

PRÓLOGO

Mi amigo virtual Julio Herrador (porque nos conocemos a través de las comunicación vía e-mail, aún no hemos podido saludarnos en persona) me ha solicitado que escriba el prólogo de este libro (mira que había miles de personas más capacitadas que yo..., después que no se queje del resultado...). No he podido rechazar su oferta porque hasta el momento sólo he recibido atenciones por su parte y tenía que devolverle de algún modo tanta amabilidad.

A pesar de que nuestra relación sea virtual, creo que compartimos algunas cosas, como es nuestro amor por la Educación Física, y muy especialmente por la utilización del juego dentro de las sesiones de esta área.

A Julio Herrador lo conocí en un vídeo que incluyó dentro de efdeportes.com, en donde se desarrollaba una unidad didáctica sin material. Aquello, a primera vista, parecía algo absurdo, pero mientras lo observaba iba descubriendo las grandes posibilidades didácticas que encerraba. Todavía me acuerdo de cómo saltaban un grupo de adolescentes a la comba colectiva, sin comba, claro...

Una vez entablamos amistad, me regaló y dedicó una de sus obras (Recetario lúdico de animación), se trataba de un manual de juegos. Ahora con este libro nos presenta otro recetario de juegos, pero en esta ocasión dirigidos a fomentar la dinámica de grupos. Y es que el juego es elemento clave en muchas de sus obras. Me imagino que este interés por el juego debe nacer especialmente de su rol de formador de maestros, porque nadie mejor que un maestro conoce y utiliza el juego como elemento didáctico de primer orden.

Lamentablemente, el juego pierde protagonismo en las sesiones de la Educación Secundaria, parece como si eso de jugar fuese una tarea de niños, o bien porque en esta etapa lo más importante es del desarrollo de otros contenidos, como es el caso de la condición física. Grave error, y así lo manifiestan los alumnos mostrando cada vez menos interés por el área y por la realización de actividad física en su tiempo libre.

Jugar va ligado a muchos conceptos educativos...

Recreación, es un factor clave para el aprendizaje, cuando el niño disfruta con el juego hace que la actividad física sea divertida. Cuando las sesiones son divertidas los alumnos están deseando que llegue de nuevo la "clase" de Educación Física.

Motivación, ligado al concepto anterior, lo lúdico es un gran generador de motivaciones en el alumno porque entra dentro de sus intereses. Debemos respetar los intereses del niño o del adolescente si no queremos planificar sesiones poco atractivas, es decir, hacer que se aburran.

Socialización, el juego colectivo propicia una gran variedad de situaciones didácticas donde el alumno se relaciona, comunica e interactúa con los demás. En este concepto es donde el autor centra el recetario de juegos. Díganme de otro recurso escolar con tal poder educativo.

Autonomía personal y autoestima, a través de la actividad física implícita en el juego motor y relacionado con el factor social que acabamos de ver, el juego se presenta como un instrumento muy interesante para promover la competencia de la autonomía e iniciativa personal o competencia emocional como se denomina en otros sitios. Efectivamente, a través del juego se desarrollan múltiples emociones y sentimientos.

Aprendizaje, muchos pedagogos coinciden en la necesidad de aprender jugando porque los aprendizajes son más fuertes y duraderos. Ya va siendo hora de que algunos colegas se vayan dando cuenta de que se puede aprender jugando, disfrutando, pasándolo bien con los demás,... Es cierto que el sacrificio y el esfuerzo son necesarios, pero si la sesión de Educación Física es sólo sacrificio y esfuerzo, me temo que los alumnos llegarán a odiar esta materia.

Método de aprendizaje, si como hemos visto, el juego es un elemento de primer orden que favorece la recreación, la motivación, la socialización, la autonomía personal y favorece el aprendizaje, ciertamente hemos de concluir que la utilización de una metodología basada en lo lúdico es muy rentable tanto en la Educación primaria como en la secundaria.

En la época del videojuego hemos de rescatar el juego. Julio lo hace con el juego motor y en grupo. Para el rescate la labor del maestro o profesor de Educación Física es esencial, no esperemos que nuestros alumnos nos enseñen a qué juegan en la calle, apenas si juegan y cuando lo hacen tienen un repertorio muy reducido. Por ello los docentes de Educación Física debemos presentar a nuestros alumnos distintos tipos de juegos, siempre con una intención educativa, en este caso Julio nos presenta los que favorecen la socialización a través de una amplia y variada gama de dinámicas de grupo. Pero partiendo del papel socializador de los juegos hay que buscar el desarrollo del resto de objetivos del área de una forma global.

En este sentido, se nos presenta de una forma poco convencional, que no poco clara e ilustrativa, 101 juegos con los que podemos trabajar prácticamente los cinco bloques de contenidos del área de Educación Física en Primaria como los cuatro que se plantean en Secundaria. Y si desarrollar los objetivos y contenidos del área es importante, más lo es cuando además, mediante la realización de los juegos propuestos, se contribuye de modo eficaz al desarrollo de competencias básicas como la social y ciudadana, la autonomía y la iniciativa personal, el aprender a aprender, el conocimiento e interacción con el medio físico o la cultural y artística. ¿Quién da más? No es fácil encontrar un recurso educativo tan completo dentro de los currículos.

El juego va íntimamente ligado a la esencia del ser humano, ya sea en sus genes o en su instinto, porque es algo que ha venido practicando a lo largo de la historia. Aunque haya individuos que no los conozcan o practiquen, no hay que preocuparse porque lo lúdico está latente en nuestro ser.

Juan Carlos Muñoz Díaz.

Prólogo a la obra de Julio Ángel Herrador Sánchez (2011): "101 juegos para la dinámica de grupos", Wanceulen, Sevilla.