



**Sociedad Argentina
de Pediatría**



Por un niño sano
en un mundo mejor

XI Jornadas de la Región Metropolitana SAP

El Juego

Dra. Patricia Cirigliano



Los niños juegan.....

INTERROGANTES RESPONDIDOS EN EL PASADO

Por qué

Para qué

INTERROGANTES

A qué

Con qué

SIN RESPONDER HOY

Con quién

Cuando

Cómo

Cuanto



NO ABORDAREMOS



Aristas reconocidas

Universalidad

Importancia

Clasificación evolutiva

Características socio culturales

Aristas patológicas

Bulling

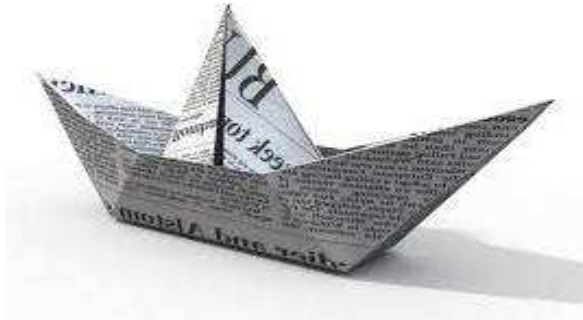
Seducion Adulto-Niño

Trabajo infantil

Aristas Incógnitas

Consecuencias mediatas

El niño que no juega



ABORDAREMOS

Aristas Aceptadas

Los Cambios en el Juego

Sugerencias diagnósticas



Qué es el Juego?



- a) Motivación
- b) Actividad actual
- c) Preparación para el Futuro
- d) Intercambio Mundo real/virtual
- e) Interrelación Social



a) Motivación

Psico-Afectiva
Senso-Perceptual
Motora
Cognitiva

b) Actividad actual

Alcanzar Jalones evolutivos
Crecimiento
Desarrollo
Aprendizaje

c) Preparación | para el futuro

Personal
Social
Laboral

Qué es el Juego?

d) Intercambio Mundo (Natural- Real- Virtual)

Descubrimiento
Exploración
Experimentación
Adaptación
Creación

e) Interrelación Social

Familiar
Escolar
Laboral



MOTIVACION

Senso-Perceptual

Psico-afectiva

Motora

Cognitiva





ACTIVIDAD ACTUAL

Alcanzar Jalones evolutivos

Crecimiento

Desarrollo

Aprendizaje





PREPARACIÓN PARA EL FUTURO



Personal
Social
Laboral





INTERCAMBIO CON EL MUNDO

(NATURAL- REAL- VIRTUAL)



Descubrimiento
Exploración
Experimentación
Adaptación
Creación





INTERRELACIÓN SOCIAL



Familiar
Escolar
Laboral



CATEGORIZACION JUEGOS FUNCIONALES

solitarios
mutuales
paralelos
en equipo
de imitación
de cooperación
de oposición
creativos
de auto-desafío
de elaboración
de anticipación
virtuales
virtuales interactivos
virtuales compartidos



CATEGORIZACION JUEGOS FUNCIONALES



solitarios



CATEGORIZACION JUEGOS FUNCIONALES

mutuales



CATEGORIZACION JUEGOS FUNCIONALES



paralelos



CATEGORIZACION JUEGOS FUNCIONALES

en equipo



CATEGORIZACION JUEGOS FUNCIONALES



de imitación



CATEGORIZACION JUEGOS FUNCIONALES

de cooperación



CATEGORIZACION JUEGOS FUNCIONALES

de oposición



CATEGORIZACION JUEGOS FUNCIONALES

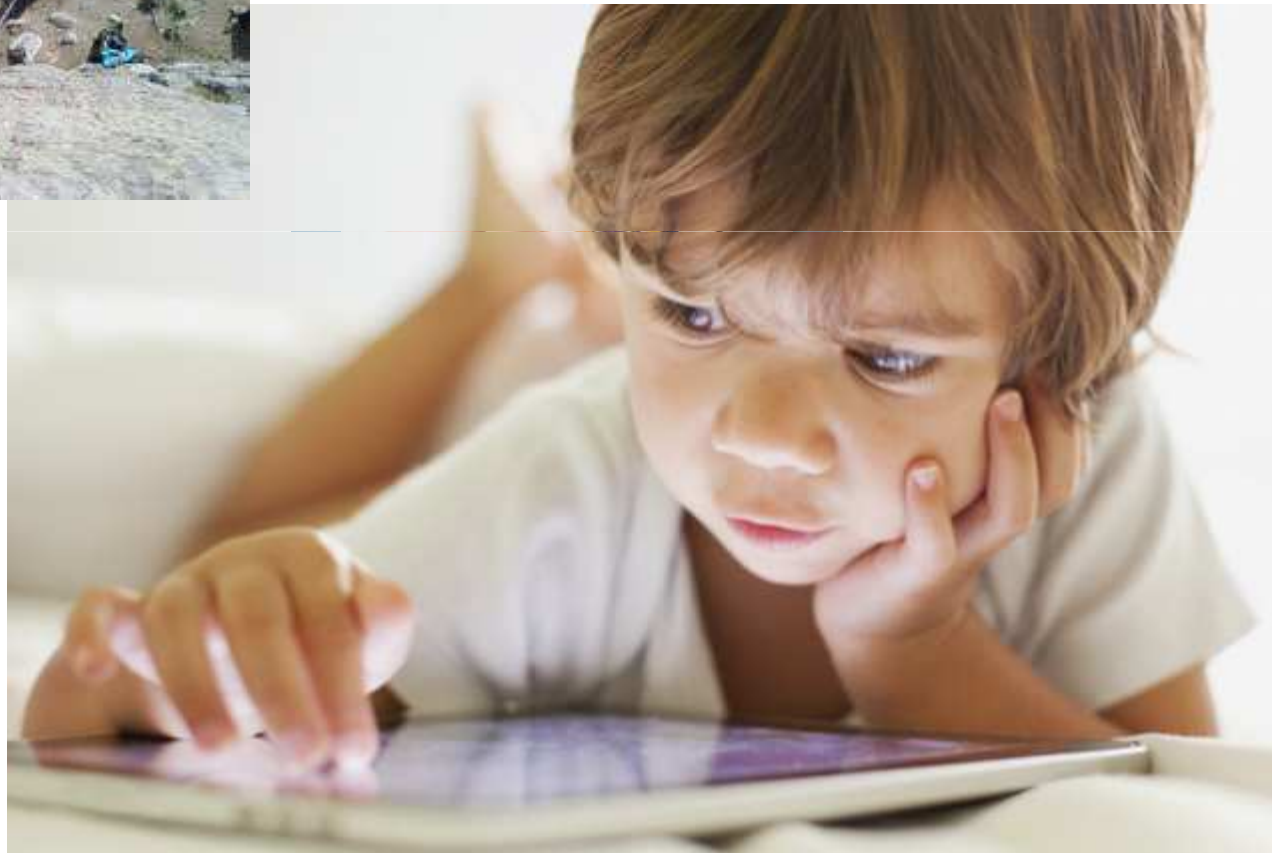
creativos



CATEGORIZACION JUEGOS FUNCIONALES



de auto-desafío



CATEGORIZACION JUEGOS FUNCIONALES

de elaboración



CATEGORIZACION JUEGOS FUNCIONALES



de anticipación



CATEGORIZACION JUEGOS FUNCIONALES

virtuales interactivos



CATEGORIZACION JUEGOS FUNCIONALES



virtuales compartidos



CARACTERISTICAS DEL JUEGO



a)Saludable

b)Patogénico

c)Efectos de los Juegos Virtuales

a) Características del Juego Saludable

- Potencia capacidades**
- Genera nuevas habilidades**
- Perfecciona la acción / reacción**
- Dinamiza la afectividad**
- Aplica energías**
- Cansa sin agotamiento**
- Proporciona satisfacción**
- Divierte**
- Entretiene**
- Socializa**



a) Características del Juego Patológico

Potencia Conductas de



Omnipotencia
Aislamiento
Insatisfacción
Displacer
Agresividad



Facilita el Distress



Sedentarismo
Irritabilidad
Sobreexcitación
Insomnio



c) Efectos de los Juegos Virtuales



Aburrimiento vida real

Preferencia por acompañante virtual al humano

Posibilidad de interrumpir voluntariamente el juego

Aceptación de lo perverso

Indiferenciación entre medios y fines

Falta de empatía por el Otro

Ejecución destructiva sin culpa

Visualización del acierto y error / vivencia del éxito y fracaso

Acción irresponsable

Atracción por la incertidumbre

Valoración ambigua : bueno / malo , vida / muerte

Léxico restringido

Razonamiento simplista

Desvalorización del peligro

Reversibilidad irreal

Pasión por el desafío / aventura sobrenatural

Ausencia de tiempo para la reflexión



CLASIFICACION TRADICIONAL



Tecnología y Cambios



Acceso a la Tecnología

A)
Nulo/Difícil acceso



B)
Fácil Acceso



NECESIDADES DEL JUGADOR

a) Necesidades Humanas



Motivación
Estimulación
Protección
Acompañamiento



NECESIDADES DEL JUGADOR

b) Necesidades Físicas

Entorno
Tiempo
Espacio
Materiales



NIÑEZ / ADOLESCENCIA NORMAL



- A) Cualidades
- B) Habilitación Evolutiva
- C) Habilitación funcional
- D) Aplicaciones Funcionales

NIÑEZ / ADOLESCENCIA NORMAL

A) Cualidades

Apetencia por jugar

Tendencia natural a la actividad

Buen humor

Necesidad de exploración

Interés por lo desconocido

Deseo de compartir experiencias



NIÑEZ / ADOLESCENCIA NORMAL



A) HABILITACION EVOLUTIVA

a) corporal

b) psico-intelectual

c) psico-afectiva





HABILITACIÓN CORPORAL

Funciones de la mano

Coordinaciones perceptivo -motoras

Interrelación humana

Interacción con los objetos

Relaciones témporo -espaciales

Praxias simples a complejas





NIÑEZ / ADOLESCENCIA NORMAL



HABILITACIÓN PSICO-INTELLECTUAL

- Comunicación Tónico -gestual**
- Decodificación del Lenguaje**
- Dominio del Habla**
- Comprensión pre-lógica**
- Diferenciación Fantasía-Realidad**
- Formación del Concepto**
- Comprensión lógico-simbólica**
- Pensamiento creativo**
- Reflexión**
- Planificación estratégica**



NIÑEZ / ADOLESCENCIA NORMAL



HABILITACION PSICO-AFECTIVA



Fusión diádica
Construcción aparato
psíquico

Individuación

Relación mutua

Relación Familiar

Integración Social



NIÑEZ / ADOLESCENCIA NORMAL



HABILITACIÓN FUNCIONAL

a) Primera Infancia

- Conquista Motricidad de Base**
- Adquisición de praxias simples**
- Interacción con mundo externo**
- Pensamiento mágico (pre lógico)**
- Comunicación tónico-gestual /pre-verbal**
- Aprendizaje por ensayo y error**
- Aprendizaje por “insight”**
- Comprensión lenguaje**
- Inicio del habla**
- Integración familiar / social**

NIÑEZ / ADOLESCENCIA NORMAL

HABILITACIÓN FUNCIONAL

b) Segunda Infancia / Adolescencia

Combinación de Praxias complejas

Ajuste

(Fuerza/Velocidad/Coordinación/Resistencia)

Comunicación Verbal y Escrita

Pensamiento Realista (lógico- simbólico)

Capacidad de Anticipación

Aprendizaje por ensayo y error

Aprendizaje por “insight”

Aprendizaje comprensivo

Aptitud reflexiva

Conciencia moral

Apertura social



APLICACIONES FUNCIONALES

a) Juegos psicomotores/deportivos



b) Juegos en Red



CATEGORIZACION JUEGOS FUNCIONALES

a) JUEGOS PSICO-MOTORES / DEPORTIVOS



- Ejercitación física general y específica**
- Complejidad progresiva**
- Contacto corporal-Empatía por el Otro**
- Adquisición habilidades y destrezas**
- Técnicas**
- Tácticas reglamentadas**
- Prácticas individuales y por equipos**
- Superación de rendimientos**
- Aceptación Error / fracaso**
- Valoración Acierto individual / colectivo**
- Aprobación de las Reglas**
- Sometimiento al Arbitraje**
- Penalización de la Transgresión**
- Competencia entre pares**
- Empatía por el Otro**
- Rechazo a la agresión / violencia**
- Asimilación aleatoria Derrota / triunfo**

CATEGORIZACION JUEGOS FUNCIONALES

b) JUEGOS EN RED

Concentración total

Atención general y focalizada

Estado de Alerta : cumplir misión /ser eliminado

Constante exigencia Coordinación óculo-manual

Tensión intelectual y corporal

Simultaneidad senso-perceptual de la Información

Agilidad en la Comunicación

Reversibilidad Operativa de los hechos

Reducción temporal Hipótesis / acción

Retroalimentación inmediata (acierto / error)

Selección instantánea de Estrategias

Repetición voluntaria Acción / reacción

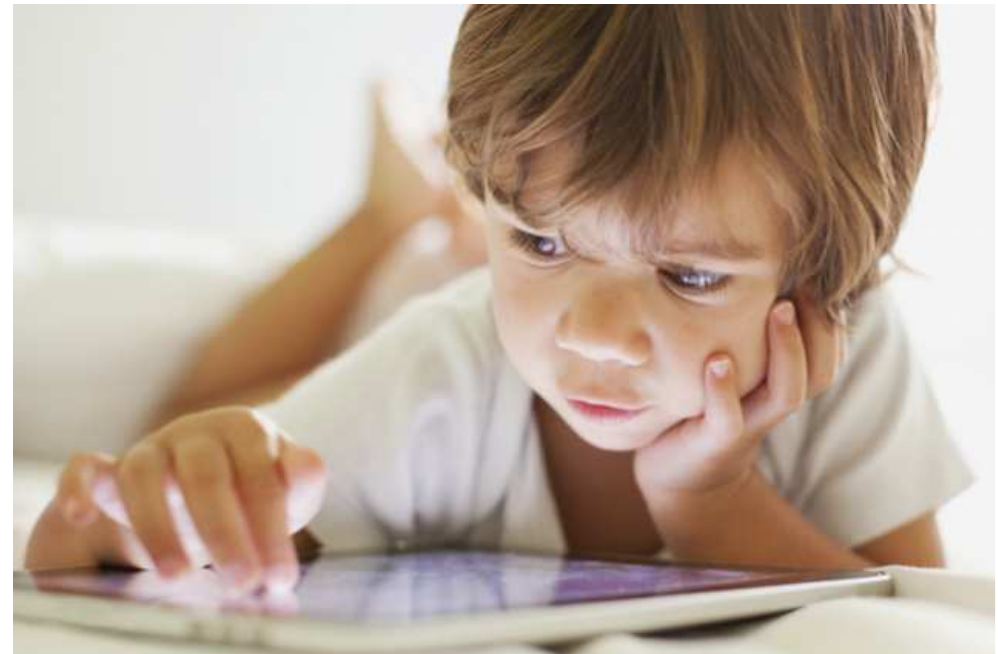
Naturalización acciones violentas y agresivas



- A) Dominio Informático
- B) Cambios en el Juego Virtual
- C) Cambios en los Juegos de Guerra
- D) Sugerencias Diagnósticas



LOS CAMBIOS EN EL JUEGO



DOMINIO INFORMÁTICO



1) Acceso Actual :
Comunicación y
Juegos en red

2) Acceso a Futuro :
Comunicación Global
e Inserción laboral

3) Video-Juegos Interactivos
Entrenamiento y
Comunicación

Global
Libre
Gratuita
No reglada



DOMINIO INFORMÁTICO



ACCESO ACTUAL :

Comunicación y
Juegos en red



ACCESO A FUTURO

Comunicación Global
e Inserción laboral



DOMINIO INFORMÁTICO

VIDEO-JUEGOS JUEGOS INTERACTIVOS

Entrenamiento y
Comunicación

Global
Libre
Gratuita
No reglada



CAMBIOS EN EL JUEGO VIRTUAL

Rol del Jugador

Argumento

Escenario -Estética

Rol de los Personajes



CAMBIOS EN EL JUEGO VIRTUAL

ROL DEL JUGADOR



**Pasividad a la Actividad
Del Espectador al Actor**



CAMBIOS EN EL JUEGO VIRTUAL



Escenario -Estética

Aspecto Fantástico

Efectos Especiales

Color /Luz /Sonido

CAMBIOS EN EL JUEGO VIRTUAL



Argumento



Estimulante
Fantástico
Desafiante
Novedoso
Sorprendente

CAMBIOS EN EL JUEGO VIRTUAL



Rol de los Personajes

Ambivalencia

Humano/Real

Bueno/Malo

Héroe/Villano

Amigo/Enemigo

Rol de los Personajes



Capacidades
Supra-humanas
Sobrenaturales
Indestructibles
Poderes



Rol de los Personajes



Cualidades

Biónico

Mecánico

Humanoide

Monstruoso

Plástico



Cambios en los Juegos de Guerra

Actores
Sensaciones /Efectos Inmediatos



Actores





Sensaciones/ Efectos Inmediatos

Omnipotencia

Agresión

Terror

Violencia

Destrucción

Aniquilación

Muerte

Salvación



SUGERENCIAS DIAGNOSTICAS

QUIENES VEN AL JUGADOR JUGANDO

SUS MAESTROS

SUS PADRES

SUS PARES

Si no puede observarse al Jugador...



**Observar Conducta
Dialogar con Padres/hijos
Analizar los Juegos**

SUGERENCIAS DIAGNOSTICAS

Analizar los Juegos



Solitarios/En compañía
Objetivos /Contenido
Psico-motores/Virtuales
Tiempo/Proporción cotidiana

