

APRENDIZAJE Y JUEGO, UN DERECHO NO SATISFECHO

LEARNING AND PLAY, AN UNFULFILLED RIGHT

Wilfredo Fredy Paco Huamani¹

¹Universidad Nacional de Huancavelica, Huancavelica, Perú. Correo electrónico: wilfredo.paco@unh.edu.pe

ORCID <https://orcid.org/0000-0002-2073-8091>

Recepción: 20 de setiembre del 2022

Aprobación: 22 de diciembre del 2022

RESUMEN

El presente ensayo es una reflexión sobre la importancia del juego en el aprendizaje, enfocándose en el juego colectivo de los niños que en la temporada más álgida del COVID no se desarrolló adecuadamente por el aislamiento, poniendo sobre el tapete o significante de este para los problemas de aprendizaje y socioemocionales que pudiera ser consecuencia de esta etapa dentro de algunos años, si es que no se otorga la importancia necesaria. Se espera con este trabajo que los educadores, padres, estado y sociedad, quienes velan por el buen desarrollo de los niños, puedan tomar en cuenta para realizar estudios exhaustivos y prevenir las consecuencias de la falta del juego colectivo en la temporada del aislamiento a causa del COVID.

Palabras clave: Juego de niños, Aprendizaje, Juego colectivo, Ansiedad.

ABSTRACT

This essay is a reflection on the importance of play in learning, focusing on the collective play of children who, in the most critical season of COVID, will not develop adequately due to isolation, putting on the table or signifying it for problems. learning and socio-emotional that could be a consequence of this stage in a few years, if the necessary importance is not given. It is hoped with this work that educators, parents, state and society, who watch over the good development of children, can take into account to carry out exhaustive studies and prevent the consequences of the lack of collective play in the season of isolation due to of COVID.

Key words: Children's game, Learning, Collective game, Anxiety.

1. INTRODUCCIÓN

El aprendizaje es más significativo si se hace a través de un juego, al imitar a los padres, disfrutando del juego con los amigos, utilizando la creatividad en ese convenio de imaginación con los pares, hoy se tiene una generación al cual se le ha quitado ese privilegio debido a la pandemia del COVID-19. Rondaba el mes de marzo del año 2020 cuando se declaró la emergencia sanitaria en Perú (BBC, 2020), entró en vigor el aislamiento tanto para adultos y niños, toda la familia reunida era una alegría, pues no se tenía junta a la familia de esta manera por temas laborales, educativos entre otros. Pero llega un problema el cual también afectó los lazos que los infantes y niños deben tener con sus pares (Roldan, 2022), es la diversión, la socialización y el juego en grupo. Ya es día que los padres deban preocuparse por esta situación que no desarrollaron todos o la gran mayoría de los niños, el proceso de socialización, creatividad, aceptación de reglas entre otros tampoco permitió el normal desarrollo cognitivo de los niños (Mercado et al., 2022; Sáez-Delgado et al., 2020).

2. DESARROLLO

Según Andrade (2020) el juego es un modo en el cual los niños interactúan con su medio ambiente, es de necesidad vital, pues causa en los niños aventura y experiencia, por esa razón el juego es un proceso de educación completa, los juegos también aportan a los niños alegría, de mismo modo Gallardo (2018) dice que es la interacción con el medio ambiente, se hace con el propósito de divertirse que nace de algo interno, y que se va convirtiendo en algo externo. Se asevera que el juego es una manifestación del interior reflejada en diversión y permite conocer los aspectos exteriores de la realidad y su adaptación, el juego además de todo ayuda al desarrollo de habilidades motoras.

Según Monroy-Vera et al. (2020) es importante para que el aprendizaje sea más significativo la implantación de diversas formas de juego, dentro de la historia los juegos han tenido el mismo papel ya que el juego de manera intuitiva hace que los niños aprendan, pero en contraste a esto hubo un tiempo que la sociedad trato de trasladar esa diversión hacia otros aspectos aparentemente más relevantes, es así que se creó sustitos para la diversión como las fabulas cuentos, acertijos y adivinanzas (Calvo & Gomez, 2018), con el objetivo de mantener a los niños ocupados y divirtiéndose de la misma manera que lo harían jugando. En nuestra época durante los primeros años de pandemia se suprimió las diversiones colectivas y el acceso a campo abierto que tenían los niños, se restringió las visitas a otros hogares, a jugar en el parque, no pudieron correr libremente por temor a contraer COVID. En Perú empezó cuando el presidente de aquel entonces el Ing. Martín Vizcarra declaró una cuarentena general por 15 días y así esta se mantuvo durante casi dos años en su totalidad, esos dos años perdidos, generó que los niños no visiten los parques, ni las visitas a los abuelos, tampoco a los amigos ni a los familiares más cercanos. Los niños trataron de recrear un ambiente de

diversión y encontraron en la televisión celulares y computadoras un aliado para poder cubrir los juegos en grupos y la visita a los parques.

Programas como “Aprendo en casa” de alguna manera trató de coberturar el otro aspecto que desarrolla el juego que era el derecho a la educación, hasta el primer año aún no había nada claro para la educación básica regular, ya en el 2021 la situación cambió, y el programa “Aprendo en casa” solo fue una estrategia momentánea que permitió a los educadores trasladar las aulas a la televisión, siendo ese año el inicio del e-Learning para la educación primaria e inicial, en ese momento los niños, la gran mayoría de ellos, empieza a utilizar los medios de comunicación digital con interne los celulares, laptops, computadoras personales entre otros como herramienta educativa, al mismo tiempo nace la curiosidad de los pequeños de poder explorar estos equipos para generar diversión, en mi experiencia pude ver como de manera sencilla intercambiaban sus emociones, ya que luego de clases, los niños se interesaban en sus compañeros de aula realizando un proceso de socialización a través de las pantallas, pero otros niños ni siquiera tuvieron esa oportunidad ya que no contaban con el acceso al internet . El inicio masivo del E-Learning hizo que se empieza a usar los celulares no solo en el aprendizaje sino también para el entretenimiento, pero un entretenimiento aislado(Sociedad de Pediatría, 2020), un entretenimiento que no ayuda a la socialización un proceso muy importante dentro de la sociedad y nace un problema, el cual es el problema del aislamiento y pertenencia a un grupo social.

Con el problema del aislamiento, Vanegas (2022) sostiene que la salud emocional ha empeorado a pesar que nos fue bien en salud física porque se pudo encontrar la cura para el COVID, pero se ve que la salud emocional es preocupante porque aumentó los síntomas de ansiedad, síntomas de frustración e irritabilidad, es así que en el estudio realizado por este autor donde menciona que los más afectados son los niños entre los cinco años a nueve años de edad, edad donde el niño aún aprende jugando. Estos infantes asimilan estas sintomatologías de ansiedad como consecuencia de ver a sus padres con miedo, preocupados e irritados, eso hace que también a ellos les afecta, el autor también manifiesta que los niños y adolescentes son los más vulnerables y entran en una situación de depresión a causa del COVID, el aislamiento ha creado un entorno de soledad que nunca se había visto, y allí nos queda preguntarnos de como suplir esa diversión natural para la alegría de los infantes, niños, y adolescentes, allí entonces nació la pregunta ¿el niño a que jugará?, o mejor dicho ¿el niño con quien va jugar? Ya que no hubo con quien hacerlo, los padres han están en el teletrabajo y sus hermanos mayores en el estudio, como bien dice Tejada (2020) los niños tienen síntomas de timidez, ansiedad, tristeza y depresión ya que no tienen una diversión, ellos han estado irritables (Roos & Tomfohr-Madsen, 2020) y probablemente se les quedó eso, ya que los padres no han estado presentes emocionalmente para enfocarse más a problemas de ansiedad propias del aislamiento, pues han estado muy recargados de trabajo (Román, 2020), no era como parecía, en realidad no eran unas vacaciones sino, más bien era trabajo en casa sin horarios y muchas veces fuera del tiempo establecido, y por esta razón se dejó solos a los

hijos convirtiéndolos sin querer en independientes emocionales, pero sin una guía, es así que infantes niños y adolescentes buscaban entretenimiento de forma solitaria, pero esto trae consecuencias que se notaran en el transcurso del tiempo.

Las consecuencias del juego sin amigos, para las personas y niños, impulsa a los juegos en red, y es así que por el encierro muchos niños han dedicado y cambiado el juego tradicional por los juegos de internet. Los juegos online hace que dejen de tomar decisiones libres, dejan de ser personas que solucionan problemas, pues los juegos en líneas todas tienen reglas (Alava, 2021), reglas que no necesariamente son correctas. Estos niños que están inmersos en los juegos en red y el juego solitario, de alguna manera no se han involucrado en la realidad que vivimos, y no han experimentado este proceso llamado socialización que es adaptarse a las reglas que el exterior te da, posiblemente en un futuro cuando ellos sean adultos tengan problemas de adaptación a las normas establecidas por la sociedad. Es así que queda un trabajo arduo para poder mejorar la parte emocional con los infantes niños y adolescentes. A eso también se añade que los juegos en soledad, utilizando los dispositivos electrónicos pudieran crear adicción que traería consecuencias negativas en el entorno familiar y educativo (Serrano et al., 2022), se agravaría el solo hecho de estar encerrados, también tendríamos que lidiar con otros problemas de adaptabilidad con la sociedad; pues, los que tienen esa adicción son personas que son dependientes de los juegos incluso pudiendo tener el síndrome de abstinencia que sería el grado más fuerte si dejamos a los niños y niños que aumente ese vicio.

3. CONCLUSIONES

Por todo lo mencionado se concluye que el juego es muy importante para el aprendizaje del ser humano en todos sus aspectos tanto cognitivos como sociales, partiendo desde ese punto los niños y adolescentes que han estado envueltos en este encierro han tenido problemas de tipo mental en este caso ansiedad, depresión, irritabilidad, a esto adicionándole problemas de falta de socialización con pares, se ha utilizado el internet supliendo el cara a cara pero no hubo más que muestras afectivas mediante red por medio de los emoticones, pero a la larga esto traerá consecuencias los problemas secundarios del COVID, se sugiere terapias recuperativas emocionales, esta responsabilidad recae de la sociedad, estado y los padres, esto permitirá recuperar dos años de encierro que para un niño de cuatro años es casi la mitad de vida, para uno de ocho años es una cuarta parte de su vida, ¿cómo recuperar eso?, la diversión, el entretenimiento, el sentirse parte de algo de la generación que ellos pertenecen, es una buena respuesta. Hay mucho camino por recorrer y para poder decir volvió a la normalidad, una normalidad que nos enseñó que es más bonito estar fuera como antes.

4. REFERENCIAS

- Alava, S. (2021). *Consecuencias para los niños de no jugar a juegos tradicionales de siempre*. Guardiainfantil.com.
<https://www.guiaiinfantil.com/educacion/juegos/consecuencias-para-los-ninos-de-no-jugar-a-juegos-tradicionales-de-siempre/>
- Andrade, A. (2020). El Juego y su Importancia Cultural en el Aprendizaje de los Niños en Educación Inicial. *JURNAL OF SCIENCE AND RESEARCH*, 5, 132-149.
<https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>
- BBC. (2020). *Coronavirus: Perú decreta cuarentena general en el país y el cierre de fronteras durante 15 días ante la pandemia de covid-19*. BBC. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-america-latina-51902989>
- Calvo, P., & Gomez, M. d. C. (2018). Aprendizaje y juego a lo largo de Historia. *LA RAZÓN HISTÓRICA. Revista hispanoamericana de Historia de las Ideas*, 40, 23-31.
<https://ciep.edu.uy/wp-content/uploads/2022/06/Aprendizaje-y-juego-a-lo-largo-de-Historia.pdf>
- Gallardo, J. A. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 24, 41-51.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>
- Mercado, N. C., Coronado, A. M. O., & Aranda, C. L. (2022). Salud mental de la población infantil durante la pandemia del COVID-19. *Paraninfo Digital*, e34004d-e34004d.
<http://ciberindex.com/index.php/pd/article/view/e34004d>
- Monroy-Vera, S., Mejia-Camacho, A., & Gamboa, M. C. (2020). C=ocarbohidratos: Efecto del juego sobre el aprendizaje. *Educación Química*, 31, 23-35.
<https://doi.org/10.22201/fq.18708404e.2020.1.68522>
- Roldan, M. J. (2022). *Por qué es importante la interacción social en los niños pequeños*. Eres Mama.
<https://eresmama.com/importante-la-interaccion-social-los-ninos-pequenos/>
- Román, R. Y. (2020). *Impacto de la pandemia COVID-19 en la sobrecarga laboral del personal de salud: revisión sistemática* [Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio UVC.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/57262/Roman_CRY-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Roos, L., & Tomfohr-Madsen, L. (2020). *Family mental health crisis: Parental depression, anxiety during COVID-19 will affect kids too*. The Conversation. <https://theconversation.com/family-mental-health-crisis-parental-depression-anxiety-during-covid-19-will-affect-kids-too-144050>
- Sáez-Delgado, F., Olea-González, C., Mella-Norambuena, J., López-Angulo, Y., García-Vásquez, H., Cobo-Rendón, R., & López, F. S. (2020). Caracterización psicosocial y salud mental en familias de escolares chilenos durante el aislamiento físico por la COVID-19. *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social*, 9(3), 281-300. <https://doi.org/https://doi.org/10.15366/riejs2020.9.3.015>
- Serrano, S. A. A., Méndez, J. O., Espinosa, M. Á. M., & Juan, A. J. R. (2022). Evaluación y detección de las consecuencias psicológicas en las adicciones conductuales. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 25(1), 402-419. <https://www.medigraphic.com/pdfs/epsicologia/epi-2022/epi221u.pdf>
- Sociedad de Pediatría, A. (2020). Uso de pantallas en tiempos del coronavirus. *Archivos Argentinos de Pediatría*, 142-144.
- Tejada, E. (2020). *El efecto del aislamiento social en los niños*. Universidad de Piura. <https://www.udep.edu.pe/hoy/2020/05/el-efecto-del-aislamiento-social-en-los-ninos/>
- Vanegas, M. (2022). Depresión, un Trastorno que Afecta a Niños y Adolescentes ¿Cuál fue su Impacto Durante el Aislamiento por Pandemia? *Revista Científica Arbitraria de la Fundación MenteClara*, 7, 1-16. <https://doi.org/https://doi.org/10.32351/rca.v7.310>