

JUGUEMOS

Jugar en la calle. Jugar en grupo. Esa es la actividad extraescolar que un grupo de educadores y psicólogos americanos han señalado como la asignatura pendiente en la educación actual de un niño. Parecería simple remediarlo. No lo es. La calle ya no es un sitio seguro en casi ninguna gran ciudad. La media que un niño americano pasa ante las numerosas pantallas que la vida le ofrece es hoy de siete horas y media. La de los niños españoles estaba en tres. Cualquiera de las dos cifras es una barbaridad. Cuando los expertos hablan de juego no se refieren a un juego de ordenador o una *playstation* ni tampoco al juego organizado por los padres, que en ocasiones se ven forzados a remediar la ausencia de otros niños. El juego más educativo sigue siendo aquel en que los niños han de luchar por el liderazgo o la colaboración, rivalizar o apoyarse, pelearse y hacer las paces para sobrevivir. Esto no significa que el ordenador sea una presencia nociva en sus vidas. Al contrario, es una insustituible herramienta de trabajo, pero en cuanto a ocio se refiere, el juego a la antigua sigue siendo el gran educador social.

Leía ayer a Rodríguez Ibarra hablar de esa gente que teme a los ordenadores y relacionaba ese miedo con los derechos de propiedad intelectual. No comprendí muy bien la relación, porque es precisamente entre los trabajadores de la cultura (el técnico de sonido, el músico, el montador, el diseñador o el escritor) donde el ordenador se ha convertido en un instrumento fundamental. Pero conviene no convertir a las máquinas en objetos sagrados y, de momento, no hay nada comparable en la vida de un niño a un partidillo de fútbol en la calle, a las casitas o al churro-media-manga. Y esto nada tiene que ver con un terror a las pantallas sino con la defensa de un tipo de juego necesario para hacer de los niños seres sociales.

Elvira Lindo, en *El País*.

1. ORGANIZACIÓN DE LAS IDEAS DEL TEXTO

(Tipología textual, contextualización. Estructura externa / estructura interna)

El texto es un **artículo de opinión**, firmado por Elvira Lindo y publicado en el diario El País. Está formado por **dos párrafos**, que no mantienen correspondencia con la **estructura interna en tres partes**: introducción –primeras líneas del texto-, desarrollo y conclusión –líneas finales-.

(Descripción de las ideas. Relación entre ellas)

En la **introducción** la autora expone, de forma explícita, el **tema** del que va a hablar.

- Tema del texto: juegos grupales en la calle.
- Referencia de la autora: estudio de psicólogos y educadores americanos.
- La autora coincide con ese estudio en la necesidad de los juegos infantiles en la calle.

El **desarrollo** incluye los **diversos aspectos del tema** que la autora va a tratar, conformando el **cuerpo argumental** del discurso.

- Las calles son inseguras y los niños pasan cada vez menos tiempo ante la televisión o el ordenador. Incluye un dato objetivo (las horas que los niños americanos y españoles dedican a las pantallas), enfatizado por su opinión (“...una barbaridad”).
- Importancia de los juegos grupales en la calle, ya sean competitivos o colaborativos. Los considera básicos para la educación de los niños. Emplea ahora un argumento de autoridad, apoyándose en la opinión de los “*expertos*”.
- No descalifica, sin embargo, los juegos actuales (play, ordenador), que incluso pueden facilitar el uso de las nuevas tecnologías como herramientas de trabajo. Hace uso ahora de un argumento de concesión: emplea el argumento para reforzar su idea del valor de los juegos tradicionales, que “*siguen siendo el gran educador social*”.
- Finalmente, expresa su desacuerdo con la opinión de Rodríguez Ibarra sobre el miedo al uso de las nuevas tecnologías. Se trata de un argumento por oposición, nuevamente con el fin de apoyar su tesis.

La **conclusión** recoge la **tesis** de la autora: la defensa de los juegos infantiles en la calle como elemento socializador de los niños, compatible además con el uso de las nuevas tecnologías.

(Estructura resultante)

En definitiva estamos, pues, ante un **texto argumentativo**, mediante el que la autora intenta persuadirnos de la validez de su tesis. Su estructura sigue el **modelo inductivo**, ya que va desde los aspectos particulares -aspectos del tema, argumentos- a la tesis.

2a. TEMA DEL TEXTO

Los juegos grupales en la calle (*sobre qué habla*). La autora defiende su valor en la educación social de los niños, y los considera compatibles con las nuevas tecnologías (*postura de la autora*).

2b. RESUMEN

A raíz de la publicación de un estudio de psicólogos y educadores americanos sobre el valor de los juegos grupales infantiles, la autora coincide en la necesidad de recuperarlos. Achaca a la inseguridad en las calles el abandono de este tipo de juegos a favor de juegos aislados ante las pantallas de ordenadores o consolas. Mantiene que juegos tradicionales y nuevas tecnologías son compatibles, pero siempre desde la prioridad de los primeros como instrumentos fundamentales en la educación social de los niños.

3. COMENTARIO CRÍTICO

(Breve caracterización del texto)

Se trata de un texto periodístico de opinión. Dentro de las modalidades de este subgénero periodístico se identifica como un artículo o columna, firmado en este caso por la periodista y novelista Elvira Lindo. Su medio de publicación es El País, diario de tirada nacional.

(Análisis formal del texto)

El texto presenta la forma básica de los textos periodísticos, que los géneros de opinión heredan habitualmente de los informativos. Aparece un titular, encabezando el cuerpo del texto:

“Juguemos”

La autora, como es propio de esta tipología textual –es un texto argumentativo– mantiene una actitud predominantemente subjetiva, que se expresa a través de diferentes rasgos formales:

- Uso de la primera persona:

“Leía ayer a Rodríguez Ibarra...”

“No comprendí muy bien la relación...”

- Empleo de léxico y expresiones valorativas:

“Cualquiera de las dos cifras es una barbaridad”

“... no hay nada comparable en la vida de un niño a un partidillo de fútbol en la calle...”

- Uso de recursos expresivos y retóricos:

“Jugar en la calle. Jugar en grupo” (paralelismo)

“Parecería simple remediarlo. No lo es” (antítesis)

“...el liderazgo o la colaboración, rivalizar o apoyarse, pelearse y hacer las paces...” (correlación).

(Ideas principales)

El propósito final del texto es la defensa de los juegos tradicionales infantiles, que siempre han sido grupales y en la calle. En ello coincide la autora con las conclusiones de un estudio publicado por psicólogos y educadores americanos, del que parte para exponer sus ideas. Evita el extremismo de la descalificación de los ordenadores y consolas, valorándolos con útiles herramientas de trabajo y alejándose de las reticencias de opiniones como la de Rodríguez Ibarra.

(Valoración personal: es la parte más importante del comentario, y si no está o es pobre o incompleta el comentario pierde mucho valor. Se debe redactar en tercera persona. El proceso ha de ser:

- *Elegir ideas del texto sobre las que hablar: puede ser una o varias, principales o secundarias, de contenido o formales.*
- *Explicar cómo se expone esa idea en el texto.*
- *Cuestionarse la idea: preguntas que suscita, coincidencias y discordancias personales con el texto, otras ideas derivadas...*
- *Incluir en la valoración cualquier referencia cultural: actualidad, historia, política, arte, filosofía...*

Voy a poner un ejemplo)

La autora atribuye la desaparición de los juegos grupales en la calle a la mayor inseguridad de ésta en la actualidad, inseguridad que lleva a los padres a prohibir la salida a los niños y a éstos al aislamiento de los juegos de ordenador, playstation y similares. Cabría preguntarse, sin embargo, al margen de la veracidad de esta afirmación, que no deja de ser la opinión personal de Elvira Lindo, si realmente este tipo de juegos suponen una mayor seguridad para los niños.

En primer lugar habría que considerar la naturaleza misma de los “nuevos juegos” –por oposición a los “juegos tradicionales” que la autora defiende-. En muchos casos se trata de juegos que fomentan la violencia, en forma de guerras, misiones, uso de armas, e incluso directamente sádicos: existen juegos cuyo objetivo es atropellar peatones, obteniendo mayor puntuación con “presas” como ancianos o mujeres embarazadas. Es cierto que esto no es patrimonio exclusivo de los videojuegos: también se observa en el cine o la televisión. Pero, al contrario que en otros momentos, es frecuente en la actualidad que sean los juegos el punto de partida argumental que posteriormente es llevado al cine: tal sería el caso de Resident Evil, por ejemplo. Y es cierto igualmente que no es justo demonizar en conjunto este tipo de juegos, porque no todos se orientan en la misma dirección. Pero es obvio que, en los casos en que ocurre, alcanzan unas cotas de violencia que muy difícilmente podrían darse en los juegos tradicionales.

Por otra parte, si tenemos en cuenta el canal mismo de estos juegos llegamos al uso perverso de Internet, que es en muchas ocasiones la fuente de la que proceden aquéllos. Esta utilización inadecuada o perversa de Internet adquiere muchas formas: la adicción, las relaciones indeseables y hasta el acoso a través de las redes sociales. La primera conduce al aislamiento y la inmadurez en el desarrollo de las capacidades sociales imprescindibles; lo segundo puede conducir a situaciones muy peligrosas, incluso al suicidio, como hemos visto en casos recientes.

En definitiva, si bien podría admitirse que la calle no tiene hoy en día la naturaleza amable que pudo tener en tiempos pasados –aunque no muy lejanos-, ello no significa necesariamente que la alternativa de los videojuegos sea más segura, por más que los niños permanezcan aparentemente en un contexto protegido y al alcance de los adultos.

(Conclusión: uno o dos breves párrafos sintetizando todo lo anterior)