¿Puede ser un lujo jugar?

IRISBOND

índice

- Introducción
  - ¿Puede ser un lujo jugar?
  - ¿Puedo jugar contigo?
  - ¿Por qué hacemos este informe?
- ¿Qué es el juego?
  - Definición
  - Cómo describimos lo lúdico
  - El juego y el desarrollo del niño
  - Jugar para solucionar
- Ciencia y pensamiento alrededor del juego
  - Algunos pedagogos y pensadores sobre el juego y su influencia en el niñ@
  - Pedagogy of Play
- El juego y la discapacidad
  - Una reflexión
- Algunas referencias

Intro-
ducción

“Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes. Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento”.

Año 1989 (UNICEF)

¿Puede ser un lujo jugar?

Jugando socializamos, nos divertimos, aprendemos y desarrollamos aptitudes de nuestro cerebro que solo se desarrollan jugando. Jugar es algo natural y ninguno nos imaginamos la vida de cualquier niñ@ sin el juego. Incluso seguimos jugando de mayores y nos divertimos. Y nuestro cerebro se sigue beneficiando de jugar.

Aunque parezca absurdo, muchos niñ@s no pueden jugar, aunque quieran. Niñ@s con ciertas discapacidades que les dificultan jugar con otros niños. Falta de opciones y recursos. Sus vidas se desarrollan de forma diferente. Para estos niños, jugar se convierte en un lujo.

Hay pocos juguetes 100% inclusivos y son caros. En el siglo XXI, hay niñ@s para l@s que jugar, es un lujo.

¿Puedo jugar contigo?

Esta pregunta nos devuelve a la infancia. Al llegar a un parque por primera vez o al cole o cuando cambiábamos de grupo de amig@s, esa era la pregunta.

En IRISBOND queremos que esta pregunta la puedan hacer tod@s l@s niñ@s. Con este informe hemos querido poner sobre la mesa la dificultad de muchos niñ@s para acceder al juego, bien por un tema económico o por la falta de opciones. Es un tema importante para tod@s l@s niñ@s.

Y merece la pena acercar esta información para que podamos conocer la realidad que viven est@s niñ@s y sus familiares para que seamos capaces de desarrollar empatía hacia su situación y empujar un cambio en las jugueteras y los investigadores: ¿qué pasa en el cerebro de un niño que no puede jugar por una afección física?

"L@s niñ@s hoy en día tienen demasiados juguetes". NO TOD@S. Hay niñ@s que no juegan.

Un niñ@ sin juguetes, se los puede inventar. Puede coger un bote de jabón y construir una nave espacial o unas bolas de papel y lana para crear animales o tizas y dibujar espacios o juegos y mil cosas más. De esa forma va desarrollando la imaginación, y compartir experiencias, o negociar con otros niños; se divierte.

Pero ¿cómo hacemos con un niñ@ que por circunstancias ajenas a sí mism@ no puede usar las manos o comunicarse fácilmente? Igual que Stephen Farfler, un relojero parapléjico, construyó una silla autopropulsada sobre un chasis de tres ruedas en 1655, en IRISBOND nos gustaría que todas las mentes más imaginativas y creativas del mundo y de la industria del juguete se pusieran a desarrollar juguetes adaptados para estos niñ@s que tienen necesidades especiales. Y, así, conseguir que tod@s l@s niñ@s puedan jugar.

Un informe de la UNESCO dice que “jugar es vital” porque “condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y la afectividad. El niño que no juega es un niño enfermo, de cuerpo y de espíritu.”

Entonces, cuando no podemos darles a algunos niñ@s la opción de jugar, ¿los estamos condenando a la enfermedad?

¿Qué es el juego?

Según la Real Academia Española:

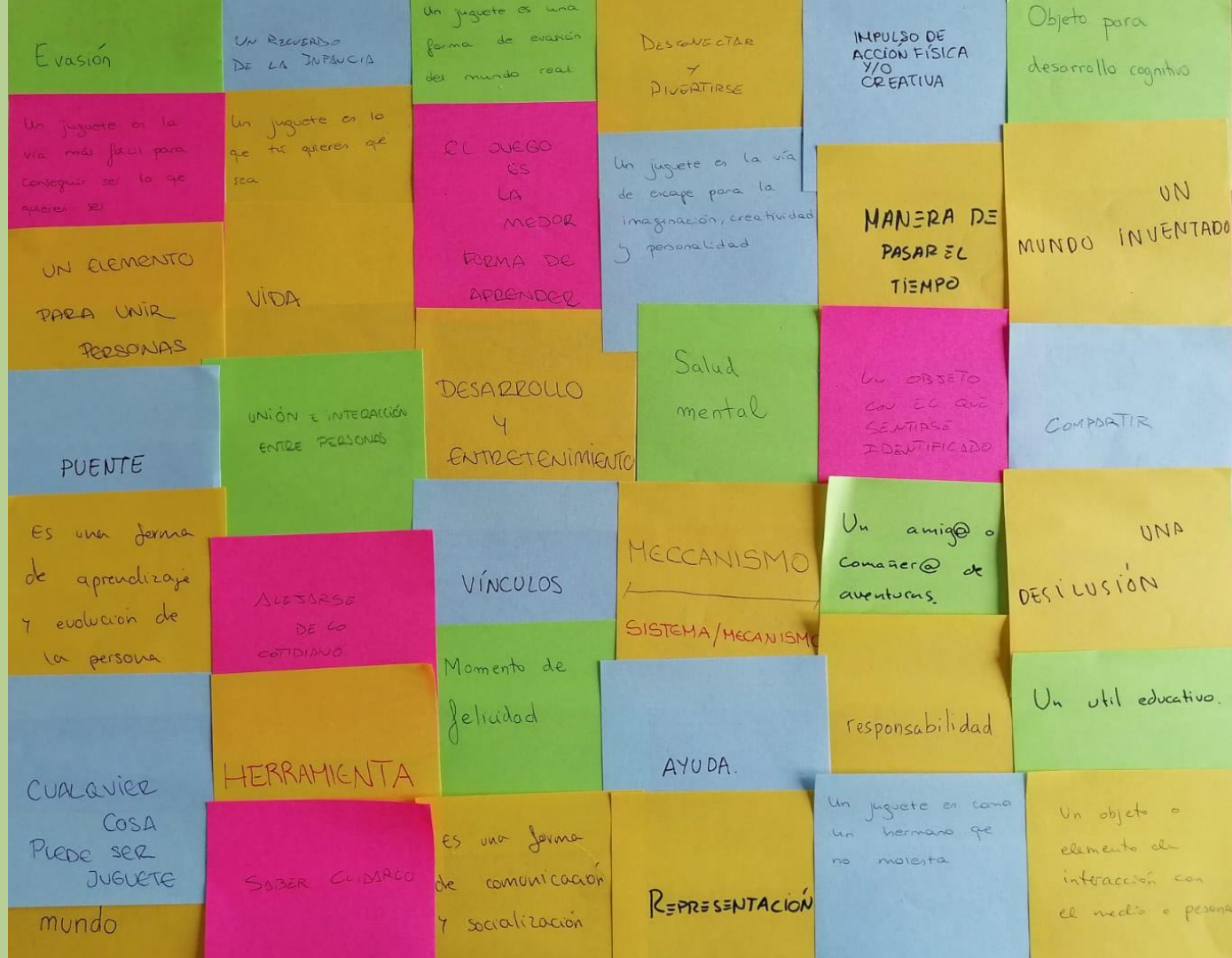
Jugar: Del lat. iocāri 'bromear'.

1. intr. Hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades.

Según algunos diccionarios etimológicos, *iocus*, juego en latín, se asocia con la raíz indoeuropea *yek-* que significaba hablar.

Esta raíz nos recuerda a la palabra inglesa *joke*, chiste o broma.

Esto es lo que significa un juguete para un grupo de estudiantes de entre 18 y 22 años



El juego es responsable de parte del desarrollo emocional, físico e intelectual del niñ@

El juego es un fenómeno cultural además de una función biológica. De hecho, no solo juegan los niñ@s o los seres humanos. Los animales juegan de forma instintiva y un niñ@ también lo hace así.

En los animales podemos ver toda la ceremonia que hay alrededor del juego, cómo se invitan o provocan para jugar. Mis perros juegan cuando volvemos a casa del paseo de la mañana y después de comer. Es un ritual que ellos no se pierden nunca y en el que notas que se divierten. Ya tienen 10 años y siguen haciéndolo. Y no les hace falta que se lo sugiera nadie.

El 75% del desarrollo del cerebro de un niñ@ tiene lugar después del nacimiento.

Stuart Brown es el presidente del Instituto Nacional del Juego en Estados Unidos. Y este juego no tiene nada que ver con el juego de azar. Es el juego al que jugamos cuando somos niños (y, con suerte, después también), el juego que nos divierte y nos entretiene, que nos relaja tensiones y nos permite socializar. Stuart Brown creó este instituto en 1996, y lo hizo motivado porque después de llevar más de 20 años dedicado a la psiquiatría, en sus investigaciones le saltó una alarma: el riesgo a largo plazo de la falta de juego durante el desarrollo del niñ@ e incluso después.

The drive to play is as fundamental as our drives for food and sleep.

Dr. Stuart Brown

Según varios estudios (Fisher 1992) el juego está relacionado con:

1. La resolución creativa de problemas
2. El comportamiento social
3. Los coeficientes de inteligencia
4. La capacidad de integración y liderazgo

Además, aumenta el ritmo del desarrollo temprano de un 33% a un 67%, mejorando la adaptación y el lenguaje y reduciendo los problemas sociales y emocionales.

Jugar para solucionar

Nate Johnson, un profesor de mecánica de un instituto de California se dio cuenta de que muchos de sus alumnos no eran capaces de solucionar ciertos problemas o arreglar coches. Empezó a observar para ver por qué ocurría esto y descubrió que la diferencia entre los que sí eran capaces de solucionar problemas y los que no residía básicamente en que hubieran jugado o no de pequeños con sus manos.

Johnson y el neurólogo Frank Wilson ayudan en la búsqueda de perfiles para un laboratorio de la NASA (JPL) y no consideran cum laude de Harvard or Cal-Tech si no han trabajado con sus manos antes.

El juego cumple esa función de unir la mano con el cerebro.

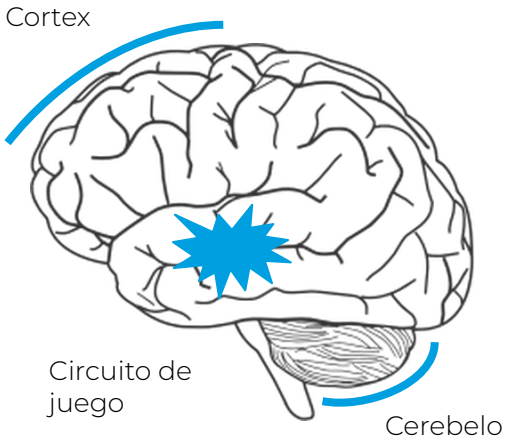
¿Cómo hacemos con los niños que no pueden jugar con las manos?

Alguna ciencia y pensamientos alrededor del juego

Jaak Panksepp

Neurocientífico estadounidense que identificó 7 circuitos cerebrales con los que nacemos y que se corresponden con emociones primarias (entre paréntesis):

1. Búsqueda (entusiasmo)
2. Rabia (enfado)
3. Miedo (ansiedad)
4. Deseo sexual (pasión)
5. Cuidado (cariño afectivo)
6. Pánico (tristeza y soledad)
7. Juego (felicidad)



Todos los mamíferos, tenemos un impulso biológico para jugar enterrado en el cerebro medio, una parte antigua del cerebro humano, esperando a que lo activemos.
Cuando se activan las neuronas del circuito de juego con elementos del entorno sentimos la motivación de interactuar con esos elementos.
Ante la presencia de una pelota o un amig@ sentimos la necesidad de centrar nuestra atención en ese estímulo y reaccionar: lanzar la pelota o jugar con nuestr@ amig@.

El instinto de jugar es, por lo tanto, biológico y produce felicidad.

Friedrich Fröbel

Las teorías pedagógicas Frobelianas se basan en dos pilares:

1. Favorecer el desarrollo integral del niño desde la infancia a través de la educación. Por eso debe existir un nivel pre-escolar

2. Favorecer y no contrariar las inclinaciones naturales del niño con la educación:

    a. No impedir sus movimientos y favorecer las actividades lúdicas. El juego equivale al trabajo y el ejercicio del adulto.
    b. Permitir tocar. El tacto es un sentido que aporta conocimiento. Es bueno reconocer las formas geométricas por el tacto y no solo por la vista.
    c. Animar a despedazar objetos para entender cómo están hechas las cosas: pasar del todo a las partes y de ahí volver a integrarlas en un todo.
    d. Encomendar la misión de cuidar algo: el sentido de propiedad enseña a respetar los objetos y posesiones de los demás.Por ejemplo, guardar sus cosas en su cajón y respetar los ajenos.
    e. Preguntarlo todo. Un niño normal tiene curiosidad por conocer. Un Kindergarten tiene que tener cubiertas las paredes de mapas, planos, cartas zoológicas y botánicas, personajes históricos, cuadros con escenas morales, acciones heroicas, paisajes naturales, etc.

Friedrich Fröbel o Froebel Nació el 21 de abril de 1782 en Oberweißbach, Turingia y murió en Marienthal, 21 de junio de 1852. Todos lo conocemos porque fue el pedagogo que definió la educación preescolar y el concepto del jardín de infancia (o Kindergarten). Fue el creador de la Escuela Nueva o Educación Nueva.

Wikipedia

Jean Piaget

Jean Piaget desarrolló una Teoría estructuralista del juego partiendo de los estudios sobre la dinámica de las funciones mentales de l@s niñ@s. Según su teoría, los niñ@s:

1. Etapa sensoriomotor de 0 a 2 años. Es un juego funcional o de ejercicio. El niño repite una y otra vez movimientos con el único objetivo de ver resultados inmediatos de sus acciones: caminar, lanzar, gritar, esconderse.
   El niñ@ con el juego mejora el desarrollo sensorial, la coordinación, el equilibrio, la comprensión del entorno, la superación, la interacción, entre otros beneficios.
2. Etapa preoperacional de 2 a 6 años Hay un predominio del juego simbólico, lo que significa simular situaciones, con objetos y personajes que no están presentes en el momento del juego. Los beneficios son el desarrollo de la imaginación y la creatividad, practicar roles, desarrollo del lenguaje, entre otros.
3. Etapa de las operaciones concretas entre los 6 y 12 años. Es la etapa de los juegos de reglas. Son juegos en los que todo el mundo sabe lo que tiene que hacer desde el principio y hay que seguir las normas. Los niñ@s aprenden a ganar y perder a respetar a los demás y las reglas, fortalecen la memoria, la atención, la reflexión y la paciencia entre otras cosas.

Jean Piaget, fue un psicólogo, epistemólogo y biólogo suizo, reconocido por sus aportes al estudio de la infancia y por su teoría cognitiva constructivista del desarrollo de la inteligencia, a partir de una propuesta evolutiva de interacción entre el sujeto y objeto.

Wikipedia

Play is the work of the child.

Maria Montessori

Maria Montesori

Su método educativo se usa hoy en día en muchas escuelas públicas y privadas de todo el mundo. Utilizaba la palabra “trabajo” en lugar de “juego”.

a. En 1898, en un congreso pedagógico en Turín expuso la importancia de la educación y atención a niños con deficiencias mentales y planteó la relación entre el abandono infantil y el desarrollo de la delincuencia.
b. El conjunto de sus investigaciones le dio la posibilidad de ocupar la cátedra de antropología pedagógica en la Universidad de Roma, en la que se dedicó a la enseñanza durante varios años.
c. L@s niñ@s, a través del “trabajo” se convierten en adultos.
d. L@s niñ@s se toman su “trabajo” muy en serio porque es lo que les permite convertirse en el mejor adult@ que pueden llegar a ser.
e. El juego (trabajo) – la práctica y la repetición- es lo que l@s niñ@s se ven obligad@s a hacer para conseguir este objetivo.
f. Debemos permitir a l@s niñ@s que «trabajen» con herramientas reales en lugar de hacerlo con juguetes de plástico, que participen en la vida real en lugar de meterlos en un cuarto de juego.
g. L@s niñ@s tienen que tener la libertad de elegir en qué “trabajar” y tienen que tener tiempo para perfeccionar sus habilidades.

Nació el 31/08/1870 en Chiaravalle, Italia, en el seno de una familia burguesa católica. Fue médica, pedagoga, psiquiatra y filósofa, además de humanista, activista feminista, sufragista italiana. A los 26 años, en 1896, se convirtió en una de las primeras mujeres médicas en Italia. Como educadora la conocemos por la filosofía de la educación que lleva su nombre y sus escritos sobre pedagogía científica.

Un proyecto a explorar: Pedagogy of Play (PoP)

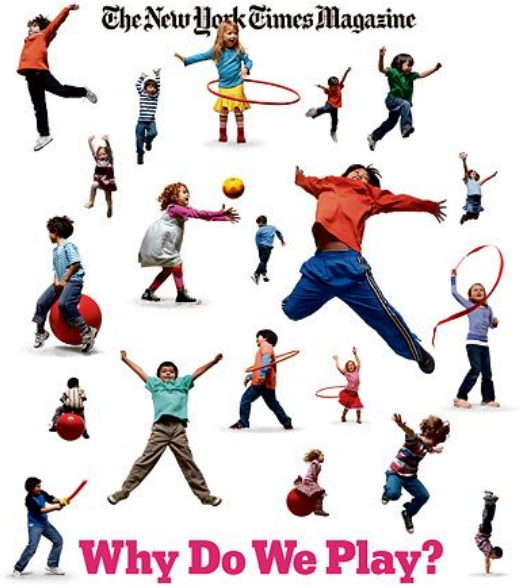
Partiendo de la base documentada de los beneficios del juego para el correcto desarrollo del cerebro y un mejor aprendizaje en los niñ@s, nace el Proyecto Pedagogy of Play.

Este proyecto empezó en 2015 en el International School of Billund. Gracias a una beca para investigar de la Fundación Lego, los profesores, junto con Zero Project (equipo de investigación de Harvard Graduate School of Education), pueden participar en grupos de trabajo orientados a analizar y encontrar vías para esta hipótesis de aprender jugando.

Los resultados de los estudios están publicados en la Fundación Lego y en la página del ISB. En 2017, PoP ha empezado a crecer en Sudáfrica y los Estados Unidos. Todos los profesores e investigadores siguen trabajando juntos en la búsqueda de modelos de aprendizaje basado en el juego.

Juego y discapacidad

Stuart Brown dice que en esta portada del New York Times faltan los adult@s, en IRISBOND decimos que faltan también niñ@s con alguna discapacidad, por ejemplo, motriz.



17 de febrero de 2008

Qué pasa cuando un niñ@ NO puede jugar

Pero, ¿es posible que un niñ@ NO pueda jugar? Sí

Puede ser que no haya juguetes adaptados...

O puede ser que los haya, pero que sean caros ...

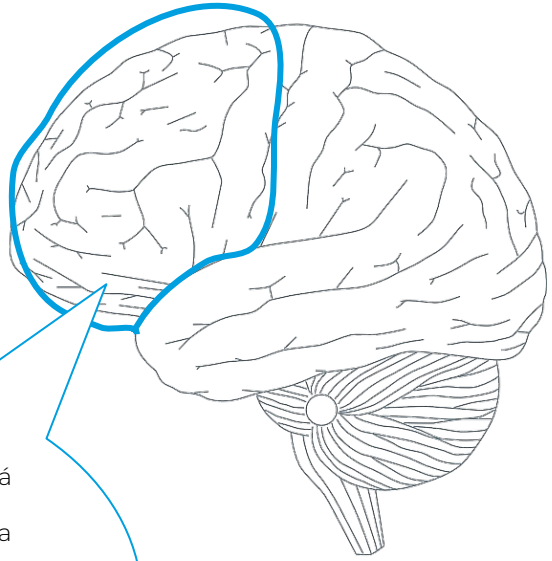
Los animales que han tenido poco juego cuando eran pequeños son deficientes en la regulación de sus impulsos agresivos cuando son adultos

(Potegal & Einon, 1989)

Tenemos que entender qué pasa ante la ausencia del juego, pero sabiendo que el verbo jugar tiene un significado muy amplio

Según Stuart Brown, cuando nos planteamos la vida sin jugar no tenemos que pensar que sería una vida en la que no habría deportes o juegos. Es mucho más. Sin la actividad de jugar las obras de teatro, los libros, el arte, las películas, la música, el baile, los chistes y las historias desaparecerían. No habría ironía, ni comedia. Ni el hecho de jugar . El juego en su amplio sentido es lo que aporta color a la vida, sin el juego sería más aburrida y sosa.

El juego, partiendo de las investigaciones en animales, hace que se desarrollen antes y mejor las funciones regulatorias del lóbulo frontal, que son las que permiten inhibir la ansiedad y la impulsividad. Esto nos enseña a: parar, mirar, escuchar y sentir. Y así mejoran las capacidades para la auto-reflexión, la imaginación, la empatía y la creatividad. Con estas habilidades un niñ@ adquiere la flexibilidad que le permite adaptarse al futuro, diseñar objetivos y vías para alcanzarlos.



El lóbulo frontal incluye una gran parte del córtex que está involucrado, directa o indirectamente, en la mayoría de las funciones del cerebro: conocimiento, comportamiento y funciones motoras. Por lo tanto, el daño en el lóbulo frontal puede tener repercusiones en la atención, memoria, lenguaje, solución de problemas, y comportamiento.

Según Stuart Brown, privar del juego de forma moderada o severa durante los primeros 10 años de vida, podría resultar en un desarrollo infantil temprano deficiente, que conduce a la depresión, dificultad para adaptarse, menor autocontrol y mayor tendencia a relaciones interpersonales frágiles y superficiales e incluso a la adicción. La privación del juego en la infancia está presente en entrevistas realizadas durante un estudio con algunos de los criminales más violentos de los Estados Unidos.

En los EE. UU. y el Reino Unido el juego infantil al aire libre ha disminuido en una generación alrededor de un 71%. En España, más del 80% de los niños juegan menos de lo que sería recomendable en el exterior.

Podemos decir que la pobreza y la escasez de oportunidades para jugar son ya endémicas, sobre todo en zonas urbanas deprimidas.

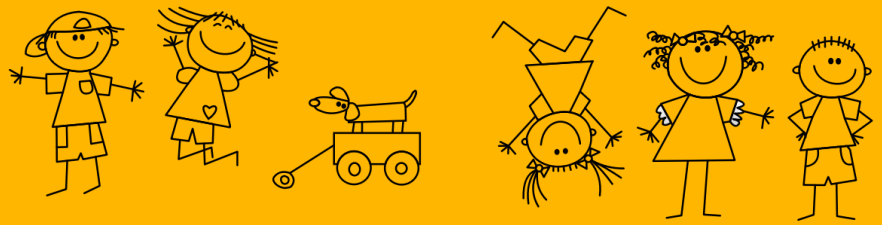
¿Dónde nos lleva esto?

Según Joe Frost, un investigador americano del juego que publicó o participó en más de 19 libros sobre el tema, la reducción, cambio, incluso desaparición del juego durante los últimos 50 años está provocando hoy una crisis de salud pública y una amenaza para el bienestar social que podría durar generaciones.

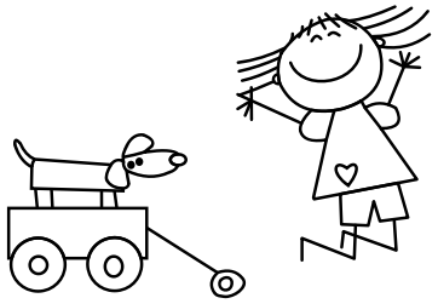
¿Y los niñ@s que no pueden jugar o que tienen dificultades para hacerlo por un problema físico?

Cuando un niño NO juega:

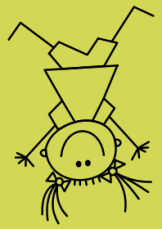
1. Se resiente la creatividad y esto implica que también se reduzca la capacidad para resolver problemas.
2. La independencia también sufre, durante el juego el niñ@ toma decisiones sin que haya intervención de un adult@.
3. A menor juego, más timidez, más incapacidad para asumir los errores.
4. Y junto con el punto anterior, la sociabilidad también disminuye, est@s niñ@s crecen de forma más aislada y son más individualistas.
5. Son niñ@s emocionalmente más inseguros.
6. Y un peor carácter por la falta de momentos de esparcimiento y para liberar tensiones.

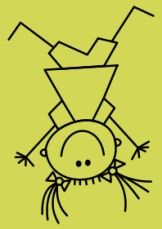


“Children learn as they play. More importantly, in play, children learn how to learn.”

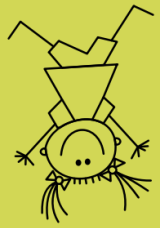


O. Fred Donaldson





Si todos nacemos con la capacidad para jugar, conseguir que los niñ@s con discapacidades motrices, por ejemplo, jueguen ¿no es tan sencillo como buscar qué estímulos activan esos circuitos de juego que definió Jaak Panksepp?



Sin juguetes adaptados, los niños con discapacidades motrices o físicas normalmente pasan menos tiempo explorando y jugando con los juguetes y más tiempo mirándolos, porque si no están adaptados, no pueden hacer nada con ellos, aunque quieran.

Brooks-Gun & Lewis 1982; Loovis 1985.

Como no hay profesionales que hagan diseño para “necesidades especiales”, lo hacemos con la información de los padres.

Hoy, en 2022, 40 años después, hay pocos juguetes adaptados, o poca variedad, y poca ciencia e investigaciones alrededor de estas necesidades y sus soluciones.

Los juguetes tienen como función estimular el desarrollo cognitivo, para lo cual se tienen que adaptar a las capacidades de los niñ@s y no al revés. Tienen que responder a sus movimientos, emitir algún tipo de respuesta cuando el niñ@ los manipula, y también incluir como necesaria la imaginación o la fantasía en el transcurso del juego.

No todos los niñ@s son iguales y no tod@s los niñ@s juegan igual. Por eso, los juguetes no pueden ser iguales.

La mayoría de los juguetes que hoy reconocemos como inclusivos, son juguetes que contemplan otras razas o incluso algunas condiciones físicas, pero eso no significa que estén adaptados a niñ@s con discapacidad. Solo representan a algunos niñ@s.

¿Por qué un@ niñ@ que necesita una silla de ruedas tiene que jugar con una muñec@ que va en silla de ruedas? ¿No es mejor pensar en juguetes adaptados a su condición?

¿Estamos prestando suficiente atención al juego para niñ@s con condiciones físicas que les impiden jugar con juguetes no adaptados?

60.000

niñas y niños en España

0-6 años

con diversidad funcional

13%

de juguetes “inclusivos”
son idóneos para niñ@s
con diversidad funcional

¡Tod@s l@s niñ@s tienen derecho a jugar! ¡Tod@s!

Algunas referencias

Play Deprivation Can Damage Early Child Development
The child's right to play
Lego Foundation research about play
Learning through play: a review of the evidence
Towards a Pedagogy of Play
Why we play
The purpose of PoP
Toy play in infancy and early childhood: normal development and special considerations for children with disabilities
The importance of play
Learning to cope through play
Scientists Say Child's Play Helps Build A Better Brain
Accessible And Representative Toys Key For Development Of Kids With Disabilities
El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares
Una metodología para la utilización didáctica del juego en contextos educativos
El niño y el juego: planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas
¿Qué pide un niño para ser feliz?
Guía Aiju 3.0

Algunos libros

1. Play: How it shapes the brain, opens the imagination, and invigorates the soul
2. Homo ludens

Algunas TedTalks y vídeos

1. Stuart Brown
2. The decline of Play: Peter Gray
3. Learning Through Play
4. Emily Turner on The Power of Play
5. Jugar... ¡Un asunto muy serio! Importancia del juego en el desarrollo infantil
6. Tim Brown: Tales of creativity and Play
7. La importancia del juego para el desarrollo de los niños con discapacidad

¡Gracias!

IRISBOND

www.irisbond.com