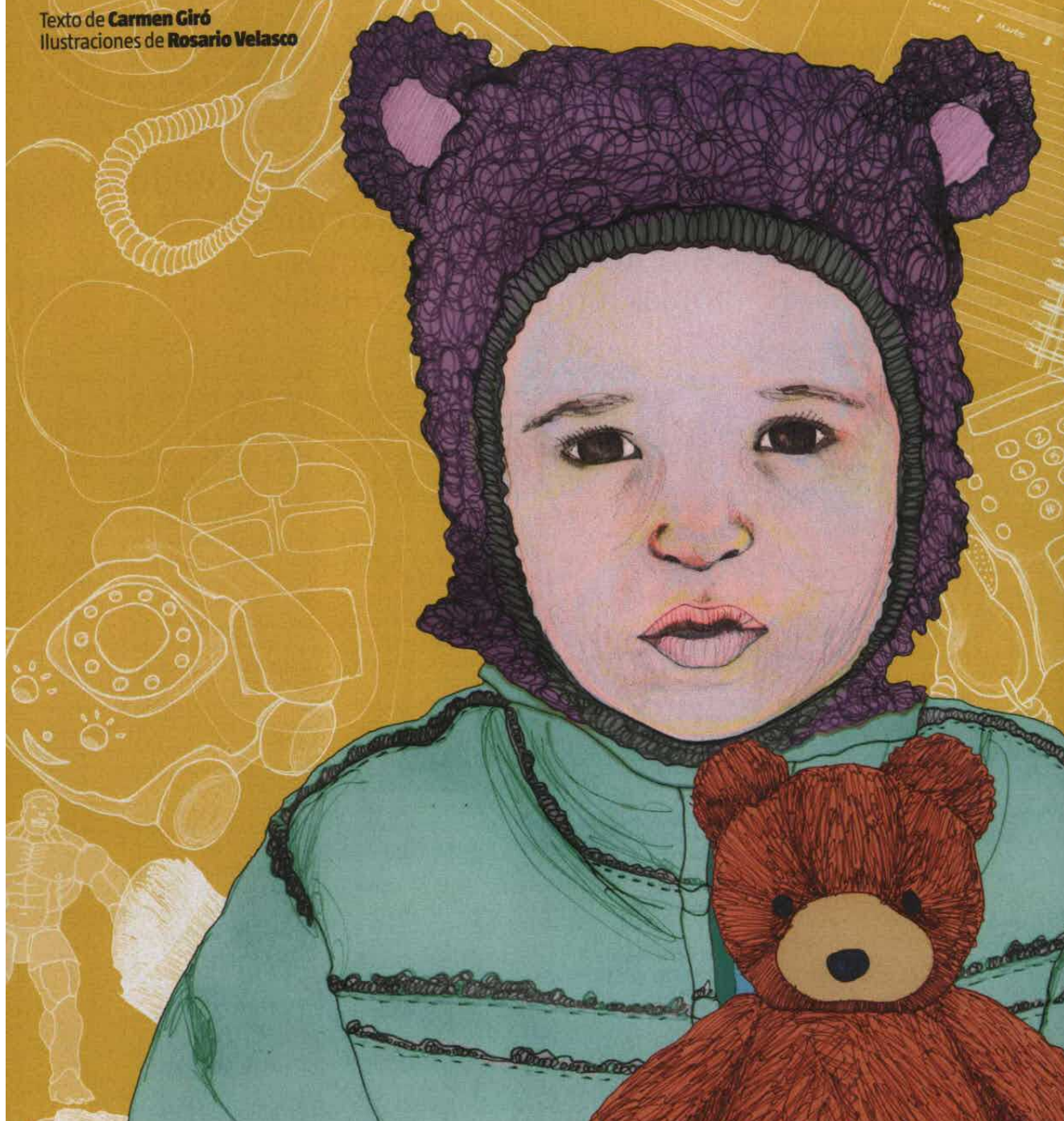
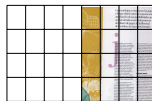


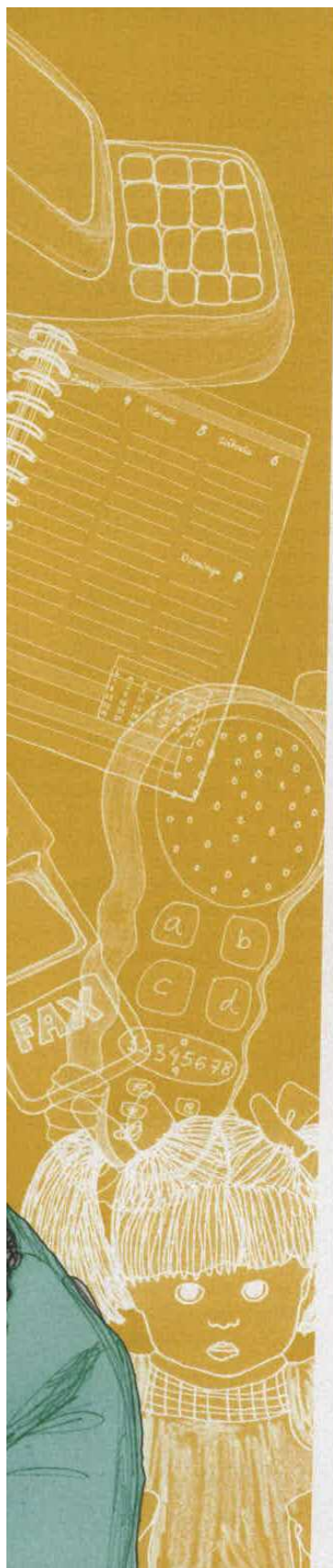
50. EDUCACIÓN

JUEGOS DE NIÑOS EN LA ERA TECNOLÓGICA

Texto de **Carmen Giró**
Ilustraciones de **Rosario Velasco**



		Tirada: 927.744	Sección: -	
		Difusión: 732.042 (O.J.D)	Espacio (Cm_2): 520	
		Audiencia: 2.562.147 (E.G.M)	Ocupación (%): 100%	
			Valor (€): 22.000,00	
			Valor Pág. (€): 22.000,00	
Nacional	Dominical		Página: 51	Imagen: Si
Semanal		01/02/2009		



La tecnología se inserta en los juguetes, y lo que objetivamente supone una ampliación de sus posibilidades puede acabar siendo un estrechamiento del placer de jugar, de la libertad de los niños, de su propio tiempo.

Juego simbólico es como llaman maestros, psicólogos y pedagogos al modo de jugar de los niños cuando imitan el acto de servir un café, aunque no haya ningún líquido dentro de la cafetera de juguete, o cuando juegan a papás y a mamás, o a médicos... Los pequeños que empiezan a hablar encuentran especialmente divertido copiar las frases que acaban de oír, para reafirmar su aprendizaje del lenguaje y saberse *mayores*. En la construcción de la identidad del niño el juego tiene un papel crucial, y el juego simbólico especialmente. Y no es extraño que, ya que nos copian, nos imiten también en actitudes como estar horas enganchados a la tele o a la web, manteniendo conversaciones virtuales en blogs y *myspaces* diversos. Y vivir el día con la tensión de aprovechar el tiempo, organizar el ocio, compartimentar las horas...

Los que tienen ahora 40 años recordarán aquella muñeca a la que se introducía por la espalda un pequeño disco donde había grabadas unas cuantas frases y canciones. Era el *súmmum* de la interactividad. Ahora, sus hijos de 10 años les piden el messenger para hablar con los amigos que ven ¡cada día! en la escuela. Y los hermanitos de 5 piden el último peluche interactivo con el que pueden vivir aventuras virtuales a gogó, y el juego de construcciones que les enseña el nombre de las figuras geométricas en inglés, aunque aún no tengan muy claro

qué es un triángulo o un cuadrado.

Pasearse por las jugueterías incluye los juguetes clásicos con sus múltiples variaciones, pero también las últimas tendencias que buscan añadir un valor extra al juego, principalmente apoyándose en la técnica. Maite Romero Berenguer, psicóloga de la Asociación de la Investigación de la Industria del Juguete explica: "Las tecnologías han cambiado muchas cosas en la vida de los adultos y también en el mundo del juego, y hay mucha diversidad, cosas muy mal hechas y cosas muy bien enfocadas. Es importante que los padres hagan una labor de selección".

UN MUNDO VIRTUAL

Uno de los ejemplos más claros de por dónde pueden ir los tiros en el futuro son las mascotas Webkinz. Son pequeños peluches que se venden a un precio muy asequible, alrededor de diez euros, y que incluyen un sobrecito con un código secreto, que permite el acceso del comprador a la página web del Mundo Webkinz, www.webkinz.com. Una vez en la red, los niños se encuentran con una versión virtual de su mascota real, acompañada de toda clase de detalles y secretos. Además, pueden participar en juegos, realizar conversaciones y hasta adquirir casitas para sus animalitos. En función de las horas que se pasen conectados ganando puntos, los pequeños usuarios acumulan dinero, también virtual, →



EDUCACIÓN JUEGOS EN LA ERA TECNOLÓGICA

Tiempo de libertad

Los que ahora son padres y madres de 40 y 50 años habían jugado en la calle o en el parque, solos, durante años. Iban solos al colegio, se peleaban y hacían las paces con sus amigos en el camino a casa... Ahora, los acompañamos al cole, con suerte caminando, les transportamos de extraescolar en extraescolar y, al llegar a casa y después de hacer los deberes, el premio puede ser un rato de consola. Es hasta difícil quedar para jugar con el vecinito, porque sus clases de piano no coinciden con tus clases de judo. ¿Dónde les queda ahora la libertad a los niños, que vendrá bruscamente cuando se conviertan en adolescentes? ¿Habrán tenido tiempo de practicarla para hacer un buen uso después?

La psicóloga Maite Romero es categórica: "Metemos a los niños en un mundo con prisas, por dos razones: los horarios laborales, que llevan a necesitar tener al niño ocupado y tutelado hasta que lleguemos a casa, y también que los padres están cada vez más obsesionados en que aprendan cosas extras, como inglés o danza. El niño no debe tener tanto tiempo ocupado como para que no pueda respirar en el día a día".

Los maestros se quejan de que los niños hacen los deberes deprisa y corriendo, que se nota que siempre tienen "algo más que hacer" después -conectarse al messenger, ir a una actividad extraescolar, mirar una serie de la tele- y que el ritmo diario no les permite asentar los conocimientos que van adquiriendo en la escuela y consolidando en los deberes. Del mismo modo, jugar les permite digerir todo lo que han aprendido, en la escuela y en la vida. Romero insiste: "Los niños cada vez juegan menos, y eso repercute negativamente en su desarrollo. Si no les dejamos jugar, tendremos niños muy diferentes a los de ahora".

Según explica esta psicóloga, la mejor manera de ayudarles a suplir esta carencia de libertad es darles "tiempo y espacio de relación con otros niños. La relación entre iguales, sin reglas de profesores o adultos, les ayuda a asumir reglas, solucionar conflictos, negociar, practicar la libertad". La realidad es que en el día a día la relación entre niños disminuye porque se han de ajustar al ritmo de vida del adulto. La psicóloga advierte: "Muchos niños se tienen que subir precipitadamente al carro de sus familias".

La pedagoga Imma Marín advierte también contra las "largas jornadas laborales" de los niños y da algunas pistas para suplir la carencia de libertad actual: usar las ludotecas; recuperar el parque y jugar con chándal, para ensuciarse; abrir patios de escuelas en horas no lectivas para tener un espacio protegido del tráfico para divertirse; propiciar que vengan amiguitos a casa, y reservar cada día diez minutos para jugar con nuestros hijos.

La psicóloga Maite Romero resume, rotunda: "Hay que frenar el ritmo. Creo que la mayoría de los padres nos damos cuenta de lo que está pasando, pero nos escudamos en excusas como no tener tiempo. Hay que reflexionar sobre nuestro ritmo diario, ser valientes y hacer cambios para dejar respirar al niño. Dejar tiempo para jugar no es perder el tiempo".



→ que les permite comprar accesorios para su mascota.

En Estados Unidos han sido un auténtico boom. Hace unas semanas, en un informativo televisivo norteamericano, informaban de que los pequeños comercios de barrio estaban notando en su piel los efectos de la crisis económica, excepto dos tipos de establecimientos: los que venden tabaco y los que venden los peluches Webkinz. Desde su aparición en abril del 2005, llevan unas ventas de más de 2,5 millones de mascotas y más de 2 millones de usuarios en su mundo virtual.

Roser Pujol, creadora de Essential Minds, distribuidora entre otros de los programas *Baby Einstein* y de su propia marca, Ki-Kids, decidió traer a España estos juguetes después de descubrirlos en Estados Unidos. "Me llamó mucho la atención, porque es un juguete que propone un entretenimiento tecnológico con un valor añadido. Es una colección de peluches educativa, divertida, para jugar on line de manera segura." Según explica Pujol, los juegos con conexión a internet son una tendencia que no va a parar de crecer porque los niños quieren jugar en el ordenador, y este tipo de juguetes ofrece "una herramienta segura, educativa y divertida". Además, añade, atiende especialmente a los valores. "Estas mascotas enseñan valores como la responsabilidad, porque tienes que entrar cada día para tener a tu mascota alimentada y feliz. Ganan dinero virtual haciendo trabajos virtuales, para comprar regalos, alimentos o vestidos para sus mascotas. Así aprenden que las cosas no vienen de manera gratuita, sino que son fruto del esfuerzo."

Juguetes así pueden ser muy divertidos, pero también pueden aislar al niño del mundo real. Como siempre, asegura Roser Pujol, la clave está en los padres. "Si se usa bien, facilita la interacción entre padres e hijos, y con otros niños. Si les dejas



Nacional Dominical
Semanal

Tirada: **927.744**
Difusión: **732.042**
(O.J.D.)
Audiencia: **2.562.147**
(E.G.M.)
01/02/2009

Sección: -
Espacio (Cm_2): **520**
Ocupación (%): **100%**
Valor (€): **22.000,00**
Valor Pág. (€): **22.000,00**
Página: **53**



Imagen: **Si**

jugar todo el día al Webkinz delante del ordenador, se engancharán, pero si les enseñan a manejar el tiempo, entonces es un juguete relacionado con la tecnología, pero con el plus añadido de la seguridad. Y nunca tiene que sustituir el juego en la calle, real, con niños reales." De hecho, en la página inicial de la web hay un apartado específico dedicado a los padres, en el que les explican cómo pueden enseñar a sus hijos a administrar el tiempo utilizado en el ordenador, ofrecen información sobre cómo garantizar la seguridad de los chats y otros consejos útiles.

DEPRISA, DEPRISA

La pedagoga Imma Marín considera que, si los niños crecen rápido, a veces somos nosotros los que les forzamos a ir más deprisa. "Creo que deberíamos permitir a los niños que fueran más tiempo niños. La tecnología está integrada en la vida diaria, y también en los juguetes, y no es perjudicial por sí misma. Pero no hay que correr. No hay ninguna necesidad. Todo llega en su momento, y la tecnología abre nuevos caminos lúdicos que han de llegar cuando toca. Antes, el niño tiene que jugar explorando el componente sensorial, de los sentidos y los sentimientos, como cuando abrazas y mimas a un peluche. El componente cognitivo, de la razón, que entre otros juegos ofrecen también los de pantalla, viene después."

Esta pedagoga que reivindica desde hace años el placer de jugar por jugar, por el valor intrínseco que tiene el juego en el desarrollo de la persona -niño y adulto-, lamenta la sobrevaloración que damos en la sociedad actual a la utilidad. "Vivimos en una sociedad que da valor a las cosas útiles. Todo juego es en sí mismo una herramienta educativa, pero nos parece que un dominó-abecedario es más útil que una muñeca o una bici, y todo es educativo en el sentido de aprendizaje sobre

Jugar es un acto placentero y voluntario, y los juguetes no sustituyen a la vida real; hay productos que sobreestiman al niño, lo saturan y, al final, le agobian

la vida. Existe la idea errónea de que un buen juguete es aquel en que se aprende algo ligado al aprendizaje formal."

JUGAR CON VALOR AÑADIDO

La psicóloga Maite Romero explica: "Jugar es un acto placentero y voluntario, y los juguetes no sustituyen a la vida real. Hay productos que sobreestiman al niño, saturándolo de información y contenidos. Entonces, el propio niño, que ve que aquel juguete le agobia, lo deja. A veces te presentan juegos que te venden como siete en uno: usado así sirve para aprender figuras geométricas, así para aprender inglés, así para practicar informática... muchas funciones en un mismo juguete, que a menudo provocan un rechazo del niño".

Imma Marín pone un ejemplo curioso para ilustrar esta sobreestimulación: los correpasillos, ideales para niños de unos 2 años, se venden más si en la parte delantera llevan impreso los números 1-2-3, o las letras A-B-C. Los padres que los compran creen, quizás, que así estimulan más al niño, cuando en realidad a esa edad esos grafismos no les interesan nada. En cambio, a esa edad les encanta meter y sacar cosas de algún sitio, y transportarlas, con lo que si el asiento del correpasillo se levanta y tiene un pequeño cajón para tesoros, en el aspecto psicopedagógico será mucho más válido que si incorpora unos cubos encajables.

"Pero los cubos, y las letras y números, parecen un aprendizaje más formal, y como tal tienen más prestigio", dice Marín.

Pequeños robots que en realidad son pequeños ordenadores con actividades de letras, números y lógica. Pequeñas consolas educativas. Dominós, puzzles y juegos de memoria bilingües y con contenidos sobre nutrición y medio ambiente. Perritos que crecen y menguan, gatitos que entienden palabras y contestan. Animales salvajes a los que adiestras en un videojuego para luego ver cómo reaccionan en su equivalente en plástico duro. Bebés que lloran, tienen hambre y sonríen. Pero también pequeños teléfonos móviles con botones de colores, con cámara de fotos, con agenda y contactos controlados por los padres.

¿Es realmente necesario que un niño pequeño tenga un teléfono móvil, aunque se camufle de juguete? ¿O podría considerarse un cebo para que luego necesite, y por tanto, demande un móvil de verdad? Quizás la crisis económica ayude a las personas a enfrentarse a la continua creación de necesidades y parar la espiral de consumo irracional. Pero hay que ser especialmente cuidadoso con los más pequeños, con menos capacidad crítica que los adultos. Y predicar con el ejemplo. ¿Cómo les animamos a que inviten a amiguitos a jugar si nosotros sólo invitamos a nuestros amigos a visitar nuestro blog?

Traductor, reloj, agenda

En la información sobre una PDA con estética de juguete, el fabricante afirma: "Con todas las funciones que necesitan a partir de 6 años: reloj con alarma, calendario, agenda telefónica y de correo, aviso para fechas clave, diario, calculadora, notas, tareas, traductor automático a 4 idiomas, conversor métrico y de moneda, juegos..."