nuestra propuesta, y no sólo de comunicar conceptos, sino las

sensaciones necesarias como para colocar al grupo en ese “ambiente” necesario para comenzar un juego.

Por ello, tendremos que tener lo suficientemente clara la propuesta y la vivencia que pretendemos inducir al grupo.

Veamos un pequeño esquema:



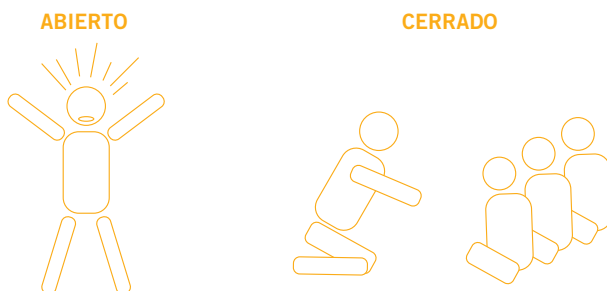
En el mismo, quisiéramos diferenciar entre lo que queremos decir (1), lo que realmente decimos (2), lo que llega a los oídos de nuestro receptor (3) y lo que entienden (4).

Intentar que (1) y (4) se parezcan lo más posible es uno de los trabajos más difíciles que nos toca realizar, y para ello no sólo basta con toda la concentración de quien emite el mensaje, sino la mayor atención posible por parte de quien escucha (dejando a un lado que el medio en el que se transmite el mensaje esté lo suficientemente limpio de ruidos como para que no tengamos obstáculos físicos o técnicos)

Por ello, y antes de comenzar la propuesta, es necesario que intentemos “fijar” la atención del grupo para asegurarnos que les llegará de la mejor manera posible.

No daremos un extenso manual de consejos, más bien, aconsejar a que cada cual, conociendo sus puntos fuertes y limitaciones, busque su propio “estilo”, alejándose de modelos inalcanzables, y con la seguridad de que podemos sacar partido de nuestras características.

Los dos estilos más antagónicos serían el “abierto” y el “cerrado”, que presentamos en los siguientes dibujos:



Aunque es bastante simple, podemos optar, a la hora de construirnos nuestro estilo, por un millón de matices y maneras entre uno de estos dos extremos: el abierto, que capta la atención ocupando el máximo espacio con su cuerpo y su voz, de manera que “haciéndose más grande” consiga captar la atención, “compitiendo” con el resto de estímulos que puedan rodear al grupo en esos momentos.

El cerrado, en cambio, tiende a ocupar menos espacio, y realiza un movimiento hacia un plano inferior, donde la voz se hace susurrante, e invita al grupo a un espacio de complicidad y protección, distanciándose de lo que les rodea, y consiguiendo que todo el grupo mire hacia sí mismo, de manera que el resto de estímulos quedan a un lado por anulación.

4. EL FAMOSO “AMBIENTE”

Dedicamos este apartado a reflexionar sobre ese tipo de “momentos mágicos” o de ese ambiente en el que podemos desarrollar una conducta de juego.

Tal y como ya hemos comentado en el apartado anterior, podemos constatar cómo en el desarrollo del juego se establecen, ante todo, unas relaciones especiales que conforman lo que , a partir de ahora, llamaremos “ambiente”.

Cualquier espacio, en el momento en el que en él se desarrolla un juego, adquiere unas dimensiones y unas características diferentes.

La esquina del patio del colegio se ha convertido para Ane y Ander en el barco pirata donde luchan contra increíbles animales marinos, donde pasan por la quilla a cuantos enemigos osan retarles, donde crean su juego cómplice día tras día, añadiéndole nuevos retos y conflictos, nuevos ingredientes, aunque el espacio siga tal y como siempre, con su arena y su gravilla, con su viejo tobogán, ya abandonado y con sus desconchones en la tapia.

Además, el tiempo pasa volando, o se hace eterno cuando Aritz ha sido capturado y debe esperar tras la raya que delimita el campo de los prisioneros a que alguien pueda liberarle, y justo en ese instante, su reloj interno pase a girar a mil revoluciones de nuevo.

Es innegable que podemos jugar en todo espacio y en todo tiempo, y que cualquier actividad puede convertirse en un juego.

Sin embargo, y a la hora de realizar nuestras propuestas, deberemos siempre tener en cuenta en qué momento y en qué lugar nos vamos a encontrar, y además, de qué manera podremos intervenir en ese espacio o en ese tiempo para hacerlos aún más acogedores para ese juego que tendrán que sostener en su regazo.

■ Adecuar nuestra propuesta a las circunstancias

Ahondando en la importancia del ambiente, deberemos tener claro a la hora de programar nuestras propuestas de juegos en qué circunstancias y en qué situación lo realizaremos.

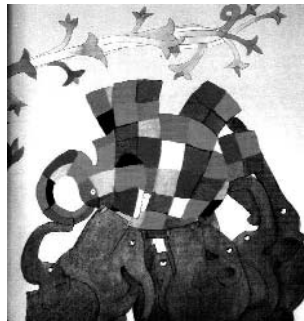
En primer lugar, las características de nuestro grupo y de las personas que lo integran como punto fundamental y primordial.

Y cómo no, a qué hora del día lo realizaremos, dónde, con qué materiales, etc., etc., etc.

■ Adecuar las circunstancias para que nuestra propuesta tenga éxito.

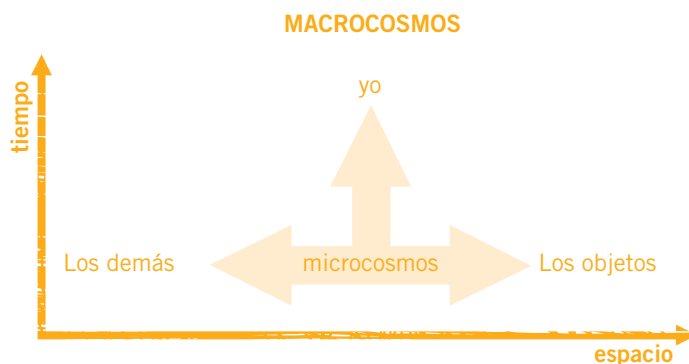
En otras ocasiones, y ante una propuesta que en principio puede resultar difícil (imaginemos que queremos escribir una historia colectiva entre todo el grupo, pero sus componentes suelen rechazar la actividad de escribir), podemos adecuar el “ambiente” que rodee a esa propuesta para hacerla motivante y atractiva.

Podemos ambientar la propuesta y colocarla en circunstancias en las que el grupo se sienta más motivado, y así, tomando como ejemplo la historia colectiva, si decoramos la sala, los materiales a utilizar, y nos situamos en un marco fantástico e imaginario que facilite la tarea de la creación colectiva, y en el que se pueda ir llegando a la escritura en un proceso en el que comience la expresión gestual, u oral, continuando por la plástica, para llegar a la escrita.



5 LA RELACIÓN Y LA CONSCIENCIA EN EL JUEGO

Veamos el siguiente esquema¹:



Tal y como hemos comentado anteriormente, bajo esas coordenadas espacio-temporales se establece un “microcosmos” especial en el que las relaciones entre los diferentes elementos que integran el juego se hacen realmente especiales y van variando según las características del juego y su propio desarrollo.

Un microcosmos que siempre estará conectado al macrocosmos, a ese mundo “normal” en el que nos movemos habitualmente y donde las normas de comportamiento, las pautas de relación y las reglas son bastante fijas o bien cambian mucho más lentamente de lo que pueden hacerlo dentro del microcosmos.

Al final de este capítulo dedicaremos un espacio a la “Consciencia” o a esos viajes que podemos realizar entre esos dos mundos para conocer y conocernos mejor.

Como ya hemos introducido en el primer apartado donde hablábamos genéricamente del juego, las pautas de relación dentro del juego pueden variar notablemente de las pautas que desarrollamos en nuestra vida cotidiana y podemos abrazar efusivamente a quien no conocemos e incluso a quien no apreciamos, y pelear duramente con nuestro mayor cómplice.

Asimismo, nuestra relación con nosotr@s mismas puede variar ostensiblemente, y personas inseguras pueden pasear desafiantes en el terreno de juego, y líderes pueden quedar anulad@s tras un traspíe en un lance del juego, y además, esa relación puede variar de un momento a otro, pudiendo sentirnos grandísimas y poderosísimas justo antes de sentirnos pequeñitas, cerca del ridículo.

¹ Modificado por el autor partiendo de un diagrama original de Colectivo Xabide.

Y también, dentro de los cambios en las relaciones, un pedazo de plástico viejo y sucio puede convertirse en el símbolo de nuestro triunfo, y razón de ser durante el desarrollo del juego, y al contrario, nuestros preciados ropajes pueden sufrir serios desperfectos en ese mismo lugar y en ese mismo tiempo (e incluso puede peligrar hasta nuestra integridad física).

■ Muchos juegos dentro de un juego

Normalmente, cada persona desarrolla su propio juego dentro de la propuesta común, y se relaciona de una manera diferente con el mismo, y de ahí la separación tan clara del “yo” dentro del esquema superior.

Por ello, en muchas ocasiones, pueden darse muchos “juegos” que se desarrollan dentro del marco del juego propuesto, y que cada persona realiza, según sus necesidades y características.

Están jugando al balón prisionero. Markel se pavonea frente a Ainhoa. Le gusta muchísimo, y quiere que se fije en ella. Fran está escondido en una esquina, para él sería un gran premio el quedar entre los últimos elegidos, los que se la juegan todo al final. Ser “el último” para él sería todo un sueño, una manera de ser frente al grupo, un grupo que normalmente no le acepta.

Juana grita y grita, de manera escandalosa y evidente. Le encanta ser el centro de atención y no quiere perder esta oportunidad en la que Jokin puede lanzarle la pelota y darle, ¡justo a ella!

Mikel agarra el balón en varias ocasiones y empuja a sus propios compañeros para tirar él cuantas veces puede. Es el más temido del grupo y tiene que mantener su imagen.

Sonia es famosa por su habilidad, así que ante todo se coloca frente al campo contrario para que la elijan como objetivo y así poder demostrar sus habilidades: esquivando la pelota, o cogiéndola en el aire!!

■ Un juego muy especial “desafío a la autoridad”

Querámoslo o no, nuestra figura tiene un componente de autoridad ante los grupos con los que trabajamos.

Hablando de juego, no podemos olvidar que uno de los juegos más motivantes y atrayentes es precisamente el de desafiar a la figura que posee la autoridad, con lo que conlleva de riesgo, de transgredir las normas.

Claro, este juego puede llegar hasta su máxima expresión en el momento en el que el grupo hace causa común para desarmar, una y otra vez al animador o animadora, jugando siempre el mismo juego frente a sus propuestas.

Desgraciadamente, es cada vez más frecuente este juego dentro de los grupos, y nuestra mejor herramienta para hacerle frente es la de realizar constantes y arduos esfuerzos para mantener la confianza del grupo y así no ser desplazad@ por el mismo.

Mikel, tras ver que su papel de líder temido en el grupo está quedando poco marcado, intenta hacerse notar intentando ser él quien realice una nueva propuesta “esto es muy aburrido, vamos a jugar al fútbol!”. Para reforzar su propuesta y su desafío a Ana, la monitora que propuso este juego, lanza el balón bien lejos, hacia la cancha de fútbol.

Hay varios tímidos movimientos hacia dicha cancha por parte de Eduardo y José, pero Ana saca un balón de fútbol del cesto e invita a quienes quieran a acudir a ese partido, con una gran sonrisa. Nadie acude, pues el juego había llegado a un gran nivel de intensidad, y Mikel, finalmente, obliga a Fran a ir a por el balón lanzado para poder retomar el juego.

LA CONSCIENCIA

Aunque cada vez es más difícil “jugar jugándose”, es decir, jugando de manera plena y abierta, debido a los grandes y numerosos escudos que nos colocamos frente al grupo, que pretenden ser un punto de seguridad, algo que nos proteja y nos mantenga en nuestra posición, podemos vivenciar y provocar la vivencia de microcosmos que nos hagan vivir esos momentos de manera libre y enriquecedora.

Una vez inmers@s en el microcosmos, y dados los diferentes cambios en las diferentes relaciones, uno de los aspectos de mayor utilidad para nuestro trabajo es el de “devolver” lo vivenciado al grupo, de manera que se sea más consciente de ambas realidades.

Y sobre todo es importante porque en el juego, nos abrimos más al resto, jugamos con todo nuestro ser.

A veces, esa retroalimentación se da de manera espontánea, cuando en el desarrollo de un juego se producen una serie de circunstancias de manera clara y visible, donde puede que alguien muestre uno de sus puntos fuertes o débiles, y que eso sea percibido por el grupo.

Sara se ha dado cuenta de los constantes pavoneos de Markel ante Ainhoa y por ello grita “Markel está por Ainhoa!!” Esto provoca que Markel, tímido, se quede callado y absolutamente sonrojado, y que sienta cómo el grupo entero le observa durante todo el juego, lo que le hace perder toda concentración en el mismo.

Durante los próximos días. Markel se muestra cabizbajo y debe soportar las constantes burlas de sus compañer@s de clase.

A su vez, de manera sorpresiva, Fran ha logrado ser “el último” en el juego; de un tiro certero, ha golpeado a Mikel, eliminándole, y además, le ha esquivado su último tiro. Desde entonces, la vida de Fran ha cambiado, es uno más en el grupo, por fin ha sido aceptado.

Cuando podemos ser conscientes

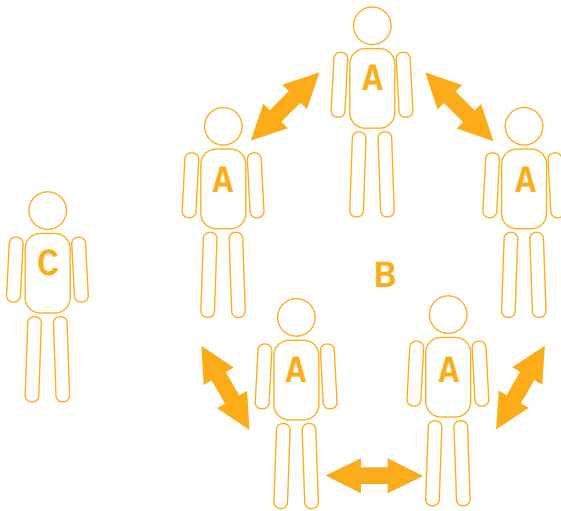
En principio, y como todo, la consciencia debe ser un trabajo progresivo y no debe estar asociado indefectiblemente al juego, puesto que le ganaría peso a este, y sería un punto que nos limitaría a la hora de manifestarnos libremente y tal y como somos.

Tras cada juego siempre podemos hacer comentarios sobre lo sucedido en el mismo, y no siempre tienen que ser en grupo grande, podemos acercarnos a Fulanita o Menganita, para preguntarle por algo que nos ha sorprendido, si se lo ha pasado bien, si...

A nivel más adulto, la consciencia se puede realizar además, con un elemento añadido, el de la observación, que puede ser realizada por una persona, que luego se dedicará a devolver lo apreciado al grupo, o bien por máquinas que lo hagan (una cámara de vídeo, una grabadora (escuchar lo sucedido en un juego es realmente interesante))

Tres ámbitos de Consciencia

- **Personal.**
- **Grupal.**
- **Ambito de la intervención,** o el que realizamos como profesionales, tomando consciencia del proceso del grupo, las personas, etc., para mejorar nuestro análisis del mismo.



6. COMO CREAR GRANDES JUEGOS (o de cómo alimentarlos para que crezcan)

Dentro de nuestro trabajo cotidiano, nos encontramos en situaciones en las que necesitamos de actividades de una duración superior a la normal, o bien el número de participantes excede lo cotidiano.

Para ello, necesitaremos “hacer crecer” a los juegos que normalmente utilizamos para adecuarlos a esas circunstancias.

Señalaremos algunas pequeñas pautas (que ni son todas, ni puede que sean las mejores) para poderlo hacer:

■ Complicación

La complicación en la dinámica de una actividad normalmente lleva consigo una extensión en la duración de la misma (ver b.- energía)

Tomando como punto de partida el juego más practicado (no sólo por personas, también por los animales), “a pillar”, podemos ir aumentando su complicación hasta límites insospechados.

La base del juego, la motivación mayor, sería la tensión de pillar o no ser pillad@, correr y esquivar, en un continuo y enriquecedor intercambio de roles cazador-presa.

Si el grupo aumenta de tamaño, la tensión disminuye, puesto que una sola persona “cazando” pierde la capacidad de crear tensión en el grupo persiguiéndolo en el caso de que l@s participantes aumenten.

Por tanto, primera posible variante: aumentar el número de cazadores.

También podemos regular las diferentes acciones que se realizan.

Por ejemplo, para correr, podemos hacer que corramos a la pata coja, con pies juntos, a cuatro patas, de espaldas, sin retroceder, etc.; o también con los ojos cerrados (gallinita ciega)

Si introducimos el elemento “casa” o espacio de seguridad para la presa, pasamos a juegos como “las alturitas”, “stop (donde si te quedas quieta gritando stop, no puedes ser pillada)”, y otros muchos más.

Si además cambiamos la norma de “un@ contra tod@s” y nos ponemos en situación de “dos equipos”, podemos pasar a todo un juego en el que habrá presas, zonas de prisión, liberaciones, vueltas y revueltas varias.

E imaginad lo que pasa si son “tres grupos” o “cuatro grupos”, donde cada grupo debe pillar a uno, pero es pillado por otro.

Y si además introducimos diferentes valores a los participantes, donde quien tiene tres

puntos puede cazar a quien tiene dos, pero puede ser cazad@ por quien tenga cuatro, y esos puntos se consiguen y pierden de determinadas maneras, etc., etc., etc., llegamos hasta juegos de complicación ilimitada, así como sus participantes y duración.

■ Encadenación. Energía

Normalmente, podemos colocar un juego tras de otro, de manera de crear una sucesión o secuencia de juegos que puede servirnos en el caso de que queramos aumentar la duración de una actividad.

La primera forma de encadenar y la más sencilla tendría en cuenta la energía necesaria para aceptar la propuesta.

Para manejar esa energía, debemos tener en cuenta que:

- a.- Se necesita un tiempo de explicación de la propuesta.
- b.- Los primeros momentos son de rodaje de la propuesta, es decir, el grupo se amolda y adapta a la dinámica del juego y crea la suya propia.
- c.- Llega un momento de clímax o de vivencia plena, en la que la desinhibición y la desnudez son totales dentro de esa dinámica (momento clave para la observación)
- d.- Ese momento de clímax puede ser aprovechable para una nueva propuesta, que no deberá ser totalmente contraria a la que se está realizando en ese momento.
- e.- La propuesta posterior puede ser sustancialmente diferente si llevamos al grupo hasta el “delirio” o la “explosión”, momento en el que, tras la misma, podremos aprovechar para una propuesta totalmente relajada y de recogimiento (momento que podríamos aprovechar precisamente para la toma de consciencia)

Teniendo en cuenta todo ello, se pueden ir realizando diferentes juegos encadenándolos por similitud de propuesta-exigencia, y podemos diseñar todo un proceso en base a ello.

■ Las historias

Una historia es todo un tesoro para crear grandes juegos.

En primer lugar, deberemos definirla en términos de “escenas”, es decir, determinar los diferentes espacios y tiempos de la historia.

Una vez definidos, tendremos unos “ambientes” en los que podemos amoldar nuestros juegos.

Así, tomando la historia de Caperucita, todo comenzaría en casa de Caperucita, con su Mamá, preparando la cesta para la abuelita.

El espacio y la acción ya están definidos: ahora tenemos que buscar una actividad que pueda encajar en ello, por ejemplo, un baile en el que los movimientos sean de introducir diferentes cosas en la cesta, juegos de velocidad o relevos con esos diferentes objetos a meter en la cesta, juegos de búsqueda de los objetos, de equilibrios...

Si de ahí nos vamos al encuentro con el Lobo, luego a la casa de la Abuelita, y así sucesivamente, tendremos una secuencia de juegos con un nexo de unión fuerte y claro, y de alguna manera podremos ser, como Caperucita, todo un grupo de aventurer@s que tiene que realizar toda una serie de pruebas para llegar al final de la historia, que como todo final feliz que se precie, deberá ser una gran celebración-fiesta.

■ Juegos de mesa. El Juego de la Oca

Es de tod@s conocida la aplicación del famoso Juego de la Oca para utilizarlo como un gran juego, sobre todo después de los programas televisivos que lo utilizaron para ello.

Sólo señalar que sabios y sabias de todos los tiempos han realizado extensos estudios sobre el tablero del “juego de la Oca”, de sus diferentes casillas, y de su similitud con la vida, con la cultura , etc., etc.

Basándonos en esa similitud, la clave para transformar un juego de tablero en un gran juego es la de identificarnos con las fichas y ser nosotr@s quienes vivamos aventuras reales en diferentes casillas-pruebas en las que vayamos cayendo por empuje del azar del dado. (y de cómo estos juegos, en su máxima expresión, han llegado a complicarse de manera extrema en juegos de rol y juegos de rol en vivo)

Por ello, no nos extenderemos demasiado, más bien proponer que no sólo en el Juego de la Oca podemos hacer esa “identificación con las fichas”, y ser nosotr@s quienes vayamos llegando a diferentes casillas-pruebas en diferentes tableros, que pueden ser de otros juegos, como el Ajedrez, o las Damas, el Parchís, el Trivial...

■ Grandes competiciones: olimpiadas, ginkanas

Como bien sabéis, también y a la hora de crear grandes juegos, es bastante usual realizar grandes competiciones, y dentro de ellas, introducir juegos más o menos deportivos, juegos de reglas, pruebas varias, etc.

No nos extenderemos en este tema, por considerarlo bastante extendido y conocido, tan sólo señalar la importancia que tiene en estos juegos que intentemos “romper” un poco con lo establecido y huir de premisas clásicas, realizando propuestas novedosas e interesantes.

Huir de ese “Citius, Altius, Fortius” que nos proponen no sólo las Olimpiadas, sino el mundo en general, y realizar propuestas que sean más populares, donde cada cual pueda demostrar sus diferentes habilidades y características.

■ Otros

Buscando, buscando, cualquier cuestión que pueda servirnos como nexo (un tema, una canción, etc., etc.), puede servirnos también para encadenar juegos. El resto de apartados los pones tú.

7. LA FICHA DEL JUEGO

Llegamos aquí al apartado en el que sacamos jugo a lo que hemos trabajado, vivenciado, experimentado.

La propuesta de realizar una ficha del juego es, al fin y al cabo, la de plasmar la experiencia.

Cada nuevo juego que hayamos vivenciado con el grupo es todo un tesoro, toda una recopilación de secuencias y vivencias que pueden servirnos para posteriores ocasiones.

De alguna manera, es potenciar el tercer ámbito de consciencia, el de la intervención educativa, y plasmarla en diferentes apartados de manera útil, clara y sencilla (para que la confección de cada ficha no sea demasiado ardua)

Cada cual tendrá su modo de confeccionar su propia ficha, con más o menos apartados, mayores o menores, dependiendo de sus propios gustos, su tipo de trabajo, su estilo...

Os presentamos ahora algunos apartados para que podáis con ellos, o con otros que veáis importantes confeccionar la vuestra.

■ Nombre

Aquí incluiríamos el nombre del juego (que listo, ¿verdad?) Procura que sea original y corto, de manera que puedas acordarte de él fácilmente. En el caso de que sea un juego que hayas creado haciendo cambios o variantes a otro, coloca otro nombre tras el original. Por ejemplo, si has jugado a pillar, pero a la pata coja, llámalo "pillar cojo" (aunque sea un ejemplo muy malo)

■ Nº de participantes

Más que colocar un solo número, mejor colocar un intervalo en el que nos podamos mover, incluyendo el número mínimo, el máximo, y el ideal.

■ Edad

Exactamente como arriba, pero esta vez, intentando echar mano de vuestros conocimientos en psicología evolutiva, claro.

■ Duración

Aquí tendríamos que escribir la duración más adecuada para el juego, teniendo en cuenta que, antes que alargar demasiado una actividad, es mejor cortar antes para aprovechar esa energía para posteriores actividades.

■ Material

Repasa mentalmente el juego y apunta todos los materiales que necesitaremos para realizar el juego.

■ “Ambiente”

Este apartado me parece muy importante (aunque igual a ti no te lo parece tanto). Podemos indicar el espacio ideal para realizar ese juego (un parque, una sala cerrada, una mesa, bosque, calle, playa, un autobús...), y si tenía algo de especial (columnas, oscuridad, sillas, nieve, hojas secas, barro, árboles, arena...). Indica cualquier cosa que pueda facilitarte el trabajo cuando vayas a volver a realizarlo.

Y luego, para seguir recreando ese ambiente, indica la hora o tiempo en que lo realizaste: amanecer, al levantarnos, en la sobremesa, de noche, al atardecer, en otoño, en primavera, en un día lluvioso, en un día frío...

■ Desarrollo

¡Este sí es importante! Tienes que señalar claramente cómo se juega, que hay que hacer, que no hay que hacer, cómo comienza y cómo termina, roles y papeles diferentes...

Y no te importe si te alargas, ¡¡¡la literatura es preciosa!!!

■ Reglas

Si no lo hemos especificado antes, aclarar aquí las reglas, qué hacer en el caso de que no se sigan... En fin, y si hay posibles trampas, juegos con las mismas reglas...

■ Utilidades

¿Lo echabas en falta? Bueno, en este apartado tan importante tenemos que explicar para qué lo utilizamos, en que ocasiones, etc. (y esta pregunta hay que planteársela antes de realizarlo, incluso cuando lo hagamos sin más objetivo que el propio gusto de jugar)

Podemos señalar también dificultades y oportunidades que nos hemos encontrado y como potenciarlas oportunidades o cómo superar las dificultades.

■ Puntos de consciencia

En el caso de que hayamos utilizado esta actividad para tomar consciencia de diferentes actitudes, relaciones, etc., que puedan desarrollarse en el juego, podemos apuntarlas para posteriores ocasiones.

■ Esquema

Y para terminar, aquí tienes que dibujar, de manera muy simple, con unas cuantas líneas el terreno, los movimientos, la colocación, etc. Simple y aclarador, claro.



BIBLIOGRAFÍA

LIBRO RECOMENDADO:

Fidel Delgado. *El juego consciente*. Integral Manuales.

LIBROS SOBRE EL JUEGO:

Johan Huizinga. *Homo Ludens*. Alianza Editorial

R. Gz. de la Iglesia y M. Etxebarria. *Juego como recurso educativo*. (Colectivo Xabide).

Jean Vial. *Juego y Educación. Las Ludotecas*. Akal Universitaria

Paulo Nunes de Almeida. *Educación Lúdica*. Editorial San Pablo.

Xesus R. Jares. *El Placer de jugar juntos*. Editorial C.C.S.

Vari@s autor@s. *Actividades lúdicas. El juego, alternativa de ocio para jóvenes*. Editorial Popular

Decroly y E. Monchamp. *El juego Educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Ediciones Morata.

LIBROS CON ACTIVIDADES LÚDICAS:

Colectivo Educar para la Paz. *La Alternativa del Juego I y II*. (Ed. La Catarata)

Terry Orlick. *Libres para cooperar, libres para crear*. Editorial Paidotribo

Vari@s autor@s. *Las Cuatro Esquinas de los Juegos*. Editorial Deportiva Agonos

LIBROS SOBRE CONSTRUCCIÓN DE JUEGOS Y JUGUETES:

Susan Adams. *El fantástico libro de los juegos*. Círculo de Lectores.

Unicef. *Jeux du monde*. Editorial Lied