

Los juegos como motor de desarrollo y formación en la infancia

Play as an engine of development and education in early childhood

Rita Liss Ramos Pérez^{1*} , Ida Graciela Gálvez-Amores^{2,4}  & Aarón Samuel Bracho Mosquera³ 

¹ Universidad de Panamá, Facultad de Humanidades, Departamento de Sociología, Panamá.

² Universidad de Panamá, Instituto de Estudios Nacionales, Panamá.

³ Universidad de Panamá, Instituto de Derechos humanos, justicia y paz, Panamá

⁴ Centro de Investigaciones Científicas de Ciencias Sociales (CENICS), Panamá.

*Autor por correspondencia: Rita Liss Ramos Pérez, rlrp1890@hotmail.com

Recibido: 08 de mayo de 2024

Aceptado: 18 de noviembre de 2024

Resumen

Datos obtenidos de UNICEF señalan que más de 1.500 millones de niños y jóvenes se vieron afectados por el cierre de las escuelas en todo el mundo durante los inicios de la pandemia por COVID-19. Muchos de ellos tomaron sus clases virtuales y socializaban cada vez más a través de internet. Esto en gran medida imposibilitó las formas habituales de interactuar con otros niños o niñas haciendo que este tiempo confinados - ya sea total o parcialmente- vulnerase hasta cierto punto sus derechos. La sobre exposición a la tecnología como forma de interacción con otros, sobre todo para los que estaban en las urbes, les hacía vulnerables a los peligros de la red. En este artículo abordaremos como los juegos y sitios de esparcimientos que fueron limitados durante la pandemia siguen siendo fundamentales en el desarrollo y formación de los niños sobre todo en esos primeros años de la infancia.

Palabras clave: infancia, desarrollo, juegos, formación, confinamiento.

Abstract

UNICEF data indicate that more than 1.5 billion children and young people were affected by the closure of schools around the world during the onset of the COVID-19 pandemic. Many of them took their virtual classes and socialized more and more through the internet. This made it largely impossible to interact with other children by causing this time in confinement - either totally or partially, to violate their rights to some extent. Over-exposure to technology as a form of interaction with others, especially those in cities, made them vulnerable to network hazards. In this article we will address how the games and recreation sites that were limited during the pandemic remain fundamental in the development and training of children especially in those early years of childhood.

Keywords: childhood, development, games, training, lockdown.

Introducción

El juego se ha configurado a través de la historia como la actividad principal ejecutada por los niños y niñas por excelencia y la forma en la que ellos se vinculan con su entorno. Tener la posibilidad de jugar tiene incidencias en el desarrollo motor, social y cognoscitivo del niño; además de que organiza los elementos psíquicos de la personalidad y es la puerta de entrada a entender el mundo que nos rodea desde la primera infancia (Larrabure y Paolicch, 2018).

El estilo de apego, las relaciones y la manera en la que estas se construyen hasta llegar a la adultez empiezan su desarrollo en el juego, en donde se expresan conflictos emocionales, duelos y se integran conceptos novedosos que van tomando lugar en la vida del niño desde el inicio (Andrade, 2020; p. 134). El juego se entiende como la única herramienta que lleva al niño a desarrollar un Yo autónomo con respecto al entorno y a colocarse como sujeto activo y agente.

Las características del juego históricamente están ligadas a una relación real persona-ambiente que modifica estructuras internas en el individuo y moldea relaciones sociales, lo cual nos lleva a cuestionarnos acerca de los efectos que puede tener a nivel individual y colectivo el reemplazo de este estilo de juego por otro que promueve la individualidad, la inmediatez y el sedentarismo.

El confinamiento causó en muchos niños episodios de ansiedad, estrés y todo tipo de emociones que no necesariamente pudieron ser expresadas con palabras y eran llevadas al acto en distintas instancias; además de reflejarse un aumento en situaciones conductuales como falta de apego, distracción e irritabilidad (Ochoa-Fuentes, Gutiérrez-Chablé, Méndez-Martínez, García-Flores & Ayón-Aguilar, 2022). Las medidas que tuvieron que tomarse por la aparición del COVID-19 modificaron de gran forma los ambientes familiares y los recursos disponibles necesarios para el desarrollo sano de niños y adolescentes; además de las tensiones creadas por los cambios en el trabajo de los padres y las modificaciones en cuanto a la metodología escolar y las relaciones con sus pares (Mangué, Muñoz, López, Padilla y Palanca, 2020). Tomando en cuenta que las necesidades principales del ser humano son de corte afectivo, es posible inferir que la incertidumbre por la situación de pandemia causó un gran impacto en la salud mental de la población en general y sobre todo de niños y adolescentes que están en desarrollo y se encuentran en una posición de mayor vulnerabilidad.

Por otro lado, lo anterior tiene lugar destacando que no se contó dentro del confinamiento con las mismas condiciones y no todos los niños estaban confinados en las mismas áreas, lo cual pone el foco en la problemática de la desigualdad y en el alto costo que deben pagar los niños que no tuvieron la oportunidad ambiental de jugar durante todo el confinamiento. Así mismo como son diferentes las condiciones en que niños y niñas han crecido, también lo son los juegos y actividades que cada uno desde su nacimiento ha realizado; y también existe una diferenciación en cómo se vivió el confinamiento dentro de los hogares, además de cuáles fueron los mecanismos de afrontamiento de las familias durante esta época.

El juego se coloca como una actividad natural en la infancia y funciona como un promotor de cultura y relaciones sociales; especialmente el juego que incluye diversos aspectos del desarrollo: social, físico y cognoscitivo (Andrade, 2020), lo que probablemente se ve limitado en juegos en los que la interacción es remota, no continua y en donde se obtienen recompensas inmediatas y reforzadores extrínsecos.

Durante la pandemia la tecnología permitió que se hicieran famosos algunos juegos que permitían interactuar pese a la distancia - si bien no fue lo mismo que jugar a la lata con tus amigos en un patio - estos juegos se convirtieron en el aliciente para descargar el estrés y a la vez interactuar con personas de la misma ciudad y de otras partes del mundo a través de la internet. No obstante, está comprobado que los infantes necesitan de otros tipos de juegos que, a través de la interacción cara a cara con otros y la actividad física, les permitan desarrollar ciertas áreas de su cerebro y de su cuerpo. El juego es la fuente principal de aprendizaje y se coloca como una actividad esencial en el desarrollo social y psicomotor. Jugar debería ser considerado el principal trabajo de los niños y lo que permite que se adapten al medio y evolucionen de manera saludable de acuerdo con la edad y el contexto (Andrade, 2020).

Reyes Ruvalcaba et al. (2015) en su estudio sobre Niñez y régimen disciplinario: Una mirada sociocultural a la educación de antaño (Ruvalcaba et al., 2015), señalan que a principio del Siglo XX el Estado concebía a la escuela como el principal vehículo de normalización de la infancia, esto de alguna u otra forma permitía moldear la conducta de los niños y niñas e interiorizar normas sociales. No obstante, no podemos hacer caso omiso a que el rol de las escuelas también ha derivado en niños que han aprendido a ser competitivos, a estar por encima unos de otros y a ser segmentados según sus edades, sexo, clases sociales, y demás.

Para muchos niños y niñas a los que les tocó la dura realidad de experimentar y vivir una pandemia, ese rol antes

ejercido por la escuela (el de normalizar, enseñar y preparar), ha quedado en manos de las familias, lo cual supone ventajas y desventajas. Y es que, sumado a la deficiencia de nuestros sistemas educativos para enfrentar la crisis, muchos infantes quedaron a la deriva, con poco acompañamiento; incluso algunos solos en casa, dado que sus padres y madres seguían laborando. El tiempo y la compañía que se le dedico en casa a los infantes, en el momento de mayor desarrollo de la pandemia en el que el confinamiento fue el recurso establecido, podría haber influido de forma sustantiva en el proceso educativo tan vital para el desarrollo y aprendizaje de los infantes.

Los juegos como motor de desarrollo

La salud mental y el desarrollo sano que genera el aprendizaje a través del juego debe ser accesible para todos los niños independientemente del lugar en el que viva. De la misma forma en la que existe una tendencia a procurar igualdad de oportunidades en cuanto al acceso de la tecnología, sería provechoso que existiera una promoción de igualdad en cuanto al acceso a áreas verdes y espacios neutros en donde los niños tengan la oportunidad de desarrollar el juego simbólico, el razonamiento espacial y las habilidades para resolver problemas; habilidades que se desarrollan paulatinamente a través del juego colaborativo y en persona, el cual poco a poco se vuelve menos común.

Lo anterior cobra importancia si tomamos en cuenta el efecto global que tiene el juego a nivel del desarrollo en los primeros años de vida, haciendo énfasis en las habilidades que se adquieren al jugar vinculadas con la socialización, el respeto a la propiedad, la negociación y el establecimiento de acuerdos (Andrade, 2020). Todas habilidades que conforman los cimientos de fenómenos que tienen mayor impacto en la adultez tales como la participación ciudadana. Además, las habilidades de comunicación que se refuerzan a través del juego tienen incidencias considerables en la conformación de la autoestima, el autoconcepto y la autonomía, todos elementos que pueden estar relacionados al impacto social del individuo y a su interés por realizar intervenciones sociales (Martínez, 2019).

Todos estos elementos de gran importancia para el desarrollo fueron puestos en segundo lugar para preservar la salud física en medio de una situación de pandemia al reconocer e implementar el confinamiento como una de las medidas de acción principales. En medio de tanto encierro, para quienes crecieron en el campo, fue imposible no pensar en los juegos de antaño, en la libertad que generaba estar en el patio jugando a la matita de cilantro, o al diablo y el ángel, entre cafetales, potreros y ríos. Aún hay niños y niñas que crecen en el medio de la naturaleza, y sin duda, no son las mismas formas de interactuar, y los mismos juegos los que conocen en contraste con niños que crecen interactuando con otros a través de consolas, computadoras o celulares. Ambas formas de interacción y juego crean un aprendizaje y una forma de relacionarse con el entorno; no obstante, la oportunidad de interacción real, el resolver disputas en tiempo real y la necesidad de crear a partir de los materiales disponibles colocan al juego no-virtual como una fuente importante de habilidades importantísimas en el desarrollo humano.

El juego se coloca como una actividad natural en la infancia y funciona como un promotor de cultura y relaciones sociales; especialmente el juego que incluye diversos aspectos del desarrollo: social, físico y cognoscitivo (Andrade, 2020), lo que probablemente se ve limitado en juegos en los que la interacción es remota, no continua y en donde se obtienen recompensas inmediatas y reforzadores extrínsecos.

El juego en la formación del niño

El juego es una de las primeras formas de interacción con sus cuidadores y, si tomamos en cuenta que el vínculo entre el cuidador principal y un niño es el que determina gran parte de los rasgos de personalidad, salud afectiva y estilo de relación, es posible observar que la relación humana cercana a través del juego es un elemento esencial para el desarrollo de la salud mental (Anderson, 2017). Es imprescindible priorizar los escenarios de juego en que existe una interacción con pares o figuras de apego antes de los momentos de uso de pantallas e interacción con plataformas digitales que devuelven una retroalimentación inmediata que reduce la oportunidad de desarrollar tolerancia a la frustración y habilidades para solucionar problemas en el mundo real.

Los avances tecnológicos disputan con las formas tradicionales de jugar. Es común ver niños que desde temprana edad tienen dispositivos en su mano la mayor parte del tiempo teniendo la facilidad de descargar una multiplicidad de juegos; mismos que le permiten obtener recompensas inmediatas, pero que poco aportan a su desarrollo psicomotor y brindan una reducida posibilidad de interacción con otros.

Los juegos tradicionales, ayudan a los niños y niñas a desarrollar habilidades y actitudes necesarias para su interacción con las demás personas, creando vínculos que muchas veces se mantienen hasta la vida adulta. Son juegos mucho más inclusivos y sanos, donde no se ve esa diferenciación tan marcada por sexo o edad; como sí se ve mucho en algunos juegos digitales o de mesa, que desde su presentación ya generan una división entre unos y otros.

Las décadas de los 70's y 80's fue la última época antes de la entrada del teléfono móvil a la cotidianidad de nuestras vidas; aún para 1990, crecíamos con los juegos de antaño prácticamente como única forma de distracción, de hecho, no fue hasta el año 2000 que en que en muchos lugares rurales apartados se vio por primera vez un televisor. La última generación jugando a la lata, la matita de culantro, mirón mirón y el escondite señalan muchos de los jóvenes que han experimentado este confinamiento.

Quiénes también hayan disfrutado de esa experiencia quizás se sentirán muy identificados; no se trataba de competencia sino de compartir junto a otros niños, niñas y adultos; era posible disfrutar de las bondades del campo y los espacios abiertos. Los juegos simbólicos colaborativos no requerían de un género asignado, jugar a la cocina, a vender alimentos y servirlos, son actividades que desarrollan la imaginación de los niños y permiten que se abra un espacio de múltiples posibilidades en el ambiente inmediato de todos los participantes.

No podemos decir lo mismo de la era tecnológica, sin duda el panorama es otro, hemos cambiado los juegos de antaño por los tecnológicos; se han generado y profundizado las barreras entre niños y niñas, se han alterado las formas de acercarnos y convivir, y con ello nuestras comunidades y familias.

Conclusiones

La tecnología para estos tiempos ha sido fundamental, porque ha permitido acercarnos de maneras antes imposibles; pero también ha creado una distancia abismal entre aquellos niños con acceso a la tecnología y los que no la tienen. Paradójicamente, hoy la pandemia pone en evidencia cómo muchos niños, que pueden tener o no acceso a la tecnología, no necesariamente tienen espacios verdes donde recrearse; y eso también, de cierta forma, limita y vulnera sus derechos. Se ha priorizado la introducción de tecnologías novedosas tanto en instituciones educativas como en los hogares particulares y esto, si bien trae varios beneficios, incluye también numerosas desventajas en donde el desarrollo del lenguaje y la socialización pagan el precio más alto.

Ciertamente, sí es necesario proteger a los niños y niñas, no importa que estos vivan en el campo o en la ciudad; pero, sobre todo, entender que hoy, protegerlos y brindarles condiciones de igualdad de oportunidades para educarse, compartir, jugar y ser felices, estando confinados o no, pasa por brindarles tanto acceso a la tecnología como acceso a viviendas dignas, espacios verdes y calidad de vida. Además de educación y actualización a las personas encargadas de formarlos, en donde es beneficioso encontrar docentes que busquen conectar antes de corregir y que tengan más un papel de observador y guía más que de director (Solís, 2018).

Si bien durante este siglo XXI los avances tecnológicos traerán consigo otros juegos, hagamos que convivan y coexistan con los juegos tradicionales, ya que se considera importante dar a los niños mayor espacio, tiempo libre, formas en que puedan liberar estrés, mejorar sus habilidades y confraternizar con otros niños y niñas.

Promovamos la interacción humana, el respeto por los niños y la conexión con sus estados afectivos que se desarrollan y expresan en gran medida a través del juego. Luchemos para que los juegos de antaño no sean olvidados, que sean incorporados en los programas de estudio dirigidos a la niñez, y démosle su lugar e importancia en la cultura inmaterial de nuestros pueblos, para que sigan siendo transmitidos de generación en generación.

Conflicto de intereses

Los autores declaran no tener conflicto de intereses.

Referencias

- Anderson, J. (2017). *La Importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia*. Obtenido de <https://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2017/06/La-importancia-del-juego.pdf>
- Andrade, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación especial. *Journal of Science and Research*.
- Larrabure, M., & Paolicch, G. (2018). La función del juego en la infancia y las concepciones de padres, madres y docentes sobre su incidencia en el desarrollo infantil. *Anuario de investigaciones*.
- Mangué, J., Muñoz, R., López, L., Padilla, D., & Palanca, M. (2020). Implicaciones del confinamiento infantil durante la crisis Covid-19: consideraciones clínicas y propuestas futuras. *Clínica Contemporánea*.
- Martínez, I. (2019). El juego de aquellos que juegan; reflexión acerca de la importancia del juego y su repercusión en la participación social. *Calle14*, 195-202.
- Ochoa-Fuentes, D., Gutiérrez-Chablé, L., Méndez-Martínez, S., García-Flores, M., & Ayón-Aguilar, J. (2022). Confinamiento y distanciamiento social: estrés, ansiedad, depresión en niños y adolescentes. *Revista Médica del Instituto Mexicano del Seguro Social*, 338-344.
- Solís, P. (2019). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *Voces de la Educación*.
- Ruvalcaba, O. R., Aguirre, C. L., & Villanueva, E. M. O. (2015). Niñez y régimen disciplinario: Una mirada sociocultural a la educación de antaño. *Diálogos sobre educación. Temas actuales en investigación educativa*, 6(10), 1-19.