

Introducción

El juego en el campamento es su principal elemento dinamizador. Acertar en su elección y dinamizarlos correctamente se puede convertir en la clave del éxito del mismo.

Para ello, se requiere del conocimiento de distintos factores que optimicen el resultado de su puesta en práctica.

El presente libro no pretende ser únicamente una recopilación de juegos que faciliten al monitor novel la organización de este tipo de eventos de tiempo libre. Quiere ir más allá.

Pretende generar una mirada crítica a lo que tradicionalmente ha sido utilizado por la mayoría de los monitores de campamento. Esta visión crítica va a permitir el diseño correcto de los juegos desde una perspectiva educativa, evitando los tópicos sin fundamento que se repiten sistemáticamente en los campamentos en edades infantiles y juveniles.

Propone una perspectiva novedosa al incluir cada juego en su entorno, lo que permite conocer las posibles interferencias que puedan suscitar con respecto al resto de las actividades del día; una propuesta distinta de clasificación de juegos más adaptada a lo que realmente sucede en el "microentorno" que supone el campamento, hasta ahora no desarrollada. Y, además, una forma distinta de estructurar el juego, generando una logística alrededor del mismo que permita su desarrollo óptimo y el aprovechamiento del compromiso motor y los tiempos de diversión.

Por tanto, el libro ofrece una forma distinta de mirar el juego de campamento desde el punto de vista de expertos en la materia. Para su mejor estructuración, el libro queda dividido en tres grandes ámbitos, establecidos en temas.

El tema 1 pretende definir el concepto del juego huyendo de los tópicos habituales. Se plantea una visión crítica sobre el concepto, a través de distintos autores, tratando de no conformarnos con la concepción tradicional. Los beneficios del juego no son inmediatos ni cualquier actividad puede considerarse juego.

Es necesario considerar si, realmente, el juego aporta dichos beneficios. Es más, es fundamental establecer los criterios que harían que una actividad concreta se convierta en un juego y, sobre todo, dotándolo de los componentes educativos que requieren dichas actividades con grupos infantiles y juveniles. Esto permitirá que, considerando dichos criterios y aplicándolos a la actividad elegida, podamos conseguir los beneficios planificados.

Además, se aporta una clasificación del juego novedosa, que se adapta a las necesidades específicas del campamento desde una perspectiva distinta, al considerar la intensidad

del trabajo y la posibilidad de incluirlo en el momento del día más adecuado para su resultado óptimo.

Por último, también se plantean algunos aspectos didácticos importantes, relacionados con las formas de explicación del juego para conseguir una mejor comprensión del mismo por parte del niño que juega. Seguir determinadas pautas de logística organizativa y una buena estructuración informativa llevan a un alto entendimiento del mismo, consiguiendo un mayor tiempo de participación, mayores niveles de compromiso motor y, por tanto, de consecución de objetivos.

Si, además, entendemos que el entorno donde se suelen desarrollar las actividades campamentales suele ser relativamente hostil, establecer unas pautas de seguridad, si no obligatorias, de consideración importante, la posibilidad de éxito del juego puede estar garantizada.

Como se ha comentado anteriormente, el juego de campamento no es una actividad aislada y descontextualizada del resto de actividades que lo configura. El tema 2 pretende estudiar el juego y su organización teniendo en cuenta las posibles interferencias que puedan generar con las demás actividades entre las que se desarrolla.

Tener en cuenta los componentes preactivos y postactivos que se generan al organizar un juego es indispensable para que el resto del día se desarrolle de forma correcta. Es necesario estudiar dichas interferencias y considerarlas, debiendo tenerlas presentes para que cada propuesta se pueda llevar correctamente a la práctica.

Se aportan, además, nociones sobre el papel dinamizador del monitor del juego, de forma que se optimicen los resultados en función de su intervención, según la función que desarrolle en el mismo.

Por último, el tema 3 ofrece una propuesta de juegos de campamentos, en función de la clasificación comentada, incluyendo en ella todas las cuestiones establecidas en los temas anteriores.

El lector puede obtener propuestas de juegos que, desde su perspectiva crítica, puede utilizar tal cual o modificar, buscando variaciones que se adapten a las características y a las necesidades de su campamento.

Se plantean un total de 20 juegos, divididos en función de la intensidad del trabajo y del momento del día en los que se recomienda su desarrollo, dividiéndolos en juegos para momentos del día de alta intensidad, de intensidad moderada y de intensidad intermedia.

Por tanto, a lo largo de estas páginas no solo se aportan recetas y soluciones, sino planteamientos basados en la didáctica y en la experiencia, pero siempre apelando a la visión crítica del que lo lee, no debiendo considerarse como un planteamiento finalizado, sino vivo y modificable.