

CRECER JUGANDO

GROW UP PLAYING

**Lic. Silvana Andrés***

Psicopedagoga Planta Permanente Hospital Interzonal General de Agudos San José. Pergamino. Buenos Aires. Argentina

Correo electrónico de contacto silvinavandres@gmail.com

* persona autora para correspondencia

**Lic. Magdalena García-Petri**

Psicopedagoga Planta Interina Hospital Interzonal General de Agudos San José. Pergamino. Buenos Aires. Argentina.

Este documento pretende ser una reflexión sobre la importancia del juego para el desarrollo en la infancia y analizar el impacto del uso de las tecnologías en el mismo. Focaliza en la necesidad de generar y sostener espacios y tiempos de juego postergando a los dispositivos electrónicos que se presentan como la primera y más frecuente opción para niños y niñas.

This document aims to be a reflection on the importance of play for childhood development and analyze the impact of the use of technologies on it. It focuses on the need to generate and sustain play spaces and times, putting off electronic devices that are presented as the first and most frequent option for boys and girls.

DeCS Juego; Tecnologías; Infancia **MeSH** Game; Technologies; Childhood

Texto recibido: 19/09/2023

Texto aceptado: 01/03/2024

Texto publicado: 31/05/2023

Derechos de persona autora



... recordar sobre todo que el jugar es instintivo. Basta observar a un infante en cualquier contexto para ver cómo, en algún momento, inevitablemente, juega. Solo debemos propiciar esos espacios.

Es frecuente la consulta de familias con preocupaciones vinculadas a las habilidades de lenguaje, aprendizaje y socialización de sus hijos e hijas pequeños. Generalmente, cuando se indaga en relación al juego, la primera respuesta casi automática es: pantallas. Luego, indagando un poco más, aparece, cada tanto, una pelota, muñeca, un hermano, primo o vecino. Numerosos autores afirman que el juego es (o debería ser) la ocupación principal de los niños y niñas ya que es a la que le dedicarían mayor parte de su tiempo. Esto se debe a que el juego aparece como una necesidad básica e instintiva en la infancia, indispensable para su desarrollo. Reilly⁽¹⁾ lo conceptualiza como una actividad fundamental, que es divertida, placentera, e intrínsecamente motivada, que fomenta la imaginación, mejora la socialización, la adaptación al medio, el cumplimiento de normas y facilita el aprendizaje.

A través del juego los infantes exploran y se orientan en el mundo espacio-temporal que los rodea. Aprenden a vivir y significan el mundo. En el juego se indaga, experimenta, prueban, se equivocan. En este sentido Sutton⁽²⁾ sostiene que el juego permite explorar a través de la fantasía respuestas cognoscitivas que tal vez no serían posibles en el mundo real ya que al sustituir realidad por fantasía no deben hacer frente a las posibles consecuencias de sus actos. Así asimilan y ensayan comportamientos necesarios para participar de la vida social que involucran habilidades sensoriomotoras, cognitivas y sociales. El juego resulta entonces una actividad fundamental e indispensable para el desarrollo en la infancia. ¿Qué pasa entonces cuando la primera oferta es la pantalla? ¿Qué pasa cuando los dispositivos monopolizan la vida infantil reemplazando crayones, masas, cuentos, cantos y disfraces?

La creatividad, la fantasía, la imaginación no encuentran espacio y el desarrollo de los procesos simbólicos se limita. El cuerpo se queda quieto, el infante aislado (incluso compartiendo espacios con otros), el lenguaje se silencia. El descubrimiento del mundo, de uno mismo y de los otros se reduce. Aprender a interactuar se vuelve difícil.



Esta imagen, escena familiar cotidiana, retrata como una niña queda fuera del espacio de juego compartido y aparece aislada con su dispositivo electrónico.

No se trata aquí de demonizar las tecnologías, sino de tomar conciencia de lo que se deja de lado y lo que se pierde al pensarlas como la primera y más frecuente opción de juego en la infancia. Tomar conciencia de que el exceso de tiempo frente a las pantallas implica falta de tiempo de juego y eso repercute en el desarrollo.

Y recordar sobre todo que el jugar es instintivo. Basta observar a un infante en cualquier contexto para ver cómo, en algún momento, inevitablemente, juega. Solo debemos propiciar esos espacios.

Agradecimientos

No hubo aporte financiero ni patrocinio. No existe ningún conflicto de intereses.

Declaración de autoría

Silvina Andrés realizó la primera búsqueda bibliográfica y comenzó el desarrollo del documento. Magdalena García Petri realizó la fotografía y complementó el artículo. Ambas realizaron el proceso de revisión y edición final.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Knox, S. Terapia Ocupacional. 8ª ed. Madrid. España: Médica Panamericana; 1998. p.263.
2. Elkonin, D. Psicología del Juego. Madrid. España: Aprendizaje Sevisor Libros; 1980. p.69

Derechos de persona autora

