



El ocio en la infancia

Educación, 24/03/2018



En la época en la que transcurrió mi infancia, nuestros padres tenían la insana costumbre de enviarnos a jugar a la calle sin ninguna herramienta. Después de comer, te decían: “venga; vete a jugar”, y tú salías a toda velocidad por la puerta de tu casa sin ningún instrumento en las manos. Como mucho, algunas veces llevabas una pistola de petardos, una muñeca de plástico o un balón de fútbol, pero poco más. Por aquel entonces, los niños éramos más salvajes, más primitivos y -aunque no tuviésemos ningún artilugio para jugar- enseguida nos entreteníamos haciendo un arco de flechas con un paraguas roto, o construyendo una cabaña de madera con las ramas de unos árboles, o cazando grillos, o inventando historias para recrearlas o jugando al escondite hasta bien entrada la noche. Eran tiempos donde las máquinas no estaban destinadas al ocio y donde los aparatos no sustituían a las personas.

Hoy en día la situación del ocio en los menores es muy diferente. Posiblemente, un poco más triste. Los niños de hoy en día apenas saben jugar entre ellos. Y, mucho menos, jugar solos sin la presencia de una máquina. La situación ha llegado a tal extremo que algunos colegios están comenzando a incluir programas en los recreos para enseñar a los niños a jugar en el patio. Decirle a un niño de hoy en día “sal a jugar” sin darle un móvil o una tableta es como lanzarlo en mitad de un desierto vacío.

El ocio en la actualidad para los niños tiene varios problemas: el primero, es que se trata de un ocio individual. Es decir: los niños de hoy en día juegan solos. No existe interacción con otros niños más allá de una máquina. No hay contacto, no hay roce, no hay relación interpersonal. El segundo problema es que el ocio de los menores está ocupado casi exclusivamente por los videojuegos. No es que los videojuegos sean negativos en sí, pero el hecho de que solo se utilicen videojuegos para el ocio hace que el niño no pueda desarrollar otro tipo de habilidades propias de otros juegos. Además, los videojuegos ofrecen una recompensa constante, lo cual también impide el desarrollo de la capacidad de resistencia a la frustración y provoca una distorsión sobre la relación esfuerzo-recompensa de los niños en la vida real. El tercer problema sobre el ocio de los niños es que los padres no les dejan aburrirse nunca. Los niños de hoy en día están ocupados en todo momento. Si están viendo una película y se cansan a mitad, los padres les dan una tableta para que jueguen un rato. Y cuando se cansan de la tableta, les dejan la Play. Y si se cansan de la Play, los meten en una actividad extraescolar. Esto hace que, por un lado, los niños estén sobre-estimulados y, por otro, que no desarrollen la constancia. Además, la sobre-estimulación impide el aburrimiento, y el aburrimiento es muchas veces la madre de la reflexión que conduce a la creación.

Es evidente que las circunstancias de la vida familiar y social han cambiado, y que resultaría muy difícil que los niños de hoy en día se divirtiesen como los de antes, pero también es cierto que el ocio al que pueden acceder los niños en la actualidad es nefasto para su desarrollo. El juego tiene infinidad de beneficios, por eso no podemos dejarlo en manos de una empresa norteamericana de videojuegos. Debemos recuperar el aburrimiento, el juego en compañía, los juegos familiares, la plastilina, los rotuladores y, por qué no, un poco de ese sano salvajismo infantil primitivo de carreras a lo loco y golpes en las rodillas.