

Notas y comentarios

Recreos activos: la aventura de jugar

Active playtime: The adventure of playing

J. Domínguez Tojo¹

Resumen

El proceso de participación de alumnos con ceguera en actividades de juego durante los periodos de recreo en compañía de sus iguales debemos considerarlo un elemento fundamental de calidad educativa en los centros escolares. Este trabajo, desarrollado como ejemplo de buena práctica para exponer a alumnos en centros de Educación Primaria, ahonda en las posibilidades que nos ofrecen los recreos para desarrollar experiencias lúdicas de calidad e inclusión.

Palabras clave

Juegos. Recreo. Educación inclusiva. Integración en los recreos escolares.

Abstract

Encouraging students with blindness to participate in games during playtime with their schoolmates should be considered a fundamental element to quality education in schools. This project, developed as an example of the best practices to be used with students in primary schools, delves into the possibilities that playtime offers us to develop quality and inclusive recreational experiences.

¹ **Jaime Domínguez Tojo**, Maestro del Centro de Recursos Educativos de la ONCE en Galicia. Calle de Luis Braille, 40, 36003 Pontevedra (España). Correo electrónico: jdt@once.es.

Key words

Games. Playtime. Inclusive education. Inclusion during school playtime.

Conseguir recreos participativos es una iniciativa pedagógica que tiene como fin transformar los recreos escolares en espacios de juego solidario y colaborativo a través de dinámicas de animación y tiempo libre.

Se trata de que, entre todos, intentemos convertir los recreos en momentos compartidos. ¿Podemos hacer algo? Y si creemos que podemos hacer algo, ¿cómo podemos hacerlo?

Lo primero que debemos tener en cuenta es a nuestro compañero que tiene alguna dificultad. ¿En qué sentido? Acercándonos a él, haciéndolo participe de nuestro deseo de incorporarlo a una serie de juegos o actividades divertidas, simpáticas, que elaboramos entre todos y para todos, colaborando, aportando, participando.

Nos vale cualquier propuesta, sugerencia, idea, que sea **inclusiva**... Vaya palabrita, diréis. ¿Qué quiere decir? Pues, ni más ni menos, que debemos contar con todos los que quieran ser tripulantes de esta aventura, que nadie debe quedar fuera. Esta idea de que nadie debe quedar fuera es muy importante, como lo es la idea de equipo, de grupo, de que todos somos valiosos al margen de que lo hagamos mejor o peor. No buscamos la perfección, buscamos divertirnos y hacerlo con los demás; es necesario que pongamos todo el empeño, las ganas y la energía en lograrlo; porque, si no lo logramos, nos quedaremos a medias, tendremos recreos de dos velocidades, de los velocísimos que juegan a todo y de los que simplemente están.

La imaginación es nuestra partitura mágica, podemos tocar la tecla o soplar la flauta de correr, bailar, explorar, saltar a la cuerda, construir con nuestras manos, hacer corros, inventarnos historias, disfrazarnos, acertar adivinanzas, aprender canciones o escribir cuentos. Podemos recorrer el patio y elegir un lugar, encontrar ese sitio que nos gusta y convertirlo en el rincón de nuestros juegos.

¿Tendrá que ser siempre el mismo? Tal vez no, o dependerá del día que haga, si llueve o hace demasiado calor, si lo tenemos que compartir, si ya está ocupado, si lo van a necesitar para jugar al fútbol o al *pilla*, si los mayores nos molestan.

DOMÍNGUEZ, J. (2018). Recreos activos: la aventura de jugar. *Integración: Revista digital sobre discapacidad visual*, 72, 109-116.

Bueno, no siempre todo es fácil, y los comienzos suelen tener estas cosas: que cualquier dificultad nos parece un muro imposible de escalar. Eso también lo aprenderemos, no hay muro tan elevado que la imaginación y las ganas no consigan traspasar.

Por lo tanto, habrá que tomar decisiones, consultar con los mayores, echar mano de los *profes* para que nos ayuden. Es posible que tengamos que cambiar de lugar en el patio a lo largo del curso o compartirlo con otros compañeros. Pero eso es lo de menos, lo importante es hacer equipo, jugar, querer estar juntos y pasarlo bien. Si podemos contar con un sitio en el patio, estupendo, y si no, tenemos que hacer lo posible por encontrarlo, organizarnos e ir preparando nuestra aventura de juegos.

Ya tenemos nuestro **rincón de juegos**, genial.

Ahora vamos a comentar algunas cosas que debemos tener en cuenta. Una de ellas, y ya sé que la sabéis, es que vuestra compañera ve muy poquito, es ciega. ¿Eso es importante? Claro que es importante, porque ya os disteis cuenta de que puede tener algunas dificultades para desplazarse, puede tenerlas para encontrar alguna cosa, para saber dónde estáis en algún momento o para saber lo que está sucediendo a su alrededor. En algún momento, puede suceder que no sepa qué hacer o cómo tenga que hacerlo, y tendréis que explicárselo.

No es difícil, lo pillareis enseguida y seguro que ella también.

Lo que debemos tener claro es que casi ningún obstáculo es insalvable, que a vuestra *compa*, como a vosotros, le gusta jugar y le gusta jugar con vosotros, porque sois sus amigos.

¿Podéis hacerlo? Claro que podéis, y, además, es necesario que lo hagáis, porque si no lo hacéis, no lo conseguiremos nunca, nos perderemos la oportunidad de haberlo intentado, seguramente de aprender cosas valiosas para nosotros que nos servirán el día de mañana y, muy importante, no aprenderemos a entender a nuestra *compa*, no sabremos qué es lo que le gusta o no, qué cosas puede hacer y, si es necesario, qué tendremos que hacer por ella.

Jugar tiene bastante de aventura, y en las aventuras es muy decisiva la imaginación. ¿Os acordáis? Lo comentamos al principio. Tener imaginación —y a ser creativos

también aprendemos— es fundamental, pero también lo es cómo hacemos las cosas o cómo podemos hacerlas: organizarnos.

Una de las primeras decisiones que debemos adoptar es a qué vamos a jugar, qué tipo de juego vamos a hacer y qué nos hará falta para hacerlo. Si decidimos jugar con muñecos o muñecas, con coches o construcciones, podremos vestirlos, ponerles ropa, cambiarla de un muñeco a otro. Es *diver*. Además, podremos lavarlos o peinarlos, contarles pequeñas historias o elegir nuestros muñecos preferidos. O si vamos a jugar con las construcciones, o a hacer una torre, o una carretera para los coches, tal vez nos animemos a visitar un zoo de animales o intentarlo con un escenario de maquetas y personajes fantásticos... Existen un montón de posibilidades, pero tendremos que tener los coches, las casitas, los bloques o los muñecos. Los materiales, los juguetes y organizarnos para llevarlos hasta el *rincón de juegos* también forman parte del juego.

¿Cómo podemos hacerlo? Más adelante comentaré algo sobre esto y cómo lo hicimos en otros *coles*. Por ahora, nos quedaremos con dos ideas importantes: el **espacio para jugar** y los **juguetes o materiales** que utilizaremos, y que guardaremos en nuestro *baúl, arcón, caja de juegos*; en algún *cole* llegaron a ponerle de nombre *la lámpara de Aladino*, porque cualquier cosa podía salir de allí dentro.

Una cuestión con la que debemos ser cuidadosos es que a nuestra *compa* es conveniente que le expliquemos, que le contemos, qué es lo que vamos a hacer antes de hacerlo, quién estará o jugará con ella, qué materiales o juguetes utilizaremos, dónde lo haremos y cómo lo haremos. ¿Por qué? Por una razón muy sencilla: así ella podrá imaginarse el juego antes de hacerlo, y eso le dará seguridad, se sentirá más cómoda, evitará que pase por momentos de desconcierto, se sentirá más preparada y no tendrá dudas que la pongan nerviosa, no le costará tanto participar.

¿Qué estamos haciendo? Pues algo muy sencillo y necesario: le estamos anticipando lo que vamos a hacer. Y esto que a nosotros nos parece innecesario porque nos valemos de la vista para saber qué juguetes o juegos vamos a realizar, a nuestra *compa* que no ve le resolverá muchas dudas.

Actuar de esta forma quiere decir que estamos siendo *empáticos* con nuestra amiga, otra palabra complicada para nuestra colección de palabras difíciles. Pero no es difícil, solo queremos expresar con esta palabra que somos capaces de ponernos en el lugar de nuestra *compa*, intentar saber cómo explora y conoce la realidad sin ver,

cuáles son las dificultades con las que se encuentra. Incluso podemos hacer algunos pequeños juegos a ciegas, probando nosotros a cerrar los ojos.

Claro, si tenemos que contárselo antes —y solo hará falta contárselo la primera vez que hagamos cada uno de los juegos o actividades—, es necesario tener organizadas las actividades y los materiales que vamos a necesitar, a utilizar en ese recreo, y si los vamos a utilizar un solo día o durante una semana.

Un ejemplo:

- El lunes jugamos con los muñecos.
- El martes continuamos con los muñecos o nos cambiamos a las construcciones.
- El miércoles lo dedicamos a aprender a saltar a la comba.
- El jueves a las casitas o hacemos un corro; lo intentamos con pelotas, con aros o globos; acertamos adivinanzas si llueve; o inventamos cuentos, empezamos a hacer teatro...

Es lo que llamamos **el cuaderno de viaje por el mundo de los juegos**.

Lo que voy a decir es básico pero conveniente: todos podemos, incluso debemos, aportar ideas para el cuaderno sobre nuestros juegos preferidos, a qué nos gustaría jugar, qué otras actividades se pueden hacer en el recreo, qué dificultades tienen algunos juegos para nuestra *compa* o para otros *compas* que pueda haber en el cole. ¿Podremos intentarlo con las chapas, las bolas o los trompos...? Tal vez con juegos de mesa sencillos, o intentarlo con una danza o una coreografía, o preparando una fiesta sorpresa de *cumple*, realizando un mural en relieve y con texturas. Las posibilidades son tantas que vosotros tendréis que elegir.

Bueno, *la aventura de jugar* está dando sus primeros pasos...

Y ahora me diréis, o me preguntaréis: «Oye, ¿no es demasiado jaleo que todos queramos participar en *la aventura de jugar*? ¿Cómo lo hacemos?».

Es una buena pregunta, claro que sí. Y os responderé que todos aquellos que deseen participar de esta aventura podrán hacerlo; que esta es una aventura compartida y para todos. Lo que tendremos que decidir es cómo hacerlo y qué ayuda vamos a necesitar, quién nos echará una mano.

Necesitaremos hacer tres cosas que son bastante sencillas. Por lo tanto, que nadie se asuste. La primera es saber cuántos de nuestra clase, o de otras clases que pertenezcan a nuestro curso, quieren participar en nuestros recreos activos. Si somos demasiados, necesariamente habrá que formar un **grupo de juego**, y que ese grupo vaya cambiando de participantes a lo largo del curso, que haya incorporaciones y salidas. Esto lo tendremos que decidir entre todos, lo mismo que la duración del mismo grupo de juego.

Esta es la segunda decisión, la duración del grupo. Puede ser una semana, dos semanas o incluso alargarlo un poco más, dependerá de vosotros... y de los mayores que colaboren con vosotros.

La tercera decisión es que vuestra *compa* sea la única participante fija que se mantiene en el grupo todo el tiempo que dure *la aventura de jugar*. ¿Por qué?

Atended un momento, intentaré explicarlo: con *la aventura de jugar*, nuestra pretensión es hacer recreos más divertidos, creativos, participativos, en los cuales todos los niños jueguen y, además, aprendamos entre todos juegos nuevos y también a jugar entre nosotros, a jugar en grupo. Nos parece interesante esta idea de jugar en grupo y que todos podamos aportar iniciativas, pero también pretendemos que vuestros *compas* que puedan tener alguna dificultad para integrarse en los juegos puedan hacerlo y puedan hacerlo durante más tiempo, porque esa dificultad que ellos tienen y que vosotros no tenéis a ellos les complica el que de una forma espontánea y natural puedan participar en grupos de juego que no necesitan de ningún apoyo, de ninguna organización o de la presencia de mayores para llevarlos a cabo; y además esa dificultad que les impide actuar espontáneamente les puede conducir al aislamiento, y eso, sobre todo, es lo que queremos evitar.

Buscar un espacio, organizar grupos, guardar material, establecer días de juego, preparar cambios de participantes... Suena un poco complicado para que nosotros solos podamos llevarlo a cabo, ¿verdad?

Me diréis: «¿No te parece que nos vendría bien contar con ayuda?», y la pregunta es muy oportuna. Por supuesto que sí, estoy de acuerdo que nos vendría muy bien un pelín de ayuda, porque a veces hasta las aventuras más sencillas necesitan un pequeño empujón; siempre cuesta poner en marcha cualquier tarea.

Tenemos ganas de empezar, de iniciar la travesía, de intentarlo y de ver cómo sale, pero... comenzar, ¿por dónde y cómo? ¿Podremos contar con los *profes*? Pues es cuestión de hablarlo con ellos, hay que animarse y proponérselo, y si conseguimos que uno o dos se apunten como tripulantes de esta aventura, con eso, sería suficiente. Pero hay más, sí, hay más posibilidades; me refiero a otras posibilidades.

Poned atención: os contaré una historia que transcurre en un cole en el cual pusimos en marcha *la aventura de jugar*.

Un día estábamos en el patio haciendo actividades de adivinanzas y unos alumnos de los cursos superiores se acercaron y se liaron a participar en el desarrollo del juego. Cuando finalizamos, nos sugirieron que les gustaría colaborar más a menudo, implicarse más, y así, de esta forma tan natural, nació *La patrulla de la amistad*.

¿Qué es *La patrulla de la amistad*? Es un grupo de alumnos de los cursos superiores —en este caso eran de sexto curso— que se ofrecieron como voluntarios para participar en el proyecto la aventura de jugar como monitores de patio y de actividades.

En este cole que os cuento se apuntaron 15. Hicimos grupos de dos monitores que se encargaron semanalmente de dinamizar con juegos y actividades durante el recreo y en el patio a nuestro equipo de *la aventura de jugar*. En este cole había un *compa* ciego, y el grupo de juego solía ser de cinco o seis niños; si el juego lo requería, se anotaban más para su realización. Más o menos, a los voluntarios mayores les tocaba ser animadores de patio durante una semana cada dos meses. Su perfil era el de jóvenes empáticos y simpáticos, responsables y animados. Para que se sintieran más seguros y formados, les propusimos realizar un curso en técnicas de grupo y animación del tiempo libre. También mantuvimos reuniones con los miembros de la patrulla cada cierto tiempo, en las cuales hablábamos y valorábamos cómo marchaba el proyecto, qué problemas eran los habituales, si desaparecían juguetes o cómo se podían resolver los conflictos, qué tal se encontraban ellos, si resultaba satisfactoria para ellos la experiencia y también, por supuesto, para los niños que participaban en *la aventura de jugar*.

Era algo nuevo, una experiencia pionera, y, por lo tanto, todo estaba por inventar, por hacer.

La patrulla de la amistad fue una iniciativa, como mínimo, hermosa: un grupo de alumnos mayores jugaban y se entretenían con un grupo de alumnos pequeños, se preocupaban por ellos, trataban de divertirse juntos y, al mismo tiempo, respetar las

reglas de los juegos; las relaciones no siempre fueron fáciles entre ellos, hubo algún que otro desplante, abandono o enfado. Todo hay que tenerlo en cuenta, y a veces tenemos días malos, estamos enfadados o de mal humor, no nos apetece nada. También se produjo algún abandono por parte de algún monitor de la patrulla, tal vez por excesiva responsabilidad o cansancio. Convivir con armonía es complicado y, por lo tanto, es conveniente que algún profe esté pendiente del equipo de la patrulla, que haya refuerzo emocional, que su trabajo tenga alguna repercusión, que se valore su esfuerzo.

La patrulla de la amistad también fue una acción transversal de educación en valores. Por lo tanto, se tuvo en cuenta en el Proyecto Educativo de Centro como una propuesta que se debía fomentar y apoyar, buscarle acomodo institucional y tratar de que tuviese continuidad en el tiempo.

La patrulla de la amistad preparó fiestas de *cumple*, maratones de chistes, una olimpiada de pañuelo, participó en la decoración navideña del centro, elaboró un mural solidario y colaboró en distintas propuestas de actividades y festivales extraescolares, y también realizó un cuaderno de bitácora de *la aventura de jugar*.

Ya veis, *la aventura de jugar* es algo pequeño, pero, a la vez, muy grande, todo lo grande que abarca vuestra imaginación por hacer cosas. Y también es otra forma de hacer grande el cole, porque al cole no solo vamos a aprender *Mates* o *Plástica*, *Lengua* o *Tecnología*, que son muy importantes; pero es más importante aprender a convivir, a relacionarnos, a conocernos. Al cole vamos a mejorar nuestras habilidades como personas, a ser elocuentes, a saber transmitir, a hacer amigos, a descubrir que nos gusta conocer y saber, a ser curiosos y creativos, a inventar, a ser buenos chicos, a ayudar a nuestros *compas* que, por cualquier motivo, necesitan de nosotros, y esto también se aprende.

Ir al cole también puede ser una aventura, una aventura solidaria y compartida.

Cada cole tiene su ritmo y su personalidad, su respiración propia, sus latidos... Lo que yo os conté en esta aventura está basado en mi experiencia, en cómo lo hicimos en otros coles. Pero cada cole debe buscar su camino para sus propias prácticas. Me gustaría que algo de lo que hicimos os sirviera, aunque sea como idea. En cualquier caso, intentarlo ya es una experiencia de aprendizaje y de vida.

Os deseo muchos éxitos y un viento propicio que extienda las velas de vuestra imaginación.