

## Asmi Alicante, 2017

Waimh España

Reseña de la charla para familias en el Colegio Público Poeta Pla y Beltrán de Ibi.



El miércoles, día 29 de noviembre de 2017, a las 19.30 de la tarde, tuvo lugar en el Colegio Público "Poeta Pla y Beltrán" de Ibi una charla para familias, organizada por el centro, e impartida por dos profesionales miembros de Asmi.

El título de la charla era:

### **“¿Han secuestrado las pantallas el juego de los niños?”**

Y fue impartida por: Clara Álvarez (Psicóloga) y Mari Carmen Díez (Psicopedagoga).

Antonio Amor Peñalver, director de la escuela, abrió la sesión exponiendo el plan de trabajo anual previsto para la formación de las familias, que quedó inaugurado con esta primera actividad. También agradeció a Asmi su colaboración aportando los profesionales que impartirán tres de las charlas planificadas. Por último presentó a las dos ponentes comentando los aspectos principales de su currículum y nombrando su experiencia profesional.

A continuación Mari Carmen Díez hizo una breve presentación de Asmi esbozando sus objetivos y describiendo algunas características y actividades de la asociación para darla a conocer a los asistentes. Entre las tareas de Asmi en Alicante nombró estas charlas que, enmarcadas con el nombre de **“INTER-CAMBIOS. Espacio de reflexión para la crianza”**, son un ofrecimiento a las familias para reflexionar conjuntamente con los profesionales sobre la crianza de sus hijos.

La exposición se apoyó visualmente en un Power Point, alternándose con coherencia y orden las intervenciones entre una y otra ponente, y acabando con la lectura de un cuento ("Vacío", de Anna Llenas), que recogía una de las ideas centrales en la charla: la dificultad de soportar el vacío y la interioridad. Y la falsa compañía y completud que ofrecen las tecnologías, y que aparentemente tapa ese vacío costoso de asumir.

### **Algunos fragmentos que destacamos de la charla:**

*"En estos tiempos, observamos que los niños cada vez juegan menos a todo a lo que antes jugaban, solos, con otros niños o con sus familias. Por eso nos planteamos si es que las pantallas han secuestrado el juego de los niños. Y decimos secuestrado, en un atisbo de esperanza de que sólo sea eso, un secuestro del que puedan ser liberados recuperando su capacidad de jugar y usando las pantallas en su justa medida. El uso precoz de las pantallas limita, anula la capacidad de juego, y lo que es peor: limita el funcionamiento cerebral".*

*"Se nos vende el atractivo de una estimulación rica y de una nueva manera de entretenernos que contiene saber, actualidad, técnica, preparación y futuro. Pero no se nos nombran apenas los inconvenientes que estos juegos pueden traer aparejados: adicción, dependencia, sedentarismo, aislamiento, pasividad, individualismo, ignorancia de los demás, agresividad, dificultades de atención en los aprendizajes, nerviosismo, intolerancia, imaginación suplantada por estereotipos y moda, visión pobre de la escuela... Y con tanta presión propagandística, se nos nubla la capacidad de reaccionar. Sólo nos preocupamos cuando vemos que los niños dejan de jugar a las cosas que les corresponden por edad, cuando se ensimisman y no nos atienden al hablarles por estar ocupados en las maquinitas que llevan consigo, cuando dicen que se aburren en el colegio, cuando tienen rabietas o enfados desproporcionados o cuando prefieren quedarse en casa jugando con el ordenador en lugar de estar con los amigos".*

*"Las nuevas tecnologías prometen: informarnos, enseñarnos, evitarnos la soledad, el aburrimiento, la frustración, tener muchos amigos, lograr placer, independencia, felicidad. Pero favorecen no poder soportar el vacío, que es el problema de ahora. Cuesta estar solo. Cuesta aburrirse, frustrarse, carecer de algo. Pero el niño que no tolera la ausencia necesitará cogerse de algo".*

*"Los juegos electrónicos, la televisión, la relación con la tecnología en general, tienen otros aspectos de influencia en la subjetividad. Me refiero específicamente a los vínculos, a las relaciones interpersonales, que se vuelven evanescentes cuando hay una máquina de por medio, o cuando el compañero de juegos es la máquina misma". (M. Emilia López)*

*"Hay una relación directa entre la velocidad de exposición de la mente al mensaje videoelectrónico y la creciente volatilidad de la atención. Nunca en la historia de la evolución humana, la mente de un niño estuvo tan sometida a un bombardeo de impulsos informativos tan intenso, tan veloz y tan invasivo. En palabras de Dimitri Christakis, experto mundial en el efecto pantalla en los niños, "una exposición prolongada a cambios de imágenes durante el período crítico de desarrollo condiciona la mente a niveles de estímulos más altos, lo que llevaría más adelante, a problemas de falta de atención".*

*“Así pues, dice C. L’Ecuyer, es imprescindible que los padres y los maestros entiendan el sentido verdadero de su papel en la educación de los niños, tanto en la etapa infantil como en la adolescencia. Según cada etapa de la vida del niño o del joven, su papel será abrazar, interpretar la realidad con la mirada, contar historias reales, otras ficticias, acoger, redimensionar un problema emocional, corregir un defecto con cariño, ayudar a descifrar cómo se siente uno, recordar un acontecimiento entrañable, desaprobar, prestar atención... En definitiva, se trata de una serie de actos profundamente humanos que no pueden realizar las pantallas.”*

*“Nuestros hijos han de vivir la vida en directo. Han de aprender lo que es una verdadera amistad. Estar con un amigo delante de un paisaje precioso. Hablar despacio, escuchar, entenderse. Cuidar un perro en lugar de un Tamagochi...”*(C. L’Ecuyer)

“En cuanto a los más pequeños, cada vez es más frecuente que utilicen el ordenador y entren a Internet en busca de sus videojuegos preferidos antes de los 10 años. (En el Reino Unido, por ejemplo, son el 27% de los niños entre 0 y 4 años).

Había un consenso amplio entre los expertos en el efecto pantalla, que decía que los niños de 0 a 2 años no debían estar expuestos a pantallas en absoluto. Pero ahora se habla en los foros especializados, de subir a los 3 o 4 años el momento de inicio”.

“Con esto no queremos decir que mantener a los niños apartados de las nuevas tecnologías sea garante de un desarrollo sano; aunque los mantengamos en una burbuja tecnológica o viviendo en una eco aldea, es esencial el buen tránsito por estos momentos evolutivos para un buen desarrollo y por tanto prevenir el riesgo de caer en dependencias en la adolescencia, momento en el que las NT y redes sociales, por sus características, facilitan este tipo de enganche”.

*“No hay nada significativo en la estructuración de un niño que no pase por el jugar”* (Ricardo Rodulfo). “Sin embargo, es frecuente que los niños sean sancionados por aquello que es justamente una de las características de la infancia: la vitalidad, el movimiento, el salto de un tema a otro, de un juego a otro, el llamar la atención de los adultos, el hacer ruido... Cuando están con la pantalla quedan inmóviles, estáticos”.

“Cuando un niño está jugando, crea, inventa y disfruta, utilizando un lenguaje simbólico genuino que lo da a conocer, lo muestra, lo destapa, y nos permite saber cómo es, en qué anda ocupado internamente, qué desea o qué teme. Y es que el juego permite elaborar procesos al propio ritmo abriendo paso a la creación, a la socialización, al aprendizaje y posibilitando el camino a lo nuevo, a lo flexible, a la imaginación, al cambio, al asombro.

Los juegos estimulan el desarrollo intelectual, desde las capacidades motrices hasta el lenguaje y la capacidad de simbolización, y también estimulan los hábitos necesarios para el crecimiento y el aprendizaje: perseverancia en el esfuerzo, tolerancia a la frustración, concentración, riesgo para explorar e imaginar”.

“En lo que aparenta ser un simple y apacible jugar, el niño está elaborando cosas muy importantes: la edificación interna de su propio cuerpo, el espacio de inclusión compartido con su madre, la simbolización de la "desaparición" de la madre, el poder sostenerse sin esa presencia segurizadora, el situarse en un espacio personal diferenciado, el sentir la presencia del padre. Así podemos ver en qué momento de desarrollo está un niño, viendo qué juegos realiza. Hasta en los juegos más sencillos de los niños, hay significados profundos y hay consecuencias.

Al sentir que uno "está y no está" (como en los juegos de las escondidas), el niño capta que los otros siguen existiendo, aunque él no los tenga en todo momento delante de su vista. O que él sigue existiendo, aunque la madre no lo vea. Esto posibilita que surja un espacio personal propio, que pueda empezar a ser "él mismo" y que posteriormente pueda aprender categorías, nociones y aprendizajes que tienen su base en estos primeros juegos fundantes de la identidad y del ser diferenciado: lejos y cerca, antes y después, arriba y abajo, a un lado y a otro, derecha e izquierda... Necesita sentir que existe aunque no lo miren”.

“Por otra parte, a través del juego, el niño va resolviendo las situaciones que ha vivido y que "le sobrepasan" emocionalmente: una operación, un susto, una exigencia desmesurada en la escuela o en la casa, etc. Así puede elaborar y asimilar los miedos, las impresiones fuertes, y demás acontecimientos que han sido vividos "a la pasiva" y que puede repetir y cambiar, tornándose en sujeto activo, y dueño de sus circunstancias. "El juego es un espacio para curar heridas", de ahí que veamos en los juegos de los niños muñecos que son golpeados en épocas celosas, juegos de hospitales, en los que el niño juega a ser "el que corta el bacalao", es decir, el médico, o escuelas en las que los alumnos se "liberan" de sus agobios haciendo de maestros de sus propios maestros. Y todo ello con la sensación de libertad y apertura de lo que es jugar.

Pero en estos momentos, el juego está puesto en cuestión, tanto en las familias, como en las instituciones educativas y en el ámbito social. Por una parte se ha ido colando la idea de que jugar es una pérdida de tiempo, que hay que darse prisa en aprender, que es importante adquirir conocimientos para ir bien en los estudios, para situarse socialmente, para triunfar. Eso ha hecho que se vayan hurtando tiempos y espacios al juego, cambiándolo por otras actividades, supuestamente necesarias, como hacer muchos deberes, aprender inglés...

Por otra parte la irrupción de las pantallas ha incidido en el abandono del juego placentero y natural, que es consustancial al niño y que tanto le aporta. Esta cultura de la imagen y la digitalización, pone en marcha exclusivamente lo visual y lo auditivo, no el cuerpo y la integralidad de la persona, y cuando un niño se habitúa a los juegos de pantalla, excitantes y estudiados para lograr consumos futuros, lo más fácil es que vea insulsas las propuestas de actividades cotidianas o escolares, que siguen ritmos más narrativos, calmos y humanos.

Otro factor que está influyendo en el abandono del juego es la estresante dinámica de vida actual. Parece que se nos ha olvidado lo bien que se pasa jugando a la pelota o al parchís, haciendo cabañas con las sábanas, contando cuentos o historietas familiares, construyendo interminablemente, bailando a placer, paseando a la muñeca, imaginando...

El caso es que se está produciendo una aceleración preocupante en el crecer de los niños, un desarraigo de su momento evolutivo, una descolocación de su lugar de niños pequeños y una apatía hacia el saber escolar. Se están originando desajustes, dificultades para adaptarse a las normas y a los demás, para centrarse, pérdida de ilusión, y sobre todo, una bajada de la actitud curiosa y mágica que les corresponde. Es como si no logran fabular y meterse apasionadamente en los juegos. Y paralelamente, como si no pudieran asombrarse y lanzarse con implicación hacia las cosas que desean conocer. Como si ya estuvieran de vuelta, como si hubieran perdido la capacidad de soñar. ¡Pero son niños, y jugar es, precisamente, su principal oficio...! Si buscamos lugares de salud, equilibrio y alegría para nuestros niños, miremos con buenos ojos sus juegos. Porque no son algo banal para ellos, sino algo que les es realmente importante. Les ayuda a ser sanos, a estar alegres, a ser sociables y les otorga el lugar que verdaderamente les corresponde: el de ser niños”.

“Catherine L’Ecuyer en su libro Educar en la realidad nos dice:

Hemos de recuperar el sentido de competencia y la autoestima que nos permiten tomar decisiones en la educación de nuestros hijos (pág. 123). Y nos da las siguientes recomendaciones, ya que la preparación para el uso de las NT ocurre en el mundo real.

- 1.- Reducir al máximo la multitarea tecnológica, que puede convertir a nuestros hijos en enamorados de la irrelevancia;
- 2.- Reducir los estímulos externos que demandan continuamente su atención, borran la sensibilidad y sustituyen su asombro natural;
- 3.- Ayudarlos a desarrollar la fuerza de voluntad retrasando la gratificación;
- 4.- Ayudarlos a tener un locus de control interno;
- 5.- Dar sentido a su aprendizaje, dando mas importancia a las motivaciones trascendentes e internas que a las externas;
- 6.- Darles oportunidades de relaciones interpersonales que consolidarán su apego seguro y su sentido de identidad;
- 7.- Darles alternativas de belleza para que eventualmente puedan reconocer lo bueno y lo verdadero”.

La exposición tuvo muy buena aceptación en las familias de esta comunidad educativa, siendo la asistencia de 40 personas, que se mostraron muy interesadas y participativas. Al final hubo un animado coloquio, en el que se expresaron comentarios, preguntas y reflexiones. Algunas intervenciones iban dirigidas a las dudas en el manejo del tiempo y las normas o acuerdos en el uso de la N. T. por parte de los niños, otras hacia su uso en el contexto escolar, algunas a experiencias personales...

Agradecemos a los asistentes su presencia y sus comentarios. A Clara Álvarez y Mari Carmen Díez sus exposiciones. A Asmi su colaboración, al ofrecer a las familias el espacio INTER-CAMBIOS y esta interesante charla. Y al director de la escuela, su esfuerzo en la organización de una actividad que posibilita acompañar y compartir con los padres su tarea de crianza.

### **Bibliografía:**

- Anzieu, D. (2007). *El yo-piel*. Madrid, España: Biblioteca Nueva
- Belçaguy, M.N., Cimas, M., Cryan, G. y Loureiro, H. (2015) *Adolescencia y tecnologías de la información y la comunicación* (Documento de trabajo de la Cátedra Psicología Evolutiva Adolescencia). Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, Argentina. Recuperado de [http://www.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/psicologia/sitios\\_catedras/obligatorias/055\\_adolescencia1/material/archivo/adol\\_y\\_tecno\\_de\\_la%20informacion.pdf](http://www.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/psicologia/sitios_catedras/obligatorias/055_adolescencia1/material/archivo/adol_y_tecno_de_la%20informacion.pdf)
- L'Ecuyer, C. (2015). *Educación en la realidad*. Barcelona, España: Plataforma Actual.
- Rodríguez, N. (2012). *Educación niños y adolescentes en la era digital. El reto de la educación en el siglo XXI*. Barcelona, España: Paidós.
- Rodolfo, R. (1989). *El niño y el significante. Un estudio sobre las funciones del jugar en la constitución temprana*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Soler, J. y Conangla, M.M. (2008). *Ámame para que me pueda ir. El arte de acompañar a los hijos en el proceso de convertirse en personas*. Barcelona, España: RBA Libros.
- Juan Larbán Vera. <http://www.asmi.es/fondo-documental>