

## MODELO DE COMENTARIO CRÍTICO

### Juguemos

Jugar en la calle. Jugar en grupo. Esa es la actividad extraescolar que un grupo de educadores y psicólogos americanos han señalado como la asignatura pendiente en la educación actual de un niño. Parecería simple remediarlo. No lo es. La calle ya no es un sitio seguro en casi ninguna gran ciudad. La media que un niño americano pasa ante las numerosas pantallas que la vida le ofrece es hoy de siete horas y media. La de los niños españoles estaba en tres. Cualquiera de las dos cifras es una barbaridad. Cuando los expertos hablan de juego no se refieren a un juego de ordenador o una *playstation* ni tampoco al juego organizado por los padres, que en ocasiones se ven forzados a remediar la ausencia de otros niños. El juego más educativo sigue siendo aquel en que los niños han de luchar por el liderazgo o la colaboración, rivalizar o apoyarse, pelearse y hacer las paces para sobrevivir. Esto no significa que el ordenador sea una presencia nociva en sus vidas. Al contrario, es una insustituible herramienta de trabajo, pero en cuanto a ocio se refiere, el juego a la antigua sigue siendo el gran educador social.

Leía ayer a Rodríguez Ibarra hablar de esa gente que teme a los ordenadores y relacionaba ese miedo con los derechos de propiedad intelectual. No comprendí muy bien la relación, porque es precisamente entre los trabajadores de la cultura (el técnico de sonido, el músico, el montador, el diseñador o el escritor) donde el ordenador se ha convertido en un instrumento fundamental. Pero conviene no convertir a las máquinas en objetos sagrados y, de momento, no hay nada comparable en la vida de un niño a un partidillo de fútbol en la calle, a las casitas o al churro-media-manga. Y esto nada tiene que ver con un terror a las pantallas sino con la defensa de un tipo de juego necesario para hacer de los niños seres sociales.

Elvira Lindo, EL PAÍS, 12/01/2011

## Ideas principales:

1. Jugar en grupo, actividad extraescolar que un grupo de educadores y psicólogos americanos han señalado como la asignatura pendiente en la educación.
2. La calle ya no es un sitio seguro en las ciudades.
3. La media que un niño americano pasa ante las numerosas pantallas es hoy de siete horas y media. La de los niños españoles estaba en tres.
4. No hay nada comparable en la vida de un niño a un partidillo de fútbol en la calle, a las casitas o al churro-media-manga. Son necesarios, para hacer de los niños seres sociales.

## RESUMEN:

Elvira Lindo comenta un informe de expertos americanos que recomienda los juegos grupales y al aire libre. Tras lamentarse de la inseguridad actual en las calles de las ciudades y del excesivo número de horas que los niños americanos y españoles pasan delante de las pantallas del ordenador o la *playstation*, la autora sostiene que los juegos al aire libre (el partidillo de fútbol en la calle, las “casitas” o el “churro-media-manga”) son totalmente compatibles con el uso de las máquinas en el proceso de la educación social de los niños.

## COMENTARIO CRÍTICO.

Argumentos aportados:	Argumentos aportados en el comentario crítico.
- Informe aportado por un grupo de educadores y psicólogos americanos: jugar es la actividad extraescolar o la asignatura pendiente en la educación. (Argumento factual o de datos objetivos).	- Apenas si se ven niños que jueguen al fútbol en algún descampado, o que salten a la comba. Se ven a niños muy pequeños que, acompañados por sus padres, juegan en los toboganes o en los columpios. (Argumento factual o de datos objetivos y ejemplificativos).
- La calle ya no es un sitio seguro en las ciudades. (Argumento factual o de datos objetivos).	Las calles son innegablemente muy inseguras, incluso a ciertas horas del día y en ciertos barrios pueden resultar peligrosas. No se ven a niños

<p>- La media que un niño americano pasa ante las numerosas pantallas que la vida le ofrece es hoy de siete horas y media. La de los niños españoles estaba en tres.</p> <p>- No hay nada comparable en la vida de un niño a un partidillo de fútbol en la calle, a las casitas o al churro-media-manga.</p> <p>(Argumento- tópico)</p> <p>Un tipo de juego necesario para hacer de los niños seres sociales.</p> <p>(Argumento factual o de datos objetivos)</p>	<p>jugando en las calles.</p> <p><b>Contrargumento:</b> El empleo de las TIC y, en concreto de las redes sociales presenta notables riesgos psicológicos, sociales e incluso morales o delictivos.</p> <p>Un estudio realizado por un grupo de expertos psicólogos de la UCM en 2015, demuestra que la mayoría de los adolescentes presentan un nivel medio a bajo de habilidades sociales. Esto se vincula directamente con el aislamiento social fomentado por el uso de las nuevas tecnologías y la reclusión en su habitación. (Argumento factual o de datos objetivos)</p>
---	---

En El País suelen aparecer diariamente artículos de opinión donde escritores reconocidos, columnistas prestigiosos, pensadores o, incluso, personajes políticos de cierta importancia comentan asuntos de actualidad y acontecimientos relevantes. Este es el caso de la novelista Elvira Lindo quien, el 12 de enero de 2011, muestra su preocupación por el hecho (constatado por informes de expertos americanos) de que los niños y las niñas juegan cada vez menos en la calle.

**En efecto,** en estos tiempos del siglo XXI, apenas si se ven niños que jueguen al fútbol en algún descampado, o que salten a la comba o chavales que correen por las aceras o en bicicleta vayan hasta rincones que para sus mentes infantiles resultan inexplorados. Todo lo más, niños muy pequeños que, acompañados por sus padres, juegan en los toboganes o en los columpios de los pocos parques existentes en las ciudades.

Bien es cierto, como reconoce Elvira Lindo, que las calles son innegablemente muy inseguras, incluso a ciertas horas del día y en ciertos barrios pueden resultar peligrosas. Lo cual explicaría el escaso número de niños y niñas que se atreve a jugar al escondite o

a la pelota o a policías y ladrones. Tal vez por esto proliferan los juegos de ordenador, las videoconsolas y las *playstations*; y los niños encerrados en las cuatro paredes de sus dormitorios o del salón de su casa se han convertido en auténticos expertos en el manejo del ratón o del mando a distancia, con que se manejan en el mundo virtual donde dan rienda suelta a su fantasía.

**Evidentemente**, las máquinas se han convertido en “insustituible herramienta de trabajo”, como afirma la autora de *Manolito Gafotas*, y buena prueba de ello es que, por ejemplo, cada día se usa más la *Wikipedia* en las aulas TIC de Andalucía, donde incluso la Junta de Andalucía regala a todos los niños de quinto de primaria un ordenador portátil.

**Sin embargo**, y centrandolo en el asunto de internet, el uso del TikTok o *Instagram*, presenta notables riesgos psicológicos, sociales e incluso morales o delictivos. Muchos miles de adolescentes intercambian imágenes, vídeos, experiencias, amores y desamores en las redes sociales; pero, también, esto sirve de coartada o tapadera para el ataque de desaprensivos maleantes, pederastas o incluso para el aumento del acoso escolar y la violencia entre menores.

**De modo que** al final, muchos padres no saben que es más peligroso: el partido de fútbol callejero, jugar a la rayuela, al pañuelo y a las casitas, o conectarse a la cuenta abierta en TikTok o atropellar viejecitas como se realizaba en algunos videojuegos de moda hace unos pocos años. Elvira Lindo y los expertos americanos que ella menciona en su artículo en EL PAÍS prefieren el fútbol, el baloncesto y churro-media-manga.