

Valoración pedagógica del juego

92 José
Jairo
Londoño V

Cuando, como educadores, seleccionamos unos juegos predeportivos como parte de nuestra clase, lo hacemos buscando unos objetivos, que nos sirven para que nuestros alumnos tengan una formación integral. Cuando los alumnos disfrutan estas actividades durante toda la clase, creemos que los objetivos pedagógicos se cumplieron, pero ¿hasta qué punto estos juegos, independientemente de haber cumplido los objetivos planeados por el maestro, han producido en los alumnos otras situaciones que no teníamos programadas?

Mirando el juego desde la perspectiva de la praxeología motriz de Pierre Parlebas, quien manifiesta en una de sus conclusiones que la gran mayoría de las actividades deportivas que se efectúan en los juegos olímpicos, entre ellas el atletismo, la gimnasia, y la natación, son de tipo sicomotor. es decir, que ignoran toda comunicación motriz con otro y valoran el éxito individual, concluimos, que generalmente en nuestras clases los educadores reproducimos, por medio de juegos predeportivos, estas actividades olímpicas; que, en resumidas cuentas, desarrollamos actividades de tipo sicomotriz, desconociendo el valor pedagógico de otras formas, o el mayor valor de otras potencias contenidas en otros tipos de juegos como el juego social, el salvaje, el cooperativo y el constructivo.

Nos acostumbramos a trabajar con juegos de carácter "doméstico", esos donde las actividades están construidas sobre estructuras aprendidas y automatizadas, programadas de antemano, guiadas; lo que no permite que el alumno sea creativo, tome decisiones; establezca formas de interacción con el medio; lo acostumbramos a actuar en espacios muy rígidos y cerrados, reducidos, mínimos.

¿Será esto lo que queremos de nuestros alumnos? ¿O será que cuando abordamos los juegos lo hacemos sin tener en cuenta los aspectos mencionados? Aparte de esta óptica de valoración de los juegos, hay otras. Se debe realizar, además, una valoración pedagógica de los mismos para no caer en la contradicción de planear con unas intenciones y lograr otra cosa: realizar juegos para integrar al grupo y que resulten situaciones de rivalidad enfrentamientos entre equipos e individuos, y hechos violentos en los equipos que se conformaron, por ejemplo

Para esta valoración pedagógica hay que tener presentes varios criterios importantes, entre ellos: la relación entre los participantes, el tipo de motricidad. el grado de incertidumbre, la relación del jugador con el espacio físico, el grado de interacción, el grado de dificultad, el tipo de movimiento, la reglamentación, y el desarrollo del pensamiento que determinado juego posibilita.

La evaluación de estos criterios es indispensable si queremos que el juego tenga el efecto deseado en nuestros alumnos: que para el niño sea el marco ideal de

*Licenciado en educación física en la Universidad de Antioquia.

un desarrollo mediante el cual sea capaz de aprender jugando, que el juego coayude a configurar sus procesos de pensamiento; que al adolescente le sirva como medio ideal para fortalecer la personalidad en una forma libre .crítica, constructiva, y estimule la creación personal; que para el adulto, finalmente, el juego sea un elemento de partida para la búsqueda de motivaciones nuevas.

