



# AGRUPACIÓN NACIONAL DE BOY SCOUTS DE CHILE

## EQUIPO NACIONAL DE ADIESTRAMIENTO



### PEDAGOGÍA EN EL JUEGO

El Jugar ha sido considerado por una gran mayoría de la gente como una actividad netamente recreativa, sin embargo, por el hecho mismo de ser una actividad implica una acción, trayendo como consecuencia una experiencia, una vivencia.

Esto le da el carácter de **formativo**, llegando a ser considerado como un **valioso recurso pedagógico**.

Se ha dicho que el Escultismo-Guidismo es un **GRAN JUEGO**. Esto tiene sentido si pensamos en el hecho de que el Juego es uno de los recursos más utilizados en las actividades Scouts; por otra parte, aprovechamos al máximo la rica gama de posibilidades que nos ofrece. Pero no debemos olvidar que no es el único medio, y que su valor y utilidad están condicionados por las características de los/las beneficiarios, por su edad, sus situaciones sociales, sus intereses, etc.

Por otra parte, el Juego no puede transformarse en una actividad por actividad. Para los Scouters y Guadoras, que guían estas actividades, el/la beneficiario si juega, lo hace para que por medio de la acción logre **Objetivos Formativos**. Sin Embargo, es muy importante tener presente que los/las beneficiarios son atraídos por el Juego si en el encuentran, diversión. Una correcta conciliación entre estos dos aspectos es de vital significación para obtener resultados ampliamente positivos.

### **POSIBILIDADES QUE OFRECEN LOS JUEGOS**

Los juegos como recurso ponen al alcance del Scouter y Guadora, una gran gama de posibilidades.

He aquí algunas de estas:

#### **1.- Adiestramiento y Desarrollo de:**

- Los sentidos
- La mente y sus diferentes funciones.
- La capacidad de observar.
- La capacidad de expresión en todas sus formas.

#### **2.- Aprendizaje y dominio de:**

- Técnicas manuales.
- Técnicas Scouts.
- Técnicas artísticas.
- Técnicas artesanales.

#### **3.- Desarrollo normal de:**

- Condiciones físicas.
- Valores morales y éticos.
- Coordinación psicomotoras.

#### **4.- Evaluación de:**

- La persona misma.
- Las capacidades adquiridas.



# **AGRUPACIÓN NACIONAL DE BOY SCOUTS DE CHILE**

## **EQUIPO NACIONAL DE ADIESTRAMIENTO**



Se dice que el Juego es un medio de Expresión, porque, permite al/la beneficiario manifestarse tal como es. Este hecho nos facilitara llegar a un conocimiento mas profundo de las características, de su personalidad incipiente.

La acción, por otra parte, nos permitirá evaluar las capacidades adquiridas por el/la beneficiario, tanto en el campo cognitivo, como en el conductual.

### **FACTORES QUE INTERVIENEN EN EL EXITO DEL JUEGO**

Hay una serie de aspectos que influyen determinantemente en el éxito o fracaso de un Juego, estos pueden agruparse en:

- 1.- Antes o previos.
- 2.- Durante o desarrollo mismo.
- 3.- Posteriores o el después.

#### **1.- PREVIOS**

##### **a.- Motivación adecuada**

Generalmente estamos pensando en que el/la beneficiario esta siempre dispuesto a Jugar, por tal razón no damos la debida importancia a la motivación. Sin embargo, esto no es absolutamente cierto. No siempre el/la beneficiario siente la necesidad de jugar tal o cual Juego, de someterse a tal o cual esfuerzo. Si no crea el ambiente, sí no se despierta el interés estaremos arriesgando las posibilidades de éxito.

##### **b.- Conocimientos claros del desarrollo del Juego**

Si no tenemos nítidamente clara le dinámica del desarrollo del juego, no podremos efectuar eficientemente nuestra labor de coordinación y supervisión. Frente a cualquier dificultad somos los responsables del fracaso.

##### **c.- Explicaciones claras**

Si no explicamos claramente el desarrollo y las reglas del Juego preocupándonos de constatar una buena comunicación, estaremos condenando el juego al fracaso. Nunca gritar a los/las beneficiarios cuando les explicamos los Juegos.

##### **d.- Preparación adecuada con anticipación**

Si son necesarios algunos materiales, estos debieran ser identificados y conseguidos con la debida anticipación. Si es necesario realizar alguna tarea previa, como por ejemplo marcar o señalar la cancha, acondicionar el ambiente, etc., es importante la realización y revisión oportuna.

#### **2.- Durante el desarrollo mismo**

- a. Debe poseer aspectos, novedosos e interesantes. Si el Juego es aburrido no hay éxito posible.
- b. Debe haber un ambiente de orden y alegría. El desorden y gravedad confabulan igualmente contra el éxito.
- c. Debe requerir un esfuerzo adecuado a los participante.





# AGRUPACIÓN NACIONAL DE BOY SCOUTS DE CHILE

## EQUIPO NACIONAL DE ADIESTRAMIENTO



- d. Para que el/la beneficiario se sienta cómodo y a gusto en el transcurso del Juego es indispensable que el esfuerzo a que se ve enfrentado este al alcance de su propia capacidad, si está fuera de las posibilidades de realizarlo se sentirá frustrado y reaccionará demostrando desinterés. Sin embargo, por otra parte, si el esfuerzo es demasiado simple para su capacidad, le resultara tedioso. Las adecuadas regulaciones de estos dos aspectos son, agentes importantes en el éxito de un Juego.
- e. Debe haber imparcialidad de parte de quien dirige el Juego. Este es un factor fundamental que no siempre es fácil de conseguir. Cualquier distorsión de la imparcialidad es causal para que el Juego pierda objetividad, trayendo como consecuencia la pérdida de interés de parte de los/las beneficiarios en el curso y desenlace de éste.
- f. Honradez de quienes participan. Es primordial que los participantes tomen el Juego con seriedad, no es difícil, y. que, para los muchachos los Juegos son siempre serios, pero con la seriedad propia de ellos/ellas. Esa seriedad que no se antepone con la alegría, pero que sí los estimula a tener buenos resultados.

Dentro de este marco debe haber un ambiente de honradez donde el/la beneficiario debe saber perder y ganar y se siente solidario de las reglas del juego.

### NOMENCLATURA DEL JUEGO

Con el fin de clasificar y ordenar los diferentes momentos que presenta un Juego, se distinguen en él, tres partes fundamentales:

#### 1.- ENUNCIADO

Este es el momento en donde se da a conocer en que consiste el Juego. En él consideramos los siguientes aspectos:

- a. **Trama motivadora:** - Aquí se relatará descriptivamente el ambiente en que se desarrolla el juego, especialmente si este transcurre en condiciones determinadas, E.J.: Conquistadores; Indios; Vaqueros; Astronautas; etc.
- b. **Reglas del Juego:** - Es importante exponer claramente lo que está permitido y lo que esté vedado a los jugadores, y sobre todo que comprende el porqué de las reglas.
- c. **La Mecánica o Dinámica del Juego:** - Si no se explica bien al participante. como se debe Jugar, no hay ninguna factibilidad de éxito.

#### 2.- DESARROLLO

Es el momento en donde el juego se materializa, es aquí en donde se produce la experiencia, la vivencia. Por tal razón, es este el momento que los Scouters y Guiadoras deben aprovechar para hacer posible el logro de los **Objetivos prefijados**, ya sean estos básicos o complementarios. La labor del Scouter y Guiadora se podría describir de coordinación, supervisión, observación, animación.

#### 3.- EVALUACION

Si bien es cierto que este momento transcurre desde el comienzo del Desarrollo, por su importancia y por que termina después del Juego se la considera en especial.



# **AGRUPACIÓN NACIONAL DE BOY SCOUTS DE CHILE**

## **EQUIPO NACIONAL DE ADIESTRAMIENTO**



La evaluación será enfocada según varios aspectos y en variadas formas, he aquí algunos de ellas:

Individual, colectiva, del Juego mismo, del logro de lo propuesto, de los participantes, de los animadores, de los árbitros, etc.

### **PASOS EN EL ADIESTRAMIENTO DE LOS SCOUTERS Y GUIADORAS CON RESPECTO AL JUEGO**

A simple vista pareciera ser bastante difícil llegar a ser un experto en Juegos, sin embargo, no lo es tanto cuando se proyecta una disciplina de formación.

**Lo Primero:** Hay que formar un nutrido repertorio. En esta tarea nos ayudaran los siguientes elementos:

- Manuales de Juegos.
- Libreta de juegos. En ella anotamos los Objetivos, un resumen de la trama, los elementos necesarios, o cualquiera otra característica importante.
- La práctica y la observación. La experiencia es le fuente del Saber.

**Lo Segundo:** Ser capaz de modificar Juegos. Muchas veces con unas cuantas innovaciones, se puede construir un motivador juego. Este es un recurso importante que es mas alcanzable mientras mayor sea nuestro repertorio.

**Lo Tercero:** Ser capaz de crear juegos. Cada uno obtiene este recurso, esta en condiciones de enfrentar cualquier desafío; las posibilidades de logro dependen indudablemente de los dos aspectos anteriores.

**El juego es el primer gran educador.** Es tan cierto para los animales como para los hombres. Les enseñamos a la Lobatos y Haditas, pequeñas cosas en el juego que eventualmente, los/las preparan para hacer grandes cosas con seriedad.

***El juego es lo más importante en la  
vida de un muchacho. Bi - Pi.***