

#vidaactiva

Entre 9 y 13 años

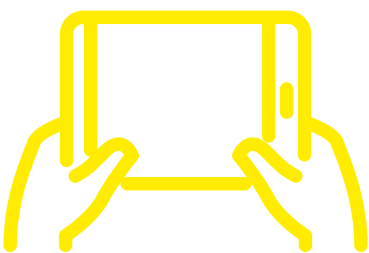
# IMPACTO DE LAS TECNOLOGÍAS EN EL JUEGO

El acceso cada vez más temprano a la tecnología digital ha transformado las dinámicas lúdicas. Exploremos juntos cuáles son sus efectos.



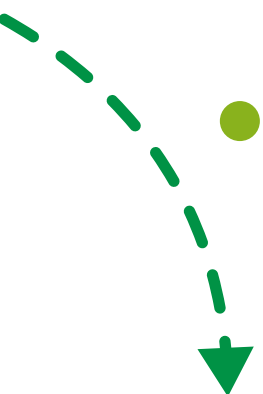
Con el avance de nuevos parámetros productivos y de la globalización, en los últimos años se fue produciendo cierto **repliegue de la actividad lúdica** del mundo adulto a la infancia y, a la vez, se sucedieron **transformaciones en el juego tradicional**, de la mano de nuevas variantes aportadas por el salto tecnológico.

## TECNOLOGÍA Y JUEGO



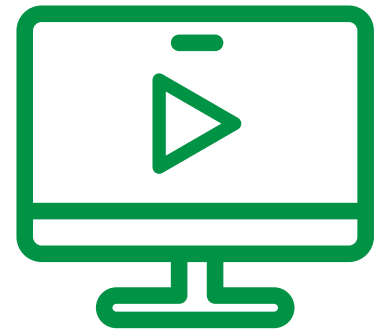
Muchos estudios rescatan el **aporte de las nuevas tecnologías en las experiencias lúdicas**. Algunas de ellas son el facilitar los intercambios sin barreras temporales y espaciales, ofrecer una amplia gama de variantes en relación con la información, los soportes, el tipo de juego (cognitivo, activo, comunicativo, etc.), potenciar el carácter interactivo del juego, a la vez que advierten que es una transformación inevitable.

Más allá de estas posibilidades, también se ponen en consideración **los efectos que producen las pantallas sobre los cuerpos**. Numerosos estudios exponen su



carácter adictivo, afirman que brindan una visión fragmentada de la realidad, y resaltan también que las posibilidades de lo autodidáctico pueden provocar aislamiento o favorecer el encapsulamiento en el mundo virtual. Asimismo, señalan que los juegos que ofrecen las nuevas tecnologías presentan **grandes limitaciones** en comparación al juego que supone la experiencia directa de la realidad.

Por estos motivos, muchos especialistas sostienen que su **uso debe ser moderado** y debe estar restringido en el tiempo y evaluarse en función de su utilidad, para el desarrollo de capacidades y habilidades como la creatividad y expresión gráfica, musical, la resolución de problemas, entre otras.



*Efectos de las pantallas.*



## RECOMENDACIONES DE LA OMS

La Organización Mundial de la Salud alertó sobre lo que denomina el "tiempo de pantalla sedentario", que constituye el tiempo que se pasa físicamente inactivo frente a una pantalla. Según las recomendaciones que elaboró, el tiempo dedicado a las pantallas no debe superar la hora al día entre los niños de 2 a 4 años. También estableció que los bebés no deben estar expuestos a pantallas hasta el año de vida al menos.





Entre 9 y 13 años

## SUGERENCIA DIDÁCTICA

Muchos estudios afirman que el juego es beneficioso para nuestro desarrollo, porque con él aprendemos y mejoramos diversas capacidades en un forma que es entretenida y divertida. El juego nos ayuda a desarrollar nuestras habilidades físicas, emocionales, creativas, comunicativas, sociales o cognitivas.

El educador divide a los alumnos y alumnas en grupos y trabajarán en una de las habilidades que ayuda a desarrollar el juego. Cada grupo creará un afiche que describa los motivos por los que el juego ayuda a desarrollar la habilidad que les tocó.

Para ello, primero deberán pensar cuál es el significado de cada una, por ejemplo, qué significan las habilidades comunicativas, las posibilidades de comunicarnos con otro a través de los gestos, el cuerpo, la palabra, cómo es necesaria esa comunicación para jugar con otros, cómo cambian esas formas de comunicarse e intercambiar en diferentes etapas de la vida.

Para realizar el afiche pueden utilizar palabras, frases y dibujos. Una vez finalizada la actividad, compartan con sus compañeros lo que produjeron.

Luego, teniendo en cuenta el aporte de cada grupo, pueden realizar una lista con diez ideas, es decir, un decálogo con los beneficios del juego.



## CONTENIDOS RELACIONADOS

Para profundizar sobre la importancia del juego, te recomendamos ver la Conferencia **"Más juego, más movimiento: más infancia"**, organizada por Fundación Arcor, a cargo del pedagogo italiano Francesco Tonucci, a partir del minuto 4:00. Podés verla en nuestro canal de YouTube de forma libre y gratuita.

<https://www.youtube.com/watch?v=cyGuCkcl5PI>