

Monográfico "Educando en Igualdad"  
Políticas sociales FETE-UGT

# ¡Jugar creando Igualdad!

Jugar para la paz  
y el consumo responsable



# El juego y los juguetes a lo largo de la historia.

Hablar de la historia del juego es hablar de la historia de la humanidad. Desde los primeros asentamientos humanos, se encuentran evidencias de artefactos lúdicos.

La mayoría de los objetos que se han manipulado a lo largo de la historia para jugar durante la infancia no han sido diseñados exclusivamente para este fin, sino que se tratan de objetos cotidianos o de elementos naturales. Incluso hoy en día, con la enorme sofisticación y diversidad de juguetes que se comercializan, muchos responden a la misma idea o forma básica con la que niños y niñas de todo el mundo llevan siglos jugando. Por ejemplo, objetos que lanzarse y tras los que correr, como pelotas, boomerangs, o indiacas; figuras que reproducen animales o humanos, ya sean bebés o soldaditos; instrumentos con los que generar sonidos diversos, etc.

Sin embargo, la infancia tal como la entendemos ahora, como una etapa específica con características propias, no aparece hasta aproximadamente el siglo XVIII. La revolución industrial, el surgimiento de las ciudades y el ascenso de la burguesía permiten que se desarrollen nuevas relaciones entre las personas adultas y su descendencia. La nueva organización de la vida urbana hace que los hijos e hijas de la nueva clase media no se vean obligados a trabajar, por lo que pueden disponer de mucho más tiempo de ocio. Es aquí cuando surge toda una industria dedicada de forma específica a la infancia.



Franklin Delano Roosevelt, el que sería durante 12 años presidente de Estados Unidos, fotografiado a la edad de dos años con un vestido blanco, sombrero de plumas y una melena hasta los hombros. En 1884 no se distinguía la vestimenta de niños y niñas que, en ambos casos, consistía en vestidos blancos. A partir de los 6 o 7 años de edad, a los varones se empezaban a vestir con pantalones y camisas y se les cortaba por primera vez el pelo.



A mediados del siglo XIX, además del color blanco, se introdujeron los colores pasteles en las ropas de las hijas e hijos de clases pudientes, incluidos el rosa y azul. Estos dos colores se usaban indistintamente hasta aproximadamente los años 40 y no es hasta los 70 cuando este código de colores se convierte en una etiqueta comúnmente aceptada para distinguir a uno u otro sexo.

Muchos de los juguetes actuales tienen una larga historia. Este es el caso del aro, que se inventó hace más de 3.000 años en Egipto.



En la imagen vemos una vasija de la Grecia clásica, donde el aro, al igual que en la actualidad, era un juego y un deporte.

Aunque durante siglos los niños y niñas jugaron con aros hechos de diferentes materiales (madera, bambú, cortezas, etc.) a mediados de los años 50 una empresa de Estados Unidos empezó a comercializarlo en plástico. En la actualidad, se sigue jugando en muy diversas partes del mundo y con diferentes materiales

Un niño juega con una rueda de caucho en Ruanda.



Una de las novedades que ha provocado un cambio mayor en las formas del juego es la aparición de los juguetes electrónicos. Desde los primeros sistemas mecánicos, como los autómatas del siglo XVIII que reproducen el movimiento de animales o personas, a los juguetes de cuerda, la tecnología ha servido no solo para facilitar tareas necesarias para las supervivencia sino también para asombrar y hacer volar la fantasía.

La tecnología es una herramienta que, en sí misma, no es buena ni mala, si no que está al servicio de los fines que le marquemos.



¿Qué pasa cuando le das una tablet a un grupo de niños y niñas etíopes que no saben leer?

En esta noticia, cuentan la experiencia vivida dentro del proyecto *One laptop per child*, que busca hacer llegar ordenadores portátiles muy resistentes y de bajo coste a la población infantil de países en desarrollo. En este caso, entregaron a niñas y niños de una aldea de Etiopía que no sabían leer una tableta informática. De forma totalmente imprevista, tras varias semanas, no solo accedieron sin ayuda externa a los programas y juegos de lectoescritura sino que habían *hackeado* el dispositivo para usarlo según las necesidades y gustos de cada quien.



# La función del juego en el desarrollo psicossocial

El juego es universal y constituye un elemento clave en el desarrollo infantil. Desde los primeros meses, en que el juego es la propia interacción con su cuerpo, y mientras va ampliando los límites de su universo a través de los objetos que le rodean, el juego es el mecanismo que contribuye al desarrollo motriz, cognitivo, afectivo y social de niños y niñas. El juego tiene motivaciones y consecuencias en lo biológico, lo psicológico y lo social, y resulta imprescindible para el desarrollo de capacidades cognitivas básicas como la atención, concentración, memoria, lenguaje, creatividad o razonamiento lógico. Además, se considera un derecho básico de la infancia y así se recoge en diversas normativas internacionales (Declaración de los Derechos del Niño, Convención sobre los Derechos del Niño, Carta de Ciudades Educadoras, etc.)



Aunque se juega a lo largo de toda la vida, es en la infancia cuando el juego tiene un papel fundamental. A medida que vamos avanzando en edad, tiende a prevalecer el juego formal (es decir, el que tiene unas reglas claras que es necesario conocer, aprender y aceptar) sobre el juego informal, espontáneo, aparentemente sin sentido, que caracteriza los primeros años de vida.



Tipo de juego	Edad	Habilidades que desarrolla
<b>Juego sensomotriz (movimiento)</b>	<b>0-2 años</b>	-Sentidos -Control de los movimientos -Coordinación del cuerpo y sus posibilidades -Descubrimiento de objetos y sus cualidades
<b>Juego simbólico (lenguaje)</b>	<b>3-5 años</b>	-Comunicación -Imitación e identificación con adultos -Interés por el mundo que les rodea -Representación de la realidad -Expresión de miedos
<b>Juego reglado (socialización)</b>	<b>6-8 años</b>	-Razonamiento lógico -Cooperación -Superación de frustraciones -Expresión de sentimientos -Resolución de conflictos -Autoestima y autocontrol



### ¿Qué han dicho algunos expertos en psicología evolutiva?

- **Para Piaget** (1896-1980), el juego y la educación son imprescindibles para el crecimiento intelectual, afectivo y social, pero este crecimiento es el resultado de un proceso evolutivo natural.
- **Según Vigotsky** (1896-1934), el juego sirve para elaborar significados y sentidos abstractos, separados de los objetos del mundo, lo que contribuye de manera fundamental al desarrollo de las funciones mentales superiores.
- **En Winnicott** (1896-1971), el juego es una experiencia siempre creadora y siempre terapéutica. En concreto, el juego compartido es la vía de entrada en la experiencia cultural.

Uno de los mecanismos más básicos en este proceso de socialización es la imitación. Niños y niñas imitan a las mujeres y hombres de su entorno (familia, escuela, barrio, medios de comunicación...) con los que se identifican. Aunque no hay estudios concluyentes sobre la edad en que niños y niñas se identifican de forma determinante con su género, parece que ocurre a edades tempranas, antes de los 5-6 años. Por este motivo, es importante que tanto niños como niñas tengan referentes de comportamiento no estereotipados y diversos. Por ejemplo, si un niño de cuatro años ve a su padre, hermano mayor o personaje masculino favorito de la tele planchando, no mostrará ningún rechazo a jugar a planchar.



El catálogo de la marca sueca Luklust intenta mostrar los diversos tipos de juguetes de forma que no se dirijan exclusivamente a niños o niñas. Tanto papá como mamá araña pueden cuidar de un bebé!

Si bien estos referentes claros son importantes, la información sobre roles y estereotipos se transmite también de una forma no consciente a través del uso del lenguaje, el espacio, la gestualidad... A través del juego, se inculcan no sólo actitudes sino valoración de las mismas. La expresión de sentimientos es otro de los aspectos que se construyen a través de la interacción social, lo que en los primeros años significa, básicamente, a través del juego.

Un tipo de juegos amplio y variado, que propicie el desarrollo de habilidades variadas, contribuirá al desarrollo completo de niños y niñas. Pero fomentar valores y actitudes diferentes para unas y otros implicará un desarrollo parcial y menos rico.



## ¿Cómo intervienen exactamente los juegos en el desarrollo personal, relacional y social de niños y niñas?

- En el **nivel personal**, el juego tiene un papel central en la construcción de la imagen que cada persona tiene de sí misma, en su identidad y propia percepción. Es decir, en su autoestima, lo que redonda en sus expectativas de futuro e influye fuertemente en las sucesivas elecciones vitales. Además, el juego es el principal canal a través del que durante la infancia se procesan las experiencias dolorosas y desagradables, por un lado, y se reproducen y reviven las gratas y placenteras.
- En **nivel relacional**, el juego permite aprender la interacción con los pares, asumir los conflictos y resolverlos de forma consensuada y pacífica. Se descubren las limitaciones y se establecen mecanismos para superar las frustraciones.
- En el **nivel social**, el juego es el medio de introducción en la interacción social a través del que se aprende a aceptar y seguir las normas y las consecuencias de saltárselas. El juego introduce en la importancia del grupo, de pertenecer a una colectividad diversa pero basada en reglas compartidas.



El juego está muy presente en todas las actividades que se realizan durante la infancia hasta el punto que educación, desarrollo infantil y juego son prácticamente inseparables. Por ejemplo, la vestimenta puede ser una forma de disfrazarse muy positiva y una experiencia cotidiana adecuada para reflexionar sobre el consumo, la procedencia de los objetos y los mandatos sociales en función del género.



¿Qué te parece la iniciativa de Stella Ehrhart, la niña que se disfraza para ir a clase?

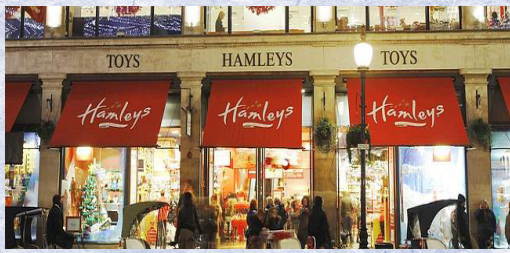
## La industria del juguete en la actualidad

Desde que los juguetes se realizaban en el propio hogar, por parte de las niñas y niños con ayuda de las personas adultas, o desde que eran objetos prácticamente de artesanía, hemos pasado a que los juguetes, hoy en día, son un objeto de consumo más sometido, como cualquier otro, a las reglas del mercado. Este proceso se inició a partir de los años 50 con la generalización del plástico como material que presentaba innegables ventajas: es barato de fabricar, se puede lavar, se pueden eliminar las aristas, puede producirse en colores variados... Sin embargo, a pesar de que es un material seguro, su proceso de producción y manufactura es muy contaminante y difícilmente degradable.

En los últimos años, la industria juguetera se ha ampliado y diversificado, buscando nuevos nichos de mercado. Un aspecto en el que esto se ha notado especialmente ha sido la segregación de juegos para niños y niñas. Lo que es, en última instancia, un intento de vender más, afecta al desarrollo de las futuras adultas y adultos, que ven reducidas sus opciones de juego.



Anuncio de 1981 en el que una niña sonriente sostiene en sus manos una forma irreconocible construida con bloques Lego. El lema dice: "Lo que sea, es precioso."



A partir del año de edad, los triciclos ya se presentan en una versión en tonos pastel y otro en colores intensos y metalizados. ¿Es realmente necesario? Muchas personas consideran que se está yendo demasiado lejos. Por ejemplo, una bicentenaria juguetería de Londres ha cambiado los carteles que indicaban que una planta era para niños y otra para niñas, bajo los consabidos colores, y ha pasado a distinguir por el tipo de juguete ("peluches", "al aire libre", "manualidades" ...). A pesar de que la tienda ha negado la relación, varias blogueras británicas habían iniciado una campaña de denuncia del sexismo que implicaba la señalización anterior.

La industria del juguete se defiende alegando que dan lo que la población infantil demanda. Sin embargo, hay muchas niñas y niños que, como la pequeña y avisada Riley, están hartas de la uniformidad y segregación de los juguetes y de que "las empresas intenten engañar a las niñas para que compren cosas rosas".

Otro ejemplo para conocer la situación de la industria juguetera en la actualidad nos lo da un estudio publicado por la empresa Disney según el cual el 90% de las niñas en el estado español prefieren disfrazarse de princesas de esta factoría antes que de algo inspirado en oficios, o animales. En el mismo, se afirman las bondades para la cohesión familiar de jugar a que "mamá es la bruja, papá el rey y ella la princesa". Sin embargo, este enfoque es muy limitador en cuanto a los roles propuestos y niega la gran diversidad de hogares existentes.

En la sociedad actual, la infancia se alarga cada vez más. Pero, simultáneamente, objetos y actividades del mundo adulto se introducen más pronto en las vidas de la población infantil. Por ejemplo, muchas marcas de objetos propios del mundo adulto "se cuelan" en los catálogos de juguetes, como las réplicas de herramientas y máquinas de Bosch o Caterpillar. En general, el ocio, el juego y el consumo se solapan cada vez más, también para la población infantil, a la que se trata de introducir en los patrones de consumo lo antes posible. Una de las últimas polémicas en la industria del juego viene de la mano de la aparición de salones de belleza para niñas en los que celebrar fiestas y cumpleaños mientras las peinan y maquillan.



La célebre juguetería Hamleys se vuelve unisex.

Vídeo: Riley se queja de la segregación de los juguetes.



Según Disney, las niñas quieren ser princesas.

Tratamientos de belleza para celebrar fiestas infantiles.







Los disfraces infantiles son también un espacio de lucha contra la segregación y los estereotipos. En la ilustración, el repertorio de personajes en los que transformarse incluye, para el niño, el temible vampiro, el aventurero pirata y el cuidadoso doctor mientras que para la niña las opciones se reducen a vampiro sexy, pirata sexy o enfermera sexy.

### Recuerda:

El juguete es un instrumento al servicio de la imaginación.



No hay que olvidar que el juguete viene después del juego y no determina su carácter. Todos los juguetes pueden ser educativos. Según cómo los usemos, servirán para presentar unos principios y valores u otros. Además, existen muchas alternativas tanto fuera del mercado, como veremos más adelante, como dentro de la propia industria.

Es necesario reflexionar no solamente sobre las consecuencias que el objeto tendrá sobre la educación de nuestros niños y niñas sino también sobre su impacto en el entorno en que se fabrica. Debemos rechazar los objetos que hayan recurrido al trabajo infantil, pero también aquellos que no son respetuosos con las condiciones de trabajo de la población adulta ni con el medio ambiente del entorno en que se sitúa la fábrica. Las leyes europeas obligan a que las empresas documenten al detalle la trazabilidad de sus juguetes, es decir, de dónde vienen y a dónde van, pero no tienen la obligación de hacer pública esa información. Una forma de asegurarnos de que respetan la vida humana y natural es adquirirlos en establecimientos de comercio justo.

Como decíamos, los juguetes forman parte de una potente industria dentro del mercado de consumo. Pero los juguetes son mucho más que eso, son una de las baldosas en que nuestros niños y niñas apoyan su desarrollo. Por eso, es fundamental educar en el consumo responsable para que valoren adecuadamente el esfuerzo que conlleva cada compra, acepten un no por respuesta, discriminen qué partes son irreales en los anuncios publicitarios, valoren el contenido más que la marca o la apariencia y aprecien más el tiempo dedicado al juego y la creatividad que el objeto en sí.

# Juguetes sexistas y violentos

La publicidad actual de juguetes tiene un carácter marcadamente sexista y muchos de los objetos que se dirigen a los niños fomentan

la violencia, mientras que los dirigidos a niñas se reducen a la apariencia física y al cuidado. Algunas características típicas de unos y otros anuncios son las siguientes:

Publicidad dirigida a niñas	Publicidad dirigida a niños
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Escenas en entornos privados, interiores o cercanos (casa, escuela, cocina, parque...).</li> <li>-Colores y tonos pasteles, claros y luminosos.</li> <li>-Uso de diminutivos y tono de voz suave que invita a las acciones.</li> <li>-Figuras de mujeres adultas o adolescentes precoces.</li> <li>-Invitan al cuidado de una misma o de otros (bebés, animales).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Escenas en espacios abiertos, exteriores, lejanos (selva, desierto, espacio exterior, calles...).</li> <li>-Colores y tonos fuertes, metalizados, ambientes oscuros.</li> <li>-Uso de aumentativos y tono de voz fuerte, directo que ordena.</li> <li>-Figuras de fantasía: guerreros, aventureros, superhéroes.</li> <li>-Invitan a la acción, la aventura y la competición.</li> </ul>



Genderremixer

En esta web podemos realizar un curioso experimento: Mezclamos anuncios publicitarios dirigidos a un público infantil masculino o femenino, seleccionando el audio de unos con las imágenes de los otros. ¿Qué opinas del resultado?



Las secciones de los catálogos de juguetes y los anuncios dedicados a muñecas hablan directamente en femenino (“estoy deseando que juguemos juntas”), mientras que en el resto de los casos se utiliza un masculino que debemos intuir como neutro. Sin embargo, los niños también juegan con personajes antropomorfos de plástico. En este caso no se llaman muñecas sino figuras de acción, pero al igual que con otros juguetes, se pueden construir historias muy variadas que desarrollen las emociones. Se puede establecer una relación de amistad con cualquier tipo de muñeco o muñeca. ¡Incluso puede ser imaginario!

A veces, la denuncia del sexismo en los juguetes se malinterpreta como el que las niñas puedan asimilarse dentro del modelo masculino. Es necesario desvincular determinados atributos a la asignación de uno u otro sexo y fomentar una educación amplia, donde todo el mundo pueda desarrollar por igual la iniciativa, el cuidado a otras personas, la curiosidad, la creatividad, la búsqueda de aventuras, la ternura, la autoconfianza, la colaboración, etc.

En la actualidad, parece más sencillo regalar a niñas juguetes tradicionalmente asociados a lo masculino que a la inversa. Por ejemplo, es bastante común ver equipos infantiles de fútbol en los que solo juega una niña. Y con mucha seguridad los padres y madres propios y ajenos y, por supuesto, la persona adulta encargada de entrenar al equipo, harán todo lo posible porque esa niña no se sienta excluida. Desgraciadamente, la recepción puede no ser tan positiva en el caso de que se trate de un niño intentado participar en una actividad considerada femenina, como el baile.



¿Recuerdas la película Billy Elliot?

Cuenta las dificultades de un niño en las cuencas mineras del Reino Unido por llevar a cabo su gran afición: el ballet.

Desgraciadamente, la violencia forma parte de la realidad presente. Muchas veces supone un conflicto el dilema de ceder o no a la petición de juguetes bélicos. Se suele argumentar que, en caso de negarlos, van a crearlos a partir de cualquier objeto, convirtiendo un plátano en una pistola o un paraguas en una espada. En estos casos, nos encontramos ante una actividad creativa y simbólica que no reproduce exactamente la realidad sino que la recrea en la fantasía. Si regalamos equipamientos militares, tanques, fusiles y metralletas, estamos transmitiendo a las futuras generaciones que la guerra es una forma válida y aceptable para resolver los conflictos.



Es importante recordar que no es lo mismo agresividad que violencia. Muchas actividades lúdicas implican acción, fuerza, competición y requieren energía. Se tratan de habilidades estimulantes y necesarias, tanto para niñas como para

niños. Pero también son necesarias para el completo desarrollo de unas y otros juegos de otro tipo, en los que predominen el cuidado, la reflexión, la colaboración, la paciencia o la atención.

### Recuerda:

Al seleccionar los juguetes con los que las niñas y los niños van a imaginar sus historias y desarrollar sus habilidades, no se trata de negar la realidad del mundo al que van a acceder en la edad adulta sino de ampliar las opciones y permitirles ensayar alternativas para construir una sociedad más justa, solidaria e igualitaria.

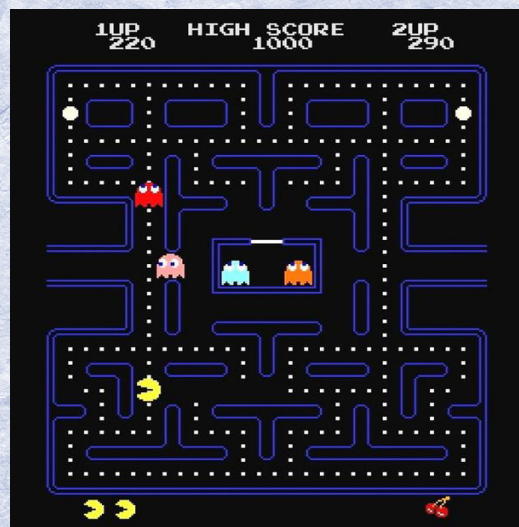


# Sobre los videojuegos

Los videojuegos son un modo de juego formal en el que las reglas y las puntuaciones de cada participante están establecidas por el ordenador, no por quienes juegan. De ahí, podemos ir añadiendo complejidad en cuanto a la representación gráfica, los personajes y la narración.

La primera idea de videojuego o juego diseñado y jugado en el ordenador fue el ajedrez creado durante la Segunda Guerra Mundial como entretenimiento para las élites militares. En los años 60, en el seno del Instituto Tecnológico de Massachusetts, se programaron algunos juegos con fines más bien académicos. En los años 70, los ordenadores personales empiezan a nacer pero todavía son un objeto demasiado exclusivo y caro como para dedicarlos a jugar. Por eso se unen la mínima maquinaria necesaria a un monitor de televisión, y nacen así las videoconsolas y el primer videojuego de la historia, consistente... en una bola que rebota entre dos paredes. Unos años después, en 1982, nace el Space Invaders, los famosos "marcianitos", considerado el primer videojuego.

Desde ahí, se ha producido una proliferación y popularización imparable de los videojuegos, hasta el punto de que hoy en día es la industria del entretenimiento que más factura, por encima de la cinematográfica, e incluso tiene su propio día internacional (el 29 de agosto).



Los videojuegos tienen mala fama, principalmente entre quienes no son aficionados a ellos, pero ¿es merecida? Uno de los videojuegos más célebres y que más dinero ha generado es Pac-Man, un juego de habilidad libre de violencia y estereotipos sexistas en el que fantasmas de colores persiguen a un ser redondo y amarillo.



Grand Theft Auto tiene el dudoso honor de haber llevado a primera línea el debate sobre la violencia en los videojuegos. Aunque desde el primer momento han sido muy populares los juegos en que el protagonista va avanzando mientras dispara a sus enemigos, en esta ocasión la historia trata sobre un criminal, con el que el o la jugadora se identifican, que atropella, roba y paga a mujeres a cambio de sexo. Historias como esta pueden resultar inadecuadas para un rango amplio de edad, además de reproducir y recrear estereotipos machistas, racistas y extremadamente violentos. No obstante, es necesario señalar que, hasta ahora, no se ha encontrado ningún vínculo claro entre la violencia en la vida real y la que se desarrolla a través de videoconsolas u ordenadores. Al menos, no con un vínculo más claro que el que puede existir con cualquier otra manifestación cultural violenta, como el cine o los cómics.

En contra de la idea del chico adolescente jugando durante horas, las estadísticas señalan que, si bien sí son principalmente varones, la edad media del gamer o aficionado a los videojuegos es de 34 años y dedica unas 8 horas cada semana a esta actividad. Al igual que entre las personas aficionadas a las series de televisión o a la fotografía, existe una gran diversidad de personalidades y conductas entre quienes juegan a videojuegos. En general, se trata de una comunidad de personas extrovertidas, creativas y colaborativas, que ponen en común su afición a través de foros de internet en los que comparten información, crean historias o dibujos basados en sus personajes favoritos u organizan concursos.



Para saber más:  
cómo influyen los videojuegos  
en la conducta.

En este link se puede consultar un artículo del psicólogo Juan Alberto Estallo Martí, autor de estudios muy interesantes en los que rompe algunos de los estereotipos más extendidos sobre las personas aficionadas a los videojuegos y su carácter y conducta.

Como cualquier otra afición, un uso desmedido, obsesivo y que se imponga constantemente a la realización de otras actividades es pernicioso. Sin embargo, los videojuegos no son en sí mismos y por definición ni más ni menos dañinos que otros tipos de manifestaciones de la cultura popular. Por un lado, existe una cada vez mayor amplitud de tipos de juegos, en el que hay que poner en práctica todo tipo de habilidades, desde la coordinación psicomotriz hasta la deducción lógica y la colaboración. Por otro, y al igual que ocurre, por ejemplo, con el cine, hay que saber elegir en qué tipo de historias queremos desarrollar nuestra fantasía y rechazar aquellas cuya narración se reduce a la violencia extrema y a la objetualización de las mujeres. Tras hacer esta selección, seguimos teniendo una gama amplísima de juegos diferentes en función de la edad y los gustos personales.



Los videojuegos forman parte de la cultura popular y son extremadamente ricos y complejos. Por ejemplo, la relación con las industrias del cine, la moda o la música es extremadamente fluida y es cada vez más frecuente el salto de personajes entre la pantalla del ordenador y la gran pantalla, o que bandas de rock estrenen temas dentro de un videojuego.

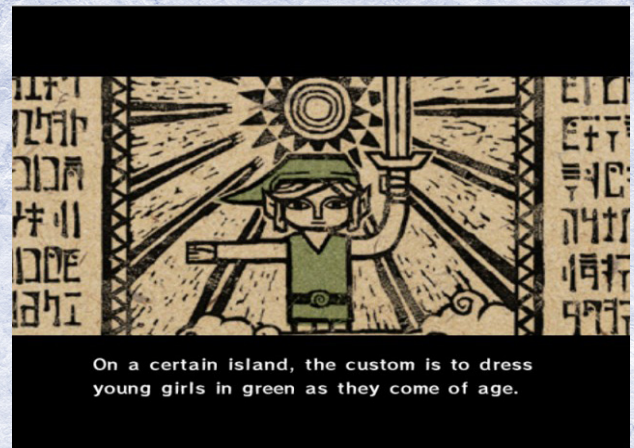
Cada vez más niñas y chicas juegan a videojuegos, además de existir muchas mujeres que han contribuido de manera determinante a la industria tal como la conocemos ahora. Dentro de la gran cantidad de títulos que se ponen cada año a la venta, es importante elegir aquellos en que las historias enfatizan la aventura, la colaboración, la resolución de misterios desde un punto de vista no violento y que los personajes masculinos y femeninos no sean estereotípicos. Además, al igual

que ocurre con la televisión, es importante acompañar a los niños y niñas en su consumo de videojuegos, ayudándoles a contextualizar la historia y entender las limitaciones que presenta.

Incluso los juegos menos violentos y más imaginativos, como es el clásico "La leyenda de Zelda", reproducen los papeles de las historias clásicas de aventuras, en el que el protagonista masculino tiene que rescatar a la princesa. El link anterior, en inglés, cuenta cómo un padre ha modificado los textos de este juego para que hablen de la figura protagonista en femenino. "Me niego a que mi hija crezca pensando que las niñas no pueden ser heroínas"



Un padre le hace a Link un cambio de sexo para su hija, jugadora de Zelda.



Pantalla del videojuego Zelda, modificado para que esté protagonizado por un personaje femenino. El texto dice: "en cierta isla, la tradición es vestir de verde a las niñas cuando alcanzan la mayoría de edad."

# Alternativas al consumo: del “hazlo tú misma” a las ludotecas.

Para disfrutar del ocio no es necesario gastar dinero. En serio. La felicidad, el estímulo, la diversión y el aprendizaje que se obtienen a través del juego no se consiguen gastando, sino dedicándole tiempo y creatividad a construirlo. En el juego, se aplica lo importante no es la meta sino el camino. ¿Qué es más divertido, construir y decorar el fuerte entre el sofá y la pared, conseguir que se mantenga en pie, o esconderte ahí en silencio?

Es importante recuperar el espíritu del DIY o *Do It Yourself*, es decir, hazlo tú misma. Aunque dicho en inglés parece algo muy moderno, en realidad es la forma de intervenir en el mundo que ha estado presente durante la mayor parte de la historia de la humanidad. Se relaciona con la economía de subsistencia, la artesanía, el conocimiento acumulado... Pero no hay que confundir la autogestión con la autosuficiencia sino con la interrelación. Los bienes que se producen sirven para intercambiar a través del trueque; las manualidades y el bricolaje, además de útiles, pueden dar como resultado bonitos regalos; el conocimiento crece y se amplía al compartirlo... Por eso, se prefiere hablar del DIWO: *Do It With Others* o sea, hazlo con otras personas.

La creación como forma de ocio tiene unas posibilidades infinitas y traspasa las barreras de edad. No hace falta ser especialista para disfrutar mientras te expresas con cualquier lenguaje o material: música, pintura, madera, tejidos, audiovisuales... Los juegos y juguetes más aburridos y que menos estimulan el crecimiento son los que consisten en apretar un botón y mirar.



Existen muchas fuentes de las que puedes tomar ideas para crear tus propios juegos y juguetes a partir de materiales reciclados u objetos cotidianos. Busca en internet, acercate a la biblioteca más cercana a buscar algún libro o pregúntale a alguna persona mayor sobre cómo jugaba en su infancia.





## Ventajas y características del “HAZLO TÚ MISMA, HAZLO CON OTRAS PERSONAS”

### - Es **respetuoso con el medio ambiente:**

Para crear tus propias obras, puedes utilizar los materiales que tengas más a mano y que, de otra forma, acabarían en la basura.

### - Es **inclusivo** con toda la diversidad de personas:

No hace falta encajar en un modelo prefabricado sino que es la actividad y el objeto el que se adapta a cada una.

### - Es **empoderante:**

Aprender nuevas habilidades, ir superando las dificultades de forma creativa y obtener un resultado único refuerza la autoestima y la confianza en las propias posibilidades.

### - **Crea comunidad:**

Para montar una obra de teatro, grabar una película o sacar un periódico son necesarias las aportaciones de muchas personas con habilidades diversas.



En el Parque del Retiro de Madrid existió un servicio de préstamo de juguetes de exterior, que facilitaba un sereno. En algunos parques actuales, se pueden tomar prestadas bicicletas, patines y patinetes de forma gratuita.



# Entrevista con José Luis Fernández, experto en ludotecas

“La primera ludoteca documentada nació en Los Ángeles (EEUU) en el año 1934 como un espacio de préstamo de juguetes. En la actualidad, se caracterizan por ser espacios específicamente adaptados al juego infantil y dotados de material lúdico que cuentan con un proyecto socioeducativo específico y están dirigidos por personal especializado. La edad idónea para participar se sitúa entre los 4 y los 10 años, aunque entre sus objetivos más importantes se encuentra la interacción intergeneracional.”

Así las define Jose Luis Fernández, experto en ludotecas, con quien charlamos sobre estos espacios de juego.

“Existen normativas sobre qué requisitos han de reunir las ludotecas en el nivel de las administraciones locales, regionales o autonómicas. De aplicación estatal, contamos con la Norma UNE 17240, elaborada por AENOR, que es orientativa y de carácter voluntario, pero se ha convertido en un importante referente a la hora de diseñar una ludoteca.”

Las ventajas de las ludotecas son muchas y muy variadas, y se relacionan directamente con el contexto específico en el que se encuentran. Fernández destaca su aspecto “compensador de desigualdades o deficiencias en cuanto a interacción, tiempo libre, compañía de pares, necesidades materiales y espaciales, etc.” También contribuyen activamente al desarrollo “cognitivo, psicomotor y socio-afectivo” de niños y niñas. Además, “un buen proyecto de ludoteca contempla de forma transversal y específica la educación en valores, la interculturalidad, la igualdad y la coeducación.” ¿Es esto algo común? Por suerte, sí: “Sinceramente, casi todas las ludotecas que conozco así lo hacen.”



La primera ludoteca de la que se tiene constancia data de 1934

Las ludotecas ayudan a compensar desigualdades, promueven la interculturalidad y contribuyen al desarrollo y educación de niños y niñas



Texto de la norma UNE 17240

Hoy en día, las ludotecas se encuentran en un **proceso de transformación y adaptación** a las nuevas circunstancias. Por ejemplo, respecto al público al que se dirigen. Como nos cuenta Jose Luis, "en estos últimos años ha crecido la demanda de este tipo de servicios para menores de 3 años. También se están desarrollando programas específicos con adolescentes y adultos. Y no debemos perder de vista las posibilidades que tienen estos espacios adaptados a las necesidades de la tercera edad."

Pero cuando le preguntamos sobre el principal reto al que se enfrentan actualmente las ludotecas, la respuesta es clara: "Sobrevivir." Las ludotecas son un recurso que en más de un 85% depende de las administraciones públicas que se ven afectadas por la situación de recortes y reducción de servicios. "Muchas ludotecas han desaparecido, algunas con una historia y un reconocimiento muy importantes. Las ludotecas no se consideran servicios esenciales y por ello muchas son recortadas o suprimidas." Pero hay motivos para el optimismo. "Las que quedan siguen desarrollando una magnífica labor en sus municipios, barrios o pueblos. Creo que uno de los retos que tenemos que plantearnos los que seguimos es el de recuperar los espacios abiertos y adaptar las ciudades a las necesidades de juego de los niños".



Las ludotecas dependen mayoritariamente de las administraciones públicas, por lo que la actual situación de recortes hace peligrar su supervivencia.

Respecto a la introducción de las **nuevas tecnologías**, los ordenadores e internet en el mundo del ocio y la educación infantil, Fernández reconoce que "al principio cometimos el error de pensar que las nuevas tecnologías eran un "enemigo" para el juego y el juguete más tradicional y natural. Pero, más tarde, nos hemos dado cuenta de la necesidad de convivir con ellos y sobre todo de educar en su uso."

Antes de despedirse, este experto en educación lúdica nos ofrece algunos **consejos sobre juguetes y ocio infantil**, especialmente en las fechas de mayor consumismo. "Yo recomendaría padres, madres y educadores que no compren o adquieran todos los juguetes en fechas específicas, que repartan los recursos de juego a lo largo de todo el año. El juego, y el juguete por extensión, no debe considerarse solo como un regalo, sino sobre todo como una necesidad y como un derecho, tal y como recoge la Declaración de los Derechos del Niño."



Redacción: Laura Tejado Montero  
Ilustraciones: Mónica Carretero  
Diseño y maquetación: Irene Tejado Montero