

COMENTARIO DE TEXTO "JUGUEMOS" de Elvira Lindo

"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 el 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*, 12/01/2011

1.- Señala y explica la organización de las ideas contenidas en el texto:

POSIBLES RESPUESTAS:

RESPUESTA 1:

En su **estructura externa** este artículo periodístico de opinión, publicado en un diario de tirada nacional como es EL PAÍS, distribuye su contenido en dos párrafos de extensión desigual. Su **estructura interna** no se corresponde exactamente con su estructura externa, pues los dos párrafos ya señalados organizan su contenido según el esquema clásico de los textos argumentativos:

- **Introducción o Presentación:** la autora, Elvira Lindo, señala el **tema** del que va opinar en el texto: un informe de educadores y psicólogos americanos insiste en la necesidad de los juegos infantiles grupales y en la calle (líneas 1-3 del primer párrafo).

- **Cuerpo de la argumentación o Desarrollo:** la autora expone los datos, argumentos y ejemplos que sustenta en su argumentación (desde la línea 3, párrafo 1º, hasta el punto y seguido de la línea 15, párrafo 2º)
 - Las calles de las grandes ciudades son muy inseguras (l. 4).
 - Número de horas que pasan los niños americanos y españoles delante de las pantallas (l.4-6).
 - Tipo de juego que defienden los expertos (l. 7-11).
 - El ordenador o una *playstation* no son nocivos, son herramientas insustituibles de trabajo (l.11-14).
 - Pero el juego tradicional es el educador social (l. 14).
 - Refuta la opinión de Rodríguez Ibarra ya que el ordenador es un instrumento fundamental para la industria cultural (l. 15-19).

- **Conclusión:** Elvira Lindo expone la tesis planteada en su artículo: la defensa de los juegos grupales y en la calle como algo compatible con el uso de los ordenadores (últimas cinco líneas del texto, párrafo 2º).

Por consiguiente, el texto presenta una estructura inductiva o sintetizante, donde tras la exposición de los datos o ideas particulares sobre un tema, se expresa la idea principal o tesis defendida por el autor o autora.

RESPUESTA 2:

Las ideas expresadas en el texto responden al siguiente esquema:

-1 (tesis): Los niños necesitan el juego tradicional en grupo para desarrollar su sociabilidad (líneas 1-2).
 -a) Concepto de juego tradicional: entre iguales, en grupo, obligados a rivalizar, luchar y hacer las paces (líneas 7-9).
 -b) Concepto de juego actual: ordenadores, playstation, o padres sustituyendo a compañeros (líneas 5-7).
 -1.1 [pero] El número de horas dedicadas a las pantallas lo impide (líneas 3-5).
 -[dato confirmatorio] niños americanos, 7,5 horas; españoles, 3 horas (líneas 3.5).
 -1.2 [y] El problema es difícil de resolver (línea 3).
 -[porque] Jugar en la calle es peligroso en las grandes ciudades (línea 3).
-2: Los ordenadores no son el problema (refuta miedo de Ibarra) (líneas 9-15).
 -2.1. [porque] Son herramientas fundamentales para los profesionales (líneas 9-10 y 13-14).
 -2.1. [pero] No pueden convertirse en el centro de la vida de un niño (líneas 15-16).
-3 (conclusión) El juego tradicional es indispensable para educar niños sociales (líneas 16-18).

El texto desarrolla desde el principio dos ideas clave: una tesis “la necesidad del juego tradicional para lograr la correcta socialización de los niños” que presenta tanto al principio del texto (líneas 1 y 2) como al final del mismo (líneas 17-18) y una constatación que se irá desarrollando a lo largo del texto, “el problema es difícil de resolver” (línea 3). A partir de ahí, separa las actividades lúdicas actuales (líneas 5-7) de las actividades propias del juego tradicional (líneas 7-9) abundando en la dinámica socializante propia de estos juegos. La reflexión parte de un dato objetivo, número de horas dedicadas a la pantalla (líneas 3-5) y nos presenta una causa, la peligrosidad de las calles (3). En el segundo párrafo se centra en la idea de que el problema no son los ordenadores, ya mencionado en el párrafo anterior (líneas 10 y 12-15) sino (relación adversativa) el abuso de ellos (líneas 15-16). Finaliza volviendo a la tesis inicial (líneas 16-18) en estructura circular o encuadrada.

RESPUESTA 3:

Como podemos observar, la estructura es encuadrada ya que comienza y termina con la tesis. Teniendo en cuenta el tipo de estructura, decimos que el texto consta de las siguientes partes:

-Primera parte (1-2 líneas). En estas primeras líneas podemos encontrar tesis, los niños necesitan el juego en grupo para desarrollar su sociabilidad.

-Segunda parte (2-11 líneas). En esta parte comienza a desarrollar la tesis. Se vale de datos (la media de horas que los niños están frente a las pantallas) que, sin duda alguna, son una barbaridad pero son consecuencias del peligro en la calle. Posteriormente nos presenta el concepto del juego tradicional (peleillas, paces, rivalidad...) frente al del juego actual (lo que todo el mundo conoce por "maquinitas" como la playStation).

-Tercera parte (11-final líneas). El autor explica que los ordenadores no son el problema, ya que son herramientas fundamentales para profesionales, el problema llega cuando se abusa de ellos.

2. Indica el tema del texto y realiza un resumen del mismo.

POSIBLES RESPUESTAS AL TEMA:

“Necesidad de juegos tradicionales para lograr la correcta socialización infantil”

“El abuso de las nuevas tecnologías propician el aislamiento infantil”

POSIBLES RESÚMENES:

La posibilidad de que los niños practiquen los juegos tradicionales, a través de los que se logra un correcto desarrollo de la socialización personal, se ha reducido debido al exceso de tiempo dedicado a las pantallas y al hecho de que las calles en las grandes ciudades son cada vez más peligrosas. A pesar de lo dicho, los ordenadores no son el problema ya que son herramientas de trabajo imprescindibles, el problema es el abuso. Aún así, urge potenciar los juegos tradicionales para favorecer la sociabilidad infantil.

El exceso de tiempo dedicado a las pantallas resta la posibilidad de practicar a los niños los juegos tradicionales a través de los que se logra un correcto desarrollo de la socialización personal. El problema es difícil de resolver, las calles en las grandes ciudades son cada vez más peligrosas. Pero los ordenadores no son el problema, son herramientas de trabajo ya imprescindibles, que no debemos idealizar. Lo que sí urge es potenciar los juegos tradicionales para favorecer la sociabilidad infantil”.