**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, EL PAÍS, 12/01/2011

 Comentario de texto periodístico

1.- Señale y explique la organización de las ideas contenidas en el texto (Puntuación máxima: 1,5 puntos)

Por 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 1-3del 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 y los niños americanos pasan unas siete horas y media ante las pantallas, y los niños españoles, unas tres horas.

§ Los expertos se refieren a los juegos en que los niños luchan, compiten o rivalizan en la calle, o bien se apoyan, colaboran y hacen las paces entre ellos.

§ Esto último no significa que el juego en el ordenador o una playstation sean nocivos para el niño, sino que son herramientas insustituibles de trabajo.

§ La autora no comparte la opinión de Rodríguez Ibarra cuando este relaciona el temor al ordenador con el miedo a la propiedad intelectual. Porque en el mundo de la cultura el ordenador es un instrumento fundamental.

· 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, desde el punto y seguido de la línea 15, 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.

2.- 2 a) Indique el tema del texto (Puntuación máxima: 0,5 puntos)

Se pueden plantear varios modelos de responder la cuestión:

1er modelo: al tratarse de un texto expositivo-argumentativo, se recoge también la tesis que defiende el autor

· Este artículo de Elvira Lindo comparte el contenido de un informe de educadores y psicólogos americanos que señala que los juegos grupales y en la calle es la asignatura pendiente de la educación actual del niño.

· Este artículo de Elvira Lindo trata el tema de un informe de educadores y psicólogos americanos sobre los juegos grupales y en la calle por parte de los niños en la actualidad. La autora defiende la tesis de que dichos juegos constituyen una gran contribución a su educación social.

2º modelo: no se señala la tesis, porque ésta ya se ha explicado en la primera cuestión (organización de las ideas o estructura del texto).

· Este artículo de Elvira Lindo plantea el tema de la defensa de los juegos grupales y en la calle como algo necesario para la educación social de los niños.

2) 2b) Resuma el texto (puntuación máxima 1 punto)

 Elvira Lindo comenta un informe de expertos americanos que recomienda los juegos grupales y al aire libre. Tras lamentarse de la inseguridad actual en las calles de las ciudades y del excesivo número de horas que los niños americanos y españoles pasan delante de las pantallas del ordenador o la playstation, la autora sostiene que los juegos al aire libre (el partidillo de fútbol en la calle, las “casitas” o el “churro-media-manga”) son totalmente compatibles con el uso de las máquinas en el proceso de la educación social de los niños.

3) Realice un comentario crítico del contenido del texto (puntuación máxima 3 puntos)

 En El País suelen aparecer diariamente artículos de opinión donde escritores reconocidos, columnistas prestigiosos, pensadores o, incluso, personajes políticos de cierta importancia comentan asuntos de actualidad y acontecimientos relevantes. Este es el caso de la novelista Elvira Lindo quien, el 12 de enero de 2011, muestra su preocupación por el hecho (constatado por informes de expertos americanos) de que los niños y las niñas juegan cada vez menos en la calle.

En efecto, en estos tiempos del siglo XXI, apenas si se ven niños que jueguen al fútbol en algún descampado, o niñas que salten a la comba o chavales que correteen por las aceras o en bicicleta vayan hasta rincones que para sus mentes infantiles resultan inexplorados. Todo lo más, niños muy pequeños que, acompañados por sus padres, juegan en los toboganes o en los columpios de los pocos parques existentes en las ciudades.

Bien es cierto, como reconoce Elvira Lindo, que las calles son innegablemente muy inseguras, incluso a ciertas horas del día y en ciertos barrios pueden resultar peligrosas. Lo cual explicaría el escaso número de niños y niñas que se atreve a jugar al escondite o a la pelota o a policías y ladrones. Tal vez por esto proliferan los juegos de ordenador, las videoconsolas y las playstations; y los niños encerrados en las cuatro paredes de sus dormitorios o del salón de su casa se han convertido en auténticos expertos en el manejo del ratón o del mando a distancia, con que se manejan en el mundo virtual donde dan rienda suelta a su fantasía.

Evidentemente, las máquinas se han convertido en “insustituible herramienta de trabajo”, como afirma la autora de Manolito Gafotas, y buena prueba de ello es que, por ejemplo, cada día se usa más la Wikipedia en las aulas TIC de Andalucía, donde incluso la Junta de Andalucía regala a todos los niños de quinto de primaria un ordenador portátil.

Sin embargo, y centrando el tema en el asunto de internet, el uso del chat, el tuenti, el Facebook y el Messenger presenta notables riesgos psicológicos, sociales e incluso morales o delictivos. Muchos miles de adolescentes intercambian imágenes, vídeos, experiencias, amores y desamores en las redes sociales; pero, también, esto sirve de coartada o tapadera para el ataque de desaprensivos maleantes, pederastas o incluso para el aumento del acoso escolar, el mobbing y la violencia entre menores.

De modo que al final, muchos padres no saben que es más peligroso: el partido de fútbol callejero, jugar a la rayuela, al pañuelo y a las casitas, o conectarse a la cuenta abierta en tuenti o atropellar viejecitas como se realizaba en algunos videojegos de moda hace unos pocos años.

Elvira Lindo y los expertos americanos que ella menciona en su artículo en EL PAÍS prefieren el fútbol, el baloncesto y churro-media-manga.