



Risky play: una forma de **Jugar, Crecer y Aprender** para las infancias

Estela de los Ángeles Pérez Onofre ¹

Cuando hablamos de infancia, hablamos de juego. Todas las personas adultas recordamos de forma entrañable aquellos días jugando en la escuela, en la calle, en el parque o en alguna vereda, ya sea solos o en compañía, y al recordarnos, podemos vernos sonriendo, riendo a carcajadas o gritando exaltadamente de alegría.

De la misma manera, la mayoría recordamos la primera vez que escalamos un árbol, jugamos carreras montando bicicletas o hicimos competencias de luchas con nuestros

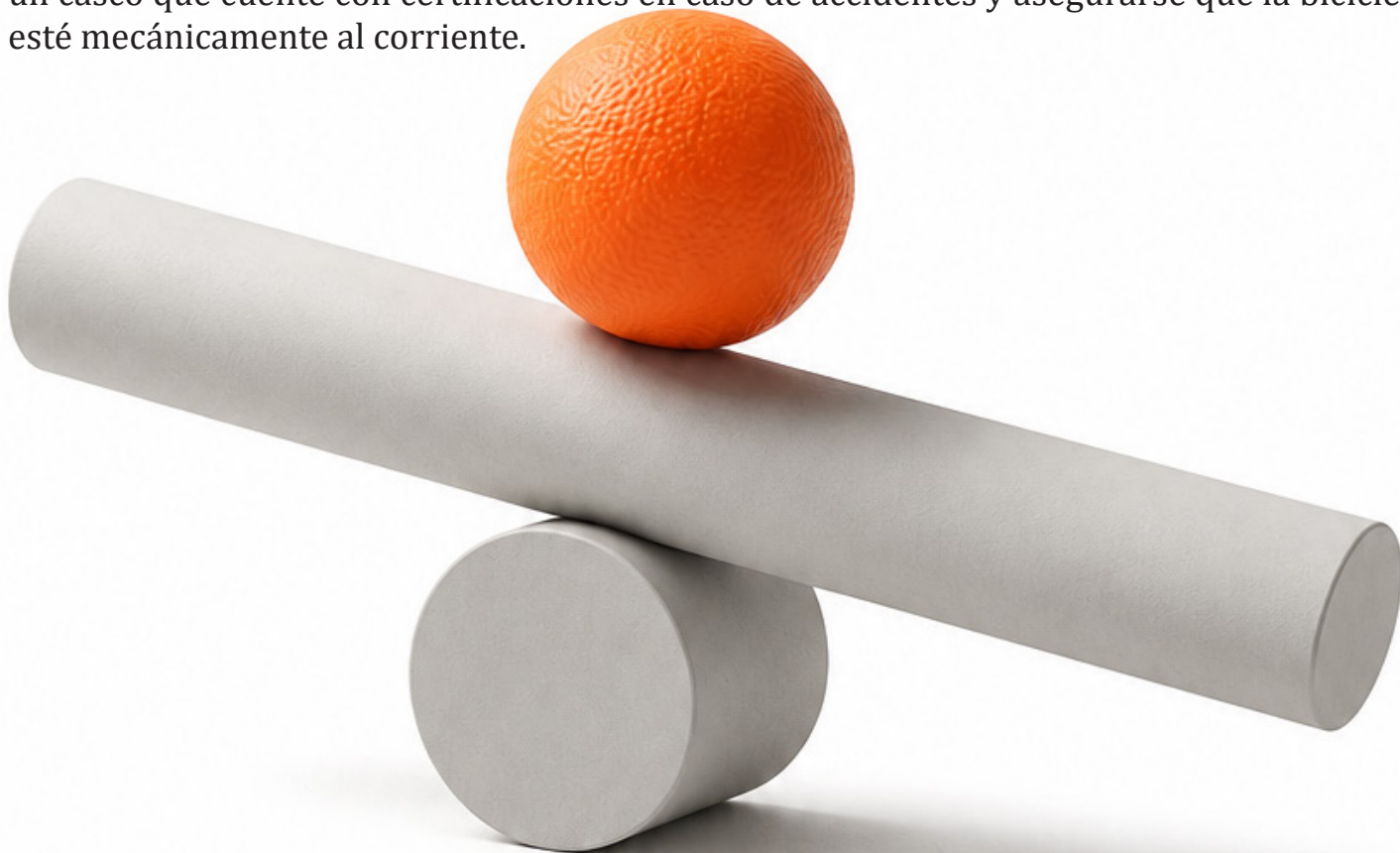
amigos y hermanos, recordamos las sensaciones y los sentimientos, el miedo, la emoción y la satisfacción de superar nuevos retos. A este tipo de juego, se le conoce en el idioma inglés como ***risky play***. Esta categoría de juego surge del trabajo e investigaciones realizadas por la Dra. Ellen Beate Hansen Sandseter con infancias en Noruega. A través de su trabajo busca fomentar esta modalidad de juego en infancias de todo el mundo, así como concientizar a madres, padres y familiares acerca de los beneficios del juego en la infancia.

¹ Estudiante de la Maestría en Ordenamiento del Territorio. FABUAP.
po224470299@alm.buap.mx

Kavalnes y Sandseter (2023) definen el *risky play* como el juego estimulante y desafiante que implica un riesgo corporal, y proponen identificarlo mediante distintas categorías. Para ello, a su vez, es importante definir la palabra riesgo y diferenciarla de las palabras peligro y accidente.

Según la Real Academia Española (RAE, 2025) el “riesgo” es la posibilidad de que un daño suceda o no suceda, mientras que “peligro” es una situación o acción en la que es inminente de que suceda algún mal, y “accidente” es un suceso eventual que altera el orden regular de las cosas.

Esto quiere decir que los riesgos siempre están presentes en la vida cotidiana; por ejemplo, al conducir una bicicleta siempre se encuentra el riesgo de choque, una acción puede llevarla al peligro si no se usa un casco; sin embargo, siempre hay alternativas para protegerse contra accidentes. Siguiendo el mismo ejemplo, podemos asegurarnos de comprar un casco que cuente con certificaciones en caso de accidentes y asegurarse que la bicicleta esté mecánicamente al corriente.



En este sentido, todos los tipos de juego traen consigo riesgos y por ello es importante conocerlos y así determinar qué alternativas se pueden llevar a cabo para ejercerlo de forma segura y protegida ya que como se vio antes, no es lo mismo caer de una bicicleta con casco a hacerlo sin casco. El deber del adulto es vigilar y permitir que las infancias exploren sus límites de forma saludable y segura. En la siguiente tabla se incluyen los distintos tipos de juego junto con sus descripciones y tipos de riesgo.

Tabla 1. Tipos de Juego (elaboración propia)

Tipo de juego	Descripción	Tipo de riesgo
1. Juego de altura	Escalar o saltar de lugares altos	Caída
2. Juego con velocidad	Conducir bicicletas a rápida velocidad, deslizarse a velocidad o correr de forma veloz	Caída o choque
3. Juego con herramientas	Utilizar distintas herramientas como tijeras, martillos, ganchos u otros	Cortarse o machucarse
4. Juego de contacto físico	Jugar a las luchas o juegos que impliquen la fuerza física	Uso excesivo de la fuerza
5. Exploración independiente	Caminatas sin supervisión	Llegar a perderse
6. Juego con impacto	Jugar a los “quemados” o cualquier juego que implique un choque	Choque
7. Juego cerca de elementos naturales	Jugar cerca de playas, ríos o fogatas	Lesiones propias del elemento
8. Observador, no participante	Cuando un niño de menor edad ve a un niño mayor realizar algún tipo de juego y comparten la sensación de emoción. Ver sin participar.	Ninguno

La gran mayoría de las infancias realizan varias categorías de *risky play* cuando juegan, y las experiencias que viven, más tarde; cuando crecen, se convierten en unos de sus recuerdos favoritos de la niñez.

Pero ¿por qué es importante el juego? Y en especial ¿por qué es importante permitir que las infancias realicen el *risky play*? Según diversas investigaciones, el juego es una actividad provechosa que además de divertir y emocionar, está ligada al desarrollo físico, mental y social (Casby, 2015; UNICEF, 2018, Fundación LEGO, 2017), por lo que al jugar se cumple un ciclo indispensable: jugar, crecer y aprender.

El *risky play* hace más emocionante el aprendizaje a través del juego, pues ayuda a las infancias a conocer sus límites y controlar su fuerza física. Kavalnes y Sandseter (2023) explican que los propios infantes son conscientes de los riesgos que toman, del nivel de maestría que tienen para lograr dicho juego y a la vez, son capaces de crear estrategias para disminuir los riesgos a los que se exponen. Esto es, un infante no comienza saltando desde una altura extremadamente elevada que sabe que no podrá manejar, sino que comienza saltando desde poca altura y progresivamente aumenta el nivel a medida que gana maestría. Del mismo modo, no jugaría luchitas con sus hermanos o amigos si no supiera medir la fuerza física de su oponente y controlar la propia.

Algunos de los múltiples beneficios del *risky play* son el desarrollo de la fuerza muscular, de la resistencia física y de la calidad ósea; aprenden sobre sus emociones y los límites de sus cuerpos y el de los demás; y se fomenta la creatividad, la adaptabilidad al cambio y la resolución de problemas (Sandseter y Kennair, 2011; Barker y Madge, 2007). Todas las infancias merecen la oportunidad de vivir experiencias ricas y estimulantes, y a través de ellas aprender y crecer.



¿Qué tipos de *risky play* prefieren las infancias?

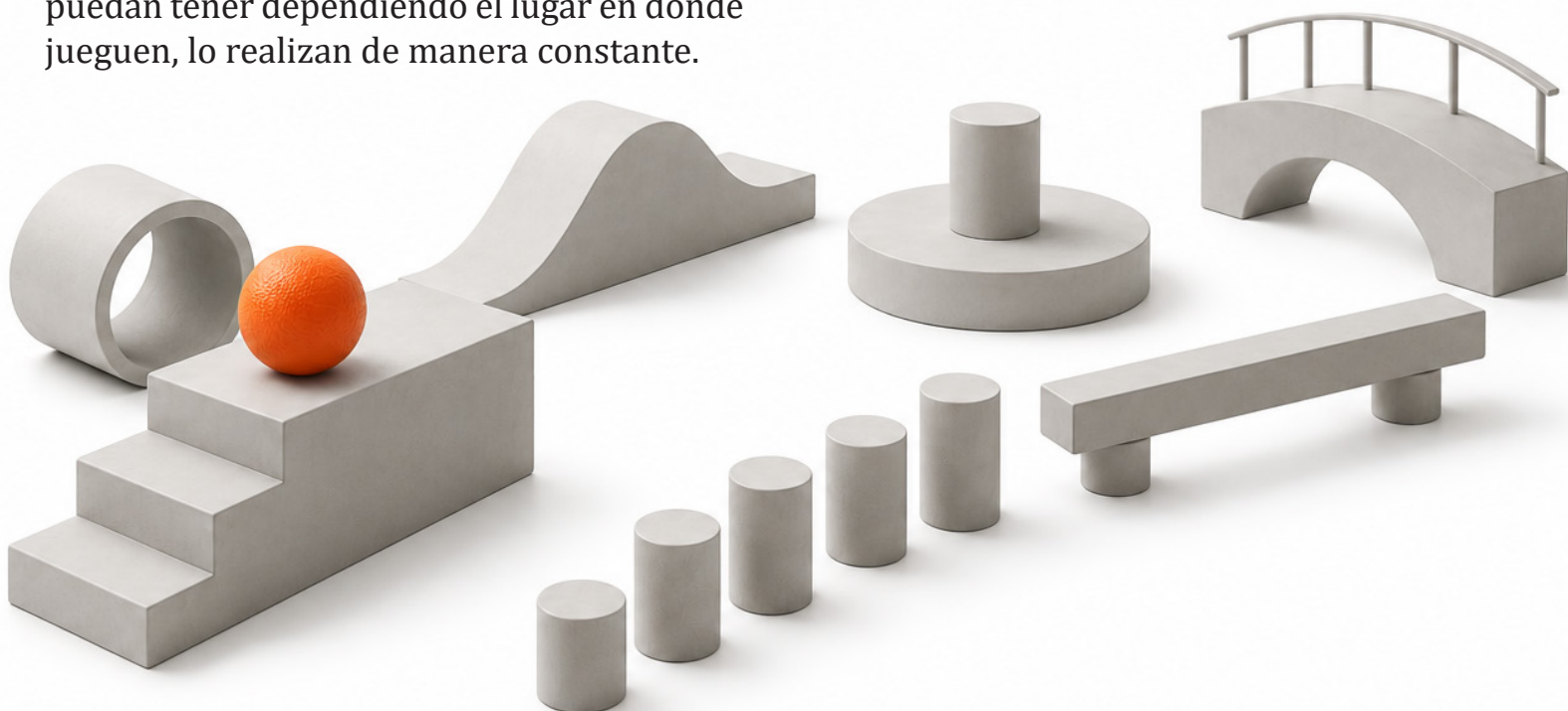
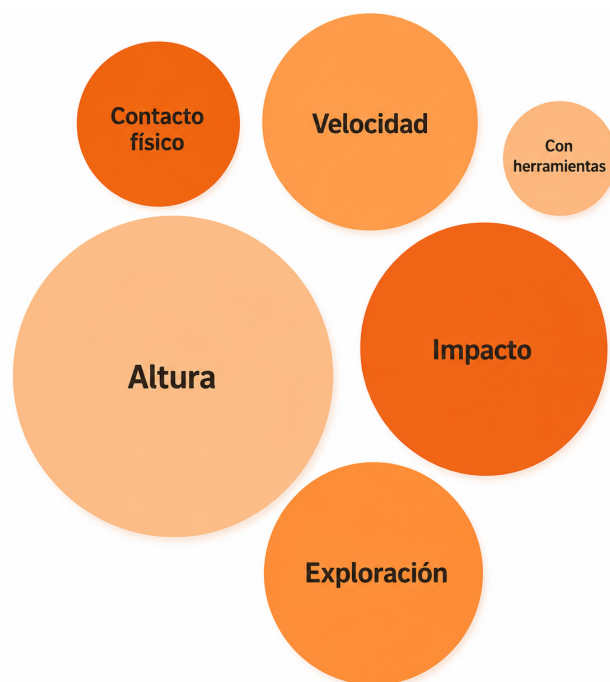
En el contexto de la ciudad de Puebla, México se encuestó a 136 infantes de entre 8 y 12 años, para preguntarles qué categorías de *risky play* prefieren llevar a cabo mientras juegan.

La actividad consistió en brindarles una hoja de papel con las diferentes actividades que representan las distintas categorías de *risky play*, y de manera libre seleccionaron los juegos que prefieren realizar, y podían seleccionar más de una categoría.

El juego más seleccionado fue el juego de altura con el 100% de votos, el segundo fue el juego de impacto con el 99%, el tercer más seleccionado fue el de exploración independiente con 85%; le siguen el juego de velocidad con 78%, el juego con contacto físico con 70% y por último el juego con herramientas con 47%.

Los resultados demuestran que las infancias están familiarizadas con el *risky play* y a pesar de las distintas restricciones que puedan tener dependiendo el lugar en donde jueguen, lo realizan de manera constante.

Gráfica 1. Preferencia de tipo de juego



Restricción al juego, un nuevo desafío para las infancias

La restricción al juego es un desafío al cual se enfrentan las infancias en la actualidad; al decir restricción nos referimos a los impedimentos para jugar, que se propone dividirla en dos tipos: la restricción directa y la indirecta.

La restricción directa se da cuando de forma literal se prohíbe el juego en cualquiera de sus manifestaciones, mientras que la restricción indirecta es aquella que ocurre por distintos factores estructurales que imposibilitan el juego. Reyes (2021) cataloga cuatro factores como las causas principales por la que las infancias no juegan más en las calles del barrio: cambios de uso de suelo, miedos sociales, situación socioeconómica de la población y tránsito vehicular. Estos factores son relevantes en el contexto de su investigación, y si bien son aplicables en muchos lugares con características urbanas similares, las causas de la restricción indirecta del juego pueden variar según los contextos en los que se desarrollen las infancias.

Lo que sí es claro es que los factores directos e indirectos de la restricción anulan el derecho al juego (el cual es una ley dictada por la Constitución Mexicana) y al desarrollo integral de la infancia. Además, contribuyen a que en muchas ocasiones la opción más sencilla y rápida sea la recreación sedentaria usando dispositivos tecnológicos como teléfonos celulares o llevando a las infancias a espacios privados como plazas comerciales o establecimientos de comida, en donde hay espacios designados, mediante el pago de algún producto o servicio para jugar.



Para el *risky play*, la restricción del juego surge por la actual sobreprotección de la infancia, que es un fenómeno que ha ido en aumento a causa de factores estructurales como los ya antes vistos y que se da en diferentes contextos. Kavalnes y Sandseter (2023) exponen que en las sociedades europeas la legislación de seguridad de la infancia en los espacios de juego promueve el proteccionismo exagerado del infante, impidiéndole jugar *risky play*.

En el contexto mexicano el factor principal es la percepción de inseguridad, que es un miedo social común. Muchas familias prefieren que sus hijos permanezcan en casa, aunque eso signifique pasar tiempo de forma sedentaria consumiendo contenido a través de pantallas, ya que hay una creencia de que en casa se encuentran a salvo; y cuando hay tiempo para salir a jugar al espacio público, como a parques, los propios adultos entorpecen el juego libre ya que permanecen a pocos metros del infante y suelen repetir frases como “cuidado”, “te vas a caer”, “no hagas eso”, “mejor te ayudo”, entre otras, por lo que el infante se resigna a realizar lo mínimo, lo que termina en el aburrimiento y posterior regreso prematuro a casa.



Kavalnes y Sandseter (2025) comentan que, en Noruega, esta sobreprotección pasa al ambiente escolar, en donde las escuelas se sienten presionadas por las aseguradoras para tomar una postura anti-accidentes. En México ocurre una situación similar, en donde las madres y padres de familia presionan a las instituciones escolares para poner reglas a fin de evitar accidentes, sin embargo, esta estrategia a menudo termina en reglas absurdas como evitar que las infancias corran durante el recreo o estén separadas en espacios por grado y grupo, anulando el contacto y la convivencia con otros. En la ciudad de Puebla se han identificado un par de escuelas que prohíben el juego durante el recreo, y en especial se penaliza el correr o interactuar con compañeros de grupos superiores o inferiores.

Otro factor indirecto determinante, es la falta de espacios públicos atractivos y accesibles cercanos a las viviendas de las infancias, pues el *risky play* se desarrolla mejor en espacios abiertos. En México nos enfrentamos a una escasez de espacio público, y los lugares disponibles se encuentran en el abandono, sucios y en malas condiciones de mobiliario e infraestructura, lo que impide que madres, padres e infancias se sientan animadas a hacer uso del lugar.

¿Qué podemos hacer para promover el *risky play* desde nuestras trincheras?

Podemos comenzar con empoderar a las infancias para que puedan lograr los retos que se propongan, en especial a las niñas, ya que es común que por las normas sociales eviten que exploren más que sus pares varones.

Asimismo, como adultos debemos mantenernos informados acerca de los beneficios del juego y de los tipos de juego que existen, y animar a las infancias a jugar, en especial al aire libre en los espacios públicos.

Kavalnes y Sandseter (2023) explican que los adultos deben proporcionar lo necesario para que las infancias exploren sus propios límites; el *risky play* es una actividad que realiza el infante, sin embargo, el adulto también participa en el ejercicio de contenerse y no intervenir en lo que hace el infante, sino más bien, fungir como supervisor de las actividades y la sana convivencia. En este proceso es común ver cómo el adulto descubre que los infantes son capaces de dominar la situación, volviéndose más confiados en sí mismos, autónomos, resilientes e independientes como individuos.



Referencias

- Casby, M. (2015). The development of play in infants, toddlers, and young children. *Communication Disorders Quarterly*. <https://doi.org/10.1177/15257401030240040201>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). (2018). Aprendizaje a través del juego: Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia. UNICEF. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF%20Lego-Foundation-%20Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Kavalnes, O., & Sandseter, E. (2023). Risky play: An ethical challenge. *Critical Cultural Studies of Childhood*.
- Madge, N., & Barker, J. (2007). Risk and childhood. The Royal Society for the Encouragement of Arts, Manufactures and Commerce.
- Real Academia Española & Asociación de Academias de la Lengua Española. (2025). Diccionario de la lengua española. <https://dle.rae.es/diccionario>
- Reyes, J. (2021). Red de espacios jugables: Estrategia de acción comunitaria para promover el juego libre y recuperar los espacios jugables en el barrio La Concha en Santa Ana Chiautempan, Tlaxcala [Tesis de maestría, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla].
- Sandseter, E., & Kennair, L. E. O. (2011). Children's risky play from an evolutionary perspective: The anti-phobic effects of thrilling experiences. *Evolutionary Psychology*, 9(2), 257–284. <https://doi.org/10.1177/147470491100900212>
- The Lego Foundation. (2017). Aprendizaje a través del juego: Nuestra definición (Versión 1.2). https://cde-lego-cms-prod.azureedge.net/media/ilxl1jwc/learning-through-play-leaflet_lam-spanish-version.pdf

