

1- El juego

El juego es ante todo una actividad propia del ser humano, independiente de su edad, sexo, condición económica, etc.

No existe en la actualidad una teoría acerca del juego completa y universalmente aceptada, dado que este concepto ha sido pensado desde diferentes enfoques.

Homo Ludens es la primer obra que aborda específicamente la temática del juego, su autor Johan Huizinga, realiza un abordaje sistemático del tema. Aquí el autor trabaja la importancia del juego especialmente su trascendencia cultural en el desarrollo de los pueblos

. La definición que aporta el autor dice: “El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real.”

Freud establece la necesidad de jugar como un elemento estructurante de la personalidad del niño ya que en el jugar se compromete el ser, la constitución del individuo y la construcción simbólica del cuerpo. “ Los juegos ponen en marcha mecanismos de identificación, cuestionan la identidad personal y al mismo tiempo permiten afirmarse”

Piaget toma la función del juego dentro de la estructuración del pensamiento, en la forma en como se construye el conocimiento, “ el niño que juega con muñecas rehace su propia vida pero corrigiéndola a su manera, revive todos sus placeres o todos sus conflictos, pero resolviéndolos y sobre todo compensa y completa la realidad”

Se habla de la necesidad e importancia del juego para el logro del equilibrio afectivo del niño. Y a la vez de la importancia del juego para la construcción del mundo por parte del niño ya que a través del juego se vincula, comprende y estructura el afuera.

El juego es una actividad corpórea y espiritual desinteresada y libre, que tiene un fin en sí misma. En todo juego la persona compromete por entero su personalidad. La seriedad del juego es justamente su carácter de actividad creadora de campos de posibilidades de la conducta humana.

Es una actividad, el juego, vinculada a una normatividad intrínseca, que sucede dentro de un tiempo y un espacio. Permite la posibilidad de crear ámbitos nuevos de expresión, comunicación y participación, estimulando en el jugador su capacidad expresiva y creadora estimulando las capacidades de participación y compromiso.

La situación de juego le permitirá al niño transitar el pasaje entre un mundo natural y cercano que lo envuelve y del cual aun no se diferencia, al mundo que le es ofrecido, estructurando normas, pautas, acuerdos tácitos, descubriendo aquello que puede y aquello que no.

En resumen:

- El juego se articula libremente
- La realidad en que se desarrolla es ficticia.
- Es improductivo en el sentido de que no produce” bienes ni servicios”
- Tiene reglas
- Se desarrolla en un tiempo y en un espacio.
- Produce placer
- Es una estrategia para: Sensibilizar, Acercar a lo nuevo, Desbloquear, darnos permiso
- Incluye la emoción(impulso para actuar)
- Jugar es hacer: jugar con pensamientos, también es hacer.
- Desarrolla confianza, autoestima, vínculos.
- Esto permite que la persona asimile, acomode, afiance, descubra, desarrolle conductas, normas, pautas, acciones, imágenes...

2- El juego como vehículo de aprendizaje

El juego puede ser analizado como finalidad o como recurso que posibilita el cumplimiento de objetivos educativos. Es decir que podemos utilizar al juego como una herramienta que nos permita el logro de objetivos.

El juego como vehículo de aprendizaje tanto de conceptos, de actitudes como de procedimientos implica que el conductor de grupos sea capaz de realizar una lectura del grupo con el cual trabaja (diagnóstico), y teniendo en claro los objetivos que desea alcanzar pueda generar situaciones lúdicas que permitan el logro de dichos objetivos, a través de una vivencia que invite al jugador a ser verdadero protagonista, pudiendo accionar, participar, crear, indagar, probar, desde diferentes lugares. Es importante que el jugador pueda participar desde lo corporal, lo intelectual, lo emotivo, individualmente, con otros, desde la palabra, la música, el cuerpo, el espacio...

Para esto el conductor deberá pensar situaciones que involucren algunas de estos modos de participación, sabiendo que cada uno es capaz de acercarse al conocimiento propio, de los otros y de las cosas desde diferentes capacidades. De ahí, la importancia de variar los estímulos y las propuestas permitiendo así que cada participante pueda sentirse invitado a jugar, a ser, a protagonizar la propuesta.

2.1- El juego como herramienta para el trabajo de las actitudes.

Actitudes:

- Son modos de enfrentarse a uno mismo, a los otros y a la realidad.
- Son adquiridas por ende aprehendidas.
- Son estables, tienen una estructura.
- Son susceptibles de cambio.
- Ponen de manifiesto lo cognoscitivo y lo procedimental.
- Se ponen de manifiesto en la ACCION.

Ya que el juego nos pone en acción y en la acción concreta ponemos en juego nuestras actitudes, podemos pensar que el juego será una buena estrategia para poner de manifiesto y trabajar actitudes

***Planeamiento:** Detectar necesidades. –A qué valores se refieren, Qué actitudes requieren?

Necesidades	Valor	Actitudes
De pertenencia	Comunidad	<ul style="list-style-type: none">• Tolerancia(respetar las diferencias)• Participación social(interesar en los otros)• Solidaridad (apoyarse mutuamente)

¹**Estrategias de acción:** Metodología: acción, reflexión, transferencia.

Evaluación: auto evaluación- De los otros (es público)- Del adulto

¹ Inés Moreno, Jornadas de la Vivencia a la Elaboración. Estudio Inés Moreno

3- Algunas ideas referidas al papel del Conductor/catequista en los juegos grupales.

Rol en el planeamiento...

Un diagnóstico del grupo. Debe mirar y percibir la necesidad del grupo.

Plantearse ante todo el objetivo a trabajar. Tener en cuenta la graduación de dichos objetivos. Trabajar desde el pensar, sentir, hacer. Intregar.

Elaborar juegos y actividades especialmente diseñados para trabajar cada contenido, que contengan un inicio, un desarrollo y un cierre, con consignas claras.

Tener en cuenta todos los ítems del juego (materiales, tiempo, espacio)

Tener en cuenta el momento del grupo. Ser creativo para lograr a través del juego planeado los objetivos propuestos.

Tener en cuenta el espacio de juego, no como determinante del juego pero si saber qué condiciona o no, es decir, saber que el espacio tiene un lugar en el planeamiento ya que puede ser que el juego planteado necesite cierto espacio para realizarse, pero es importante conocer este espacio para poder creativamente elaborar un juego que teniendo en cuenta el espacio me permita trabajar el objetivo planteado,.

Tener en cuenta para qué momento es el juego. Si es de iniciación, buscar la correlación entre el juego de iniciación y la actividad posterior.

Ejecución...

Realizar siempre el encuadre del juego, en el cual se explicita qué se va a hacer, cómo, debe ser corto y decir solo aquello que es necesario saber a esa altura del juego.

Crear un clima propicio para el desarrollo del juego a través de sus consignas, tono de voz.

Generar confianza en los participantes.

Dar la libertad para salir del juego si alguien no puede quedarse en él.

Los límites de cada jugador, lo que para uno es límite para otro puede no serlo..

A veces un límite a uno le impide producir y a otro lo ayuda a hacerlo. Estar abierto a percibir esto en el grupo.

Las consignas deben ser claras y concretas. Es importante repreguntar al grupo acerca de la comprensión o no de las mismas. Son una importante herramienta.

Utilización de recursos que permitan al jugador ser y crear. (soportes blandos)

Los tiempos para el juego.

El derecho de todos a jugar. Estar atento a quien obstaculice al juego desde el boicot y encuadrarlo.

Ser flexible a las posibles modificaciones que deban hacerse en la ejecución con relación al Tiempo, el espacio, las características del grupo.

Evaluación:

El Conductor debe evaluar los juegos en función de los objetivos que se planteó. Debe evaluar como se cumplieron los objetivos planteados en cada paso del juego, si se abordaron los contenidos y en qué medida quedaron fijados los mismos.

Es importante evaluar los logros, las dificultades que aparecieron en la tarea y en el grupo para futuras modificaciones. Desde esta evaluación se elaborará el diagnóstico para el futuro.

Ejercicios previos a los juegos Caldeamientos:

Son una preparación para comenzar un juego. Los participantes, caminan, recorren el espacio, puede haber música o no (es importante que sea acorde con lo que quiero suscitar en el grupo), se miran, se saludan, se presentan, se mueven. Esto ayuda a la integración, a separarse de estar siempre con las mismas personas, a comenzar a desinhibirse. (es indispensable al jugar con adultos)

Visualizaciones o ensueños dirigidos:

Es importante que lo previo no haya sido muy agotador

Es importante el ritmo y el tono de voz

Todo ensueño se comienza: desde donde estan se les pide que se pongan cómodos, cierren los ojos, y se concentren tomando contacto con el cuerpo (se los puede ayudar guiando la relajación corporal): bueno, ahora, donde están, se ponen cómodos, cierran los ojos...toman contacto con el cuerpo... registran como está, que pasa en el, repasan parte por parte del cuerpo (pies, piernas, tobillos, rodillas, muslos, etc).

Luego de repasar el cuerpo. Les pedimos que se concentren en su respiración (superficial, profunda, lenta, rápida)

A continuación se va comenzando el ensueño o visualización. A veces es de escenas propias de otros tiempos, otras de alguna historia, otra de imágenes para trabajar posteriormente.

Algunos Juegos y técnicas lúdicas.

- El sombrero preguntón: todos sentados en ronda comienza a pasar un sombrero, mientras suena música, al detenerse la música el chico que tiene puesto el sombrero se tiene que presentar. Se le

pueden hacer todas las variaciones que quieras: que se presenten con alguna consigna en particular, que el sombrero tenga preguntas y deban tomar una responderla. Puede servir tanto para presentarse como para dar opiniones de un tema.

- Acróstico: a partir de una palabra eje colocada en forma vertical, cada uno siguiendo la consigna debe completar con palabras que atraviesen esa usando cada letra de la misma(puede quedar al inicio, en el medio o al final). Puede utilizarse como disparador de un tema ej: Jesús y todas la palabras que ubiquen serán “que opinan de El” o “ que nos enseña”. Puede usarse como presentación y que la palabra eje sea su propio nombre y que escriban palabras que hablen de ellos o de lo que les gusta o no les gusta.
- Se explica a los participantes que por una nueva ley toda persona deberá cambiar su apellido. Los nombres podrán quedar como hasta ahora pero los apellidos no. Así, cada uno deberá pensar su nuevo apellido teniendo en cuenta que debe ser una palabra que los presente (en cuanto a su forma de ser) así alguien podrá pasar a llamarse Juan insoportable o Paula distraída.
- El diccionario: el juego es conocido. Puede utilizarse para registrar los conocimientos que los chicos/ adultos tienen de un tema. Se dice la palabra a definir. Cada uno deberá escribir en un papel(todos los papeles deberán ser iguales) la definición, lo más parecida a un diccionario, de la palabras en cuestión. Luego se leen sin decir quien las escribió y se decide cual es la definición más correcta. A partir de allí se abre la discusión e intercambio.
- La historia de la Salvación: cada chico o grupo de chicos deberá tener un cartel con algun personaje o acontecimiento de la historia de la Salvación. En el piso o en una pared se coloca hecha en papel o con un hilo una línea de tiempo en la que aparece el inicio. Comienza a sonar la música y los participantes deben caminar por el espacio. Al detenerse la música deben ordenarse según la consigna: ...en el orden cronológico de la historia... ...de atrás hacia delante... Pueden luego cambiar los carteles entre los chicos para que todos pasen por los distintos personajes. Se puede utilizar con otros temas que tengan secuencia temporal u orden (los mandamientos, la vida de Jesús...)
 - En el salón se colocan en la pared dos casitas: La casita roja y la verde. Se dan diferentes consignas y cada uno debe ir a la que le corresponda. Ej: A la roja los de pelo largo y a la verde los de pelo corto; a la roja los que tienen hermanos, a la verde los que no tienen hermanos... Luego se cambian las casitas por otras: Casa1: Casita de los que saben Casa 2: casita de los que están aprendiendo Casa3: Casita de los que no saben. Se van dando diferentes consignas, al escucharlas los participantes deberán ir hacia la casita correspondiente. Algunas consignas serán : Jugar, lavarse los dientes, multiplicar, atarse los cordones. (Dependen de la edad de los participantes, debe haber consignas que puedan saber, otras que tal vez y otras que seguro no).

El juego nos encuentra con otros, otros que nos devuelven nuestra propia imagen, nuestras posibilidades, que nos invitan a volver a mirarnos para reconocernos, el otro es la posibilidad de encontrarnos con nosotros mismos, con nuestros pares y con Aquel que nos regaló la vida.