



Gallinita ciega, cuadro de Goya.  
Dados de la suerte (Juegos de azar)

Imágenes de <http://es.wikipedia.org/>

AUTORA: M<sup>a</sup> Belén Roza González  
Asesora técnica de la Consejería de Educación  
en Reino Unido e Irlanda

NIPO: 030-13-043-X

## Saber perder

La televisión y los ordenadores parecen ocupar la mayor parte del tiempo de ocio infantil y juvenil.

### TEXTO

Desde que nacemos los seres humanos iniciamos un proceso de aprendizaje que conlleva la exploración del entorno inmediato a través de los sentidos. Son muchas las investigaciones científicas que afirman que el juego es un factor clave para el desarrollo de la personalidad y la comprensión del mundo.

La infancia es, por excelencia, la edad del descubrimiento y aunque los juegos se pueden disfrutar toda la vida, –solos, en familia o en grupo– entre los 3 años y la adolescencia, los juegos desempeñan un papel primordial en la adquisición de nuestra identidad individual y social.

Juegos tradicionales de la calle como las canicas, saltar a la comba o cantar en corro, contribuían a nuestra madurez psicológica enseñándonos a seguir unas reglas, crecer en confianza y espontaneidad, mejorar la coordinación y adoptar un comportamiento paciente y respetuoso con los demás. Niños y niñas, con o sin recursos económicos para comprarse un balón, una sofisticada muñeca o una simple peonza, todos jugaban para divertirse.

En la actualidad, cuando la televisión y los ordenadores parecen ocupar la mayor parte del tiempo de ocio infantil y juvenil, la tecnología y los inconvenientes de la vida urbana han ido apartándonos poco a poco de la actividad física en el exterior. Estos cambios parecen amenazar con convertir los juegos de calle en aburridos pasatiempos del pasado, casi inconcebibles para las familias de hoy en día, hechizadas por la pantalla que lanza permanentes estímulos de absorción y respuesta inmediata.

Aunque realmente existe un tiempo y un lugar para cada cosa, familias y educadores deberían poner extremo cuidado en asegurarse de que el entorno lúdico del blindado dormitorio juvenil se complementa con todo tipo de actividades al aire libre y creativos juegos de mesa que favorezcan no sólo la agilidad física y mental de los adolescentes, sino que también fomenten la convivencia con los adultos, la tolerancia y la flexibilidad para interpretar la sociedad polifacética y cambiante en que nos ha tocado vivir.

Expertos psicólogos se refieren a los juegos como representaciones micro-cósmicas de la vida real: la mayoría son competitivos porque nos incitan a querer ganar, a demostrar nuestras habilidades por encima de las de los demás. El juego, sin embargo, también nos prepara para asumir inevitables derrotas, para aceptar desafíos y experiencias menos placenteras, para canalizar nuestras energías en sentido positivo y saludable.

La interacción satisface además una necesidad propia de nuestra condición humana: la de aprender a divertirnos “juntos”. Jugar con los otros significa cooperar para obtener un fin, ceder el turno o la palabra para escuchar y actuar en consecuencia, acatar la función del árbitro o las reglas, ponernos, en suma, en disposición de progresar hacia el bien común. A nadie se le escapa que el mundo de la empresa y del trabajo demanda por igual de sus líderes y empleados las capacidades inherentes a un “buen jugador”.

## ACTIVIDADES PARA ANTES DE LEER EL TEXTO

1. Observa las imágenes y contesta a las preguntas:
  - 1.1. ¿Qué ves en ellas?
  - 1.2. ¿Qué relación crees que puede haber entre ellas?
2. Lee los pies de foto y responde a estas cuestiones:
  - 2.1. ¿Qué juegos de azar conoces?
  - 2.2. ¿En qué consiste “la gallinita ciega”?

## ACTIVIDADES PARA DESPUES DE LEER EL TEXTO

1. Explica el significado del título: “Saber perder”.
2. El texto menciona un aspecto fundamental por el que ha cambiado la actividad en el tiempo de ocio infantil en los últimos años. ¿Cuál es?
3. Formula con tus propias palabras el significado que tienen en el texto las siguientes expresiones subrayadas:
  - 3.1. Una sofisticada muñeca (párrafo 3).
  - 3.2. Olvidadizas familias (párrafo 4).
  - 3.3. Blindado dormitorio juvenil (párrafo 5).
  - 3.4. Representaciones micro-cósmicas (párrafo 6).
4. Decide con tu compañero si las siguientes frases son verdaderas o falsas teniendo en cuenta la información del texto. Razona tus respuestas.
  - 4.1. Los juegos son más importantes en la infancia que a otras edades.
  - 4.2. Los niños sin recursos económicos para comprar juguetes no suelen divertirse.
  - 4.3. Padres y profesores deben vigilar las diversiones de los jóvenes.
  - 4.4. Un buen jugador no acepta perder.
5. Con la ayuda del diccionario empareja los adjetivos de la columna izquierda con su definición en la columna derecha:

5.1. Polifacético	A) Relacionado con el juego
5.2. Hechizado	B) Muy difícil de imaginar
5.3. Lúdico	C) Con diversos aspectos
5.4. Inconcebible	D) Fascinado
6. Explica con ejemplos concretos a qué crees que se refieren las siguientes expresiones:
  - 6.1. La edad del descubrimiento (párrafo 2).
  - 6.2. Los inconvenientes de la vida urbana (párrafo 4).

6.3. Estímulos de absorción y respuesta inmediata (párrafo 4).

6.4. Asumir inevitables derrotas (párrafo 6).

7. Realiza una encuesta entre tus compañeros o colegas y completa, como en el ejemplo, la siguiente tabla con las respuestas obtenidas. Compáralas con tus propias respuestas.

Juegos infantiles tradicionales	Juegos individuales	Juegos adolescentes en grupo	Juegos de mesa familiares	Tus juegos favoritos
Las canicas	Solitario	Juego de la verdad	El parchís	Las 7 y media (cartas)

8. Escritura creativa.

Escribe una redacción sobre tus recuerdos de la infancia relacionados con el juego. ¿A qué jugabas, con quién, en dónde? ¿Qué emociones y sentimientos vienen a tu memoria? ¿Cómo crees que esas experiencias han influido en tu vida actual? (unas 200 palabras).

## SOLUCIONES

### Soluciones a las actividades para antes de leer el texto

1.

1.1. Dos dados rojos y una pintura de Goya con personajes jugando en corro.

1.2. Las dos imágenes evocan el juego.

2.

Respuesta libre. Propuesta de contestación:

2.1. El póker, el bingo, la ruleta, etc.

2.2. La "gallina ciega" es un juego infantil en el que un jugador con los ojos tapados debe atrapar a los demás.

Mientras todos corren y la gallina gira, se va cantando en corro una canción:

Gallinita, gallinita ¿Qué se te ha perdido en el pajar?

Una aguja y un dedal

Da tres vueltas y la encontrarás

### Soluciones a las actividades para después de leer el texto

1.

Respuesta libre. Propuesta de contestación:

El juego nos enseña a aceptar nuestras limitaciones: a veces se gana, a veces se pierde, lo importante es asumirlo con naturalidad.

2.

Los juegos tradicionales, con amigos y vecinos que se conocían de siempre, se desarrollaban al aire libre y, generalmente implicaban una actividad física (correr, saltar). En la actualidad apenas se ven niños jugando en la calle: las condiciones de

vida en las grandes ciudades obligan a recluírse en casa y a entretenerse con el ordenador o la televisión.

3.

- 3.1. Artificial en exceso, poco natural.
- 3.2. Que olvidan fácilmente.
- 3.3. Acorazado, de difícil acceso.
- 3.4. El universo a pequeña escala.

4.

Respuesta libre. Propuesta de contestación:

- 4.1. Verdadero. En la infancia el juego contribuye a nuestro desarrollo físico y mental, ya que de los 3 años a la adolescencia es cuando se forma nuestra personalidad.
- 4.2. Falso. El texto dice que todos los niños, con o sin recursos económicos, juegan para divertirse.
- 4.3. Verdadero. Hay que proteger su entorno y educarles en el equilibrio.
- 4.4. Falso. El buen jugador ha de estar también preparado para asumir la derrota..

5.

- 5.1. C; 5.2. D; 5.3. A; 5.4. B

6.

Respuesta libre. Propuesta de contestación:

- 6.1. La infancia es la etapa en la que se descubre la vida, a uno mismo, la familia, los amigos y el mundo en general.
- 6.2. La ciudad entraña potenciales peligros e inconvenientes para los niños: el tráfico, la escasez de parques y jardines, la delincuencia, etc.
- 6.3. Los programas de televisión y las tecnologías de la información y la comunicación nos han acostumbrado a recibir pasivamente estímulos audiovisuales de consumo fácil y rápido.
- 6.4. En la vida, como en el juego, se producen altibajos, momentos buenos y malos que nos enseñan a enfrentarnos con nuestros problemas y a intentar superarlos para ser felices.

7.

Respuesta libre. Propuesta de contestación:

Juegos infantiles tradicionales	Juegos individuales	Juegos adolescentes en grupo	Juegos de mesa familiares	Tus juegos favoritos
Las canicas	Solitario	Juego de la verdad	El parchís	Las 7 y media (cartas)
El escondite	Saltar la cuerda	Los barcos	La oca	Scrabble
Rayuela	Hula-hoop	Mini-golf	Trivial Pursuit	Rompecabezas

8.

Respuesta libre.

Se escribirá en primera persona usando detalles de las vivencias infantiles y/o juveniles en tiempo pasado. Se emplearán expresiones temporales elaboradas y se harán comparaciones con el presente destacando el aspecto nostálgico y el tono emotivo de la narración.