

El Juego.

Introducción

El juego es una actividad que comienza con el ser humano. El niño alrededor de los tres meses empieza a jugar con brazos y piernas. Luego lentamente desarrolla una manera de jugar: el niño empieza a introducir en sus juegos elementos externos, por ejemplo, el cascabel, un cubito, una pelota, el chupete, juguetes en general. Pero a medida que crece, va necesitando objetos más grandes que corresponden al descubrimiento de su pequeño mundo, como una silla, diarios, un piso, la mesa, la alfombra. El niño ve en esos objetos un significado para realizar sus juegos por medio del desarrollo de su fantasía.

Para un buen y completo desarrollo armónico, es sumamente importante y significativo que el niño aprenda a jugar. Así se puede expresar por medio del juego y por medio de éste conoce su medio ambiente.

Pero lo importante no es jugar por jugar, sino para formarse y entretenerse, con el fin de que su desarrollo sea en forma equilibrada.

El niño juega por naturaleza, su vida es jugar y para ello hace uso de elementos que encuentra en su camino: barro, piedras, animales, árboles, etc. Un niño que no juega, según el criterio del mundo adulto, está enfermo.

En nuestro trabajo con el niño, el juego será posiblemente menos espontáneo, porque es dirigido; sin embargo, se ve enriquecido por la iniciativa del juego dirigido que abre nuevos caminos, posibilidades e incluso un uso más eficiente de los materiales.

Aportes del juego al desarrollo del niño:

1. Juegos físicos ayudan a:

- Ejercitar y desarrollar los sentidos: olfato, gusto, vista, oído, tacto
- Desarrollar el control psicomotriz de los movimientos
- Desarrollar el cuerpo: músculos, respiración, resistencia
- Expresar y canalizar la energía

2. Juegos mentales ayudan a:

- Conocer las cosas u objetos y sus posibilidades de uso
- Conocer las personas y sus relaciones

3. Todos los juegos ayudan a:

Desarrollar una vida afectiva equilibrada, y las necesidades, propiedades y características del niño o joven.

- Espíritu de equipo
- Astucia
- Disciplina
- Honradez
- Espíritu deportista
- Saber ganar y perder
- Constancia
- Capacidad de observar

Podemos clasificar los juegos desde su duración (cortos o largos); según su horario (diurnos, vespertinos, nocturnos); según el lugar en donde se realizan (bajo techo o cubiertos y al aire libre); según el ambiente (terrestres o acuáticos).

De acuerdo con la clasificación según el lugar donde se realice podemos detallar:

Bajo techo : casa, patio, sala, galpón, gimnasio, locales cubiertos en general

Al aire libre: calle, plazas, parques, campo, playa, bosque, montaña

Según la clasificación del ambiente podemos detallar:

Terrestres: cancha, potrero, cerro, bosque, zoológico, ciudad.

Acuáticos: piscina, arroyo, tranque, río, lago, mar.

¿Cuándo es un buen juego?

- a. Cuando impresiona al muchacho.
- b. Cuando junto a la tensión existe el relajamiento.
- c. Cuando el juego no es muy complicado.
- d. Cuando el juego no dura demasiado tiempo.
- e. Cuando se especifica claramente el resultado, vale decir, cuando se da a conocer al ganador.
- f. Cuando todos los jugadores participan de acuerdo con sus capacidades.
- g. Cuando no existen funciones para líderes.

Preparación de un juego

1. Fijar siempre el objetivo del juego y que exista siempre un elemento educativo.
2. Aprovechar las sugerencias de los niños.
3. Revisar el material que se debe usar y cuándo.
4. Ver las posibilidades de un desarrollo negativo y prevenir estas anomalías.
5. Elegir el lugar exacto y su medio ambiente necesario.
6. Formar primero los equipos y después explicar el juego.
7. Crear un ambiente agradable para entusiasmar a los niños mediante una historia o cuento que los impresione. Con eso se creará el ambiente necesario para despertar la entrega total del niño. Ciertos hechos de la vida cotidiana o actuales ofrecen muchas veces el material necesario para argumentar una historia de motivación. No se debe exagerar demasiado con la historia para no perder la sutileza del juego.
8. Cuidar de que todos los materiales estén en su lugar.
9. Preocuparse de que el terreno esté bien limitado y marcado.

Iniciación del juego

1. Preocuparse de que las condiciones de los equipos sean parejas; por ejemplo, que no solamente un equipo esté de cara al sol o el viento en contra.
2. Indicar los equipos.
3. Explicar el juego de manera corta y clara; los jugadores vienen a jugar y no a escuchar una charla.
4. Dirigirse a todos y no a uno solo; fijarse en la ubicación durante la explicación.
5. Hablar solamente cuando haya tranquilidad.
6. Preguntar después de haber explicado el juego si todos entendieron.
7. Preocuparse de que los jugadores usen los zapatos y vestimenta adecuados.
8. Indicar claramente cuándo comienza y termina el juego.
9. Tener previsto por medio de mensajes escritos, qué hacer en caso de emergencia. Por ejemplo, a veces puede suceder que un equipo no sepa terminar un juego de pistas. Para ello llevarán un sobre con un mensaje en que va indicado lo que deben hacer.

Desarrollo del juego

1. Preocuparse de que todos participen activamente en el juego, o sea, en el caso de los eliminados hay que tener disponibles nuevas oportunidades para que puedan seguir participando en el juego.
2. Exigir fiel cumplimiento de las reglas de juego para que así puedan tomar decisiones honradamente, evitando discusiones innecesarias por parte de los equipos, las que podrían entorpecer el juego.
3. Dirigir el juego en forma decidida, de tal forma que las discusiones no entorpezcan el normal desarrollo de juego.
4. Tomar una ubicación que domine ampliamente todo el lugar del juego.

5. No interrumpir el juego con explicaciones. Estas se pueden mostrar mejor con situaciones que se presenten durante el juego. Por ejemplo, si el monitor, árbitro o animador del juego ve que alguien está haciendo trampa debe hacerlo notar a quien lo hace.
6. Si se usa silbato, usarlo sólo en caso necesario, cuando la voz no alcance a llegar a todos los lugares donde estén distribuidos los jugadores.
7. Es preferible que los dirigentes no participen en el juego, especialmente cuando sea muy complicado. Así es posible mantener un juego imparcial.
8. Se debe activar, motivar y entusiasmar el juego, pero hay que tener cuidado de no exagerar.

Finalización del juego

1. Aprender a percatarse cuando hay que terminar un juego, especialmente los juegos cortos. Son justamente éstos los que se prestan para aburrir a los niños si se alargan mucho.
2. Al finalizar el juego, se debe proclamar a los ganadores.
3. Se debe estimular convenientemente a los ganadores.
4. Es sumamente importante hacer una evaluación del juego con los participantes, para que ellos tengan la oportunidad de dar su opinión sobre el juego y para que los animadores aprovechen de aclarar los puntos negativos y positivos del juego.
5. Guardar los materiales en su lugar correspondiente, con ayuda de los jugadores.
6. Es igualmente importante que los muchachos se laven y, si es posible, se cambien de ropa.

Programa de juegos

Se debe tener especial preocupación de poseer una reserva de juegos de variados tipos, para adaptarse a las circunstancias y al estado anímico y físico de los muchachos. Por lo mismo, es conveniente desarrollar un archivo propio de juegos.

No es un trabajo difícil tomando en cuenta los siguientes puntos:

Iniciar el archivo en un cuaderno o en fichas, que puede confeccionar uno mismo.

Se supone que todo el equipo de animadores tendrá acceso a este archivo. Es recomendable guardarlo en un lugar accesible a todos.

He aquí un ejemplo de cómo puede confeccionarse una ficha:

- Nombre del juego
- Todos los útiles necesarios para la realización del juego.
- Fuente de donde se obtuvo el juego: creación propia, una copia aprendida en algún curso o en otro lugar, extraído de un libro (indicar el libro).
- Descripción del juego, incluida la historia, cuento o motivación previa.
- Fecha de realización. Para que un juego no sea repetido muchas veces y no se pierda el entusiasmo de jugar.
- Lugar en donde se realiza: recinto cerrado, patio, campo, bosque, playa, etc.
- Observaciones. Es muy importante anotar las fallas observadas durante el juego, como asimismo los aspectos positivos del mismo.
- Grado de interés. Es necesario anotar el grado de interés demostrado por los muchachos durante la realización del juego.
- Número de jugadores. Conviene fijar un número mínimo y máximo, para no tergiversar el juego.

Consejos prácticos

- Cuando un animador o monitor explica un juego, el resto del equipo de animadores debe estar presente para dar imagen de equipo y para que todos conozcan la misma información (reglas, recomendaciones, etc.).
- Como hemos mencionado anteriormente, se debe conocer el juego para ser un juez imparcial.

- Es necesario definir antes de explicar el juego, el papel que cada dirigente va a desempeñar en el juego. Para demostrar a los niños la homogeneidad del equipo, dejando de lado los intereses personales, rivalidades o competencias internas del equipo.
- Hay que preocuparse de que los niños no usen artículos peligrosos, como cuchillos, cortaplumas o cualquier elemento que pudiera causarles daño corporal.
- Igualmente, habrá que velar porque todos tengan las mismas posibilidades durante el juego, no permitiendo que algunos usen elementos que no están permitidos y que les dan ventaja, por ejemplo usar linternas cuando no todos los niños tienen.
- Debemos cuidar que los animadores o monitores no desordenen con los niños para no perder el respeto.