

RECREACION COMUNITARIA

PEDRO FULLEDA BANDERA

Y colectivo de metodólogos

Dirección Nacional de Recreación del INDER

INTRODUCCION

1ra Parte: CURSO GENERAL DE LUDICA

- Cap. 1: Lúdica por el desarrollo humano
- Cap. 2: La magia del juego
- Cap. 3: El juego como sistema de poder
- Cap. 4: El comportamiento del juego como constante antropológica
- Cap. 5: Una aproximación psicopedagógica al fenómeno del juego
- Cap. 6: Lúdica, ocio, tiempo libre y recreación
- Cap. 7: Juegos y juguetes... ¿buenos o malos?
- Cap. 8: El taller lúdico y la mecánica del juego

2da Parte: MANUAL DEL PROFESOR DE RECREACION FISICA

- Cap. 1: Conceptos y principios básicos
- Cap.2: El perfeccionamiento de la Recreación Física en Cuba
- Cap. 3: Fundamentos metodológicos para la Recreación Física
- Cap. 4: Los procesos de formación y de investigación

Instrumentos de investigación sociológica:

- 1: Estudio del presupuesto de tiempo de la población
 - 2: Estudio de gustos y preferencias recreativas
 - 3: Estudio de sustentabilidad y participación comunitaria
 - 4: Comportamiento grupal en actividades recreativas
- Cap. 5: Los procesos de gestión y vivencias

3ra Parte: TEMAS DE REFERENCIA

- a) Tiempo, tiempo libre y recreación, y su relación con la calidad de vida y el desarrollo individual
- b) Glosario de nombres
- c) Propuesta de autoevaluación

4ta Parte: METODOLOGIA DE LAS DISCIPLINAS FISICO-RECREATIVAS

(28 videos con demostraciones prácticas de las disciplinas del Programa de Recreación Física del INDER, e indicaciones metodológicas en voz de locutor)

INTRODUCCION

En este material nos proponemos abordar la recreación no sólo como proceso sociocultural, sino como fenómeno esencial en el campo de las actividades humanas; esto es: superar la conceptualización de **lo recreativo**, cual modo de calificar el acto concreto y satisfactor de cierta necesidad humana, para penetrar en la significación epistemológica del término mediante la interpretación de la necesidad misma que él está llamado a satisfacer. Y para eso es preciso una aproximación desde la Lúdica.

El concepto de la **Lúdica** es poco manejado en el contexto de nuestra sociedad. Generalmente se le limita a la interpretación de los juegos infantiles. Se ignora que esta categoría define uno de los procesos más abarcadores e interesantes de la cultura. En su conocida obra "*Homo Ludens*" el historiador holandés **Johan Huizinga** reconoce lo lúdico como esfera general de actividad humana en toda época y en todo lugar: "Una cultura auténtica -escribe- no puede subsistir sin cierto contenido lúdico, porque la cultura supone cierta autolimitación y autodominio, cierta capacidad de no ver en las propias tendencias lo más excelso; en una palabra: el reconocer que se halla encerrada dentro de ciertos límites libremente reconocidos. La cultura exige siempre, en cierto sentido, 'ser jugada' en un convenio recíproco sobre las reglas..."

La Lúdica es, sobre todo, la expresión del más sagrado principio que caracteriza a la actividad humana en toda su infinitud de formas: el **ejercicio de la libertad**. Como escribió nuestro **José Martí** en "*La Edad de Oro*": "**Los pueblos, lo mismo que los niños, necesitan de tiempo en tiempo algo así como correr mucho, reírse mucho, y dar gritos y saltos. Es que en la vida no se puede hacer todo lo que se quiere y lo que se va quedando sin hacer sale así, de tiempo en tiempo, como una locura**". El acto lúdico, cualquiera que sea, siempre será autocondicionado, determinado en primer lugar por la propia voluntad del que lo ejecuta, quien encuentra a su través satisfacción, reafirmación personal, y placer. Por eso la Lúdica es el primer y más activo condicionante del desarrollo humano. Y

por eso cuando se le descuida en la sociedad los individuos pueden tender -como una locura, al decir de **Martí**- al libre albedrío en la práctica de acciones antisociales, mucho más graves cuando tienen como agentes activos a los niños, adolescentes y jóvenes, por lo que de amenaza para el futuro significa.

Se trata, en definitiva, de que -como reza la cita de **Huizinga** más arriba- todos acepten cumplir las "reglas del juego social", ejerciendo la autolimitación y el autodomínio contra el libre albedrío, pues aquí el ejercicio de la libertad significa, sobre todo, cumplir con las obligaciones interiores, las que el propio individuo se plantea y acepta porque están en correspondencia con sus más vitales necesidades de subsistencia y de desarrollo personal.

Dentro de las múltiples manifestaciones de lo lúdico el juego tiene el papel principal, justamente porque permite la construcción de un modelo simbólico de la realidad, sumergido en el cual el ser humano de cualquier edad, sexo o clase social, podrá erigir sus sistemas de poder que le permitan comprender mejor y ser positivamente asimilado por los sistemas mayores a su individualidad, que constituyen la familia, la comunidad y la Humanidad en su totalidad. El juego es la única acción antropológica que facilita el aprendizaje sin efectos traumáticos por los errores que se cometan durante el proceso -como sí ocurre en la esfera seria, o laboral, de la actividad humana-, pues siempre será posible variar las reglas para hacer posible la aceptación de las alternativas que pudieran surgir sobre la marcha, lo que le confiere una posibilidad singular a los efectos de la educación y el desarrollo de la creatividad desde las edades más tempranas.

La Lúdica, como satisfactor del desarrollo humano, ha de contribuir notablemente a la Batalla de Ideas que libra el pueblo cubano en los campos de la educación, la salud, las artes, las ciencias, el deporte, la asistencia social, el trabajo político-ideológico, la solidaridad internacional, y en general en todas las esferas que conforman el gran mosaico de la cultura humana. Proyectos recreativos que estimulen principalmente entre los niños, adolescentes y jóvenes la práctica de juegos acordes con el sistema de valores que la Revolución desarrolla en ellos, han de inscribirse dentro de los recursos de la Batalla de Ideas como herramientas de una recreación sana y superior en el marco de nuestras comunidades.



1ra Parte

CURSO GENERAL DE LUDICA

Cap. 1: LÚDICA POR EL DESARROLLO HUMANO

Palabras claves: **juego, Lúdica, necesidad, actividad, placer, ejercicio de la libertad.**

Abordar los procesos de la recreación física, donde el juego es la herramienta fundamental, exige primero dar respuesta a cuatro preguntas básicas que permiten desentrañar los secretos de este importante, y no suficientemente bien comprendido, campo de las acciones humanas: ¿cómo, para qué, qué, y por qué?...

El **¿cómo se juega?** aborda las técnicas de juego indispensables en la práctica recreacionistas. El **¿para qué se juega?** observa la acción lúdica mediante disciplinas que buscan a su través una explicación a procesos como la impartición de conocimientos (Pedagogía), la conducta de los individuos (Psicología) o de los grupos humanos (Sociología), así como su lugar en la evolución cultural de la Humanidad (Etnología). Aquí se trata de considerar al juego como un medio para la consecución de un determinado fin, que condiciona su alcance y profundidad conceptual. El **¿qué es el juego?** es la incógnita esencial para comprender la verdadera dimensión de este campo de las acciones humanas, mientras el **¿por qué se juega?** intenta descubrir los mecanismos que propician la acción lúdica, la predisposición estimuladora que la hace posible y deseada al margen de cualquier otro elemento de valor utilitario para las disciplinas afines. Aquí se considera al juego como un fin en sí mismo y punto focal de la labor del investigador; y entonces será posible verlo como parte de una nueva dimensión del conocimiento, que es la **Lúdica**.

Para dar respuesta al **¿qué es el juego?** podría bastar con acudir a las múltiples definiciones dadas por los autores más reconocidos. Entre las más completas está la de **Johan Huizinga** en "*Homo Ludens*": "El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada `como sí' y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno,

que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas, y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual".

En esta afirmación se destacan los siguientes conceptos básicos, que intervienen en la definición del juego:

- Ejercicio de la libertad.
- Recreación simbólica de la realidad.
- Estimulación desde el placer.
- Satisfacción por su desarrollo.
- Demarcación espacio-temporal.
- Concertación de intereses.
- Motivación socializadora.

Todo juego es una actividad lúdica, pero existe un gran campo de acciones lúdicas que no son, precisamente, juego. Por lo que el segundo término es continente del primero. Reducir el alcance de la Lúdica al juego tiene que ver con los mismos orígenes del concepto, en las voces latinas ***ludus, ludere***, con el significado de "lo no serio, el simulacro, la burla, para designar al juego infantil, el recreo, la competición, la representación litúrgica y también la teatral, así como los juegos de azar". Su empleo como adjetivo ha permitido identificar tal tipo de acción presidida por la recreación simbólica de la realidad, o ***actividad lúdica***.

Pero ocurre que semejante recreación puede transcurrir en dos direcciones diametralmente opuestas, sin perder los restantes conceptos básicos que definen esta acción, vistos anteriormente. Mientras una está presidida por la broma y la falta de gravedad en la conducta de las personas, la otra se refuerza en la seriedad con que se la asuma. Y esta circunstancia fundamental marca las fronteras entre lo que es juego y lo que no lo es. Conviene recordar que la no

seriedad en el juego no es un elemento en su contra, sino una cualidad que lo reafirma en su valiosa exclusividad dentro del campo de las acciones humanas.

Así, la **Lúdica**, como categoría superior, se concreta mediante las formas específicas que asume, en todo caso como expresión de la cultura, en un determinado contexto de tiempo y espacio. Una de tales formas es el juego, o actividad lúdica por excelencia. Y también lo son las diversas manifestaciones del arte, del espectáculo y la fiesta, la comicidad de los pueblos, el afán creador en el quehacer laboral -que lo convierte de simple acción reproductiva en interesante proceso creativo-, el rito sacro y la liturgia religiosa y, por supuesto, la relación afectiva y el sublime acto de amor en la pareja. En todas ellas está presente la magia del **simbolismo lúdico**, que transporta a los participantes hacia una dimensión espacio-temporal paralela a lo real, estimulando los recursos de la fantasía, la imaginación y la creatividad.

No olvidemos que, en este empeño académico, de todas las formas expresivas de la Lúdica nuestro objeto de estudio es el **juego**, su manifestación más universal y significativa. Por consiguiente, son referidas a él todas las conclusiones que se obtengan respecto a la Lúdica, al dar respuesta a las cuatro preguntas básicas ya mencionadas. Por el momento, estaremos enfrascados en el **¿qué?**.

Para entender cabalmente **qué es el juego** es preciso comprender el alcance de la Lúdica como recurso insustituible para la satisfacción de la necesidad de desarrollo en los seres humanos. La respuesta hay que buscarla en el ámbito de los conceptos filosóficos.

Para la Filosofía todo comienza con la **necesidad**. Como categoría filosófica, la necesidad surge de la esencia, de la naturaleza interna de un fenómeno en desarrollo. Es algo constante y estable para todo proceso determinado, y por tanto es condición universal de la existencia material, a la que está sometido todo cuanto existe. En el caso de los seres vivos, como necesidad vital ella se manifiesta a través de dos formas concretas e intrínsecamente relacionadas: la **necesidad de subsistencia** y la **necesidad de desarrollo**. La primera rige la acción de los organismos individuales en su lucha por la

supervivencia, como son los actos de la alimentación, defensa, descanso, etc., por lo que tiene un marcado carácter ontogénico. La necesidad de desarrollo, por su parte, rige sobre todo la acción de los organismos en función de la preservación de su especie, como son los actos de la reproducción y los evolutivos en general, por lo que tiene un esencial carácter filogénico.

La solución de la necesidad, en su doble vertiente, la consiguen los organismos vivos mediante su **actividad**. Y es justamente en este punto donde concurren las diferencias sustanciales que califican a los diversos estadios biológicos. La primera de ellas radica en la clasificación de los seres vivos en vegetales y animales. Mientras para los primeros en términos generales las manifestaciones de su actividad orientada a la satisfacción de ambos tipos de necesidad transcurren sobre todo en el marco de su individualidad, para los segundos están regidas por una condición cualitativamente diferente y superior, al requerir tanto de la acción individual como de la grupal.

Así pues, todas las funciones vitales en los vegetales se satisfacen por el mismo individuo, mientras que en los animales, como consecuencia y condición de su facultad de locomoción, las necesidades de subsistencia pueden ser en general satisfechas por el individuo aisladamente, pero las de desarrollo exigen inevitablemente -salvo excepciones en el inframundo animal- la presencia como mínimo de la pareja, creándose de tal modo las premisas para la convivencia grupal -en manadas- de los animales, que tiene en la sociedad humana su máxima expresión.

Otra gran diferencia tiene que ver particularmente con el comportamiento sensorial de las especies animales, en una escala que va desde las formas más primitivas hasta las más evolucionadas, representadas por el ser humano. Y en este caso es preciso definir primeramente dos conceptos: lo **instintivo** y lo **consciente**. La actividad instintiva responde a impulsos naturales, determinados por factores absolutamente biológicos y por tanto hereditarios, sin la presencia de reflexión como condicionante previa. Por su parte, la actividad consciente requiere de una intencionalidad reflexiva como condición inicial, lo que implica la toma de conciencia sobre la acción y sus resultados.

En los animales -excepto el hombre- toda actividad será siempre instintiva, tanto orientadas a la satisfacción de la necesidad de subsistencia como a la de desarrollo. En el ser humano, por las superiores facultades de su corteza cerebral la actividad en una u otra dirección será generalmente consciente, aun cuando presenta acciones absolutamente instintivas, vinculadas a la supervivencia, como las regidas por el instinto de conservación.

De tal modo, el hombre es el único animal capaz de abordar la solución de su necesidad de subsistencia con un tipo exclusivo y superior de actividad, que es el **trabajo**. Solo el hombre trabaja, pues los restantes animales resuelven dicha necesidad mediante acciones instintivas, biológicamente determinadas. Lo que diferencia, por ejemplo, el trabajo del peor arquitecto de la labor de la mejor abeja es que aquel antes de acometer la construcción de un edificio la realizó previamente en su mente, por lo que su actividad es muy superior al permitir la incorporación de soluciones creativas, imposibles de lograr en el panal, instintivamente construido por las abejas, según un patrón transmitido genéticamente.

Y por igual causa, el hombre es el único animal capaz de abordar la solución de su necesidad de desarrollo con un tipo exclusivo y superior de actividad, que es justamente el **acto lúdico**.

Sólo el hombre juega -así como igualmente sólo él tiene acceso al arte, la risa, la liturgia religiosa y la creatividad-, pues incluso cuando estemos en presencia del retozo de los cachorros -sobre todo de las especies más cercanas al hombre por su inteligencia, como los monos, cetáceos y otros mamíferos superiores- tales acciones "ludiformes" no alcanzan la categoría de lúdicas por varias razones: el carecer de intencionalidad reflexiva y no ser, por tanto, conscientes sino instintivas; por no estar presente en ellas el simbolismo lúdico, el "**hacer como sí...**" que caracteriza al juego en los seres humanos por la capacidad abstracta de su pensamiento, imposible de alcanzar por el pensamiento concreto animal; y por estar dichas acciones más vinculadas a la satisfacción de la necesidad de subsistencia que a la de desarrollo de la especie; con tal retozo los cachorros se adiestran para los actos de supervivencia.

Incluso los animales entrenados para el circo, que aparentemente "juegan", actúan por reflejos condicionados de subsistencia que bien conocen los domadores: la amenaza al castigo en caso de fallar, y la recompensa alimenticia o afectiva, de hacerlo bien; y de ese modo sus acciones resultan un medio para un propósito diferente, lo que contradice la peculiaridad esencial del juego, que le define como un fin en sí mismo, realizado con el único objetivo de la obtención del placer.

En resumen, la satisfacción de la necesidad de desarrollo responde, en los animales, a mecanismos evolutivos biológicamente determinados, mientras que en el hombre está regida, además y principalmente, por procesos culturales, de los que forma parte el juego.

Introducido ya el término **placer**, conviene detenernos en su significación. A diferencia de la teoría hedonística de **Sigmund Freud**—el placer sexual como el principio rector fundamental en la conducta humana—, aceptamos como elemento clave para la obtención del placer al **desarrollo**, que la Filosofía hace presente en todas las formas de existencia, tanto animadas como inanimadas, y tanto en el plano individual como en el social. La tendencia al desarrollo, como necesidad universal, rige todos los procesos naturales y sociales y es piedra angular de la existencia misma en la Naturaleza y en la sociedad.

La base del desarrollo, su factor generador, es el **movimiento**, entendido como actividad de transformación renovadora de lo simple a lo complejo, de las formas inferiores a las superiores, del paso de una cualidad a otra más perfeccionada. Esta manifestación filogénica del movimiento para las especies animales resulta fuente de evolución ontogénica, y por tanto mecanismo de inserción y adaptación en su entorno para los individuos pertenecientes a ellas, vía para la realización de sus necesidades de subsistencia y de desarrollo, y en consecuencia causa esencial de satisfacción y de obtención de placer.

De tal modo, tenemos ante nosotros tres categorías que condicionan el concepto de lo lúdico desde el punto de vista filogénico y ontogénico: **la necesidad, la actividad y el placer**.

La **necesidad lúdica** es la inevitabilidad, la urgencia irresistible de ejecutar, bajo un impulso vital, acciones de forma libre y espontánea como manifestación del movimiento dialéctico en pos del desarrollo.

La **actividad lúdica** es la acción misma, conscientemente dirigida a la liberación voluntaria del impulso vital generado por la necesidad.

El **placer lúdico** es el bienestar, la satisfacción estimuladora del desarrollo, alcanzada durante la realización de la necesidad a través de su actividad peculiar, que en este caso es el juego.

La **necesidad lúdica** tiene carácter instintivo e innato. La **actividad lúdica** comienza con semejante motivación, con el juego denominado "funcional", pero pasa rápidamente a ser un producto social como resultado de la inserción del individuo en su medio. El **placer lúdico** es consecuencia de la imbricación de los factores individuales e instintivos generados por la necesidad, con los colectivos y sociales propiciados por la actividad, como resultado de lo cual podrá surgir un estado de realización, en caso positivo, o de frustración, en el negativo, con el consiguiente efecto estimulador o inhibidor en la personalidad.

La necesidad lúdica nunca pierde su carácter biológico e interno, aun cuando se verá influida por los factores sociales que propician su realización en el placer a través de la actividad. En ella radica la **causalidad** del fenómeno antropológico del juego, en tanto la actividad resulta expresión de la **casualidad**, cuya presencia no es forzosa y, como señala la Dialéctica, no surge de la naturaleza del objeto, es inestable, temporal, y su razón se halla en las condiciones y circunstancias externas. Tal como la casualidad complementa a la causalidad y es una forma de su manifestación, la actividad lúdica es la expresión de la necesidad biológica esencial de ejecutar acciones libres y espontáneas en aras de la obtención del placer por la vía del desarrollo.

De tal modo llegamos a la raíz de nuestro objeto de estudio, al identificar a la necesidad lúdica como su factor esencial y primigenio, derivado de la existencia misma del ser humano cual ente biológicamente activo, y por tanto poseedor de capacidad, o impulso vital, para actuar sobre sí mismo y sobre el medio que le circunda. La **Lúdica** es, por tanto, la concreción de ese vital impulso antropológico

destinado a propiciar el desarrollo mediante la realización de acciones ejecutadas de forma libre y espontánea, presididas por el reconocimiento que hace el individuo sobre su propia y personal capacidad existencial, por lo que se relaciona con el más importante de los estados de ánimo que puede regir a los seres humanos: el del ***ejercicio de la libertad***.

Esa es la piedra angular de la Lúdica, su elemento definitorio por excelencia. Lo que diferencia principalmente al juego del trabajo es que mientras este es heterocondicionado -o impuesto de forma obligatoria por normas dictadas más allá de la voluntad del hombre, que lo acepta por responder a su necesidad de subsistencia-, la actividad lúdica solo podrá ser tal cuando resulte autocondicionada, o determinada por la propia voluntad, u obligación interior de los participantes en ella.

Semejante cualidad de libertad es la razón esencial que convierte al acto lúdico en un momento de desarrollo personal, cuando el ser humano pone espontáneamente en acción todas sus potencialidades en el plano físico, volitivo, moral, social, y en los demás aspectos que definen y condicionan su personalidad. Siendo el ser social una cualidad de la condición humana, semejante ejercicio de la libertad solo puede interpretarse en el marco de intereses de la especie en su conjunto. El respeto por el derecho al ejercicio de la libertad en el necesario marco social es, por consiguiente, la más ***importante razón existencial de la condición humana***. De tal modo, el impulso lúdico vital, que tiene su génesis en mecanismos innatos e individuales, biológicamente determinados, se convierte en fenómeno cultural cuando resulta herramienta para el desarrollo de la sociedad, conjugándose los procesos ontogénicos y filogénicos durante la concreción del acto lúdico.

Así alcanzamos a comprender al juego como un tipo sui géneris de actividad lúdica que garantiza la obtención del placer mediante la satisfacción de la necesidad de desarrollo, cual razón universal de la existencia, en condiciones de relajamiento de las tensiones impuestas por la inviolabilidad de la obligación, lo que equivale a decir: en pleno ejercicio de la libertad.

Cap. 2: LA MAGIA DEL JUEGO

Palabras claves: **concepciones biogenéticas del juego, concepciones psicosociales, Psicología evolutiva, impulso lúdico vital.**

Para descubrir la magia del juego -el **¿por qué se juega?**- es preciso penetrar en la esencia misma del acto lúdico, esa que preside la satisfacción del que juega, al margen de las explicaciones teóricas referentes a sus resultados psicológicos, sociológicos o pedagógicos.

¿Dónde radica la **magia del juego**, cuál es su verdadera posición dentro del campo de las acciones humanas, qué cualidades le definen como actividad singular y punto de partida de la cultura?. Todo abordaje al tema desde la Psicología, la Pedagogía, la Sociología, y otras ciencias humanísticas, le han tenido como una consecuencia y no como el fundamental objeto de estudio. La actividad lúdica ha hecho su aparición, cual duende travieso, en el campo de experimentación del científico empeñado en descubrir los mecanismos que rijan o perfeccionen el comportamiento humano, en lo individual como en lo social. Por eso, las respuestas a las interrogantes que plantea han sido parciales y condicionadas por las herramientas del investigador en cada disciplina. Y justamente por eso las fórmulas por ellas elaboradas han estado en ocasiones divorciadas del punto de vista del que juega.

Pasemos revista a los más significativos de dichos abordajes teóricos, que podemos dividir en dos grandes campos: el de las **concepciones biogenéticas** del juego, y el de las **concepciones psicosociales**.

El célebre autor alemán **Friedrich Schiller** consideró al juego como "una consecuencia de la necesidad de liberación del exceso de energía acumulado en el niño, respondiendo por tanto a factores de tipo biológico, teoría igualmente esgrimida por el filósofo y naturalista inglés **Herbert Spencer**, para quien se trata,

además, de "un ejercicio artificial de las fuerzas, tanto en las personas como en los animales".

Este intento de explicar las motivaciones del juego por el "**exceso de energía**" no resiste la prueba de la actividad infantil, cuando los niños se enfrascan intensamente en su realización aun luego de concluir alguna agotadora labor asumida por ellos como trabajo, evidenciando que lejos de buscar la recuperación en el descanso la obtienen en el juego, que en verdad no les propicia en tal caso el gasto de un excedente energético, ya consumido en la acción anterior, sino la reactivación de sus potencialidades físicas y mentales. Es decir, todo lo contrario: la acumulación de renovadas energías.

El psicólogo alemán **Karl Groos** fue autor de otra teoría biogenética del juego, a la que denominó "**de los ejercicios preparatorios o movimientos de experimentación**", según la cual la acción lúdica, tanto en los niños como en los cachorros, responde a instintos básicos de cada especie, como reflejo de sus congéneres adultos, no pudiendo en consecuencia una especie atribuirse juegos característicos de otras.

Semejante afirmación deja sin efecto la multifacética capacidad de imitación del ser humano, que resulta motivación principal en sus juegos infantiles y factor decisivo de su desarrollo individual. El niño no solo es capaz de realizar por imitación todas las acciones que estén al alcance de sus posibilidades físicas y mentales, sino que incluso esto es práctica común en las etapas de iniciación del juego de roles. Por otro lado, no obstante la validez de los así denominados "ejercicios preparatorios" en la adquisición y perfeccionamiento por el niño de hábitos y habilidades previos a su maduración, en tal proceso inciden más causas sociales que puramente biológicas, pues el pequeño que crezca al margen de su sociedad será incapaz de evolucionar espontáneamente acorde con patrones propios de esta.

Otro de los clásicos teóricos de la concepción biogenética del juego es el inglés **Stanley Hall**, quien trató de explicar, por causas naturales e instintivas, las tendencias infantiles en el juego con arena, argumentando que "estas se manifestaban en la actividad al margen de la influencia de los adultos" y solo como

resultado de la fantasía y la espontaneidad de los niños. La poca solidez de esta conclusión queda demostrada al comprender que en la actividad lúdica el niño refleja el mundo en que vive, al que intenta reproducir por imitación. De modo que siempre la influencia de los adultos estará presente en la formulación de patrones sociales que rigen la conducta y acción de los pequeños.

Considerando al juego como una acción absolutamente instintiva, y por consiguiente inevitable, las prácticas pedagógicas inspiradas en tales teorías no comprendieron la necesidad de dotarle de suficientes encantos para arrastrar a los pequeños a la actividad lúdica de forma libre, espontánea y placentera. Doctrinas sobre el empleo del juego como medio de la educación, al estilo de las propugnadas por ilustres pedagogos como **Claparede**, **Froebel**, **Decroly** y **Montessori**, aun cuando significaron destacados empeños en tal sentido, no alcanzaron a librar al juego en el marco escolar de las trabas y obligaciones del trabajo.

La existencia de procedimientos lúdicos preconcebidos y obligatorios, que coaccionan la espontaneidad y la imaginación necesarios para que fluya y se desarrolle la creatividad infantil, resultaron pesadas cargas sobre los hombros de niños obligados a jugar cuándo, cómo y a qué no deseaban. Para **Froebel**, por ejemplo, el juego es una manifestación de lo que está escondido en el niño, por lo cual este se familiariza con la vida no en el proceso de observación de la misma, sino mediante la búsqueda del conocimiento a través de "dones", como denominó a los juegos didácticos elaborados por él. "Al conocer cada don por separado -apuntó- el niño reproduce sus representaciones y, mediante el conocimiento de un don tras otro, llega a la interpretación del mundo". De tal modo, el juego libre y placentero requerido por los niños es sustituido por un severo proceso de aprendizaje, esto es: por un arduo trabajo que transcurre al margen de las necesidades e intereses fundamentales de los pequeños.

Estas corrientes pedagógicas sobre el empleo del juego, aun cuando no se esgriman sobre la base de concepciones biogenéticas, no han pasado -por cierto- de moda, siendo muy frecuentes en empeños actuales dirigidos a la instrumentación y uso de juegos y juguetes denominados "didácticos" y en la

promoción directivista de la actividad lúdica, al margen de todo propósito recreativo espontáneo. En el fondo se incurre en el mismo error conceptual: considerar al juego infantil como una acción obligatoria bajo cualesquiera circunstancias, ignorando que, privados de motivación o de posibilidades, pueden los niños transcurrir su infancia sin el aliento vital del verdadero y único tipo posible de juego requerido por su personalidad en formación: aquel propiciador de placer. Claro que tal cosecha será de hombres débiles de carácter y sin voluntad, carentes de imaginación y de fantasía, desprovistos de los valiosos rasgos individuales y sociales que solamente una adecuada actividad lúdica en la infancia puede ayudar a formar.

En el lado opuesto aparecen las teorías dirigidas a explicar la disposición hacia el juego sólo a partir de la influencia que el medio ejerce sobre el individuo: las llamadas **concepciones psicosociales**. Para el ruso **A.N. Leontiev** la diferencia del juego del párvulo con el juego de los animales es que "aquel no es instintivo, sino que es una actividad humana con objeto, la cual, al formar la base para el reconocimiento del mundo, determina el contenido del juego".

Gueorgui V. Plejanov enfatizó en la dependencia del carácter del juego infantil respecto a la vida social, afirmando que "el juego es hijo del trabajo... por lo que no se puede dejar de señalar que los juegos de los niños de la época actual llevan la huella de las relaciones sociales de trabajo entre los hombres, y de la educación social". Semejante afirmación hizo el filósofo y psicólogo alemán **Wilhelm Mundt**, fundador en 1870, en Leipzig, del primer laboratorio de Psicología experimental: "El juego es hijo del trabajo. No hay ningún juego que no posea en sí el prototipo de una forma de trabajo serio, que siempre le antecede en el tiempo y por su esencia. La necesidad de subsistencia impulsa al hombre al trabajo, donde él aprende a valorar la acción de sus fuerzas como fuente de placer. El juego destruye el objetivo de utilidad del trabajo".

Nadieshda K. Krupskaja se expresaba, en sus vastas reflexiones al respecto, en contra del desarrollo espontáneo del contenido del juego, puntualizando que "al estudiar la vida que nos rodea debemos hallar formas que tiendan un puente entre esta vida y el juego". Semejantes propuestas fueron

realizadas también por el educador ruso **Anton S. Makarenko**, quien comparó el juego al trabajo, afirmando que "el buen juego se parece al buen trabajo, y el juego malo se parece al trabajo malo". **Máximo Gorki** se refirió al juego infantil como "la vía que tienen los niños hacia el conocimiento del mundo en que viven, y que están llamados a transformar". Otros destacados investigadores de la "escuela rusa", como **L.S. Vigotski** y **D.B. Elkonin**, coincidieron con concepciones psicosociales semejantes. Según estos criterios, las primeras manifestaciones lúdicas en el niño surgen cuando este entra en contacto con el medio que le rodea, como una forma de interpretarlo e integrarse a él. "Los juegos nacen de la necesidad de comunicación", escribe **R.I. Zhukovskaia**: "La primera forma de juego se caracteriza porque el niño, al reproducir el fenómeno que le ha impresionado desempeña, simultáneamente, el rol del objeto que ha suscitado su interés y el del hombre que opera con ese objeto".

Comentario aparte, por lo que de integración de las posiciones biogenéticas y las psicosociales tiene su teoría -la más avanzada y reconocida respecto al juego- merece el psicólogo suizo **Jean Piaget**, para quien el niño ha de acomodarse al juego cuando lo descubre y asimilarlo cuando lo realiza, proceso de **asimilación** y **acomodación** que forma la base para el desarrollo intelectual del niño. Y adaptarse a él según la propia naturaleza del juego, pero también según el propio nivel de su desarrollo. Esto determina la existencia de tres etapas consecutivas, que no son excluyentes entre sí, en la medida en que el sujeto madura...

En la primera etapa existen los denominados **juegos de ejercicios**, que se repiten por puro placer y sin una representación mental correspondiente, produciendo automatismos que contribuyen al dominio de sí mismo, a la organización del espacio y del tiempo. Con la progresiva maduración de su inteligencia aparece en el niño, a partir del segundo año de vida, la capacidad de sustituir los objetos con un **símbolo**, pudiendo simbolizar cualquier cosa, en un proceso consciente de tránsito de la imitación externa a la interiorizada, al verdadero proyecto, donde lo real es asimilado gracias a la ficción simbólica. Entre los 4 y 7 años el juego resulta un instrumento de liberación del niño respecto al

medio en que se desarrolla, al mismo tiempo que de integración en él. Tiende a la exacta imitación de lo real, a una mejor adaptación al juego, siendo capaz de comprender, aceptar y aplicar las **reglas de comportamiento lúdico** impuestas por el grupo. Esta concepción del juego asocia las distintas actividades lúdicas a los diversos grados de maduración en el niño, como establece la **Psicología evolutiva**, que reconoce en el recién nacido dos tipos principales de acciones físicas: las que tienen que ver con la satisfacción de su necesidad de subsistencia, como el llanto o el reflejo de succión ante la presencia de cualquier objeto entre los labios, y otras no directamente vinculadas con la subsistencia del pequeño ser humano.

Este, a las pocas semanas de nacido comienza a accionar, de forma aún irregular e inconexa, todo cuanto tiene de movable en su cuerpo; agita brazos y piernas, saca la lengua, gira el cuello, y progresivamente va incorporando nuevas posibilidades físicas a su estructura corporal, base indispensable de su evolución psicomotriz y de su vinculación con el entorno. Dichos movimientos responden a una congénita necesidad de desarrollo presente en el neonato, cuya satisfacción apunta a un mayor conocimiento de sí mismo. Incorporando la experiencia -que descubrió de manera casual- a su memoria en formación, el recién nacido va perfeccionando sus acciones corporales mediante su repetición de modo intencional, lo cual le causa un estado de satisfacción personal. Simplemente, disfruta del **placer de sentirse "moviente"**.

Así estamos en presencia de la *manifestación innata del impulso lúdico vital*. El psicólogo austríaco **Karl Bühler** denominó esta etapa como del **"juego funcional"** por estar relacionada con el desarrollo de las funciones primarias en el ser humano -aquellas que condicionan sus acciones corporales y la coordinación psicofísica de su comportamiento-, y es para **Piaget** el inicio de lo que denomina **"juego de ejercicios"**, punto de partida en la evolución de la actividad lúdica a través de las diferentes etapas de desarrollo en las estructuras mentales en el niño.

En todo caso, se trata de un acto biológicamente determinado e inherente a la condición humana, y que es la base del proceso individual (ontogénico) destinado a la satisfacción de la **necesidad de desarrollo**.

¿Se cumple aquí el rasgo característico de la actividad lúdica, de ser una acción consciente?. Por supuesto que sí, considerando que existe en ella una cierta intencionalidad previa a partir del instante de su descubrimiento. Es obvio que tal manifestación consciente es sui géneris, pues carece de la presencia de conceptos que la definan -solo posibles a partir de la aparición del lenguaje-, por lo que el recién nacido ignora las causas de su actuación, no es "racionalmente consciente" de ella por carecer de símbolos, o conceptos, con que designarla. Pero él experimenta la necesidad de su ejecución, y en respuesta actúa voluntaria e intencionalmente. Por casualidad descubre que accionar sus miembros le es agradable. Ignora el por qué y ni siquiera comprende qué está haciendo. Mas, siente el placer de entrar en conocimiento de sí mismo, de su propia presencia, de aquello que puede poner en acción a voluntad. Y de tal modo comienza a disfrutar plenamente, y por primera vez, del **ejercicio de su libertad**, que es precisamente donde radica la magia del juego.

Este **"juego de ejercicios"**, que ocupa el ciento por ciento de la actividad lúdica infantil durante el primer año de vida, es complementado ya en el segundo por la aparición de un tipo nuevo y fundamental, que es el **"juego simbólico"**, como consecuencia y condición de su acelerado desarrollo psicomotor, y en el cual el pequeño comienza a adquirir y perfeccionar su capacidad de imitación, elemento esencial para el aprendizaje de las conductas humanas, entre ellas la decisiva facultad del lenguaje. La manifestación más significativa de esta etapa del desarrollo lúdico es el denominado "juego de roles", que comienza con la imitación de cosas y animales, y prosigue con la representación de ocupaciones humanas. Mediante el juego de roles la acción lúdica, que tuvo un incipiente origen en una necesidad funcional, orgánica, adquiere una definitiva y fundamental connotación social, que se refuerza con la aparición del **"juego de reglas"** aproximadamente desde los 7 años de edad, caracterizado por la existencia de acuerdos y convenciones que rigen la actividad de los participantes, como elementos

esenciales para el desarrollo de las normas de convivencia social, del respeto a los demás, y de la voluntad de subordinar los intereses individuales a los colectivos dentro del grupo en que el pequeño se inserta.

Como ya se vio, este decursar de la actividad lúdica como fenómeno antropológico durante las edades infantiles fue investigado por **Piaget**, quien señaló que "los ejercicios, símbolos y reglas constituyen tres etapas consecutivas que caracterizan las clases de juego desde el punto de vista de la evolución de las estructuras mentales", en todo caso con el principal propósito de poner en acción el ejercicio de la libertad, desencadenando el impulso lúdico vital en los seres humanos. Así, la respuesta al *¿por qué se juega?*, donde se encierra la verdadera **magia del juego**, tendrá un único e incuestionable significado: **para la obtención del placer como resultado de la satisfacción de la necesidad de desarrollo.**

Cap. 3: EL JUEGO COMO SISTEMA DE PODER

Palabras claves: *poder, sistemas de poder, tradición de jugar.*

La necesidad lúdica surge en la cuna y no desaparece ya a todo lo largo de la vida. Si bien en las edades infantiles el juego ha de contribuir a la formación de la personalidad y de las capacidades físicas y mentales del individuo, durante la adolescencia, la juventud y la adultez tendrá como misión esencial reafirmar su posibilidad de enfrentar y resolver los retos que le plantea la existencia. Esto es: el desarrollo de sus aptitudes para aplicar estrategias de pensamiento con las que salir adelante en cualquier situación, el fortalecimiento de la voluntad y la toma de decisiones, la integración a colectivos humanos para incrementar sus esferas de influencia sobre la base de la cooperación, y la reafirmación de la autoestima a partir de una cabal comprensión de sus potencialidades.

Una inadecuada atención a la necesidad lúdica de adolescentes, jóvenes y adultos podrá provocar deformaciones en sus conductas, como la drogadicción, el alcoholismo, y la delincuencia en general, que atentan contra la estabilidad y buena marcha de la sociedad, por lo que esta debe propiciar a dichos grupos humanos alternativas para una sana recreación, a través de una efectiva educación en y para el tiempo libre.

Muchos investigadores han enriquecido, con sus aportes, las posibles respuestas al *¿para qué se juega?*, el sentido de lo lúdico desde el punto de vista de las disciplinas que, como la Psicología, la Sociología, la Pedagogía o la Etnología, están empeñadas en descifrar los procesos que rigen la conducta del hombre en su pasado, su presente y su porvenir.

La necesidad lúdica es necesidad de desarrollo materializada en el impulso vital congénito en los seres humanos, de ejecutar acciones de forma libre y espontánea, como expresión de su capacidad existencial, o ejercicio de determinadas formas de poder. Entendamos como *poder* la razón en virtud de la cual un elemento participante en el proceso dialéctico del desarrollo es capaz de

transitar de una cualidad inferior a otra superior con la concertación de otros elementos presentes en el medio donde se inserta, y que conforman sus **esferas de influencia**. Esto es, que **puede** actuar sobre sí mismo y sobre el entorno natural y social que le rodea.

Todo cuanto existe, tanto en la Naturaleza como en la sociedad, está insertado en determinados **sistemas de poder**, lo cual significa que al tiempo de ejercer su actividad sobre los elementos que conforman sus esferas de influencia, forma parte de las esferas de influencia de otros elementos cualitativamente superiores en cuanto a desarrollo. El hombre no es comúnmente consciente de esta situación de dependencia, pero la familia, la comunidad, la nación, la sociedad, la Humanidad en su conjunto, son ascendentes sistemas de poder en los que está insertado, formando parte de las esferas de influencia de otros elementos más desarrollados que él.

Insertado en diversos sistemas de poder, el ser humano podrá asumir cuatro actitudes: adaptarse a las reglas ya establecidas por quienes los rigen, intentar transformar dichas reglas según sus propios intereses, abandonar el sistema que le resulte adverso, o intentar crear uno propio en dependencia de sus necesidades. Todos hemos transitado por estas decisiones a lo largo de nuestras vidas sin percatarnos. El ejemplo más significativo es la familia.

Al venir al mundo, el recién nacido queda insertado en este inicial sistema de poder, donde las reglas son dictadas por los adultos... Por su corta edad, al niño le es imposible intentar transformar dichas reglas, lo que sí sucederá a partir de la adolescencia -causa de rebeldía y de enfrentamientos intergeneracionales-. Tampoco podrá el niño abandonar el sistema adverso, solución propia de los jóvenes, que dejan atrás la tutela del hogar paterno para emprender sus propios caminos. Solo le queda la alternativa de adaptarse a las reglas establecidas, y el mejor modo para lograrlo es **creando sus propios sistemas de poder**, en los que reproducirá la realidad donde se inserta a fin de comprenderla y asimilarse a ella (proceso de asimilación-acomodación expuesto por **Piaget**). Surge así la necesidad vital del juego como sistema de poder al servicio del niño para propiciar

su propio desarrollo con la consiguiente obtención del placer mediante la satisfacción de tal necesidad vital.

Los juguetes, sus compañeros de juego, él mismo... forman parte de las esferas de influencia sobre las que el niño podrá actuar libremente durante la actividad lúdica, sin que le interfieran las reglas adultas que rigen los sistemas de poder mayores (familia, escuela, sociedad). Por eso “defienden su territorio” y pierden la espontaneidad ante la intromisión adulta que pretenda regir su actividad de juego, donde las reglas son dictadas por ellos dejando afuera el mundo real que intentan comprender por distanciamiento.

En ese empeño de comprensión del mundo, el juego se manifestará principalmente como campo de experimentación, de lucha incruenta y amistosa del individuo frente a sus contrarios. Al jugar, y como expresión del sistema de poder establecido durante la actividad lúdica, el niño se enfrentará a tres tipos de contrarios: consigo mismo, con el entorno natural y con el social.

La primera tarea del hombre a todo lo largo de su existencia es enfrentarse a sí mismo, como resultado de lo cual descubrirá sus limitaciones, se perfeccionará y aprenderá a confiar en sus posibilidades, desarrollando el importante sentimiento de autoestima. Bajo el influjo del medio en que vive, pasa progresivamente el niño a enfrentarse a su entorno: el natural, formado por los procesos de la Naturaleza que inciden en él -a los que debe aprender a no temer y a dominar-, y el social, formado por sus semejantes, en el creciente marco de sus relaciones desde la familia hasta la comunidad. Todos los actos del ser humano serán, de tal modo, el resultado de su lucha contra sus contrarios -a los que está dialécticamente unido-, en la búsqueda de su propio desarrollo. Ninguna acción escapará a tal designio, manifestándose en dos tendencias principales: la laboral y la lúdica.

Mientras que en el accionar lúdico tal enfrentamiento será siempre fraternal y positivo, en el campo laboral puede adoptar formas violentas, debido al hecho de que en la realidad -regida por reglas impuestas al hombre desde afuera- los errores suelen ser costosos, mientras que en el juego es posible fallar sin traumáticas consecuencias, pues bastará en todo caso con modificar las reglas.

Así, la actividad lúdica favorece la experimentación -tan necesaria para alcanzar una adecuada comprensión de la existencia-, al eliminar los efectos traumáticos en el error, que siempre es probable en el afán de desarrollo del individuo, lo cual concede al juego una cualidad insustituible a los propósitos de la educación.

En el enfrentamiento con los contrarios durante el juego es preciso, asumir a estos como cooperantes y no como adversarios, por cuanto es su presencia lo que hace posible la obtención del placer mediante la actividad. Es por eso inadecuado otorgar condición de ganador o perdedor a los participantes en el juego -algo parecido a lo que hace, con sus animales, el domador en el circo-, convirtiendo con ello la actividad en un medio motivador de rivalidad, cuando debió serlo de fraternidad en una acción donde todos ganarán, hayan actuado mejor o peor, única valoración conveniente al afán de superación personal.

La integración al colectivo como vía para incrementar sus esferas de influencia, el sacrificio de la individualidad en aras del interés general, la disposición a transformar la realidad, la tendencia al mayor perfeccionamiento personal, el incremento de la voluntad y la autoestima, la maduración del intelecto y del pensamiento creativo, son propósitos que el ser humano tiene la posibilidad de alcanzar mediante la actividad lúdica, preparándose desde la infancia para la vida en el contexto de los sistemas de poder que rigen su sociedad, bajo el universal estímulo del desarrollo en el ascenso cualitativo hacia las etapas superiores que dan cima a la condición humana.

Paradójicamente, hoy la Humanidad entra en el Tercer Milenio de nuestra era con una realidad caracterizada por las desigualdades sociales, que actúan como detonadores de la violencia. En el afán por hacer de la fuerza y la riqueza las principales manifestaciones del poder, el ser humano se ha condenado a una existencia en oposición a las leyes del Universo, y en la que la degradación moral, la destrucción física y la devastación ecológica caracterizan su quehacer en virtud de una "tecnología del desastre", palabra que significa "ruptura con los astros" (des-astre), o en igual sentido, con la Naturaleza.

Todos quienes deseamos mirar al porvenir con las expectativas del mejoramiento humano comprendemos la necesidad de generar una

transformación revolucionaria en el terreno de las ideas, que asegure la vigencia de los más elevados valores, como la honestidad, la solidaridad y la aceptación de las diferencias en las relaciones interpersonales, con la preponderancia del **bien-ser** sobre el **bien-estar**.

Tal proceso de transformación tiene, sin dudas, un esencial carácter cultural, como campo de expresión de las ideas y de las formas de comunicación entre los seres humanos. Lo que confiere auténtica riqueza cultural a una sociedad es la variedad de códigos de comunicación que utilicen sus miembros. Las tradiciones y la actividad creativa en el campo de la Lúdica forman parte importante de estos lenguajes, y por tanto del desarrollo cultural de los pueblos.

Entre las condiciones del desarrollo de una comunidad la promoción de recursos educativos y culturales ocupa lugar destacado por tres poderosas razones, esenciales en los procesos de transformación social:

- El refuerzo de la **identidad**, para que sus miembros se reconozcan mutuamente y desarrollen los sentimientos de pertenencia a la misma.
- El refuerzo de la **solidaridad**, por la dimensión colectiva que propician las acciones de cooperación.
- El refuerzo de la **participación**, al percibirla como un peldaño hacia las responsabilidades en las diversas esferas de la vida social.

Cuando una comunidad debe hallar soluciones a sus propias interpretaciones del futuro y recabar nuevos recursos para hacer frente a crisis de reacondicionamiento social, ha de recurrir a un indispensable análisis de sus potencialidades culturales y determinar en ellas la vigencia de los recursos de **identidad, solidaridad y participación**, en un ejercicio de reafirmación de lo autóctono frente a las pretensiones de penetración y de dominación provenientes de culturas ajenas, sobre todo cuando estas, basadas en el individualismo, la competición irracional y violenta, el afán consumista y la discriminación de diverso tipo, puedan resultarle marcadamente agresivas.

El juego, como singular manifestación cultural de los pueblos, es parte importantísima de tal propósito de reafirmación, en la extraordinaria medida que se

deriva de ser un recurso vital para el desarrollo integral del ser humano desde la infancia y a todo lo largo de su existencia. Es base del desarrollo individual en que se sustenta el desarrollo social, bajo el principio del **ser para hacer**. Esta expresión resume ambas vertientes de la necesidad vital en los seres humanos: el desarrollo para la subsistencia y la subsistencia para el desarrollo, en la fórmula: **ser para hacer--hacer para ser**. Ella se deforma cuando, en el contexto de la sociedad de consumo, se impone un nuevo término que la convierte en una tríada de enajenación: **ser para hacer--hacer para estar--estar para ser**.

Así, el empeño de la subsistencia -el **hacer**- se encamina hacia una artificial "necesidad de consumo por el bien-estar", en lugar de a la necesidad de desarrollo, al bien-ser, implantándose entonces el ejercicio del poder mediante la riqueza, y el **estar** (con la equivalencia de "posición derivada del tener") se convierte en expresión de la condición humana: "como estés, así serás" o, lo que es lo mismo: "cuánto tienes, tanto vales".

La infancia es uno de los sectores más vulnerables de la sociedad ante tales amenazas de deshumanización, por cuanto tanto el juego como los juguetes que lo estimulan y condicionan se han convertido en recursos de dominación, desde que adquirieron la categoría de mercancías.

La necesidad lúdica de la infancia no ha escapado al afán de la sociedad de consumo de mercantilizarlo absolutamente todo. En la actualidad la industria juguetera ocupa un lugar de privilegio en el mercado de artículos vinculados al ocio y a la educación. Encuestas realizadas en países desarrollados arrojan que las preferencias de los niños y niñas se inclinan en más de un 30% a favor de los juguetes, entre todas las mercancías puestas a su disposición en el mercado, como los alimentos, ropas, etc.

Semejante realidad ha llevado al estudio especializado del tema, y en su libro titulado *"Marketing de productos para niños"* el norteamericano **James McNeal** reconoce a los pequeños como los consumidores más cándidos de todos. "Son los que menos tienen, y por tanto los que más desean, estando así en posición perfecta para que se les defraude", propósito en el cual la publicidad juega el principal papel a partir de tres condicionantes básicas: la acción del propio

niño como consumidor, la influencia que él ejerce sobre el consumo de sus padres, y sus perspectivas como futuro adulto, cuyas expectativas y necesidades consumistas les son creadas desde la infancia.

Juguetes tecnológicos altamente sofisticados -y por tanto muy atractivos al afán indagador infantil-, que estimulan en los niños y niñas marcadas tendencias consumistas, y en consecuencia actitudes discriminatorias basadas en el poder adquisitivo familiar, atentan -con toda la fuerza destructora de una bomba de tiempo destinada a estallar en la futura vida adulta de esos niños- contra los recursos de identidad, solidaridad y participación social que garantizan el desarrollo cultural en virtud de las tradiciones, los conceptos y los principios más valiosos de cada nacionalidad.

Ante esa amenaza sutil, los pueblos, y particularmente aquellos cuyas realidades sociales estén sometidas a procesos de reacondicionamiento -por lo que de vulnerables pudieran ser tales coyunturas para los intentos de penetración ideológica foránea-, están en la necesidad de asegurar el rescate y la defensa de sus valores nacionales en todos los campos del quehacer cultural. En el del juego, esto determina la necesidad de brindar a los niños y niñas aquellas alternativas lúdicas que mejor contribuyan a crear en ellos los valores universales que les hagan merecedores de la condición humana.

La educadora española **Imma Marín** apuntó que "los buenos juegos y juguetes tradicionales pervivirán porque tienen los componentes básicos de un buen juego: un reto a la superación personal, una vertiente lúdica de relación con otros, un afianzamiento de la autoestima, una capacidad de producir satisfacción". Es preciso aclarar que al confrontar juegos y juguetes tradicionales con los tecnológicos no se trata, ciertamente, de negar el decisivo papel de estos últimos como recursos lúdicos a tono con el desarrollo de la civilización. El juego tiene entre sus misiones preparar a los pequeños para la vida, y aquellos privados de la posibilidad de jugar con juguetes tecnológicamente desarrollados tendrán más limitaciones como adultos en el mundo cibernético del Tercer Milenio.

De lo que se trata es justamente de combatir la alienación que, en virtud de una desenfrenada competición por el consumo, provocan determinados tipos de

juguetes concebidos para potenciar mucho más los aspectos formales sorprendentes, que los contenidos prácticos y provechosos. Tampoco se trata de intentar imponer, en las condiciones del desarrollo psicosocial de la infancia en el siglo XXI, formas de jugar que caracterizaron a tiempos pasados.

El "rescate de juegos tradicionales", más que su puesta en práctica con una intención que sobrepase lo puramente etnológico e historiográfico, debe potenciar la necesidad de **rescatar la tradición de jugar**, aquella que antaño reunía a abuelos, padres e hijos en torno a la mesa familiar para dedicarse a juegos de sociedad, contribuyendo al diálogo y al mejor entendimiento intergeneracional, o propiciaba rondas favorecedoras de las relaciones sociales en condiciones de absoluta igualdad entre niños y niñas, tomados de las manos en un activo círculo de fraternidad y amor.

Por tanto, **¿para qué se juega?**. Porque es la única vía para **llegar a ser humano** y no piezas en una maquinaria de sistemas de poder enajenantes. El hombre disfruta de la etapa no adulta más prolongada entre todas las especies, pues gracias a ese período natural de preparación para la vida puede alcanzar su capacidad intelectual el nivel que le situó en la cúspide de la Naturaleza. **Más que jugar porque se es niño, se es niño porque se juega**, lo cual significa que aquel desprovisto de la posibilidad de jugar, de alcanzar el placer mediante la liberación voluntaria de su impulso lúdico vital, no solo lo será también de su infancia, sino además de su futura condición de hombre cabal, por haber sido frustrada la satisfacción plena de su necesidad de desarrollo. A tales premisas responde el **derecho del niño al juego**, recogido en el Artículo 7 de **la Declaración Universal de los Derechos del Niño**, aprobada por la Asamblea General de la ONU el 30 de noviembre de 1959.

Si aspiramos a una Humanidad mejor, formada por hombres y mujeres que hoy son niños y niñas, debemos asegurarles que se formen adecuadamente, del modo que solo la actividad lúdica puede lograr, a fin de alcanzar, con cada generación, un escalón superior en el perfeccionamiento de la condición humana, en pos de convertirnos en seres cósmicos, en verdaderos habitantes del Universo.

Cap. 4: EL COMPORTAMIENTO DEL JUEGO COMO CONSTANTE
ANTROPOLÓGICA

Palabras claves: *comportamiento del juego en la etapa infanto-adolescente, disposición del adulto hacia la actividad lúdica, perspectiva histórico-social.*

El juego es una constante antropológica presente en todos los pueblos y en cada etapa de la civilización. Y esto es así, porque la necesidad lúdica, que nace en la cuna y no desaparece ya a todo lo largo de la vida en cada individuo, se manifiesta como un fenómeno causal y omnipresente, aunque en cada contexto de tiempo y de espacio adopte formas diferentes, casuales, formando parte de la idiosincracia y de la identidad cultural de las comunidades humanas. Los etnólogos de todos los tiempos podrían conocer cómo vivían los pueblos antiguos estudiando cómo jugaban sus niños y niñas.

Intentaré la respuesta al "**¿cómo se juega?**" tanto desde la perspectiva individual como desde la social. Para lo primero, daremos un vistazo al comportamiento de la necesidad lúdica a través de los diversos grupos etarios. Para lo segundo, abordaremos el comportamiento histórico-cultural de la Lúdica a través de las siguientes etapas en que a tales efectos consideraremos el decursar de la Humanidad: primitiva, preclásica, clásica, media y moderna.

Pasa la edad preescolar para el niño y llega el instante de ir a la escuela, donde su actividad sufrirá un vuelco al aparecer las obligaciones docentes que, por las características del proceso de enseñanza, serán asimiladas por el pequeño más como trabajo que como juego.

Múltiples intentos ha realizado la Pedagogía para reducir, en el proceso docente, la distancia que separa lo lúdico del trabajo escolar, pero no con el éxito deseado, lo cual motivó que las acciones lúdicas hayan sido enmarcadas en el tiempo libre, como actividades extraescolares y dentro de las vías no formales de la educación. El empleo de juguetes y juegos aplicables a los programas docentes, comúnmente denominados **didácticos**, tiene el propósito de dotar al trabajo escolar con los recursos del quehacer lúdico. Pero los investigadores

coinciden en que esto es cuestionable. Así opina el pedagogo uruguayo **Raimundo Dinello**: "...El juego utilizado como medio didáctico no presenta un interés de **juego por el juego**, sino que es la motivación para ciertos aprendizajes, lo cual es una contradicción importante, pues el juego no debería tener otra finalidad que la alegría y el placer de jugar, connotación que es preciso tener en consideración, porque muchas veces, con la apariencia de un seductor programa de juegos para el precálculo y la ortografía podemos presentar una inadecuada proposición de escolarización precoz".

Así, la inversión producida en el proceso juego-trabajo seguirá su curso en la medida en que el niño crece, con el aumento de las obligaciones sociales sobre él. El psicólogo español **Emilio Mira** advirtió: "En la medida en que el adulto impone determinadas reglas y normas de conducta al niño, este pierde su libre espontaneidad, fuente de su placer, y adquiere clara noción de su dependencia de voluntades y fuerzas ajenas, que se encuentran en el mundo real que le rodea. Es así cómo se establece la antítesis del placer subjetivo y la realidad objetiva, antítesis que pronto orientará la doble vertiente del juego y del trabajo.

"El niño se sumergirá en su mundo personal, imaginativo, mágico y fantástico, para jugar en él, y desarrollará una actividad autista extraordinaria, que le servirá de refugio y de consuelo cuando la fatiga, el dolor o el fracaso le alejen del plano del trabajo realizado en el mundo objetivo, sensorial, lógico y real. A lo largo de toda su vida habrá, no obstante, zonas de intersección entre ambas actitudes; la que marca mejor su fácil imbricación es la de la creación artística, en la cual, aun cuando se realice como trabajo, siguen válidas muchas de las libertades y artificios subjetivos de una inspiración, de un buceo en el mundo interior del artista y que, con el auxilio de la técnica, se expresa a su través".

Tal es el panorama que caracteriza al ejercicio de la Lúdica durante la adolescencia y al término de la etapa infanto-juvenil, resultado de lo cual pueden aparecer deformaciones de la conducta en el empeño del individuo por recuperar su perdida libertad personal, como es el refugio en ciertos vicios o el autismo constituído en mecanismo de autodefensa.

Así, durante esta primera etapa de su existencia el individuo recorre un amplio panorama de posibilidades para el quehacer lúdico, que disminuyen en proporción con su desarrollo cronológico. Estudios sociológicos apuntan hacia determinadas preferencias en la selección de los tipos de juegos y juguetes, según las necesidades psicofísicas de cada edad a partir del inicio de la vida escolar. Veamos el siguiente cuadro:

COMPORTAMIENTO DEL JUEGO EN LA ETAPA INFANTO-ADOLESCENTE		
Etapas etarias	Tendencias lúdicas	Juegos y juguetes preferidos
5-6 años	Jugar en grupos de igual sexo, con preferencia por roles sencillos	Muñecas y accesorios, útiles del hogar, instrumentos musicales, rompecabezas, juegos de mesa sencillos, equipos deportivos, patines y carriolas, juegos de habilidad sencillos, medios para juegos de roles, títeres y marionetas, acuarelas, cartulinas, pizarra y tizas de colores...
6-7 años	Ayudar en tareas del hogar, tratando de imitar su entorno en los juegos	Muñecas, pelotas, balones y medios deportivos, carros y demás medios de arrastre, juegos de azar y de habilidad, instrumentos musicales, cabañas y tiendas para jugar dentro, juegos de actividades manuales, disfraces, marionetas, cometas, trompos, literatura y música infantil...
7-8 años	Representar la vida cotidiana y coleccionar objetos	Vehículos para armar, patines, carriolas, bicicletas, equipos deportivos, cometas, juegos de mesa y de conocimientos en general, medios de imitación a la vida, aeromodelismo, juegos de construcciones, de armar y rompecabezas complicados, literatura fantástica...
8-10 años	Mostrar su habilidad creciente, con juegos de destreza física	Bicicletas, pelotas, balones, zancos, juguetes con temas domésticos, juegos de construcción, microscopios, lupas, juegos de sociedad en general, aeromodelismo, rompecabezas complejos, cometas, material para pintar, literatura de ficción...
10-13 años	Participar en juegos con el sexo opuesto, e interés por temas científicos	Juegos de experimentación, medios deportivos, instrumentos musicales, rompecabezas complicados, juegos de sociedad con reglas complejas, vehículos para armar y coleccionar, juegos electrónicos, modelismo en general...
Más de 13 años	Reafirmar la condición de adolescentes, autoestima y espíritu de grupo	Juegos de reglas complejas, medios de construcción técnica, modelismo en general, juegos predeportivos, en contacto con la naturaleza y de riesgos extremos...

Por último, enfrentado a los avatares de su vida arriba el individuo a la adultez, durante la cual el juego se aborda con un poderoso elemento en contra: la prioridad en la actividad social del adulto corresponde al trabajo, para el que hubo de prepararse desde la infancia. Este hecho determina que el fenómeno antropológico del juego en esas edades haya sido poco investigado, con lo cual se obvia que, en realidad, los hombres y mujeres más plenamente realizados y eficaces en su labor son aquellos que combinan las obligaciones sociales impuestas por el trabajo, con las libertades individuales que les propicia el juego, en forma de "hobbies" u otras variantes de ocupación del denominado tiempo libre.

Un fin de semana inmerso en el mundo interior que le sirve de refugio desde la niñez contribuye a que el adulto se descargue de los conflictos, expectativas y fracasos propios del cotidiano quehacer, renovando su voluntad y fuerzas físicas y mentales. De tal modo, ese llamado tiempo libre desempeña una decisiva misión contrafuncional en el campo de las actividades humanas. Sin embargo, ese oasis de bienestar no resultará suficiente. Lo verdaderamente efectivo es dotar al quehacer cotidiano con tales motivaciones que transcurra del modo grato y estimulante con que se produce la actividad lúdica. Esto es: asumir el trabajo cual se asume el juego.

El trabajo artístico demuestra que es posible la perfecta imbricación entre las actividades lúdica y laboral, cuando existe una verdadera motivación y una fuente de inspiración que conviertan en autocondicionada la comúnmente heterocondicionada obligación social. Los actores y actrices, cuando interpretan su papel diríase ciertamente que están participando en un extraordinario juego de roles.

En el adulto, sometido al fuerte bombardeo de las obligaciones y restricciones sociales, la **actitud lúdica** no necesariamente ha de estar presente de forma natural, pues ella tiende a perderse -en verdad sacrificada- con los años. Lograr que sobreviva exige una adecuada educación para el tiempo libre y la existencia, a nivel de la sociedad, de condiciones que propicien la realización de una efectiva gestión recreativa, como son la disponibilidad de tiempo, de espacios

y de recursos, y la posibilidad de confraternizar con personas de iguales intereses, principalmente. Pero, sobre todo, requiere la presencia, en el individuo mismo, de una **aptitud lúdica** formada desde la infancia mediante la potenciación de aquellos factores de su personalidad que, como la imaginación, el optimismo y la creatividad, determinan una singular voluntad de vivir.

Al analizar la disposición del adulto hacia la actividad lúdica es preciso considerar varios aspectos que tienden a modificarla. El primero es la **diferencia según los sexos**, como resultado de su comportamiento en la infancia. **María de Borja i Solé** al referirse a este asunto señaló: "¿Por qué la mujer participa menos en la vida pública, deportes, artes y otros campos...?. Una de las razones es que no ha sido enseñada ni educada para ello. Es decir, como individuo y como grupo han jugado mucho menos tiempo y a mucho menos cosas que sus compañeros, los chicos, perdiendo las vivencias, experiencias, gustos, satisfacciones y aprendizajes verdaderamente significativos que el juego posibilita, permite y favorece".

Pero además de este antecedente derivado de los esquemas sexistas de la educación por el juego, las responsabilidades hogareñas dejan ciertamente poco margen de tiempo y de voluntad a la mujer para otras acciones que no aparezcan en su programa cotidiano de actividades primordiales.

Un segundo aspecto modificador de la actitud lúdica en el adulto es el derivado de **su responsabilidad respecto al juego**, bien como **adulto-padre** ante el juego de sus hijos, o como **adulto-promotor** de actividades lúdicas en la sociedad. En el primer caso se trata de una responsabilidad inseparable de la relación familiar, pero que comúnmente es violada con argumentos como la falta de tiempo, o simplemente por la incomprensión de su importancia. Frecuentemente ocurre que madre y padre, inmersos en sus propios mecanismos de escape de la realidad, no prestan la debida atención a la necesidad lúdica de sus hijos, que queda en "tierra de nadie". Es decir: en la tierra fértil del niño, quien deberá por sí mismo dar riendas sueltas a sus ansias lúdicas, recibiendo a veces en consecuencia la reprimenda de sus mayores, quienes por no cumplir con semejante deber serían los verdaderos merecedores del castigo.

La vida demuestra que tal castigo puede llegar de un modo u otro. La falta de comunicación, las divergencias con los hijos, y hasta el dolor por sus posibles acciones antisociales, es el precio que pueden pagar los padres que no prestaron la debida atención a las necesidades lúdicas de sus hijos, como la más efectiva vía para desarrollar en ellos los valores humanos, la disciplina, el respeto mutuo, la confraternidad y la confianza común que el juego entre padres e hijos puede propiciar.

En el segundo caso, el del **adulto-promotor del juego en la sociedad**, se trata de una de las misiones más hermosas que puede acometer cualquier persona. Para este singular educador la contradicción juego-trabajo se resuelve de un modo diferente a como para los demás trabajadores, pues si para estos la solución puede estar en convertir el trabajo en juego por los procedimientos y actitudes con que se le enfrente, para aquellos el juego resulta fuente y motivo del trabajo, por lo que puede asegurarse que no existe ocupación humana que fluya con mayor alegría y satisfacción. **Xenius** lo reflejó así en esta imagen: "Un molino de viento chirría en la quietud del mediodía. El solo se hace el trabajo y la fiesta. Es la máquina que trabaja jugando".

La educadora del círculo infantil, el maestro, el instructor de arte, el entrenador deportivo, el promotor cultural o de recreación, el ludotecario, el animador recreativo, el investigador que busca en la historia de los pueblos las fuentes de su placer lúdico, el creador que extrae de su imaginación un mundo de juegos para todos, el productor capaz de realizar juguetes útiles y hermosos, conforman un ejército de duendes maravillosos a quienes la Humanidad debe en gran medida su grandeza, pues contribuyen a forjar la capacidad creativa en las personas.

Un tercer aspecto modificador de la actitud lúdica en el adulto es el derivado de **las condiciones objetivas existentes** para su participación, como son el tiempo disponible, el estado de salud, los recursos económicos, el nivel cultural, y la edad, principalmente. El deterioro físico o limitaciones materiales, entre otras, pueden ser definitivas limitaciones para acometer la acción lúdica placenteramente, lo cual se agrava cuando en la sociedad no estén resueltos los

elementos requeridos a tal fin. Esto constituye una de las preocupaciones fundamentales de psicólogos, sociólogos, educadores y políticos, pues de ello depende en gran medida la estabilidad general del colectivo humano.

La desatención a las necesidades de satisfacción plena del adulto, tanto por no poder abordar el trabajo cual una acción grata y estimulante, como por la falta de una adecuada organización del tiempo libre, genera en los individuos no solo males físicos y mentales, sino frecuentemente actitudes que conspiran contra la buena marcha de la sociedad. El alcoholismo, los juegos prohibidos, la drogadicción, la prostitución, la vagancia, la delincuencia en general... encuentran en semejante situación un muy favorable caldo de cultivo. Y así, la máxima de "mente sana en cuerpo sano" resulta un reclamo para la supervivencia universal.

En cuanto a la vinculación de la actividad lúdica con la edad del adulto, lo más significativo ocurre con la ancianidad. Liberado ya de la obligación laboral, el hombre en su tercera edad solo debería tener como propósito esencial llenar con acciones placenteras el mucho tiempo libre del que dispone, en una especie de retorno a la niñez, cuando el juego constituyó su afán principal, incluso a costa de no ser tomado muy en cuenta por quienes le rodean, excepto por los niños. Para estos, los ancianos suelen ser una especie de condescendientes compañeros de aventuras, clave de las generalmente estrechas relaciones de complicidad entre nietos y abuelos, pues unos encuentran así la tan necesaria compañía para sus juegos en el seno familiar, que comúnmente no le brindan sus padres, y los otros tienen la oportunidad de zanjar, en sus descendientes, la deuda contraída con sus propios hijos, cuyas necesidades lúdicas probablemente desatendieron en otros tiempos.

Los ancianos necesitan de esta acción como del aire que respiran, pues para ellos la inactividad acelera la muerte, por lo que la práctica gerontológica vela por la ocupación activa y provechosa de su tiempo libre, bajo una máxima que, parodiando la célebre frase cartesiana bien pudiera expresarse como: **"Juego, luego existo"**.

Pasemos a seguir las huellas de la Lúdica desde la perspectiva histórico-social, a través del tránsito por las cinco etapas en que hemos considerado el

decurrir de la civilización humana: primitiva, pre-clásica, clásica, media y moderna. A la **etapa primitiva** corresponden las culturas prehistóricas, antes de la aparición de los primeros testimonios escritos, cuando las acciones de los seres humanos estaban regidas por la necesidad de subsistencia, reduciéndose a la satisfacción de la alimentación, el descanso, la defensa y la reproducción en condiciones muy próximas a lo animal. En tales circunstancias, la urgencia de comunicación entre los individuos dentro del grupo humano impuso el surgimiento de una forma sui géneris de expresión de la realidad mediante su representación simbólica, que dio origen al culto.

Con las primeras manifestaciones de lo cultural -que fue causa común del arte y la religión- aparece la Lúdica, expresada en el simbolismo con que el culto procuró interpretar y resumir la realidad. El culto se instauró primeramente con un marcado valor utilitario, sin separación del trabajo, con una función mística y de comunicación, y con la participación de toda la sociedad, pues tanto niños como adultos actuaban indistintamente en una alegoría asumida con toda la seriedad de lo real.

Con el desarrollo de las fuerzas productivas las actividades de subsistencia impusieron primitivas formas de división del trabajo. El culto reforzó su misión mística y de comunicación a través de las incipientes manifestaciones del arte, surgiendo una nueva ocupación adulta, con el hechicero. Los niños pudieron acceder a dicha realidad solo con la creación de un simbólico mundo paralelo, donde la experimentación sin riesgos les resultaba adecuada para su preparación hacia la adultez. Así la Lúdica adquirió su doble vertiente de lo serio y lo no serio, y junto al culto sacro y la creación artística apareció el juego simbólico.

La **etapa preclásica** es marco de las primeras comunidades en el Oriente y el Mediterráneo, principalmente. Con el esclavismo se profundizó la división del trabajo, al tiempo que el desconcierto del hombre ante los fenómenos desconocidos de la Naturaleza provocó su refugio en una dimensión de la irrealidad a la cual solo podía acceder mediante el culto. Este adquirió magnitud cosmológica, que incrementó el papel de los sacerdotes en el plano social. La vertiente seria de la Lúdica ocupó un lugar de prominencia, y todo lo demás fue

subordinado a ella. El juego se convirtió en procedimiento ritual y en instrumento para las prácticas de significación mística. Algunos juegos de tablero encontrados en ruinas sagradas tenían ese propósito fundamental.

La **etapa clásica** es la de las civilizaciones esclavistas que crearon grandes imperios y sentaron las bases de una nueva cultura universal, como Grecia y Roma. En estos contextos la marcada división de la sociedad en clases reafirmó al ocio como tiempo humano que no estaba vinculado a la necesidad de subsistencia, sino sobre todo a la de desarrollo, pues las clases dominantes lo ocupaban en acciones dirigidas a consolidar su posición social. La Lúdica, en su vertiente seria se erigió, además de lo cultural, en "tiempo de aprendizaje" -la **sckole** griega-, pues los hombres libres, sin las obligaciones impuestas por la subsistencia -de lo que se encargaban los esclavos-, podían dedicarse a la contemplación y al diálogo filosóficos. Fue el origen de la educación como método estructurado del conocimiento.

Paralelamente, la vertiente no seria de la Lúdica experimentó un auge en su expansión, por la necesidad de brindar esparcimiento a las tropas enviadas a tierras lejanas en plan de conquista. Se consolidan también el deporte como expresión de la cultura física (juegos olímpicos griegos) y el espectáculo como entretenimiento para las muchedumbres, basado en una competición generalmente cruenta (circo romano), lo que lo descalifica como acción lúdica para los participantes en él, absolutamente empeñados en su supervivencia.

En la **etapa media** se inicia la crisis de la Lúdica, como parte del estancamiento que representó la larga noche del oscurantismo feudal, donde -gracias a un absoluto funcionalismo religioso- nada que no resultase conveniente a la Iglesia podía prosperar. Así la pintura, la música, la literatura, la arquitectura, como formas del arte medieval, fueron regidas por tal funcionalismo. El ocio fue un privilegio de la nobleza, y más que al aprendizaje se dedicó al entretenimiento mediante festines, torneos y juegos de salón, como típico modo de vida de la aristocracia.

También las clases bajas ocuparon lúdicamente su escaso tiempo de ocio. Junto a los juegos infantiles -dedicados a la representación de la vida adulta-

proliferaron las acciones lúdicas entre las personas mayores, sobre todo con juergas y apuestas. El carnaval, en cuyos orígenes vinculados al culto pagano se identifican prácticas de hechicería (sabat, aquelarres o festividades de las brujas) masificó la expresión no seria de la Lúdica -la fiesta y el jolgorio- dentro de la cultura popular. Desde sus castillos y catedrales la clase dominante veía con temor tales acciones, a las que calificó de satánicas por su no subordinación al funcionalismo religioso. y en consecuencia las estigmatizó. La Lúdica quedó así dividida en "buena" -la practicada por la nobleza- y "mala" -la de las clases bajas, considerada peligrosa y pagana-.

A la **era moderna** llega la Lúdica con el estigma heredado del feudalismo, que mantiene la separación entre sus manifestaciones serias y no serias, así como el divorcio entre el juego y la educación, a lo cual contribuye el funcionalismo existencial que caracteriza a la sociedad capitalista. Si para el funcionalismo religioso lo único valedero es el "creer", para el existencial todo está en función del "estar" y del "tener", como consecuencia de un proceso que desata la enajenación por el consumo.

La separación entre el juego y el trabajo se profundiza con el reconocimiento de este como lo único rentable y socialmente útil. Incluso la Pedagogía se enfrasca en empeños de escolarización precoz, como vía para acortar el tiempo "improductivo" de la infancia y la adolescencia para lanzar, cada vez más tempranamente, nuevos aspirantes al mercado laboral. En consecuencia, estos grupos humanos desatan sus impulsos lúdicos de cualquier modo, con acciones que conducen al vicio y la delincuencia. El deporte, que comenzó como la expresión lúdica de la cultura física en los seres humanos, igualmente se mercantiliza y se transforma en un empeño para profesionales, donde el objeto del trabajo es el propio hombre, convertido en máquina para ganar en la competición deportiva a cualquier precio.

Los juegos infantiles inculcan semejantes patrones de conducta para una sociedad basada en la competición irracional y violenta. Con la modernidad, los medios técnicos sofisticados estimulan el individualismo y el aniquilamiento de los semejantes, en una desenfrenada carrera hacia el desastre, donde los hombres -a

diferencia de la conocida "teoría de las 3 D", del sociólogo francés **Joffre Dumazedier**, que identifica al ocio como tiempo de Descanso, de Diversión y de Desarrollo de la personalidad-, están promoviendo otras 3 D: su Degradación moral, su Destrucción física, y la Devastación ecológica del planeta.

En su afán por el desarrollo el hombre busca constantemente lo divino -en su significación de "lo extraordinario, lo excelente"-. Apunta a lo más alto, como ente superior de la escala biológica. Tanto el funcionalismo religioso como el existencial han orientado la búsqueda a lo externo: el primero, en la representación idealista de Dios; el segundo, en el pragmatismo de la riqueza material. El hombre ha de buscar lo divino en sí mismo, en su espiritualidad. Con la fórmula del **ser para hacer-hacer para ser**, la Lúdica es expresión de la divinidad interior que se manifiesta durante el pleno ejercicio de la libertad en el afán del individuo por satisfacer su necesidad de desarrollo, de alcanzar la excelencia, lo perfecto, en la dimensión esencial de su condición humana.

Cap. 5: UNA APROXIMACIÓN PSICOPEDAGÓGICA AL FENÓMENO DEL JUEGO

Palabras claves: *heurística, aprender a aprender, creatividad.*

El juego, como manifestación principal de la vertiente no seria de la Lúdica, no basta por sí mismo para asegurar la adquisición de conocimientos en toda la profundidad que exige el actual nivel científico-técnico, como sí lo logró en los remotos tiempos en que los instrumentos de trabajo -con cuyas representaciones los niños jugaban- se limitaban a objetos de piedra, hueso o madera. Por tal razón no es probable que la actividad lúdica pueda erigirse en único método del aprendizaje, ya que este exige de la seriedad y obligatoriedad con que se cumplen y verifican las leyes naturales y sociales. ¿Cuál es su papel en el proceso cognoscitivo?. Evidentemente, el de la **motivación**. Poniendo en acción, desde la obtención del placer por la liberación del impulso lúdico vital presente en los seres humanos, las capacidades físicas y mentales del individuo, el juego garantiza la predisposición necesaria para la búsqueda y adquisición de nuevos conocimientos, que aseguren el tránsito hacia más elevadas cotas en la satisfacción de la necesidad de desarrollo.

Los resortes motivacionales sobre los que el juego actúa son de tipo psicológico, formando parte de la actividad mental del individuo en su inserción en su medio socionatural. Según **Edward de Bono**: "El modo como pensamos determina cómo sobrevivimos". Esta supervivencia, que es subsistencia en lo individual, a escala filogénica resulta desarrollo, cuya expresión dialéctica se manifiesta en el tránsito de lo simple a lo complejo, en un proceso de cambios desde lo cuantitativo a lo cualitativo. Semejante tránsito es posible en la medida en que el hombre va desentrañando problemas y enigmas ocultos en las relaciones causales que le rodean, conformando así los arsenales del saber científico. El proceso de adquisición de conocimientos desde el **planteamiento problémico, o heurística**, es la herramienta principal en la acción psicopedagógica.

Alberto Galeano Ramírez apunta: "Al referirnos a la heurística, o arte de resolver problemas, no es que unas personas sean más capaces de ello que otras, sino que a resolver problemas puede aprenderse. Y si no se aprende es casi siempre porque no se enseña. En la escuela se nos enseña a pensar, pero no cómo hacer para pensar. Lo que sucede es que muchos profesores no tienen conciencia de los procesos fundamentales que se aplican al resolver problemas. Por consiguiente, nunca se les ocurre formular estos procesos y enseñarlos en la escuela".

Así, la heurística, el planteamiento problémico, conduce a las técnicas psicopedagógicas de "**aprender a aprender**", que se definen como la manera con que se adquieren y producen conocimientos, a fin de favorecer una educación y formación profesional que permita continuar aprendiendo en todo momento y lugar, y durante toda la vida. Como método cognoscitivo, consiste en desarrollar en las personas tanto sus capacidades personales como particulares **estrategias de pensamiento**, de tal manera que en función de la resolución de problemas de diferente índole ellas puedan, mediante la utilización de su criterio, aprender en todo momento y lugar, y en ese proceso de aprendizaje producir conocimientos de manera autónoma y creativa. Se evidencia que el "aprender a aprender" roza muy de cerca a la **creatividad**.

Vigotski considera necesario buscar la génesis de la creatividad en la infancia, y encontrarla en la actividad del juego. Defiende la actividad lúdica "porque a su través el niño no solo reproduce lo vivido, sino que va a la transformación creativa de las impresiones vividas, a la combinación de lo nuevo para la formación de una nueva realidad, que responda a sus propias exigencias".

El juego no solo predispone hacia el proceso psicopedagógico en cuanto a lo volitivo -la voluntad para actuar, desde la obtención del placer, en la exploración y búsqueda del conocimiento-, sino además en lo heurístico: la estructuración de estrategias de pensamiento para la resolución de problemas que la misma actividad del juego plantea, la conformación de habilidades para "aprender a aprender", y la formación de un soporte mental para la creatividad.

En el empeño por explicar los ocultos mecanismos de la creatividad, **Henri Poincaré** sugirió cuatro fases para su desarrollo: la primera es la **preparatoria**, que involucra los intentos de la mente consciente por resolver el problema planteado, durante la cual con frecuencia no hay éxito evidente. La segunda es la **incubación**, que puede durar minutos o meses, donde se generan las innovaciones provechosas justo cuando la mente consciente está ocupada en otra cosa, "pero por debajo del nivel de conciencia las ideas se combinan en forma continua, con una libertad negada al pensamiento racional, despierto". Luego viene el destello de la **iluminación**, cuando la innovación incubada se hace consciente, y finalmente se impone la resolución deliberada del problema durante la **verificación**, última fase, donde las nuevas comprensiones conceptuales son detalladas, probadas y asimiladas.

Tal parece como si durante la fase preparatoria, que se puede identificar como la de "trabajo consciente" del cerebro, por la urgencia de vislumbrar un resultado, que condiciona y limita su actividad, a este le fuese imposible alcanzar una solución creativa. Es justamente cuando se libera de tales condicionantes y actúa con entera libertad, en una fase de incubación durante la cual podría decirse que "el cerebro juega con las ideas", cuando el pensamiento creativo surge y se abren las puertas a la solución del problema. "En este, como en otros sentidos, la creatividad tiene mucho en común con el juego... es abierta, sin ninguna meta u objetivo particular", expresa **Margaret A. Boden**.

La creatividad es una capacidad potencialmente presente en los seres humanos. En todo caso, ella podrá manifestarse o no, reforzarse o anularse, según la actividad mental del individuo. Un primer elemento a considerar aquí es el **nivel de conocimientos**. Es imposible crear desde la nada. Siempre en el proceso creador, y a partir de la fase preparatoria, se produce en la mente una confrontación de criterios y conceptos ya adquiridos, y que conforman el nivel de conocimientos del individuo, de la cual podrá salir, durante la incubación, el producto creativo, como novedosa combinación de tales criterios y conceptos anteriores.

Pidamos a un niño que dibuje un ser monstruoso. Como resultados tendremos una diversidad de combinaciones de ojos, bocas, dentaduras, brazos, etc., con lo cual el pequeño dará riendas sueltas a su capacidad creativa sobre la base de conceptos que ya posee. No podrá crear desde la nada, dotando a su monstruo de cualidades que él no conozca con antelación. Si tal tarea fuese acometida por un científico, podría adicionar a su monstruo determinadas cualidades biológicas, acorde con su mayor nivel de información, y que estarán vedadas para el niño. De tal modo, el producto creativo será más acabado y perfecto en la medida en que se involucre en él un más elevado nivel de conocimientos.

Esto echa por tierra el generalizado criterio de que los niños son, por naturaleza, altamente creativos, tanto o más que cualquier adulto. Sin dudas ellos desarrollan una insuperable capacidad imaginativa -por la necesidad de construir, mediante la actividad del juego, sistemas de poder como dimensiones paralelas a la realidad-, pero esto solo les concede el soporte mental para la labor creativa: el pensamiento divergente, lateral. Solo podrán desarrollar efectivamente su creatividad en la medida en que enriquezcan su caudal de conocimientos y lleven a sus mapas mentales nuevos conceptos con los que definir y comprender el mundo en que viven.

La consciente adquisición de conocimientos, y a partir de ella el desarrollo de la capacidad creativa mediante métodos didácticos no directivistas, sino potenciadores de estrategias de pensamiento que contribuyan a fomentar las técnicas de "aprender a aprender", son premisas esenciales en cualquier propósito de Pedagogía moderna, para lo cual es indispensable la suficiente motivación por parte de los educandos. Por ello entre los objetivos principales de la educación primaria y secundaria básica en Cuba se inscriben la habilidad para la resolución de problemas (heurística) y el desarrollo del pensamiento lógico y del abstracto (bases, respectivamente, del conocimiento racional y de la creatividad), así como también se abre un indispensable espacio al juego.

Incorporar la actividad lúdica a los procesos de enseñanza de una manera adecuada, sin pretender dar al juego otro fin que no sea el de propiciar placer

mediante el ejercicio de la libertad, predisponiendo la voluntad y la capacidad intelectual para los procesos cognoscitivos, creativos y afectivos, es un recurso psicopedagógico que apunta hacia una superior formación del educando. Se trata de un difícil empeño, en el que con frecuencia se cae en el error de emplear el juego como un medio -o recurso didáctico-, privándole de su cualidad esencial.

El buen juego favorece tanto lo volitivo como lo cognoscitivo, por lo que al tiempo de ser motivador para el saber es también fuente de conocimientos. Concebido desde un planteamiento problémico exige, para su desarrollo y solución, la elaboración de algoritmos mentales que conformen estrategias de pensamiento. Vencer el reto planteado por un buen juego condiciona la competencia del jugador contra sus propias limitaciones personales, en lo físico y en lo intelectual.

Juegos de habilidad mental, como rompecabezas y solitarios, provocan tales procesos de inducción-deducción que sus soluciones son insuperables ejercicios de razonamiento lógico. Juegos de confrontación sobre tableros, como el Ajedrez y el Go, son formidables para el ensayo de estrategias de pensamiento táctico con la toma de decisiones en un conjunto variable de alternativas. Juegos que permiten resultados diversos, como el Tangram y otros de construcción, estimulan la creatividad y la capacidad de representación espacial. Juegos que modelan aspectos de la realidad, como los de simulación, son herramientas del conocimiento científico-técnico. Juegos predeportivos y de animación favorecen la afectividad y la cooperación dentro del grupo humano. Juegos vivenciales, de roles de imitación a la vida, resultan vías adecuadas para la comprensión de la realidad por parte de niños y niñas.

En todos los casos se trata de **buenos juegos**. ¿Cómo identificarlos?. Pues, son aquellos presididos por la obtención del placer como propósito esencial de la actividad lúdica, en los que los jugadores se involucran de forma libre, espontánea y autónomamente condicionada. Orientada la acción por semejante motivación, los restantes valores y las consecuencias educativas del acto lúdico vendrán por añadidura. Por el contrario, juegos en los que falla el placer -lo recreativo- no motivan la participación activa de los jugadores, por lo que sus

determinados valores -independientemente de su importancia- quedarán infructuosamente a mitad del camino.

Al referirse a las dinámicas de grupo para la solución creativa de problemas, **Julián Betancourt Morejón** destacó: "Los juegos permiten al grupo descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal. El juego rescata la fantasía y el espíritu infantil tan frecuentes en la niñez. Por eso muchos de estos juegos proponen un regreso al pasado, que permita aflorar nuevamente la curiosidad, la fascinación, el asombro, la espontaneidad y la autenticidad".

La intervención educativa a través del juego puede ser directivista, donde el educador asume la responsabilidad de conducir el proceso, y no directivista, de forma que el niño sea quien indique el camino a seguir. En este último enfoque intervencionista el niño puede expresar a través del juego sus sentimientos, frustraciones, temores, aspiraciones y confusiones. En el niño, como en toda persona, hay un impulso que lo induce a actuar hacia su independencia y autodirección: el impulso lúdico vital en los seres humanos. La intervención no directivista, necesita un ambiente de sinceridad y espontaneidad para que el niño pueda expresarse libremente y asumir la dirección de su comportamiento.

Así el juego puede utilizarse como una herramienta muy importante para la atención a niños con **necesidades educativas especiales**, sin que ellos tengan conciencia de verse sometidos a prueba alguna, expresándose con total espontaneidad. Estos niños muestran dificultades para captar los estímulos del medio, restringiéndose las posibilidades de desenvolvimiento de sus potencialidades. El juego para ellos es fundamental, pues de la estimulación que reciban dependerán sus habilidades y capacidades. La **ludoterapia** ha puesto de manifiesto las inmensas posibilidades que existen para mejorar el destino de niños con necesidades educativas especiales.

Los educadores gallegos **Miguel** y **Natalia Longo** resumen así su enfoque psicopedagógico de la actividad del juego: "En el aprendizaje se distinguen dos

fases: una reactiva en la proximidad de los estímulos, interpretable psicológicamente como sistema permanente de respuesta frente a cuadros estimulantes repetibles en el futuro; y un segundo episodio de aprendizaje que añade la idea de dominio, de forma que presentada la situación nuevamente tales esquemas se apliquen de modo lo más automático posible. Este segundo sistema no actúa como pura reacción en dependencia directa del estímulo, sino a través de una habilidad alcanzada en previsión de situaciones semejantes.

"En el orden del conocimiento distinguiríamos un primer momento de **aprender** y otro consistente en **saber**, o dominar, las estrategias asimiladas. Se pasaría del primero al segundo mediante un proceso de dominio creciente, función reservada al juego. Está claro que tiene que existir entre los dos momentos alguna actividad de alimentación de lo aprendido, distinta del aprendizaje inicial, que evite la extinción del conocimiento en ausencia del estímulo. Esta sería la función del juego: continuar de forma placentera el proceso iniciado como aprendizaje, en beneficio de las intenciones del sujeto. **Gracias al juego lo aprendido queda transformado en una nueva capacidad o disposición**".

Cap. 6: LÚDICA, OCIO, TIEMPO LIBRE Y RECREACIÓN

Palabras claves: *ocio, tiempo libre, recreación, entretenimiento, tiempo total.*

Toda expresión de la Lúdica es, sobre todo, una manifestación de la cultura, que se produce en una determinada demarcación espacio-temporal. El momento lúdico está estrechamente vinculado con los conceptos de ocio, tiempo libre y recreación. El **ocio** surge de la oposición entre el tiempo ocupado y el no ocupado en la actividad laboral. Para los antiguos romanos, el "otium" (ocio) era lo contrario al "nec-otium" (negocio, trabajo). Antes fue para los griegos "tiempo de aprendizaje", pues era en su tiempo ocioso cuando los hombres libres -excluidos por el trabajo esclavo de la obligación de producir bienes materiales- podían dedicarse a filosofar, a la contemplación, la meditación y el diálogo, como métodos del conocimiento.

En los tiempos modernos aparece vinculado con las concepciones de la **animación sociocultural**, nacida en la década del 60 del siglo XX de manos del sociólogo francés **Joffre Dumazedier**, quien formula su conocida "teoría de las 3 D", definiendo al ocio como "tiempo de descanso, de diversión y de desarrollo de la personalidad".

Así el ocio, como conjunto de actividades voluntarias y placenteras, cumple con tres funciones: descanso, diversión y desarrollo de la personalidad, que se oponen a las consecuencias generadas por el tiempo obligatorio: cansancio, aburrimiento y automatismos de conducta, por lo que su planteamiento es eminentemente compensatorio o, en términos de **F. Munné**, "contrafuncional".

Pese a esta caracterización del ocio como una condición esencial en la importante labor de animación sociocultural en las modernas circunstancias de alta productividad del trabajo -al extremo de considerar nuestros tiempos como los de una "civilización del ocio"-, con el capitalismo se convirtió realmente **en tiempo de consumo**, pues es durante él cuando los hombres se dedican a consumir aquello que produjeron durante el tiempo de trabajo.

La progresiva reducción de la jornada laboral, como resultado lógico del desarrollo de las fuerzas productivas en la sociedad moderna gracias al avance científico-técnico de la Humanidad, incrementa cada vez más el tiempo de ocio, no para beneficio cultural de los trabajadores, sino en interés de los grandes círculos de poder económico, que ven de este modo multiplicadas las posibilidades del consumo a través de las infinitas formas del entretenimiento.

Un enfoque marxista demuestra que "así como la esencia mercantil de las relaciones de producción invade el tiempo de trabajo y provoca la enajenación social fundamental, también invade el llamado tiempo libre y provoca la aparición de la llamada 'cultura de masas', una formación pseudo-cultural facilista, homogeneizada y estandarizada, que desvaloriza y simplifica la actividad humana y sus relaciones con los productos y manifestaciones de la cultura en ese sector del tiempo. La actividad del hombre en el tiempo extralaboral se caracteriza allí por la pasividad y el consumo, se pierden los contenidos creativos y participativos de los conceptos **cultura** y **recreación**, y se intensifica la enajenación social mediante la mercantilización espiritual del hombre". De tal modo el ocio resulta objeto de manipulación en la sociedad capitalista, asumiéndose el mal llamado "tiempo libre" como una mercancía sometida a la oferta y la demanda que rigen el mercado.

Respecto al **tiempo libre**, generalmente identificado como "tiempo liberado de las obligaciones laborales", en realidad ha de interpretarse como aquel momento durante el cual el individuo puede actuar de forma autocondicionada, según su voluntad y no en contra de ella por razones ajenas e impuestas a él desde fuera, o heterocondicionadas.

Para el argentino **Pablo Waichman** el ejercicio de la libertad es la piedra angular que define la verdadera esencia del tiempo libre: "Comúnmente la idea de libertad que manejamos hace referencia a algo fundado en conceptos que no siempre tenemos muy claros, pero que en la práctica implican solo un permiso: yo soy libre de hacer algo, o de no hacerlo, según me permitan o no lo hagan. Por tanto, no soy libre a menos que algo, alguien, o todos así lo decidan. La libertad consistirá en que no me obliguen. Curiosamente, el **tiempo libre** tendría el mismo

carácter: es el tiempo en que no me obligan, en que me permiten. Y por eso se concibe un tiempo ocupado, obligatorio o de trabajo, y su opuesto: el tiempo libre. Pero en realidad, este último solo es libre de la ocupación, de la obligación o del trabajo. ¿Por qué no denominarlo mejor **tiempo libre de trabajo**?

"Lo que queremos discriminar es el tiempo en que no me obligan, confundido con el concepto de tiempo libre, del verdadero tiempo libre, aquel donde ejerzo mi libertad, no porque otro me permita, sino porque yo me exijo. La libertad -y el grado de desarrollo de la misma- no consistirá en la falta de obligaciones exteriores, sino en la mayor o menor carga de obligaciones interiores. **El tiempo libre será aquel en que más cumplo con esas obligaciones interiores**".

Así, el tiempo libre estará presente cuando el ser humano disfruta de su acción porque hace justamente lo que le gusta y desea -ejerce su libertad en el tiempo, liberando su impulso lúdico vital-, y en consecuencia incluso hasta la obligación de trabajar no le será una carga ajena y enajenante, sino un propósito de desarrollo personal que él mismo se impone voluntariamente, como una obligación interior. Alcanzado este punto, el hombre multiplica su eficiencia y eficacia, incrementa su creatividad y puede asumir con una verdadera **actitud recreativa** todo lo que hace. Cualquier acción puede ser al mismo tiempo agobiante para unos y agradable para otros, según la actitud con que se la asuma.

Lo **recreativo** aparece como una actitud vinculada con el ejercicio del verdadero tiempo libre, durante el cual el individuo puede actuar de forma autocondicionada, lo que quiere decir: con sentido lúdico. Quienes asumen el trabajo como si fuera un juego obtienen placer en lo que hacen, disfrutan del proceso tanto o más que del resultado, y en consecuencia alcanzan un reconfortante estado de **recreación**, que significa volver a crearse, desarrollarse en lo individual o en lo social. Este acto recreativo, de reproducción de las capacidades físicas y espirituales del hombre, puede evaluarse generalmente a partir de su **experiencia vivencial**.

A lo largo de su existencia el ser humano se empeña en experimentar situaciones vitales que enriquezcan su memoria con recuerdos positivos. Así, cuando en

circunstancias adversas se ve privado de la posibilidad de actuar según sus intereses y necesidades, puede acudir al almacén de su memoria para renacer con el recuerdo y mantener un estado de ánimo positivo. Los recuerdos atesorados en su memoria son la reserva de energía de la que se alimentará posteriormente, para vivir cuando le falten tales vivencias, de la misma forma en que se nutre de la energía acumulada en sus células cuando carece de alimentos. Pero esa reserva energética se agotará si no se la renueva constantemente con otras experiencias vividas. Cuando el ser humano comprende que ya no puede seguir alimentándose de sus recuerdos, que la energía acumulada en su memoria está agotada, cae en un estado de agonía existencial, y en consecuencia tendrá ante sí dos alternativas: o languidecer en la inactividad, o lanzarse con pasión a la búsqueda de nuevas experiencias para seguir viviendo. Semejante decisión es la que marca las fronteras entre la juventud y la vejez.

En su libro *"Un cierto modo de vivir"* el español **Luis Sagi-Vela** comenta: **"No dejamos de jugar porque envejecemos, sino que envejecemos porque dejamos de jugar"**.

La verdadera recreación es la que potencia la obtención de experiencias vivenciales positivas que enriquezcan la memoria y permitan la vitalidad del individuo a través del recuerdo. A ella se opone el simple entretenimiento. **La recreación es participación... el entretenimiento es evasión.** Cuando frente a un problema la persona se limita a entretenerse (con el alcohol, por ejemplo) está acudiendo a la práctica del olvido, asumirá su tiempo de ocio como tiempo de consumo, y no podrá liberarse de la enajenación que esta acción conlleva, sin alcanzar el crecimiento interior, el desarrollo personal que le ayude en la solución de su problema.

El reto que se impone a los encargados de atender la recreación de las personas es concebir actividades que se inscriban dentro de un ocio asumido como verdadero tiempo libre y no como tiempo de consumo, como un real acto de participación y no como entretenimiento para la evasión, con el que se pretenda "vender un producto recreativo" sin tener en cuenta las reales y fundamentales motivaciones personales de los participantes, esas que les harían involucrarse

autónomamente -y por tanto con pleno ejercicio de su libertad de elección y de disfrute- en las propuestas organizadas por y para ellos con el fin de enriquecer sus recuerdos positivos a través de gratas experiencias vivenciales.

Lo lúdico en el acto recreativo está dado por el ejercicio de la libertad para la posibilidad de elección. El juego impuesto deja de ser tal, pues resulta heterocondicionado, con reglas ajenas a la voluntad de los participantes, que no se pueden variar, lo cual pone punto final al placer. El juego se convierte en deporte precisamente cuando la participación en él se heterocondiciona mediante reglamentaciones invariables, y es el entusiasmo de la competición lo que salva el placer en él, por la reafirmación de la supremacía de unos deportistas sobre otros.

En la recreación es contradictorio hablar de supremacía, pues esta limita la participación. Sus actividades no pueden concebirse como evento deportivo basado en reglamentaciones invariables y con una competición que exija y estimule la supremacía de unos sobre otros. Ellas tienen que ser, por definición, un momento de participación lúdica, libre y espontáneamente elegida, con normas flexibles que se ajusten a las posibilidades, intereses y necesidades de los participantes, y donde la competición sea sustituida por una competencia consigo mismo, por el afán de ser más competente, de hacerlo cada vez mejor y en cooperación con los demás, como resultado de lo cual surgirán el recuerdo, la experiencia vivencial positiva que asegure el desarrollo personal y el placer por haber alcanzado un real estado de re-creación.

Para que la recreación -electiva y participativa- resulte alternativa lúdica es indispensable que esté presidida por la voluntad creativa de los participantes. Son ellos quienes han de montarse su propio show, asegurarlo y estimularlo. El error más común que cometen los animadores y recreacionistas es la tendencia a convertir todo acto recreativo en competición deportiva, para lo cual se elaboran reglamentaciones complejas y se concibe un sistema de participación que deja finalmente algunos ganadores a quienes premiar y muchos supuestos perdedores.

Esto es la exacta negación del juego. Jugar es experimentar, transformar, disfrutar con el descubrimiento de nuevas posibilidades, crear personalmente lo indispensable para la acción, buscar alternativas, intercambiar experiencias y

motivaciones, involucrarse a plenitud, sin convencionalismos ni limitaciones de cualquier índole, y disfrutar del desarrollo de la actividad sin esperar nada material a cambio por sus resultados.

Resumiré, finalmente, la relación entre Lúdica, ocio, tiempo libre y recreación en los tres siguientes modelos del comportamiento social, a partir del empleo que se da al **tiempo total del hombre (TTH)**, dividido en **tiempo de trabajo (TT)** y **tiempo de ocio (TO)**.

MODELO A		
TT HETERONOMO	Tiempo de producción material	TTH: TIEMPO ESCLAVO Enajenación total, expresión absoluta del Homo Faber
TO HETERONOMO	Tiempo de reproducción, de consumo, de entretenimiento	
MODELO B		
TT HETERONOMO	Tiempo de producción material	TIEMPO ESCLAVO Enajenación parcial, expresión del Homo Faber
TO AUTONOMO	Tiempo de recreación, de participación lúdica	TIEMPO LIBRE Desarrollo parcial. expresión del Homo Ludens
MODELO C		
TT AUTONOMO	Tiempo de creación material y espiritual	TTH: TIEMPO LIBRE Desarrollo total, expresión absoluta del Homo Sapiens
TO AUTONOMO	Tiempo de recreación, de participación lúdica	

La Humanidad ha de poner su afán por establecer el **Modelo C**: el del hombre que no solamente fabrica y juega, sino que es absolutamente sabio, por asumir su tiempo total como verdadero tiempo libre, para la satisfacción placentera de su necesidad de desarrollo.

Cap. 7: JUEGOS Y JUGUETES... ¿BUENOS O MALOS?

Palabras claves: *juego y juguete, método clasificatorio del SPD, método evaluativo del SPD, código DRAC.*

En todo campo de investigación, la necesidad de clasificar y evaluar los objetos de estudio se impone a los especialistas. Desde los momentos iniciales en que el juego fue incorporado al quehacer investigativo de psicólogos, sociólogos, pedagogos y etnólogos, fueron apareciendo sistemas de clasificación y de evaluación de la actividad lúdica, principalmente basados en las concepciones teóricas de sus autores respecto al origen y alcance de dicha actividad. Por supuesto que tales sistemas heredaron, así, las limitaciones de sus conceptos de base.

No me detendré a exponer los sistemas de clasificación más conocidos, como el método **ESAR**, debido a la psicopedagoga canadiense **Denise Garon**, o el **ICCP**, del psicólogo francés **André Michelet**.

Seguidamente someto a consideración pública mi aportación personal a ese empeño: una propuesta designada como **Sistema Práctico Descriptivo (SPD)**, cuyo objetivo es "brindar una descripción concreta y abarcadora de la actividad lúdica, que sirva para definirla tanto a los fines de su clasificación como de su evaluación", con procedimientos eminentemente prácticos, concebidos sobre todo para las ludotecas.

El **SPD** consta de un **método clasificatorio** y un **método evaluativo**. El clasificatorio establece una descripción concreta para cada tipo de manifestación lúdica a partir de sus características específicas, ordenándolas en catorce categorías generales. El evaluativo, toma como base la existencia de cuatro cualidades intrínsecamente presentes en todos los juegos y juguetes, en mayor o menor medida, cuya proporción permite establecer un código numérico como criterio de calidad. Antes de exponerlos conviene hacer algunas precisiones.

Denominamos **juego** a la manifestación concreta de la actividad lúdica, y **juguete** al implemento que le sirve de base y condiciona su desarrollo.

Generalmente se supone al juguete como un recurso para la infancia, denominándose juego al medio puesto a disposición de los adultos. Pero las damas, el dominó, las cartas, el billar, por ejemplo, son tan juguetes como los empleados por los niños en sus juegos. Y así, debemos decir que "el juguete dominó es el soporte del juego de Dominó para adultos". Cuando queremos referirnos a la acción humana empleamos el término "juego", y el de "juguete" para indicar el recurso que hace posible dicha acción. Así, los términos **juegos y juguetes** aluden a dos tipos de manifestaciones específicas en la actividad lúdica: el primero, a la acción humana, y el segundo, al soporte material de dicha acción.

La estructura general del **método clasificador del SPD** es la siguiente:

➤ POR EL CONTENIDO DE LA ACCIÓN LÚDICA:

• **Juegos (juguetes) con reglas variables**

Predeportivos

Vivenciales

De animación

Figurativos

• **Juegos (juguetes) con reglas invariables**

De estrategia

De simulación

De modelismo

De habilidad

De competición

➤ POR LAS CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

De desarrollo aleatorio

De desarrollo volitivo

De desarrollo combinado

➤ POR EL GRADO DE PARTICIPACION QUE PROMUEVEN:

De participación colectiva

De participación individual

Los **juegos (juguetes) con reglas variables** son los adecuados para la etapa infantil. En ellos las reglas no están planteadas de antemano, por lo que

generalmente se adoptan las variantes que el propio grupo decida con absoluta libertad. Los **juegos (juguetes) con reglas invariables** se rigen por normas ya establecidas. Son, más adecuados para la acción lúdica entre adolescentes, jóvenes y adultos, entre quienes el acatamiento de las reglas tiene un efecto socializador.

Los **juegos (juguetes) predeportivos** son destinados al desarrollo de la motricidad global, la autoestima y la voluntad mediante acciones físicas, como correr, saltar, reptar, lanzar, agarrar, golpear, trepar, arrastrar, empujar, balancear, montar... Estos juegos constituyen las manifestaciones primarias de la actividad lúdica, como una prolongación del juego funcional que aparece en el período neonatal, y resultan la única forma de juego que puede compartirse con el retozo de los animales afectivos, por ejemplo: cuando se practica con un perro el atrape de una pelota. Los juegos predeportivos también se caracterizan porque pueden realizarse sin juguetes, con el propio cuerpo como único implemento, siendo los más adecuados para acciones ludoterapéuticas dirigidas al tratamiento de diversas patologías y trastornos.

Los **juegos (juguetes) vivenciales** son aquellos destinados principalmente al desarrollo de la imaginación y la fantasía infantiles, así como de los aspectos cognoscitivos y afectivos de la personalidad, mediante la ejecución de roles de imitación a la vida, durante los cuales la diversidad de vivencias estructuradas por la práctica del **“hacer como si...”** va condicionando la identificación del niño y de la niña con la multiplicidad de aspectos de su realidad, como son los roles de género y de ocupaciones humanas, en primer término. Reciben esta denominación todos los juegos (juguetes) que simbolizan aspectos de la realidad como las muñecas, ajueres del hogar, herramientas, vehículos de arrastre, disfraces, instrumentos (científicos, musicales...), equipamiento profesional (de médico, bombero, policía...), coleccionismo, etc. Los juegos vivenciales exigen la presencia del juguete, pues es a través del simbolismo lúdico que este representa como se establece la identificación entre los jugadores y el contenido del juego. También pertenecen a este grupo los denominados "juegos de rol" para adolescentes, jóvenes y adultos, basados en una gran diversidad de temáticas,

desde la fantasía heroica hasta la contemporaneidad. Adecuadamente aplicados, son insustituibles para la formación de valores y hábitos de conducta para la posterior vida adulta en los seres humanos.

Los **juegos (juguetes) de animación** constituyen la base de la cultura lúdica de los pueblos, transmitida mediante juegos tradicionales propios de cada comunidad, por lo que resultan elementos esenciales para la conformación de la identidad nacional. Entre ellos figuran las tonadas y coreografías que conforman las rondas, los juegos orales (trabalenguas, adivinanzas...), las manifestaciones escénicas (pantomimas, títeres, interpretación musical, teatro infantil, danzas, narración, magia y malabares...), y demás técnicas participativas para la motivación lúdica del grupo, su identificación, cohesión y socialización. Generalmente no requieren de juguetes, pero sí de un guía que conduzca la actividad: el **animador**. Son formadores de sensibilidad artística y gusto estético entre niños y adolescentes.

Los **juegos (juguetes) figurativos** son destinados principalmente al desarrollo de la imaginación y la motricidad fina mediante acciones basadas en las artes plásticas -pintura, dibujo, tallado, modelado con barro, plastilina o arena, etc.-, así como en otras artes manuales. Generalmente se desarrollan en forma de taller, bajo la conducción de un instructor. En acciones ludoterapéuticas favorecen la atención y concentración, así como la corrección de trastornos de conducta.

Los **juegos (juguetes) de estrategia** son destinados al desarrollo del pensamiento táctico, así como a la definición de objetivos y la voluntad para la toma de decisiones. Son generalmente juegos con tableros y se basan en la confrontación entre dos o más bandos (jugadores), donde cada cual pretende vencer mediante planteamientos combinatorios adecuadamente reglamentados y con variable complejidad. Figuran en esta categoría juegos y juguetes como el Ajedrez, Damas, Go, Molino, Otelo, los juegos de modelación histórica, y otros principalmente para adolescentes, jóvenes y adultos, entre quienes pueden desempeñar un importante papel en la formación de valores patriótico-militares.

Los **juegos (juguetes) de simulación** son destinados al desarrollo de la capacidad de abstracción y de representación simbólica del pensamiento, así

como a propiciar un mayor conocimiento de la realidad mediante una esquematización de esta en sus diversos aspectos -economía, deportes, ciencia, política, diplomacia, etc.-, que sirven de temática a la actividad lúdica. Pueden emplear diversos soportes, como tableros, cartas, y modernamente los recursos de la computación, con una particular incidencia en la formación vocacional de adolescentes y jóvenes, así como en apoyo a la actividad profesional de los adultos.

Los **juegos (juguetes) de modelismo** se caracterizan porque el requisito esencial para su práctica es la construcción, por parte del jugador, de los implementos -juguetes modelos- requeridos, con la aplicación de habilidades y técnicas afines. Figuran en esta categoría las cometas, el maquetismo, el aeromodelismo, el modelismo naval, el automodelismo, etc. Ellos contribuyen a la formación vocacional de adolescentes y jóvenes, y apoyan la actividad profesional de los adultos.

Los **juegos (juguetes) de habilidad** son aquellos destinados principalmente al desarrollo de la motricidad fina, la concentración y la coordinación óculo-manual, por requerir de cierta capacidad de manipulación y de apreciación espacial. Integran esta categoría: el billar, bolos, tiro de argollas, fútbolín, golfito, dardos, tiros al blanco, canicas, y otros juegos (juguetes) conocidos como "de puntería". Igualmente los palitos chinos, rompecabezas, puzzles y juegos de armar en general, y otros conocidos como "de paciencia". Pueden contribuir al desarrollo del pensamiento táctico por la necesidad de encontrar un algoritmo de solución para el planteamiento problémico del juego, por lo que son adecuados para el entrenamiento de estrategias de pensamiento creativo, así como también para el tratamiento ludoterapéutico en casos de hiperactividad y conductas agresivas.

Los **juegos (juguetes) de competición** son destinados al desarrollo de la autoestima, la voluntad y la socialización, cuando no estén regidos por la búsqueda de alguna recompensa de tipo material. Clasifican en esta categoría juegos (juguetes) como el dominó, dados, cartas, y otros de rápida ejecución, regidos generalmente por el azar, razón por la cual han sido tradicionalmente

utilizados en los "juegos de apuestas" -que carecen de sentido lúdico por primar en ellos los resultados materiales y no su realización-, No obstante, no deben ser rechazados para una adecuada y sana actividad lúdica, donde lo importante sea una participación que combine la competencia en el afán por hacerlo mejor, con la cooperación entre los jugadores, cuya actividad común hace posible el disfrute del juego.

Los **juegos (juguetes) de desarrollo aleatorio** son aquellos cuyo procedimiento está regido exclusivamente por factores fortuítos e indeterminados, como es el azar. Resultan los menos convenientes desde el punto de vista educativo, pues anulan las capacidades intelectuales y la voluntad del jugador, que queda sometido a lo imprevisto, por lo que su actuación se caracterizará por una gran pasividad. Las máquinas tragamonedas son un ejemplo típico de esto. Deben evitarse en todo empeño de educación por el juego.

Los **juegos (juguetes) de desarrollo volitivo** están regidos por la voluntad de los jugadores, mediante la toma de decisiones durante las situaciones que el juego (juguete) plantea. Resultan muy adecuados a los propósitos de la educación por el juego, al potenciar las facultades cognitivas del individuo. Figuran en esta categoría los juegos (juguetes) de reglas variables, y entre los de reglas invariables, los de estrategia.

Los **juegos (juguetes) de desarrollo combinado** están regidos por factores aleatorios y volitivos, de modo que si bien el azar hace su aparición -tal como ocurre en la vida-, siempre el jugador tendrá la posibilidad de decidir voluntariamente sus acciones, característica que les hace muy adecuados para la simulación de la realidad.

Los **juegos (juguetes) de participación colectiva** promueven la intervención de varios jugadores con intereses no opuestos en la acción lúdica, formando parejas o grupos, por lo que favorecen la socialización. De este tipo son principalmente los juegos (juguetes) con reglas variables.

Los **juegos (juguetes) de participación individual** se basan en la actuación independiente de cada jugador, aun cuando estén presentes varios de ellos o se practiquen como solitarios. A esta categoría, que favorece la

independencia y la voluntad en la toma de decisiones, pertenecen en gran medida los juegos (juguetes) con reglas invariables.

El **SPD** identifica cada juego (juguete) con una **descripción completa**, conformada por las categorías en que clasifica. Por ejemplo: el Ajedrez se describe como “juego (juguete) con reglas invariables, de estrategia, desarrollo volitivo y participación individual”. Esto puede expresarse también con una **descripción condensada**, que emplea las siglas de las categorías, así como también con un procedimiento para la **identificación visual** de los juguetes según las nueve categorías correspondientes al contenido de la acción lúdica, mediante una figura geométrica con un color para cada una de ellas:

- **Juegos (juguetes) con reglas variables** **JRV**
- **Juegos (juguetes) con reglas invariables** **JRI**
- **Juegos (juguetes) de desarrollo aleatorio** **JDA**
- **Juegos (juguetes) de desarrollo volitivo** **JDV**
- **Juegos (juguetes) de desarrollo combinado** **JDC**
- **Juegos (juguetes) de participación colectiva** **JPC**
- **Juegos (juguetes) de participación individual** **JPI**
- **Juegos (juguetes) predeportivos** **JP (rojo)**
- **Juegos (juguetes) vivenciales** **JV (anaranjado)**
- **Juegos (juguetes) de animación** **JA (amarillo)**
- **Juegos (juguetes) figurativos** **JF (verde)**
- **Juegos (juguetes) de estrategia** **JE (azul claro)**
- **Juegos (juguetes) de simulación** **JS (azul oscuro)**
- **Juegos (juguetes) de modelismo** **JM (violeta)**
- **Juegos (juguetes) de habilidad** **JH (blanco)**
- **Juegos (juguetes) de competición** **JC (gris)**

La figura geométrica (cuadrado, rectángulo, círculo, rombo, estrella), pintada o recortada en cartulina, y colocada en lugar visible en cada juguete, facilita además la devolución de los mismos a sus estantes y cajones -también identificados con igual simbología-, incluso por parte de los propios niños. Un número rotulado en el centro de la figura geométrica permitirá identificar el rango de edades para el cual dicho juguetes es más adecuado, del siguiente modo:

- 0: preferentemente para menores de 5 años de edad (cuadrados).
- 1: preferentemente entre 5 y 7 años de edad (rectángulos).
- 2: preferentemente entre 7 y 9 años de edad (círculos).
- 3: preferentemente entre 9 y 11 años de edad (rombos).
- 4: preferentemente de 11 años en adelante (estrellas).

Así, la descripción condensada del Ajedrez será: **JRI.E.DV.PI**. Y para su identificación visual se empleará una estrella azul claro, con un número 4.

Con relación al **método evaluativo del SPD**, se basa en las 4 cualidades esenciales presentes, en mayor o menor medida, en toda manifestación de la actividad lúdica :

- La cualidad de ser **Didáctico**, o capacidad del juego (juguete) para transmitir conocimientos, el aprendizaje de algo nuevo o la reafirmación de saberes anteriores. Se corresponde con el **valor experimental** del sistema ICCP de clasificación.
- La cualidad de ser **Recreativo**, o capacidad de un juego (juguete) para propiciar diversión y resultar atractivo, accesible e interesante. Se corresponde con el **valor funcional** del sistema ICCP de clasificación.
- La cualidad de ser **Activo**, o capacidad de un juego (juguete) para estimular la participación mediante la cooperación o la competencia, promoviendo la voluntad y la socialización entre los participantes. Se corresponde con el **valor de relación** del sistema ICCP de clasificación.

- La cualidad de ser **Creativo**, o capacidad de un juego (juguete) para estimular la imaginación y la fantasía mediante formas novedosas y variadas de realización, así como con la obtención de conclusiones válidas para el perfeccionamiento de la actividad. Se corresponde con el **valor de estructuración** del sistema ICCP.

De tal modo, la posibilidad de ser **Didáctico, Recreativo, Activo y Creativo**, presente en mayor o menor medida en cada juego (juguete) define una fórmula de evaluación designada como **código DRAC** (por las iniciales de las cuatro cualidades señaladas). Ella existe en todos los juegos y juguetes conocidos, y hasta en los por venir, todos los cuales podrán ser más didácticos, más recreativos, más activos o más creativos, según la cualidad predominante en ellos, sin caer en el error de definirlos exclusivamente como tales, pues dichas cualidades no pueden ser consideradas como categorías de clasificación.

El **método evaluativo del SPD** emplea **10 indicadores y 30 características** para determinar el **código DRAC** de un juego o juguete, como se aprecia en la siguiente tabla de codificación. El procedimiento consta de los siguientes pasos: encuesta, codificación y conclusiones.

La **encuesta** es el método para la obtención de las características -una por cada indicador- predominantes en un juego o juguete objeto de evaluación, realizándose mediante un cuestionario a llenar por el encuestador con entrevistas individuales o colectivas. Seguidamente se muestra la tabla de codificación, así como un modelo típico de cuestionario para la encuesta. El procedimiento para la **encuesta** consiste en hacer las tres preguntas correspondientes a cada indicador (nombradas con la misma letra, desde la A hasta la J), y marcar en el paréntesis correspondiente la característica elegida como respuesta. Si fuera preciso, el encuestador ejemplificará lo que desea preguntar, a fin de orientar correctamente cada respuesta. Cuando la encuesta arroje respuestas diferentes para un mismo indicador se agruparán las coincidentes y se decidirá por la de mayor presencia. En caso de empate habrá que repetir y ampliar la muestra. El cuestionario puede modificarse parcial o totalmente, según los intereses del encuestador, pero garantizando que sus 30 preguntas se correspondan con las 30 características del método.

TABLA DE CODIFICACION PARA LA DETERMINACION DEL CODIGO DRAC		
INDICADORES	CARACTERISTICAS	D R A C
A) PARTICIPACION, COMUNICACION	1. Para jugar al solitario 2. Para jugar individualmente en el grupo 3. Para jugar colectivamente en el grupo	1 1 1 2 2 2 2 3 3 3 3 1
B) VIABILIDAD, POSIBILIDAD	4. No requiere condiciones ni medios 5. Requiere condiciones y medios sencillos 6. Requiere condiciones y medios especiales	1 3 3 1 2 2 2 2 3 1 1 3
C) ACCESIBILIDAD, MOTIVACION	7. De aprendizaje espontáneo 8. De fácil aprendizaje 9. De aprendizaje complejo	1 3 3 1 2 2 2 2 3 1 1 3
D) IMPROVISACION, VARIACION	10. Aporta todos los elementos 11. Permite modificar sus elementos 12. Requiere introducir nuevos elementos	1 2 1 1 2 3 2 2 3 1 3 3
E) CONCENTRACION, VOLUNTAD	13. De muy fácil ejecución 14. De ejecución normal 15. De ejecución compleja	1 3 3 1 2 2 2 2 3 1 1 3
F) CAPACIDAD, HABILIDAD	16. Con procedimiento aleatorio 17. Con procedimiento aleatorio-volitivo 18. Con procedimiento volitivo	1 3 3 1 2 2 2 2 3 1 1 3
G) POSIBILIDAD, DIVERSIDAD	19. Con una sola variante de realización 20. Con más de una variante de realización 21. Con múltiples variantes de realización	1 1 1 1 2 2 2 2 3 3 3 3
H) APLICABILIDAD, UTILIDAD	22. Sin aplicación a la realidad 23. Con limitada aplicación a la realidad 24. Con elevada aplicación a la realidad	1 1 1 1 2 3 3 1 3 2 2 3
I) PROGRESION, DESARROLLO	25. No requiere introducir la experiencia 26. Requiere introducir la experiencia 27. Permite elaboraciones teóricas	1 1 1 1 2 3 2 2 3 2 3 3
J) SATISFACCION, ESTIMULACION	28. De desenlace rápido y sin complejidad 29. De desenlace indeterminado y con cierta complejidad 30. De desenlace prolongado y complejo	2 3 3 2 1 2 2 1 3 1 1 3

MODELO DE CUESTIONARIO PARA LA DETERMINACION DEL CODIGO DRAC	
CLAVE	PREGUNTAS
A1 A2 A3	() ¿Lo juegas tú solo () ¿Lo juegas compitiendo contra otros? () ¿Lo juegas formando parejas o equipos?
B4 B5 B6	() ¿Puedes jugarlo sin necesidad de algún medio o juguete? () ¿Necesitas algún medio o juguete sencillo para jugarlo? () ¿Necesitas algún medio u objeto especial para poder jugarlo?
C7 C8 C9	() ¿Aprendiste a jugarlo tú solo? () ¿Te lo enseñaron y aprendiste con facilidad? () ¿Te costó trabajo aprenderlo?
D10 D11 D12	() ¿Tienes a mano todo lo necesario para jugarlo? () ¿Puedes modificarle algunas cosas durante el juego? () ¿Tienes necesidad de agregarle alguna otra cosa para jugar?
E13 E14 E15	() ¿No tienes que hacer mucho esfuerzo para jugarlo? () ¿Tienes que esforzarte un poco para jugarlo? () ¿Tienes que esforzarte mucho para poderlo jugar?
F16 F17 F18	() ¿Logras éxito en el juego solo teniendo suerte? () ¿Logras éxito si tienes suerte y también si juegas bien? () ¿Logras éxito solo si piensas bien cada acción que realices?
G19 G20 G21	() ¿Siempre se juega del mismo modo? () ¿Se puede jugar de varias formas diferentes? () ¿Se puede jugar con una ilimitada variedad de formas?
H22 H23 H24	() ¿Nada nuevo te enseña el juego cuando lo juegas? () ¿Te enseña algo nuevo cada vez que lo juegas? () Te enseña muchas cosas nuevas cada vez que lo juegas?
I25 I26 I27	() ¿No sabes cómo hacer para tener éxito en el juego? () ¿Mientras más lo practicas más éxitos tienes en el juego? () ¿Puedes estudiar teorías para tener éxitos en el juego?
J28 J29 J30	() ¿El juego se termina rápido? () ¿No es muy importante el tiempo que se demore el juego? () Es muy importante cuándo y cómo se terminará el juego?

En cuanto a la **codificación**, consiste en valorar cuantitativamente -según la puntuación DRAC establecida en la tabla para cada una de las características- las respuestas obtenidas mediante la encuesta, reflejando los resultados numéricos en un **cuadro resumen** para la obtención final de un determinado código DRAC, que exprese la calidad del juego (juguete) evaluado.

CUADRO RESUMEN PARA LA CODIFICACION DRAC											
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	TOTAL
D	3	2	2	1	2	2	2	2	2	1	19
R	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	23
A	3	2	2	1	2	2	2	3	2	2	21
C	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	17
Código DRAC: 80.19232117											

En el **cuadro resumen**, como se muestra, se irán anotando las cifras dadas para cada cualidad DRAC, tomadas de la tabla de codificación por cada una de las respuestas que arrojó el cuestionario durante la encuesta. Por ejemplo: si en el indicador A la respuesta obtenida correspondió a la característica 3, se verá en la tabla que esta tiene una puntuación 3331, que se escribirá en el cuadro resumen como se ejemplifica (de arriba hacia abajo). Luego de proceder así con las 10 respuestas obtenidas con la encuesta, se sumarán las cifras en cada renglón para obtener los totales parciales. Como se aprecia, el **código DRAC** se forma con cada uno de los 4 totales parciales (19+23+21+17), y con el total general de ellos (80).

Las **conclusiones** permiten comparar los resultados numéricos reflejados en el cuadro resumen, tanto entre sí como con los correspondientes a otros juegos o juguetes, llegándose por esa vía a las recomendaciones pertinentes. Los **totales generales** se califican del siguiente modo:

- De 60 a 69 puntos: Insuficiente (I)
- De 70 a 79 puntos: Bueno (B)
- De 80 a 89 puntos: Muy Bueno (MB)
- De 90 a 95 puntos: Excelente (E)

Por su parte, para cada uno de los 4 **totales parciales** existe una escala entre 10 y 30 puntos posibles, por lo que se califican:

- De 10 a 15 puntos: Insuficiente (I)
- De 16 a 20 puntos: Bueno (B)
- De 21 a 25 puntos: Muy Bueno (MB)
- De 26 a 30 puntos: Excelente (E)

El juego (juguete) del ejemplo en el cuadro resumen es: Bueno como Didáctico (19 puntos), Muy Bueno como Recreativo (23 puntos), Muy Bueno como Activo (21 puntos), Bueno como Creativo (17 puntos), y en general se califica como Muy Bueno (80 puntos como total general).

Llegamos así a completar los procedimientos del **SPD** -sus métodos clasificatorio y evaluativo-, expresados en una **descripción resumida** para encabezar las fichas del medio lúdico, como esta que ejemplifica el caso del Ajedrez: **JRI.E.DV.PI/79.23161624/B.4**, todo lo cual significa: "juego de reglas invariables, de estrategia, de desarrollo volitivo y participación individual, principalmente creativo, y en general bueno para su empleo entre personas de 11 años en adelante".

Finalmente, ¿cuál pudiera ser la categoría más abarcadora que permita identificar a los juegos y juguetes como buenos o malos. Bastará con calificarlos como instructivos o no.

Los **juegos y juguetes instructivos** son los que responden a los fundamentos de la educación según el sistema de valores de una determinada sociedad, y en consecuencia no lo serán aquellos que nieguen tales fundamentos. Básicamente el problema nunca estará en el juguete, como soporte del juego, sino en el uso que se le dé a partir de las motivaciones que generen la acción lúdica, para hacer valederos los fundamentos de una efectiva **educación por el juego**.

Cap. 8: EL TALLER LÚDICO Y LA MECÁNICA DEL JUEGO

Palabras claves: *simbolismo lúdico, modelación, técnica de los circuitos.*

El fenómeno antropológico del juego posee una profunda significación por sí mismo, dentro del sistema de poder que caracteriza a cada manifestación de las relaciones humanas. Con independencia de que él puede ser observado a través del prisma de disciplinas diversas, es un proceso que tiene existencia propia en el contexto de la conducta de las personas desde la infancia y hasta el final de sus vidas. La tendencia al juego existe y se manifiesta por ley natural, en respuesta a la necesidad de desarrollo de los seres humanos, no importa cuales concepciones pretendan explicarlo y someterlo a sus intereses de aplicación práctica. Por eso es posible hablar de una **mecánica del juego**, como conjunto de leyes y procedimientos que rigen esta acción típicamente humana.

Para el adulto promotor de actividades lúdicas el conocimiento de tales leyes y procedimientos resulta fundamental en el desempeño de su labor profesional, dentro de lo que puede denominarse como **taller lúdico**, o momento destinado a la creación de juegos y juguetes.

La componente fundamental de la actividad lúdica, y por tanto la ley más importante en la mecánica del juego, es su **carácter simbólico**, pues todo él -a excepción de la incipiente y breve etapa del juego funcional en el neonato- está presidido por el interés del individuo en reflejar su entorno natural y social, a fin de comprenderlo en respuesta a su urgencia de crear sistemas de poder acordes con sus intereses, motivaciones y necesidad de desarrollo.

La gran significación del **simbolismo lúdico** reside en que es solo una representación, una imagen de la realidad, y en ningún caso la realidad misma. Cuando una niña asume una muñeca cual si fuera un bebé, sabe perfectamente que se trata de aquella -lo contrario no sería juego, sino un lamentable caso de demencia-, pese a lo cual en su mundo de imaginación y fantasía la manipulará como si se tratase de un ser vivo. La maravilla del simbolismo lúdico, del **hacer**

como si... radica en ser, de tal modo, un nexa formidable entre el mundo real y objetivo del entorno, y el fantástico e imaginario que subyace en la conciencia del individuo, razón por la cual es no solo estimulante al desarrollo del conocimiento a través del pensamiento lógico, sino sobre todo de la creatividad, mediante el pensamiento divergente, lateral.

Sin embargo, sería erróneo suponer que por comprender su carácter irreal el niño no asume esta representación como cierta y verdadera. Cometan un grave atentado contra la capacidad creativa de los pequeños aquellos adultos que aludan a los frutos de su imaginación en el juego como objetos falsos, diciendo, por ejemplo, a la niña que "es madre de mentiritas", pues ella sentirá que lo es verdaderamente cuando juega a "hacer como si fuese mamá". Nunca se juega "de mentiritas", aunque las situaciones del juego resulten irreales desde el punto de vista del pensamiento lógico. Ellas serán absolutamente creíbles desde el enfoque del pensamiento lateral. Y justamente por eso el niño asume las acciones lúdicas con tanta responsabilidad, pues para él tal mundo imaginario y fantasioso es tan verdadero como el real y objetivo que representa, solo que transcurre en una diferente dimensión.

Descubierta la ley más importante de la mecánica del juego, pongamos ahora en evidencia sus procedimientos. El proceso de representación de la realidad mediante símbolos que la reflejen del modo más fiel posible conduce a las técnicas de la **modelación**, presentes tanto en las elementales concepciones de los juegos infantiles, como en las complejas realizaciones de los vuelos espaciales.

Como método del conocimiento, la modelación -que ya estamos identificando como el principal procedimiento de la mecánica del juego- es incluso definida por la Filosofía. Al respecto escribió **V.S. Afanasiev**: "En la ciencia de nuestros días encuentra cada vez mayor difusión la modelación de objetos y procesos. La semejanza entre diversos objetos permite la modelación; es decir: reproducir un objeto o sistema por medio de otro análogo a él en algún aspecto. El procedimiento o forma del conocimiento que permite reproducir mediante un sistema (natural, y más frecuentemente artificial, creado por el hombre) otro

sistema más complejo, que es objeto de investigación, se denomina **modelación científica**, y el sistema que reproduce al objeto investigado es su modelo. La modelación es una representación simplificada del original; sin embargo, esta simplificación no debe ser arbitraria o desmedida, porque en este caso se perdería la semejanza del modelo con el original, y entonces no se ofrecería en esencia ningún conocimiento nuevo".

En la aplicación de la técnica de modelación como método del conocimiento es preciso considerar las siguientes tres etapas principales:

- Estudiar y analizar el objeto o proceso de la realidad que se pretende modelar, a fin de descubrir sus aspectos esenciales, de los cuales no se puede prescindir en cualquier representación artificial que de él se haga.
- Hallar, o construir artificialmente, un objeto o proceso que contenga los aspectos esenciales descubiertos en el objeto o proceso real que se representa, de modo que pueda funcionar como modelo del mismo.
- Realizar una profunda investigación del modelo, aplicando en él los principios que se cumplen en el objeto o proceso real, a fin de interpretar los resultados que se obtengan, como elementos propicios a ser considerados dentro de la esfera de la realidad.

La técnica de modelación exige un cuidadoso proceso de análisis e interpretación del objeto o fenómeno a representar, en la búsqueda de sus elementos esenciales, que si faltasen en el modelo este dejaría de ser una representación simbólica de esa realidad. La mayor o menor medida en que un objeto o proceso modelo refleje tales aspectos esenciales determina su **grado de aproximación** al objeto o fenómeno real, razón en la cual radica el valor de la modelación como método del conocimiento.

Al concebir sus juegos y juguetes como reflejo de la realidad el niño crea **modelos ideales** de esta a través de símbolos lógicos, expresados en las relaciones y actuaciones que establece en sus acciones lúdicas, y **modelos materiales** con sus juguetes que reproducen objetos verdaderos. Si se plantea a un grupo de niños la tarea de crear un juego sobre el ferrocarril, inmediatamente

todos coincidirán, sin que nadie se los diga, en la necesidad de situarse en una fila, unos tras otros tomados por las cinturas, para avanzar así acordonados al ritmo del típico "chu-chuuu...", con lo cual estarán representando, en ese modelo ideal de su actuación, la característica esencial de dicho medio de transporte real.

Y aquí también la necesidad de una mayor aproximación del modelo al objeto o proceso real que representa determinará los resultados de la acción: tendrá menos efecto lúdico una muñeca confeccionada con madera o porcelana, que una realizada con tela, plástico suave, o cualquier otro material que logre mejor la caracterización humana. El valor de este principio tiene mucho que ver con la creación y fabricación de material lúdico, donde a veces se viola la necesaria aproximación del modelo -que es el juguete- a la realidad que representa, y se ofrecen a los niños objetos en contraposición con su formación estética y sus necesidades afectivas y cognitivas.

Así, la tarea de concebir, crear, organizar y construir juegos y juguetes como representaciones simbólicas de la realidad transcurrirá con el mismo rigor que cualquier otra encomienda científica, según las leyes y procedimientos de la mecánica del juego.

Primeramente es preciso profundizar en el conocimiento del objeto y fenómeno de la realidad a modelar, encontrando los elementos esenciales que lo definen como tal, y proceder luego a un **proceso de esquematización** de los mismos para abarcarlos en el más reducido marco del modelo. Luego será necesario dar a dicho esquema una determinada forma, lo que implica la búsqueda, selección y procesamiento de los **soportes materiales** más adecuados en aras de la aproximación del modelo a la realidad. Y finalmente se requerirá exponer sus procedimientos en un resumen de **reglamentaciones claras y precisas** para todos -pues no se crea un juego o juguete solamente para sí, sino para los demás-, a fin de que el producto terminado resulte vehículo de la acción lúdica, y en consecuencia medio para un mejor conocimiento general del objeto o fenómeno real modelado.

Veamos qué ocurre, por ejemplo, cuando la niña pretende jugar a las muñecas...

Ante todo, es preciso comprender que la necesidad por semejante juego y juguete surge como respuesta de la pequeña a circunstancias presentes en el sistema de poder "familia" donde está insertada, y que ella desea trasladar al sistema de poder "individualidad", donde va creando su mundo interior e imaginativo mediante la actividad lúdica. ¿Qué aspectos esenciales de la realidad toma y reproduce en el juego con las muñecas?

En primer y fundamental término, la relación madre-hija. Y así la niña "da el biberón, baña y arrulla" a su muñeca, de igual modo que como lo hizo, lo hace, o ella necesita que lo hiciera, su propia madre. En segundo lugar, la presencia del entorno familiar. Y de ese modo ella creará para su muñeca un hogar, con muebles y demás utensilios domésticos, e incluso con parientes imaginarios, sobre todo el indispensable "papá", aunque este rol no sea representado por niño alguno. Y por último su propia realidad, ya que, aunque no lo haga consciente e intencionadamente, en su juego se manifestarán las formas en que el poder se ejerce sobre ella dentro del sistema "familia", por lo que podrá gritar, castigar, pegar, e incluso destruir a la muñeca, así tanto como cuidarla y llenarla de ternura, según sea su propia experiencia.

También en la concepción de los juguetes modelo para este juego operan los resortes de la modelación. Tanto la muñeca con que prefiere jugar, como los útiles destinados a ella, serán de pequeñas dimensiones, lo cual es el resultado de mecanismos psicológicos regidos por la necesidad de la niña, de reflejar simbólicamente en el juego su realidad, su pequeñez ante el mundo de los adultos, simbolizado por ella misma en el rol de madre. Tal como ve a la muñeca ante sí, se ve ella misma frente a sus propios padres. Y esa es la razón del por qué las niñas no gustan de jugar con muñecas "a tamaño natural", que en ocasiones los padres les obsequian en un vano empeño de ostentación, y que terminan como adornos de la casa, pues no pueden identificarlas como sus "bebés en el juego", por haberse violado el principio de aproximación del modelo a la realidad. A propósito, está aquí la clave del éxito de las famosas muñequitas "Barbie", con el mundo de sutilezas que las acompaña.

Un método muy eficaz para aplicar la mecánica del juego durante el desarrollo del taller lúdico en el marco de una ludoteca, por ejemplo, es emplear las técnicas creativas en grupo, con la participación de los niños, adolescentes, jóvenes o adultos involucrados. El ludotecario plantea un tema inicial, referido a aspectos históricos, sociales, de la naturaleza, de la familia, culturales, científicos, del lenguaje, etc., el que será analizado colectivamente a fin de definir con precisión sus aspectos esenciales, los que lo caracterizan como objeto o fenómeno concreto. Téngase en cuenta que aquí la labor del animador será principalmente aportar la mayor cantidad posible de información sobre el tema, por lo que deberá prepararse adecuadamente.

A partir de estas conclusiones, los participantes se dedicarán, individualmente o por equipos, a buscar soluciones prácticas aplicando la técnica de modelación en la creación de juegos y/o juguetes de diversos tipos, que esquematicen y reflejen, mediante reglas comprensibles y abarcadoras, el tema modelado. Organizando el taller lúdico como un concurso en que se reconozcan los mejores resultados según su aceptación por el colectivo de jugadores en la ludoteca, podrá garantizarse una actividad de gran interés participativo y valor educativo.

Dentro de las diversas formas que pueden adoptar los juegos y juguetes en el proceso de creación, una de las tendencias más generalizadas tiene que ver con aquellos que el **Sistema Práctico Descriptivo (SPD)** nombra como **juegos con reglas invariables**, particularmente con tres de sus categorías: los de estrategia, los de simulación y los de competición. Cuatro de cada diez juegos y juguetes que surgen en el mundo pertenecen a estas categorías, siendo solamente superados, en cuanto a variedad, por los vivenciales. En el material lúdico para adolescentes, jóvenes y adultos ellos ocupan el 90 por ciento del total. Al abordarlos, es conveniente señalar que los mismos tienen como elemento común muy significativo el estar concebidos para funcionar según un procedimiento que he denominado **técnica de los circuitos**.

¿Qué podemos definir como **circuito** dentro de la mecánica del juego?. Aquí la significación es idéntica a la que da el diccionario: contorno, límite, pista.

De tal modo, en un juego o juguete un circuito será el conjunto de elementos que lo contornean, lo limitan o sirven de pista para su desarrollo. En los juegos predeportivos y en los de animación se corresponde con la disposición que adoptan los participantes para hacer posible el juego: las posiciones en el terreno, la coreografía, etc.

La disposición que adoptan las fichas del dominó, concatenándose unas con otras para formar la pista del juego, el recorrido de las fichas del parchís sobre las casillas desde la partida hasta la meta, el movimiento de las piezas del ajedrez por los escaques, fuera de los cuales no pueden jugar, el descarte de las barajas según las jugadas anteriores que les sirven de referencia... son ejemplos de circuitos por los cuales transitan los procedimientos que hacen posible estos juegos. También los mecanismos cibernéticos de los juegos de computación, que fluyen a través de circuitos electrónicos. De tal modo, se pueden enumerar cuatro tipos de circuitos dentro de la mecánica del juego:

- Los **juegos (juguetes) de circuitos abiertos** son aquellos cuyos elementos movibles (que se manipulan por el jugador) resultan fichas o cartas que se combinan entre sí, estableciendo dicha obligatoria combinación los cauces por los que transcurrirá el juego. Los ejemplos más típicos son el dominó, las barajas, y los tiros de dados.
- Los **juegos (juguetes) de circuitos cerrados** son aquellos dentro de los cuales los elementos movibles (fichas) actuarán por sendas de casillas trazadas según las características y diseño de un tablero, sin poder rebasar semejante marco establecido por las reglas. Sus ejemplos más típicos son el parchís, carreras de autos, y demás juegos de persecución.
- Los **juegos (juguetes) de circuitos escaqueados** son aquellos cuyos elementos movibles actuarán sobre tableros cuadrículados, ofreciendo una mayor diversidad de posibilidades que los abiertos o cerrados, por lo que la presencia de los cauces que determinan su desarrollo obligatorio estará en las reglas que los rigen. Sus ejemplos más típicos son el ajedrez, damas, go, etc.

- Los **juegos (juguetes) de circuitos electrónicos** son aquellos realizados a partir de esta tecnología, en forma de softwares para computadoras, de "máquinas tragamonedas", o de sistemas de uso portátil, como los "ataris". En ellos los cauces o sendas que determinan su desarrollo son establecidos por los programas que rigen las respuestas del ingenio electrónico a las acciones del jugador.

Los soportes (juguetes) para dichas categorías de juegos pueden funcionar con uno, dos, tres o más circuitos. Juguetes de un solo circuito son, por ejemplo: el dominó, las barajas y los dados, entre los juegos de competición -principalmente de desarrollo aleatorio o combinado-, y prácticamente todos los de estrategia (ajedrez, damas, go, etc.) -con procedimiento de desarrollo volitivo-. Se caracterizan por su fácil manipulación, aunque pueden tener variados grados de complejidad.

Con dos circuitos funcionan juguetes que son básicamente soportes para juegos de simulación y de competición. En ellos se emplean tiros de dados, vueltas de ruleta, o cualquier otro recurso aleatorio, como **circuito de arranque**, o **de iniciación**, a partir del cual se ponen en acción las fichas a lo largo de las sendas que conforman el **circuito de desarrollo** del juego, generalmente según la voluntad de los jugadores, por lo que se trata de un procedimiento combinado. Con este principio funcionan el parchís, juegos de carreras de autos o de caballos, y otros juegos de persecución.

Con tres o más circuitos funcionan juguetes que son básicamente soportes para juegos de simulación con mayor complejidad, en los que además del circuito de arranque, de procedimiento aleatorio con tiros de dados, vueltas de ruleta, etc., y del circuito de desarrollo, generalmente volitivo, existen uno o más **circuitos complementarios** formados por tarjetas que se toman al azar, o por información contenida en tablas adjuntas, y que introducen en el juego múltiples variantes y posibilidades adicionales, como castigos, bonificaciones, imprevistos, etc., con el fin de enriquecer su aproximación a la realidad. Ejemplo de este funcionamiento lo tenemos en el "Monopoly", y en otros juegos de simulación avanzada.

Además de los de arranque, desarrollo y complementarios, puede incorporarse a juguetes para juegos de simulación con tres o más circuitos uno

final, el **circuito de resolución**, que generalmente es aleatorio, destinado a resolver las situaciones que van produciéndose en el juego, como puede ser la confrontación entre jugadores, comúnmente mediante tiros de dados. Con este procedimiento funcionan múltiples juegos de simulación del tipo "wargames", o juegos de guerra.

Esta función de resolución mediante tiros de dados -por lo que se remite al azar- podría considerarse en general menos rigurosa que la que depende exclusivamente de la voluntad de los jugadores, propia de los juegos de estrategia. Pero es posible lograr con dicho método aleatorio una adecuada aproximación a la realidad si se aplican los principios probabilísticos de los dados, donde las caras opuestas suman 7 y la del número menor -con menos oquedades- pesa algo más que su opuesta, por lo que su tendencia será caer abajo tras una buena rodada. Así, son números favorecidos: el 6, el 5 y el 4. Y menos favorecidos: el 3, el 2 y el 1 (la cara más pesada). Aplicando este principio en los procedimientos de resolución de jugadas mediante tiros de dados, se obtendrán resultados con suficiente aproximación a la realidad.

No obstante ser el más utilizado, no son los dados el único procedimiento para los circuitos de iniciación o de resolución, pudiendo emplearse también para estos fines los métodos de ruleta, lotería, o barajas, igualmente basados en el azar, y que pueden permitir, además de las numeraciones para el movimiento de las fichas, otras acciones, como castigos, bonificaciones, imprevistos, etc. La ruleta es un disco numerado, en cuyo centro se hace girar manualmente una flecha, para cumplir la leyenda donde se detenga. La lotería consiste en cartones con textos o números, que se extraen al azar de una bolsa, indicando las acciones a realizar. Las barajas son tarjetas con diversas leyendas, que se colocan cara abajo y se toman en ese orden por los jugadores. Estos procedimientos tienen la ventaja, sobre el dado, de resultar más baratos y fáciles de elaborar, con resultados a veces superiores. Por último, entre las herramientas a utilizar por los creadores dentro de la mecánica del juego está el **método evaluativo del SPD** para la obtención del **código DRAC** a sus productos.



2da Parte

MANUAL DEL PROFESOR DE **RECREACION FISICA**

Cap. 1: CONCEPTOS Y PRINCIPIOS BÁSICOS

Palabras claves: *misión, visión, criterios de medida, conceptualización.*

El presente documento es una guía para el trabajo de los metodólogos de Recreación a todos los niveles -nación, provincias, municipios-. No pretende sustituir la capacidad de toma de decisiones de quienes actúan con profesionalidad, sino contribuir a que dicho resultado sea igualmente patrimonio de todos, mediante la aplicación de una metodología uniformemente establecida, que responda a los principales conceptos y líneas de acción de la Recreación Física en el contexto actual y perspectiva de nuestro país.

De modo que, si bien será exigencia de la Dirección Nacional de Recreación el que se apliquen las indicaciones aquí expuestas, habrá también la suficiente aceptación de aquellas alternativas que respondan a situaciones concretas, siempre y cuando no contradigan principios fundamentales, y en definitiva contribuyan a enriquecer el saber común, con la aportación de nuevas reflexiones y experiencias.

El Manual pretende ser un documento de consulta frecuente y apoyo al trabajo práctico, aun cuando es preciso, para fundamentar sus indicaciones, abordar en él conceptos teóricos. La práctica tiene que ver principalmente con las respuestas al **¿qué?** y al **¿cómo?** (¿qué disciplinas conforman nuestro Programa de Recreación Física, y cómo desarrollar sus actividades en la comunidad?), al tiempo que la teoría se refiere particularmente al **¿por qué?** y al **¿para qué?** (¿cuál es su misión en nuestra realidad, y cuál su visión, o hacia que objetivos de desarrollo deben apuntar sus acciones?). En este material abordamos sobre todo la **misión** y la **visión** del Programa de Recreación Física en Cuba, los **conceptos básicos** en que se sustenta, así como los **procedimientos metodológicos** para su desarrollo con eficiencia y eficacia en la comunidad.

El **Programa de Recreación Física**, que en cada año escolar (de junio de un año fiscal a mayo del siguiente) es actualizado y enriquecido como parte de la **Dirección por Objetivos (DPO)**, responde a la **misión** (quiénes somos, para qué existimos) de la Dirección Nacional de Recreación (DNR) del INDER, que en sus posibles diversas versiones resume conceptos básicos como los siguientes:

"Rectorear las políticas de ocupación del tiempo libre a través de disciplinas físico-recreativas basadas en actividades lúdico-recreativas, en deportes recreativos y en el espectáculo deportivo, para satisfacer los gustos, preferencias y necesidades de la población en toda su diversidad de grupos etarios, de sexos y ocupacionales, mediante una acción electiva y participativa".

Por su parte, el **Objetivo estratégico** del Programa de Recreación Física expresa, para cada año escolar, la **visión** (hacia dónde vamos; cuál es nuestra meta a largo plazo) con que se proyectan las acciones que rectorea la DNR, a partir de los resultados alcanzados en la etapa precedente, para el cumplimiento creciente de su misión.

El objetivo estratégico se concreta mediante varios **objetivos específicos** que permiten medir el alcance de la visión y el cumplimiento de la misión, como **criterios de medida** del Programa. Aquí también pueden existir variaciones de una edición a otra, o entre las versiones territoriales y nacional. Pero, en general, parece conveniente moverse en un rango de criterios de medida que den respuesta a aspectos significativos, como:

- La **atención a la comunidad** como nuestro escenario principal, enfatizando priorizadamente en la institución escolar, mediante proyectos recreativos, donde se concreten tanto las actividades como los recursos humanos y materiales necesarios.
- Los **beneficios** que aportan a la población las actividades recreativas, lo cual hasta la fecha se ha estado midiendo sólo en términos de participación para la sana ocupación del tiempo libre, pero que tendrá que expresarse principalmente a través de la formación de valores incorporados al proceso de DPO.

- La caracterización y alcance de las diversas **disciplinas recreativas**, cuyos aspectos técnico-metodológicos definen los objetivos internos de los especialistas a los diferentes niveles, así como una correcta atención a las estructuras (federaciones, asociaciones, etc) en que pueda organizarse la práctica sistemática de las mismas.
- La valoración del **nivel de profesionalidad** de las estructuras metodológicas, que asegura los procedimientos de dirección y control.

La conceptualización y definición de principios son recursos indispensables para interpretar y asumir conscientemente cualquier herramienta metodológica. Por eso, a partir de las premisas planteadas en la misión y la visión del Programa de Recreación Física en nuestro país, abordaremos -resumidamente y de modo sistémico- este campo del conocimiento, con el fin de actualizar y enriquecer la formación de base de nuestros especialistas.

- **RECREACION.** Proceso de renovación consciente de las capacidades físicas, intelectuales y volitivas del individuo, mediante acciones participativas ejercidas con plena libertad de elección, y que en consecuencia contribuyen al desarrollo humano. No se impone o administra la recreación de las personas, pues son ellas quienes han de decidir cómo desean recrearse. Nuestra labor es facilitar y promover las ofertas recreativas a fin de que constituyan opciones para la libre elección de quienes se recrean.
- **RECREACION FISICA.** Campo de la Recreación -como también lo son la Recreación Artístico-literaria, y la Recreación Turística (donde se combinan acciones de las demás)- que transita por la práctica de actividades lúdico-recreativas, de deportes recreativos y del espectáculo deportivo, como uno de los componentes de la Cultura Física (junto a la Educación Física escolar y de adultos, y el Deporte), para la ocupación placentera, sana y provechosa del tiempo libre.
- **ACTIVIDADES LUDICO-RECREATIVAS.** Aquellas presididas por el ejercicio de la libertad de elección, como es característico en la actividad lúdica por excelencia: el juego en su diversidad de formas, a través del cual es posible lograr resultados educativos y formativos, como valores agregados a la obtención

del placer. Lo lúdico es una condición inseparable del juego, por lo que es erróneo emplear el término de "juegos lúdicos", ya que no existen juegos que no lo sean. En el campo general de la Lúdica también se inscriben las manifestaciones artísticas, el rito sacro y la liturgia religiosa, el espectáculo y la fiesta, y otras expresiones de la cultura humana regidas por el simbolismo lúdico, o representación simbólica de la realidad.

- **DEPORTES RECREATIVOS.** Disciplinas deportivas, autóctonas o foráneas, que no forman parte del programa olímpico, pero que responden a gustos y preferencias de las personas para la ocupación del tiempo libre, generalmente organizándose en clubes, asociaciones o federaciones. Muchas disciplinas actualmente en el calendario olímpico comenzaron como deportes recreativos, por lo que esta es una vía adecuada para la difusión y masificación de toda novedosa propuesta deportiva.
- **ESPECTACULO DEPORTIVO.** La contribución del deporte popular participativo o de alto rendimiento a la recreación comunitaria, mediante la ocupación del tiempo libre de miles de aficionados, que acuden como espectadores a estos eventos.
- **COMPETENCIA Y COMPETICION.** Las actividades lúdico-recreativas, los deportes recreativos y el espectáculo deportivo se diferencian entre sí, además, por la presencia en ellos de diversos grados de competencia y de competición. La competencia es la capacidad de realizar exitosamente una acción, emulando consigo mismo para superar las propias limitaciones físicas o psicológicas, y llegar a ser cada vez más competente. La competición es la acción de emular con los demás en la realización de una acción, y para lograrlo se requiere ser competitivo. Para ser competitivo primeramente es preciso ser competente. Y eso lo logran los deportistas cuando mediante el entrenamiento desarrollan sus capacidades personales para finalmente enfrentarse a los demás en el evento. Si bien la competición es propia del deporte (recreativo o de alto rendimiento), en cuya emulación muchos pierden y menos ganan, en la actividad lúdico-recreativa sólo es posible la competencia, en el empeño de cada jugador por superarse a sí mismo para vencer el reto que el juego plantea y no para derrotar al otro, por lo

que no existirán ganadores y perdedores. Incluso, en el caso de no alcanzar ese resultado, la comprensión de los errores cometidos y de las insuficiencias personales siempre será una ganancia, que contribuirá al perfeccionamiento de las capacidades propias, y por tanto, a ser cada vez más competente. Convertir toda acción lúdica en competición deportiva es el error más generalizado en los promotores de Recreación Física, cuando al final declaran ganadores y perdedores, y conceden determinados premios materiales a los primeros. En el juego, el premio es el placer y la satisfacción por participar, y en última instancia, alguna cosa que tenga efecto colectivo, pues toda actividad lúdico-recreativa ha de ser, sobre todo, una expresión de cooperación.

- **COOPERACION EN EL JUEGO.** Uno de los valores que el juego más contribuye a formar es la cooperación entre los jugadores, actúen en un mismo lado o en bandos opuestos. Esto se fundamenta en la necesidad de vencer el reto planteado por todo juego desde la misma formulación de sus reglas, lo que exige determinados niveles de competencia personal, que se va perfeccionando mediante la práctica del juego, afán solamente posible gracias a la presencia y la acción del que juega al otro lado, al que así debemos ver no como un rival a quien derrotar, sino como un compañero con quien cooperar en ese empeño común de desarrollo humano. La clave está en cómo enfocar la actividad desde su planteamiento inicial. Por ejemplo: en una partida de Damas no se tratará de derrotar al jugador contrario, sino de lograr dominar el tablero primero que él, eliminando todas las fichas del otro color. Así pondremos el énfasis en el reto planteado por las reglas del juego y no en la persona que, con su presencia y acción, está cooperando con nosotros a hacer posible la acción recreativa, propiciadora de desarrollo personal y adecuada alternativa para ocupar, de forma placentera, sana y provechosa, el tiempo libre.
- **TIEMPO LIBRE.** Momento en el que el ser humano puede ejercer su libertad de elección para la acción participativa según sus intereses y necesidades. Comúnmente se le identifica con el ocio, cuando en realidad puede transcurrir tanto dentro como fuera del tiempo de ocio. Es, por definición, un momento de recreación, de crecimiento y desarrollo personal.

- **LIBERTAD DE ELECCION.** Capacidad del ser humano para tomar decisiones a voluntad según sus necesidades e intereses, lo cual no significa la negación de la obligación social en todas sus formas. Cuando la obligación es impuesta al individuo desde fuera y en contradicción con sus necesidades e intereses, se anula la libertad de elección. Pero cuando existen coincidencia e interacción entre tales necesidades e intereses individuales y sociales, entonces la obligación resultará principalmente interior, o autocondicionada. La libertad de elección estará, por tanto, "no en la acción donde me obligan, sino donde principalmente yo me obligo, porque es conveniente a mis necesidades e intereses personales, en absoluta interacción y coincidencia con los sociales". Semejante autocondicionamiento de la obligación es base indispensable de toda acción participativa, que de tal modo permitirá definir su momento de desarrollo como verdadero tiempo libre, o de ejercicio de la libertad.
- **OCIO.** Tiempo no ocupado en actividades laborales. Su contenido está determinado históricamente. Para la antigua sociedad griega fue un "tiempo de aprendizaje", pues durante él las clases dominantes -sin la obligación del trabajo, que asumían los esclavos- pudieron dedicarse al diálogo y la meditación, que dieron origen al pensamiento filosófico. En la Roma esclavista, el tiempo ocioso (otium) tuvo para los ciudadanos tanta importancia como el tiempo de trabajo o de negocio (nec-otium). En el feudalismo el dogma religioso estigmatizó al ocio como "causa de todos los males sociales". Con el capitalismo, el ocio se convirtió en "tiempo de consumo", pues es principalmente durante él cuando los trabajadores pueden dedicarse a consumir lo que producen durante el tiempo de trabajo. Así se sustenta la moderna "cultura del ocio", donde el entretenimiento resulta una mercancía más en la sociedad de consumo, determinando una falsa y enajenada interpretación del "tiempo libre".
- **ENTRETENIMIENTO.** Proceso dentro de la denominada "cultura del ocio", que caracteriza a la sociedad capitalista, encaminado a convertir al ser humano en consumidor de medios y servicios preconcebidos para la obtención del placer, generalmente al margen de sus intereses y necesidades de desarrollo personal. Se opone a la recreación en que mientras esta estimula la participación y el

compromiso social, el entretenimiento se apoya en el olvido y la evasión de la realidad, por lo que es un recurso de enajenación de masas, convenientemente utilizado por los círculos de poder capitalista a través de los medios masivos de comunicación, para anular el sentido crítico social y la capacidad de razonamiento y toma de decisiones de las personas.

- **PROGRAMA DE RECREACION FISICA.** En los sistemas de planeación estratégica hay que identificar los siguientes momentos: plan, programa, proyectos, actividades, tareas. Nuestro Programa tiene como propósito la concepción, coordinación, aseguramiento y control de las actividades físico-recreativas en el marco de la comunidad, mediante proyectos integradores o puntuales basados tanto en la misión como en la visión de la institución.
- **PROYECTO RECREATIVO.** Es el documento metodológico que rige la realización, a mediano o largo plazos, de un conjunto de acciones con la integración de múltiples factores, para el logro de determinados resultados (metas) en un entorno social concreto, con eficiencia y eficacia, y en correspondencia con los objetivos estratégicos y específicos del Programa.
- **LEVANTAMIENTO.** Todo proyecto debe estar precedido por un cuidadoso levantamiento, como proceso de investigación sociológica encaminado a obtener la información necesaria para el conocimiento del entorno social y fundamentar el diagnóstico que le sirva de argumento. Se realiza mediante técnicas de recopilación de información, como las encuestas, las entrevistas y la observación.
- **DIAGNOSTICO.** Criterio valorativo del entorno social donde se desea desarrollar un proyecto, mediante el análisis de la información aportada por el levantamiento a fin de evaluar el pronóstico expuesto en la hipótesis de trabajo, y cuyo resultado será la identificación de los factores condicionantes del mismo, que se resumirán en un instrumento de diagnóstico, como la matriz DAFO.
- **ACTIVIDADES Y TAREAS.** Una vez planteados los objetivos del proyecto, lo más importante es el proceso que permita alcanzar las metas previstas, el que se materializa en un cronograma de acciones a cumplimentar durante el tiempo que enmarca la ejecución del proyecto, y en el que se recogen las actividades principales, aquellas imprescindibles para satisfacer sus diversas etapas,

cronológicamente expuestas, cada una de las cuales genera un cierto número de tareas, que son la acción más concreta del proceso de planeación.

- **IMPACTOS.** La efectividad de un proyecto se mide por sus impactos, o resultados concretos y medibles que se aportan al logro definitivo del objetivo estratégico planteado. Pueden evaluarse tanto cuantitativa como cualitativamente, e incluso de ambos modos, pero en cualquier caso han de contribuir a la solución del problema por el que se originó el proyecto. En el Programa de Recreación Física los impactos más importantes son los que contribuyen a la materialización de los beneficios de la recreación.
- **BENEFICIOS DE LA RECREACION.** Aquellos resultados que la práctica de actividades recreativas contribuye a alcanzar y consolidar entre las personas desde el punto de vista de su calidad de vida como expresión concreta del desarrollo humano, lo cual significa principalmente: hábitos saludables, altos niveles de sociabilización, autoestima, sentido de pertenencia, capacidad de razonamiento y toma de decisiones, entre otros valores y aportaciones individuales y sociales, mediante la placentera ocupación del tiempo libre.
- **EFICACIA Y EFICIENCIA.** En la evaluación de un proyecto, eficacia significa el grado de cumplimiento de los objetivos propuestos, en tanto la eficiencia evalúa el nivel de recursos, de todo tipo, empleados en relación con los resultados obtenidos. Así, se puede ser eficaz, pero no eficiente, si se alcanzó el resultado con derroche de recursos. De igual modo, se podrá ser eficiente sin eficacia, con un uso racional de recursos pero en acciones que no tributen a objetivos principales del proyecto. La efectividad en la gestión de proyectos requiere tanto de la eficiencia como de la eficacia, para hacer con los recursos disponibles lo que es necesario hacer.

Cap.2: EL PERFECCIONAMIENTO DE LA RECREACIÓN FÍSICA EN CUBA

Palabras claves: *ideas básicas, ganchos recreativos, espacio y tiempo para la recreación, prioridades de la recreación física, Comisiones Coordinadoras de recreación física.*

El trabajo de la Recreación Física se encamina a objetivos superiores a partir de la voluntad política de la Dirección de la Revolución para brindar adecuadas alternativas a la ocupación provechosa del tiempo libre de la población, contribuyendo a la elevación de su calidad de vida dentro de los programas dirigidos al desarrollo de una cultura general integral, como parte de la Batalla de Ideas.

CINCO IDEAS BÁSICAS

1. La Recreación Física es **electiva y participativa**, lo cual significa que se sustenta en propuestas o alternativas para el ejercicio de la libertad de elección por parte de los participantes, y nunca mediante acciones impuestas u obligatorias, promoviendo la amplia intervención de todos, con independencia de edades, sexos, condiciones físicas, etc, por lo que es ajena a cualquier resultado selectivo o eliminatorio en sus actividades.
2. La Recreación Física se propone la estimulación de una **adecuada actitud recreativa**, como efecto renovador, físico y mental en las personas a partir de experiencias vivenciales positivas y enriquecedoras de la personalidad, y en ningún caso el simple entretenimiento, basado en la evasión y la superficialidad.
3. La Recreación Física tiene como soporte temporal el **tiempo libre**, considerando como tal aquel momento en que las personas disponen de todas sus posibilidades para dedicarse a placenteras actividades autocondicionadas, como complemento de las obligaciones y tareas que deben desempeñar en la sociedad.
4. La Recreación Física tiene como soporte material el **medio ambiente** donde se desenvuelve el colectivo humano, caracterizado por su comunidad, urbana o

rural, apoyándose además en el conjunto de instituciones comunitarias, dentro de las cuales la escuela ocupa un lugar fundamental como gestora por excelencia de procesos educativos y formativos.

5. La Recreación Física tiene un marcado **objetivo ideológico**, como expresión de principios y valores humanos, de fortalecimiento de los sentimientos de pertenencia y de identidad nacional, puestos de manifiesto mediante juegos tradicionales y otras acciones que la inserten en la batalla que hoy libramos frente a la penetración ideológica extranjerizante, y la proliferación de vicios y otras acciones deformadoras de la conducta, principalmente entre la población adolescente y juvenil.

El objeto de la Recreación Física son, indudablemente, los **gustos y preferencias recreativas de la población** en su diversidad de grupos de edades, de géneros, ocupacionales, etc. De modo que no es posible concebir y desarrollar un buen proyecto recreativo si ellos no son tenidos en cuenta, para lo cual el primer paso será un efectivo trabajo de levantamiento, o búsqueda de información en el terreno, y un cuidadoso diagnóstico en función de los objetivos planteados.

Existe cierta variedad de los denominados **ganchos recreativos**, o condiciones que convocan espontáneamente la participación de la población en acciones de la Recreación Física sin la necesidad de grandes esfuerzos movilizativos, por responder precisamente a gustos y preferencias generalizados para nuestro pueblo, entre los que se encuentran:

- Encuentros de deportes populares (Béisbol, Boxeo, Fútbol...)
- Juegos tradicionales (infantiles, campesinos, de ferias...)
- Juegos populares de mesa (Dominó, Damas, Parchís...)
- Eventos novedosos (Aeromodelismo, Deporte canino, Cometas y objetos volantes...)
- Deportes extremos (Paracaidismo, Cicloacrobacia...)
- Actividades acuáticas en el verano (playas, ríos, piscinas...)
- Actividades culturales y sociales (carnaval, ferias...)
- Parques recreativos y naturales (zoológicos, campiñas, rutas ecológicas...)

LA DEMARCACIÓN ESPACIO-TEMPORAL

Establecer el preciso marco espacio-temporal en el cual han de promoverse las actividades físico-recreativas conlleva la necesidad de multiplicar sus ofertas al alcance de la población. Salvo en los casos de ganchos recreativos capaces de movilizarlas a mayores distancias, las personas prefieren recibir esas ofertas en las cercanías de sus viviendas, y su participación estará en proporción inversa a la distancia que las separe de ellas. Estas circunstancias determinan los siguientes objetivos:

- La creación de un gran número de **áreas recreativas permanentes**, como Ludotecas públicas, peñas de Dominó y/o Damas, "Indercitos" (espacios públicos donde practicar alguna acción predeportiva), y otras ubicadas en los barrios y que funcionen con horarios bien identificados, en el tiempo libre de cada día y los fines de semana.
- El empleo de la **escuela** como marco recreativo permanente en la comunidad donde existe, con Planes de la calle los fines de semana, el funcionamiento de la Ludoteca escolar, la realización de programas "A Jugar", así como otras disciplinas físico-recreativas.
- La planificación semanal de **actividades centrales** en cada Consejo Popular, mediante Festivales recreativos que se combinen con presentaciones artístico-culturales, ofertas de la gastronomía local, etc.
- La realización de **planes asistenciales y especiales** destinados a llevar las opciones físico-recreativas a aquellos sitios de la comunidad donde no sea posible el funcionamiento estable de áreas permanentes (sobre todo por la ausencia de fuerza técnica calificada), lo que se realizará mediante programación coordinada por las comisiones de Recreación en los territorios y la participación de los Consejos Voluntarios Deportivos (CVD).
- La atención permanente y con creciente calidad a **objetivos prioritarios**, como escuelas deportivas, campamentos de movilizadas permanentes, centros penitenciarios, y otros.

- La multiplicación de **promotores de Recreación Física**, entre los que figuran los técnicos de los restantes subsistemas del INDER en los combinados deportivos, profesores de Educación Física, atletas en activo o retirados, y demás activistas.

La tarea más importante que tiene ante sí la Recreación Física es asegurar la sistematicidad y permanencia de sus actividades para la ocupación del tiempo libre de la población de lunes a domingo y de enero a diciembre. Es decir: en todo momento.

Esta necesidad se incrementa, por supuesto, en aquellas ocasiones cuando la población disfruta de un mayor tiempo libre, como es el caso de fines de semana, semanas de receso docente en primaria, y las etapas vacacionales de verano.

La creación y puesta en adecuadas condiciones de funcionamiento, de las áreas recreativas, la construcción y gestión de los módulos de implementos, la captación y capacitación de activistas, la coordinación de las actividades con los factores sociales del territorio, son acciones que han de asegurar el desarrollo de una oferta físico-recreativa sistemática y permanente para la población en toda su diversidad.

Para dar adecuada respuesta a los gustos y preferencias recreativas de la población, además de las acciones comunitarias masivas la Recreación Física contempla un cierto número de **actividades estructuradas como deportes recreativos**, caracterizadas por su organización a través de estructuras técnicas (federaciones, asociaciones, clubes, áreas...) que las rijan metodológicamente, sobre la base de que cualquier interés físico-recreativo de la población, con una finalidad sana y provechosa, reciba una atención adecuada.

Dos condiciones han de presidir esta esfera de trabajo: la **capacidad de autogestión** de dichas estructuras para buscar soluciones a las necesidades materiales de su actividad específica, y la **efectiva labor de control** que las direcciones de Deportes han de ejercer sobre ellas para garantizar el estricto acatamiento a sus respectivos objetos sociales.

La clave del éxito en todo proceso es el hombre. Los **profesores** en los diferentes subsistemas del INDER son los especialistas encargados de llevar a vías de hecho las acciones que aseguran esta misión a los diferentes niveles. **La elevación de la profesionalidad y el fortalecimiento de la autoestima**, como

resultados de una cabal comprensión de la importancia ideológica, política y social de esta labor, así como con una adecuada motivación, son objetivos esenciales en el tratamiento de nuestros valiosos recursos humanos .

PRIORIDADES DEL PROGRAMA DE RECREACION FISICA EN CUBA

Las siguientes acciones constituyen prioridades básicas del Programa de Recreación Física en nuestro país, en torno a cada una de las cuales será preciso elaborar proyectos puntuales, así como incluirlas en los integradores para la atención a la comunidad.

- 1) Convertir la escuela en el centro recreativo más importante de la comunidad, con ofertas adecuadas para el tiempo libre de los niños y adolescentes de su radio de acción.
- 2) Priorizar la atención recreativa a las escuelas de formación de atletas de alto rendimiento.
- 3) Perfeccionar constantemente y controlar el funcionamiento de las Comisiones Coordinadoras de Recreación Física a los diferentes niveles.
- 4) Rediseñar y complementar el Sistema Nacional de Ludotecas en sus diversos componentes: ludotecas escolares y públicas (fijas y móviles).
- 5) Trabajar por el rescate de programas televisivos sobre Recreación Física, dirigidos a niños, adolescentes y jóvenes, así como también para la acción metodológica a los profesionales.
- 6) Profundizar en la aplicación de disciplinas recreativas para estudiantes de los niveles medio superior y superior: Deportes de orientación, Recreación turística, Turismo deportivo, Cicloturismo, y otros propios de esas edades.
- 7) Constituir un grupo de trabajo para la creación de softwares de juegos recreativos destinados a la red de Joven-clubs y a las escuelas.
- 8) Potenciar el funcionamiento de los círculos sociales obreros (CSO) como importantes centros para la Recreación Física en los territorios.
- 9) Rescatar instalaciones recreativas de diverso tipo, como piscinas, campamentos, y otras.

- 10) Fortalecer la Recreación Física en las bases de Campismo Popular.
- 11) Trabajar los proyectos recreativos para la atención integral a objetivos especiales: comunidades pesqueras, bateyes azucareros, barrios categorizados, Plan Turquino, centros penitenciarios.
- 12) Desarrollar la práctica de deportes populares como principal opción recreativa masiva: Béisbol, Fútbol, Softbol, Voleibol, Baloncesto, así como los que sean tradicionales en cada lugar, mediante torneos intercentros, ligas interbarrios, etc.
- 13) Trabajar por el desarrollo y mayor efectividad de deportes recreativos atendidos por la DNR, como opciones para la ocupación del tiempo libre de una buena parte de la población.
- 14) Perfeccionar el control de las federaciones, asociaciones y comités gestores por parte de las direcciones de Deportes.
- 15) Trabajar por el rescate de las composiciones gimnásticas en las escuelas y con otros sectores poblacionales (amas de casa, círculos de abuelos, centros de aseguradas...)
- 16) Mejorar el aseguramiento de medios para la atención comunitaria, estableciendo convenios (con Industrias Locales, centros penitenciarios, etc) en la búsqueda de alternativas para la producción y gestión de material lúdico y de otros recursos recreativos.
- 17) Alcanzar en los territorios un incremento en la participación de las personas de la Tercera Edad en las actividades físico-recreativas.
- 18) Vincular a las Glorias del Deporte a las actividades comunitarias de Recreación Física.
- 19) Vincular al Instituto Superior de Cultura Física (ISCF) y sus filiales, así como a los centros de la especialidad en la Universalización de la Enseñanza en los territorios, a los procesos de investigación y gestión de actividades comunitarias de Recreación Física.
- 20) Vincular al Instituto de Medicina Deportiva (IMD) a las actividades comunitarias de Recreación Física.

**RESOLUCION DEL PRESIDENTE DEL INDER PARA CONSTITUIR
LAS COMISIONES COORDINADORAS DE RECREACION FISICA (año 2002)**

POR CUANTO: La Dirección de la Revolución impulsa un conjunto de programas educacionales y sociales encaminados a librar exitosamente la batalla de ideas frente a las pretensiones neocoloniales de una ideología ajena y enajenante, en defensa de nuestros principios, de nuestra soberanía y de nuestra Revolución, para lo cual ha convocado a la nación, a sus instituciones estatales y al pueblo en general.

POR CUANTO: El Instituto Nacional de Deportes, Educación Física y Recreación (INDER) tiene dentro de su encargo social como Organismo de la Administración Central del Estado la instrumentación y ejecución de programas y proyectos de Recreación Física que contribuyen a la sana ocupación del tiempo libre de la población, en su diversidad de grupos de género, de edades y ocupacionales.

POR CUANTO: Las actividades físico-recreativas, en su multiplicidad de alternativas contribuyen a la elevación sustancial de la calidad de vida de la población, con el mantenimiento de un buen estado de salud física y mental, previniendo el vicio y las conductas que comprometan la estabilidad de la sociedad.

POR CUANTO: El deporte participativo, los juegos tradicionales, el espectáculo deportivo, la Cultura Física en general, son manifestaciones del hecho cultural que contribuyen a la formación y consolidación de la identidad nacional y al desarrollo de sentimientos de pertenencia a la nación, como arma en la singular batalla de ideas que hoy libra nuestro pueblo.

POR CUANTO: En uso de las facultades que me están conferidas.

RESUELVO

PRIMERO: Constituir la **Comisión Coordinadora Nacional de Recreación Física (CCNRF)** como estructura auxiliar del INDER para la definición y coordinación de políticas referidas a la aplicación de programas y proyectos de actividades físico-recreativas, a fin de integrar en torno a objetivos únicos y centrales diversos factores que conforman las esferas del Deporte, la Educación Física y la Recreación en nuestro país, así como sus aseguramientos humanos y técnico-materiales.

SEGUNDO: La CCNRF estará integrada por representantes de las siguientes áreas del Organismo Central:

- Dirección de Recreación
- Dirección de Educación Física
- Dirección de Programación Deportiva
- Dirección de Prensa y Propaganda
- Dirección del CINID
- Instituto Superior de Cultura Física (ISCF)
- Instituto de Medicina Deportiva (IMD)
- Industria Deportiva
- Comisión Nacional de Atención a Atletas
- Departamento de Relaciones Nacionales
- Departamento de Actividades Masivas Gimnástico-deportivas

TERCERO: De acuerdo con lo anterior, orienta la constitución de Comisiones Coordinadoras de Recreación Física en las catorce provincias y en el municipio especial Isla de la Juventud, así como en los restantes municipios del país, con idénticos objetivos y composición, en correspondencia con las funciones homólogas a las nacionales en cada instancia.

CUARTO: La CCNRF estará presidida por el Vicepresidente del área de Educación Física y Recreación del INDER. mientras que las provinciales y municipales lo estarán por los Directores de las correspondientes direcciones de Deportes.

QUINTO: Las Comisiones Coordinadoras de Recreación Física nacional, provinciales y municipales, se regirán metodológicamente para su funcionamiento por las indicaciones y programas de trabajo que oriente la Vicepresidencia de Educación Física y Recreación del INDER, en correspondencia con lo establecido en la presente Resolución.

SEXTO: Las Comisiones deben reunirse ordinariamente una vez al mes, y a dichas reuniones serán invitadas las instituciones y organizaciones vinculadas con los temas a tratar.

Cap. 3: FUNDAMENTOS METODOLÓGICOS PARA LA RECREACIÓN FÍSICA

Palabras claves: *dirección por objetivos, negociación, valores, normativas laborales, Convenio de Trabajo Mensual, modelo del CTM.*

El empleo de las modernas herramientas de dirección y gestión contribuye al más efectivo logro de los objetivos de la institución, expresados tanto en su misión como en su visión. Este proceso tiene dos componentes esenciales: el de la planeación estratégica, y el del control y estimulación de los resultados. En nuestro país el primero se concreta en la ***Dirección por Objetivos (DPO)***, mientras que el segundo tiene su punto culminante en la ***Emulación por la sede del 26 de Julio***, como dos caras de la misma moneda.

LA DIRECCIÓN POR OBJETIVOS (DPO)

La Recreación Física es una de las salidas principales del sistema INDER (conjuntamente con el Deporte, la Educación Física escolar y de adultos, y la Enseñanza deportiva), en cuanto a la prestación del servicio de la Cultura Física integral a la población cubana. De ahí que posea un Programa específico dentro de la DPO, donde se expresan el objetivo estratégico, los criterios de medida que lo aseguran, así como los indicadores de desempeño que permiten evaluarlos, todos los cuales tendrán que variar objetivamente no sólo de un año escolar a otro, sino también entre la versión nacional y las territoriales.

En las "Indicaciones metodológicas para desarrollar el proceso de Planificación de los objetivos del curso escolar 2003-2004", el compañero ***Humberto Rodríguez***, Presidente del INDER, hizo las siguientes precisiones:

"La DPO es una tecnología participativa de planeación y evaluación de resultados del trabajo en un período de tiempo dado, la cual busca un nivel de compromiso de todos los elementos del sistema, aumentando la motivación hacia el trabajo y por tanto la eficacia y la eficiencia. Ello implica que en cada una de las

áreas debe buscarse el mayor nivel de participación de todos los miembros, tratando de involucrarlos en el proceso.

"La utilización de estas técnicas debe focalizarse hacia la determinación de Objetivos, de los Criterios de medida, y de los Indicadores de desempeño...

a) **Para enunciar los objetivos:**

- Ser realistas, coherentes, desafiantes, ponderados, comprensibles y aceptados.
- Numéricamente pocos e integrales.
- Tener como componentes un atributo, un estándar, una meta y un horizonte temporal (indicadores que lo definen).
- Responder a las siguientes preguntas en su confección: qué, cómo, quién, para qué, dónde, cuándo.

b) **Para enunciar los criterios de medida:**

- Ser la meta que se pretende alcanzar en cada indicador seleccionado.
- Se escriben en presente.
- Ser mensurables y concretos.
- Que no sean funciones ni acciones.
- Que se les puedan establecer indicadores de desempeño.

c) **Para enunciar los indicadores de desempeño:**

- Deben permitir evaluar tanto el resultado como el desempeño de las unidades organizativas y de las personas que tienen que cumplir los objetivos.
- Establecen un rango de calificación para evaluar el cumplimiento de los objetivos.
- Establecen calificaciones de Bien (B), Regular (R), y Mal (M) para medir los objetivos, criterios de medida y proyectos de nuestro Organismo.

Lo más importante y decisivo para lograr una buena planeación estratégica es que cada instancia "se corte el traje a la medida", lo que significa que su versión del Programa responda a sus posibilidades y necesidades específicas, y no se copien mecánicamente objetivos y criterios de medida de la instancia superior. Luego, para lograr la coherencia del sistema a partir de la misión y la visión de la institución, se

desarrollará un **proceso de negociación** entre las partes. Como se expresa en las citadas Indicaciones del Presidente del INDER...

"Las negociaciones entre niveles, es decir, entre la nación y las provincias, y entre la provincia y los municipios, constituyen una actividad esencial de la DPO. Aquí se adecuan los objetivos, criterios de medida e indicadores de desempeño, a las condiciones específicas de cada territorio, velando la dirección superior que no decrezca el nivel de exigencia y alcance de las mismas.

"El nivel nacional, con una visión global del desarrollo, presenta sus consideraciones de política general nacional, prioridades y alcance de las metas que deben lograrse para el período. Mientras, los territorios presentan sus propias proyecciones, derivadas del análisis profundo de las condiciones particulares. La negociación consiste en desarrollar la fórmula ganar-ganar, a partir de la integración de los criterios nacionales y territoriales.

"El resultado del proceso de negociación será un acuerdo entre las partes, que definirá los objetivos generales, los criterios de medida y los indicadores de desempeño del territorio para el período que se planifica".

Así, el proceso de negociación se realiza en dos etapas, según un cronograma que generalmente comienza en abril y culmina en septiembre, cada año:

- Una **horizontal**, donde se concilian las propuestas propias con las estructuras que tendrán incidencia en ella, dentro de la misma instancia.
- Una **vertical**, donde se concilian las propuestas propias con el nivel superior.

Muchas veces los representantes de un determinado nivel se quejan de que en el proceso de negociación les fueron impuestas condiciones por la instancia superior, cuando en realidad lo que ocurrió fue que no estuvieron suficientemente preparados para demostrar la certeza de su versión, y en consecuencia fueron dominados por las exigencias de desarrollo que ejerce el nivel superior. De ahí la importancia del acto de negociación, para el cual se recomiendan las siguientes condiciones:

- La imagen que exponemos. Llegar al acto de la negociación es el primer paso para lograr su éxito a partir de nuestra imagen, que incluye el dominio de la situación, el conocimiento de sus interioridades, el alcance de su impacto.

- La comunicación que establecemos. Saber escuchar, saber defender nuestras ideas y criterios sin apasionamiento, con elementos, cifras, datos, ejemplos, motivar y estar motivados, estar relajados, darnos el tiempo necesario, confiar e inspirar confianza.
- Nuestros compromisos. El resultado final de la negociación se realiza en compromisos a los que arribamos, más que en metas que alcanzamos; somos responsables de cumplir lo que alcanzamos, de llevar adelante los logros de la negociación. No perder nunca de vista que por eso seremos evaluados en lo adelante.
- El protocolo. Es el documento final, que obliga al seguimiento de los acuerdos resultantes de la negociación y por el cual la instancia superior ejercerá su control y evaluación a la inferior, debiendo estar firmado por las partes, tras lo cual no podrá ser modificado total o parcialmente si no es mediante otra negociación.

Al **acto de negociación** con la Dirección Nacional los territorios deben llevar:

- La versión provincial del **Programa de Recreación Física para la DPO**, del año que concluye y la que van a negociar para el que comienza.
- El **Protocolo de Negociación** del año que concluye y la propuesta que van a negociar para el que comienza, con las metas numéricas y compromisos que asumen para cumplir los criterios de medida de su Programa (no existe un esquema único para este documento).
- Toda información complementaria que sirva para fundamentar sus propuestas.

Es muy importante en el proceso de negociación tener en cuenta que aquello que negociemos con la instancia superior será la “varita” por la que medirán nuestros resultados en la **Emulación por la sede del 26 de Julio**. Es decir: estaremos cortando nuestro “traje a la medida”. Precisamente lo que más caracteriza a este proceso emulativo es que se trata de competir con nosotros mismos, con nuestros resultados anteriores y con los compromisos asumidos para la actual etapa, sobre la base de alcanzar siempre logros progresivos, y no poner el énfasis en compararnos con los demás territorios, ya que las características de cada uno no son las mismas.

No profundizaremos más aquí en torno a este proceso emulativo, pues cada año puede actualizarse su metodología.

LOS VALORES EN LA DIRECCIÓN

En el perfeccionamiento de la DPO se llega a un instante superior con la consideración de los valores en los resultados de la gestión institucional, generándose lo que se ha dado en llamar ***Dirección por Valores***, aunque en realidad es más correcto nombrarlo como ***Valores en la Dirección***, pues se trata de incorporar los mismos al proceso de la DPO. "No es algo completamente nuevo; expresa en todo caso un grado superior de reconocimiento acerca de la necesidad de trabajar con el hombre, y aprovechar la sinergia que produce la identificación, desarrollo y consolidación de los valores positivos compartidos por la organización, en función del cumplimiento de la misión y la búsqueda de la visión anhelada... Las gentes son las que hacen las cosas, y hay que trabajar con la gente, hay que trabajar con los valores de la gente, si es que queremos obtener algún resultado".

¿Qué es un ***valor***? Es una convicción o creencia estable en el tiempo, que tiene una connotación personal y social. Es también un aprendizaje estratégico, por cuanto los valores se forman, lo que establece un reto a su formación desde la niñez, con la participación de la familia, la escuela y la comunidad. En resumen: es una referencia ética para poder establecer qué está bien y qué está mal en un determinado contexto.

Los valores son: prioridades, opciones, límites, lo que se está dispuesto a hacer y a tolerar en función de la sociedad y de sí mismo. Son forjadores de optimismo y autoestima, y definen la personalidad del individuo. Aun cuando tienen alcance universal, son igualmente relativos por cuanto su concreción se expresa y mide en un marco cultural y temporal específico. Cuando resultan comunes a un colectivo humano dentro de dicho marco referencial específico, se les designa como ***valores compartidos***.

En el marco de un colectivo -familia, institución, sociedad- los valores compartidos no podrán ser demasiados, pues deben referirse a los intereses comunes a todos los miembros de la organización, a partir de la coincidencia de los valores individuales más generalizados. Así, para establecer los valores compartidos es preciso conocer el ***sistema de valores*** de cada persona e institución.

Los valores pueden ser:

- **Finales:** los vinculados al propósito principal establecido en la misión y la visión de la organización.
- **Instrumentales:** los que facilitan alcanzar los valores finales.
- **De competencia:** los que incorporan capacidades al individuo u organización para alcanzar los valores finales en comparación con otros factores presentes en el entorno.

Operacionalizar los valores significa establecer el proceso de incorporación de los mismos a la Dirección. Esto es:

- Trabajar con los valores compartidos ya incorporados, y que por tanto forman parte de la cultura de la organización.
- Trabajar con los valores deseados, con el propósito de incorporarlos.
- Definir el significado exacto de cada valor en el marco de la organización.
- Definir los criterios de medida e indicadores de desempeño que permitan evaluar los resultados a partir de los valores operacionalizados.

Trabajar por el desarrollo de valores en la organización, bajo el principio de que los problemas nuevos hay que resolverlos siempre con nuevas aplicaciones de los sistemas de valores, requiere un **proceso de cambio** que es indispensable prever y diseñar, para que no sea impuesto por la vida. Los procesos de cambio mal instrumentados se designan como **reactivos**, por actuar como reacciones a las presiones del entorno, que toman por sorpresa a la organización, provocándose en consecuencia resultados desastrosos. En los procesos de cambio **integrales** la organización prevé las presiones del entorno y se prepara para ello, por lo que la previsión permite realizar planificadamente los ajustes necesarios, lo que implicará un efecto de desarrollo permanente.

En todo proceso de cambio es preciso considerar tres etapas principales para el tratamiento a las personas como **agentes de cambio**:

- En la primera etapa **se experimenta**, lo que acepta la posibilidad de errar con buena voluntad, y es indispensable aceptar, por tanto, las disculpas.

- En la segunda etapa **se establecen los compromisos sobre la base de los resultados y experiencias alcanzados**, por lo que se requiere de exigencias en función de los requisitos establecidos y aceptados por todos en la organización.
- En la tercera etapa **se establecen estándares y normas de comparación con los mejores competidores**, a fin de medir los resultados de la organización, premiándose en consecuencia la excelencia en la gestión individual y colectiva.

Un proceso de cambio que debemos abordar inmediatamente en la planeación estratégica es la evaluación de los resultados del Programa a partir de los **beneficios de la Recreación Física**, y no exclusivamente por las cifras, porcentos o promedios de participación en las actividades recreativas. Se trata de la evaluación de aquellos beneficios sustentados en la creciente incorporación de los valores compartidos, en virtud de la misión y la visión de nuestra organización, pues es contradictorio que en un territorio tal como aumenten las cifras de participación en actividades recreativas también lo hagan los índices de alcoholismo o de otros males sociales, resultado de un uso inadecuado del tiempo libre, y que expresa un deterioro en el sistema de valores de determinados colectivos humanos, así como inefectividad en la prestación del servicio recreativo a la población.

NORMATIVAS LABORALES PARA LOS DOCENTES EN RECREACION FISICA

Normar la actividad laboral del personal docente en nuestra esfera exige abarcar las principales **áreas de efectividad** en que tienen que moverse para cumplir el importante encargo social que les asignan tanto la misión como la visión del Programa de Recreación Física. Dichas áreas son las siguientes:

- **FORMACION**: Comprende todos los procesos destinados a la capacitación del recurso humano, tanto desde lo académico como mediante las diversas formas de superación profesional (preparación metodológica, seminarios, etc) para la actualización y generalización del conocimiento.
- **INVESTIGACION**: Comprende todos los procesos orientados a la definición y puesta en marcha de hipótesis de trabajo a partir de la indagación y el

conocimiento de las características, necesidades y posibilidades del entorno sociocultural, así como de los factores de competencia presentes en el mismo.

- **GESTION**: Comprende todos los procesos de planeación, negociación y coordinación con los factores del entorno, aseguramiento humano y financiero-material, así como de control y evaluación, que permitan alcanzar eficaz y eficientemente los objetivos planteados.
- **VIVENCIA**: Comprende todos los procesos relacionados con el desarrollo de proyectos de diversa índole, mediante actividades prácticas que aseguren los impactos sociales e institucionales previstos como metas del Programa.

Una adecuada normativa laboral para el personal docente de la Recreación Física debe asegurarles el buen desempeño en estas 4 áreas de efectividad, con un **fondo de tiempo** máximo de **192 horas**, que se desglosa en el **Convenio de Trabajo Mensual (CTM)** del siguiente modo:

<u>ACTIVIDADES PRINCIPALES</u>	<u>PROFESOR</u>	<u>J'CATEDRA</u>
<u>AREA DE FORMACION</u> (44 hrs)		
1. Capacitación (cursos pre y postgrado):	36	36
2. Preparación metodológica:	8	8
<u>AREA DE INVESTIGACION</u> (20 hrs)		
3. Trabajo de investigación pro-fórum:	20	20
<u>AREA DE GESTION</u> (32-56 hrs)		
4. Colectivo técnico:	4	4
5. Coordinación y evaluación de proyectos:	20	20
6. Atención a activistas y comités gestores:	8	8
7. Control técnico-metodológico:		24
<u>AREA DE VIVENCIA</u> (96-68 hrs)		
8. Creación y construcción de medios:	16	8
9. Atención a áreas recreativas permanentes:	50	30
10. Atención a deportes recreativos negociados:	30	30
<u>TOTAL DE HORAS:</u>	<u>192</u>	<u>192</u>

1. Capacitación

- Las 36 horas se destinan a los Profesores no titulados que cursan Licenciatura. Quien no estuviese en curso de pregrado incorporará estas horas a las actividades del Area de Vivencia, pero podrá dedicar hasta 18 horas de ese total a estudios de idioma o computación.
- Las 36 horas se destinan a J´Cátedras y a Profesores titulados para cursar estudios de postgrado en la especialidad, de idiomas o computación. Quien no estuviese estudiando incorporará estas horas a las actividades del Area de Vivencia. Podrá también dedicar estas horas o parte de ellas como docente en cursos de la Universalización de la enseñanza en su territorio.

2. Preparación metodológica

- Las 8 horas se destinan a no más de 2 encuentros, de 4 horas cada uno, o a uno de 8 horas en 2 sesiones, que se impartirán centralizadamente a nivel de municipio, según el Plan de Temas contemplado en el Proyecto municipal.
- De cada preparación metodológica se levantará acta con la participación, temas tratados, principales conclusiones y recomendaciones, así como la evaluación (en una escala de 5 a 0 puntos) de los participantes.

3. Trabajo de investigación pro-fórum

- Las 20 horas se destinan al desarrollo de procesos de investigación sociológica a partir de los temas definidos en el banco de problemas durante los colectivos técnicos, y cuyos resultados contribuyan al planteamiento de hipótesis de trabajo para la elaboración de proyectos.
- Se promoverán eventos científicos desde la base, como forums para el debate de ponencias sobre trabajos de investigación, proyectos recreativos y experiencias, que den culminación a estos procesos

4. Colectivo técnico

- Las 4 horas se destinan a una sesión de trabajo grupal en el combinado deportivo o dirección municipal de Deportes, para tratar, fundamentalmente: temas administrativos, las orientaciones principales, el análisis de los planes mensuales, de las visitas de control y las evaluaciones, así como trabajar sobre el banco de problemas y sus posibles soluciones.

- De cada colectivo técnico se levantará acta con la participación, temas, acuerdos tomados, fechas de cumplimiento y responsables de los mismos.

5. Coordinación y evaluación de proyectos

- Las 20 horas se destinan al proceso de gestión por proyectos, su elaboración, la coordinación de sus actividades principales, y la evaluación de sus resultados en las diferentes etapas en ellos establecidas.
- La coordinación implica relaciones sistemáticas con el Consejo Popular, organizaciones populares del territorio, centros educacionales y laborales, y demás factores que representan fortalezas y oportunidades del entorno.
- La evaluación implica determinar el alcance de las metas logradas sobre la base de los beneficios de la recreación, a partir de indicadores dados por instituciones como las Comisiones de Prevención Social.

6. Atención a activistas y comités gestores

- Las 8 horas se destinan a los contactos de trabajo con las filiales municipales de federaciones o asociaciones, y con los comités gestores municipales de deportes recreativos, así como a la realización de reuniones metodológicas y otras acciones para la atención y estimulación a activistas.

7. Control técnico-metodológico

- Las 24 horas se destinan a la acción metodológica de los J´Cátedras como especialistas principales en los combinados deportivos, e incluye visitas a Profesores de Recreación y el control de la documentación. En los municipios donde no existan combinados esta actividad principal corresponderá al Metodólogo municipal de Recreación.
- Las visitas se harán al Profesor de Recreación (o quien se desempeñe como tal) en su atención directa a actividades recreativas, cada una con un tiempo promedio de 2 horas, por lo que el total de 24 permite unas 12 visitas al mes por el J´Cátedra. Según el número de Profesores de Recreación en el combinado deportivo, será el total de visitas a realizar a cada uno en el mes. Por ejemplo: con 2 Profesores corresponderán 6 visitas a cada uno de ellos; con 3 serán 4, con 4 serán 3, etc.

- Corresponderá al Subdirector de Cultura Física y Recreación en el combinado deportivo, o al Director del mismo, realizar al menos 1 visita técnico-metodológica mensualmente a cada Profesor de Recreación en su atención directa a actividades. De existir J´Cátedra estas visitas serán complementarias a las realizadas por él.
- Corresponderá al Metodólogo municipal de Recreación realizar al menos 1 visita técnico-metodológica mensualmente a cada Profesor de Recreación en su atención directa a actividades, así como a cada combinado deportivo.
- Por su parte, cada municipio será objeto de al menos una visita mensual por parte del equipo metodológico provincial, que incluirá a la estructura municipal, los combinados deportivos y los Profesores de Recreación en la atención directa a actividades recreativas.
- De cada visita se levantará un acta, que se archivará ordenadamente en la instancia que la realice (combinado deportivo o municipio), para ser objeto de análisis en los colectivos técnicos y servir de fundamento al proceso de evaluación anual al personal docente. Los elementos de la misma son los siguientes: fecha de la visita, nombres y apellidos del Profesor visitado, lugar o actividad recreativa en que se le visita, objetivos principales a controlar (señalamientos de la visita anterior, organización y diseño de la actividad, niveles y diversidad en la participación, empleo de medios recreativos, animación, vinculación de activistas, coordinación con los factores de la comunidad, opiniones de los participantes, y criterio evaluativo de cada uno de estos objetivos), deficiencias, evaluación final (Bien, Regular, Mal), firmas del visitador y del visitado.
- El Profesor visitado, por su parte, anotará en una libreta que llevará consigo a tal fin: fecha de la visita, lugar o actividad recreativa en que se le visitó, deficiencias, evaluación final, así como su firma y la del visitador.

8. Creación y construcción de medios

- Las 16 horas previstas para el Profesor de Recreación, y las 8 para el J´Cátedra se destinan a la gestión material mediante la creación y construcción de medios recreativos, así como a los trámites para su

producción o adquisición (con Industrias Locales, talleres de discapacitados, centros penitenciarios, etc).

- En el Protocolo de Negociación de los combinados deportivos y de las direcciones municipales de Deportes se establecen las metas en cuanto al total de medios recreativos que deben ser gestionados.
- El proceso de creación y construcción de medios recreativos debe ser estimulado mediante su participación en forums o exposiciones, como los que se realizan en el marco de los festivales de ludotecas a los diferentes niveles.

9. Atención a áreas recreativas permanentes

- Las 50 horas previstas para el Profesor de Recreación, y las 30 para el J´Cátedra se destinan a la atención directa a áreas permanentes en la comunidad, con el desarrollo de disciplinas lúdico-recreativas masivas, como: para Festivales recreativos y Planes de la calle, Ludotecas, peñas de Dominó y/o Damas, “Indercito” en el barrio, así como instalaciones deportivas en función de la recreación (piscinas, canchas, estadios, salas polivalentes, etc).
- Se establece un promedio de 2-3 horas para la atención a cada área en cada ocasión, por lo que el total de ellas existentes en el territorio determinará las veces con que será atendida cada una durante el mes, lo cual será establecido en el Protocolo de Negociación del combinado deportivo o municipio (cuando no existan combinados).
- La atención directa a áreas recreativas permanentes se concretará en acciones como: coordinación de actividades, gestión y administración de recursos materiales, organización y desarrollo de eventos, entre otras.
- En esta programación se tendrán en cuenta los planes asistenciales que el combinado deportivo, o municipio, realiza mensualmente en comunidades donde no existen condiciones para el funcionamiento de áreas permanentes.

10. Atención a deportes recreativos negociados

- Las 30 horas previstas para el Profesor de Recreación y para el J´Cátedra se destinan a la atención directa a disciplinas de deportes recreativos negociados por el combinado con la instancia municipal, o por esta con la provincia en los casos donde no existan combinados deportivos.

- Se establece un promedio de 2-3 horas para la atención a cada disciplina en cada ocasión, por lo que cada Profesor podrá atender 15 ó 10 de ellas mensualmente. El total de disciplinas negociadas determinará la frecuencia con que sean atendidas las mismas, lo cual será establecido en el Protocolo de Negociación del combinado deportivo o municipio.
- Cuando sean varios los Profesores de Recreación en el combinado deportivo (o municipio, en el caso de inexistencia de combinados), se repartirán las disciplinas recreativas negociadas, para una mayor frecuencia en su atención.
- La atención directa a cada disciplina de deportes recreativos se concretará en acciones como: participación en reuniones de su Comité gestor municipal, confección y control de su proyecto técnico-metodológico y de proyectos puntuales, atención técnico-metodológica a entrenamientos, gestión y administración de recursos materiales, organización y desarrollo de eventos, promoción y coordinación de actividades, rendiciones de cuenta, entre otras.
- Esta atención directa la hará el Profesor de Recreación o J´Cátedra vinculándose al Comité gestor municipal de cada disciplina, apoyándolo y asesorándolo metodológicamente.

CONVENIO DE TRABAJO MENSUAL DEL PROFESOR DE RECREACIÓN

Al diseñar el presente modelo hemos procurado dotar al Profesor de Recreación Física de un instrumento de trabajo que le permita resolver en un solo documento: la planificación de sus actividades con sus tareas, dentro del fondo de tiempo mensual, el cronograma mensual de realización de las mismas (en forma de casillero), y la información estadística primaria.

Se hará por ambas caras en una sola hoja, al término de cada mes en despacho del Profesor con el J´Cátedra, Subdirector o Director del combinado, o Metodólogo municipal. El fondo de tiempo negociado es de 192 horas, resultado de 8 horas diarias por 24 días laborables en el mes. En el ejemplo que se muestra, se asumió el Lunes como día de descanso de ese Profesor, pero este descanso será negociado cada mes, según las necesidades del trabajo y las actividades previstas.

CONVENIO DE TRABAJO MENSUAL

Mes: _____ Año: _____ Profesor: _____

Num	ACTIVIDADES PRINCIPALES Y TAREAS	HRS	TOT	ESP	FEM
1	<u>Capacitación (36):</u>				
1.1	Curso de Postgrado	20			
1.2	Curso de Inglés	16			
2	<u>Preparación metodológica (8)</u>	8			
3	<u>Trabajo de investigación pro-fórum (20):</u>				
3.1	Realización de encuesta en secundarias básicas.....	12			
3.2	Procesamiento de resultados de encuesta.....	8			
4	<u>Colectivo técnico (4)</u>	4			
5	<u>Coordinación y evaluación de proyectos (20):</u>				
5.1	Reunión con el Consejo Popular para evaluar proyecto	4			
5.2	Visita a centros de trabajo principales	12			
5.3	Trabajo de mesa.....	4			
6	<u>Atención a activistas y comités gestores (8):</u>				
6.1	Reunión con Cte. Gestor de Dominó.....	2			
6.2	Reunión con Cte. Gestor de Damas.....	2			
6.3	Reunión con Cte. Gestor de Festivales Recreativos.....	2			
6.4	Seminario metodológico a activistas de Recreación.....	2			
7	<u>Creación y construcción de medios (16):</u>				
7.1	Creación del módulo de medios del Consejo Popular.....	8			
7.2	Visita a Industrias Locales y coordinación de trabajos.....	4			
7.3	Reparación de medios.....	4			
8	<u>Atención a áreas recreativas permanentes (50):</u>				
8.1	Peñas de Dominó Consejo Popular No. 4.....	8	15		4
8.2	Peñas de Damas Consejo Popular No. 4.....	8	12		5
8.3	Festivales recreativos parque "Los Olmos".....	6	85	48	22
8.4	Festivales recreativos Avenida 4ta.....	6	112	5	48
8.5	Ludoteca pública en la biblioteca municipal	8	38		25
8.6	Tope de balomposte en la Circunscripción 18.....	2	17		9
8.7	Plan de la calle gigante en la Esc. Primaria "Guiteras".....	3	58	23	25
8.8	Atención a la piscina del Combinado Norte.....	4	128		73
8.9	Atención al área de playa.....	5	436	315	218
9	<u>Atención a deportes recreativos negociados (30):</u>				
9.1	Encuentro inter-barríos de Béisbol CP No. 4.....	4	87	63	18
9.2	Entrenamiento del área de Deporte canino.....	4	41	16	12
9.3	Festival de Cometas y objetos volantes en Loma Blanca...	4	52	38	29
9.4	Reunión del Comité Gestor de Criquet.....	3			
9.5	Competencia municipal de Carrera de Orientación.....	4	12		6
9.6	Curso de reglas de Actividades subacuáticas.....	3	7		
9.7	Tope de Minifútbol intercentros de trabajo.....	4	62	42	23
9.8	Actividad recreativa con cazadores del territorio.....	4	23		10

HRS: Horas TOT: Total de participantes ESP: Espectadores FEM: Femeninos

<u>OCTUBRE 2003</u> Aprobado por: <hr/>	<u>Miércoles 1</u> 1.1(8:30-12:30pm) 2(2:00-6:00pm)	<u>Jueves 2</u> 1.2(2:00-4:00pm) 6.1(6:00-8:00pm)	<u>Viernes 3</u> 5.2(8:30-10:30) 5.2(10:30-12:30pm) 8.5(3:00-7:00pm)
<u>Sábado 4</u> 8.7(9:00-12:00) 8.8(2:00-6:00pm) 9.6(3:00-6:00pm)	<u>Domingo 5</u> 8.9(10:00-3:00pm) 9.8(5:00-9:00pm)	<u>Lunes 6</u> DESCANSO	<u>Martes 7</u> 1.2(2:00-4:00pm) 3.1(9:00-12:00) 8.1(6:00-8:00pm)
<u>Miércoles 8</u> 1.1(8:30-12:30pm) 3.1(2:00-5:00pm)	<u>Jueves 9</u> 1.2(2:00-4:00 pm) 3.1(9:00-12:00) 8.1(6:00-8:00pm)	<u>Viernes 10</u> 3.1(9:00-12:00) 3.2(2:00-6:00pm)	<u>Sábado 11</u> 6.2(8:00-10:00) 8.2(10.00-12.00) 9.1(2:00-6:00pm)
<u>Domingo 12</u> 8.3(9:00-12:00) 9.3(2:00-6:00pm)	<u>Lunes 13</u> DESCANSO	<u>Martes 14</u> 1.2(2:00-4:00pm) 3.2(8:00-12:00) 8.1(6:00-8:00pm)	<u>Miércoles 15</u> 1.1(8:30-12:30) 2(2:00-6:00)
<u>Jueves 16</u> 1.2(2:00-4:00pm) 5.2(8:30-10:30) 5.2(10:30-12:30)	<u>Viernes 17</u> 5.2(8:30-10:30) 5.2(10:30-12:30pm) 8.2(6:00-8:00pm)	<u>Sábado 18</u> 5.1(10:00-12:00) 6.3(8:00-10:00) 8.5(2:00-5:00pm)	<u>Domingo 19</u> 8.4(9:00-12:00) 9.7(3:00-7:00)
<u>Lunes 20</u> DESCANSO	<u>Martes 21</u> 1.2(8:30-12:30pm) 7.3(2:00-6:00pm)	<u>Miércoles 22</u> 1.1(8:30-12:30pm) 8.2(6:00-8:00pm)	<u>Jueves 23</u> 1.2(8:30-12:30pm) 8.6(6:00-8:00pm)
<u>Viernes 24</u> 7.1(8:00-12:00) 7.2(2:00-6:00pm)	<u>Sábado 25</u> 8.4(9:00-12:00) 9.2(2:00-6:00pm)	<u>Domingo 26</u> 8.3(9:00-12:00) 9.5(2:00-6:00pm)	<u>Lunes 27</u> DESCANSO
<u>Martes 28</u> 1.2(8:30-12:30pm) 4(2:00-6:00pm)	<u>Miércoles 29</u> 1.1 (8:30.12:30pm) 5.3(2:00-6:00pm)	<u>Jueves 30</u> 7.2(8:30-12:30pm) 8.2(6:00-8:00pm) 9.4(2:00-5:00pm)	<u>Viernes 31</u> 5.1(10:00-12:00) 8.1(2:00-4:00pm) 6.4(5:00-7:00pm)

Cap. 4: LOS PROCESOS DE FORMACIÓN Y DE INVESTIGACIÓN

Palabras claves: *formación, investigación, hipótesis de trabajo, proceso de investigación sociológica, metodología principal de la investigación.*

LOS PROCESOS DE FORMACION

La **formación** es el área de efectividad que comprende todos los procesos destinados a la capacitación del recurso humano -la acción más importante-, tanto desde lo académico (cursos de pre y postgrado), como mediante las otras diversas formas de superación profesional (preparación metodológica, seminarios, etc) para la actualización y generalización del conocimiento.

La vía académica más común actualmente para la superación profesional son los **cursos nacionales**, que anualmente solicita por especialidades la Dirección de Recreación a la de Docencia, para ser impartidos en diversas sedes del ISCF en el país. Según las indicaciones de la Dirección de Docencia para la planificación de las actividades de superación:

Adicionalmente, es política de la DNR que todos los eventos nacionales sean marco para la superación profesional de los participantes (mediante clínicas de arbitraje), así como también las **reuniones de homólogos** a los diferentes niveles (que deben evitar el carácter absolutamente administrativo para asumir funciones metodológicas).

En cuanto a la **preparación metodológica**, la Resolución 256 del Presidente del INDER norma los procedimientos referidos a ella en la rama del Deporte, la Educación Física y la Recreación. Sus indicaciones esenciales pueden resumirse del siguiente modo:

- Sus objetivos fundamentales son: la elevación del nivel de los participantes, el desarrollo del espíritu investigativo y creador, la generalización de las mejores experiencias.

- Tiene como bases pedagógicas los aspectos: **político-ideológico** (análisis crítico y objetivo de la realidad nacional e internacional), **científico-técnico** (enfoque correcto y actualizado de las disciplinas), **pedagógico-metodológico** (procedimientos para la instrucción, el entrenamiento y la conducción de las actividades).
- Su desarrollo considera 2 etapas en cada curso escolar: intensiva y sistemática.
- La **preparación metodológica intensiva** se desarrolla como **seminarios en concentrados** principalmente antes del inicio del curso escolar, para orientar todo lo referente al contenido de los programas.
- La **preparación metodológica sistemática** se desarrolla durante el curso escolar mediante encuentros con una norma general de 8 horas mensuales, que se planifican del modo más conveniente, y cuyo contenido se establece **trimestralmente a partir del banco de problemas** del territorio, procurándose su desarrollo de forma teórico-práctica, lo que exige la creación de las condiciones ambientales y materiales necesarias.
- El **plan trimestral** debe tener carácter **sistémico y progresivo** (que los temas se vinculen metodológicamente entre sí), **oportuno** (referido a acontecimientos inmediatos por venir, a cuya preparación contribuyan), y **efectivo** (que de respuesta a necesidades concretas de los participantes, quienes pueden ser tanto profesionales como activistas).

El contenido de cada encuentro de preparación metodológica sistemática debe ser informado en la anterior, así como la designación de su ponente, para que se disponga del suficiente tiempo de preparación.

LOS PROCESOS DE INVESTIGACION

La **investigación** es el área de efectividad que comprende los procesos orientados a la definición de hipótesis de trabajo a partir de la indagación y el conocimiento de las características, necesidades y posibilidades del entorno sociocultural, así como de los factores de competencia presentes en el mismo, a fin de lograr una mayor efectividad en la prestación del servicio físico-recreativo.

Todo proyecto tiene como objetivo la correcta solución de un problema. Esto puede ser la eliminación de una situación negativa o la sostenibilidad de un resultado positivo. La inicial formulación resumida del problema se denomina **hipótesis de trabajo**, y es el punto de partida de los procesos de investigación sociológica.

"En este municipio los jóvenes no cuentan con opciones de recreación sana"...
"Existe una creciente tendencia hacia el alcoholismo entre la juventud"... *"La población dispone de pocas motivaciones para la ocupación del tiempo libre"...* *"No funcionan suficientes áreas e instalaciones recreativas en la comunidad"...* criterios semejantes, que surgen como sospechas sobre la existencia de un problema, pueden ser hipótesis de trabajo para el inicio de proyectos recreativos.

Lo primero es comprobar en qué medida el problema es real, para lo cual es indispensable realizar un **proceso de investigación sociológica** (indagación o levantamiento), con el propósito de obtener y evaluar la información necesaria para verificar o descartar la hipótesis de trabajo. Terminado ese proceso se estará en condiciones de convertir el pronóstico -adelantado en la hipótesis de trabajo como *"lo que queremos demostrar"* (l.q.q.d., según la praxis matemática)- en diagnóstico de la realidad, que es la base para formular los objetivos y metas del proyecto.

De tal modo, los procesos de investigación sociológica están en la génesis de todo proyecto, pero también en su evaluación, pues será nuevamente mediante la indagación en el entorno como se comprobará que la inicial hipótesis de trabajo fue finalmente superada mediante el cumplimiento de los objetivos y metas planteados.

Cuando se realizan investigaciones sociológicas no hay que olvidar que un resultado de este tipo es parte integral del conocimiento social y que, por regla general, es sólo un aspecto de un proyecto de intervención mayor. Esto es: resulta un medio, una herramienta de trabajo para la labor comunitaria.

La planificación, organización y realización de las investigaciones sociológicas deben seguir determinados principios si se quiere garantizar el éxito. Ellas sólo pueden realizarse en un objeto de indagación que ha de corresponder a enunciados representativos de un área social más amplia. Al seleccionar el sector en que se quiere indagar dentro del todo, con el fin de cumplir adecuadamente esta exigencia, hay que tomar en consideración criterios que delimiten su tipicidad y la medida en

que dicha parte pueda representar al todo, de forma válida. Por ejemplo: en qué medida el colectivo juvenil escogido como muestra es representativo de la media de ese grupo etéreo a escala social en un contexto determinado, y no expresión de una tendencia exclusiva y minoritaria.

La planificación, organización y realización de una investigación sociológica tiene que considerar las condiciones particulares dentro del área de la indagación, y tomar también en cuenta factores como la estructura del equipo investigador, la organización del proceso, el momento en que se lleva a cabo, así como los recursos técnicos, materiales y financieros disponibles. La superficialidad y la prisa van en contra de la calidad y provocan gastos inútiles de tiempo y de recursos.

Durante el análisis de la marcha de una investigación sociológica se pueden diferenciar cuatro fases: preparación, indagación principal, evaluación estadística, y evaluación científica de los resultados.

La fase preparatoria

En esta fase se prevé detalladamente la secuencia de las etapas para asegurar el éxito de la investigación, donde lo primero es la cabal comprensión del problema a partir de un amplio estudio del mismo, mediante la lectura de documentos y la consulta a expertos.

La formulación exacta del problema sirve para concretar la meta de la indagación sociológica, donde el propósito fundamental será el logro de un modelo de representación teórica del objeto de la investigación, lo más aproximado posible a sus reales propiedades y relaciones fundamentales. Por ejemplo: la investigación sobre el problema del tiempo libre en la población adulta en un entorno socio-económico y cultural determinado exige una precisa representación esquematizada del mismo en los instrumentos de indagación, que permita la verificación de la realidad en el modelo planteado.

Así, la fase preparatoria se puede resumir en las siguientes definiciones:

- Tema principal de la investigación.
- Hipótesis de trabajo para la cual se obtienen los datos que serán comprobados en la evaluación final.

- Objeto o campo indagatorio donde se realizará.
- Métodos y herramientas a emplear para obtener, elaborar, procesar y evaluar los datos obtenidos.
- Delimitación clara de las tareas entre los miembros del equipo de trabajo, plasmadas en el programa de la investigación, resultado esencial de esta fase.

La fase de indagación principal

Si se quiere tener calidad en los resultados esperados no es recomendable que inmediatamente después de la fase preparatoria se comience con la realización de indagaciones en áreas sociales muy extensas, pues no siempre se puede saber desde el primer momento si el campo elegido es el apropiado, por lo que es preciso recoger una serie de informaciones en el terreno antes de comenzar a realizar la investigación principal.

Esta etapa tiene el propósito de comprobar si el campo indagatorio elegido es apto y productivo para realizar la investigación, tomando en cuenta los puntos de vista teóricos y prácticos necesarios. En este sentido, hay que considerar que la indagación previa debe ser un modelo, en menor escala, de la principal. Además permitirá precisar aún más la hipótesis de trabajo, y si fuera necesario, corregirla.

Por tal camino se llega a la aclaración de los procedimientos de selección apropiados y de los índices sociales más importantes para la investigación, lo que contribuirá a una más efectiva validación de los datos que se quieren recopilar en la indagación principal. Así, la pre-indagación ha de resolver las siguientes tareas:

- Fijar el tiempo y el monto de los recursos necesarios para la indagación principal.
- Probar la formulación del problema respecto a su utilización. Esto es: si el objeto de la indagación permite la comprobación del problema total.
- Comprobar la aplicabilidad de la hipótesis de trabajo, y si fuera preciso introducirle cambios para una mayor precisión.
- Probar si la metódica elaborada concuerda con el objeto de la indagación, a partir de decidir las técnicas de recopilación de información, cuestionarios, programas de evaluación, etc.

La indagación previa no es solamente un simple tanteo, sino la comprobación de un modelo y el perfeccionamiento de los preparativos para la indagación principal. Esta es la verdadera fase de recopilación en toda investigación sociológica, donde se obtienen las informaciones necesarias para la evaluación del problema.

El carácter y duración de una indagación principal estarán determinados por el tipo de fenómeno que se investiga, las condiciones del campo de indagación, así como el tamaño, calificación y equipamiento del equipo investigador.

Para una validación exacta y confiable de los datos es de capital importancia que todos los participantes en la investigación cumplan las instrucciones dadas en el programa de la misma. La estandarización de la metódica de la indagación es el fundamento para una recopilación uniforme por parte de todos los colaboradores que participen en el proceso de obtención de información. Una premisa importante es que todos ellos pasen un adiestramiento al efecto.

La indagación principal tiene que emprenderse inmediatamente después de la evaluación de los resultados de la pre-indagación, y no tomar demasiado tiempo después, pues durante el desarrollo social cambian continuamente las circunstancias y las premisas, tanto objetivas como subjetivas, sobre las cuales se realiza la indagación. Por supuesto que una recopilación empírica de datos, cuya metódica principal es la observación, toma un período de tiempo más largo que el requerido por la entrevista estandarizada o el cuestionario.

La fase de evaluación estadística

La evaluación del material recopilado comienza con la preparación para la evaluación técnico-operacional y estadística. Los pasos particulares de la evaluación estadística son:

- Clasificación y control del material de indagación.
- Procesamiento de los datos.
- Interpretación de los resultados y confección de resúmenes, tablas y gráficos estadísticos.

El programa de evaluación debe tomar en cuenta las posibilidades reales que pueden estar determinadas por el tipo y carácter de la evaluación, bien sea mediante procesamiento manual o con máquinas computadoras.

En el caso de que en esta fase surjan contradicciones, las que -por ejemplo- pueden aparecer por el empleo de diferentes métodos de recopilación de información, se hará necesaria una indagación posterior de comprobación por muestreo.

La fase de evaluación científica de los resultados

Después que el material recopilado se ordena y sistematiza estadísticamente de acuerdo con los objetivos de la investigación, tendrá lugar la valoración e interpretación científica de los resultados. Aquí se da la confrontación de la hipótesis de trabajo con los hechos sociales, comprobándose si esta es ciertamente **l.q.q.d.**

Con esta comprobación los hechos sociales investigados reciben al mismo tiempo una evaluación teórica, al expresarse en ellos una relación esencial, una dependencia o concatenación de causas y efectos que puede incluso ir más allá del planteamiento de la hipótesis de trabajo, poniéndose en evidencia nuevas aristas del problema inicial, que pueden originar posteriores procesos de investigación.

Las conclusiones del análisis científico y la valoración teórica de los resultados de la investigación se resumen comúnmente en un informe y se aprovechan para publicaciones especializadas. Sin querer dar aquí una receta general, debe ser obligación del informe de la investigación señalar exactamente el objeto y finalidad de la indagación, explicando el camino desde la formulación del problema hasta la evaluación de la hipótesis. Al mismo tiempo, señalar los métodos, herramientas y procedimientos que fueron empleados para solucionar la tarea de la investigación, de manera que al lector le sea posible tener una idea general del proceso de la investigación y recibir informaciones exactas sobre su representatividad, valor de los enunciados y alcance de la validez.

Resumiendo: debe valorarse la importancia de los resultados de la investigación sociológica para el desarrollo futuro de la teoría y la práctica. Una valoración crítica final del procedimiento metódico, conjuntamente con las proposiciones y

conclusiones, eleva el valor del informe, ante todo para acciones futuras, siendo de particular interés para centros docentes de nivel superior, de investigación social y otros especializados.

Metodología principal de la investigación

La tarea más importante de la fase preparatoria en los procesos de investigación sociológica es la creación de un ***modelo de representación teórica del objeto de indagación*** lo más aproximado posible a sus reales propiedades y relaciones fundamentales, a partir de las exigencias de la hipótesis de trabajo. En nuestro caso, todos los proyectos se relacionan con el Programa de Recreación Física, por lo que en la metódica será preciso tener en cuenta factores esenciales, como:

- La capacidad de la institución en cuanto a recursos humanos, técnico-materiales y financieros, para afrontar las acciones del proyecto.
- El grado de prioridad que el proyecto tenga dentro de los programas oficiales para la atención a la población desde las acciones de la Cultura Física en general, y la Recreación Física en particular.
- Los agentes institucionales y sociales que puedan contribuir a su puesta en marcha, con sustentabilidad y amplia participación comunitaria.
- Los factores socioeconómicos predominantes, como: niveles de vida, educacional y cultural de la población, factores de riesgo (sobrecarga escolar o laboral, tensión social, marginalidad, delincuencia, problemas de salud...), composición demográfica por grupos étnicos, de sexo y ocupacionales, entre otros.
- Los factores medioambientales predominantes, como: disponibilidad o no de áreas e instalaciones adecuadas y del espacio público, niveles de contaminación e insalubridad, condiciones climáticas, entre otros.
- La acción de elementos de competencia (aliada o antagónica), como: otras formas de recreación (artístico-literaria, turística...), las ofertas del entretenimiento y el consumismo, principalmente a través de los medios masivos de comunicación (sobre todo la TV), la labor religiosa o de grupos sectáreos, entre otras acciones.
- Otros factores del ambiente, que puedan influir, positiva o negativamente, en la puesta en marcha y desarrollo del proyecto.

Estos aspectos comprobados mediante la investigación (levantamiento) constituirán debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades para el proyecto, resumidos en un instrumento de diagnóstico, como la **matriz DAFO**. En ella:

- **Debilidades** son aquellos factores presentes, de índole interno, que afectan a los objetivos de la actividad, por lo que su erradicación depende de esfuerzos propios.
- **Amenazas** son aquellos factores probables, de índole externo, que afectan a los objetivos de la actividad, por lo que su erradicación depende de acciones dirigidas al entorno (alianzas, coordinaciones, etc).
- **Fortalezas** son aquellos factores presentes, de índole interno, que contribuyen a los objetivos de la actividad, por lo que su utilización depende de esfuerzos propios.
- **Oportunidades** son aquellos factores probables, de índole externo, que contribuyen a los objetivos de la actividad, por lo que su utilización depende de acciones dirigidas al entorno (alianzas, coordinaciones, etc).

Las acciones del proyecto deben apoyarse en las fortalezas para aprovechar las oportunidades, y reducir o eliminar las debilidades, que pudieran favorecer el efecto negativo de las amenazas.

La información para conformar la matriz DAFO se obtendrá por el levantamiento de los datos que contribuyan a la verificación entre el modelo teórico concebido para la investigación, y la realidad, según la siguiente metodología:

- Aplicación de encuestas, de entrevistas y la observación como **instrumentos de la investigación sociológica**, de los siguientes tipos básicos:
 - No. 1: Para la determinación del denominado **presupuesto de tiempo** de la población, con la intención de conocer de qué principales modos consumen su tiempo total los miembros de los grupos de muestra, representativos de los factores socio-económicos predominantes, y sobre la base del siguiente esquema: tiempo ocupado laboralmente (TOL), tiempo de ocio activo (TOA), tiempo de ocio pasivo (TOP).
 - No. 2: Para la determinación de **gustos y preferencias recreativas** de la población, con la intención de conocer cuáles son las principales alternativas requeridas por los miembros de los grupos de muestra para la ocupación del

tiempo de ocio (activo y pasivo), así como calcular la influencia de los elementos de competencia y otros factores del ambiente que puedan influir en el proyecto.

- No. 3: Para la determinación del **grado de sustentabilidad y participación comunitaria** que el proyecto pueda alcanzar entre las estructuras sociales e institucionales involucradas.
- Selección de los **grupos de muestra** según el universo poblacional más afín al contenido de la hipótesis de trabajo, con representatividad en su diversidad y porcentualmente acorde con el total de la población objeto de la indagación.
- Desarrollo del **trabajo de terreno mediante entrevistas y la observación** de la actividad espontánea en diversas regiones del territorio (tanto en núcleos urbanos como semi-urbanos y rurales) con participación de promotores capacitados.
- Realización de **encuestas públicas** a través de los medios de prensa, para ampliar las muestras de forma masiva.

A continuación veremos varios ejemplos de **instrumentos de investigación sociológica** que pueden ser empleados para los procesos de levantamiento, con la posibilidad de hacerles las adecuaciones pertinentes en correspondencia con las características del objeto de investigación. Téngase en cuenta que en la aplicación de estos instrumentos es fundamental:

- La caracterización del **grupo de muestra**, con preguntas que permitan identificarlo según su composición sociodemográfica, a fin de determinar finalmente, y de forma estadística, si es representativo del sector poblacional al cual se dirige la investigación.
- El empleo de métodos sencillos de registro de la información, al estilo de **SI/NO**, evitándose preguntas que complejicen y demoren el proceso de levantamiento en el terreno.
- El carácter preferentemente anónimo de las respuestas, para que no resulten condicionadas por el temor.
- La identificación de los promotores que aplican los instrumentos, a fin de poder acudir a ellos para aclaraciones pertinentes.

- Se procurará que para la aplicación de los diferentes instrumentos los grupos de muestra sean seleccionados de forma homogénea, en los siguientes escenarios:

Escuelas primarias:

- Grupo de edades entre 5 y 8 años.
- Grupo de edades entre 8 y 10 años.
- Grupo de edades entre 10 y 12 años.

Escuelas de nivel medio:

- Grupo de edades entre 12 y 14 años.
- Grupo de edades entre 14 y 16 años.
- Grupo de edades entre 16 y 18 años.

Escuelas de nivel superior:

- Mayores de 18 años de edad.

Sector de riesgo infanto-juvenil:

- Niños sin adecuada atención familiar.
- Adolescentes sin adecuada atención familiar.
- Grupos infanto-juveniles con conductas extremas.

Adultos, sin límites de edad:

- Grupos de profesionales.
- Grupos de empleados y trabajadores urbanos.
- Grupos de trabajadores rurales y campesinos.
- Grupos de empleados por cuenta propia.
- Grupos de militares (fuerza pública) en activo.
- Grupos de amas de casa.
- Grupos de desempleados.
- Grupos de jubilados.
- Líderes comunitarios, sindicales, juveniles, gubernamentales, etc.

Instrumento de investigación sociológica No. 1

ESTUDIO DEL PRESUPUESTO DE TIEMPO DE LA POBLACION

OBJETIVO: Determinación del denominado **presupuesto de tiempo** de la población, con la intención de conocer de qué principales modos consumen su tiempo total los miembros de los grupos de muestra, representativos de los factores socio-económicos predominantes.

METODO: Entrevista colectiva a grupos homogéneos, con no menos de 10 integrantes.

GRUPO DE MUESTRA:

1. Entrevistados: ()
 - Hembras:()
 - Varones:()
 2. De 7 a 11 años de edad:
 - Hembras:()
 - Varones:()
 3. De 12 a 16 años:
 - Hembras:()
 - Varones:()
 4. De 17 a 21 años:
 - Hembras:()
 - Varones:()
 5. De 22 a 31 años:
 - Hembras:()
 - Varones:()
 6. De 32 a 46 años:
 - Hembras:()
 - Varones:()
 7. De 47 a 56 años:
 - Hembras:()
 - Varones:()
 8. De 57 a 66 años:
 - Hembras:()
 - Varones:()
 8. De 67 a 76 años:
 - Hembras:()
 - Varones:()
 9. De 77 años en adelante:
 - Hembras:()
 - Varones:()
 10. Estudiantes:
 - Hembras:()
 - Varones:()
 11. Profesionales:
 - Hembras:()
 - Varones:()
 12. Empleados:
 - Hembras:()
 - Varones:()
 13. Desempleados:
 - Hembras:()
 - Varones:()
 14. Militares:
 - Hembras:()
 - Varones:()
 15. Amas de casa:()
 16. Otros casos: ()
 17. Solteros:
 - Hembras:()
 - Varones:()
 18. Casados:
 - Hembras:()
 - Varones:()
 19. Unión extramatrimonial:
 - Hembras:()
 - Varones:()
 20. Divorciados:
 - Hembras:()
 - Varones:()
 21. Viudos:
 - Hembras:()
 - Varones:()
 22. Otros:
 - Hembras:()
 - Varones:()
23. Horas semanales ocupadas como promedio en la actividad laboral, profesional o estudiantil:
 - Menos de 40 ()
 - 40 horas totales ()
 - 44 horas totales ()
 - Más de 44 horas ()
 - Indeterminado ()
24. Horas semanales ocupadas como promedio en actividades vitales (alimentación, sueño, aseo...):
 - Menos de 84 ()
 - 84 horas totales ()
 - Más de 84 horas ()
 - Indeterminado ()
25. Horas semanales ocupadas como promedio en actividades de ocio (físicas, culturales...):
 - Menos de 40 ()
 - 40 horas totales ()
 - Más de 40 horas ()
 - Indeterminado ()
26. Satisfacción con la distribución promedio del tiempo total en sus componentes: actividad laboral (8 horas diarias), actividades vitales (12 horas diarias) y actividades de ocio (4 horas diarias):
 - Suficiente ()
 - Insuficiente ()
 - Indefinido ()
27. Razones por las que no participa más en actividades del tiempo libre:
 - Falta tiempo()
 - Falta oferta()
 - Causa económica ()
 - Causa física ()
 - Otras prioridades ()
 - Otras razones ()

Lugar de la entrevista: _____

Fecha: _____

Instrumento de investigación sociológica No. 2:

ESTUDIO DE GUSTOS Y PREFERENCIAS RECREATIVAS DE LA POBLACION

OBJETIVO: Determinación de **gustos y preferencias recreativas** de la población, con la intención de conocer cuáles son las principales alternativas requeridas por los miembros de los grupos de muestra para la ocupación del tiempo de ocio (activo y pasivo), así como calcular la influencia de los elementos de competencia y otros factores del ambiente que puedan influir en el Proyecto.

METODO: Entrevista colectiva a grupos homogéneos, con no menos de 10 integrantes.

GRUPO DE MUESTRA:

- | | | |
|----------------------------|-----------------------------|----------------------|
| 1. Entrevistados:() | 6. De 32 a 46 años: | • Hembras:() |
| • Hembras:() | • Hembras:() | • Varones:() |
| • Varones:() | • Varones:() | 12. Profesionales: |
| 2. De 7 a 11 años de edad: | 7. De 47 a 56 años: | • Hembras:() |
| • Hembras:() | • Hembras:() | • Varones:() |
| • Varones:() | • Varones:() | 13. Empleados: |
| 3. De 12 a 16 años: | 8. De 57 a 66 años: | • Hembras:() |
| • Hembras:() | • Hembras:() | • Varones:() |
| • Varones:() | • Varones:() | 14. Desempleados: |
| 4. De 17 a 21 años: | 9. De 67 a 76 años: | • Hembras:() |
| • Hembras:() | • Hembras:() | • Varones:() |
| • Varones:() | • Varones:() | 15. Militares: |
| 5. De 22 a 31 años: | 10. De 77 años en adelante: | • Hembras:() |
| • Hembras:() | • Hembras:() | • Varones:() |
| • Varones:() | • Varones:() | 16. Amas de casa:() |
| | 11. Estudiantes: | 17. Otros casos:() |
18. Horas semanales ocupadas como promedio en actividades de ocio (físicas, culturales...):
- | | |
|------------------------|-----------------------|
| • Menos de 40 () | • Más de 40 horas () |
| • 40 horas totales () | • Indeterminado () |
19. Indicar con una rayuela (/) cada opinión preferente a favor de:
- | | |
|---------------------------------|--------------------------------|
| • Videojuegos () | • Playa, ríos, piscinas () |
| • TV, vídeo doméstico () | • Gimnasia, fisiculturismo () |
| • Cine, salas de video () | • Excursionismo, campismo () |
| • Teatros () | • Cría de animales () |
| • Museos, galerías de arte () | • Deportes populares () |
| • Bailables () | • Deportes extremos () |
| • Literatura, libro-debates () | • Caminatas, carreras () |
| • Música, conciertos () | • Juegos de mesa () |
| • Ferias, exposiciones () | • Otras acciones () |
20. Satisfacción con la oferta recreativa que recibe actualmente, según sus gustos y necesidades:
- | | | |
|-----------------|-------------------|------------------|
| • Suficiente() | • Insuficiente() | • Indefinido () |
|-----------------|-------------------|------------------|
21. Indicar con una rayuela (/) cada miembro del grupo de muestra que dedica habitualmente parte de su tiempo al servicio en instituciones religiosas, sociales y/o fraternales: ()

Lugar de la entrevista: _____

Fecha: _____

Promotor: _____

Instrumento de investigación sociológica No. 3

ESTUDIO DE SUSTENTABILIDAD Y PARTICIPACION COMUNITARIA

OBJETIVO: Determinación del grado de compromiso participativo que el Proyecto pueda alcanzar entre las personas, estructuras sociales e instituciones involucradas.

METODO: Entrevista individual a representantes de instituciones estatales, sociales y comunitarias que puedan estar vinculadas con los objetivos del Programa de Recreación Física para la población.

GRUPO DE MUESTRA:

1. Nivel escolar:
 - Primario ()
 - Medio ()
 - Medio Sup. ()
 2. Situación laboral actual:
 - Superior ()
 - Ocupado ()
 - Desocupado ()
 - Propietario ()
 - Otra ()
 3. Actividad social principal:
 - Promotor de la Cultura Física ()
 - Promotor artístico ()
 - Dirigente sindical ()
 - Dirigente político ()
 - Dirigente administrativo ()
 - Dirigente de ONG ()
 - Dirigente juvenil ()
 - Dirigente femenino ()
 - Dirigente campesino ()
 - Guía comunitario ()
 - Guía religioso ()
 - Federativo de deportes ()
 - Trabajador social ()
 - Trabajador de la salud ()
 - Maestro ()
 - Investigador ()
 - Creador de medios lúdicos ()
 - Productor de medios lúdicos ()
- Otras actividades () ¿Cuáles?: _____
4. Funciones en las que desearía, o podría, participar en un Proyecto de Recreación Física:
 - Animador recreativo ()
 - Ludotecario ()
 - Promotor comunitario ()
 - Organización técnica ()
 - Financiamiento ()
 - Divulgación ()
- Otras funciones () ¿Cuáles?: _____
5. Disciplinas recreativas a las que desearía, o podría, vincularse:
 - Juegos de mesa ()
 - Juegos tradicionales ()
 - Juegos acuáticos ()
 - Juegos campesinos ()
 - Juegos extremos ()
 - Juegos con animales ()
 - Deportes populares ()
 - Acciones en la naturaleza ()
5. Estructuras participativas en cuya creación y promoción desearía, o podría, intervenir:
 - Clubes ()
 - Ludotecas ()
 - Equipos ()
 - Asociaciones ()
 - Federaciones ()
 - Comités gestores ()
- Otras estructuras () ¿Cuáles?: _____
7. Principales aportaciones que desearía, o podría, realizar:
 - Metodológica ()
 - Económica ()
 - Promocional ()
 - Movilizativa ()
 - Participativa ()
 - Material ()
8. Otras aportaciones () ¿Cuáles?: _____
9. Datos del encuestado (si desea identificarse):
 - Nombre: _____ Sexo: M () F ()
 - Edad: _____ años. Ocupación actual: _____
 - Localización: _____
10. Lugar de la entrevista: _____
 11. Fecha: _____

Promotor: _____

Instrumento de investigación sociológica No. 4:

COMPORTAMIENTO GRUPAL EN ACTIVIDADES RECREATIVAS

OBJETIVO: Obtener información sobre el desarrollo espontáneo de actividades recreativas en condiciones habituales para los grupos de muestra.

METODO: Observación.

GRUPO DE MUESTRA:

1. 5-6 años
 - Hembras ()
 - Varones ()
2. 7-9 años
 - Hembras ()
 - Varones ()
3. 10-11 años
 - Hembras ()
 - Varones ()
4. Adolescentes
 - Hembras ()
5. Jóvenes
 - Varones ()
6. Adultos
 - Hembras ()
 - Varones ()
7. Tercera edad
 - Hembras ()
 - Varones ()

ACTIVIDADES OBSERVADAS:

8. Juegos de roles ()
9. Juegos de mesa ()
10. Juegos predeportivos ()
11. Juegos de animación ()
12. Juegos electrónicos ()
13. Juegos de modelismo ()
14. Juegos con animales ()
15. Juegos extremos ()
16. Danza y baile ()
17. Canto y música ()
18. Literatura ()
19. Escenificación ()
20. Cine y vídeo ()
21. Artes plásticas ()
22. Artes manuales ()
23. Coleccionismo ()
24. Sol y baños ()
25. Paseos ()
26. Gimnasia ()
27. Técnicas orientales ()
28. Descanso pasivo ()
29. Otras opciones ()

MARCO ESPACIAL:

30. Escuela ()
31. Centro laboral ()
32. Espacio urbano ()
33. Espacio rural ()
34. Club ()
35. Ludoteca ()
36. Biblioteca ()
37. Area recreativa ()
38. Instalación deportiva ()
39. Otros escenarios ()

MARCO TEMPORAL:

40. Todos los días ()
41. Días alternos ()
42. Fin de semana ()
43. Día festivo ()
44. Vacaciones ()
45. Muy temprano ()
46. En la mañana ()
47. Al mediodía ()
48. En la tarde ()
49. Al anochecer ()
50. En la noche ()

MARCO SOCIAL:

51. Individual ()
52. Por parejas ()
53. Por equipos ()
54. Por grupos ()

FECHA DE LA OBSERVACION: _____ **TIEMPO:** _____ hora(s)

PROCEDIMIENTO: Encubiertamente () Descubiertamente ()

Cap. 5: LOS PROCESOS DE GESTIÓN Y VIVENCIAS

Palabras claves: *gestión, proyectos tipo A, proyectos de colaboración, proyectos técnico-metodológicos, vivencia, beneficios de la Recreación, los eventos.*

LOS PROCESOS DE GESTION

La **gestión** es el área de efectividad que comprende todos los procesos de planeación estratégica, de negociación y coordinación con los factores del entorno, de aseguramiento humano y financiero-material, así como de control y evaluación, que permitan alcanzar eficaz y eficientemente los objetivos planteados.

Como ya se vio, los procesos de investigación, al validar las hipótesis de trabajo en torno a problemas sociales, establecen la fundamentación para la intervención en los mismos de diversos modos. Las modernas herramientas de la Dirección por Objetivos conducen a la **gestión por proyectos** como la más adecuada alternativa para desarrollar tales acciones con sustentabilidad.

Todo proceso de gestión por proyectos puede resumirse en 3 etapas esenciales. Las vamos a exponer según 3 versiones, cada una de las cuales se identifica por una letra en particular:



No importa cual de estas versiones se prefiera, pues no obstante ser diferentes, los 9 conceptos expuestos en ellas son igualmente válidos para caracterizar cualquier proyecto:

Conformación, porque se conforma a partir de diversos factores que interactúan en pos de un empeño común; **cumplimiento**, porque su razón de ser es cumplir todas las metas establecidas; **culminación**, porque ha de culminar el

proceso de gestión, y no dejarlo inconcluso; **definición**, porque sus objetivos y acciones han de quedar bien definidos en la propia formulación; **desarrollo**, porque debe caracterizarlo la sistematicidad y progresión en los resultados; **demonstración**, porque sus impactos han de constituir beneficios sociales absolutamente demostrables; **elaboración**, porque es el resultado de un cuidadoso proceso de intervención social desde la hipótesis de trabajo; **ejecución**, porque implica la participación activa de diversos ejecutantes, como agentes de cambio; **evaluación**, porque la continua calificación positiva del proyecto será su principal resultado.

Por último, un décimo concepto también inseparable de la gestión por proyectos, y transversal a las 3 etapas del proceso, es el **control**, porque a lo largo de su desarrollo debe ser constantemente verificado, para la introducción de las oportunas correcciones que aseguren su efectividad y éxito.

Los fundamentos de la planeación

Aun cuando no lo hagamos de un modo científico, continuamente acudimos a la planificación, tanto en el plano individual, como en el familiar, laboral o social: verificamos nuestros recursos y posibilidades, medimos las exigencias del entorno, y determinamos hasta dónde podemos llegar en nuestras aspiraciones. Esto es: partimos de una necesidad (hipótesis de trabajo), consideramos los factores predominantes (indagación del entorno) y adoptamos en consecuencia un plan de acción (el proyecto) para alcanzar determinados objetivos que nos resultan de particular importancia (las metas).

Cuando se conocen y aplican los métodos científicos de la planeación, el empleo de sus herramientas podrá asegurarnos un mayor éxito en la gestión. Esta metodología puede resumirse en los siguientes conceptos básicos

- Se desarrolla por niveles. Por ejemplo, en nuestro caso el **nivel estratégico** se refiere al Programa, con un alcance de hasta 4 años (ciclo olímpico), el **nivel operativo** está dado en los Proyectos de diverso tipo, con vigencia anual, mientras que el **nivel táctico** se expresa en el Convenio de Trabajo Mensual (CTM) del Profesor de Recreación, donde se concretan las actividades y tareas que son la base ejecutiva del proceso.

- Entre estos 3 niveles de la planeación (Programa, Proyectos, CTM) existe una indisoluble relación de propósitos, expresados por la **misión** y la **visión** de la institución, que define los objetivos por los que se trabaja.
- La misión común puede resumirse en la prestación del más efectivo servicio físico-recreativo a la población. La visión colectiva apunta a la solución de los problemas que constituyen hipótesis de trabajo en el previo proceso de investigación, y que han de ser resueltos, o sustentados, durante el proceso de gestión.
- En cualquier nivel de planeación (estratégica, operativa o táctica) se tendrá una **situación de partida**, que es la fundamentación del problema (el diagnóstico), y una **situación de llegada**, que es la evaluación de los resultados (las metas) con los criterios de la misión y la visión de la institución (los objetivos). El tránsito desde la partida hasta la llegada constituye el **proceso de gestión**.
- Este proceso debe poseer un bien definido **marco de temporalidad**: fecha de inicio, fecha de terminación, y las progresivas etapas para su evaluación. Así, el Programa de Recreación Física se evalúa cada año, los proyectos recreativos por trimestres (junio-agosto, septiembre-noviembre, diciembre-febrero, marzo-mayo), y los CTM de los Profesores de Recreación con su análisis mensual.
- El proceso de gestión exige la labor ampliamente participativa de un **equipo de trabajo**, como agentes de cambio durante todas sus etapas. En el caso de proyectos integradores o de colaboración, el equipo lo constituyen los subsistemas integrados en la Comisión Coordinadora de Recreación Física a ese nivel, cuyo Director lo preside, y donde los especialistas en Recreación serán los ejecutantes principales. En el caso de proyectos puntuales y técnico-metodológicos el equipo de trabajo lo conformará el Comité gestor, la federación o asociación de la disciplina.
- Cada instancia tendrá que acometer su propio proceso de gestión por proyectos. Así se realizará...

En cada combinado deportivo...

- Un proyecto recreativo comunitario tipo A por cada Consejo Popular.
- Cuantos proyectos comunitarios puntuales sean necesarios.

En cada municipio...

- Un proyecto recreativo municipal tipo A, que resuma los proyectos comunitarios.
- Cuantos proyectos puntuales y de colaboración sean necesarios.

En cada provincia...

- Un proyecto recreativo provincial tipo A, que resuma los proyectos municipales.
- Cuantos proyectos puntuales y de colaboración sean necesarios.
- Un proyecto técnico-metodológico por cada disciplina recreativa negociada.

En la Dirección Nacional...

- Un proyecto nacional tipo A, que resuma los proyectos provinciales y cumpla las funciones de documento rector del subsistema de Recreación Física.
- Cuantos proyectos puntuales y de colaboración sean necesarios.
- Un proyecto técnico-metodológico por cada disciplina recreativa contenida en el Programa Nacional, como documento rector de la misma.

El INDER avanza hacia una etapa superior en la gestión por proyectos para la atención a las necesidades físico-recreativas de la comunidad. Se trata de concebir y poner en práctica **proyectos integradores** con la participación de los subsistemas que constituyen las salidas principales del Organismo (Deportes, Educación Física, Recreación...), dirigidos a la satisfacción sana y provechosa del tiempo libre de la población con una multitud de ofertas, diversificadas y con calidad. Tales proyectos constituirán plataformas de acción para los Consejos Populares en todos los territorios del país, e involucrarán a otros organismos, como las direcciones de Educación, Salud, Comercio... y a organizaciones políticas, de masas y sociales presentes en la comunidad.

Estructura de los Proyectos tipo A

Por su sencillez, hemos adoptado este modelo para los proyectos recreativos destinados a la atención a la comunidad, los que además podrán ser puntuales (si están concebidos para un solo objetivo concreto), así como cíclicos (si se repiten, por ejemplo, cada año), o no (si se ejecutan por una sola vez).

La estructura más elemental para los mismos es aquella que da respuesta a las siguientes 7 preguntas básicas: ¿qué?, ¿dónde?, ¿por qué?, ¿para qué?, ¿cuándo?, ¿cómo?, ¿por quién?. No hace falta más.

El **¿qué?** se responde con el **TÍTULO del Proyecto**, el cual debe ser sugerente, novedoso y que permita comprender, en breves palabras, lo que pretendemos hacer. Aquí se expresa, de forma atractiva la esencia de nuestra misión.

El **¿dónde?** responde a la **LOCALIZACION del Proyecto**, con la ubicación espacial de sus acciones: en que Consejo Popular, comunidad, etc., se desarrollará, exponiendo sus características geográficas (urbana, rural, montañosa...).

El **¿por qué?** se responde con la **FUNDAMENTACION del Proyecto**, donde se resume, del modo más abarcador posible, la información contenida en el diagnóstico (debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades), a partir de la hipótesis de trabajo (el problema que pretendemos resolver o sustentar), por lo que aquí se expresa el resultado del proceso de investigación que antecede a la gestión por proyectos, y que aparece detalladamente en la documentación del levantamiento sociodemográfico del territorio, para ser empleado en múltiples proyectos semejantes.

El **¿para qué?** se responde con los **OBJETIVOS del Proyecto**, que han de estar en correspondencia con la visión del Programa (lo cual no significa que haya que copiar el objetivo estratégico de este), donde se exponen las **metas**, en términos numéricos y de valores, que aspiramos a alcanzar como beneficios de la Recreación durante el proceso.

El **¿cuándo?** se responde con el **MARCO TEMPORAL del Proyecto**, donde se establecen las fechas de inicio y de terminación, así como si es cíclico (cada qué tiempo se renovará) o no. Para el Programa de Recreación Física, los proyectos comunitarios son cíclicos (se renuevan cada año) y su temporalidad va del 1ro de Junio al 31 de Mayo del siguiente año.

El **¿cómo?** se responde con el **Plan de Acción del Proyecto**, donde se exponen las principales actividades en cada una de sus etapas, de forma sistémica y detallando: actividad, fecha, lugar, responsable, costo estimado, e impactos deseados, todo lo cual conforma una tabla, o **ruta crítica**, en la que se apoyarán los

Profesores de Recreación para elaborar sus CTM, con las tareas concretas a desarrollar mensualmente en cada etapa. Pueden adicionarse **Anexos** para detallar acciones referidas a actividades significativas (como las semanas de receso docente y el Plan Vacacional de Verano).

Una versión del Plan de Acción considerará como actividades:

PARA TODOS LOS MESES DEL AÑO:

- Conmemoración de fechas históricas.
- Desarrollo del calendario de eventos.
- Principales actividades recreativas en la comunidad.
- Festividades populares (carnavales, ferias, etc).
- Actividades de formación e investigación.

ESPECIFICAMENTE PARA:

1. JUNIO:

- Actividades por el fin del curso escolar.
- Preparación del Plan Vacacional de Verano.

2. JULIO-AGOSTO:

- Desarrollo del Plan Vacacional de Verano
- Preparación del inicio del curso escolar.

3. SEPTIEMBRE:

- Inicio del curso escolar.
- Evaluación de la 1ra etapa del Proyecto.

4. OCTUBRE:

- Jornada ideológica Camilo-Che.

5. NOVIEMBRE:

- Semana de receso docente.
- Programación por el Día de la Cultura Física.
- Evaluación de la 2da etapa del Proyecto.

6. DICIEMBRE:

- Actividades festivas por fin de año.
- Corte evaluativo de la Emulación por el 26 de Julio.

7. FEBRERO:

- Semana de receso docente.
- Programación por el Aniversario del INDER.
- Evaluación de la 3ra etapa del Proyecto.

8. ABRIL:

- Inicio del proceso de DPO para el siguiente año.
- Semana de receso docente.

9. MAYO:

- Evaluación final del Proyecto.
- Cierre de la Emulación por la Sede del 26 de Julio.

En el documento se resumirá el **PRESUPUESTO** estimado, con los epígrafes: Recursos humanos (salarios, estipendios y dietas), Alimentación, Transportación, Aseguramiento técnico-material, y Otros).

El *¿por quién?* se responde con la composición del **EQUIPO DE GESTION** que ejecutará el proceso, y tendrá finalmente la **APROBACION**, con la firma del Director del combinado deportivo (o municipio, de no existir aquel), así como el Visto Bueno del Presidente del Consejo Popular donde se ejecutará.

El Proyecto se hará con 3 ejemplares: el original para el combinado (o municipio), una copia para el Consejo Popular y la otra para la instancia superior.

Este esquema tipo A -**Título, Localización, Fundamentación, Objetivos, Marco temporal, Plan de Acción, Anexos, Presupuesto, Equipo de gestión y Aprobación**- podrá ser empleado también en proyectos municipales, provinciales y nacionales, con las adecuaciones y la mayor amplitud requeridas.

Estructura de los Proyectos de colaboración

Estamos aquí en presencia de un tipo de planeación orientada a la búsqueda de financiamiento o apoyo técnico-material, generalmente proveniente de fuentes del exterior, como resultado de convenios intergubernamentales o la acción solidaria de organismos internacionales, fundaciones y otras instituciones especializadas.

Temas muy sensibles en el campo de la colaboración son los orientados al medio ambiente (por la repercusión global que tienen), así como a situaciones de

crisis social motivadas por la violencia, miseria, subdesarrollo, insalubridad, desastres naturales, desplazamientos humanos, escasez de recursos y otros problemas, sobre todo cuando involucran a niños, adolescentes, jóvenes o ancianos, dentro de lo que se califica como "ecología humana".

Cuba no está exenta de tales situaciones de crisis, que en nuestro caso se expresan en la escasez de recursos financieros y materiales, motivada por la política de bloqueo que durante décadas han ejercido las administraciones de los Estados Unidos contra nuestro pueblo. El prestigio de la Revolución ha movilizó la solidaridad internacional, que es la razón esencial de las diversas formas de colaboración que recibimos, o podemos recibir, provenientes de todos los rincones del planeta.

Las Asambleas Municipales del Poder Popular, mediante la política de hermanamientos con ciudades y ayuntamientos del mundo, entre otras vías, tramitan carpetas de convenios de colaboración para el desarrollo de **proyectos sustentables** en esferas de prioridad en el territorio, así como administran donaciones de recursos materiales y financieros. Las Direcciones Municipales de Deportes han de participar en este empeño, con la presentación de propuestas en la esfera de la Recreación Física comunitaria, bajo el principio de contribuir a la calidad de vida de la población, como recurso para el desarrollo humano.

Los **Proyectos de colaboración** tienen 3 características esenciales:

- Son sobre todo puntuales, para el abordaje de un problema concreto, en una locación específica (comunidad urbana o rural, municipio...) y en un tiempo breve (operativo).
- Se basan en el compromiso de ambas partes, por lo que conjuntamente con la aportación externa (que esencialmente se evalúa en moneda libremente convertible) estará presente la interna (en infraestructuras, recursos humanos, inversiones en moneda nacional, etc).
- Son absolutamente sustentables, lo cual significa que luego de la aportación inicial externa que permita su puesta en marcha, el proyecto continuará ejecutándose a partir de los factores internos y su autogestión.

Si estas premisas no están previamente aseguradas **no tiene sentido intentar** un proyecto de colaboración con financiamiento externo. Pero una vez dadas las condiciones, entonces se trata de elaborar el protocolo, según la siguiente metodología orientada por el Ministerio de Inversiones y Colaboración Económica (MINVEC):

1. Nombre del Proyecto.
2. Organismo internacional de ejecución.
3. País donde se ejecutará el Proyecto.
4. Elegibilidad del país.
5. Vinculación del Proyecto a planes de acción y Programas nacionales.
6. Situación del examen del documento por el centro nacional de coordinación del país.
7. Justificación y objetivos del Proyecto.
8. Resultados previstos.
9. Actividades planificadas para lograr resultados previstos.
10. Entidades territoriales o nacionales interesadas en participar en el Proyecto.
11. Información sobre la entidad que propone el Proyecto.
12. Información sobre la entidad propuesta para ejecutar el Proyecto, datos del Autor principal y nombres del equipo que ejecutará el Proyecto.
13. Presupuesto estimado (en US\$):
 - Monto financiero externo.
 - Monto de cofinanciamiento externo.
 - Fuente de financiamiento.
 - Fuentes nacionales.
 - Monto del financiamiento local.

Seguidamente se explican los aspectos que así lo requieren:

- **Elegibilidad del país.** Que el país sea elegible a políticas de países desarrollados. La corriente que se lleva hoy día es seguir los mecanismos de programas, así como la firma y ratificación de acuerdos y convenios internacionales, adecuando las necesidades a las posibilidades actuales, sin

violar los reglamentos de los organismos nacionales competentes (MINREX, MINVEC, Asamblea Nacional, entre otros).

- **Vinculación del Proyecto...** Tener presente la vinculación con las estrategias nacionales y sectoriales, así como otras actividades pertinentes del país, como son los programas científico-técnicos y otros con un alto nivel de prioridad.
- **Situación del examen del documento...** La compatibilidad, tanto a nivel territorial como nacional (entiéndase MINVEC), a través de una carpeta de perfiles de proyectos a presentar a una contraparte extranjera ya muy bien identificada, definiendo qué sector en el país es el más apropiado para canalizar la vía hacia el organismo internacional según las políticas trazadas en el ámbito de la cooperación internacional.
- **Justificación y objetivos del Proyecto.** Breve descripción de lo propuesto, incluyendo las actividades que se han desarrollado hasta el presente, citando fuentes relevantes sobre el tema y describiendo la problemática actual en otros elementos de interés. Indicar el objetivo fundamental del Proyecto, resaltando el principal beneficio que aporta, importancia del área en cuestión y la urgencia de atender los problemas que afronta. Tanto los objetivos como las actividades propuestas deben ser concisos, mensurables y deben presentar una secuencia lógica.
- **Resultados previstos.** Breve exposición de los resultados esperados, como beneficios debidos a la ayuda externa.
- **Actividades planificadas...** Descripción más detallada de las actividades, con las normativas para la preparación del Proyecto y las acciones que han de conducir claramente a su culminación.
- **Entidades interesadas en participar...** Todos los organismos de la Administración Central del Estado (ACE) implicados, centros de investigaciones, universidades, autoridades locales y territoriales, ONGs cubanas, etc.
- **Información sobre la entidad que propone el Proyecto.** Organismo al que pertenece, dirección donde está situada, teléfono, fax, e-mail y sitio web.
- **Presupuesto...** Después de aprobado es que se desglosa por actividades.

Estructura de los Proyectos técnico-metodológicos

Dentro de los procesos de gestión por proyectos, la atención a las diversas disciplinas del Programa de Recreación Física exige la elaboración de un **Proyecto técnico-metodológico (PTM)** por cada una de ellas, labor que en primer lugar corresponde a las Federaciones, Asociaciones y Comités gestores nacionales, y luego a los provinciales (con la adecuación de los documentos rectores nacionales a sus territorios). En los municipios no se elabora este tipo de proyectos, aunque sí deben poseer los confeccionados provincialmente para las disciplinas concretas que hayan negociado.

Cada PTM será, principalmente, un documento guía para el desarrollo integral de su disciplina, por lo que debe contener:

- **NOMBRE.** El oficial de la disciplina.
- **ORGANO RECTOR.** Federación, Asociación o Comité gestor que la rige, estructura que adopta, y si posee o no personalidad jurídica.
- **OBJETIVOS.** Fundamentación social de su existencia a partir de la misión de la Recreación Física y de los beneficios que puede aportar.
- **CARACTERIZACION.** Sectorización o grupos ocupacionales, de edades y sexos a que se dirige; y zonificación o entornos poblacionales donde se aplicará.
- **CATEGORIZACION.** Niveles participativos en que se estructura, así como si existen categorías evaluativas y cómo se alcanzan las mismas.
- **BASE TECNICO-MATERIAL.** Definición de los medios, áreas e instalaciones requeridos para la práctica adecuada de la disciplina, y las propuestas para su solución autogestionada.
- **PROCESO DE INSTRUCCION.** Definición y contenido temático técnico-metodológico para la práctica correcta de la disciplina según la categorización establecida.
- **EVENTOS.** Sistema de organización y participación en el calendario de competencias, festivales, y otras acciones con los que se de culminación al proceso de práctica habitual en la disciplina, así como sus procedimientos evaluativos, o de reglas y arbitraje.

- **ANEXOS.** Otros temas de interés para los practicantes de la disciplina, como los referidos a las relaciones internacionales, bibliografías, etc.
- **ACTA DE APROBACION.** Acuerdo suscrito por el Ejecutivo de la Federación, Asociación o Comité gestor, aprobando y poniendo en aplicación el PTM, con lo cual quedará abolido cualquier otro anterior.

Un Proyecto técnico-metodológico no tendrá limitación en el tiempo, y será vigente mientras no sea revocado por otro posterior. A lo largo del proceso cada uno podrá ser acompañado por indicaciones técnicas, metodológicas o administrativas emitidas por su órgano rector, por el INDER o por las Direcciones de Deportes, evitándose que ninguna de estas contradiga, parcial o totalmente, el PTM orientado por la instancia superior.

Ellos servirán, además, para fundamentar la definición -como parte de la DPO- de los **objetivos internos** de los metodólogos nacionales, provinciales y municipales que atienden cada disciplina.

LOS PROCESOS DE VIVENCIA

La **vivencia** es el área de efectividad que comprende todos los procesos relacionados con el desarrollo de proyectos, mediante actividades y tareas prácticas que aseguren los impactos sociales e institucionales previstos como metas del Programa.

Tales impactos, como ya fue dicho anteriormente, se expresan en los **beneficios de la Recreación**, que constituyen aportaciones al sistema de valores sustentados en la misión de la institución, por responder a los propósitos ideológicos, culturales, educacionales y sociales, así como a la voluntad política en nuestro país.

También lo vivencial incluye la concepción para la práctica sistemática y cotidiana de las disciplinas recreativas y de los eventos como culminación de ese proceso, así como los elementos -a partir de los proyectos técnico-metodológicos- para la conformación de objetivos internos por parte de los metodólogos de Recreación Física a los diferentes niveles. Es, en definitiva, la expresión del

¿cómo?, concretado en las actividades y tareas que, de forma permanente, han de asegurar la correcta ocupación del tiempo libre por parte de la población.

Los beneficios de la Recreación

Hablar de beneficios de la Recreación es referirse a desarrollo humano y calidad de vida. De modo que se impone, primeramente, intentar una aproximación a ambos conceptos.

El **desarrollo humano** es un término absolutamente de estos tiempos, y se le intenta explicar desde diversos puntos de vista. En sentido general, desarrollo significa el tránsito de una condición inferior a otra superior. En lo humano ello infiere superiores condiciones desde lo concreto en el campo educacional, cultural, habitacional, laboral, sanitario, poder adquisitivo y acceso a modernas tecnologías, así como otros aspectos que definen la peculiaridad del **bienestar** (bien-estar, o estar mejor).

Pero también es el perfeccionamiento de la condición humana desde lo espiritual, mediante la potenciación de valores como el sentido de pertenencia, la solidaridad, la honestidad, la aceptación de las diferencias, la sencillez, el amor, y otros aspectos que definen la peculiaridad del **bienser** (bien-ser, o ser mejor).

En todo caso, el desarrollo humano es una condición que exige la posibilidad de las personas para **el ejercicio de su libertad**, lo cual significa responsabilidad y compromiso social con plena capacidad para la toma de decisiones. La **Lúdica** en sus diversas manifestaciones, como sistema de acciones autocondicionadas ofrece a los seres humanos la vía más efectiva para el entrenamiento del ejercicio de su libertad desde las edades más tempranas y a todo lo largo de la vida. Como expresara nuestro Héroe Nacional **José Martí** en su artículo **“Un juego nuevo y otros viejos”**: ***“Los pueblos, lo mismo que los niños, necesitan de tiempo en tiempo algo así como correr mucho, reirse mucho y dar gritos y saltos. Es que en la vida no se puede hacer todo lo que se quiere y lo que se va quedando sin hacer sale así, de tiempo en tiempo, como una locura”***.

En cuanto a la **calidad de vida**, tiene que ver con estilos de vida saludable, la satisfacción personal, la alegría de vivir, el disfrute de la existencia. Es un indicador

de desarrollo humano, aunque no siempre este infiera estilos de vida de la mayor calidad. La modernidad enajenante que caracteriza a las sociedades de consumo, si bien puede ser expresión de determinados niveles de desarrollo desde el bienestar en lo material, conspira contra la calidad de la vida al desencadenar la pérdida de valores, la devastación ecológica, la degradación moral y la destrucción física de la propia Humanidad.

La incorporación de los valores al proceso de DPO implanta en el Programa de Recreación Física la necesidad de evaluar los proyectos recreativos mediante beneficios vinculados con el desarrollo humano y la calidad de vida. Es decir: con **valores finales**, superando la práctica de medir solamente las cifras de participación en actividades recreativas, lo cual es un valor instrumental -la ocupación sana y provechosa del tiempo libre-, que propicia la realización de los finales.

Una categorización internacionalmente en uso de los beneficios los divide en:

- **Individuales.** Las oportunidades para vivir, aprender, llevar una vida satisfactoria y productiva, así como para encontrar caminos donde experimentar placer y salud, con adecuado balance entre trabajo y juego, el fortalecimiento de la autoestima y la autorrealización, la creatividad y la adaptabilidad, la honestidad, la solución de problemas y la toma de decisiones, el bienestar psicológico, el sentido de aventura y el valor personal, entre otros aspectos.
- **Comunitarios.** Las oportunidades para interactuar con la familia, grupos de trabajo, vecindario, comunidades y la sociedad en general, de lo cual se derivan el fortalecimiento de las relaciones intergeneracionales, la integración familiar, la estructuración del vínculo social, el sentido de pertenencia, la cooperación, la aceptación de las diferencias culturales y entre grupos de edades, sexo y raza, la solidaridad, así como la disminución de las diversas formas de violencia y de las conductas antisociales y delictivas en sentido general.
- **Ambientales.** Las oportunidades para actuar sobre el medio ambiente, la creación y conservación de parques y demás espacios públicos, la reducción del estrés social, la protección del ecosistema con acciones dirigidas a la flora y la fauna, el respeto a la vida en todas sus manifestaciones, las relaciones afectivas

con animales domésticos, la creación y mantenimiento de ambientes que propicien mayores niveles de calidad de vida, entre otros factores.

- **Económicos.** La reducción de costos en el tratamiento de enfermedades que pueden evitarse mediante actividades sanas, la prevención de conductas de riesgo social que exigen inversiones para acciones penales, la elevación de la productividad laboral, el nivel de competencia y la creatividad en las personas desde un mayor compromiso social, la estimulación al turismo nacional e internacional por un mayor efecto de seguridad pública y la existencia de un vasto campo de ofertas recreativas, principalmente.

La concepción de proyectos recreativos mediante beneficios requiere que, tanto en la formulación del problema en el punto de partida, como en la evaluación de las metas en el punto de llegada se emplee la información necesaria para validar la marcha del proceso. El manejo de valoraciones cuantitativas y cualitativas, aportadas por las instituciones encargadas de investigar los respectivos campos de acción (Comisiones de Prevención y Atención Social, MINSAP, MINED, etc.), tiene que ser utilizada por nuestros especialistas en tal sentido, reforzándose la multisectorialidad de la Recreación comunitaria.

Los eventos como culminación del proceso

El deporte es una de las principales opciones recreativas, que proporciona gratos momentos de ocupación del tiempo libre no sólo a quienes lo practican, sino en gran medida a quienes asisten como público al espectáculo deportivo. Esto, unido a la gloria que aporta a nuestro pueblo en la arena internacional, como expresión de la superioridad de nuestro sistema social, lo han convertido en fundamental prioridad dentro de la Cultura Física en general.

En consecuencia, existe la tendencia de convertir toda actividad recreativa en acción deportiva, mediante confrontaciones competitivas bajo el concepto de ganar-perder, que conlleva a la realización de procesos eliminatorios y clasificaciones desde la base para la creación de equipos de élite. Pero hay en la Recreación Física singularidades a tener en cuenta con relación a la política de sus eventos, como

culminación de los procesos de desarrollo de sus disciplinas, como veremos a continuación.

➤ Los eventos de disciplinas lúdico-recreativas:

- Se conciben como festivales, forums, exposiciones de medios, concursos, etc.
- Son absolutamente participativos, con idénticas posibilidades para todos los que acudan a su convocatoria, y no se aplicarán en ellos sistemas de intervención con separación por sexos (a menos que sea absolutamente necesario).
- Se estimulará la competencia (no la competición), mediante la confrontación de cada cual consigo mismo, como concepto básico.
- No se establecerán evaluaciones excluyentes, o eliminatorias. Se reconocerán la participación, la disciplina, la honestidad, la cooperación, la voluntad, la iniciativa personal, la calidad, y otros valores.
- Se procurará que las premiaciones sean bienes de uso colectivo para el equipo (escuela, centro laboral, circunscripción, etc.), que todos puedan disfrutar en conjunto, como recompensa por la cooperación desarrollada.
- Si fuera preciso hacer alguna clasificación desde la base para eventos de nivel superior, se procurará que sea representativa de la diversidad de personas que practican la actividad, y no guiada solamente por excluyentes criterios de rendimiento.
- Se excluirán completamente en ellos los términos **ganador/perdedor**. Si fuera preciso reconocer los superiores resultados de algún participante se empleará el término **Más destacado** (o Más Destacados, si son varios), y nunca se ordenarán los restantes en forma descendente.

➤ Los eventos de deportes recreativos:

- En cada deporte debe concebirse el sistema de eventos como **campeonato**, lo que plantea la necesidad de etapas clasificatorias desde la base, impidiéndose cualquier participación al margen del proceso clasificatorio.
- Se evitarán acciones excluyentes o discriminatorias en sus etapas clasificatorias, procurándose la mayor representatividad de quienes practican la actividad sistemáticamente, según las categorías que se convoquen.

- Tal como ocurre con el espectáculo deportivo, son competitivos, basados en la fórmula de ganar/perder.
- Igualmente, se reconocerán la participación, la disciplina, la honestidad, la cooperación, la voluntad, la iniciativa personal, y otros valores, de forma complementaria a los resultados competitivos.
- Deben contar con un riguroso sistema de arbitraje, a fin de asegurar los resultados con imparcialidad y en cumplimiento estricto de las reglas establecidas en el Proyecto técnico-metodológico de la disciplina.

En nuestro campo de actuación la realización de eventos es muy importante, como **culminación del proceso** que es su práctica sistemática y cotidiana, pues permite la confrontación de las habilidades y capacidades desarrolladas, refuerza la autoestima, sirve para reconocer a los más destacados, y contribuye a la ocupación del tiempo libre de practicantes y espectadores, por lo que debe procurarse la realización de **al menos uno** en cada instancia (municipal, provincial, nacional) que involucre a cada disciplina recreativa negociada, con independencia de si está o no convocado en el nivel inmediato superior.

Es preciso también aplicar fórmulas que aseguren la realización del mayor número de eventos, a pesar de las restricciones económicas, como son los convocados por invitación desde las provincias, y la realización de **festivales de la Recreación**, que agrupen a varias disciplinas y optimicen la actividad de sus participantes.



3ra Parte

REFERENCIAS

GLOSARIO DE NOMBRES

HUIZINGA, Johan: (1872-1945), historiador holandés, conocido por sus trabajos sobre la baja edad media, la Reforma y el Renacimiento. Nació en Groninga y estudió en su ciudad natal y en Leipzig (Alemania). Inició su actividad docente en Haarlem y Amsterdam y posteriormente pasó a ser profesor de Historia en la Universidad de Groninga en 1905 y en la Universidad de Leiden en 1915. El régimen nazi le mantuvo arrestado desde 1942 hasta su muerte. La obra clásica de Huizinga, *“El otoño de la edad media”*, fue publicada en 1919. Sus estudios, que destacaban por su calidad literaria y su penetrante análisis de los acontecimientos, trataban sobre la historia de Francia y los Países Bajos durante los siglos XIV y XV como ilustración de la última etapa de la edad media. Entre su bibliografía también se encuentran unos primeros trabajos de juventud sobre la literatura y la cultura de la India, la biografía *“Erasmus”* (1924) y otras obras de tema histórico. Publicó en 1938 *“Homo Ludens”*, donde aborda con profundidad el fenómeno del juego en el contexto de la cultura humana.

MARTI, José: (1853-1895), político y escritor cubano, máximo símbolo de las aspiraciones cubanas de independencia y destacado representante de la literatura hispanoamericana. Nació el 28 de enero de 1853 en La Habana, hijo de padres españoles. A los 16 años de edad, un año después del comienzo de la guerra de los Diez Años, recibió condena a trabajos forzados por su apoyo a los independentistas cubanos. En 1871, debido a su delicado estado de salud, fue deportado a España. En ese país publicó *“El presidio político en Cuba”*, el primero de sus numerosos escritos en defensa de la independencia cubana del dominio español. Después de la firma de la Paz de Zanjón regresó a Cuba en 1878, pero fue nuevamente deportado un año más tarde por sus continuas actividades revolucionarias. En 1880 fijó su residencia habitual en la ciudad de Nueva York, donde en 1892 fundó el Partido Revolucionario Cubano (PRC). Durante aquellos

años publicó, entre otras obras, "*Ismaelillo*" (1882), un libro de poemas dedicado a su hijo; la novela "*Amistad funesta*" (1885); y el poemario "*Versos sencillos*" (1891). El 25 de febrero de 1895 hizo público desde la República Dominicana, junto a Máximo Gómez, el denominado Manifiesto de Montecristi, una vez que ya habían dado comienzo las hostilidades contra el poder colonial español mediante el grito de Baire. Dicha proclama mostraba las ideas esenciales del nacionalismo defendido por Martí, de entre las que cabe destacar el sentimiento antiimperialista, la apelación a la voluntad nacional y la defensa del mestizaje cultural. En abril de ese año desembarca en Cuba junto a Gómez. Ambos se convirtieron desde el 6 de mayo en las más altas autoridades de la revolución. El 19 de mayo de 1895 murió en combate durante una escaramuza con tropas españolas, en Dos Ríos. Martí es el principal exponente de la literatura cubana como precursor del modernismo. Entre sus obras se encuentran numerosos poemas, ensayos, así como la revista que publicó en Nueva York, dedicada a los niños y niñas de América: "*La Edad de Oro*". Su influencia política fue reconocida incluso por la Constitución cubana de 1976, la cual recogió en su preámbulo una frase de Martí: "Yo quiero que la ley primera de nuestra República sea el culto de los cubanos a la dignidad plena del hombre".

FREUD, Sigmund: (1856-1939), médico y neurólogo austriaco, fundador del psicoanálisis. Nació el 6 de mayo de 1856. Poco después la familia se instaló en Viena, donde residió la mayor parte de su vida. Se decidió a estudiar medicina en la Universidad de Viena en 1873. En 1886 se estableció como médico privado en Viena, especializándose en los trastornos nerviosos. Su primer trabajo publicado sobre psicopatología apareció en 1891. Freud estaba más ocupado en las explicaciones psicológicas de las enfermedades mentales que en las fisiológicas. Sus trabajos posteriores se inscriben enteramente en ese terreno, que él había bautizado como psicoanálisis en 1896. Esta nueva orientación de Freud se dio a conocer por vez primera en su trabajo "*Estudios sobre la histeria*" (1893). Se consideraban los síntomas de la histeria como manifestaciones de energía emocional no descargada, asociada con traumas psíquicos olvidados. El

procedimiento terapéutico consistía en sumir al paciente en un estado hipnótico, para forzarle a recordar y revivir la experiencia traumática origen del trastorno. La publicación de esta obra marcó el comienzo de la teoría psicoanalítica. Durante el periodo de 1895 a 1900 desarrolló muchos de los conceptos posteriormente incorporados a la doctrina psicoanalítica. Poco después de la publicación de los estudios sobre la histeria Freud abandonó el uso de la hipnosis como procedimiento catártico para reemplazarlo por la investigación del curso espontáneo de pensamientos del paciente, como método para comprender los procesos mentales inconscientes que están en la raíz de los trastornos neuróticos. Propuso seguir el curso de los procesos inconscientes, usando las asociaciones libres del paciente como guía para interpretar los sueños y los lapsus en el lenguaje. Mediante el análisis de los sueños llegó a sus teorías sobre la sexualidad infantil y el complejo de Edipo, que explicaría el apego del niño al progenitor del sexo contrario, junto con los sentimientos hostiles hacia el del propio sexo. Cuando los nazis ocuparon Austria, en 1938, Freud se trasladó con su familia a Londres, donde falleció el 23 de septiembre de 1939. Su principal contribución fue la creación de un enfoque radicalmente nuevo en la comprensión de la personalidad humana, al demostrar la existencia y poder de lo inconsciente. Fundó una nueva disciplina médica y formuló procedimientos terapéuticos básicos que aún se aplican.

SCHILLER, Friedrich von: (1759-1805), poeta, dramaturgo, filósofo e historiador alemán, que está considerado como el dramaturgo más grande de la historia del teatro alemán y una de las figuras señeras de la literatura europea. Nació el 10 de noviembre de 1759 en Marbach (Württemberg). Estudió derecho y medicina, y en 1780 fue destinado como médico a un regimiento militar en Stuttgart. Cuando era estudiante escribió poesías y terminó su primera obra de teatro, “*Los bandidos*” (1781), que fue estrenada con éxito en el Teatro Nacional de Mannheim. Arrestado por haber abandonado Württemberg sin permiso para asistir a dicho estreno, se le prohibió publicar obras dramáticas, pero en septiembre de 1782 se escapó de la

prisión. Durante los siguientes diez años, Schiller vivió en una situación de riesgo constante y escribió con distintos nombres y seudónimos, con el fin de no ser descubierto y evitar una posible extradición a Württemberg; estuvo en varias ciudades de Alemania, como Mannheim, Leipzig, Dresde y Weimar. Completó la tragedia *"Intrigas y amor"* (1783) y empezó a trabajar en el drama de *"Don Carlos"* (1787) en 1783 en Mannheim, donde durante un año fue dramaturgo oficial del teatro de dicha localidad. Estas primeras obras tenían una gran afinidad con el movimiento del Sturm und Drang (tormenta e impulso) por su insistencia en la libertad y la moralidad personales y su gran poder dramático. Durante los años siguientes, Schiller se dedicó principalmente a obras históricas y filosóficas. Fue nombrado profesor de Historia de la Universidad de Jena en 1790. Schiller y Goethe se encontraron en Jena dos años más tarde y nació entre ellos una gran amistad que fue intelectualmente estimulante para ambos; después han sido considerados como las dos figuras más sobresalientes de la literatura alemana contemporánea. Gracias a la influencia de Goethe, Schiller abandonó los escritos filosóficos y volvió a escribir poesía y teatro, y los últimos años demostraron ser los más productivos de su vida. A fines de 1799 se instaló permanentemente en Weimar, donde terminó los dramas históricos en verso *"María Estuardo"* (1800), *"La doncella de Orleans"* (1801), *"La novia de Messina"* (1803) y *"Guillermo Tell"* (1804). En el momento de su muerte, el 9 de mayo de 1805, estaba trabajando en la tragedia *"Demetrius"*. En su conjunto, las obras de Schiller se caracterizan por su idealismo moral, gran optimismo, elocuente dicción poética y clásico sentido de la forma.

SPENCER, Herbert: (1820-1903), teórico social inglés, considerado el padre de la filosofía evolucionista. Destacó por sus investigaciones sobre el cambio social desde la perspectiva evolucionista. Nació en Derby (Reino Unido) y su formación fue autodidacta. En sus lecturas conoció la teoría de la evolución expuesta a finales del siglo XVIII por el naturalista francés Jean Baptiste de Lamarck; postulaba que los rasgos adquiridos por un organismo eran hereditarios. Las

teorías de Lamarck influyeron profundamente en la obra de Spencer. En 1851, Spencer publicó su obra "*La estática social*", en la que destacaba la necesidad de la libertad individual y la suprema importancia de la ciencia. En "*Principios de psicología*" (1855) sostenía que toda materia orgánica tiene su origen en un estado unificado y que las características individuales se desarrollan de forma gradual por evolución. Casi al mismo tiempo ideó un sistema filosófico basado en su teoría de la evolución, que abarcaría e integraría todas las áreas existentes del conocimiento, y al que denominó "*Filosofía sintética*". La primera entrega, "*Primeros principios*", se publicó en 1862; a continuación aparecieron "*Principios de biología*" (2 volúmenes, 1864-1867), una edición ampliada de "*Principios de psicología*" (1870-1872), "*Principios de sociología*" (3 volúmenes, 1876-1896) y "*Principios de ética*" (2 volúmenes, 1892-1893). Otra obra importante de Spencer es "*Ensayos científicos, políticos y especulativos*" (3 volúmenes, 1891), donde estudió el impacto general de la teoría de la evolución sobre el pensamiento científico, político y filosófico. A pesar de que Spencer no logró crear escuela, su ambicioso intento de sistematizar todo el conocimiento dentro del marco de la ciencia moderna, y especialmente en términos de la evolución, le ha hecho merecedor de figurar entre los principales pensadores de finales del siglo XIX.

GROOS, Karl: Su teoría sobre el juego es bastante conocida y fue ampliamente difundida en el primer cuarto del siglo XX. La esencia de su teoría biogenética puede resumirse así: "Cada ser vivo posee hereditariamente predisposiciones que dan una dirección a su conducta. En la vida de cada ser superior existe la infancia, el período de desarrollo y crecimiento, cuando no puede por sí mismo mantener su vida; esta posibilidad se le ofrece mediante el cuidado de los padres, cuidado que se apoya en las disposiciones heredadas. El tiempo de la infancia tiene como objeto hacer posible la adquisición de dispositivos indispensables para la vida, pero que no se desarrollan directamente de las reacciones heredadas; por ello al hombre le es dada una infancia larga, ya que mientras más perfecta es la actividad, más prolongada es la preparación para ella. De tal forma, se puede

decir que jugamos no porque seamos niños, sino que nos es dada la infancia para que podamos jugar”.

Groos plantea que el juego posee un carácter de anticipación, en lo que ve su sentido biológico. Su demostración se reduce a una comparación entre las formas de conducta lúdica de los críos y la actividad en los animales adultos. Analiza el “juego” del gatico con un ovillo porque este movimiento recuerda los movimientos de la caza del ratón por el gato, relaciona esta acción con los “juegos de caza” y los considera como anticipaciones. No se plantea la cuestión de en qué consiste esta forma de conducta, o cuáles son sus mecanismos psicológicos, sino sólo cuál es el sentido biológico de esta conducta “no seria”.

El error de la lógica del razonamiento de Groos consiste en que al enfocar el juego adjudicándole sólo un sentido biológico, comienza a buscarlo en los “juegos” de los animales, sin descubrir su verdadera esencia. Incurrir en el error de trasladar, de modo directo, el sentido biológico del “juego” en los animales, al hombre. Como otros psicólogos promulgadores del positivismo spenceriano, no vio el hecho fundamental, planteado luego de los trabajos de Marx, de que el paso del animal al hombre cambió radicalmente el proceso del desarrollo individual, desde lo biológico hacia lo social.

CLAPARÈDE, Édouard: (1873-1940), psicólogo y pedagogo suizo, figura principal en el campo de la psicología infantil. Nació en Ginebra, donde obtuvo la licenciatura en 1892 y el grado de doctor en 1897. A su término realizó durante un año trabajos clínicos y experimentales en neuropatología en el hospital de la Salpêtrière de París. En 1901, junto con su tío Théodor Flournoy, fundó *Archives de Psychologie*, que dirigió hasta su muerte. En 1904 pasó a ser director del laboratorio psicológico de su tío, a quien sucedió como catedrático en 1915. Investigó algunos de los problemas de la psicología experimental (especialmente los del sueño), de la neurología clínica y de la conducta animal. Su punto de vista era funcional y biológico. Más adelante, centró su interés en el desarrollo mental infantil y se convirtió en un precursor de los estudios científicos sobre psicología

infantil. Su obra más conocida, "*Psicología del niño*" (1905), ha sido traducida a diez idiomas. En 1912 fundó el Instituto J.J. Rousseau dedicado a la pedagogía científica. Durante muchos años desempeñó el cargo de secretario del Congreso Internacional de Psicología.

FRÖBEL, Friedrich: (1782-1852), pedagogo alemán, fue el creador del jardín de infancia o de niños. Nacido el 2 de abril de 1782 Friedrich Wilhelm August Fröbel aunque pudo estudiar algunos años en las universidades de Jena, Gotinga y Berlín, fue autodidacta durante muchos años. Trabajó en diferentes ámbitos antes de descubrir su verdadera vocación: la enseñanza. Llegó a ser profesor en la Escuela Modelo de Anton Gruner en Frankfurt del Main, y desde 1806 hasta 1810 colaboró y estudió con el relevante reformador de la educación suiza Johann Pestalozzi en Yverdon (Suiza). En 1816 creó en Griesheim el Instituto Universal de la Educación Alemana, escuela que en 1817 se trasladó a Keilhau, cerca de Rudolstadt; allí desarrolló sus ideas para educar a los niños en edad preescolar de 3 a 7 años. Estas ideas fueron llevadas a la práctica con la fundación en 1837 de la primera Institución para el Cuidado de la Infancia y la Juventud en Blankenburg (Turingia), escuela que después denominó *Kindergarten*, 'jardín de los niños'. A pesar del interés en el trabajo de Fröbel por parte de los pedagogos más progresistas, sus ideas, que se centraban en animar el desarrollo integral de los más pequeños a través de la actividad y del juego, eran aún demasiado modernas para ser aceptadas por el público, y durante algún tiempo encontró dificultades financieras para sacar adelante su proyecto. Además, se le atribuyeron las mismas ideas políticas y sociales de su sobrino Julius Fröbel, profesor en Zurich, bastante radicales para la época. Todas estas circunstancias llevaron al gobierno prusiano a cerrar en 1851 todos los jardines de infancia existentes en el país, prohibición que no fue derogada hasta el año 1860. Fröbel vivió y trabajó en Marienthal (Sajonia) desde 1850 hasta su muerte el 21 de junio de 1852.

MONTESORI, María: (1870-1952), educadora y médica italiana; nació en Chiaravalle y estudió en la Universidad de Roma. Es muy conocida por el método Montessori para la educación preescolar, presentado en Roma en 1907. Su sistema, que se ha extendido en todo el mundo, defiende el desarrollo de la iniciativa y de la autoconfianza para permitir a los pequeños hacer por ellos mismos las cosas que les interesan, sin los límites de una estricta disciplina. Una extensa variedad de útiles especiales de creciente complejidad se emplean como ayuda al desarrollo de los intereses del niño. Cuando un niño está preparado para aprender algo nuevo y más difícil, el profesor dirige los primeros momentos para evitar esfuerzos excesivos y el aprendizaje de hábitos erróneos; después el niño aprende solo. Se sabe que el método Montessori permite a los niños aprender a leer y a escribir más rápidamente y con mayor facilidad de lo que hasta entonces había sido posible. Entre sus escritos destacan *“El método Montessori”* (1912) y *“Desarrollo del método Montessori”* (1917).

PLEJANOV, Gueorgui Valentínovich: (1856-1918), pensador y político ruso, principal teórico del marxismo en su país antes de la Revolución Rusa y uno de los primeros ideólogos del Partido Obrero Socialdemócrata Ruso (POSDR) dirigido por Lenin. Nació el 11 de diciembre de 1856 en Gudálovka, en el seno de una familia de la nobleza. En 1875, mientras estudiaba en San Petersburgo, se unió al movimiento revolucionario. Desde 1880 hasta 1917 vivió en el exilio. Su posición ideológica evolucionó desde el populismo hasta el marxismo. Dentro de esta ideología, tradujo el *“Manifiesto Comunista”* al ruso (1882), fundó en Ginebra el grupo marxista Emancipación del Trabajo (1883) y publicó algunas de sus principales obras. Convertido en el líder intelectual del movimiento socialdemócrata ruso, en 1900 participó con Lenin en la fundación del diario *“Iskra”* (*La Chispa*), desde el que apoyó la ortodoxia marxista. Tras la escisión sufrida en el seno del POSDR (partido que había sido fundado en 1898 y al que pronto se adhirió, al igual que Lenin) durante su II Congreso (1903), Plejánov pasó a militar en la facción menchevique, enfrentada a la bolchevique liderada por

Lenin. Después del estallido de la I Guerra Mundial en 1914, apoyó la “defensa revolucionaria” de Rusia y se opuso a la estrategia bolchevique de derrocar el gobierno zarista. Regresó a Rusia después de la Revolución de febrero de 1917 y editó un pequeño periódico opuesto a los bolcheviques, pero su influencia declinó. Falleció en el exilio, en Finlandia, el 30 de mayo de 1918.

KRUPSKAIA, Nadieshda: (1869-1939). Pedagoga y política soviética. Esposa de Lenin. Después de la Revolución Socialista de Octubre organizó las escuelas populares en la URSS.

MAKARENKO, Antón Semiónovich: (1888-1939). Pedagogo soviético cuyas ideas para establecer principios democráticos en la teoría y la práctica educativa influyeron en el sistema escolar. Comenzó su vida profesional siendo maestro en una escuela elemental, para trasladarse en la década de 1920 a la Colonia Gorki, un reformatorio para delincuentes, y más adelante, a la Comunidad Dzerzhinski, institución penal en la que ejerció la enseñanza hasta el final de sus días. Sus teorías, puestas en práctica en las instituciones mencionadas, ejercieron gran influencia en la Unión Soviética de su tiempo. Se basaban en la relación entre la educación, la política y la ciencia, así como en el papel de la educación en la elección del tipo de vida y la integración de todo ello en la vida cotidiana. En contraste con las ideas de libertad en la educación, que dominaban en los primeros tiempos de la Revolución Rusa, el sistema de Makarenko ponía el acento en la importancia de la disciplina y el trabajo en el ámbito de la educación. Propuso la asignación de tareas a los niños que les permitieran desarrollar el sentido de la responsabilidad, y luchó por imponer una educación orientada a la formación del hombre que respondiera a las expectativas de la sociedad. También por un enfoque pragmático en el que los cambios en el desarrollo de la personalidad del niño estuvieran “dirigidos y controlados por el maestro”. Entre sus obras destaca “Poema pedagógico o El camino de la vida”.

GORKI, Maxim: (1868-1936). Seudónimo del escritor ruso Alexei Maximovich Piechkov, cuyas obras, de tipo realista y de denuncia de las injusticias sociales, ejercieron gran influencia en su país. Es autor de las novelas: “*La madre*”, “*Los Artamonov*”, “*Los tres*”, entre otras. También escribió cuentos y obras teatrales.

PIAGET, Jean: (1896-1980), psicólogo y pedagogo suizo, conocido por sus trabajos pioneros sobre el desarrollo de la inteligencia en los niños. Sus estudios tuvieron un gran impacto en el campo de la psicología infantil y la psicología de la educación. Nacido en Neuchâtel (Suiza), Piaget escribió y publicó su primer trabajo científico cuando tenía sólo diez años. Estudió ciencias naturales en la Universidad de Neuchâtel y, después de doctorarse a los 22 años, comenzó a interesarse por la psicología, disciplina que estudió e investigó, primero en la Universidad de Zurich (Suiza) y después en la Sorbona, París, donde inició sus estudios sobre el desarrollo de las capacidades cognitivas. En 1955 fue nombrado director del Centro Internacional de Epistemología Genética de la Universidad de Ginebra, y después codirector de la Oficina Internacional de Educación. En sus trabajos, distinguió cuatro estadios del desarrollo cognitivo del niño, que están relacionados con actividades del conocimiento como pensar, reconocer, percibir, recordar y otras. En el estadio sensoriomotor, desde el nacimiento hasta los 2 años, en el niño se produce la adquisición del control motor y el conocimiento de los objetos físicos que le rodean. En el periodo preoperacional, de los 2 a los 7 años, adquiere habilidades verbales y empieza a elaborar símbolos de los objetos que ya puede nombrar, pero en sus razonamientos ignora el rigor de las operaciones lógicas. Será después, en el estadio operacional concreto, de los 7 a los 12 años, cuando sea capaz de manejar conceptos abstractos como los números y de establecer relaciones, estadio que se caracteriza por un pensamiento lógico; el niño trabajará con eficacia siguiendo las operaciones lógicas, siempre utilizando símbolos referidos a objetos concretos y no abstractos, con los que aún tendrá dificultades. Por último, de los 12 a los 15 años (edades que se pueden adelantar por la influencia de la escolarización), se desarrolla el periodo operacional formal, en el que se opera lógica y sistemáticamente con

símbolos abstractos, sin una correlación directa con los objetos del mundo físico. En su vasta obra, destacan: *“El pensamiento y lenguaje del niño”* (1926), *“Juicio y razonamiento en el niño”* (1928), *“El nacimiento de la inteligencia en el niño”* (1954), *“Seis estudios de psicología”* (1964), *“Biología y conocimiento”* (1967) y *“Psicología y pedagogía”* (1970).

MIRA LÓPEZ, Emilio: (1896-1964), psicólogo y psiquiatra español, ocupó la primera cátedra de psiquiatría de la Universidad Autónoma de Barcelona. Nacido en la isla de Cuba, al poco tiempo se traslada a la ciudad de Barcelona. Aquí estudiará medicina y realizará una ingente obra antes de exiliarse al término de la Guerra Civil. Emigra primero a Inglaterra y más tarde a Sudamérica, estableciéndose definitivamente en Brasil, donde permanecerá hasta su muerte. Fue el alma de la psicotecnia catalana hasta la guerra y por su forzado exilio se convertirá en figura central del desarrollo de la psicología y psiquiatría sudamericanas. Entre sus aportaciones destacan sus trabajos experimentales, los primeros que se hicieron en España, su aportación técnica al psicodiagnóstico miokinético (PMK) y el análisis de la psicología de guerra. El PMK es una prueba experimental que gozó de una gran difusión y que establece una fuerte conexión entre vida mental y corporalidad. En la fundamentación teórica de este test aparecen ya claramente apuntados los elementos para una teoría de los dos cerebros, emocional y simbólico, en el hombre. En Brasil fundó el Instituto de Selección y Orientación Profesional y la revista *“Archivos brasileiros de psicotecnia”* en 1945. Obras destacadas son: *“Manual de psiquiatría”* (1935), *“Psicología experimental”* (1955), *“Manual de orientación profesional”* (1957), y *“Psicología evolutiva del niño y el adolescente”* (1957).

POINCARÉ, Henri: (1854-1912), físico francés y uno de los principales matemáticos del siglo XIX. Era primo del estadista y autor francés Raymond Poincaré. Nació en Nancy y estudió en la Escuela Politécnica y en la Escuela

Superior de Minas de París. Enseñó en la Universidad de Caen desde 1879 hasta 1881; fue conferenciante en la Universidad de París desde 1881 hasta 1885, fecha en la que fue nombrado profesor de mecánica física y después de física matemática (1886) y mecánica celeste (1896).

Poincaré realizó importantes y originales aportaciones a las ecuaciones diferenciales, la topología, la probabilidad y a la teoría de las funciones. Destacó por su desarrollo de las llamadas funciones fuchsianas, y por sus contribuciones a la mecánica analítica. Sus estudios engloban investigaciones sobre la teoría electromagnética de la luz y sobre la electricidad, mecánica de fluidos, transferencia de calor y termodinámica. También se anticipó a la teoría del caos. Entre los más de 30 libros de Poincaré destacan *La ciencia y la hipótesis* (1903), *El valor de la ciencia* (1905), *Ciencia y método* (1908) y *Los fundamentos de la ciencia* (1902-1908). En 1887 Poincaré fue miembro de la Academia Francesa de las Ciencias y fue su presidente en 1906. También fue elegido miembro de la Academia Francesa en 1908.