

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. Explica la estructura del texto:

Los dos párrafos que forman el texto 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: 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 segundo punto y seguido del párrafo 2º)

- Las calles de las grandes ciudades son muy inseguras.
- Número de horas que pasan los niños americanos y españoles delante de las pantallas.
- Tipo de juego que defienden los expertos. El ordenador o una playstation no son nocivos, son herramientas insustituibles de trabajo.
- Pero el juego tradicional es el educador social. Refuta la opinión de Rodríguez Ibarra ya que el ordenador es un instrumento fundamental para la industria cultural.

🔍 **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).

Tipo de estructura:

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 y una constatación que se irá desarrollando a lo largo del texto, “el problema es difícil de resolver” (línea 3). Finaliza volviendo a la tesis inicial en **estructura circular o encuadrada**.

2. Indica cuál es la tesis; señala los argumentos e indica de qué tipo son.

Tesis: los niños necesitan el juego tradicional en grupo para desarrollar su sociabilidad / El juego tradicional es indispensable para educar niños sociales

Argumentos:

- Dato objetivo: número de horas dedicadas a la pantalla (líneas 3-5)
- Causa: la peligrosidad de las calles (3).
- Argumento de autoridad: referencia a lo que consideran los expertos juegos.
- Argumento de refutación: desmonta el argumento de Rodríguez Ibarra.
- Argumento de ejemplificación: 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)

3. Selecciona en el texto rasgos que expresen objetividad y subjetividad.

Objetividad: sobre todo en la primera parte:

- 3ª persona; oraciones enunciativas: La calle ya no es un sitio seguro en casi ninguna gran ciudad.
- Palabras de los expertos.
- Cifras

Subjetividad:

- Uso de la 1ª persona: “**Leía** ayer a Rodríguez”, “No **comprendí** muy bien la relación”
- Léxico valorativo: “Cualquiera de las dos cifras es una barbaridad”, “es una insustituible herramienta de trabajo” , “no hay nada comparable en la vida de un niño”
- Diminutivos: *partidillo, casitas*

4. Localiza los conectores que hay en el texto y clasifícalos.

Al contrario, pero, sino: conectores de oposición, contraste

Porque: conector causal