

Juego y aprendizaje

La Vanguardia. 02/09/2012 03:31 | Actualizado a 02/09/2012 12:46

Análisis

Numerosos estudios señalan que los **niños** (de entre 3 y 7 años) de las últimas décadas son menos activos y pasan mucho menos tiempo que anteriores generaciones en espacios abiertos y en la naturaleza. Estos niños desarrollan, a menudo, **estilos de vida** muy sedentarios ligados a un consumo excesivo de **televisión** y videojuegos. La investigación está demostrando que el juego no estructurado en entornos naturales, o abiertos e inspiradores, aumenta la **autoeficacia** de los niños, entendida esta como la consciencia de la propia capacidad/habilidad de resolver problemas y de alcanzar objetivos. Una autoeficacia que va a dinamizar algunas funciones ejecutivas como: a) la capacidad de fijar metas; b) de inhibir la respuesta y evitar la impulsividad; c) de focalizar la atención, y d) de perseverar en la acción.

La total ausencia de juego libre en entornos naturales, o por lo menos en entornos amplios y atractivos, podría suponer consecuencias en su desarrollo cognitivo, en la maduración neuronal, es decir, en el despliegue del propio talento. La investigación señala incluso que el juego en estos entornos reduce los síntomas del déficit de atención en algunos niños. En general crece la sociabilidad y se mejora, para poner un ejemplo, en asuntos tan vitales como respetar los turnos del juego sin perder el control.

Además, se ha constatado el hecho de que el exceso de pantallas va ligado a menudo al consumo de alimentos muy calóricos. En España se ha triplicado en los últimos treinta años el número de niños con sobrepeso (que llegan al 26,1%) u obesos (que llegan al 19,1%). El niño que juega en entornos abiertos/naturales gana en experiencias llenas de realidad y sobre todo despliega actividad física. Por su parte, el niño pasivo, cuando la sobreestimulación de las pantallas desaparece, puede convertirse en un ser que anda entre el aburrimiento y la ansiosa búsqueda de nuevos estímulos externos reclamando mucha atención de los adultos. Existen investigaciones que señalan que el exceso de exposición a las pantallas podría suponer problemas de atención a partir de los 7 años.

El juego infantil es aprendizaje. John Dewey, Maria Montessori, Jean Piaget, Lev Vigotsky o Jérôme Bruner, entre muchos otros expertos, psicólogos y pedagogos, señalan como el juego está detrás del desarrollo de las funciones cognitivas, del lenguaje, de la maduración motora. Sin embargo, parece que muchos padres y algunas escuelas no se lo creen, o por lo menos actúan como si no se lo creyeran.

Los niños de estas edades quieren jugar para saberse capaces, lograr que las cosas funcionen, construir artefactos que les hablen de sus progresos: quieren

resultados, logros (un ejemplo casi universal es que a los niños les gusta construir cabañas en entornos naturales). Y esos logros son motivadores y nacen de poner atención y esfuerzo en actividades a menudo diseñadas por ellos mismos y en otras ocasiones sugeridas por cuidadores (padres, maestros, monitores). Otros niños más pasivos intentan menos cosas pues tienen menos éxito en sus iniciativas quizá por falta de confianza o de entrenamiento. A menudo también por la baja calidad de sus funciones ejecutivas: son niños pasivos que podrían decirse a sí mismos: “Como nunca me sale nada bien, mejor no lo intento”. El filósofo y pedagogo José Antonio Marina relaciona las funciones ejecutivas con un concepto global, la inteligencia ejecutiva, título de su reciente libro. Da que pensar.

Para estos niños, vencer cada reto es un nuevo juego con agradables recompensas. Sin embargo, los desafíos que plantean las pantallas, sobre todo los videojuegos, son menos estimulantes y a menudo más solitarios. Ante la consola pueden prosperar las habilidades visomanuales, entre otras, y existen destacables videojuegos educativos: pero son la solución de un momento. Lo que el mismo niño quiere, desea, elige, si le dan la oportunidad, es el juego libre, a veces dirigido, en entornos abiertos. Allí focalizan sus intereses y descubren aspectos ante los cuales quedan prendados, asombrados. Tal como señala Catherine L’Ecuyer en su libro *Educación en el asombro*: “El asombro tiene un papel clave en el aprendizaje del niño”.

Para los niños, la belleza, el silencio y la aventura desencadenan auténticos torrentes de intereses y preguntas que están ausentes ante una pantalla que sobreestimula sin invitar a la acción y a la pregunta. En un tono más ensayístico y metafórico se podría decir que, antes de que las pantallas les hagan enmudecer, muchos niños, si juegan de verdad, son pequeños emprendedores llenos de curiosidad e ideas.

IGNASI DE BOFARULL

La Clave

El aprendizaje se inicia desde dentro de la persona, o desde fuera? Platón decía que el asombro era el principio de la filosofía. La constatación de que algo es, mientras podría no ser. Tomás de Aquino hablaba del asombro como “el deseo para el conocimiento” y Chesterton decía que “del asombro parte la llama que ilumina los cuentos de hadas”.

Por otro lado, Dan Siegel, neurocientífico americano, afirma que existe algo más allá de la organización neurológica, una realidad intangible que actúa como motor de la persona. Según él, estaríamos a la expectativa del entorno, pero no completamente dependientes de ello. Y si es así, entendemos perfectamente el mecanismo por el que los niños que juegan aprenden más fácilmente que los que están entretenidos desde fuera hacia dentro.

Cuando se plantea el aprendizaje desde fuera hacia dentro, llenando la agenda

de un sinfín de actividades estructuradas, los estímulos lo hacen todo por el niño porque sustituyen al asombro. El niño se acostumbra a niveles de estímulos cada vez más altos, por lo que su entorno cotidiano finalmente le aburre.

Esfuerzo y disciplina deben ir delante del caos controlado del juego libre, a través del cual la persona aprende desde la invención y el descubrimiento. El juego libre se caracteriza por el silencio que permite la reflexión y la concentración, imprescindible para la asimilación de los aprendizajes. El ruido continuo de las pantallas impide a nuestros hijos saborear la fibra misma de la vida y asombrarse por su belleza intrínseca, menos ruidosa pero no por ello menos importante. Así que cuando nuestros hijos se encuentran en la naturaleza, primera ventana de asombro de la infancia, y se sorprenden por el mero hecho de que la luna exista, ¡es que están filosofando! Es posible que lo veamos como una pérdida de tiempo, en el mundo frenético y utilitarista en el que estamos inmersos. Este asombro por lo que les rodea es lo que les llevará a ser ingeniosos, creativos. Desde el asombro, mirarán al cielo buscando explicación por la desaparición del humo que sale de las chimeneas, acercarán las hojas a las pinzas de la tijereta para ver si se hace con ellas y en la playa empezarán a inventarse tesoros por excavar. Todas estas preguntas y aventuras que parten del asombro de nuestros pequeños filósofos, si encuentran un entorno fértil en el juego libre, son el preámbulo de una reflexión aún más profunda sobre los misterios y las leyes de nuestro mundo.

CATHERINE L'ECUYER

Bajo presión: cómo educar a nuestros hijos en un mundo hiperexigente, Carl Honoré. RBA. Barcelona (2008)

Last child in the woods: Saving our children from nature-deficit disorder, Richard Louv. Algonquin Books. Chapel Hill (2005)

Educar en verde. Ideas para acercar a niños y niñas a la naturaleza, Heike Freire. Graó. Barcelona (2011)

The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds, Kenneth R. Ginsburg, Pediatrics 119, 182-191

Educar en el asombro, Catherine L'Ecuyer. Plataforma Editorial. Barcelona (2012). (Disponible en <http://apegoasombro.blogspot.com>)

Ocio y tiempo libre: un reto para la familia, Ignasi de Bofarull. Eunsa. Pamplona (2005)