

En los últimos años, el juego como parte de la educación, ha cobrado una importancia fundamental. Hoy, en la era de Internet, el play station y los celulares, crear ámbitos de recreación que colmen las expectativas de los alumnos implica un enorme desafío para el centro y para el docente.

Ya son muchos los centros educativos que aplican, e incluso ofrecen, programas de recreación específicos y los que toman elementos de la recreación, el juego y las actividades al aire libre, como propuestas pedagógicas que complementan el quehacer educativo.



El uso del tiempo libre en la era de internet

El uso racional del tiempo libre surge a mediados del siglo XIX, como una forma de ofrecer a los ciudadanos una opción distinta a la taberna. En Uruguay, la Asociación Cristiana de Jóvenes, en 1909, fue la primera institución en comenzar a introducir el concepto de “mente sana en cuerpo sano”, idea que acompañaba el ideario batllista de sociedad democrática, con la consecuente creación de espacios libres como parques y plazas de uso público. Ese modelo más “higienista” de recreación da un viraje hacia uno más sociocultural, a mediados del siglo XX, donde se empieza a revalorizar el tiempo libre más allá de como una cuestión compensatoria al tiempo laboral. El nacimiento de la Asociación Scout del Uruguay, a fines de la década del cuarenta, incorpora con una fuerte influencia de organizaciones católicas, un concepto de animación más vinculado a lo sociocultural y pastoral, siendo el “animador” el que promueve la participación. A partir de los años setenta, esa misma gente proveniente de los grupos scout o de la ACJ, realiza su formación de magisterio y comienza a incorporarse a los colegios católicos trasladando esas innovaciones pedagógicas a sus respectivos centros.

Los primeros en ocuparse del tiempo libre de los alumnos en las escuelas han sido tradicionalmente los docentes de educación física, ya que siempre se vinculó lo deportivo a lo recreativo. Esa especie de monopolio comenzó a quebrarse en la década del ochenta cuando se incorporaron a los distintos centros, personas provenientes de ámbitos que tienen más que ver con la animación y recreación de los grupos.

El proceso de destitución de docentes, en tiempos de la dictadura militar, hizo que algunos de ellos pudieran mantener el vínculo educativo fuera del aula, a través de la recreación, por ejemplo como responsables de los campamentos. De esa época son las primeras escuelas de animadores. Según pudimos saber las pioneras serían la del Colegio San Francisco de Asís, la del Colegio Poveda, y ya en la década del ochenta la fuerte impronta de los Maristas. Todo esto hasta llegar a un despeque en los años noventa.

Los grupos de animadores han aumentado su importancia, y ya son varios los centros educativos en los que su participación es parte fundamental del proceso de enseñanza.

Europa y Estados Unidos tienen una larga historia



en la formación de profesionales de recreación y animación. En América Latina, Colombia y Venezuela son quienes más hincapié han hecho en el tema. En Brasil aún hoy, es un post grado de educación física.

JUGAR NO ES PERDER TIEMPO

Para algunos profesionales la Recreación es identificada con actividades que tienen que ver con la ocupación del tiempo libre, mientras que otros ven en éstas una forma organizada de socialización.

La Recreación Organizada es aquella mediante la cual se busca cumplir determinados objetivos, que tiene una intencionalidad, y en la que se aplican métodos y medios, utilizando espacios físicos adecuados.

La inmensa mayoría de los profesionales en la materia, entienden que la recreación no puede quedar dentro de la educación formal como una mera actividad canalizadora de energías o suplementaria de actividades.

En tal sentido el Rector del Instituto de Tiempo Libre y Recreación de la ciudad de Buenos Ai-

res, Pablo Waichman, parte de la base de que las personas no estamos educadas para disfrutar del tiempo libre y afirmó recientemente al diario Clarín que "la escuela separa de manera tajante los dos mundos: la libertad del recreo -breve y vigilado de cerca por las maestras- como compensación del aburrimiento y la rigidez que supone la clase, del tiempo que se considera realmente productivo e importante". Según Waichman, el sistema educativo forma para trabajar, es decir, educa para un pedazo de tiempo, el productivo, y, consecuentemente, para un "pedazo de hombre". "En el jardín de infantes uno es una persona completa, porque juega, pero deja de serlo en primer grado, donde empieza su formación para ser una persona productiva. De chico se aprende que jugar es perder el tiempo", dijo Waichman.

El maestro puede utilizar el juego como una forma de conocer a sus alumnos de manera más profunda, ya que un niño que en el salón de clase se presenta como tímido, a través del juego puede mostrar una faceta distinta. El alumno que en clase se muestra tímido en el juego suele ser entusiasta, y el agresivo a menudo es enérgico pero cooperador y buen compañero, ya que en el juego tiene donde volcar la energía que antes le incomodaba.

El juego en la historia

A lo largo de la historia muchos autores hacen referencia al juego como una parte fundamental del desarrollo de los niños.

Aristóteles menciona en distintos tramos de su obra, ideas que remiten a la conducta de juego en los niños, y afirma que “hasta la edad de 5 años, tiempo en que todavía no es bueno orientarlos a un estudio, se les debe permitir movimientos para evitar la inactividad corporal, ejercicio que puede obtenerse a través del juego”. Agrega que los juegos de la infancia “deben ser imitaciones de las ocupaciones serias de la edad futura”.

Friedrich Fröbel, importante pedagogo del siglo XIX, reconoció la importancia del juego en el aprendizaje, y se interesó por los niños pequeños, estudiando los tipos de juegos que necesitan para desarrollar su inteligencia.

Las primeras teorías elaboradas sobre el juego pueden agruparse en cuatro tendencias:

- Teoría del exceso de energía (Herbert Spencer basado en los escritos filosóficos de Friedrich von Schiller), postula que el juego sirve para gastar el sobrante de energía que todo organismo joven tiene y que no necesita.
- Teoría de la relajación (Lazarus), afirma que el juego sirve para relajar a los individuos que tienen que realizar actividades difíciles y trabajosas que le producen fatiga y para recuperarse juega, logrando así poder relajarse.
- Teoría de la recapitulación de G.S.Hall, está basada en las teorías evolucionistas, que proponen que cada individuo reproduce el desarrollo de la especie, por eso el niño realiza en el juego, actividades que sus ancestros

realizaron.

- Teoría de la práctica o del pre ejercicio. Es la más cercana al concepto actual y fue propuesta por el alemán Karl Groos. Sostiene que el juego es necesario para la maduración psicofisiológica y que es un fenómeno que está ligado al crecimiento.

Posteriormente otras corrientes psicológicas tratan el papel del juego en el desarrollo de los niños, entre ellas la de Jean Piaget, considerada una de las más completas.

Sigmund Freud, decía que el juego está relacionado con la expresión de los deseos que no puede satisfacerse en la realidad y por lo tanto las actividades lúdicas que el niño realiza le sirven de manera simbólica.

Vigotsky afirma que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y los convierte -en su imaginación- en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo. Dice que con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

Al día de hoy el estudio del juego sigue basándose en muchos de los aportes de estos autores. Tanto en la casa como en la escuela, son múltiples las aplicaciones de las actividades lúdicas en pro del desarrollo armónico de niños y niñas, siendo el juego uno de los principales canales de las manifestaciones creativas y culturales por donde transita la infancia.

LA ANIMACIÓN COMO ESTÍMULO DE LA INICIATIVA

UNESCO define la Animación como “el conjunto de prácticas sociales que tienen como finalidad estimular la iniciativa y la participación de las comunidades en el proceso de su propio desarrollo y en la dinámica global de la vida socio-política en que están integradas. La animación es un nuevo

tipo de intervención social, que tiende a favorecer y desarrollar la comunicación, la socialización y la creatividad, a través de los medios y un lenguaje que estimula la fantasía y el placer de participar” En nuestro país la Universidad Católica destina, desde el año 2002, una importante cantidad de recursos a su Vice rectoría del Medio Universitario, cuyo cometido es acompañar el proceso de aprendizaje que le permita al estudiante,

además de la formación académica, la formación como persona durante su tiempo libre. Para ello se disponen actividades culturales, pastorales, sociales, de orientación educativa y de deporte y recreación.

Según el coordinador del sector Deporte y Recreación, Ricardo Lema, se propone a los alumnos la participación en actividades deportivas, campamentos, coro, teatro, expresión plástica, pastoral, voluntariado. Así mismo se dispone de un sector dedicado al acompañamiento, dirigido a aquellos estudiantes que requieren un apoyo psicopedagógico o por trastornos alimenticios o de adicciones.

La respuesta de los estudiantes es variada, ya que muchos entienden que al llegar al nivel terciario, es necesario desprenderse de algunas cuestiones típicamente "liceales". Esto hizo que con el paso del tiempo, el sector Deporte y Recreación fuera

ajustando su propuesta a los requerimientos de sus alumnos. Hoy entre el 15 y el 20% de los alumnos de la UCU utilizan lo que este sector les ofrece, siendo algunas actividades puntuales, como fiestas o campeonatos interclases, las que congregan los números más altos. Lema reconoce que aunque puedan parecer niveles bajos de participación, a nivel internacional se está dentro de la media. En Europa, donde estos programas reciben generosos presupuestos, no es común que se supere el 25% de participación estudiantil.

En un principio tenderíamos a pensar que aquel alumno que viene con una tradición muy fuerte de participación en su colegio, sería más proclive a integrarse a actividades que, podríamos decir que son similares, sin embargo en algunos se habría producido una especie de saturación. En otros casos la fuerte vinculación deportiva, con su anterior institución, hace que los alumnos prefieran seguir siendo parte de los planteles de ex alumnos, en lugar de integrarse a los equipos de la Universidad. Esto hace, según Lema, que la mayor participación en las actividades de su sector, provengan de alumnos que tienen necesidades de vinculación y no tienen demasiadas

oportunidades de hacerlo. Es el caso típico del alumno del interior, habido de relacionarse y sentirse parte de algo, más allá de la institución en la que estudia.

LA RECREACIÓN COMO FORMACIÓN TERCIARIA

La Tecnicatura en Educación para el Tiempo Libre y la Recreación fue incluida dentro de los planes de estudio de la Universidad Católica hace 9 años, con el objetivo de formar profesionales capaces de llevar adelante programas de tiempo libre a nivel educativo, sociocultural, comunitario, turístico y organizacional, mediante el dominio de conocimientos y herramientas específicas de la recreación y animación de grupos.

Esta tecnicatura, la única reconocida por el Ministerio de Educación y Cultura, ofrece en su

programa materias muy variadas: desde primeros auxilios hasta psicología de los grupos, pasando por técnicas de animación, arte escénico, teoría del juego, organización deportiva, turismo aventura, pedagogía del juego, sociología y por supuesto práctica docente.

La idea de crear la carrera teniendo como primer ob-

jetivo cubrir la necesidad de los colegios, donde ya se estaba empezando a creer que los docentes de educación física no eran, necesariamente, los más indicados para desempeñar la tarea de realizar actividades de recreación organizada. En ese momento las propias instituciones educativas estaban comenzando a formar sus propios cuadros de animadores.

Lema reconoce que con el paso de los años, algunas instituciones educativas privadas incorporaron el tema de las escuelas de animadores como una necesidad de marketing, aunque la mayoría entiende que el tema hace al proceso educativo y comprende la necesidad de contar con personas capaces de gestionar adecuadamente el tiempo libre de los estudiantes.

A partir del año próximo la UCU incluirá la tecnicatura de recreación y tiempo libre en una Licenciatura en Educación.



“El juego llama a la relación y sólo puede llegar a ser juego por la relación”

El juego es una necesidad vital y un motor del desarrollo humano. Se le considera una pieza clave en el desarrollo integral del niño ya que guarda conexiones sistemáticas con lo que no es un juego, es decir, con el desarrollo del ser humano en otros planos como la creatividad, la solución de problemas o el aprendizaje de papeles sociales.

El juego ofrece a los niños la posibilidad de autoexpresión, autodescubrimiento, exploración y experimentación. Estos conceptos son expresados en un trabajo desarrollado por Maite Garaigordobil, Profesora titular del Departamento de Personalidad, Evaluación y Tratamientos Psicológicos de la Facultad de Psicología de la Universidad del País Vasco.

Desde el punto de vista del desarrollo intelectual, jugando los niños aprenden, porque obtienen nuevas experiencias, al ser una oportunidad para cometer aciertos y errores, para aplicar sus conocimientos y para solucionar problemas. Los estudios que han evaluado los efectos de programas de juego aplicados de forma sistemática han con-

firmado que los niños que han disfrutado de estas experiencias de juego lograron incrementar su inteligencia y coeficiente intelectual, su capacidad de toma de perspectiva, las aptitudes de madurez

para el aprendizaje, la creatividad (verbal, gráfica, motriz, etc.), el lenguaje (aptitudes lingüísticas, diálogo creativo, capacidad de contar historias ...) y las matemáticas (soltura en matemáticas, aptitud numérica, etc.)

También se comprobó, agrega la experta, que el juego planificado, favorece la sociabilidad, al entrar en contacto con iguales, lo cual ayuda al niño a ir conociendo a las personas que le rodean y a aprender e incorporar normas de comportamiento.





“EL JUEGO LLAMA A LA RELACIÓN”

“El juego llama a la relación y sólo puede llegar a ser juego por la relación”, esa premisa, dice Garaigordobil, contiene dos ideas. La primera “el juego llama a la relación”, subraya que es un instrumento de socialización, porque estimula que los niños y niñas busquen a otras personas para llevar a cabo diversas actividades y se socialicen en ese proceso. Las investigaciones al respecto, señalan que los juegos de representación, donde los niños representan el mundo social que los rodea, descubren la vida social de los adultos y las reglas que rigen esas relaciones. Les permite ampliar su capacidad de comunicación, desarrollar de forma espontánea la capacidad de cooperación (dar y recibir ayuda para lograr un fin común), así como evolucionar moralmente y formar su “yo social”, a través de las imágenes que reciben de sí mismos por parte de sus compañeros (cuadro 1).

“EL JUEGO SÓLO PUEDE LLEGAR A SER JUEGO POR LA RELACIÓN”

Esta segunda parte de la premisa, dice Maite Garaigordobil, subraya la naturaleza social del juego. Agrega que muchos estudiosos del tema consideran que el origen del juego infantil está en el contacto lúdico del niño con sus padres.

Desde el punto de vista del desarrollo afectivo-emocional, el juego es una actividad que le procura placer, entretenimiento y alegría de vivir, que le permite expresarse libremente, encauzar sus energías positivamente y descargar tensiones. Oficia de refugio frente a las dificultades que el

niño encuentra en la vida, le ayuda a reelaborar su experiencia acomodándola a sus necesidades, constituyendo así un importante factor de equilibrio psíquico y de dominio de sí mismo.

Las conclusiones de la investigación sobre el juego han puesto de relieve que las actividades lúdicas que los niños realizan a lo largo de la infancia les permiten desarrollar su pensamiento, satisfacer necesidades, elaborar experiencias traumáticas, descargar tensiones, explorar y descubrir el goce de crear, colmar su fantasía, reproducir sus adquisiciones asimilándolas, relacionarse con los demás y ensanchar sus horizontes. Por ello, afirma la experta, estimular la actividad lúdica positiva, simbólica, constructiva, creativa y cooperativa es sinónimo de potenciar el desarrollo infantil, además de tener una función terapéutica.

Concluye su trabajo diciendo que es de destacar “la importancia de emplear el juego como una metodología educativa, tanto en educación inicial (estructurando el aula en espacios de juego y potenciando variadas experiencias lúdicas dentro y fuera del recinto de la escuela) como en primaria (realizando programas de juego cooperativo y creativo para el desarrollo socio-emocional”.

Garaigordobil recomienda proponer juegos que no tipifiquen roles sexistas, potenciar al máximo los juegos cooperativos, en los que todos participan, y diseñar juegos que fomenten la comunicación y tengan en su base la idea de aceptarse, cooperar y compartir. “Compartir un espacio de libertad y arbitrariedad que es el espacio del juego”.

CONEXIONES ENTRE EL JUEGO Y EL DESARROLLO SOCIAL

Los juegos de representación (simbólicos, rol, dramáticos, ficción):

- Estimulan la comunicación y la interacción con iguales
- Amplían el conocimiento del mundo social del adulto y preparan al niño para el mundo del trabajo.
- Fomentan de forma espontánea la cooperación y la pro-socialidad
- Facilitan el autoconocimiento y del desarrollo de la conciencia personal
- Potencian la adaptación socio-emocional

Los juegos de reglas (juegos intelectuales de mesa y sensorio motrices con reglas objetivas), son un aprendizaje de estrategias de interacción social, que facilitan el control de la agresividad e implican un ejercicio de la responsabilidad y democracia).

Los juegos cooperativos (los que implican dar y recibir ayuda para lograr un fin común):

- Promueven la comunicación, aumentan los mensajes positivos sobre los miembros del grupo y disminuyen los negativos.
- Incrementan las conductas pro-sociales (ayudar, cooperar, compartir) y las conductas asertivas en la interacción con iguales.
- Disminuyen conductas sociales negativas (agresividad-terquedad, apatía-retraimiento, ansiedad-timidez).
- Potencian la participación en actividades de clases y la cohesión grupal, mejorando el ambiente o clima de aula.
- Mejoran el concepto de uno mismo y de los demás.

