

## **Reseña de la charla: “¿Han secuestrado las pantallas el juego de los niños?”**

El pasado viernes 19 de enero del 2018, a las 17'30, en el Colegio Público La Almadraba de Alicante, se celebró una charla-coloquio organizada por la AMPA del centro e impartida por miembros de Asmi (Asociación para la salud mental infantil desde la gestación).

La actividad comenzó con la presentación de Asmi y de su nuevo entramado formativo para familias, llamado: “INTER-CAMBIOS. Espacio de reflexión sobre la crianza”.

A continuación fueron presentadas las personas que iban a dinamizar el espacio: Clara Álvarez, psicóloga y Mari Carmen Díez, psicopedagoga.

En la charla se hizo un encuadre y un breve recorrido sobre el momento histórico actual, las nuevas maneras de criar y de vivir, las dificultades para limitar el uso de unas tecnologías que invaden de manera alarmante el tiempo, el ocio, la cotidianidad y hasta el mundo interior de las personas y las familias.

El guion de la exposición fue ilustrado por un Power Point que las ponentes iban completando con sus explicaciones, de las que destacamos algunos fragmentos:

“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”.

“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 y eso lo hace vulnerable y dependiente.”

“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>>”.

“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, desaprobando, 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”.

“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”.

“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, o dejar a los niños a merced de las pantallas.”

La dinámica que se creó en este encuentro fue desde casi el primer momento de diálogo y debate con las personas asistentes, que intervinieron tanto para comentar sus dudas, como para contar sus experiencias y lanzar preguntas de todo tipo que ayudaron a seguir profundizando. Algunas de las intervenciones fueron:

*-Desde que le dije a mi hija que se ha roto la tele y que en el móvil “no tengo megas”, juega, dibuja, me cuenta lo que ha hecho en el cole... Antes se limitaba a ver sus dibujos preferidos.”*

*-“Yo no soy de aquí y creo que el móvil me comunica con los que tengo muy lejos, pero me separa de los que tengo muy cerca. Por eso a las 10’30 requiso los móviles y las tabletas de adultos y niños. Así descansamos mejor y siento que estamos juntos”.*

*-Creo que he puesto el móvil en las manos de mi hija demasiado pronto. Se lo daba al salir del colegio para que no se me durmiera. Ahora veo que hubiera sido preferible hablarle, cantarle, o dejar que se durmiera. Un móvil no es ninguna broma, mete a los niños en un mundo que todavía no les corresponde. Mi hija ahora siempre me reclama el móvil”.*

*-“El hijo de mi primo, que tiene 14 años, no sale de casa ni para ir al cine con los amigos. Dice que quedan para ver todos a la vez la misma película, pero cada uno en su casa y en su ordenador. A sus padres esto les gusta, están más tranquilos si el niño no sale de casa, yo lo veo peligroso, no es lógico que no deseen salir de casa”.*

*-“A mí me sabe mal no darle a mi hija el móvil o los juegos electrónicos que otros compañeros de ella ya tienen. Parece que no le respondo a lo que necesita, pero lo hago pensando en que tiene 8 años... De todas formas, esto me plantea dudas”.*

*-“Me hijo va de la tableta a los videojuegos, se pasa horas en todo eso. No sé pararlo porque yo también estoy enganchada.”*

*“En el cumpleaños de un niño de cuatro años que conozco se le regaló una tableta. Y desde el mismo momento en que la tuvo en las manos, paró de jugar y de estar con los amigos. ¡Dejó de celebrar su propio cumpleaños!”*

*-“En los restaurantes se ven familias que comen con los móviles al lado y en vez de hacer conversación, se dedican a los “guasaps”. Me parece triste, y cada vez es más común.”*

*-“Al salir de la escuela infantil mi nena de dos años me pide ver a pepa Pig con verdadera ansiedad. La llevo a casa dando un rodeo para que juegue y meriende en el parque, Así retraso el momento en que queda atrapada por la pantalla. Por las mañanas pasa algo parecido. Intento evitar que vea la tele desayunando, pero se pone tan rabiosa que ya he desistido. ¿Tengo que preocuparme?”*

La sesión acabó con la lectura del cuento: “Vacío”, de Anna Llenas, cuyo mensaje venía a explicitar simbólicamente el uso de las nuevas tecnologías para intentar tapar o llenar vacíos, soledades, dudas o aburrimientos.

Fue un verdadero intercambio el que se produjo en este rato. Procuraremos que se repita.