



MONTEVIDEO, URUGUAY · VIERNES 28 DE FEBRERO DE 2014 · Nº 21

día del  
**FUTURO**  
la diaria

Eliana y Ángel jugando al tatetí en la escuela rural Nº 94, Antoine de Saint-Exupéry, paraje La Calera, en el departamento Lavalleja. / FOTO: FERNANDO MORÁN (ARCHIVO, DICIEMBRE DE 2013)

# Chim pum fuera

La importancia de lo lúdico como motor de cambio y desarrollo en la vida cotidiana de los seres humanos

En época de serpentina y antifaz la consigna era jugar. La pelota manchó un montón de palabras y se formó una sopa de letras en la que se esconden niño, aprendizaje, género, libertad, control, adulto. La idea es unir las en un puzzle para descubrir el sentido. Es así: jugar implica un hallazgo tras otro, enganchados como los vagones de un tren de madera. Desde el nacimiento las personas aprenden de la sociedad una acción tan espontánea como jugar, que les genera libertad. Pero casi sin notarlo el control aparece y crece como el cuco en la oscuridad. Desde el género a la edad, lo lúdico reinventa sus formas como si estuviera hecho de plastilina. *la diaria* consultó con especialistas de varias disciplinas, con la premisa de dimensionar la importancia del juego en niños y adultos y de visualizar un futuro en el que jugar sea cosa seria.

TIENE UNOS TRES AÑOS. Llega a la plaza junto con su padre y ambos se ponen en acción. Por momentos, el grande está en los juegos y el chico permanece a su lado, mirando. La escena no resulta extraña si se tiene en cuenta el lugar en que se produce. El gimnasio a cielo abierto del Parque Liber Seregni se convierte en un ámbito donde todos tienen permitido chivear sin importar la edad. Ejercitar el cuerpo es sólo una excusa para volver a la niñez. La actitud del padre se transforma cuando el niño se sienta en una hamaca. Él lo imita, pero no termina de despegar los pies de la tierra para impulsar su cuerpo; apenas un vaivén, como queriendo pero no queriendo.

Parecería que no existe una definición acabada de juego. Sin embargo, “es más fácil dar ingredientes”, dijo a *la diaria* Carolina Ramat, psicóloga y psicodramatista. Según los expertos, el juego siempre se realiza en un lugar y

tiempo definidos. “Tiene que ser distinto de lo que estaba haciendo y de lo que haré. Es como un paréntesis en la vida cotidiana, donde el que está jugando se involucra plenamente”, completó. Además, contiene opuestos. Por un lado, existen reglas, por básicas que sean, a la vez que se genera la incertidumbre de cómo se resolverá. Una vez que comienza no se sabe cómo terminará, y eso depende sola y únicamente de los participantes y su nivel de compromiso. Lo ficcional también aparece, ya que se monta un nuevo mundo en el que los jugadores pueden asumir diversos roles y desarrollar ciertas habilidades porque el juego lo demanda.

“El juego es libertad”, definió Ramat, basándose en los aportes del pediatra y psiquiatra inglés Donald Winnicott. Cuenta que este autor postuló que el espacio transicional donde surge el juego no corresponde al espacio interior del

cuerpo ni al del mundo exterior, sino que es un espacio intermedio “donde uno se da el permiso de poder hacer, decir y reír cuanto tenga ganas”.

Laura Ruiz y Luisa Suárez, técnicas en educación para tiempo libre y recreación de la Cooperativa de Trabajo Homoludens, manejan el concepto de “impulso lúdico”. Comparándolo con el “impulso de la vida”, sentenciaron que es “el motor de todo”, “del aprendizaje y del descubrimiento”, así como de la socialización y el desarrollo de los seres humanos. Sostienen que “es el primer canal de acercamiento al mundo”, es vital y está presente en toda su existencia, en menor o mayor medida.

## Sos lo que jugás

El ser humano es un sujeto simbólico que inevitablemente crea cultura, lenguaje, arte, sistemas de comunicación, definió el antropólogo Nicolás Guigou. El juego es una parte fundamental de esta dimensión de los seres humanos. En una línea similar, Fernando Rius, profesor de Semiótica de la Facultad de Información y Comunicación de la Universidad de la República, comentó que no hay juego que no tenga carácter simbólico, ya que siempre representa algo.

Rius indicó que debido a que es una construcción social el juego no es neutro. “Desde el momento en que está conformado por una trama de signos es inevitable que se le adhiera alguna carga ideológica”, afirmó. Un juego de compe-

tencia representa el mercado en el que se compete, que es una característica de las sociedades contemporáneas, aunque no haya ninguna alusión explícita en su dinámica, ilustró. Por otro lado, amplió, para ganar a la rayuela hay que llegar al cielo. Rius interpreta que se trata de una miniaturización del relato cristiano, en el que alcanzar el cielo implica reencontrarse con Dios y acceder a la vida eterna. “Los juegos no surgen en el vacío, son el resultado de procesos de elaboración social y por tanto echan raíces en esa sociedad básica”, sentenció.

Además, planteó la contradicción de que hay autores que sostienen que el juego es un producto de la cultura, mientras que otros manifiestan que la cultura es un producto del juego. Al igual que ocurre con el dilema de qué fue primero, si el huevo y o la gallina, “no hay forma de dilucidar esta cuestión porque nos resulta prácticamente imposible rastrear el origen de todas las culturas de la humanidad”, argumentó.

Para Ariel Castro, coordinador del Centro La Mancha, “cuando entrás en la dimensión lúdica te permitís hacer cosas que en la realidad cotidiana no harías”. El juego genera conflicto, placer, y se muestra como un “acto subversivo”. Por eso, la represión al “impulso lúdico” aparece desde la edad escolar y se va acentuando a medida que aumenta el nivel educativo. “Vas obligando al niño a quedarse quieto”, graficó el diseñador y teórico de videojuegos Gonzalo Frasca.



▶▶

En este sentido, el juego trae consigo el descontrol y se pretende controlar a los niños, reflexionó. Guigou coincidió en que el sujeto es muy reprimido y agrega que el espacio lúdico en los adultos se reduce y se circunscribe a determinados lugares.

En las sociedades productivistas, comentó el antropólogo, lo principal es la maximización de la ganancia. En este sentido, el juego se considera una pérdida de tiempo, y el tiempo es dinero. Sin embargo, los individuos no viven esta represión como algo impuesto, sino con naturalidad. A diferencia de este tipo de sociedades, existen otras en las que el mundo del trabajo se integra al del juego. “En Amazonas no hay esa diferencia en los grupos de indígenas”, indicó Guigou, quien relató su experiencia junto a los yanomamis: “Ellos mandaron a cerrar las escuelas porque les secuestraban a los niños, ya que no aprendían a cazar, a pescar, ni los rituales”. Y apuntó que cuando los yanomamis cuentan mitos lo hacen jugando, mueven el cuerpo y hablan de una forma diferente, ya que no tuvieron “esa ruptura tan traumática que tuvimos nosotros, que tiene consecuencias psíquicas, simbólicas y sociales terribles”.

Para Guigou, la sociedad acepta el juego de los niños, pero dentro del mundo de los mayores no sucede lo mismo. En esa etapa de la vida los juegos socialmente aceptados se asocian a lo deportivo; hay una dimensión lúdica que los adultos ejercen cada vez menos. “Si ahora me pongo a jugar a la rayuela van a pensar que estoy loco”, apuntó. En este sentido, la adultez se traduce culturalmente en el abandono del espacio y el impulso lúdico, porque si no, “sos poco serio”. Sobre esto, Castelo afirmó: “No asumimos con honestidad y confianza que nunca dejamos de jugar, porque el juego tiene que ver con una necesidad profunda de los seres humanos”. Entonces esa dimensión lúdica se disimula “decorándola” y hasta ocultándola, enfatizó. Si bien para Ramat es difícil que los adultos se involucren plenamente, la posibilidad y decisión de jugar se puede poner en práctica en cualquier ámbito. Se puede jugar con la voz, la ropa, una obra de teatro, una película, un libro, con el humor. Lo importante es “permitirse imaginar, crear, fantasear”, agregó.

Aunque creció y dejó de ser niño, Frasca nunca perdió el interés por el juego. Jugar y ser adulto es natural para él, ya que considera que es una manera de entender el mundo: “Es una filosofía, una herramienta de descubrimiento, exploración y comprensión”. Por su parte, Guigou y Rius mantuvieron el vínculo lúdico mediante el arte. El primero es artista plástico además de antropólogo y el segundo estuvo ligado durante años al carnaval y al teatro, además de ser profesor de semiótica: “En la murga se libera a 20 perros de su cadena, con todo ese impulso lúdico y juguetero”.

### Sal de ahí, chivita, chivita

La Cooperativa de Trabajo Homoludens surgió en 2005, con el impulso de Suárez y Ruiz. Ambas son técnicas en educación para el tiempo libre y la recreación, tecnicatura que hoy ya tiene entidad de licenciatura en la Universidad Católica del Uruguay, aunque la UTU también brinda una tecnicatura de similares características. Suárez afirma que el recreador es un profesional que puede crear espacios y productos para el tiempo libre y recreativo, que pueden ser desde lo educativo a lo turístico y lo empresarial, entre otros. El objetivo del colectivo es “entender qué implica la vivencia del juego en el marco

de la recreación en el tiempo libre”. Además, “buscamos la democratización del juego, de la formación y el acercamiento de propuestas de calidad tanto estéticas como conceptuales”, aclaró Ruiz.

Quienes se acercan a Homoludens son mayores de 18 años que buscan incorporar una herramienta para el trabajo con grupos basada en lo lúdico. Psicólogos, educadores, maestros, trabajadores sociales, gente de empresas, quienes trabajan en la informática, hasta quienes buscan un desarrollo personal. Homoludens brinda “un trabajo sobre sí”, que sea una experiencia personal, además de potenciar el trabajo en equipo y teorizar; se trata de “ofrecer la vivencia pero también poder pensarla”, contó Suárez.

Las recreadoras entienden que lo lúdico es el motor de la vida y que el juego es una forma de comunicación. Desde ese concepto trabajan el vínculo, ya sea con un objeto o con otro jugador, siempre buscando que al participante “le mueva algo, le haga ruido”, especificó Suárez. Siempre sucede una transformación en lo lúdico, porque es el ámbito en el que se permite expresar y desenvolver situaciones, sentimientos y conflictos. “Imaginate 20 personas de distintas clases sociales, culturas, departamentos. Cada una llega con su historia, sus experiencias buenas y malas; hay que integrar todo eso y construir”, explicó Ruiz. También reconocen que el juego es una herramienta con la que se llega a fines positivos, pero conocen muchos casos en los que se ha perjudicado a la gente. Con los juegos de bautismo, las prendas y el premio castigo, “muchos han tenido experiencias traumáticas”, agregaron.

Por su parte, Castelo dijo que el Centro La Mancha “no es un proyecto pedagógico y recreativo”, sino “político”, porque “la intención es transformar la realidad y las condiciones de vida de la gente mediante el juego”. Hoy tienen la posibilidad de plantearlo públicamente, ya que “hace 20 años era absurdo juntar la política y el juego”, aseguró. Frente a esta realidad crearon la ludopedagogía, metodología que se “plantea ante cualquier tema de la vida” y que tiene la ventaja de que “la gente se puede meter en un tema complejo por un camino



Cuando Frasca era niño, un regalo grande venía en una caja de 30 centímetros aproximadamente, pero hoy en día se han ampliado las dimensiones, aunque poco después de abrirlo los niños prefieren divertirse con la caja, ya que resulta “más rica en experiencia”. Al respecto, Ramat expresa que para jugar no se necesitan demasiados juguetes. La clave está en la imaginación.

simple” y lograr “resultados espectaculares porque se va redescubriendo la complejidad”. Otra de sus potencialidades es que “en cualquier tema se puede incluir la dimensión afectiva”, agregó.

Castelo relató que esta metodología se aplicó más en otros países de América Latina y de Europa que en Uruguay. “Acá es bastante difícil imaginarse una propuesta de taller lúdico con la Mesa Política del Frente Amplio”. El especialista afirmó que tienen “experiencias concretas y algunas bastante desarrolladas en el tiempo que indican que es posible trabajar con esta herramienta” y sacarle provecho. Sin ir más lejos, el año pasado fueron partícipes de la conmemoración del bicentenario de las Instrucciones del año XIII, instancia en la que festejaron las 19 fiestas jugando. En julio de este año participarán en el Coloquio Internacional de Epistemologías del Sur, organizado por el sociólogo portugués Boaventura de Sousa Santos; allí van a aportar su trabajo y a discutir sobre él.

Además, La Mancha organiza desde hace 20 años las Bienales del Juego, en las que los especialistas proponen y debaten al respecto, siempre jugando. Una experiencia particular fue la de la primera Biental, en 1994, que abordó el juego y la transgresión de la muerte, “uno de esos temas con los que nadie admitiría que se puede jugar”, sentenció Castelo. El 24 de agosto de ese año fue su inauguración, el mismo día de la marcha hacia el hospital Filtro (en rechazo a la extradición a España de ciudadanos vascos acusados de pertenecer a ETA) en la que Fernando Morroni fue asesinado por la Policía. Muchos de los manifestantes también estuvieron en la Biental, “un ámbito en el que nosotros decíamos que había que sostener la capacidad de jugar. Al otro día del suceso, nos reunimos a pensar si podíamos seguir con la Biental desde una perspectiva política. Luego de beber mucha grapa decidimos continuar, como mayor homenaje a Morroni y a todos los que habían participado. Acababa de morir una persona en una movilización popular que luchaba en contra de un sistema del cual nosotros también estábamos en contra”, relató.

### Me la juego

“Para entenderlo, vení y jugá”, propuso Castelo acerca de los talleres de ludopedagogía. Era fácil hacerse una idea sobre lo que allí se hacía, pero el interrogante era cómo. “Esta situación de jugar tiene la virtud de hacerte más libre”, acotó el coordinador de La Mancha, a la vez que agregó que esta actitud lúdica transgrede el autocontrol: “Es un proceso de irte redescubriendo como persona, de encontrar capacidades de hacer o de decir que estaban guardadas”. Para Castelo, descubrir estas cualidades pone al individuo en una situación de conflicto positivo consigo misma, ya que cuestiona el ser y el deber ser.

Sentadas sobre almohadones en el suelo, 11 mujeres esperaban en un salón iluminado, rodeado de música y de largas hojas blancas que caían, sostenidas en la pared. Delante de cada una había un papel con un número de un lado, y del otro se leían las frases “Yo soy” y “Yo estoy”, con sus respectivos espacios para completar. Justo antes del inicio llegó un joven, única presencia masculina en el taller. Las edades de los participantes oscilaban entre 20 y 40 años aproximadamente. En su mayoría eran maestras y educadoras. “Es gente inquieta, insatisfecha con lo que tiene”, describió el coordinador.

La clave es adaptar las propuestas según el público, de manera que se co-

necte con el placer de la consigna y que se desactiven las resistencias que le impiden jugar. “Cuanto mayor es el nivel educativo, cultural y económico, mayor es la resistencia a soltarse”, aseguró Castelo. Una forma de eliminar esa resistencia es propiciar un ambiente agradable desde lo estético y romper el hielo con actividades muy simples, para después aumentar la complejidad.

La primera consigna era rellenar los espacios de la hoja. Posteriormente cada uno se encontraba con el otro y se daba a conocer por su nombre. Debían intercambiarse la hoja con el número, de tal manera que quien tuviera un nombre cuya primera letra fuera anterior a la de otro en el alfabeto, se quedaba con el número menor. Al final se debía comprobar si los números y los nombres habían quedado bien ordenados. Luego el juego se repetía pero con la fecha de nacimiento y según “a cuántas cuadras de La Mancha” vivía el jugador.

Las hojas numeradas se convirtieron rápidamente en bolas de papel. Una de ellas circulaba de un lado a otro de la ronda, con la consigna de nombrarse entre los participantes.

“Si algo tiene de valor este asunto es que es súper concreto, no hay manera de jugar si no ponés el cuerpo”, expresó Castelo y agregó que también se mueve “la cabeza”. Aquella tarde se sumaron a jugar la memoria y la concentración. Luego cada uno tomó una pelota de papel y la abrió para leer su contenido; había que adivinar quién lo había escrito. Parecía imposible que personas que recién se conocían pudieran identificar a los autores de esos mensajes; sin embargo, varios acertaron.

A los pocos minutos los participantes recordaban cómo se llamaban sus compañeros y hasta sus domicilios, como si ya se conocieran. Los juegos llegaban hasta ellos casi sin darse cuenta y esa integración provocaba ganas de saber más sobre los otros. Había que vivirlo, era cierto. Según Castelo, “la esencia del juego está en la vivencia de jugar, no hay atajo para eso, no hay nombre a lo que sentís o lo que te corre por dentro; lo que te pasa a vos y lo que me pasa a mí son dos cosas distintas”.

### A la rueda, rueda

Según Frasca, se aprende mejor jugando. “El juego es una estrategia evolutiva que tenemos los mamíferos, que utilizamos para tomar riesgos”. Un bebé, ejemplificó, toma un manojito de llaves y lo tira lejos. En esa acción el niño “se está comunicando con los adultos, testea sus reacciones y límites para ver hasta qué punto puede hacerlo”. Para Rius, “el juego es estructurante o instituyente”, ya que le permite al niño empezar a definir sus roles sociales. “Cuando tiene un amigo imaginario o interactúa con otros niños, asigna un lugar al otro en ese universo del juego infantil, que es una representación del universo social, y finalmente termina construyendo un otro abstracto general”, relató el docente. Así va “conformando su identidad” y “organiza su universo interior”, a la vez que “interioriza normas sociales” en un juego en el que “ciertas actitudes y características de la vida social están representadas”, concluyó.

El juego es un facilitador de los procesos educativos. Sin embargo, varios especialistas comparten que es un tema tabú considerado una actividad poco seria. Por eso, históricamente, la educación formal vio en el juego a un enemigo, más que a un aliado. “En un sistema pedagógico como el universitario, desarrollar la temática lúdica es



Nicolás jugando al Tunnel Surfer. / FOTO: FERNANDO MORÁN (ARCHIVO, FEBRERO DE 2014)

muy difícil porque no están acostumbrados los docentes ni los estudiantes”, indicó Guigou. Para el antropólogo, en cualquier facultad debería haber un espacio lúdico porque ayuda a “descansar, equilibrar y resolver cosas en términos inconscientes”.

Ramat reconoció que si bien trabaja con docentes que tienen ideas brillantes en esta línea, no son la mayoría. “En los espacios de formación docente se tendría que dedicar más tiempo a teorizar sobre el juego y a jugar”, agregó. Desde Homoludens, Suárez contó que “muchas corrientes educativas actuales están volviendo al juego porque éste es un vínculo con la naturaleza, con todo lo que humaniza”.

La Administración Nacional de Educación Pública realiza los campamentos educativos, en los que participan tanto Homoludens como La Mancha desde hace años. Las recreadoras describieron la actividad como una política innovadora por parte de la educación pública formal para primaria, secundaria y UTU. La experiencia, que consta de tres días y dos noches, forma parte de la currícula de los estudiantes y está orientada a chicos de contexto crítico, de escuelas rurales o provenientes de los programas de inclusión educativa. Suárez afirmó que las acampadas han mejorado el vínculo de los estudiantes entre ellos y con los maestros. “Están moviendo la estantería de la educación tradicional. Para un maestro proponer que los niños hagan lo que quieran e igualmente se genere una armonía en el grupo es fuerte”, relató la recreadora.

El profesor de Educación Física Juan Pablo Bonetti considera que es fundamental la “actitud” del recreador en este tipo de iniciativas. Por eso, él promueve juegos en los que la competencia no sea lo principal, ya que se contraponen con valores como la solidaridad: “La máxima que dice que ‘lo importante no es ganar sino competir’ no es cierta; para esta sociedad lo importante es ganar”. La idea del educador es hacer juegos que permitan que la gente “cambie de lugar físico y simbólico”, para que se generen o fortalezcan los vínculos.

Frente a un sistema educativo formal reactivo a los cambios, Frasca, quien dirige la cátedra de videojuego de la Universidad Ort, comentó que logró introducir esta disciplina en la academia gracias al trabajo con un grupo de investigadores extranjeros que favoreció la multiplicación de los estudios del juego, que antes estaban desconectados en diversas disciplinas. En este sentido, según Frasca, hay una tendencia a llevar todo al formato de videojuego; sin embargo, es “difícilísimo” hacerlo, ya que se hace necesario dosificar la información y la experiencia, teniendo en cuenta al jugador, ya que por intermedio de esta actividad se puede aprender mucho. Si bien no todo se puede enseñar mediante esta modalidad, considera que algunas



Lectura de Don Quijote de la Mancha en el Auditorio Adela Reta, con motivo del Día del Libro. / FOTO: FERNANDO MORÁN (ARCHIVO, MAYO DE 2011)

cosas pueden transmitirse de una manera más efectiva.

El especialista está elaborando un híbrido entre libro y juguete, con gráficas de ecuaciones. “El hecho de ponerle ‘educativo’ a tu videojuego no quiere decir que enseñe lo que vos querés”, expresó, y añadió que la idea es utilizar sus mecanismos, pero no mostrarlo como tal, ya que “parece que aprender fuera algo sucio y malo”, argumentó. No obstante, considera que los niños de tres o cuatro años no tienen miedo de jugar ni de aprender, sino que eso se va adquiriendo.

#### Sigue tu sueño mejor

A primera vista, la sorpresa fue ver en el parque a un varón, de unos siete años, andando sobre un monopatín rosado. Metros atrás, una niña, quizás de edad similar, lo seguía en una bicicleta celeste. La sorpresa se esfumó minutos después cuando los niños, probablemente hermanos, intercambiaron los rodados y todo volvió a la “normalidad”.

El juego es un controlador social y reproduce los estereotipos de género. La división no sólo se introduce en los juguetes que originariamente representan los roles de uno u otro sexo, sino que se escabulle en aquellos que por su función no cuentan con esta distinción, como una bicicleta o un monopatín. Un color lo cambia todo.

Al respecto, Guigou observó que hay una preocupación por suplantar estas estructuras, pero también hay un reforzamiento permanente. La razón es que el juego forma parte de los procesos de subjetivación. No obstante, expresó que la división es autoritaria e impositiva.

Ramat recordó que en un taller, a un niño de cuatro años le tocó un vaso rosado a la hora de la merienda, ante lo que otro niño le dijo: “Ahora sos nena”.

La psicóloga comparte con el antropólogo que existen espacios que pro-

curran modificar este paradigma lúdico. La especialista ejemplificó con la juguetería Kalén, que ofrece juguetes no sexistas. Cuenta con juguetes de madera, reciclados, muñecos de trapo, títeres y todo lo que pueda crear la imaginación.

Ruiz sostiene que el juego es aprendizaje: instintivamente el niño va a reproducir lo que ve. “Si una niña ve a la madre cargar un bebito, ella va a hacer lo mismo”, ilustró y agregó que si en una casa el padre está a cargo del bebé, el niño va a agarrar un bebé para jugar.

El antropólogo dice que no hay que anular las diferencias: “La nena no tiene pito y el varón sí, eso es verdad. Anular la diferencia es muy riesgoso en términos culturales”. Una estrategia diferente es cambiar los roles y así romper con los prejuicios; por ejemplo, que las niñas reciban un set de herramientas como regalo: “Antes no se daba, pero no sólo porque fuera una cuestión de hombres, sino porque no fuera a ser que la mujer se pusiera a pensar en eso”. Suárez cuenta que en un campamento se llevó a cabo una actividad en la que un varón era costurero y una niña, carpintera: “Fue muy sorprendente que los varones, que eran de contexto crítico, no tuvieron ningún tipo de problema en hacerse su ropa, como modistas”.

“Hay un montón de cosas con las que nos complementamos hombres y mujeres, por eso necesitamos cosas diferentes. Las mujeres tenemos un instinto más o menos desarrollado de acunamiento, de contención, mientras que los hombres son más de la acción, de lo impulsivo”, indicó Ramat y señaló que en la actualidad hombres y mujeres trabajan y se equilibran, pero los productores de juguetes “se quedan en eso”. Para ella, diferencias tienen todos, pero hay que integrarse y complementarse.

Con relación a los videojuegos, Frasca constató que se ha multiplicado la incidencia femenina en esta industria.

En la génesis de este tipo de software se encuentra una cultura masculina. La ruptura se produjo en 2000, con la llegada de los Sims, que tuvo más adeptas que adeptos. Otro hito se dio con el Plan Ceibal, ya que darles una computadora a las niñas significó empoderarlas e ir rompiendo el estereotipo de que la muñeca Barbie es para la niña y el Nintendo es para el varón.

#### Play the game

El interés de Frasca por los videojuegos está asociado a su pasión por la televisión. “El videojuego es manipular lo que pasa en la pantalla, tiene algo de magia, de superpoder”, resume. Remarca que este juego es “una especie de ópera”, ya que tiene “música, animación, relato, diseño, actuación, voces”.

No obstante, Rius considera que los juegos que “simulan entornos” muchas veces impiden que la persona participe con su imaginación: “Son juegos que reclaman actitudes motrices y perceptivas, pero no implican capacidad de comprensión lectora o imaginación artística, incluso los juegos en los que uno va armando un lugar”. Sin embargo, Frasca subrayó que el videojuego dejó de manejarse con “mouse y teclado” para corporizarse, y ahora es común que los usuarios “se muevan y bailen”. Su evolución en los últimos años denota que se está en una etapa de construcción del género, ya que antes la mayoría de los juegos eran de pelea, pero con los Sims se amplió la temática y se colocó por primera vez al ser humano y su vida cotidiana como objeto.

Si bien el impacto de los videojuegos está en estudio, para Rius no hay que establecer la ecuación “videojuego violento = niño violento”, ya que hay otros factores de la sociabilización que influyen. De todas formas, el profesor de semiótica hizo referencia a estudios científicos que comprueban que la exposición prolongada a estímulos audiovisuales provoca la interrupción de la formación de sinapsis en el sistema nervioso central.

En los niños, dijo Guigou, la inclinación hacia lo virtual ocurrió, entre otras cosas, porque los espacios públicos de juego, como la calle, han disminuido como consecuencia de los problemas de seguridad. A la vez que “se busca en lo virtual la posibilidad de encuentro”, porque “donde estoy no lo tengo”, se anhela “una condición de igualdad o de ser un otro que no puedo ser en mi propio medio”, agregó Suárez.

En el caso de los adultos, según el antropólogo, la dimensión lúdica reprimida “explotó” en el espacio virtual. “De repente gente que no se animaba a jugar en la vida real se pasa plantando en una granjita o con el Candy Crush, en Facebook”, acotó. En este sentido, este espacio se extiende también hacia otros usos de las redes sociales. Por eso, “elegir una foto que te represente, buscar un



Ramat considera que para regalar un juguete se requiere tiempo, no sólo para pensar qué necesita el niño, sino también porque lo puede fabricar uno mismo. Para ella, hay algunos que tienen un uso determinado, por lo cual no queda margen para la creatividad: “Apretás acá y hace luz; acá, sonido, y acá, baila un mambo”.



Organiza



Patrocina



Auspicia



Apoya



mensaje creativo, es jugar con uno mismo pero también con el otro”.

Guigou contó que en un pueblo del interior, donde realizaba trabajo de campo, los niños preferían los juegos de guerra en el cyber a ir al río: “Es entendible que en la infancia hay muchas pulsiones destructivas, y estaría bueno que las canalizaran por otro lado”, añadió. Ramat comentó que no está afín con este tipo de videojuegos: “No es un juego, es un pasatiempo con algo que no tiene enseñanza”. A su vez añadió que estos juegos se instauran por la violencia social y que los adultos son responsables de su aplicación. No obstante, Guigou expresó que la agresividad se muestra como algo negativo, pero tiene “dimensiones energéticas, psíquicas, corporales, que se necesita colocar en algún lado”. “Cuando reprimís el mundo lúdico después sale de cualquier manera”, redondeó su concepto.

De todas formas, Rius, Frasca y las impulsoras de Homoludens comparten que se trata de un problema de dosificación. Para el profesor de semiótica, las dificultades surgen cuando el niño se convierte en “monolúdico”, es decir, está atado a un único patrón de juego que termina estructurando su personalidad. “Hay riesgos como en cualquier cosa. Los niños y jóvenes han asustado a los adultos desde siempre. Se dice que los jóvenes están peor que antes; si eso fuera verdad, la humanidad estaría cada vez peor, y quizá vaya más lento de lo que uno querría, pero está cada vez mejor”, asegura. Frasca ejemplificó con el empoderamiento de las mujeres en la sociedad: “Los que hicieron eso eran las mismas generaciones de pendejos pelotudos que estaban leyendo historietas, mirando tele, jugando videojuegos”.

#### Abrir la puerta

Darle mayor cabida a lo lúdico en la sociedad sería uno de los mecanismos para resolver problemas, reflexionó Guigou. Agregó que de esta forma los individuos podrían descargar niveles de “energía, agresividad, creatividad y recreación”, y sugirió que habría que tomarse en serio el tema del juego para producir conocimiento. Para Bonetti el tema está instalado y es suficiente observar la labor de los colectivos y la formación académica para recreadores.

Ramat considera que hay que destinarle al juego aunque sea un momento en el día. En su opinión es fundamental que los adultos le dediquen más tiempo a esta actividad “por más que vayas trajeado”. “No es necesario que hagas piruetas arriba del escritorio, pero podés jugar con la imaginación”, recomendó. Ámbitos de juegos en el trabajo, mesas de ping pong, pool, salones para pintar, son importantes para que el cerebro se oxigene y se pueda retomar la actividad de otra forma, aseguró la psicóloga. Jugar estimula ambos hemisferios cerebrales, apunta a la dimensión creativa y artística, especificó. Según la especialista, además, la creatividad favorecerá que las personas se adapten a los cambios sociales.

En una línea similar, Suárez opinó que “el juego le vendría muy bien a la sociedad”, ya que el ser humano siempre ha intentado controlar a la naturaleza, a los hombres y busca la seguridad. El juego, según definió, es un ejercicio de inseguridad, de incertidumbre, de caos, que es natural a la vida. Bonetti invitó a pensar “para qué queremos jugar”: si la idea es alimentar una determinada cultura o gestar su transformación. ◀

Florencia Pagola, Natalia Calvello

Niñas y niños jugando al desafío de vencer obstáculos en la Plaza de Deportes de la ciudad de Minas.

/ FOTO: FERNANDO MORÁN (ARCHIVO, DICIEMBRE DE 2011)



## Aserrín, aserrán

### Juguetes alternativos e inclusivos

LAS LLUVIAS de febrero ocasionaron inundaciones en varias zonas del país. Ciudad de la Costa, en Canelones, fue una de las afectadas. La fábrica de juguetes de madera Alabastro, en El Pinar, también sufrió las consecuencias, y sus impulsores tuvieron que esperar que dejara de llover para poder secar materiales al sol. Álvaro Reyes tiene 40 años. Fue en la adolescencia que comenzó a sentir pasión por la madera. Contó a *la diaria* que aunque a los 13 incursionó en el tallado de ese material, optó por estudiar electrónica, saber que le facilita su tarea por el trabajo con programas informáticos; pero en relación a la creación de juguetes se define autodidacta.

Tomó la decisión de dedicarse a este rubro cuando rondaba las tres décadas. “Había tenido mi primer hijo y eso me despertó la veta de hacer cosas para los niños, principalmente pensando en mis hijos”, relató. Actualmente tiene tres y afirma que “fueron y son siempre los primeros destinatarios y los que prueban lo que hago”.

En su niñez fueron los juguetes de madera, principalmente, los que ocuparon su tiempo: “Me lo fomentaba mi familia, porque mi padre alguna cosa me hizo también; no se dedicaba a eso pero se daba maña y agarraba algún serrucho y me hacía algún carrito de vez en cuando”, recordó. Una de las virtudes que rescata de la madera es estar vinculada a juegos más tradicionales. “Tuve épocas en que me copaba con el balero o el trompo solamente”, compartió.

Otro factor fundamental son los valores intrínsecos de la madera, ya que “lo que guarda en el interior es algo que tuvo vida”. Por ejemplo, mencionó que tiene un calor diferente y estimula los sentidos de los niños, “a nivel del tacto, el calor que transmite los integra mejor a su ambiente, significa hacerse uno con el juguete porque son hechos

de algo natural”, agregó. En este sentido comentó que la durabilidad genera una confianza que no logran juguetes confeccionados con otros materiales: “Nunca se va a romper de una forma que no se pueda reparar”.

Reyes explicó que si bien apunta a los juguetes, por tratarse de un mercado reducido muchas veces tiene que dedicarse a otro tipo de trabajos. Desde el momento en que se le ocurre una idea y la empieza a diseñar su objetivo es “hacer un buen producto, aunque a veces es complicado lograr que tenga una salida que sea redituable”, lamentó.

Los juguetes que produce están orientados a la primera infancia. “Lo que básicamente hacen todos los niños cuando empiezan a caminar es empujar, tirar y cargar”, detalló. “Les encanta todo lo que tenga ruedas, lo tradicional o las clásicas maderitas y hacer torres con eso, nada más”, remarcó.

Por otro lado, observó algunas diferencias referidas a la variedad de los juguetes actuales y los que había en su niñez. Expresó que antes “eran más básicos y los tenía en menos cantidad, y con eso te tenía que arreglar”. Claro que el cambio también lo vivió con respecto a su producción: “Antes no se concebía un juguete de madera que fuera pintado, tenía que verse natural”. Esa cualidad fue transformándose con los años, y según contó la demanda ha migrado hacia el color. Y junto con el color, vienen aparejadas diversas posturas vinculadas al género. Al principio dudaba de si producir dos modelos iguales en versión rosa y azul, pero finalmente resolvió que “fueran indistintamente para nena o varón”. Contó que le ha ocurrido que varios clientes le pidieran si podía pintar de rosado y no de rojo algún juguete. Siempre responde que no.

Aparte del color, hay algunos rubros que se asocian culturalmente con

las niñas, como por ejemplo los artefactos de cocina: “Yo realmente siempre asumí que los juguetes que hacía eran para todo el mundo, entonces no me quería centrar en desarrollar algo que sólo les iban a regalar a las nenas”, dijo. Sin embargo, para su sorpresa, en este último tiempo ha recibido la misma consulta pero para regalarle a varones que les encanta cocinar. Reyes está pensando en incluir una línea de cocina para también “abrir la cabeza a que hay varones a los que les gusta recrear una casa y cocinar”.

En relación con este tema se realizó en 2010 un concurso de juguetes no sexistas, impulsado por el Ministerio de Educación y Cultura. El ganador fue Alejandro Salvo, quien dijo a *la diaria* que “si una persona utiliza un juguete que está pensado para que pueda incluir a un niño o una niña, hermanos, padres, seguramente va a poder sacarle más provecho que si utiliza uno que puntualmente le asigna un rol de trabajador al niño y a la niña de ama de casa”, conceptos que calificó como “totalmente arcaicos”.

Salvo es estudiante de la Escuela Universitaria Centro de Diseño. Su proyecto constó de cuatro animales típicos, confeccionados con piezas de madera intercambiables con los que “la persona podía combinar las piezas y formar la figura que quisiera”. Indicó que el objetivo del juguete es “estimular al usuario a buscar lo que permite hacer el juguete y hasta dónde puede llegar”. Según Salvo, la perspectiva de género es algo que “se tiene en cuenta desde el principio de la carrera” a la hora de diseñar cualquier objeto. Opinó que “desde el lenguaje hay que tomar conciencia de esto y mucho más en el juego, que es educativo y muy importante para un niño y para una persona toda la vida”. ◀

VDB