

## VOLVER A JUGAR

### AUTORA: LILIANA GONZÁLEZ "CRECER APURADOS, LOS LÍMITES EN JUEGO"

LOS NIÑOS DE TODOS LOS LUGARES Y LOS TIEMPOS NECESITAN JUGAR. HOY, NACEN Y LA LELECRÒNICA LOS ESPERA, LOS FASCINA, LO ATRAPA CADA VEZ MAS. LEJOS DE DEMONIZARLA, TRATAMOS DE ALERTAR SOBRE LOS EXCESOS.

EL JUEGO ELECTRÒNICO NO PUEDE SER EL ÚNICO JUEGO DE LA INFANCIA.

- NO HAY DESPLIEGUE CORPORAL.
- NO HAY DESARROLLO DEL PENSAMIENTO Y DEL LENGUAJE (JUSTO LO QUE PIDE LA ESCUELA)
- NO HAY VÌNCULO REAL CO E L OTRO, CON ESE AMIGO QUE ME AYUDA A CONTROLAR MIS IMPULSOS AGRESIVOS. ESE QUE CON SU PALABRA PONE FRENO A LOS DESBORDES Y ME ENSEÑA A COMPARTIR, GANAR, PERDER, ESPERAR TURNO, ETC.

LOS JUEGUITOS ELECTRÒNICOS, ESTIMULAN CONEXIONES Y PERCEPCIONES Y DIVIERTEN, PERO NO PREPARAN PARA LA VIDA SOCIAL.

UN NIÑO O UN ADOLESCENTE ES CAPAZ DE PASAR HORAS FRENTE A LA PANTALLA. PRESCINDE DEL SEMEJANTE, SE SUMERJE EN UN GOCE SOLITARIO CUANDO DESPUÈS TENDRÀ QUE INGRESAR A UN MUNDO QUE EXIGE EL DOMINIO DE LAS RELACIONES SOCIALES.

JUGAR CON OTROS REALES ENSEÑA LA IDEA DEL SEMEJANTE, ESE QUE PUEDE SUFRIR O GOZAR POR LOS MISMOS MOTIVOS QUE YO.

MIENTRAS QUE EL NIÑO JUEGA, TRABAJA. SE CONSTITUYE SUJETO HUMANO, CONSTRUYE EL MUNDO. ARMA SU ESQUEMA CORPORAL, DESPLIEGA SUS RECURSOS COGNITIVOS, HACE JUGAR SUS DESEOS, PRENDE LA MÀQUINA DE LAS FANTASÌAS.

AL JUGAR SE PONE A PRUEBA, ASUME RIESGOS, SE ACERCA A LO DESCONOCIDO, PONE EN ACTIVO LO SUFRIDO PASIVAMENTE, PONE A PRUEBA EL AFECTO, LA PRESENCIA DEL OTRO Y ESPECIALMENTE REALIZA SU DESEO DE SER MAYOR JUGANDO A LO QUE VE EN SUS ADULTOS SIGNIFICATIVOS.

LO LÙDICO HACE JUGAR LA AGRESIÒN. EN LOS JUEGOS DE AYER TAMBIÈN APARECÌA LA VIOLENCIA. QUIÈN NO JUGÒ A POLICÌAS Y LADRONES, INDIOS Y VAQUEROS, GUERRITAS, LUCHITAS? PERO LA GRAN DIFERENCIA CON LOS JUEGOS ELECTRÒNICOS,

ES QUE SON IDEADOS POR LOS CHICOS. ELLOS ESCRIBEN EL GUIÒN, DECIDEN LOS PERSONAJES, REPARTEN EL GANAR Y EL PERDER, LA VIDA Y LA MUERTE.

OTRORA EL PLACER PASABA POR EL VENCER LA MUERTE RESUCITANDO AL AMIGUITO CAÌDO.

HOY, HAY JUEGOS DONDE SI GANA LA MUERTE SE OBTIENE MÀS PUNTAJE.

EL JUEGO ES UN VERDADERO FABRICANTE DE AMIGOS, EL VEHÌCULO MÀS IMPORTANTE PARA LA SOCIALIZACIÒN.

EN CASI CUARENTA AÑOS DE CONSULTORIO HE VISTO MÀS CHICOS Y ADOLESCENTES LLORANDO POR CUESTIONES DE AMISTAD QUE POR DIFICULTADES ESCOLARES.

---