

IX JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS, JUEGOS Y JUGUETES

PONENCIAS Y COMUNICACIONES

JUEGOS Y JUGUETES EN LA VIDA SOCIAL

PEDRO J. LAVADO PARADINAS Y VÍCTOR MANUEL LACAMBRA GAMBAU
(COORDINADORES)

IX JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS
Ponencias y comunicaciones

IX JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS
Ponencias y comunicaciones

“Juegos y juguetes en la vida social”

Albarracín, 23 al 25 de octubre de 2015



IX JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS.
Ponencias y comunicaciones

Coordinan: Pedro J. Lavado Paradinas y Víctor Manuel Lacambra Gambau

Edita:
Comarca de la Sierra de Albarracín
C/ Catedral, 5
Albarracín (Teruel)

Imprime: Perruca, Industria Gráfica

I.S.B.N.: 978-84-617-5283-6
D.L.: TE-111-2016

ÍNDICE:

Presentación

Pascual Giménez Soriano..... 9

Prólogo

Eustaquio Castellano Zapater..... 11

Los discursos del juego y el juguete desde la perspectiva histórica.

Pedro Lavado Paradinas..... 13

Ludotecas: Orígenes de un espacio de juego con nombre propio. La ludoteca municipal de Alcobendas

María Aguirre Arroyo 45

Juegos de sociedad, de sobremesa o de mesa.

Eustaquio Castellano Zapater y Victor Manuel Lacambra Gambau..... 51

El juego de vivir y el juego de escribir. Femenino y Masculino: las reglas del juego en la representación literaria para niñas y niños

Elvira Luengo Gascón..... 69

La creación de juegos. Populi Turolii y Urban Explorer

Marcos Valle Aguado..... 93

Proyecto de recuperación de la memoria oral de Ojós: juegos y juguetes de la infancia

José Emilio Palazón Marín y Olga M^a Briones Jiménez..... 107

Tendencias de los juegos actuales y los juguetes del futuro

María Costa Ferrer..... 117

¡Dales cuerda!. Una aproximación a los autómatas de la juguetería española

Gabino Busto Hevia..... 125

Aprendizaje basado en juegos

Juan Antonio Rodríguez Bueno..... 139

Un museo nuevo para juguetes viejos <i>Ignacio María Martínez Ramírez</i>	153
Programa de Juego para niños Oncológicos hospitalizados desde la Terapia Ocupacional <i>Rocío Martínez Hernández</i>	163
Bibliografía relacionada con los juegos, pop-up, libros documento y libros-cuento <i>Pedro Lavado Paradinas</i>	173
Conclusiones	183

PRESENTACIÓN

Este libro recoge las diversas ponencias y las comunicaciones que fueron presentadas en las IX^{as} Jornadas Nacionales de Ludotecas, juegos y juguetes, celebradas en Albarracín en octubre de 2015. La finalidad esencial de estos encuentros anuales ha supuesto la presentación y discusión de variados aspectos relacionados con las temáticas de las jornadas, que con el paso de los años se han ido ampliando notablemente.

Después de ocho ediciones celebradas bajo el epígrafe de «Jornadas Nacionales de Ludotecas» se mantiene como objetivo primordial aportar un enfoque ampliado puesto que la visión se dirige hacia la instrumentalización del quehacer de las ludotecas y/o los museos, como son el propio juego y el esencial juguete.

En esta tesitura la ampliación de la temática de las Jornadas supone incorporar nuevas panorámicas a un objeto de por sí complejo, con muchos matices y en los que la científicidad del conocimiento adquiere nuevos matices. De ello son conscientes tanto Eustaquio Castellano como Pedro Lavado para aportar una permanente actitud de búsqueda y de cuestionamiento no solo de las verdades en abstracto y dominantes, sino también, y especialmente, de las nuestras propias para realzar nuevas realidades.

Quiero destacar la variedad y calidad de las ponencias presentadas en esta edición que ha contado con profesionales procedentes de todo el territorio nacional suponiendo una gran satisfacción su dedicación y buen hacer, así como en ser embajadores de la Sierra de Albarracín.

Sin más, agradecer a los ponentes su colaboración desinteresada para hacer posible esta publicación, y a los participantes su asistencia y aportaciones que hicieron posible la realización de las IX^{as} Jornadas Nacionales de Ludotecas.

D. Pascual Giménez Soriano

Presidente de la Comarca de la Sierra de Albarracín

PRÓLOGO

Como en la propia naturaleza, pusimos una semilla, nos despreocupamos y unos años más tarde salió al exterior y se convirtió en un árbol que comenzó a dar fruto, este fruto es lo que nos trae y rei hoy aquí a los golosos que queremos saborear la nueva cosecha y a los que quieren probar por primera vez.

Un fruto que no sé cómo llamarlo pero sí sé que se nutre de la colaboración, comprensión y esfuerzo, de todos los que nos movemos en el mundo del niño y del juego.

Hoy iniciamos las IX^{as} Jornadas con la entrega de la publicación de las actas de las VIII jornadas. Para que se alce el telón se precisa de un año entero d. trabajo y no precisamente para preparar las jornadas, sino en reclamar y recopilar las ponencias, tanto las pasadas como las que en esta ocasión vamos a conocer. Y en esta concentración de fuerzas debo resaltar, y sin ninguna modestia, que aún sin ser objetivo previsto, estamos creando una pequeña bibliografía sobre el juego, las ludotecas y otros temas afines, con la publicación de las actas de nuestras jornadas.

Y quiero terminar con lo que debía de haber empezado: agradeciendo a la Comarca de la Sierra de Albarracín en la persona de su Presidente D. Pascual Giménez Soriano y a cuantos Consejeros participan de nuestro entusiasmo y, como no, a todos Vds., vosotros que sois los frutos que da este árbol.

Muchas gracias.

D. Eustaquio Castellano Zapater

Presidente de la Fundación Eustaquio Castellano
y Director del Museo de Juguetes de Albarracín

Los discursos del juego y el juguete desde la perspectiva histórica

Pedro José Lavado Paradinas
Ateneo y Museo Utopía. Madrid

El ser humano es el único jugador por naturaleza, y no solo en la infancia y en juegos que entendemos como de entretenimiento, aprendizaje, socialización o ejercicio sin más, sino a lo largo de toda su vida. Johan Huizinga, ya nos desveló en *Homo Ludens* las características y diferencias del juego humano.

Porque aunque reconozcamos o queramos definir como juegos algunas actividades de los animales y porque éstas puedan parecernos o no lúdicas y entretenidas, no podemos aceptar que se consideren como tales, ya que el juego es una actividad libre de distracción y con reglas.

El Juego establece unos vínculos, un conocimiento, un movimiento y una interacción social, cosas todas ellas que difícilmente podemos reconocer en el juego de animales tan simpáticos como los monos, osos, perros o pájaros. Si bien estos seres ciertamente se divierten, entretienen, gastan energías o establecen una cierta escala social, no lo hacen de una forma más o menos consciente, como lo podemos hacer nosotros. A todo ello se une un desarrollo cognitivo e intelectual, porque el juego atañe a los conocimientos y experiencias, y en función de su éxito o fracaso nos determinan, incluso en algunos ca-

Los juegos harán que el hombre acepte o rechace algunos juegos y pueda llegar a sentir una cierta aversión personal hacia éstos.

La imaginación desarrolla un papel importante, porque los mismos juegos hacen que los interpretemos, manipulemos y enriquezcamos, y aunque encontremos en diferentes lugares del planeta juegos similares o con reglas muy parecidas, difícilmente equivaldrán a lo mismo, generando interpretaciones que a menudo ocultan concepciones culturales y sociales distintas, y que nos dejan vislumbrar parte del inconsciente y de la memoria social de diferentes comunidades. La diversión y la libertad son dos factores intrínsecos que rodean y definen los juegos humanos, y por el mismo hecho descubrimos y construimos nuestro propio mundo y nuestra personalidad, pudiendo decirse que la falta del acto de jugar, que nada tiene que ver con las carencias económicas o las reglas establecidas de una sociedad, es algo muy determinante y grave, que conlleva problemas y traumas fundamentales para el desarrollo humano.

Además de los juegos tenemos los juguetes, entendiendo por éstos todo instrumento u objeto con el que desarrollamos la actividad lúdica, elemento que puede estar reglamentado por sus características de uso y disfrute a las que se unen hoy día las de seguridad, ausencia de toxicidad y carencia de toda peligrosidad para los usuarios. Los juguetes son necesarios, pero a menudo las criaturas inventan y desarrollan nuevos juguetes con elementos cotidianos de gran imaginación, convirtiendo un ladrillo envuelto en una tela en una muñeca, una caja vacía en un camión, remolque o cualquier otro vehículo, y dando vida a muñecos inanimados y haciéndoles partícipes del juego y del diálogo. El hecho de que hoy día busquemos juguetes necesarios y un consumo responsable, viene a avalar un aspecto más de nuestra sociedad comprometida con el desarrollo sostenible y con el reciclaje, pues son cada vez más las propuestas para reutilizar envases, transformar retales de telas, cartones y embalajes en muñecos, títeres y compañeros de juego, según el propio gusto.

Ni que decir tiene, que el deporte es otra forma de jugar y tenemos asumida de tal modo esta actividad que incluso hablamos de jugar al fútbol, tenis, a la pelota, con bolas, aros, cintas... Y, sin embargo, el deporte es otra de las actividades prácticas humanas peculiares y propias, que se define por desarrollar un esfuerzo libre y gratuito, actividad en la que predomina el ejercicio al aire libre, con sus reglas y arbitraje.

Por lo general, el ejercicio del deporte parte de juegos basados en el movimiento y en el desarrollo de las capacidades físicas por las que competimos con otros iguales por alcanzar una meta o superar un marcador en el que se enumeran tantos, vueltas o veces

en que alcanzamos una cifra o meta estipulada. El lema del deporte desde antiguo se convirtió en una frase que todos hemos repetido más de una vez, sobre todo si pretendemos demostrar a nuestros interlocutores que nos encontramos en forma, y que gracias al deporte nuestras constantes vitales son sobresalientes: "*Mens sana in corpore sano*" o "*lo importante no es ganar, sino participar*".

La conexión del deporte con los juegos al aire libre hace que éstos sean de los más extendidos y utilizados, incluso con mínimos recursos técnicos, como es saltar, correr, jugar al escondite, pelear por el dominio de un montón de tierra o un espacio determinado, y desarrollar todo tipo de tretas y astucias para vencer al contrincante, sin más herramientas que la imaginación, la fuerza personal o la sagacidad.



Los juegos con pelotas, bolos, aros, en un frontón, un campo destinado a esos fines o incluso en improvisados terrenos de juego, es otra de las características de los juegos deportivos con herramientas o juguetes, unas reglas y un espacio marcado. Estos juegos pueden ser universales con sus variantes según países o reglamentos establecidos, que hacen incluso nominar de forma diferente a juegos similares: beisbol y criquet, fútbol europeo y americano, bolos, de los que pueden reconocerse cientos de variantes, inclu-

so en un mismo país y región, y todo lo que puede atañer a los juegos y deportes tradicionales, en los que muchos de aquellos adquieren su carta de naturaleza propia y una validez que incluso trasciende fronteras locales y geográficas más amplias.

Todas estas variantes de deportes y juegos que conllevan ejercicio y esfuerzo físico sirven para una eliminación de la agresividad, y llevar este espíritu de competitividad hacia metas y logros más sanos. Con ellos se gana asimismo en independencia y seguridad de los participantes y niños, ya que a menudo pueden ser de cualquier edad, adaptándose los juegos a sus posibilidades y fuerzas. Una excelente presentación y oferta de recursos de este tipo la hemos ofrecido en anteriores sesiones de las Jornadas de Ludotecas, tanto desde el Museo del Juego y del Deporte de Fuentidueña en Segovia (III Jornadas de Albarracín 2009), hasta las múltiples variantes de juegos tradicionales y populares en Aragón, Murcia, Levante, Cataluña y Castilla-León. Todo ello unido a un soberbio ejercicio práctico de tales juegos, desarrollado por los participantes en dichas Jornadas en casi todas las clausuras de tales encuentros. Una importante bibliografía al respecto también se encuentra en los volúmenes anteriores de dichas Jornadas de Ludotecas. (Juegos tradicionales y populares: IV-VI Jornadas de Albarracín. Y bibliografía en todas las Jornadas habidas hasta la VIII).

Vistas pues las diferencias y matices entre juegos o juguetes, y deportes o elementos necesarios para el ejercicio de éstos, queda establecer una cierta visión desde una perspectiva histórica de tales juegos y juguetes. Esto es, una mirada atrás en nuestra historia, ya que nuestro devenir humano se empareja con la propia actividad lúdica, y la justifica.

Existen juegos desde los albores de la Humanidad, tenemos constancia de ello por las marcas, grabados, tableros y figurillas de cerámica, hueso o madera. Así mismo, los juguetes u objetos infantiles aparecen en rituales funerarios como ofrendas en las tumbas, o al menos eso quieren pensar arqueólogos o etnólogos al estudiar tales manifestaciones. Sin embargo, hemos de sospechar que muchas de esas piezas u objetos encontrados, más que un ritual, no son más que ese dolor y tristeza que acompañan la desaparición del ser querido y el sepultar con él sus objetos apreciados o los que nos le recuerdan. He visto en las vitrinas de museos de todo el mundo muñequitas, vajillas de cocina y del ajuar cotidiano, caballitos y animales de compañía, y bolas, tabas, aros, peonzas o mil difícilmente identificables restos de esa actividad lúdica, que por la fragilidad de los materiales, el uso que ya tuvieron y el sentimiento de dolor, son el más tierno y delicado homenaje a esos infantes desaparecidos.

Difícilmente podríamos comprender o conocer algunos de esos juegos si no hubiésemos dispuesto de repertorios tan preciosos y magníficos como los de Comenius, en su *“Orbis sensualium pictus”*, los formidables cuadros de Brueghel, y muchos de los cartones para tapices de Goya, por señalar algunos de los más conocidos. Junto a ellos se suman cientos y miles de grabados o estampas, así como innumerables fuentes y repertorios iconográficos que atesoran gran parte de esas actividades lúdicas, según años, edades del ser humano o localizaciones geográficas. Remito de nuevo a repertorios bibliográficos de estas Jornadas en anteriores ediciones, donde fuimos tratando de incrementar una base de datos real y actualizada sobre estos juegos y juguetes a lo largo de la historia, y por su pervivencia tradicional y popular. Ni que decir tiene, que muchos de los juegos que a menudo se muestran en museos siguen ocultándonos las reglas reales para su ejercicio y práctica, siendo a menudo interpretados y reglamentados por paralelos etnográficos u otras imágenes similares. Este es el caso del Juego real de Ur, del Senet egipcio, del juego del hipopótamo con los perros y los chacales, algunos laberintos, y otros que conocemos por diferentes denominaciones según el lugar de procedencia, caso del Asalto, las Zorras y las Ocas, los Lobos y los Corderos... Juegos que por otra parte son a menudo preciado y precioso tesoro de algunos poseedores, caso de los Senet de Tutankhamon en su tumba del valle de los Reyes, y de algunos celosamente guardados en el Museo del Louvre, Británico, Pergamon...



TIPOS DE JUEGOS Y JUGUETES

Los juegos y juguetes los clasificamos según tipologías que atienden a:

1. Por edad y género: si se trata de niños o niñas, o si son comunes para ambos géneros. También en lo relativo a su utilización por jóvenes o adultos. Los juegos, asimismo, pueden ser empleados por grupos y equipos en su participación, y todos cuentan con una Pedagogía y unos valores que incrementan su efectividad. Algunos juegos como tabas, dados, pirindolas, trompos, animalitos o muñecos y soldaditos aparecen utilizados por ambos géneros indistintamente.
2. Existen juegos de interior y exterior tal y como hemos desvelado en anteriores Jornadas y a los que dedicamos un amplio repertorio. Juegos en contacto con la naturaleza y medio ambiente y que, asimismo, pretenden concienciar en el conocimiento y protección de la vida animal y vegetal que nos rodea, como los que se sirven de los objetos y piezas que nos suministra la propia naturaleza para convertirse en instrumentos de juego, caso de armas, elementos constructivos, alimentos o mascotas. Recuerdo que de niño en el pueblo de Ávila donde pasábamos grandes períodos estivales, construíamos con mis primos y mi hermano un campamento en un pinar alejado donde jugábamos a montar nuestro propio ejército, fabricar arcos y flechas, recolectar piñas, bien para extraer piñones o para usarlas de granada defensiva, y donde incluso ponías tus cepos y trampas para cazar animalillos, como seres auténticamente prehistóricos.
3. Asimismo, hay juegos en familia, con la madre y los hermanos, otros que aprendimos de los abuelos, y, entre ellos, las canciones y las retahílas de memorización y las adivinanzas.
4. Los juegos de oficios fueron muy importantes en nuestro pasado, pues ellos permitían que los niños se hicieran con los trabajos y el día a día de sus padres y familiares. ¿Quién no ha jugado a ser tendero, carpintero, carnicero, herrero o agricultor? Recuerdo los juegos y juguetes de los pastores, ya que en la infancia conviví e hice vida con ellos, al igual que los trabajos del campo y la huerta, allá en un pueblo abulense de la Moraña. Con maderas, roñas de pinos, ramas y cuerdas fabricábamos las ovejas, rediles y los campos o eras a las que estábamos acostumbrados día a día. Hace algunos años descubrí en Gran Canaria, en unas Jornadas de cultura popular organizadas por la Aldea de San Nicolás de Tolentino, como los niños de allí, hoy respetables ancianos, aún seguían fabricando animales, yuntas o aperos de labranza con ramas y tallos u hojas de gamón. El ciclo de la vida en el campo con sus estaciones, acontecimientos como la matan-

za, o lugares del pueblo como la taberna y el comercio tenían su lugar en estos juegos y en sus representaciones, con juguetes y miniaturas improvisadas, que la mayoría de las veces acabado el juego desaparecían o se abandonaban. Algunos acontecimientos extraordinarios como un viaje, fuera para acudir a la feria o al mercado semanal o simplemente para visitar a parientes, tenían en esos juegos una repetición con sus miniaturas y objetos improvisados o sacados de restos de cerámicas o maderas fuera de uso.

5. Naturalmente, los Juegos tradicionales y de carácter étnico o popular constituían de por sí un amplio apartado de juegos establecidos, con reglas muy precisas y con una justificación mantenida por la tradición y lo que los ancianos o abuelos estipulaban. No valía salirse del rol a desempeñar. Eran juegos para acompañar las fiestas y en su caso tan importantes como las celebraciones religiosas de misa y procesión, o el baile y la romería. Difícilmente se encuentra en España una localidad que, junto a sus fastos religiosos y sociales de celebración de un patrón o virgen, no tenga su evento deportivo o lúdico, sea juego de pelota, bolos, cucaña, carreras de cintas con bicicletas o caballerías, toros y encierros, y otras competiciones deportivas, gimnásticas, de puntería o de juegos de mesa y salón con cartas, dominó u otros.
6. Un factor que define por lo general a los juegos es el simbólico: Es el juego de "*hacer como si...*", esto es, de representar, imaginar y reproducir situaciones de la vida cotidiana, imitando y representando lo que ven y sienten. Algo más allá de los juegos de oficios y que, en este caso, tiene mucho que ver con interpretaciones teatrales, pantomimas, música y danza, que acompañan a los participantes y que, a menudo, se improvisan por grupos y colectivos, como una cierta competición en la que cuenta la imitación, lo jocoso de tales actitudes y la parodia de situaciones cotidianas.
7. Hay juegos que tienen que ver con la construcción, desde los simples puzzles y rompecabezas a las combinaciones de piezas y elementos bi y tridimensionales. No solo se trata de construir elementos conocidos y cercanos, sino que, a menudo, el juego propone la combinación de una serie de elementos para conseguir formas diferentes, que reunidas se convierten en un todo. Esto es el elevar la construcción a una cierta creatividad que se valora y gratifica por los participantes.

Claro está que todos los juegos tienen sus reglas y normativa, unas veces fijada de antiguo, y otras, improvisada por los propios jugadores. Las reglas que rigen todos los juegos, como su propio nombre indica, son producto de la experiencia y de la tradición transmitida, y el que juega, lo hace siguiendo unas reglas precisas, lo que no quita para

que a menudo esas reglas se adaptan, recrean en cada momento, se cambian y, naturalmente, siempre seguirán existiendo. Recuerdo un ejemplo: ¿quién ha dicho que un partido de fútbol tiene que ser solo de once jugadores contra once? A veces no hay tantos y otras veces hay jugadores mayores y otros pequeños, o también hay jugadoras y por ello la cifra de participantes se adapta a lo que se precisa en el momento, e incluso pueden jugar diez pequeños contra seis mayores para equilibrar e igualar.

Siguiendo con la tipología de juguetes hay que entender que hay:

- **Juguetes sensoriales y manipulativos**: en los que priman los sentidos y su ejercicio, que requieren de habilidad, práctica y su dosis de astucia personal.
- **Jugamos también con sonidos, imágenes, puzzles o rompecabezas**, y recreamos situaciones y competiciones para imitar animales y personas, componer y descomponer objetos. **Jugamos con arena y agua**, en especial en las estancias veraniegas, y desarrollamos algunos juegos realmente imaginativos, como se vio en las VII Jornadas de Albarraçín, donde el protagonista fue el agua, no solo en aquel momento estival, sino a nivel histórico y arqueológico, en el que el acueducto y Centro de Interpretación de Gea de Albarraçín nos permitieron diferentes formas de entender el agua en los juegos.
- Nos gusta **explorar la música y color** y hay mil juegos y juguetes que nos permiten desarrollar nuestras capacidades lúdicas y participativas con dichos elementos. Hay juegos de este tipo que incluso nos dan alternativas para diferentes edades o en el caso de personas con capacidades diferentes.
- Nuestros **objetos cotidianos** pueden sufrir una transformación y convertirse en juguetes desde el más sencillo al más imaginativo. La transformación y comercialización de dichos objetos acabó convirtiéndolos en juguetes de una cierta categoría y precio. Pero, ¿quién no ha jugado con cucharas, pucheros, ollas, guantes, ropas, pelucas, zapatos?... , o ¿quién no ha hecho títeres con calcetines, ha vestido muñecas con pañuelos y retales que había por casa, o imaginado objetos y seres fantásticos con alambre, cobre, palos o bolas...? Es la imaginación la que transforma el objeto en juguete y la que lo eleva a categoría de partícipe en la diversión de niños o adultos. Dentro del mundo de las marionetas o del teatro infantil son cada vez más importantes las manifestaciones del teatro de objetos y la participación de dichos elementos cotidianos en una representación. Recuerdo a un grupo que con cucharas de palo, teteras, cepillos, escobas y algún otro

elemento del ajuar doméstico contaba la historia del gallo Federico, el gallo de las veletas. O el grupo Badoo, que con grandes recipientes de plástico pone rostro y expresión a un teatro imaginativo.

- Una pelota, unos huesos de albaricoque, chapas, viejos tiestos, ruedas, bonis, pañuelos, y mil objetos más, se convierten por arte de birlibirloque y unas simples manualidades en instrumentos de juego para hacer música: silbatos, sonajas, tambores..., o todo tipo de arrastres y carretones, de la misma forma que los bonis y el pañuelo fueron elementos imprescindibles en algunos juegos femeninos y en los que también jugábamos los chicos, aunque empleáramos cromos, estampas, chapas o envases vacíos en nuestras apuestas y premios.

TEXTOS E IMÁGENES DE JUEGOS Y JUGUETES. LOS JUEGOS TRADICIONALES

No es cuestión ahora de hacer una nueva enumeración de ejemplos de juegos que ya hemos tratado unos y otros participantes en las IX Jornadas de Ludotecas anteriores. Creo que la amplia bibliografía que acompaña a éstas, y en la que he contado con la ayuda de Eustaquio Castellanos y Víctor Lacambra, registra gran parte de libros y documentos actuales y fácilmente localizables en el mercado actual, ya que no hemos querido que fueran libros de bibliotecas o citados por otras publicaciones, sino prácticos y al alcance de todos. Piénsese que tienen cabida algunos juegos medievales como los que nos describe y registra Alfonso X el Sabio: Libros de Ajedrez y tablas, o los ya clásicos, como los Días lúdricos (sic) y geniales de Rodrigo Caro, a los que se suman los Juegos de ayer y hoy, los Juegos de Prendas, los Juegos de la Infancia, los Juegos de manos o los Juegos de la abuela.

El arte nos ha dejado reflejadas muchas de las imágenes de niños y adultos jugando y haciendo deporte. El Museo del Prado dedicó a este tema una exposición para la que utilizó la denominación de Huizinga: *Homo Ludens*, y para la que presentó una selección de sus obras en pintura y dibujo, a los que se unió la representación de algunos de los mejores artistas, como Goya, y se sumaron no sólo juegos deportivos, sino incluso juegos de toros y cañas, con excelentes obras, como las de Eugenio Lucas y del mismo Francisco de Goya. De la misma forma, se han realizado algunas exposiciones de Museos Arqueológicos sobre el tema de los juegos en la Antigüedad, para la que se han mostrado ejemplos de vasos griegos, en los que los juegos olímpicos y las manifestaciones atléticas tienen su principal representación, y algunos mosaicos romanos con escenas de juegos gladiatorios.



Los juegos populares y tradicionales han ocupado varias sesiones de estas Jornadas, incluso hemos podido practicar y ejercitarnos en algunos de ellos en las plazas públicas de Albarracín, Bronchales y Gea. Hemos contado con expertos venidos de Málaga, Valencia, Barcelona, Murcia y del mismo Aragón, en varias localidades, y el resultado ha sido saber que hay mucho que une a las diferentes regiones españolas y que aún es posible incluso soñar con unos Juegos Multirregionales y Tradicionales. Esta sería una gran aportación para recobrar la conciencia de juego que aún nos une, frente a tantas insidias sociopolíticas que tratan de dividirnos. Esa bibliografía es amplísima, por aquello de querer reivindicar lo intrínseco y lo propio de cada rincón de España, un tanto frente a la riqueza de una diversidad cultural y lúdica que sigue uniéndonos más aún en estas manifestaciones. Remito a la bibliografía ya establecida y a las imágenes que la acompañan y a otras que muestro en esta publicación: libros, grabados, estampas, aleluyas, y los propios objetos y juguetes que empleamos, y seguramente seguirán empleando nuestros descendientes. Algunos de esos libros se convierten en documentados estudios de etnólogos y antropólogos, y otros arrastran un emocionado recuerdo a los juegos de la postguerra, de un pueblo específico o los que muchos ejercitamos en el pasado no muy lejano aún. En algunos casos, estos juegos y juguetes representan una parte importante y emocionada de numerosos museos locales y municipales, como el de Santillana del Mar, llamado del Barquillero.

Una importante colección de objetos, instrumentos musicales, coplas, aleluyas, grabaciones y trabajo de campo se encuentran en el Museo creado por Joaquín Díaz en Uruña, del que algunas monografías, como la dedicada a *“La tradición plural”* o la *“Juego de la Oca”*, recopilan muchas variantes castellano-leonesas y sus paralelos en otras zonas. Este archivo da para muchos años de investigación y estudios al respecto. Y qué decir de los Museos de Juguetes de Albarracín, Antequera, Denia, Figueras, Verdú, Castell d’Aro, S. Feliú de Guixols, Ibi, Onil, Allariz, Palma de Mallorca, del soldadito de plomo en Valencia y en Jaca, del de Urrea de Gaén, que luchan aún por sobrevivir, y los cerrados o desaparecidos de Candeleda, de la Universidad Politécnica de Valencia, o de algunos que nunca han llegado a inaugurarse, como el del Robot y el de Muñecas de Madrid, imagino que ha sufrido el mismo destino que la Casa de Muñecas de Málaga, que ha cerrado, o el Museo del Niño de Albacete, que poseía una buena colección de juguetes y materiales didácticos, y del que traté en vano traer en varias Jornadas anteriores a su director y fundador, y que al final lo cerró y abandonó. Y como otros muchos que existen en todo el mundo, y que sobreviven de milagro y de algunas aportaciones particulares, ya que al ser colecciones privadas creadas con más ilusión que realismo, sean abandonadas al poco tiempo. Acabo de conocer la noticia, en un reciente viaje a Portugal, del cierre y desaparición del Museo del Juguete de Sintra, que me parecía una gran idea y buen montaje, y cuyo director acudía cada día a sus salas en su silla de ruedas y era el encargado de explicar y hablar con todos los visitantes. Imagino y temo que él mismo ha debido de desaparecer.

Es evidente que los juegos de sociedad, que se corresponden en la actualidad con los juegos de cartas, tableros, fichas, dados y, naturalmente, el ajedrez, son un número importante, y hemos venido reflejándolos en diversas publicaciones de estos encuentros turolenses. Hoy, cada día más, en algunas representaciones dramáticas históricas con motivo de las fiestas locales y de la celebración anual del pasado romano, celta o celtibero de poblaciones como Tarragona, Lugo o Mérida, entre otras, se busca una recreación de juegos y actualización de estos, no solo para los infantes, sino también para las personas adultas, algunos de cuyos juegos no son más que extrapolaciones bienintencionadas de los organizadores y anacronismos que bien hubieran podido ser o al menos semejarse. Así se dan ciertas interpretaciones de bolos, billar, tres en raya, y simplemente manualidades de máscaras y teatro, armamento e incluso variantes de Trivial y de juegos pedagógicos, de los que he visto en Lugo versiones realmente curiosas e imaginativas. El tema del armamento, la indumentaria y el aderezo personal, combina soluciones de gran fantasía. Otros temas más arqueológico-experimentales en el caso de Tarragona, como la alfarería, lucernas y útiles de cocina, la cestería y otras artes aplicadas romanas o del mundo celtibérico son presentados por el colectivo Tierra Quemada, o repre-

sentantes de Calafell en Tarraco viva. Algunos centros de interpretación del mundo romano como León, Julióbriga, Astorga, Cádiz, Málaga o Lugo, han recreado algunas de estas actividades que incluso en centros locales como Herrera de Pisuerga o Rosinos de Vidriales atraen por esto a muchos visitantes.

Dentro de los juguetes del mundo romano no hay que olvidar las muy famosas muñecas que aparecieron en algunos yacimientos como Tarragona y Albacete. Las piezas de la necrópolis de Tarraco o del yacimiento de Ontur son de una indudable modernidad que incluso avanza a nuestras Barbies para vestir, y no solo por su valor artístico y arqueológico, al ser piezas de marfil o ámbar, sino por la expresividad y detalle del cuerpo y la movilidad de brazos y piernas, un ejemplo siempre moderno de esas muñecas que hoy hasta dicen papá y mamá o hacen sus necesidades.

Un ejemplo a menudo olvidado en la actualidad, y relegado a algunas papelerías y tiendas de manualidades, son los recortables y los juguetes y maquetas que podemos realizar con ellos. No olvidemos que algunos de estos ejemplos son hoy fácilmente localizables y adquiribles en Internet, y podemos conseguir tanto piezas de museo, autómatas o máquinas de las que diseñó Leonardo da Vinci. Lo que es cierto, es que hoy no suelen jugar los niños con recortables de soldaditos y en guerras con bolas o pelotillas que permiten a los participantes entablar una batalla no cruenta, y en la que aparte de la puntería, importa la estrategia y, naturalmente, el entretenimiento que conlleva el pasatiempo citado.

JUGUETES Y JUEGOS PARA EL SIGLO XXI

Claro está que a estas alturas lo que precisamos es definir los juegos y juguetes del siglo XXI, más aún cuando se nos ofrecen numerosas propuestas de juegos educativos y de aprendizaje. Quizás la propaganda de estos juegos ya nos avisa que se trata de juegos para familias, donde se juega y aprende recíprocamente. Es evidente que no solo muñecos, peluches, casitas, animales y todo tipo de juguetes se empiezan a amoldar a las directivas europeas dirigidas a los juegos infantiles en cuanto a su no toxicidad, la eliminación de la violencia o de los prejuicios de género y las propuestas de integración o inclusión que hoy reclama nuestra sociedad.

Un aspecto importante logrado en estos juegos actuales, y desarrollado por colectivos de personas concienciadas con el medio ambiente y con una sociedad sostenible, es el de los juegos con elementos de reciclaje. Diariamente eliminamos toneladas de envases, embalajes, cartones, papeles y plásticos, que con una buena manipulación pueden

convertirse en juguetes cotidianos y con un uso puntual. Recurrir a utilizar las botellas de refresco o detergente para hacer máscaras, marionetas, coches o aviones, es de lo más sencillo e incluso algunos niños y niñas son auténticos maestros en el arte de transformar y dar vida a esas creaciones, que se convierten en naves espaciales, cohetes, coches de carrera, títeres o seres de otros planetas y animales de nuestro entorno. He visto algunos ejemplos de este reciclaje en los juguetes de niños africanos, y me parece de una sorprendente creatividad. Recuerdo una colección de máscaras y caretas sudafricanas que, al igual que las máscaras religiosas que aún se emplean en ritos cotidianos, eran utilizadas y difundidas a nivel escolar, incluso podría decirse que no hay ninguna diferencia con las originales y que en el futuro bien podrían convertirse en las representaciones de esos espíritus y rituales religiosos con la misma facilidad con que hoy día vemos máscaras y representaciones de madera, tela, paja, calabazas o cortezas de árboles. Realmente nuestra sociedad está agotando muchos productos naturales y sustituyéndolos por artificiales e industriales, y no me extrañaría que chamanes y hechiceros, sacerdotes o ancianos del futuro usen estos nuevos elementos en sus manifestaciones espirituales.

Construir juguetes con esos elementos de reciclaje ha sido la inclinación de todos cuantos hemos pasado por una infancia un tanto determinada por motivos económicos. Bastaba que apareciesen unos viejos rodamientos y un tablero para hacer unos vehículos en que desplazarse por pendientes y en pavimentos más o menos uniformes de las calles. Reciclar chapas, maderas, embalajes viejos y soñar con construir máquinas, cohetes y robots, fue una auténtica obsesión de los niños que convivimos con el descubrimiento de la luna, y hasta se da el caso de que ensayamos el envío de una ratón o insecto dentro de uno de esos vehículos espaciales, propulsado por gomas o con pólvora casera que más que producir el movimiento y la velocidad requeridos para superar algunos metros, nos ahumaban y caían a escasa distancia de nosotros. Pero ahí está, no nos desanimábamos y proseguíamos en nuestras investigaciones. Recuerdo que en fechas cercanas a mi entrada en la Facultad de Medicina, y casi como una experiencia bautizada ya de científica, desarrollé con un amigo un estudio sobre los cambios sucedidos en un ratón que fuera sometido a un proceso de envío a la atmósfera, caso de equilibrio, pérdida sensorial, orientación...

Nunca la ciencia estuvo más cerca del juego e incluso esto luego redundó en que creáramos ambos amigos un laboratorio de investigación con cobayas y ratones sobre la necesidad de insulina o el tétanos.

El hecho que quiero resaltar aquí, es el del juego con elementos reciclados que hoy ha conocido un singular auge y del que no solo existen numerosos libros al respecto, sino que incluso es fácil descargar de internet en pdfs y vídeos de Youtube. Por ello, el realizar juguetes de móviles, autómatas y robots es algo casi habitual en muchos de dichos tratados y propuestas, y a los que se suma el interés por monstruos, personajes de Halloween o marcianos, más o menos imaginativos. Sirva el ejemplo que muestro de construcción de Dragones, Monstruos y Fantasmas que hallé en una librería infantil suiza.

Junto a estas propuestas de elaboración de juguetes reciclados o manualidades más o menos creativas al respecto, existen otros juguetes comerciales que abordan el tema, y que no solo son localizables en jugueterías al uso, sino que en muchos caso han llegado a las llamadas tiendas de chinos: Animales músicos, a la manera del Libro de la Selva, que se mueven, danzan y tocan instrumentos, personajes de ficción o de comics convertidos en bolos, tragabolas, robots de todo tipo, y los siempre presentes títeres y personajes de cuentos infantiles adaptados a una nueva estética y a nuestro tiempo.

Todo ello nos lleva a un tema del que empezamos a hacernos conscientes y responsables, el relativo a los juguetes para la inclusión, no solo de niños con otras capacidades y algún problema físico, motor o intelectual, sino a los pertenecientes a comunidades y grupos de otros países, culturas, e incluso de familias desestructuradas o grupos marginados y con graves problemas de adaptación, a la creciente y dominante sociedad occidental. Algunas de estas propuestas nos llevan a la lanzada por Imaginarium de "Juega conmigo", con vistas a una integración más efectiva. Una forma de compartir juegos y sueños con otros niños que a su vez poseen diferentes capacidades y formas de entender la realidad, pero que también tienen mucho que transmitirnos de experiencia personal, afecto y comunicación.

Se hace evidente que a esa reivindicación de nuestros juegos populares y tradicionales como elemento reivindicativo de nuestra identidad, hoy puede sumarse el conocimiento y participación en juegos de todo el mundo, lo que enriquece de forma sencilla y efectiva a nuestros infantes, y nos hace comprender a los adultos que no son tan insalvables esas barreras sociales y mentales que nos trazamos, porque basta ver jugar a nuestros niños en la calle o parques a juegos que vienen de Oriente Lejano o de África. Hemos olvidado a menudo que gran parte de los juegos que nosotros ya hemos considerado de nuestra cultura y de nuestra infancia, fueron en origen juegos indoeuropeos, orientales o de origen tribal, caso del parchís, ajedrez, awelé o menkla, y otros más que se practican directamente o se improvisan adaptándolos a nuestro entorno y a nuestros personajes.

Casi todos esos juegos y juguetes tienen hoy día textos y estudios de cómo se han ido transformando y adaptando en nuestra cultura, sean juegos de aborígenes australianos, de indios amazónicos o de los encerrados en las reservas norteamericanas, de comunidades tribales africanas, o de nuestro entorno, emigrantes hispanoamericanos, magrebíes, subsaharianos, grupos gitanos, rumanos, y otros a los que muchas veces se pretende estigmatizar por su procedencia y costumbres. Quizás jugando descubriríamos que no somos tan desiguales, sino que lo que vemos en los niños de unos y otros, unidos por esa actividad sería de ensalzar a la hora de pensar en una mayor inclusión.

Por lo que respecta a personas con capacidades diferentes, he realizado un sondeo acerca de los juguetes que se producen y ofertan para cada una de estas formas de entender la realidad, sea con deficiencias sensoriales, que redundan en la utilización mejor y más adaptada de otros sentidos, o en lo relativo a temas intelectuales o emocionales, que también da como resultado la creación y utilización de otro tipo de juguetes y juegos.

JUEGOS Y JUGUETES PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD VISUAL

Estos juegos o juguetes pretenden llegar mejor a estas personas, resaltando los factores sonoros, la utilización del lenguaje braille, el empleo de relieves y texturas más o menos resaltados, para ayudar en la palpación y reconocimiento táctil de los elementos de juego. Ni que decir tiene que los colores, rostros de personajes y formas, se recomienda que sean llamativos y que permitan un descubrimiento por los jugadores en el que en muchos casos existe algún residuo visual o en los que el tiempo funciona con otros parámetros distintos a nuestra experiencia visual. No se trata de ser minucioso en los que nosotros de un golpe de vista podríamos leer en un momento, sino de permitir que esa observación a través de las yemas de los dedos se haga tranquila y sosegadamente, y posea la información necesaria y no superflua. Pongo siempre el ejemplo de personajes de animación creados para niños, como en el caso de los comics de Ásterix. No es necesario que se dibujen las viñetas y se describa la escena completamente. Hay elementos comprensibles y otros definitorios de cada personaje que bastan para explicar la escena, sea la tripa de Obélix, el casco alado de Ásterix o los cascos romanos y las sandalias, para imaginar la escena de la batalla y ver a través de los dedos lo que representa la historieta, sin ser repetitivo y aburrido. Es algo así como las mesas táctiles de algunos museos, como las del Arqueológico Nacional de Madrid, cuyas descripciones tienden más a aburrir que a lograr el efecto contrario de motivar y facilitar el conocimiento y la comunicación.

Se recomiendan juguetes para que los niños con deficiencias visuales de diferente intensidad puedan hacer un esquema de su cuerpo y ubicarse en el espacio y en el tiempo. Se pretende que puedan desarrollar su autonomía y confianza. Para los pequeños con discapacidad visual total se recomiendan, asimismo, juegos y juguetes que le enseñen el lenguaje braille, y otros que desarrollen sus acciones y tareas cotidianas.

Ni que decir tiene que esos colores vivos, la ausencia de bordes y ángulos, la representación táctil y con formas sencillas, muñecos y animales que permitan esa exploración, no olvidando la piel y texturas adecuadas y no agresivas o algunos juegos o lote-rías, son de gran utilidad y se encuentran perfectamente adaptados. Un curioso juguete que sobre una superficie de varillas de metal permite reconstruir formas del cuerpo o de objetos tridimensionales es de gran interés y cuenta con un reconocimiento perfecto. Viene a ser lo que en materiales didácticos se realiza con las planchas de termophorm o con las ilustraciones en relieve o de tintas hinchadas. Libros y cuentos con objetos tridi-mensionales y pequeños títeres o dioramas permiten situar historias y manipular perso-najes.

JUEGOS Y JUGUETES PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD AUDITIVA

Por un lado se pretende en este caso ayudar al niño, no solo a integrarse, sino tam-bién a saber comunicarse usando sus recursos de lenguaje de signos, expresividad o de una simple vocalización o lenguaje labial, que algunos adultos u otros niños de su en-torno o familia reconocen y apoyan. También se pretende ayudar a aumentar su movili-dad y potenciar sus emociones y sentimientos. Piénsese que el sordo prelocutivo ha per-dido gran parte del intercambio de palabras y gestos que usamos los hablantes y que, a veces por los retrasos en el descubrimiento de su discapacidad, se provocan retrasos en el lenguaje, la expresión comunicativa y la comprensión de algunos gestos y expresiones cotidianas. El no ir acompañadas dichas expresiones de un sonido o reforzadas sonora o acústicamente, provoca que la distinta capacidad de lectura y comprensión se revele como un motivo de retraso o de aislamiento. Tema más frecuente en los sordos tardíos o con personas de edad, a los que algunos juegos y la propia relación con las restantes personas de su entorno ayudan a comprender y desarrollar pautas comunicativas de reciprocidad.

Para los niños y personas con diferente capacidad auditiva y con diversos grados de discapacidad se precisan juguetes que incentiven el resto de sus sentidos. De esta mane-ra, el sordomudo se ayuda de otras aportaciones sensoriales para conseguir una mejor adaptación a su medio ambiente, y así se logra que los niños puedan ser más autóno-

mos y crecer y desarrollarse adecuadamente con otros de su edad. Este mismo caso, aunque más fácilmente desarrollable y superable, se da con niños y niñas de otras comunidades o llegados a un nuevo país como consecuencia de la ocupación laboral de los progenitores o la emigración a la que se ven condicionadas muchas familias de hoy día por catástrofes, guerras y persecuciones. El trauma que conlleva perder sus raíces sobre todo en los niños, se agravará si no hay una acción compensadora con el juego y los posibles juguetes necesarios. Muchos de estos niños se aferran a viejos y deteriorados juguetes, que son su última relación con un mundo perdido, y actúan de una forma que nos recuerda a la de los autistas, a los que en algunos casos hay que entender como personas abstraídas y aisladas de esa sociedad con la que nada quieren y con los que a veces hay que comunicarse por las más variopintas formas de comunicación.

El Pompero, el fireball, el circuito de coches, la caja corazón, el bilibo o el Kit de emociones frente a caras, son algunas de las ofertas comerciales y de gran utilidad para niños con problemas auditivos. Muchos de estos juguetes, que tienen nombres tan llamativos, no se corresponden comercialmente más que a colecciones de anillos y soportes para lanzar pompas de jabón y crear formas diversas, vehículos de cuerda con movimiento, cajas de regalos sorpresa y soportes para jugar en el exterior o interior, formando conjuntos, montañas, balancines o toboganes con otros niños. El tema del kit de emociones me ha interesado en algunas propuestas de títeres que ofrecen variantes de estados de ánimo en simples títeres de guante y mano a los que se une el color y la posible complicación del rostro del personaje, trazado con piezas de fieltro, goma Eva, o con ojos y expresiones que combinan sus caras en risueñas, tristes, preocupadas, dolorosas, angustiadas, felices, etc. El padre/madre o educadores son los aconsejados a establecer esas medidas de comunicación y de expresión, deseables y participativas.

JUEGOS Y JUGUETES PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD FISICA O MOTORA

Muchas veces el ordenador les ofrece la mejor y a veces única oportunidad de desarrollarse intelectualmente. Los niños con este tipo de discapacidad tienen que encontrar juegos y juguetes que les ayuden a superar barreras, en principio físicas, pero como en todas las situaciones de la vida, y más viendo en la actualidad los problemas de numerosos niños y niñas abandonados por el tema de la emigración y de la búsqueda de acogida en países europeos a consecuencias de la guerra, la marginación social y los problemas económicos de sus familias, y dándose el caso de la inmovilidad a que les fuerzan los campos de reclusión, se me ocurre pensar que muchas de estas soluciones que hemos pensado y elaborado los educadores, psicólogos y técnicos de ludotecas de países en desarrollo, bien podrían servir actualmente para incorporar a todas esas masas de

desheredados que tan cerca están de ser personas con una discapacidad física y motora provocada por el aislamiento y reclusión que sufren.

Los juguetes y juegos para personas con problemas físicos y motores tiene que servir para ayudar y apoyar sus tareas cotidianas e incrementar su evolución y aprendizaje académico, un hecho que tampoco podemos olvidar. Es de agradecer los juguetes que como los animales parlanchines, los que emiten canciones y risas, y los que con sus expresiones faciales variables tienden a facilitar la comunicación y la integración, sean los más útiles al respecto. Un proyector de estrellas, una bola de espejos, o las cartas para reconocer situaciones tanto cotidianas como personales, son de gran utilidad.

JUEGOS Y JUGUETES PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL

Son verdaderamente importantes los juguetes o juegos que sirvan para fortalecer su vigor muscular y potenciar su lenguaje oral y escrito. Hay aspectos de estas características que atienden a cubrir deficiencias físicas e intelectuales propias de las personas con estos problemas. Hay pues que prever la actividad física e intelectual.

Muchos niños presentan una especial sensibilidad para las artes y actividades creativas. Es bueno ofrecerles juegos para incentivar esta parte de su personalidad. Juegos para dibujar, recortar, hacer formas y para comprender el tiempo, los números o algún concepto. No podemos olvidar la singular creatividad que han demostrado personas con estos problemas y que en este caso son realmente expresivos, pues esas manifestaciones vienen a paliar muchas de las dificultades expresivas con las que también tenemos que bregar todos los humanos.

El uso de animales parlanchines, cantores, dormilones, cuentacuentos, o juguetes que propicien el baile y la comunicación expresiva, son los más recomendables. Hoy día hay numerosas Apps para Autistas y Asperger, con secuencias sobre situaciones cotidianas que les benefician. Los pictocuentos y pictosonidos son, asimismo, otra buena oferta de juego que ayuda a su desarrollo intelectual y a mejorar rutinas. La bola de luz y la música interactiva se han revelado como ejemplos muy beneficiosos y demandados por este grupo de usuarios. No podemos olvidar que igual que manifiestan una cierta pereza a la movilidad, los niños que tienen alguna de estas discapacidades, son también enormemente dinámicos mentalmente. El uso de marionetas y títeres, rostros y máscaras, al igual que los juegos de apilamiento geométrico, ocupan una parte de la oferta didáctico-lúdica para ellos.

JUGUETES PARA ADOLESCENTES CON ALGUNA DISCAPACIDAD

Tenemos que tener en cuenta que forma parte de la vida habitual de los adolescentes el quedar con sus amigos, buscar información para un trabajo escolar o buscar las fotos de su cantante favorito a través de Internet, pero hay otros juegos que van dirigidos a ellos, como consolas, puzzles, variados pasatiempos y juegos de rol... Porque no podemos olvidar que todos, niños, adultos o adolescentes jugamos, y según nuestras necesidades y nuestra propia visión del mundo desarrollamos y buscamos juguetes y juegos ad hoc.

JUGUETES ADAPTADOS Y PERSONALIZADOS

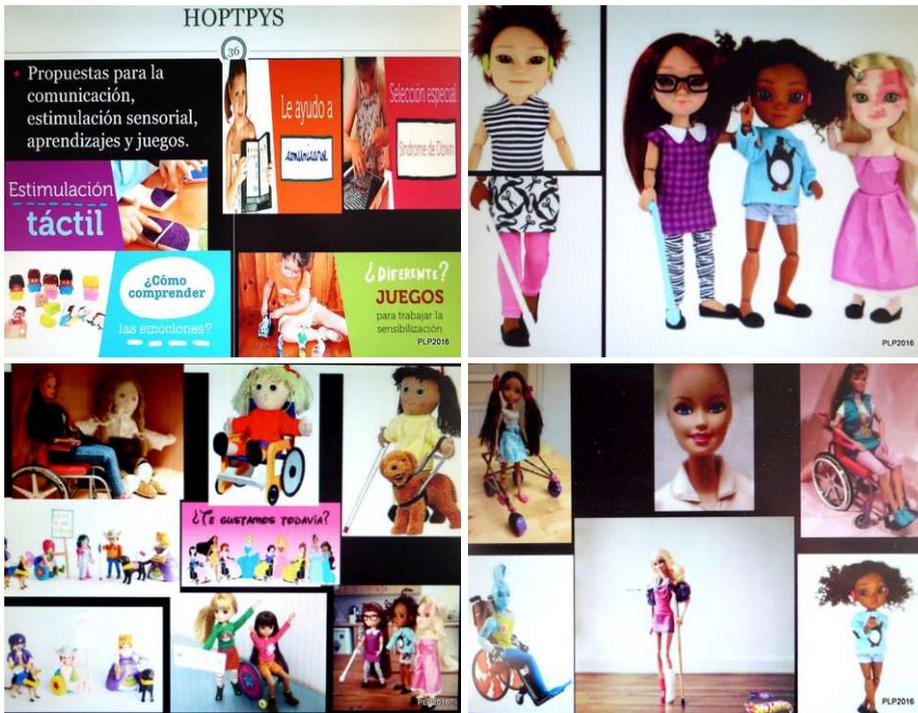
Ya dentro de una aplicación general de juegos y juguetes para personas con capacidades distintas, hay que tener en cuenta las propuestas que ofrece **Hoptyps**, donde se contemplan diferentes ideas para la comunicación, la estimulación sensorial, y los aprendizajes y juegos propios de la infancia en general. La propuesta es que con juegos, estimulaciones táctiles y de otros sentidos, se busca atender a la sensibilización, la comunicación y las emociones de los niños que precisan de una atención especializada.

Los Juguetes Adaptados han de ser manipulables, no tóxicos, comunicativos y emotivos. Asimismo, se precisa que sean multifuncionales y con más ofertas sensoriales. La reproducción de sonidos, luces, risas y otros factores del ser humano nos ayudan a facilitar a esos niños su futuro y su desarrollo. No puede olvidarse que los juegos y juguetes adaptados han de disponer de pulsadores y conmutadores accesibles, un primer elemento de accesibilidad y de uso universal indispensable.

MUÑECAS PERSONALIZADAS CON DISCAPACIDAD: MAKIES

Todo ello ha conducido a que de forma comercial surjan las muñecas personalizadas con alguna discapacidad. Este es el caso de las muñecas "Makies", marca que ha comenzado a producir este tipo de juguetes a petición y encargo de los propios clientes. Como es de imaginar, la mayoría reproduce a niñas con algún problema, solo existen dos muñecos niños. Estas muñecas son inglesas y cuestan 21\$. No existen tampoco muñecas o personajes orientales. Los colores son totalmente atractivos para niñas y ciertamente vibrantes y modernos: fresa, coco, caramelo, rosa, blanco. Se puede decir que, vistos los modelos enviados y sus reproducciones, se da una perfecta anatomía y retrato de sus usuarias. Existen, asimismo, muñecas discapacitadas personalizadas, algo que es posible gracias a la tecnología 3D. muñecas en silla de ruedas, con muletas, piernas or-

topédicas, con aparatos auditivos y otros elementos que ayudan a los niños con discapacidades a afrontar su día a día. Como decíamos, muchos padres han estado pidiendo que la industria del juguete fuera más inclusiva, y esta, posiblemente, sea una cierta respuesta positiva.



MUÑECAS CON DISCAPACIDAD: BARBIES, NANCYS, AIRGAM BOYS...

Del mismo modo, se han empezado a producir y comercializar otras muñecas de este tipo por diferentes casas comerciales. Un rastreo por las webs me ha permitido encontrar múltiples sugerencias y productos, que si bien no se corresponden con las características de retrato y fidelidad de las Makies, son propuestas de fabricantes de juguetes infantiles de amplio renombre, y que comercializan millones de ejemplares en sus otros tipos de juguetes. Estos personajes comerciales con problemas de discapacidad son muy manipulables y con ofertas de transformación, cambio de ropa, pulsadores y texturas. Se acompañan de textos en Lenguaje Braille, rótulos, gestos, e incluso disponen de una gran movilidad de articulaciones. A veces resuelto por piezas con imán o velcro. Todo ello con el fin de que tanto la niña o niño que los manipulen, pueda desarrollar un máximo de creatividad y expresión y se sientan como con otra compañera con problemas.

Más todo esto que a menudo no son más que propuestas muchas veces de diseño y exposición y que muchos podrían entender como una cierta perversión comercial, si no pensásemos que lo que se pretende es acomodar una oferta a la demanda de inclusión y participación en el juego para todos y con todos, hace que incluso se debata acerca de la pertinencia o no de uso y producción de dichos juguetes. Realmente todo el que ha jugado, y lo digo desde la perspectiva de niño en la que la educación de hace unos años no permitía el juego de muñecas para los varones, si sabe lo que es que entre los soldados, indios y americanos, siempre hubiese algún herido o mutilado, al que naturalmente se atendía y cumplía su papel heroico en las batallas, nunca se le relegaba de los juegos, caso del soldadito de plomo que narra Andersen en su cuento, o del que leí asimismo otro cuento de mi amigo Gabino Busto hace tiempo.

Estos heridos y personajes con problemas de movilidad, ceguera o locos, que otras categorías no existían para nosotros en aquellos momentos, participaban y formaban parte de los juegos, y podían realizarse bellas historias de amor y entrega, como una que recuerdo protagonizada por una bella cazadora de goma que quedaba ciega en el safari en que participaba. Safari en el que había negros, caníbales, pigmeos, (naturalmente figuritas más pequeñas o de otro juego) y personajes de otras razas. Entonces no se hablaba de otras culturas, eran chinos, piel rojas o algún híbrido de ser humano y animal, tipo centauro. Y es que no habíamos llegado a la definición y precisión del lenguaje actual.

¿CÓMO ADAPTAR UN JUGUETE PARA UN NIÑO CON DISCAPACIDAD?

Por ello, lo que hoy si nos planteamos es como adaptar esos juguetes al tiempo actual y dar una respuesta a la infancia que padece esos problemas de accesibilidad, comunicabilidad e inclusión que hoy tanto nos preocupa. Clasificando por las diferentes dificultades que afectan a dichos niños tenemos:

- **Discapacidad motora.**- La más importante adaptación de los juguetes ante personas que presentan este tipo de dificultades es fijar las bases de los juguetes (con velcro, imanes, abrazaderas...) para evitar movimientos no deseados durante el juego, que incluso podrían dañar o perturbar al usuario. Una buena solución es modificar la ropa de las muñecas para facilitar su manipulación (por ejemplo con velcro en las costuras), lo cual permite una mayor maniobrabilidad y evitar el agobio de querer o tener que ayudar al niño con dificultades, lo que le hace más dependiente. Simples soluciones técnicas, como en este caso,

mejoran la independencia y la manipulación del jugador. Ni que decir tiene, que hacer más grandes las piezas, los mangos o los asideros, a fin de facilitar su manipulación, es otra de las propuestas que no deben de caer en saco roto. A ello se pueden sumar otras ideas como colocar piezas para reposar la cabeza, chalecos o cinturones de sujeción para mantener la postura. Añadir cuerdas o varillas a fin de facilitar el arrastre de algunos juguetes. Modificar las dimensiones del juguete (altura, profundidad...) para permitir el acceso al mismo de forma frontal. Y dados como estamos hoy día a imaginar y recrear formas nuevas, no hay razón que nos obligue a repetir fiel y puntualmente en el objeto de juego las formas con que le definimos habitualmente en nuestro mundo, sino que incluso se puede recrear formas y perspectivas que redunden en una mayor y mejor manipulabilidad. Asimismo, incorporar elementos con relieve (tacos, palancas, anillas, etc.) que faciliten el giro o la posibilidad de coger las piezas, hecho que es beneficioso para juguetes táctiles de los empleados para personas con discapacidad visual, como veremos. Y, finalmente, adaptar el juguete para poder accionarlo a través de un pulsador (o incorporarle un jack o conector).

- **Discapacidad auditiva.**- Para estos casos, se precisa modificar el juguete para poder utilizarlo simultáneamente con auriculares y sonidos por el canal habitual del juguete, a fin de posibilitar el juego compartido de los niños con y sin deficiencia auditiva. Colocar dispositivos electrónicos que traduzcan los efectos sonoros a otro tipo de efectos perceptibles por el niño, amplifiquen las vibraciones de los juguetes al producir efectos sonoros, o los transformen en efectos visuales o táctiles. Del mismo modo que hay que proceder a traducir los mensajes orales a mensajes escritos, o si se usan pantallas a una video rotulación.
- **Discapacidad visual.**- En los juegos con texto o instrucciones habrá que pensar en traducir al lenguaje Braille, o dotar de relieve las indicaciones o ilustraciones, utilizando diversas texturas reconocibles al tacto, o bien incluir grabaciones de voz que sustituyan informaciones de texto. Hay también que incorporar sonidos, relieves o texturas que sustituyan o acompañen al estímulo visual. En juegos de mesa, se trata de dotar de relieve el tablero y colocar en las fichas algún sistema de fijación (velcros, imanes, ventosas, etc.) para que no se desplacen involuntariamente en un movimiento no controlado de los jugadores. En estructuras para el juego simbólico que consten de varias piezas, puede resultar útil pegarlas para evitar que se desmonten.

Estas son algunas de las más importantes reflexiones a tener en cuenta a la hora de adaptar juguetes para personas que presenten alguna discapacidad, sobre las que debemos una y otra vez reflexionar y buscar mejoras que ayuden a la participación más activa y más inclusiva.

CON DISCAPACIDAD AUDITIVA

32

Ayudar al niño, no solo a integrarse, sino también a saber comunicarse
 Ayudar a aumentar su movilidad y potenciar sus emociones y sentimientos.
 Precisan juguetes que incentiven el resto de sus sentidos.
 Y que puedan ser más autónomos y crecer y desarrollarse adecuadamente
 Pompero, fireball, circuito de coches, caja corazón, bilibo. Kit emociones/caras.



JUEGOS Y JUGUETES PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD FISICA O MOTORA

33

Muchas veces el ordenador les ofrece la oportunidad de desarrollarse intelectualmente. Los niños con este tipo de discapacidad tienen que encontrar juegos y juguetes que les ayuden a superar barreras, en principio físicas.
 Y que sirvan para ayudar y apoyar sus tareas cotidianas e incrementar su evolución y aprendizaje académico.
 Animales parlanchines, cantores y risas, expresiones faciales. Proyector estrellas, bola espejos, cartas a reconocer.



JUEGOS Y JUGUETES PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD VISUAL

30

Sonoros, braille, relieve, texturas.
 Se recomiendan juguetes para poder hacer un esquema de su cuerpo y ubicarse en el espacio y en el tiempo. Se pretende que pueda desarrollar su autonomía y confianza. Para los pequeños con discapacidad visual total se recomiendan juegos y juguetes que le enseñen el lenguaje braille y otros que desarrollen sus acciones y tareas cotidianas.



JUEGOS Y JUGUETES PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELLECTUAL

34

Juguetes o juegos para fortalecer su vigor muscular, y potenciar su lenguaje oral y escrito.
 Muchos niños presentan una especial sensibilidad para las artes y actividades creativas. Es bueno ofrecerles juegos para incentivar esta parte de su personalidad. Juegos para dibujar, recortar, hacer formas y para comprender el tiempo, los números o algún concepto.
 Animales parlanchines, cantores, dormilones, cuentacuentos, baile...
 Apps para Autistas y Asperger, secuencias sobre situaciones cotidianas. Pictocuentos y pictosonidos. Bola de luz y música interactiva.
 Titeres, rostros apilamiento geométrico.



UNA REFLEXIÓN SOBRE LAS BARBIES Y OTRAS MUÑECAS ADAPTADAS A LA MODERNIDAD

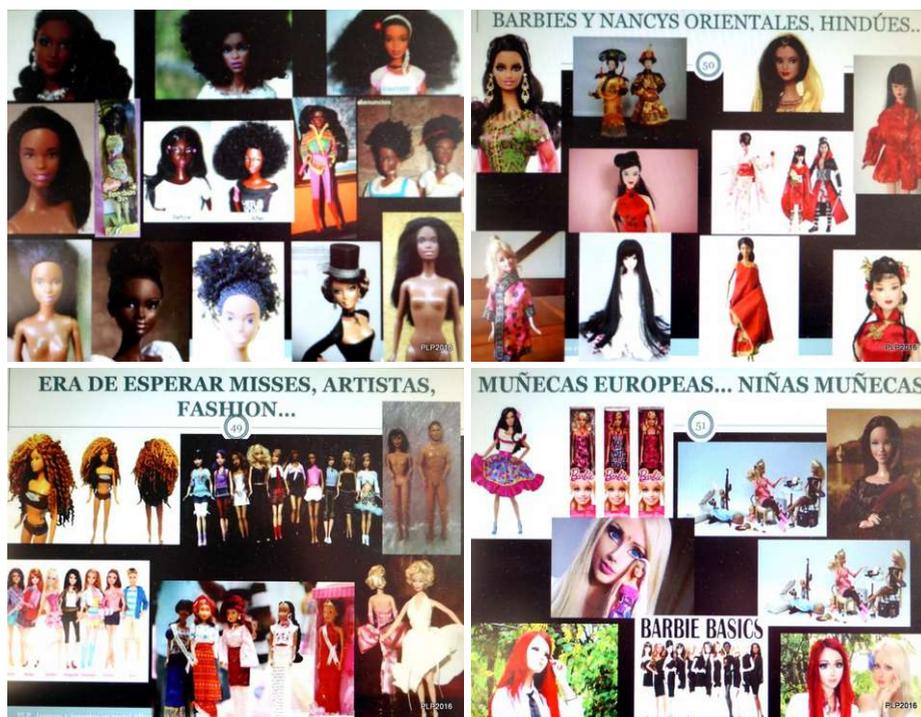
Algunas de las muñecas más comerciales nos ofrecen temas de reflexión en cuanto a la accesibilidad o inclusión, presentando a veces algunas situaciones controvertidas. Es seguro que más de uno piensa que no pueden existir tales modelos de juguetes y que incluso se trata de productos frikies creados por la imaginación de algunos usuarios de internet o de productos customizados o tuneados, y perdón por usar la terminología actual para que nos entendamos.

Existen y existieron muñecas vestidas según las modas de sus países, incluso hay un amplio mercado de coleccionistas de dichas figuras que pretenden acercarse a la indu-

mentaria, peinado, objetos de joyería y adorno de los diferentes países del mundo. Hay colecciones de muñecas de este tipo que semanalmente son vendidas y distribuidas desde kioscos y tiendas que arrastran a amplios sectores de niños y adultos a buscar la colección completa de muñecas del mundo o hacerse con algunas de las más queridas. Así, hay y ha habido siempre muñecos y muñecas vestidos de españoles, andaluces o de cualquier otra región, pero se encuentran también de todos los países del globo, a menudo, con los tópicos de dichos lugares: polacas, rusas, mejicanas, peruanas, chilenas... Figuras todas ellas con una indumentaria tradicional y popular recreada para este caso, que viene a sumarse a las Barbies y Nancys modernas, estudiante, deportista, adolescente, jovencita, con novio o divorciada incluso. Vestidas con jeans, minifaldas, blusas y camisetas de color, bikinis, abrigos o ropa de montaña, si llega el caso, esto es, para cualquier situación. Muchas de ellas tienen completos kits y colecciones de ropa para los diferentes momentos del día o las estaciones del año. Negocio que permite una fidelización a un tipo de muñeca y un consumo regular continuado.

He encontrado Barbies y Nancys de color y en todo los tonos de piel imaginables: oscuro, chocolate, caramelo, dorado..., vestidas como artistas, adolescentes rebeldes, gente guapa... Era pues natural que junto a estas muñecas aparecieran artistas, modelos, maniqués, personajes de pasarela y de fashion junto a algunos rostros reconocidos del celuloide: Marilyn, Lady Gaga..., en nuestro caso Lola Flores o Pantoja..., pero no esperaba que el mercado fuese más allá que el reflejar otras modas y personas de otras culturas asiáticas, hindúes, sudamericanas, aparte de las afroamericanas ya mencionadas.

Mi sorpresa reside en las muñecas comercializadas para niñas musulmanas, porque todo lo que hasta ahora era belleza y seducción de pasarela, aquí queda oculto bajo el hiyab, el chador o todas las variantes de mantos propugnados por la Ley Islámica. Claro que hay muñecas árabes o musulmanas tal y como se visten o se presentan a nuestros ojos las mujeres de esta cultura y religión. Y aunque se nos hiciera imposible imaginar entre nosotros, por muy cristiana o tradicional que fuera alguna familia, que las muñecas con que jugaban sus hijas tenían que vestir con sayas, refajos y mantos de las abuelas, basta con recordar que algo semejante conocimos en las muñecas de la postguerra española: enfermeras, monjas, azafatas, así como algún muñeco angelito y santos... De ello aun quedan en las casas aquellas muñecas que se regalaban por la Primera Comunión, que al igual que nuestras andaluzas de lunares y volantes decoraban las estanterías y el mueble de la televisión de muchas casas españolas.

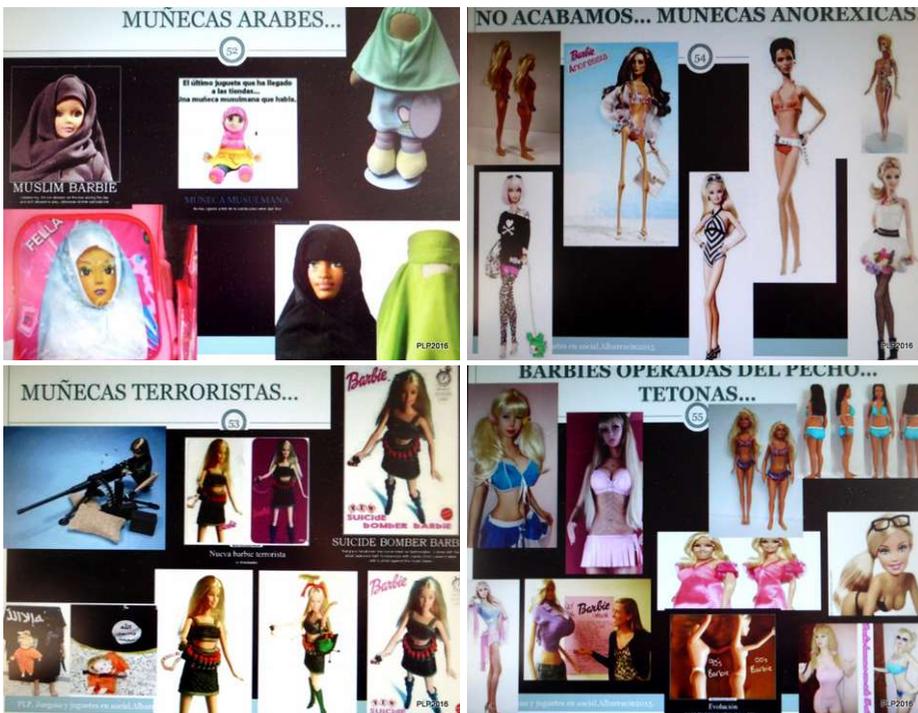


Bien, todo sea por los tiempos en los que nos movemos o las modas, por ser comprensibles ante temas antropológicos y sociales, por creer en la inclusión y en el servicio a la accesibilidad de todos y todas, pero también hay algunas cosas que se me antojan disparatadas, aunque tengan mucho que ver con lo que vivimos día a día. Insisto que algunos piensan que es un cierto “postureo” de modernidad o una locura más de nuestra sociedad de consumo. Me estoy refiriendo a las muñecas terroristas que presentan una imagen similar a la de Patty Hearst en sus años de rebeldía, armadas hasta los dientes y con una serie de suplementos que en vez de ser trajes, joyas o zapatos, ahora son metralletas, bombas y pistolas. Quizás el equivalente de los que habían sido para los niños los muñecos Madelman, guerrilleros, comandos, policías o cuerpos de seguridad. Todo es creíble y posible en nuestro mundo, más si se trata de Barbies con cinturón explosivo o de muñecas árabes vestidas de negro que tiene en su mano un muñeco con el mono naranja y el cuchillo para degollarle. Algo que me parece de mal gusto y de una perversión infinita si es real.

Pero vayamos más allá. Las niñas habían reclamado sus muñecas de su color o sus características afroamericanas o hindoasiáticas y por ello hemos de creer que también existen muñecas que reflejan una situación actual como es el de las personas anoréxicas

o bulímicas. No acabamos, si el repertorio de muñecas anoréxicas es sorprendente, el de muñecas operadas de los pechos o sometidas a cirugía estética es, asimismo, inimaginable. Las hay de pechos enormes o caderas voluminosas, y dentro de un mismo modelo, lo que indica que se puede seguir el proceso quirúrgico y ¿quién sabe si las venderán con jeringuillas y botox para realizar dicha operación? Dentro de los cánones de belleza y modernidad las hay instructoras de aeróbic, gimnastas o modelos, lo mismo que las hay góticas y de otras tribus urbanas, hasta sado-masoquistas ¿??

Dejemos por un momento esta digresión y entonces podemos seguir pensando en accesibilidad, integración, género, ecología..., remitiéndonos a lo que tenemos en la actualidad, y a imaginar cuanto nos puede venir en fechas cercanas. Habrá que imaginar que con nuestros actuales juegos y juguetes, más consistentes en máquinas, tablets, juegos virtuales o juegos en la red, podemos desarrollar problemas de incomunicación, relación interpersonal, lenguaje, participación, competitividad y violencia, dado los modelos interactivos y virtuales que se nos ofrecen. Buscar, por tanto, otras propuestas y soluciones para estos juegos, aunque no sean tan comerciales y encadenantes, es algo por realizar y que no deberíamos retrasar mucho. Por otro lado, queda lo que está por venir: ¿Robots, androides, drones...???



El mercado empieza a saturarse de estos productos, porque ya no se piensa en el robot como en un soporte y ayuda para determinadas personas, ni en los androides serviciales o los drones para disfrutar de vistas, paisajes infinitos o con fines humanitarios: transporte de medicinas y primeros auxilios, como lo han demostrado, o para trabajos específicos. Todo se ve ahora como juego y guerra, espionaje, y un cierto dominio de poder. Estamos sobrepasando nuestros límites de convivencia ante temores y miedos terroristas, empieza a haber quien confía más en la máquina que en el hombre, y eso es grave, más para nosotros, que nos definimos al principio como homo ludens. Parece que nada es ya juego, sino que algunos aspectos del juego como las estrategias o los deseos de victoria nos han desbordado.

JUEGOS DE INTEGRACIÓN, GÉNERO E IGUALDAD. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

De todas formas, siempre nos quedará la esperanza de abordar nuevos juegos y juguetes con vistas a la integración y la igualdad de personas y géneros. Los juegos y materiales didácticos de integración, inclusión y género son pues nuestro objetivo, ya que la diversidad es nuestra realidad. Debemos trabajar con conceptos de educación para la Paz, los Derechos Humanos, los Derechos de la Infancia, la interculturalidad y la cooperación. Un proyecto fundamental sería erradicar la pobreza y el hambre, temas tan actuales como necesarios.

En el trabajo con jóvenes y niños es fundamental crear hábitos saludables, como la prevención ante drogas, las enfermedades y, en especial, las de contagio sexual, o los hábitos de una educación frente a la xenofobia. Por lo general, los países del Tercer Mundo, y lo he podido ver tanto en África como en Sudamérica, tratan de concienciar a los más jóvenes en estas líneas con actividades y juegos teatrales y musicales, y dentro de actividades urbanas comunitarias.

Es fundamental, asimismo, realizar todas las intervenciones programadas desde una perspectiva de género, en la que se respeten la igualdad y la diversidad, y se haga una manifestación clara frente a la violencia. Como señalaba anteriormente, muchas de estas actividades y juegos cuentan con un amplio abanico de Juguetes e instrumentos cotidianos, historias dramatizadas o musicalizadas y actividades gráficas expresadas en el lenguaje de comics o audiovisuales.

En lo que atañe a la discapacidad e inclusión, todo se reduce a una cuestión de actitud positiva, en la que en comunidad podemos desarrollar nuestra fuerza y apoyo ante capacidades diferentes. Recuerdo esa frase que decía que “las personas al igual que las aves son diferentes en su vuelo, pero tienen el mismo derecho a volar”.

Encontré, asimismo, entre las propuestas de Cruz Roja muchas que bien se pueden aplicar a las planteadas para los Juegos y Juguetes que nos rodean, que en este caso son susceptibles de ser acogidas perfectamente dentro de Museos, Ludotecas y otras Aulas o Centros Educativos. En esta línea, Cruz Roja acogía una singular atención a la Educación para el Desarrollo y Cooperación Internacional y para trabajar conceptos de educación para la Paz, los Derechos Humanos, los Derechos de la Infancia, la interculturalidad y la cooperación. De este modo, desarrollaba una serie de Materiales y juegos para intervenir y propiciar con los más pequeños algunas de sus actividades con vistas a la Promoción y Educación para la Salud, Intervención e Inclusión Social entre los colectivos y comunidades del entorno, Educación Ambiental y Sostenibilidad abierta no solo a nuestro espacio, sino a todo el planeta, y una Perspectiva de Género y Coeducación en las actividades desarrolladas.

He de confesar, que hace unos años, recorriendo museos y centros de interpretación en USA, fui observando algunas de las propuestas que aquí se recogen y que hoy quería aportar en mi reflexión final. Principalmente fue observar que en la mayoría de Museos de Niños, tan frecuentes en el panorama norteamericano, se prestaba especial atención a los temas de salud física y mental, a la discapacidad, a los otros con vistas a la integración e inclusión, a la comunicabilidad, y a los aprendizajes sociales y éticos.

Todo ello me llevó a plasmar algunas propuestas que quería y quise trasplantar al Ateneo y Museo Utopía, sobre la base principalmente de algunas cosas que descubrí en el Museo de Niños de Chicago, entre otros. Algunos de estos temas aún son de debate en nuestro país, que se ha visto no solo trastocado por la modernidad, la emigración y una sociedad entre satisfecha y amenazada por la crisis económica. Un país que no acaba de salir de su letargo de tradición y de formas de vida ajadas que nada tiene que ver con la sociedad que invade a marchas forzadas nuestro día a día.

Veía entonces, y veo ahora, la necesidad de desarrollar juegos de participación en la vida cotidiana, otros relativos al descubrimiento del entorno natural y social. Lo ya mencionado respecto a la salud y la enfermedad. El conocimiento y descubrimiento del cuerpo humano de una forma lúdica y creativa. Hace años ya, y a la vez que trabajaba descubriendo las propuestas de los museos de niños americanos y europeos con vistas a un

proyecto que nos encargó el entonces Ministerio de Asuntos Sociales de tan corta vida y menos interés para posteriores gobiernos españoles, realicé una propuesta de una variante de las mini-ciudades que se hacían en Mini Múnich por Pädagogische Aktion y lo que luego llegó a ser la Mujer Gigante, que a menudo vemos anunciada por diversas localidades españolas. Presentamos la idea de un cuerpo gigante donde se daban los procesos fundamentales de la vida humana, y donde los niños y niñas entraban como alimentos o medicinas por la boca, sufrían toda una serie de transformaciones biológicas en el interior y salían por el aparato excretor, un gran tobogán por donde se deslizaban esas "caquitas" transformadas, después de haber formado parte de esa digestión y transformación. Proyectos, juegos y sueños que no se si alguna vez pasarán de la imaginación y del papel.

Era evidente en todas estas propuestas el acercamiento a la discapacidad como un conocimiento práctico, cosa que en estos museos se realizaba de forma práctica y en donde cualquiera de los niños asistentes y participantes podía experimentar ser "el distinto o el otro". En el Museo de Niños de Boston, al igual que había un mini-museo de Bellas Artes o un hospital, los niños exploraban su cuerpo y sus posibilidades de movilidad con sillas de ruedas, muletas, bastones ingleses. Hacían ensayos con antifaces como aproximación a la discapacidad visual o incluso auténticos test de capacidad intelectual y de motivación.

Un tema de juego que creo importante, asimismo, es el relativo a los Lenguajes y la comunicación, y en ellos he proyectado algunas ideas a desarrollar, dada la afición de los niños a imitar escrituras diferentes o aprender y memorizar fácilmente palabras, versos y canciones en otras lenguas. Un punto de arranque para llegar a una comunicabilidad y a un lenguaje universal sin tener que pensar únicamente en el esperanto, y que a menudo de forma creativa e icónica con los niños y niñas, da lugar a respuestas sorprendentes.

Educar para la Convivencia, la Paz y los Derechos Humanos es un objetivo que repetimos a menudo, al igual que la Educación para la Convivencia. Sin embargo, todo se olvida y vuelven los viejos sistemas inquisitoriales y la obsoleta idea de una sociedad amorazada, con derechos restringidos y sin libertad y donde se imponen cada día religiones prehistóricas.

Los Derechos del Niño fue una resolución impulsada por Unesco y otros organismos internacionales hace años, pero hoy más que nunca esos derechos del niño, tienen diversas interpretaciones, según sus usuarios pertenezcan al Primer o Tercer y Cuarto

mundo. Basta con mirar lo que está pasando con los refugiados en estos momentos y la indiferencia de una sociedad europea adormecida y una sociedad americana miedosa. Los derechos no son tales si no son para todos y son respetados y defendidos por todos, lo otro son privilegios y prebendas, dependiendo del lugar de la valla que ocupes.



Y es que el temor de Occidente a la invasión de otras formas de vida se interpone a un proceso de interculturalidad y cooperación. Urge una sensibilización ante el "Otro" y el respeto por otras culturas y manifestaciones. Ahora bien, basta también de hacer el tonto y no querer ver lo que pasa con algunas formas opresivas y amenazadoras que surgen de una deficiente interpretación de la cultura islámica y de la religión malinterpretada. Nosotros que hemos sufrido los fuertes coletazos del integrismo cristiano no podemos rendirnos ahora ante otro integrismo que se revela bestial y desafortunado por lo que repercute en otros grupos sociales del mundo del Islam y el sambenito que se les está colgando a todos por igual. Cómo crear con el juego y la nueva conciencia social una respuesta a este desafío es algo necesario ya.

La Educación ambiental y sostenible ha conocido múltiples interpretaciones y adaptaciones al juego, incluso ofertas de juegos verdes y de sostenibilidad que algunas empre-

sas e industrias ya desarrollaron años atrás, quizás para lavar sus desastres ecológicos y medioambientales. Una línea de actuación en este apartado es tanto positiva como de agradecer por nuestro amenazado planeta.

Bien, resumiendo, podríamos decir que las nuevas líneas del Juego y del Juguete tras esta visión histórica no están cerradas y que pueden resumirse en: **LENGUAJE VIVO, COMUNICACIÓN ABIERTA, INCLUSIÓN Y VIDA COTIDIANA AL SERVICIO DE TODOS.**

BIBLIOGRAFÍA, DIRECCIONES WEB SOBRE JUGUETES Y DISCAPACIDAD

Guía de Juguetes adaptados en Discapnet – Portal de las Personas con Discapacidad.

<http://www.discapnet.es/Castellano/areastematicas/Accesibilidad/OcioAccesible/GuiadeJuguetesAccesibles/Paginas/Guiadejuguetesaccesibles.aspx>

Portal de Cruz Roja Juventud sobre la Diversidad

www.cruzroja.es/crj/docs/diversidad/menu.html

Publicación sobre Juego, juguetes y discapacidad. La importancia del diseño universal

<http://educacion.once.es/appdocumentos/educa/prod/folleto%20AIJU.pdf>

Hoptoys. Soluciones para niños excepcionales

www.hoptoys.es/

Juguetes adaptados

www.ilunion.com/es/comunicacion/blog/casos-de-exito/juguetes-para-todos-juguetes-adaptados-para-ninos-con-discapacidad

Juguetes adaptados

<http://joguinassegura.coop/es/juguetes/juguetes-adaptados/>

Juguetes ecológicos

<http://joguinassegura.coop/es/juguetes/juguetes-ecologicos/>

Muñecas con discapacidad personalizadas

<http://pequelia.es/ninos/munecas-discapacitadas-personalizadas.html>

<https://mymakie.com/campaign/toylikeme/>

OTROS ENLACES DESTACADOS

Eneso (Desarrolla, distribuye y adapta ayudas técnicas, en este caso juguetes, para personas con discapacidad)

www.eneso.es

Tutu, la serie

<http://tutulaserie.com/>

CIDAT - Catálogo de Material Tiflotécnico

<http://cidat.once.es>

Editorial Onda Educa

www.ondaeduca.com/es/

EN-SEÑA Comunicación Accesible

www.en-sena.com

Ludotecas: Orígenes de un espacio de juego con nombre propio. La ludoteca municipal de Alcobendas

María Aguirre Arroyo
Ludoteca Municipal de Alcobendas

Las ludotecas en las sociedades actuales se constituyen como espacios de juego destinados a la infancia. El desarrollo de actividades lúdicas marca la diferencia, siendo el préstamo de juguetes su principal función en los espacios acondicionados para tal fin. Son iniciativas, experiencias que se ponen en marcha tomando como referencia, la idea de crear espacios donde las familias jueguen con sus hijos/as. Son proyectos con iniciativas diferentes, donde es fundamental acercar el juguete y el juego colectivo a las sociedades más avanzadas para que los niños jueguen libremente.

Entre los recursos fundamentales de la ludoteca Municipal de Alcobendas, se encuentran sus materiales lúdicos y entre ellos, muy especialmente los juguetes. Los juguetes son una de las herramientas más motivadoras para favorecer el aprendizaje y el desarrollo infantil. Entre sus grandes beneficios, podemos destacar algunas de las bondades que ofrecen estos materiales: potencia el desarrollo físico y manipulativo del niño/a, activa la observación y el interés por el descubrimiento, desarrolla aspectos cognitivos, favorece y canaliza lazos afectivos y es un magnífico aliado para las relaciones sociales. Las

niñas y los niños juegan porque es la manera que tienen de ir comprendiendo el mundo que les rodea y para ello, tienen que ensayar muchas veces y parece que no se cansan. Por eso, las referencias y modelos que los adultos les vayan facilitando son tan importantes para ellos. Esos modelos en los que se fijan los niños y niñas, tienen que ver con los comportamientos positivos y educacionales que van a ir marcando lo que es aceptado en una sociedad cada vez más plural y más compleja, pero a la vez mucho más solidaria y comprensiva.

Las claves del equilibrio psicosocial y la inteligencia emocional de las personas, cada vez más, tienen que ver con el trabajo e interiorización de valores desde edades muy tempranas. Los niños y niñas necesitan de esas experiencias de convivencia para que sus valores se interioricen poco a poco con los juegos de imitación y de relación con sus iguales. Las niñas y los niños quieren avanzar, necesitan crecer y ellos mismos buscan formas de hacerlo. Por tanto, el juego es un compañero indiscutible para aprender poderse desarrollar en todas sus dimensiones como persona. La empatía para con el otro, la tolerancia, el respeto, compartir y cooperar son valores que hay que trabajar dentro y fuera del aula. Aspectos como la expresión, la comunicación, creatividad y la imaginación forman parte de las habilidades que se deben potenciar y desarrollar en la etapa infantil.

La Ludoteca Municipal de Alcobendas está diseñada para disfrutar de un ocio saludable y compartido, donde las actividades de juego se pueden realizar en familia (Aguirre, 2009). Pueden divertirse libremente, eligiendo el juguete que más les guste, compartirlo con quienes quieran porque encontrarán en la Ludoteca a otras familias, a otras niñas y niños con quien jugar en grupo. En la diversidad está la riqueza de compartir, de aprender de los otros y con los otros, de hacernos más libres y tolerantes. Se establecen encuentros entre diferentes generaciones en un espacio de juego, favorece la comunicación, enriquece las relaciones y estimula las capacidades cognitivas con el juego.

Por ello, la organización y clasificación de los juguetes en la Ludoteca Municipal de Alcobendas, es uno de los procesos organizativos más relevantes para la dirección de este servicio comunitario. La adecuada selección del material que va a estar expuesto y disponible en la ludoteca, la preparación y el tratamiento más conveniente para soportar el préstamo, las claves organizativas de codificación y catalogación de los juguetes, así como la disposición de los mismos en la sala, serán estrategias organizativas fundamentales para lograr un buen desarrollo de las actividades que allí se realizan.

La Ludoteca Municipal de Alcobendas ha definido este servicio comunitario queriendo reflejar la necesidad y derecho que los niños y niñas tienen al juego. Estas tres palabras fundamentales y destacadas en la definición, se ajustan perfectamente al proyecto que se viene desarrollando desde hace más de tres décadas en este municipio (Aguirre, Peinado, 2014, p. 11).



“**Centro de ANIMACIÓN Infantil de Ocio y Tiempo Libre**”, que pone a disposición de los niños y niñas, una amplia selección de JUGUETES, para utilizar en sus espacios o llevarlos a casa en régimen de PRÉSTAMO”.

La dirección de la Ludoteca Municipal de Alcobendas, vela por el cumplimiento de un derecho fundamental reconocido, que no siempre es respetado, y que incluso se les niega a muchos niños y niñas de nuestro planeta. Las relaciones sociales entre los niños son fundamentales para un crecimiento adecuado y un desarrollo con garantías de salud, por ello, el material lúdico favorece la inclusión y enriquece esas situaciones de juego colectivo.

La dirección de la Ludoteca Municipal de Alcobendas traza cuatro líneas generales para abordar el proyecto desde diferentes parámetros, quedando reflejados de la siguiente manera (Aguirre, Peinado, 2014):

1. Posibilitar al conjunto de la población infantil, el acceso al mundo del juego, especialmente en aquellos sectores con menor capacidad adquisitiva y cultural o con un entorno menos favorecedor.
2. Facilitar una actividad lúdica, no alienante, favorecedora del desarrollo psicomotor, cognitivo, crítico, creativo y afectivo del niño.

3. Potenciar una visión nueva del juguete, del objeto y de la actividad lúdica en el conjunto de niños/as, padres y educadores, ampliando la exclusividad del juguete comercializado.
4. Promover y participar en procesos de investigación: psicológica, pedagógica y sociológica que oriente en una actividad, equipamiento y material lúdico liberador, favorecedores del desarrollo integral del niño/a.

El servicio de ludoteca va destinado a niñas, niños y sus familias, y pueden acudir los niños/as con sus padres, con sus abuelos, sus tíos, etc. Por eso la franja de edad recoge cualquier etapa educativa y de desarrollo de la persona, hablamos de edades comprendidas entre 0 y 99 años de edad. No hay limitaciones respecto a la edad de juego del individuo, todo el mundo tiene acceso, porque en todas las edades podemos jugar, y lo que es más importante, necesitamos jugar, así lo refleja esta frase excelente y muy sabia del poeta Pablo Neruda (1974, pp. 366-367).

"En mi casa he reunido juguetes pequeños y grandes, sin los cuales no podría vivir. El niño que no juega no es un niño, pero el hombre que no juega perdió para siempre al niño que vivía en él y que le hará mucha falta".

Por tanto, como dice el poeta chileno, no podemos perder nunca el derecho al juego. De ahí la filosofía de la Ludoteca de Alcobendas, no dejar a nadie fuera de juego. Por ello, Los objetivos por edades vienen marcados por la selección y disposición de los juguetes en las estanterías, siendo una de las características fundamentales dentro de la organización espacial del material lúdico. El acceso al juguete es directo, pueden manipularlo y pueden elegir el que más les guste, favoreciendo el juego en familia, propiciando que la participación intergeneracional se refuerce y estableciendo lazos de convivencia y sociedad a través del juego y el juguete. Son cuatro los elementos que determinan las franjas de edades establecidas como clasificación de esta característica de las etapas evolutivas. Por otro lado, existe otra estrategia organizativa que define los elementos de juego por características que ofrecen el material lúdico con respecto a las aportaciones del juguete. Estas están seleccionadas con criterios en torno a siete áreas que recogen las diferentes facetas del desarrollo integral del niño: 1) motricidad general, 2) atención y observación, 3) pensamiento lógico, 4) expresión y lenguaje, 5) conocimientos generales, 6) sensorial y 7) habilidad manual. (Aguirre, Peinado, 2014).

Así mismo, destacamos como estrategias metodológicas a seguir en la Ludoteca Municipal de Alcobendas una pedagogía inclusiva y donde las líneas de actuación partiesen de los intereses de los niños y niñas para el desarrollo del proyecto. Pero, sabiendo que

nada sería posible si no contáramos con los padres y madres, el trabajo con las familias es fundamental para conseguirlo. Sin ellos y ellas, habría sido imposible llevar a cabo un proyecto tan ambicioso como el que nos ocupa. La pedagogía activa en el tiempo libre es la base principal en el funcionamiento. Grandes y pequeños/as participan y lo hacen juntos, familias enteras llegan a la ludoteca para divertirse y compartir los juegos colectivos. Por tanto, las dinámicas colectivas hacen viable el desarrollo del juego en todas sus formas posibles.

La colaboración con otros programas educativos es parte fundamental de la planificación del proyecto de ludoteca. Destacamos programas de formación, de asesoramiento y de orientación a padres, educadores y profesionales del juego y del juguete. Las ludotecas son contextos idóneos para la investigación, donde se puede aprender mucho en relación al juego. El préstamo de juguetes ofrece la posibilidad de observar a los niños/as en el ambiente del juego, es decir, aceptando reglas, modificando comportamientos, respetando al otro/a, desarrollando destrezas, competencias, habilidades sociales necesarias para el desarrollo de las personas.

Referencias bibliográficas

AGUIRRE, M. y PEINADO, J. (2014): Planificación y gestión de ludotecas para niños y niñas. Apuntes de la Presentación en el Máster en Dirección de Organizaciones e Instalaciones de la Actividad Física y del Deporte de las Universidades de Alcalá, León y Politécnica (no publicados), Madrid. <http://masterdirecciondeporte.com/>

AGUIRRE, M^a. (1996): La ludoteca y el proyecto alternativo del polideportivo municipal de Alcobendas. SEAE/INFO, nº 33, pp. 32-36.

NERUDA, P. (1974): Confieso que he vivido, Seix Barral, Barcelona.

Juegos de sociedad, de sobremesa o de mesa

Eustaquio Castellano Zapater y Victor Manuel Lacambra Gambau

Sólo hay felicidad donde hay virtud y esfuerzo serio, pues la vida no es un juego
Aristóteles

Yo creo que habría que inventar un juego en el que nadie ganara
Jorge Luis Borges

El secreto de la vida es la honestidad y el juego limpio,
si puedes simular eso, lo has conseguido
Groucho Marx

La vida es un juego del que nadie puede retirarse, llevándose las ganancias
André Maurois

La vida es una especie de juego de azar, donde todo
el mundo piensa que el de al lado sabe qué está pasando
Barbara Probst Solomon

INTRODUCCIÓN

Para Johan Huizinga el juego constituye el fundamento mismo de la cultura, en la medida en que es el único comportamiento irreductible al instinto elemental de supervivencia. El juego está en el origen de todas las instituciones sociales, del poder político, de la guerra, del comercio, cuyo elemento lúdico se pone de manifiesto. El juego está también en el origen del arte y es cierto que el juego contiene una parte importante de actividad creadora y presenta analogías con el arte, aunque a diferencia de éste escapa a todo proyecto de duración¹.

El juego es para los niños una necesidad, y el juguete es el objeto que utilizan para ello. El juguete es el instrumento del juego infantil, porque el juego necesita de instrumentos, ya que la imaginación, inseparable de la actividad lúdica, ha de expresarse sobre algo material. En la vida de los niños, la principal función es el juego: a través de él aprenden a vivir y ensayan la forma de actuar en el mundo.

La XXIII Edición del Diccionario de la Real Academia Española define el juguete como "*objeto con el que los niños juegan y desarrollan determinadas capacidades*". Aceptación que se añade a la existente hasta el momento, que definía el juguete como "*objeto que sirve para entretenerse*"².

¿Por qué jugamos? o planteado de otra forma, ¿Por qué jugamos con otros? O dicho de otra forma, ¿Por qué nos sentamos alrededor de una mesa y dedicamos unas horas a jugar? por la propia actividad de disfrutar de un juego, por compartir nuestro tiempo de ocio con nuestros iguales o por las dos cosas unidas.

La vinculación entre los juegos con las instituciones sociales es evidente. Algunas razones podrían obedecer a las capacidades individuales, sin embargo, el componente social, cooperativo o competitivo es fundamental para tratar de comprender las motivaciones personales para compartir un espacio, un juego, unas reglas para vivir una ilusión de minutos y horas.

¹ HUIZINGA, J (1957): Horno ludens, Buenos Aires, Emece.

² REAL ACADEMIA DE LA LENGUA ESPAÑOLA (2014): Definición de juguete. En línea <http://dle.rae.es/?id=MbKPPdZ> [Consultada 10-7-2016].

La historia nos guía por el camino de un planteamiento comunitario del juego que dedica el tiempo lúdico para establecer lazos en común con otros para situarse en un contexto paralelo a la rutina. Son bien conocidos tipologías de juegos a lo largo de la historia que nos aportan suficiente información de motivaciones no necesariamente éticas a la hora de sentarse en una mesa. Como ejemplifica Blasco, los judíos aragoneses del siglo XVI jugaban apostando dinero y arriesgaban su patrimonio³. Otros juegos de mesa representan a la perfección las diferencias entre el bien y el mal, etc.

En la modernidad, los juegos de sociedad, de sobremesa o mesa evolucionan para convertirse en un elemento de consumo para los niños y niñas, de igual forma que gran parte del resto de juguetes. Aquí aparece el contenido didáctico y la industria dedica un gran esfuerzo en dotar de contenido pedagógico una buena parte de estos nuevos juegos, aunque los fundamentos esenciales permanecen en el imaginario de los jugadores: un tablero, elementos para establecer la jugada y unas reglas que todos los jugadores deben respetar para no desvirtuar el status quo.

Gabino Busto en una ponencia publicada en las actas de las IV^{as} Jornadas Nacionales de Ludotecas clasifica los juegos de mesa en:

- Juegos de azar.
- Juegos de estrategia.
- Juegos de habilidad.
- Juegos de conocimiento.

Teniendo en cuenta esta clasificación damos un paso con la distinción de género que se vincula con los esfuerzos de la industrialización del juguete para el niño, la niña o para toda la familia de los juegos de mesa.

1. JUEGOS DE SOCIEDAD O JUEGOS DE MESA

Ambas definiciones pueden ser válidas, ya que de las dos formas se les nombra y se entiende a qué tipo de juego nos referimos. Ahora bien "*juegos de sociedad*" parece ser el más apropiado. Define un tipo de juego con carácter de institución social que se establece entre un grupo o conjunto de personas, o sea, los jugadores, mediante unas

³ BLASCO MARTÍNEZ, Asunción (1991): Los judíos de Aragón y los juegos de azar, *Aragón en la Edad Media*, nº 9, pp. 77-120

IX JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

reglas de juego – productos ambientales que cobran sentido en cada contexto, las estructuras de juego suponen unos textos que implican una simbología y el juego es una forma de introducirse en la cultura aprendiendo una visión del entorno que nos rodea.

El elemento diferencial que distingue un juego de sociedad de cualquier otro tipo de juego participativo, es que en el primero son necesarias unas normas o reglas de juego que deben observar todos los jugadores, aunque en una mayoría de éstos también intervenga el azar. Son muchos los juegos que consideramos clásicos y de gran popularidad, ajedrez, parchís, damas, oca, etc. Y de ellos, no pocos, desconocemos su antigüedad e incluso su origen. Sin embargo, desde el siglo XIX empiezan a ser abundantes, tanto en sus formas como en los temas que los componen.

En la cultura contemporánea el juego se ha ido convirtiendo en una actividad creciente de cara al ocio. Observamos como aumentan las ludotecas, centros y asociaciones principalmente de adultos, lugares éstos que están modificando muchos de los hábitos culturales. En nuestro país se ha notado mucho este incremento, aunque se mantiene relativamente bajo en comparación con el norte de Europa. No es un tópico que nuestro clima es más propicio a salir de casa, a pasear o sentarse en una terraza. A esto añadamos que no somos propensos a aprender nuevos juegos y menos aún nuevos reglamentos.

Pese a lo expuesto, actualmente los juegos de sociedad han arraigado y se han incrementado en las últimas décadas, y en parte hay que agradecerse a pedagogos, psicólogos y sociólogos que en sus distintos métodos de trabajo han introducido estas prácticas lúdicas.

Como toda materia abundante, estos juegos exigen una clasificación y por esta razón hemos creído oportuno optar por una que está basada en distintos criterios seguidos por fabricantes, comercios especializados y usuarios en general, juegos de:

- Memoria y observación
- Habilidad
- Preguntas y respuestas
- Estrategia
- Palabras, letras y números

- Deducción
- Técnico científicos
- Magia
- Azar
- Temáticos
- Rol

Bajo la denominación "*juegos de sociedad*" se engloban toda clase de juegos de prendas, acertijo, chasco, ingenio, recreo o incluso de juegos de salón. Intentar determinar una línea de evolución de los juegos de mesa resulta imposible debido a la enorme cantidad de influencias de las cuales éstos se han desarrollado y las muy diversas clasificaciones que se les puede otorgar, incluso a un único ejemplar, como pueden ser su ríen, naturaleza, componentes, mecánicas y cantidad de jugadores, entre otras, características que en muchos casos no están lo suficientemente claras o no están bien definidas por ser demasiado subjetivas. Aunque su origen se remonte a la antigüedad, será a partir del siglo XVIII cuando se popularicen y se generalice su práctica en todos los estamentos sociales. Los de mayor difusión serán los juegos de prendas, en los que a través de una serie de ingenuas pruebas, tanto verbales como físicas, todo el que perdiera debía de entregar una prenda al resto del grupo como penalización.

Durante el siglo XIX, cualquier mago que se preciara, debía ser un experto en acertijos y en juegos de ingenio y de salón; puesto que el público siempre demandaba la inclusión de alguno de estos juegos en las representaciones teatrales de magia. Actualmente, los magos únicamente introducen algún juego de ingenio como complemento a su espectáculo, entre la finalización de un truco y el inicio del siguiente.

En 1828, José Antonio Jiménez y Fornesa publicó "*Miscelánea completa, instructiva, curiosa y agradable*" en el que se incluyen cuentos, anécdotas, proposiciones y soluciones de aritmética, juegos de naipes y prendas, cuatro años más tarde, en 1831, se publicó el "*Manual completo de juegos de sociedad o tertulia, y de prendas*" por Mariano de Rementería y Fica, adaptación de la obra francesa de madame Celnart (seudónimo de Elisabeth Félice Bayle-Mouillard "*Manuel des Jeux de Société*" publicado en París en el año 1827. Posteriormente, las publicaciones en relación a estos entretenimientos es constante y elaborados con mayor precisión y detalle.

2. HISTORIA DEL JUGUETE

Es el momento de que nos centremos en España. Las primeras editoriales y fábricas de juguetes de las que tenemos el conocimiento de que trabajaran los juegos de sociedad aparecen en el siglo XIX y fueron Calleja, Seix Barral, Agapito Borrás y posteriormente Dalmau Carles, Didacta, etc.

En este apartado hay que hacer una mención especial, se trata de los juegos de naipes, que si bien en su principio eran juegos de "*adultos*" (pues normalmente se apostaba dinero), tenían su faceta más inocente en los llamados "*solitarios*" y también los naipes infantiles.

Los naipes llegados a Europa procedentes de Oriente, no como un objeto tangible, sino en forma de descripción en los relatos y textos de distintos viajeros, de este modo se expandieron por Europa para posteriormente generar los diversos modelos de barajas nacionales, que generó posteriormente los diversos modelos de barajas "nacionales". En el caso aragonés parece seguro la práctica y circulación en los territorios de la Corona de Aragón de naipes ya en la segunda mitad del siglo XIV. Esta certidumbre nace de la documentación conservada relativa tanto a las órdenes reales o de las autoridades locales proscribiendo su uso, como a los inventarios o actas de herencia en los que se menciona expresamente uno o varios juegos de naipes entre los bienes patrimoniales. Del primer tipo de documentación, quizá el testimonio más antiguo sea la orden dictada por el Consejo General de la ciudad de Valencia, en junio de 1384, en la que se prohíbe "*un novel joch apellat dels naips*". Poco después, en 1391, la prohibición se haría extensiva a todos los reinos de la Corona de Aragón y el barcelonés Consejo de Ciento insistiría repetidamente en su proscripción desde el siglo XIV al XVII. También los Reyes Católicos fueron especialmente duros para con los practicantes de los juegos de azar, dureza que iría remitiendo progresivamente con los monarcas de la Casa de Austria, quienes verían en la industria naipera una sustanciosa fuente de ingresos para la Hacienda pública.

Sin embargo, el otro tipo de documentación superviviente hace pensar que, pese a las órdenes de proscripción, los naipes no sólo eran frecuentes en la Corona de Aragón sino que los primeros ejemplares debían de constituir piezas de valor estimable. Así

parece señalarlo el inventario de los bienes relictos por el mercader barcelonés Nicolás Sarmona, fechado en 1380, en el que se relaciona "*unum ludum de nayps*"; o el inventario del también mercader catalán Miguel Ça Pila, en el que se consigna "*un joch de nayps grans pintais y durats*", fechado en 1401.

Indicativa es, asimismo, la orden de la reina Doña María, esposa del rey Alfonso el Magnánimo, dirigida a su tesorero en diciembre de 1428, en la que encarga haga efectiva al pintor valenciano Miguel de Alcanyis y a los hijos del pintor Bartolomé Pérez la cantidad de 265 sueldos "*per deboixar, pintar e acabar hun joch de naips*" (la misma reina, en junio de 1434, escribía al mercader barcelonés Miguel de Roda para agradecerle la ofrenda de «*un caxonet dels nayps que us havets tramesos molt bells*»).

Algunos autores, como el documentado Manuel Llano Gorostiza, deducen este pionerismo aragonés en la industria naipera española de la rancia tradición miniaturista y náutica de la Corona de Aragón. Según esta hipótesis, las escuelas monacales de miniaturistas y los confeccionadores de portulanos y cartas de marear (especialmente barceloneses y mallorquines) habrían propiciado la aparición de magníficas estampadores en madera, primeros artesanos de una industria naipera que se reveló próspera y vital desde el siglo XVI. Es a partir de este siglo cuando comienzan a circular con profusión los naipes aragoneses, con sus inconfundibles barras en el anverso, como los llamados "naipes de Francisco I", aparecidos en la madrileña Torre de los Lujanes donde estuvo preso el rey de Francia. Naipes que se fabrican con esmero y primor no sólo en Valencia y Barcelona sino también en Zaragoza, como lo demuestra el pliego de veinte cartas de estampación xilográfica existente en el Museo Fournier de Vitoria y en la que en una de sus cartas, el cuatro de oros, puede verse, en su centro, el león del blasón zaragozano sosteniendo entre sus patas delanteras el escudo del reino de Aragón. El tres de bastos presenta las iniciales del fabricante, A. L., figurando en el cuatro de espadas la dirección del taller en el que se fabricaban y vendían los naipes: "En la Belló de la Platería" (Abellón de la Platería fue una vieja calle zaragozana, hoy Alfonso I, en la que, junto a orfebres y plateros, trabajaban impresores y xilógrafos que, como muestra de su negocio, colocaron sobre la puerta de sus establecimientos el blasón aragonés que, en la citada baraja, luce también el dos de oros).

Poco es lo que se sabe, por otro lado, de la intervención de aragoneses en la artesanía naipera. En una relación de maestros naiperos de los siglos XIV y XV aparece un tal

IX JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

Rodrigo de Borja, supuestamente oriundo de dicha localidad zaragozana, pero el dato debe ser recibido con ciertas reservas. Relación indirecta con el mundo de los naipes tuvieron, con seguridad, tanto Ramón Bayeu como Francisco de Goya puesto que el primero hizo cartones para tapices con partidas de naipes y el segundo inmortalizó dicho juego en su magnífico lienzo *Los jugadores de Naipes*.

Imagen 1. Los jugadores de Naipes de Francisco de Goya



La primera fábrica de naipes a partir del siglo XVIII se constituye en Cataluña. El iniciador de la saga "*Naipes Comas*", fue Pedro Comas Sumilla, que empezó a fabricar cartas de juego, en Mataró en el año 1797. En 1810 llegó a Barcelona. De las primeras barajas se han encontrado juegos en el Museo Fournier y en el Marés. Desde 1954 es una sociedad anónima. Dos siglos y pico dan para muchos avatares, La prohibición del Juego, durante la dictadura de Primo de Rivera, fue un duro golpe para los pequeños fabricantes, muchos desaparecieron, había medio centenar. La Guerra Civil fue otro trance muy penoso. La razón social fue cambiando de nombre y estructura, en diversas épocas fue pilotada por mujeres y en 1954 se constituyó Naipes y Especialidades Gráficas (Nega) en la que además de los descendientes de la saga entraron otros socios. Pero siempre se ha mantenido el prestigio de la marca Naipes Comas, simbolizada por un ciervo.

Heraclio Fournier, descendiente de famosos maestros impresores de París, se establece en Vitoria en el año 1868 y funda un pequeño taller de naipes. El negocio prospera rápidamente y se ve obligado a trasladarse a una ubicación con mayor espacio. En el año 1875, Fournier apuesta por nuevos métodos de impresión y nuevos modelos gráficos cumpliendo el sueño de una fábrica propia. Dos años más tarde, Emilio Soubrier y el pintor vitoriano Díaz de Olano atienden el encargo de Heraclio y realizan las figuras de la baraja emblemática de la firma. Esta baraja, obtiene el primer premio en la Exposición Universal de París de 1889.

En 1948, Naipes Heraclio Fournier, ya se ha convertido en líder absoluto del mercado nacional. Para poder responder a la creciente demanda, se traslada a una nueva planta más amplia, incorporando los últimos avances tecnológicos de la época y sentando así las bases de su consolidación internacional.

Imagen 2. Paul Lacroix, Histoire de l'imprimerie. L'imagier au XVIe siècle



IX JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

En la actualidad Heraclio Fournier, está englobada en el holding americano Jarden Corporation, por lo que la unión entre Naipes Heraclio Fournier y The United States Playing Card Company, es el líder mundial del mercado de naipes con una cuota superior al 35%. Una historia centenaria que se sustenta sobre la tradición, pero también sobre la innovación constante y el deseo de conseguir, día a día, mejorar la calidad de unos naipes que son considerados por muchos como los mejores del mundo.

Maestros Naiperos nació en el año 1993 como empresa Española especializada en la producción y distribución de Naipes / Juegos de Sociedad con la garantía de sus propias marcas, reforzando la fabricación de sus productos con la multinacional France Cartes, creada en 1848 por el maestro naipero Baptiste Paul Grimaud.

Actualmente, el Grupo France Cartes al que pertenecen, es líder europeo de Naipes de Juego, disponiendo de equipamiento con última tecnología (12 procesos), que está permitiendo una producción de 30 Millones de juegos en la unidad central de Nancy, para responder en las mejores condiciones a las demandas específicas de cada mercado. Disponen de más de 1.400 referencias de naipes distribuidas por todo el mundo con las marcas Grimaud, Ducale, Smir/Complentos y Maestros Naiperos Españoles, presentadas en una extensa gama de juegos españoles, poker, bridge, tarots, cartomancia, publicitario y los específicos dedicados a los grandes casinos de América, Asia y Europa, sin olvidar por ello, los juegos infantiles con licencias internacionales.

Las tres empresas siguen trabajando en la actualidad, si bien, las cuotas de mercado se decantan claramente a favor de Heraclio Fournier tras la unión con The United States Playing Card Company.

Los naipes infantiles se imprimen en el siglo XVIII pero adquieren popularidad en la segunda mitad del siglo XX. Quizás los que más contribuyeron a esta fama fueron las conocidas como barajas de las familias de Fournier. Este estilo de cartas ha llegado hasta nuestros días con un ilimitado número de temas (cuentos, películas, etc...) y últimamente asociadas a juegos informáticos.

Imagen 3 y 4. Naipes infantiles de Fournier

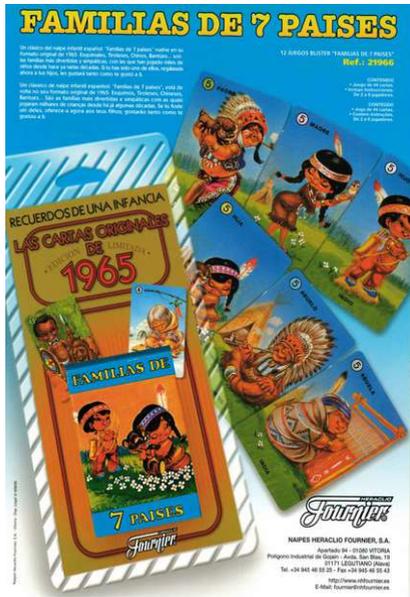
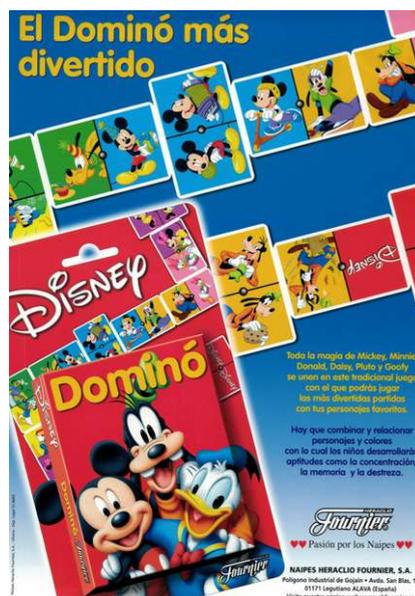


Imagen 5 y 6. Tableros de juegos de mesa de Fournier



IX JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

Tenemos que resaltar una fábrica ente las citadas al principio, la de Agapito Borrás Pedemonte fundó la empresa en Calella en el año 1894, posteriormente en Mataró en 1906. Se trata de una de las fábricas más antiguas y que aún se mantienen en primera línea de producción. Borrás durante los años transcurridos consiguió lanzar juegos que alcanzarían gran popularidad como El fraile higrómetro (1894) (juguete considerado científico), un monje de cartón que predecía el tiempo, y cuya imagen aún encontramos en algunos lugares, los juegos de construcción de arquitecturas (1912) y los Juegos Reunidos (1918), que luego serían imitados por muchos fabricantes y con resultados muy distintos. El contenido de todos los Juegos Reunidos, como su palabra indica, agrupaba en una sola caja, una diversidad de juegos que a su vez se vendían individualmente con presentación en distintas categorías y por lo tanto con distintos precios. Su hijo Enric Borrás fue quien, tras heredar la empresa, creó en 1933 el juego de Magia. En aquella primera emisión había trucos como El Caballo Misterioso, Las Pirámides Mágicas, la Baraja Agujereada...Cada una de estas cajas es un prodigio de elaboración artesanal, de pequeños widgets bien ideados, bien diseñados, con la medida de la tradición, con la valentía de la modernidad.

Imagen 7. Juego de magia de Borrás de 1933



En el año 2013 Borrás elaboró una serie especial de su famoso Juego de Magia. Así celebraba el 75 aniversario de la emblemática Magia Borrás, nacida en 1933.

La empresa pasó después a ser Borrás Plana, S.A. y más recientemente Educa Borrás tras su unión en 2001 con la marca Educa (muy conocida por sus puzzles). En todo ese tiempo Borrás no sólo mantuvo el Juego de Magia y su imprescindible varita, sino que pudo ofrecer al mercado otros juguetes tan exitosos como el Monopoly, Telesketch, Cluedo o Tente, de los que fue adquiriendo las respectivas licencias.

Imagen 8. Juego de magia de Borrás de los años 50.



La vitalidad del juego de magia se puede explicar por muchas causas. Una de ellas, muy evidente, es el influjo ejercido por el arrollador éxito del niño mago Harry Potter, el cual ha multiplicado el interés de los niños actuales por el mundo de la magia. El primer libro de la serie apareció en 1997 (1999 para España), y la primera de las películas en 2001. Con la expresión "*mundo de la magia*" nos referimos no sólo a los trucos sino a otros factores que la acompañan como son los libros, la historia, la estética, lo espiritual...

Pero el caso de Potter no es sino un eslabón más de una cadena que preexistía a él y que encontrará nuevos iconos. Y ello se debe a que el pensamiento mágico es innato a los niños, al margen de las modas o de los prototipos que puedan surgir de forma más o menos aleatoria.

Hay que pensar, en primer lugar, que a los niños siempre les ha fascinado todo lo sobrenatural, lo fantástico (lo cual no es extraño pues tal fascinación también alcanza a los mayores). Esto no sólo es predicable de lo mágico en sí, entendido como todo aquello que escapa a una explicación racional, sino también a manifestaciones menores como son la “apariencia de lo mágico”, es decir, el mero ilusionismo, el mentalismo, las habilidades asombrosas... Los niños no necesitan saber que el mago tiene “*poderes*” especiales, sino que les basta con saber que tiene “habilidades” superiores. Ello tiene también su explicación: si hablásemos de “poderes” estaríamos refiriéndonos a un don, cosa que es muchísimo más difícil –o imposible– de encontrar que una mera habilidad o destreza. Además, el don no representaría un mérito de su portador, sino la mera suerte de haber sido elegido por el azar.

Por eso, y en segundo lugar, el niño disfruta pensando que él mismo puede ejercitar esa magia, aunque sea en el tramo menor de la mera prestidigitación, del ilusionismo. Este estímulo tiene un tremendo potencial formativo: se afirma que los niños que se ejercitan en trucos de magia desarrollan mejor su creatividad, su esfuerzo, potencian su motricidad y coordinación. Además, y quizá esto sea lo más importante, refuerzan su autoestima pues les hace sentirse respetados por su entorno, como portadores de un saber atractivo. No es casualidad que un artista como David Copperfield haya puesto en marcha el programa Project Magic, para ayudar a niños con ciertas discapacidades, o que haya surgido el proyecto canadiense My Magic Hands, para niños marginales que necesitan un estímulo de superación.

Juegos de Borrás menos populares son los que destacamos de su catálogo del año 1958, denominados “*Artículos catequísticos. Juegos fabricados en clases económicas de desarrollo muy ameno e interesante, tratados a base de escogidos asuntos de pedagogía catequística*”. Algunos juegos: Vida de Jesucristo, Contabilidad Espiritual, Virtudes y Vicios, Vida de Justos, etc.

Aunque en estas fechas (década de los años 50) se empieza a hablar del juguete educativo, entre los que ya se incluyen los de sobremesa, es con la aparición de la Feria del Juguete de Valencia en 1962)⁴ cuando la difusión es más acelerada y surgen nuevas

⁴ Los expositores, que en 1962 fueron 250 y llenaron 400 stands, quedaron muy satisfechos de la experiencia y prometieron regresar. Una buena parte de ellos eran alicantinos y valencianos. Las páginas de publicidad que LAS PROVINCIAS insertó esos días llamaban a visitar los espacios reservados por Famosa para sus muñecas, y el gran espacio dedicado a un fabricante valenciano de soldaditos de plomo, Ángel Comes, que fue líder en Europa de esa especialidad.

firmas tanto españolas como extranjeras de las que destacaríamos Educa (con licencia Ravensburger), Diset, Cayro, Cefa, Bizak, Hasbro y un largo etcetera.

La Feria del Juguete FEJU de Valencia comenzó en el año 1962 y se mantuvo en marcha hasta el año 2008. Aunque en sus últimos años fue un evento en decadencia y poco relevante, esta feria fue en el pasado el escaparate de una boyante industria juguetera española y levantina en particular.

Nunca los juegos de mesa fueron importantes en la feria de Valencia, salvo algún reconocimiento excepcional a algún caso superventas, por ejemplo a los premios Aro de Bronce en 1984 a "En busca del Imperio Cobra", o en 1991 al juego de mesa "Movies", ambos de Pepe Pineda⁵.

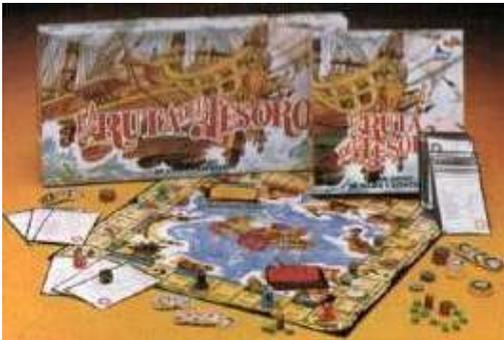
3. JUEGOS SUPERVENTAS

Uno de los juegos que se considera el más vendido en el mundo hasta la fecha, es "El Monopoly", juego que consiste en la compraventa inmobiliaria de calles, plazas, estaciones, casas y hoteles que fue inventado por Charles Arrow que precisamente era un parado en la crisis norteamericana de 1929, juego que con el nombre de PALE se comercializó en España entre 1930 y 1960, donde posteriormente se retomó el nombre de Monopoly. Tal fue la popularidad que alcanzó que se llegaron a celebrar campeonatos mundiales. Juguetes Borrás organizó el segundo campeonato nacional en 1977, cuyo campeón Sergio L. Martínez nos representó en el mundial de Montecarlo del mismo año.

La ruta del tesoro y El Palé (publicado por vez primera allá por 1935 por el malagueño Paco Leiva, de ahí el título con sus iniciales; Pa Le), ambos basados en el mismo antiguo juego que también se vende como Monopoly y otros nombres, con origen en 1903 creado por Lizzie Magie.

⁵ Pepe Pineda García (Barcelona, 1955) diseñador gráfico y creativo publicitario que trabajó en la industria juguetera de Barcelona, en la compañía Diset. Sus méritos no pasan desapercibidos y cuando en 1980 es fichado por Cefa en Zaragoza, comienza a trabajar adaptando gráfica y estilísticamente conocidos juegos de mesa. Así el Palé moderniza su aspecto y el vetusto Monopoly se convierte en una nueva versión marinera en La ruta del Tesoro.

Imagen 9 y 10. Juego de la Ruta del Tesoro y El Palé.



Podríamos citar muchos más juegos que alcanzaron gran popularidad, como el TRIVIAL PURSUIT, CLUEDO, CARCASSONNE y un largo etc. Demostrando que los juegos de mesa revolucionaron las formas de jugar y se convirtieron en material de trabajo de notables investigaciones sociológicas. El éxito de estos juegos se ha ido sofisticando hasta llegar a los juegos de rol o de simulación de papeles, según los cuales los jugadores pueden convertirse en cualquiera de sus ídolos, desde James Bond, hasta cualquier personaje de STAR WARS o de El Señor de los anillos.

Imagen 11. Juego de Carcassonne.



Para finalizar diremos que la irrupción en el mercado de los videojuegos – si bien, este es otro tema que desbordaría el contenido de esta ponencia - ha sido una revolución científico-técnica, paralelamente, los juegos tradicionales y los nuevos juegos de mesa siguen su curso progresando en temas y en calidad. Así que... sigamos jugando y disfrutando de estar reunidos en una mesa, varios jugadores, con unas reglas y con un objetivo claro y nítido, disfrutar.

CONCLUSIONES

Como señalaba recientemente Inma Marín, *“Jugar consiste en hacer algo por el placer de hacerlo, hacerlo libremente y sin esperar nada a cambio -más que el propio placer de jugar- sólo por el reto que entraña, por la alegría que procura. Lo leí de Raimundo Dinello y no se me ha olvidado nunca: El juego, por su propia definición, no tiene ninguna otra finalidad que la alegría y el propio placer de jugar”*.

“Desde que nacemos, somos una fuente inagotable de actividad: mirar, tocar, manipular, curiosear, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar, soñar... En definitiva, jugar. El juego es la principal actividad infantil. Jugar es una necesidad, un impulso vital, primario y gratuito, que nos empuja desde la infancia a explorar el mundo, conocerlo y dominarlo. En palabras de Martine Mauriras-Bousquet, ¡puro apetito de vivir!”

La propia evolución de la industria juguetera nos muestra el camino, la necesidad constante de innovar y crear, aunque se tomen las referencias del pasado para seguir estimulando a las nuevas generaciones a disfrutar de un simple tablero, de su familia o amigos.

De *“momento”* el Pokemon Go no atraviesa por su mejor momento, si bien, las acciones de Nintendo experimentaron un crecimiento desmedido las primeras semanas. El *“final”* de los juegos de mesa, tal y como se entiende con la perspectiva que aporta la actualidad, ocurrió a mediados de los años 90 puesto que en los años 80 fueron el boom, y ¿por qué negarlo? en los próximos años también.

Las videoconsolas, las tablets o los móviles suplen, en gran medida, la tendencia de los niños a imaginar junto con otros niños. Quién no ha asistido a la curiosa reunión de adolescentes mirando cada uno con su móvil – probablemente sin comunicarse - al niño con un mata marcianos en lugar de que exprema su imaginación con otros niños. Lo que

IX JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

ha desembocado en la generación de Los “Millennials”, adictos digitales que quieren hacerlo —y compartirlo— todo en línea. Para el resto, siempre quedarán los juegos de mesa o juegos de sociedad.

BIBLIOGRAFÍA

ANÓNIMO (1830): Tresillo de Voltereta, mediator, Librería de Razola, Madrid.

ANÓNIMO (1875): Tesoro de Juegos de Sociedad, Ed. Manuel Sauri, Barcelona.

BLASCO MARTÍNEZ, Asunción (1991): Los judíos de Aragón y los juegos de azar, *Aragón en la Edad Media*, Nº 9, pp.. 77-120

BUSTO HEVIA, Gabino (2011): “*¡A la mesa y a jugar! Un repaso a los juegos de mesa españoles*”, LAVADO PARADINAS, P.J y LACAMBRA GAMBAU, V.M (Coords):. IV Jornadas Nacionales de Ludotecas, El juego presente en la educación, Comarca de la Sierra de Albarracín, Albarracín, pp. 29-44.

HUIZINGA, Johan (1957): Horno ludens, Buenos Aires, Emece.

JEANNEL, Michelle (1976): Les jeux de Société en Espagne de 1830 a 1850. Mémoire de maîtrise, Université de Lille III, Dactylographié.

JIMÉNEZ Y FORNESA, José Antonio (1828): Miscelánea completa, instructiva, curiosa y agradable, Imprenta de D. Ramón Verges, Madrid.

PICOCHE, Jean-Louis (1995): Los juegos de sociedad en la España Romántica, en Actas del V Congreso. La sonrisa romántica (sobre el lúdico en el Romanticismo hispánico), Centro Internacional de Estudios sobre el Romanticismo Hispánico, Roma.

REMENTERÍA Y FICA, Mariano de (1831): Manual completo de juegos de sociedad o tertulia, y de prendas, Imp. de Palacios, Madrid.

ROCA, Mariano (1857): Las cuatro Navidades, Imprenta Nacional, Madrid.

El juego de vivir y el juego de escribir. Femenino y Masculino según las reglas del juego

Elvira Luengo Gascón
Universidad de Zaragoza

RESUMEN

Presentamos la combinación de tres palabras sustantivas: juegos, niños y libros. La literatura contiene en sí misma un componente lúdico inherente a la concepción artística. Michel Butor señalaba que la calidad de la lectura no está unida a la ciencia, ni a la comprensión, sino al deseo. Nathalie Prince (2010) relaciona a Butor con Roland Barthes y al deseo con el juego reconociendo “la verdad lúdica de toda lectura” como señalan los dos autores. La lectura literaria ha de acompañarse del juego, indispensable para niños y niñas, por esta razón nuestro propósito es mostrar esta filosofía lúdica en las obras literarias mediante ejemplos concretos de la literatura infantil y juvenil.

Trazamos un viaje literario y lúdico atravesando la literatura para la infancia con algunas paradas en diferentes estaciones del recorrido. Son los géneros literarios los agentes que van a marcar la modalidad del texto lúdico y los que imponen las reglas de ese juego de la palabra y de la escritura. Los autores de estos libros (escritores, escritoras, ilus-

tradores, ilustradoras, ingenieros e ingenieras del papel, en definitiva artistas) seleccionan los diferentes géneros literarios, formatos y soportes enmarcados a su vez en las diversas corrientes literarias y artísticas a las que nos vamos a referir poniendo diversos ejemplos. La literatura para niños y niñas se somete, pues, a estas reglas del juego en función del género al que se adscribe. Protegidos por la metáfora del viaje literario, nos detendremos en los géneros que a continuación exponemos. Es pertinente así recordar al OULIPO, movimiento literario vanguardista del siglo pasado, esencialmente lúdico. Por otro lado, las adivinanzas como juego intelectual siempre resultan atractivas. En cuanto al género poético, la experimentación ofrece juegos con la poesía visual, como es el caso de los caligramas. Siguiendo con los géneros breves, la greguería es otro ejemplo de juego y enigma (pues se compone de metáfora y humor) que se ofrece a los niños y niñas y a destinatarios adultos). Por otro lado, el juego dramático ofrece siempre, en el teatro o en la dramatización la posibilidad de jugar a ser otro u otra; en esa metamorfosis de actores y actrices y bajo la máscara se asienta la representación teatral que viene a ser el juego de interpretar y vivir otras vidas.

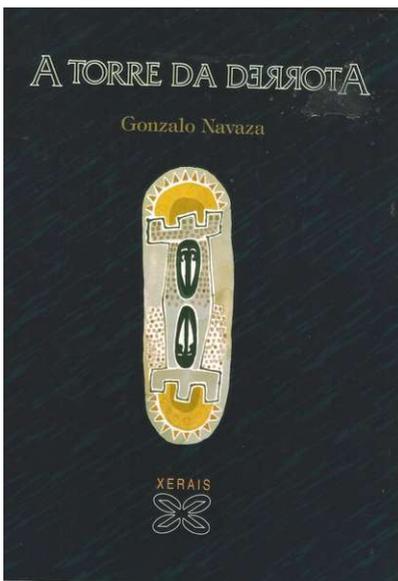
La ficción narrativa brinda a los lectores las posibilidades del placer de la lectura de cuentos o novelas en formatos magníficos como el libro álbum, los libros juego, los libros de artista, los libros objeto, el libro móvil o el llamado universalmente libro *pop-up*. Sobre estos últimos nos vamos a detener en este viaje de entretenimiento al mundo maravilloso del arte y del juego en tres dimensiones. Algunos hablan de la cuarta dimensión en la interacción del lector con los libros *pop-ups* al viajar con ellos en el tiempo.

Un recorrido por las diferentes formas literarias, con ejemplos variados, muestran el componente lúdico y también las reglas del juego; si a esta perspectiva le añadimos otra mirada, la del análisis de la representación de los personajes femeninos en la literatura infantil y juvenil, mostraremos, además, el juego de sexos, los arquetipos y los estereotipos de género presentes todavía hoy en algunos textos -en demasiados- y en las imágenes destinadas a los niños, a las niñas y a los y las jóvenes. Sin embargo, se presentan algunos ejemplos en este género artístico, sorprendente y llamativo que atrae poderosamente a sus lectores, en el que parece que estos rasgos estereotipados y tradicionalistas de género quedan relegados ante el brillo de la experimentación y la innovación de la ingeniería tridimensional. En *Adivina cuánto te quiero*, se analiza este proceso.

1. EL JUEGO DE ESCRIBIR: LOS GÉNEROS LITERARIOS

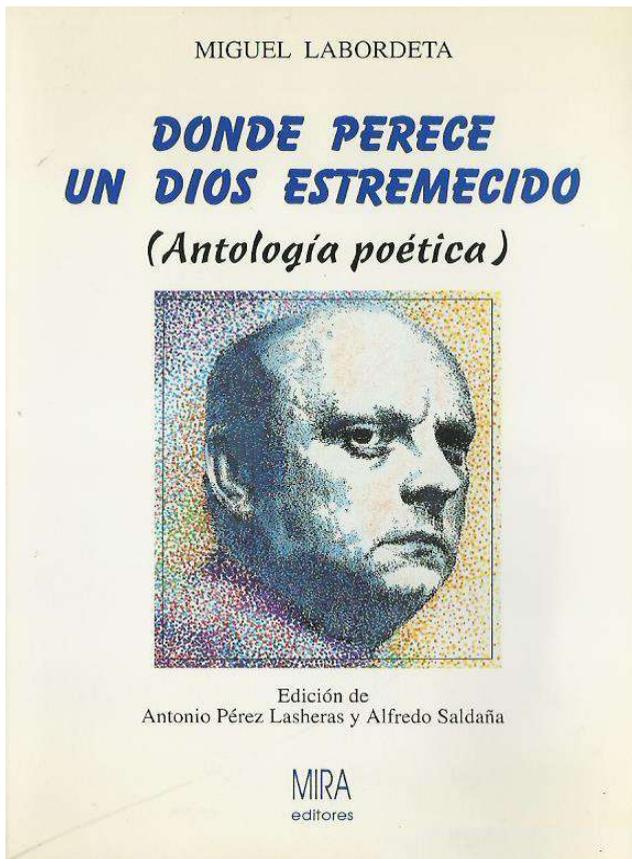
Rodari fue un convencido de la capacidad transformadora del lenguaje, de la palabra, especialmente cuando se la libera de sus significados más convencionales. Apostó por el juego como expresión más natural de la infancia, como acceso a la creatividad de los niños y los estimuló -con sus libros y también en su relación directa con ellos, en proyectos educativos y artísticos- a expresar mediante el juego y los diferentes lenguajes, sus propios conflictos, sus sueños y su manera de ver el mundo (Editorial, *Clij*, 87).

En algunas tendencias en torno a la literatura como ocurre con **el OULIPO**, todo gira alrededor de una serie de reglas que establecen las bases para la construcción de una obra literaria. El OULIPO (**O**uvrier de **l**ittérature **p**otenciel), de origen francés, se fundamenta desde la idea de una regla que se impone en cada obra y, a modo de juego, establece la "contrainte" (la regla) para escribir esa obra. El palíndromo es un ejemplo de estos juegos: un nombre o una frase que se puede leer tanto de izquierda a derecha como al revés. Un ejemplo español de esta corriente es la poesía del poeta gallego Gonzalo Navaza. *A TORRE DA DERROTA* (1992) es el título de un poemario suyo y asimismo el título de este poema que presentamos. Desde el título hasta el final de la obra sus versos pueden leerse en los dos sentidos, de izquierda a derecha y de derecha a izquierda y en ambas lecturas se lee la misma palabra. Es el palíndromo, es un viaje de ida y vuelta, el derecho y el revés, hacer la escritura y deshacerla.



El juego está igualmente presente en otros géneros literarios como por ejemplo las adivinanzas; esencialmente la adivinanza es un juego intelectual basado en el enigma. El niño se divierte y aprende intentando descifrar las pistas que el pequeño texto le propone para encontrar la solución. Desde la adivinanza de la Esfinge hasta las de Lope de Vega o Cervantes y las adivinanzas más actuales no han perdido el atractivo para los niños y mayores: *Adivina adivinanza* de Sergio Lairla y A. G. Lartitegui es una buena muestra de este juego de adivinanzas con sus correspondientes imágenes que acompañan al enigma textual.

En la poesía infantil se juega con el ritmo y la música para ofrecer a los niños canciones, retahílas o trabalenguas. La poesía visual y los caligramas juegan y experimentan con la letra y las formas visuales. Sirva como ejemplo el poeta aragonés Miguel Laborde-
ta



CURRICULUM

vejestorio común

secuestrado en provincias
anhelaba
la flor
locomotiva
del
deseo
frenético
mi camino incesante
hacia la destrucción
peripatética

una bandada de muchachas
anidará
para siempre
en
el
corazón
de la
dicha

pero
mientras llega el otoño
y las aves estivales
emigran
hacia
un
universo
de silencio

el ojo gratuito
de mi alma
persiste
ávido
y
atroz
en su
empeñada
fábula

(Miguel Labordeta, 1994: p.205-206)

En su libro *Los Soliloquios* vemos este poema visual, "*Curriculum*" que evoca el viaje migratorio de las aves en el tiempo. Viaje, tiempo, memoria, vida, primavera, verano, el otoño y finalmente el adiós, el invierno; unión con la naturaleza y melancolía del final de la vida es lo que se refleja en estas imágenes poéticas y visuales de las aves que pasan, en el caligrama mismo.

Las greguerías se componen de metáfora y humor dando como resultados sorprendentes y brillantes sentencias donde no cabe duda de que este juego desata la sonrisa. Ramón Gómez de la Serna y otros muchos autores dedicaron su pluma a estos divertidos juegos de palabras y de la inteligencia.

El teatro es, por excelencia, un juego de roles, de máscaras, de representación de diferentes personajes que mediante códigos auditivos y visuales, engaños y disfraces juegan a ser y a representar otras vidas en el escenario. ¡*Te pillé, Caperucita!* de Carles Cano constituye un divertido ejemplo para niños. El juego dramático, la dramatización, se recomienda vivamente en la escuela, mediante estas prácticas lúdicas y formativas, el niño se divierte y desarrolla su capacidad expresiva.

El acto de la lectura exige la participación del niño mediante su imaginación lúdica para comprender y vivir lo que se le ofrece mediante textos e imágenes en los juegos del lenguaje. El conocido relato *Alicia en el país de las maravillas* de Lewis Carroll es un ejemplo entre otros muchos.

El libro-álbum, un género nuevo que ofrece hoy múltiples posibilidades, juega siempre con la combinación de dos códigos, el del texto y el de la imagen. E incluso introduce sonidos o juegos como el álbum de biografías: *16 mujeres muy muy importantes* o El libro- álbum y el cómic como es el caso de *Moby Dick*, un libro *pop-up*.

Los libros juego, los libros *pop-ups*, los libros objeto, los libros de artista, los despleables, llamados en España libros móviles, constituyen verdaderas arquitecturas de papel interactivas para cualquier público y verdaderas obras de arte. En estos libros nos vamos a detener en las páginas que siguen

2. EL ORIGAMI. LA PAPIROFLEXIA O COCOTOLOGÍA

Es en China donde situamos el origen del arte de doblar papel, alrededor del siglo I o II d. C. Llegó a Japón en el s. VI y se integró en la tradición japonesa. El origami formó

parte importante en las ceremonias de la nobleza, pues doblar papel era un lujo que solo personas de posición económica acomodada podían darse. El *origami* es el arte de origen japonés consistente en el plegado de papel sin usar tijeras ni pegamento para obtener figuras de formas variadas. Según el Diccionario de la Real Academia Española, este arte se denomina papiroflexia o cocotología.

Tanto en España como en América del Sur, quien introdujo realmente y propulsó el origami, fue Miguel de Unamuno alrededor de 1930. Hasta entonces, el origami apenas había tenido influencia en la península, sin embargo, cobra notoria importancia con Miguel de Unamuno pues es el primero que realmente se tomó en serio lo de hacer "pajaritas de papel". Unamuno publicó varios libros de plegado, entre ellos el ensayo *Amor y Pedagogía*, donde habla del origami en el apéndice. El escritor vasco Miguel de Unamuno tuvo una enorme influencia en América del Sur. De manera que se puede afirmar que es el padre de la papiroflexia hispanoamericana.

Así pues, exponer y describir en qué consiste el arte del origami, se hacía imprescindible antes de presentar un nuevo género, el mundo de los libros *pop-ups*, maravillosos y artísticos libros de los que vamos a mostrar un acercamiento a este mundo tridimensional.

3. ¡POP-UPS! ¿QUÉ ES UN LIBRO MÓVIL? ¹

3.1. Concepto y Definición

“Los libros pop-up, libros móviles o desplegados, son aquellos que al abrirlos y pasar sus páginas, nos descubren ilustraciones que se mueven y se transforman mágicamente, y de los que salen figuras tridimensionales que literalmente se levantan de la página” (Serrano, 2014: 45).

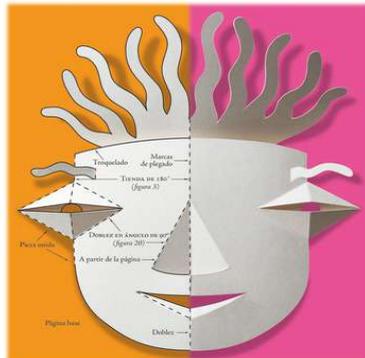
Podemos considerar a estos libros un juguete y también un juego. Para construir estos libros se utilizan diferentes técnicas de papel. En ocasiones se centran en la creación de movimiento, otras en la profundidad y tridimensionalidad, y otras en transformar las imágenes (Serrano, 2014). Estos libros constituyen una fuente de placer visual, lúdico y artístico que sorprende por la diversidad de temas tratados y la incorporación de sofisticados efectos técnicos.

Este tipo de libros han sido tradicionalmente considerados como juguetes o para niños, pero la mentalidad de la gente ha ido abriéndose y evolucionando con el tiempo, y ahora son respetados y considerados más seriamente como algo mucho más rico (Trebbi, 2012: 7; Desse, 2011 citado en Serrano 2014).

¹ Marta Serrano Sánchez (2014), “¡Pop-Ups! ¿Qué es un libro móvil?” *CLIJ* 259 pp. 44-51

A estos libros se los conoce como *libros pop-up*, aunque en realidad este término hace referencia solamente a un tipo de mecanismo: las estructuras tridimensionales que “se levantan” de la página. Difíciles de clasificar como género, estos libros están siendo definidos en la actualidad considerándolos en sí mismos. En el siglo pasado el libro *pop-up* experimenta una Segunda Edad de Oro del género por lo que se generalizó la producción en masa. Destacan algunos célebres ingenieros de EEUU, Inglaterra y Francia como Robert Sabuda, Matthew Reinhart, David A. Carter, Marion Bataille, etc. que están superando los *pop-ups* anteriores con creaciones cada vez más sofisticadas (Serrano, 2014: 45). Combinan disciplinas como la arquitectura, las artes plásticas, el diseño, la ingeniería y la literatura ofreciendo una experiencia lectora mucho más lúdica. Los libros móviles demuestran que es posible un tipo de diversión no eléctrica, ni electrónica, fomentando la lectura y disfrutando como si se tratara de un juguete. En los últimos años, la calidad de los *pop-up* es muy alta.

Los ELEMENTOS del POP-UP



UN LIBRO POP-UP PARA ASPIRANTES A INGENIEROS DEL PAPEL
DAVID A. CARTER Y JAMES DIAZ

3.2 Aspectos básicos del libro móvil

1. Carácter lúdico

El libro móvil infantil es un objeto lúdico que está diseñado para ser manipulado. La animación de la imagen añade y multiplica sus posibilidades de lectura. El principio de la sorpresa del lector es fundamental. Sorprender creando, por eso todo está permitido. Robert Sabuda denomina a este principio “momento wow”. El elemento sorpresa con-

tribuye al éxito del *pop-up* puesto que el lector no sabe qué va a encontrar al pasar página. El lector juega, abre, cierra o hace girar en cada página las diferentes partes o solapas, del libro, va descubriendo personajes escondidos, debe activar su intertexto lector, decodificar imágenes, códigos... y esto atrae al lector. Los *pop-ups* se hicieron famosos como objetos de juego. Eran considerados como juguetes en otras épocas. Estos libros están concebidos para tratarlos y manipularlos con cuidado y respeto debido a la naturaleza y fragilidad del papel. El libro móvil es una forma de entretenimiento y diversión y a la vez una forma de educación y animación a la lectura.

2. Interactividad

Al ser manipulados por los lectores se crea una cuarta dimensión que es el tiempo, una dimensión añadida. "El lector es el responsable de "dar vida" a la historia mediante su interacción" (Serrano, 2014: 48). Sabuda afirma que "los *pop-ups* no son estáticos, cambian y se mueven según el ángulo de apertura de la página [...] son obras en cuatro dimensiones porque está el elemento del tiempo, una dimensión añadida que hace que el libro "cobre vida" gracias al lector" (citado en Serrano, 2014: 48).

3. Carácter pedagógico

Los libros móviles infantiles cubren las etapas principales del desarrollo del niño: las tareas básicas cotidianas, la transmisión de valores o la estimulación de la creatividad y la fantasía. El lenguaje es sencillo y visual y los personajes se hacen amigos del niño identificándose con él para superar las dificultades y los miedos propios de su evolución en la etapa infantil..

4. Carácter social.

El libro móvil tiene una dimensión social evidente; son libros "para compartir", para enseñar al niño a leer y a aprender a cuidar las cosas, porque son libros delicados, de naturaleza frágil.

La cantidad de elementos y formas que podemos encontrar en un *pop-up* probablemente sea tan variada como el propio ingenio humano, y las posibilidades son infinitas, son libros que despliegan verdaderas obras de ingeniería en papel, valiéndose de complicados mecanismos, en los que una multitud de dispositivos (incluidos luz y sonido) se unen entre sí para sorprender al lector con su infinidad de movimientos. Son libros para cuidar, guardar en la biblioteca y transmitirlos de generación en generación (Ansón, 2009).

3.3. Notas para UN TALLER DE *POP-UPS*

La publicación de un libro desplegable es una producción que implica la destreza de un montón de personas; aparecen tres nombres, el escritor, el ilustrador y un personaje que no es habitual: el ingeniero de papel.

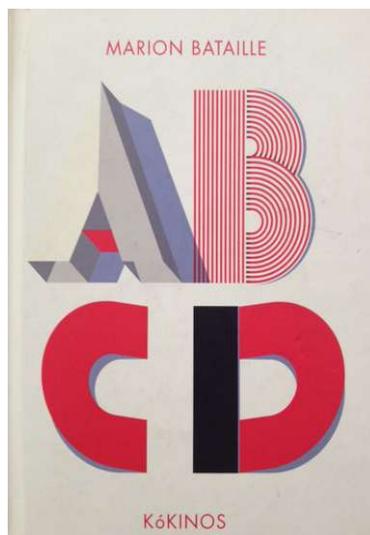
Tipologías de los libros móviles y desplegables. Según el tipo de mecanismo que se utiliza en los libros móviles y desplegables, para lograr los efectos de movimiento, de profundidad o de transformación de imágenes, los podemos clasificar en:

1. Solapas.
2. Imágenes combinadas.
3. Imágenes transformables: horizontal, vertical o circular.
4. Panoramas.
5. Encartes.
6. Troquelados.
7. Lengüetas.
8. Ruletas.
9. Teatrillos.
10. Libros carrusel.
11. Peep-show.
12. Pop-up.

3.4. Un poco de historia.

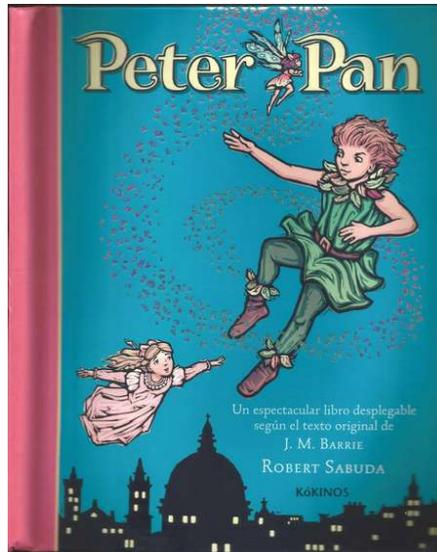
El libro móvil en España y el mercado editorial

La editorial Combel es una de las pocas que edita los *pop-ups* de producción propia, en español y en catalán. Fue la primera que introdujo en España la nueva generación de libros móviles. Otras editoriales que también publican estos libros maravillosos son Kókinos (que publica los libros de Sabuda y Reinhart) Macmillan, Edelvives, Beascoa y alguna otra.

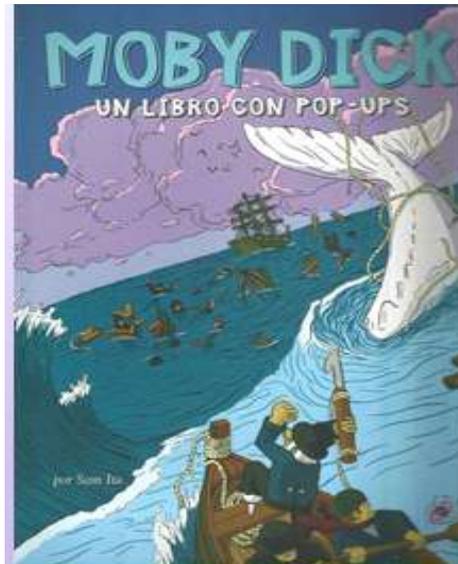


Algunos ejemplos destacables de Libros pop-ups son los siguientes:

*Peter Pan.*²



*Moby Dick.*³



² Texto original de J.M. Barrie. Traducción: Miguel Ángel Mendo. Ingeniero de papel: Robert Sabuda. Editorial Kókinos, 2009.

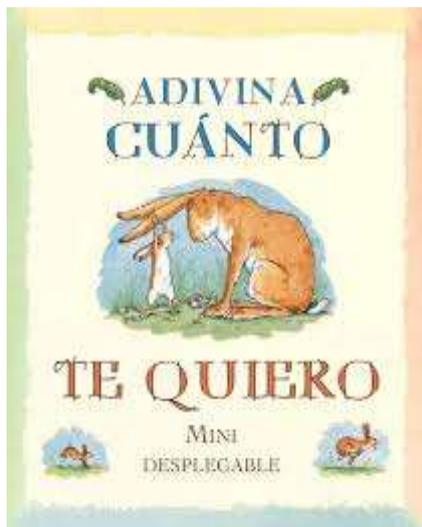
³ *Un libro con Pop-up Book.* Traducción del inglés: Javier Rambaud. Diseñado por Neo9 Design, Inc. Y Sam Ita. Ingeniero de papel: Sam Ita. Editorial SM, 2007.

*El monstruo de colores.*⁴



Libros desplegados:

*Adivina cuánto te quiero*⁵



⁴ Texto e ilustraciones de Anna Llenas. Diseño gráfico y dirección de arte: Anna Llenas. Desarrollo: Lupita Books. Creación pop-ups: Dani Obradó, Lupita Books. Editorial Flamboyant, S.L. 2014.

⁵ Texto: Sam McBratney. Traducción: Esther Rubio. Ilustraciones: Anita Jeram. Editorial Kókinos, 2ª edición 2015.

*Aventuras de Alicia en el País de las Maravillas*⁶

Existen maravillosos libros *pop-ups* que constituyen una nueva lectura creativa de algunas narraciones clásicas; la producción de los libros de David A. Carter,⁷ destacando que fue Combel la editorial que se atrevió a introducir un libro de este autor americano: *Un punto rojo*, cuyas utópicas construcciones esconden en cada página un punto rojo que el lector debe encontrar. Posteriormente se editan otras creaciones de Carter como: *El 2 azul*; *600 puntos negros* y *El cuadrado amarillo*. En este último libro David Carter propone un nuevo juego para que el lector busque donde se encuentra el cuadrado amarillo entre unas espectaculares construcciones de papel que convierten esta obra en una muestra del arte contemporáneo.

Kókinos, fue igualmente quien publicó uno de los espectaculares desplegados del gran Robert Sabuda, *Alicia en el país de las maravillas*. A este clásico le siguieron *El mago de Oz* y *Peter Pan*. Todos ellos sorprendentes, con un despliegue de recursos inimaginables y de gran calidad e imaginación.

⁶ Extractos de *Alice's Adventures in Wonderland* de Lewis Carroll. Otros textos de Walker Books Ltd. Diseño de los sellos: Royal Mail Ltd. Traducción: Miguel Ángel Mendo. Ilustrado: Grahame Baker-Smith. Editorial Kókinos, 2015.

⁷ www.lamardeletras.com/buscador.php?libro=david+carter&accion=buscar_libro Última consulta: 25/02/2016.

La escuela americana

Sabuda no tiene formación específica, es un autodidacta, enseguida fundó su propio estudio y trabaja con un socio, Matthew Reinhart, otro de los grandes del género, es el autor de los impresionantes *El libro de la selva*, *Cenicienta*, *Starwars* o el genial *Mummy?*, ilustrado por Maurice Sendak (autor del famosísimo *Donde viven los monstruos*). Los dos títulos del alumno aventajado de la escuela de Sabuda, Sam Ita, son *Moby Dick* y *20.000 lenguas de viaje submarino*. Dos obras serias y coherentes, con una estética inspirada en los cómics clásicos y un despliegue de recursos maravillosos.

El libro móvil en Europa

No hay una escuela propiamente dicha, pero sí excepcionales creaciones de autor. Los dos pioneros en la utilización de recursos pertenecientes al pop-up: Keta Pacovska y Bruno Munari. Pacovska, artista checa, ha sido galardonada con los premios más importantes en el campo de la literatura infantil, es autora de infinidad de libros desplegados con conceptos artísticos y arquitectónicos de alto nivel. Excelente antología de su obra resulta el libro *Hasta el infinito*, destinada a niños y adultos.

El italiano Bruno Munari, por otra parte, fue un gran experimentador en el campo de la literatura para niños y el primero en utilizar texturas, troqueles y recortables con una intención narrativa, como puede apreciarse en *La niebla de Milán*.

El libro móvil moderno

Inspirado en algunas de las teorías de Munari sobre el aprendizaje de las letras, podemos deleitarnos con el ingenioso *ABCD* de Marion Bataille, diseñadora francesa. Era difícil innovar en el arte del pop-up, pero Bataille lo ha conseguido en un libro con vocación de clásico.

Libro-álbum en pop-up

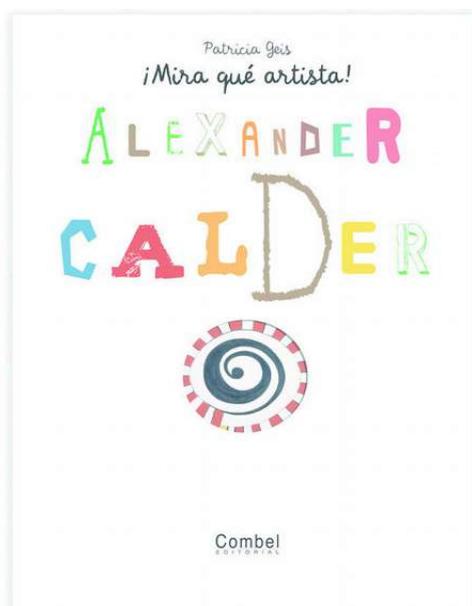
En el ámbito europeo se han creado pequeñas obras maestras. Es el caso de *La pequeña oruga glotona* de Eric Carle, en su versión desplegable de este importante libro álbum. O *El topo que quería saber quién había hecho aquello en su cabeza*, de Werner Holzwart, ilustrado por el genial Wolf Erlbruch, importante en la literatura infantil europea, publicado también en su versión pop-up.

Los libros-escenario

Hay un subgénero del pop-up con estructura de teatro; de reciente aparición son la *Blancanieves* de Jane Ray. En ellos, cada página es una ilustración desplegable en forma de teatrillo estático.

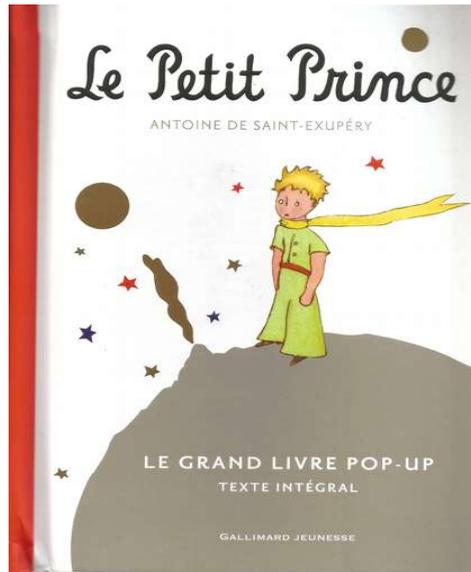
Finalmente, de **la editorial Combel** sobresalen dos títulos elaborados por la ilustradora Patricia Geis. En primer lugar, *Andy Warhol*, se trata de una colección de libros que combinan la historia del arte con imágenes. Constituyen espectaculares pop-ups combinados con actividades y juegos para descubrir el mundo del arte y las obras de los artistas más notables de todas las épocas como por ejemplo *La Mona Lisa*.

Alexander Calder es otra muestra en pop-up que acerca el arte a los niños con sencillez, calidad y con diferentes recursos móviles ingeniosos y elegantes: *Alexander Calder. Mira Qué Artista*.



Últimas adquisiciones.

El principito, un pop-up europeo al cien por cien, lo que implica sutilidad y delicadeza a la hora de poner al popular personaje de Saint-Exupéry en tres dimensiones. Una obra hecha con buen gusto y calidad en la que se fusiona inteligentemente la obra conceptual con la estética que emana de ella.



4. EL PERSONAJE FEMENINO EN LA LITERATURA JUVENIL

Hélène Montardre⁸ demuestra en sus investigaciones de hace ya unos años (1994) que la gran mayoría de personajes principales propuestos en los libros de literatura juvenil son de sexo masculino. Asimismo, constata que los personajes femeninos son secundarios, de ellos una gran mayoría son abuelas, madres, hermanas y algunas amigas integradas, a veces a un grupo de chicos. La autora afirma que esta verificación es sorprendente, pero es el reflejo exacto de la realidad.

En cuanto a los personajes imaginarios, al clasificar a los personajes de novelas y a los héroes confirmamos que son esencialmente chicos. En su estudio, la autora francesa destaca que los personajes reales, es decir, los agentes que tienen relación con el libro juvenil son tres: el autor, el lector y el editor. Y la pregunta que surge es si su sexo es femenino o masculino.

⁸ Hélène Montardre (1994). "Le personnage féminin dans la littérature de jeunesse" (pp. 25 a 31).

1. Respecto al **autor**, Hélène Montardre (1995) afirma que aunque haya una creencia general de que la mayoría de los autores que escriben para niños son mujeres al analizar los catálogos de autores de literatura juvenil (Montreuil) se obtiene una proporción de 60,8% de hombres y de 37,6% de mujeres.

2. Respecto al **lector**, señala que en la realidad es sobre todo una chica, todas las encuestas lo dicen. El joven lector europeo pertenece principalmente al sexo femenino. Una encuesta de 1991 revela que el "20% de las jóvenes no leen o muy poco. Este porcentaje pasa al 40% en el caso de los chicos" (Montardre, 1995: 27).

Como señala Montardre (1995) cuando una chica se identifica con los personajes femeninos puede elegir entre el rol de abuela, de madre, de hermana o el de una amiga. Esto viene a recordarle a la chica lo que está en la memoria colectiva de todos los pueblos desde la noche de los tiempos: su lugar está en segundo plano, siempre, en cualquier lugar. La prueba está en los libros más serios, modelos de cultura, en ellos son los chicos los que ocupan el primer lugar.

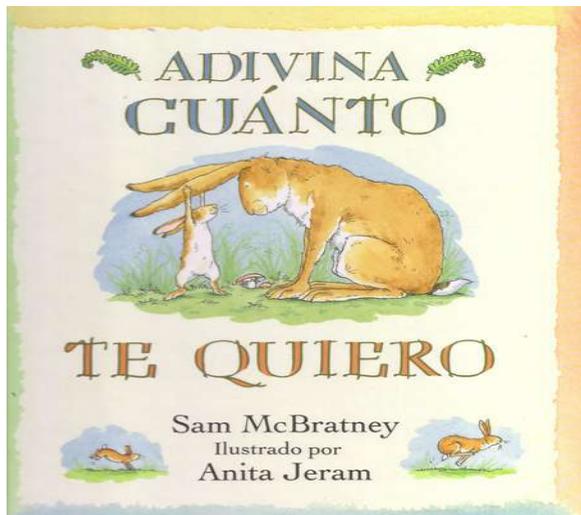
3. Respecto al **editor**, sabemos que promociona los libros que mayores beneficios le proporcionan y, curiosamente, aunque sabe que los lectores son mayoritariamente lectoras (como indican las encuestas) publican primordialmente libros para chicos. Curiosamente, se constata también que la mayoría de los lectores son chicas y los personajes de ficción son chicos.

De estos datos ¿habrá que deducir que existe una presión de manera inconsciente en el editor y también por parte de la sociedad? Esta representación de la realidad es totalmente injusta. Sin embargo, no se pueden separar los personajes reales de los personajes de papel porque los primeros son los creadores de los segundos y los personajes de papel tienen necesariamente una influencia sobre el desarrollo del niño lector. "*Comme toute action éducative, la littérature pour la jeunesse exerce deux fonctions: l'une de reproduction de la société où elle apparaît, l'autre de contestation de cette société*" (Montardre, 1995: 29).

5. ADIVINA CUÁNTO TE QUIERO: UN EJEMPLO

Analizamos ahora un ejemplo de libro *pop-up*: *Adivina cuánto te quiero*, para saber qué propuestas ofrece. En *Adivina cuánto te quiero* se presenta un texto de Sam Mc Bratney con ilustraciones de Anita Jeram editado en 1994 por Walker Books. El libro desplegable consultado es una 2ª edición de la editorial Kókinos, en español, publicada en

2015, más de 20 años después de haberse publicado en inglés, sin embargo, no ha perdido su frescura y encanto original. Se trata de un libro *pop-up*, desplegable y reversible; tiene forma de acordeón y se lee por ambos lados, sus páginas se pliegan y despliegan como un acordeón. Cuando se llega a la página doble nº 8, es preciso dar la vuelta y en el reverso continúa la historia de las dos liebres. Se narra una historia de intenso amor entre dos liebres, madre e hija. La necesidad de expresar y comunicar la viva emoción de ambas liebres ocupa por completo el desplegable. La pequeña liebre siente la necesidad de que su madre sepa el gran amor que experimenta por ella. Pero su mundo expresivo y su lenguaje son todavía muy escasos, al contrario que sus sentimientos que resultan ser enormes tanto los de la madre como los de la hija.



La madre liebre va tutelando a la pequeña en el desarrollo de esa expresividad emocional y comunicativa de manera que aumenta el horizonte del bebé liebre. Adquiere por esta vía, a través del deseo de comunicar, el conocimiento de su cuerpo y del espacio que le rodea. Es la experiencia del lenguaje la que la hace crecer y poseer el conocimiento de su mundo. El lector infantil entiende inmediatamente el paralelismo entre la historia de las liebres y su propia situación en el mundo.

El pequeño libro está perfectamente diseñado y estructurado. En primer lugar, la liebre se apropia del dominio y control de su cuerpo en el espacio, en su mundo cercano, mediante la acción y el movimiento, poniéndose de pie, estirando sus brazos, sus pies, saltando, en contacto con los objetos, con el árbol y siempre en contacto con la ayuda de la madre. Estirándose para expresarse, su cuerpo comunica cuánto quiere a su madre

y el libro utiliza los mecanismos del *pop-up* para lograr que la figura de las dos liebres crezca y se eleve verticalmente por encima de la horizontalidad del papel plano.

Realmente, a pesar de que *Adivina cuánto te quiero*, es un sencillo libro *pop-up*, su construcción y su estructura son un éxito. La tridimensionalidad se amplía hasta una cuarta dimensión, el tiempo, porque a la vez que se avanza en la lectura y se acaba la primera parte del desplegable, la pequeña liebre color avellana va madurando, descubre un mundo mayor, más grande y más amplio que crece espacialmente en este tiempo de madurez. En segundo lugar, la liebre bebé ahora ya puede comparar el tamaño físico de sus emociones y su amor por la madre con espacios que se sitúan fuera de su cuerpo, más allá; diríamos que sale de su egocentrismo infantil, para ver más lejos, fuera de sí. Esto ocurre en la segunda parte del libro, el lector debe dar la vuelta interactuando con el libro *pop-up*. El desplegable en acordeón ofrece en este lado otra dimensión del mundo del bebé. Ante sus ojos se ofrecen otras posibilidades, otras experiencias, otros espacios. Aunque sigue anclada en el amor de su madre, ahora ya es capaz de comparar ese amor con espacios más amplios y más lejanos, por tanto es otro tiempo también: “¡Te quiero de aquí hasta el final de aquel camino, hasta aquel río a lo lejos!”, gritó la pequeña liebre” (sin página).

La adquisición del lenguaje para lograr comunicarse con su interlocutora, en este caso con su madre, va unida al conocimiento del espacio, del mundo, a la ampliación de su horizonte de expectativas. A través del diálogo construye el mundo y estructura sus emociones. Y el libro como artefacto colabora con su tridimensionalidad, con la profundidad de un paisaje que pinta la distancia, la lejanía de la pradera, del río y de las montañas al fondo, más altas, más lejanas y más grandes. La distancia, el recorrido hasta esas montañas, amplía la perspectiva, aumenta el espacio, invita al recorrido, a la aventura, al viaje del lector, al conocimiento y a la madurez y todo ello se desarrolla en el tiempo, en esa cuarta dimensión del libro *pop-up*: “Yo te quiero más allá del río y de las lejanas colinas”, dijo la liebre grande.

El aprendizaje, a través del diálogo, de la expresión de las emociones, del contacto con la madre, o con los seres queridos, se muestra en esta pequeña narración llena de poesía: “¡Qué lejos!” pensó la liebre pequeña. La imaginación se ha despertado en este intercambio. El diálogo rico en sensaciones que la madre liebre ha ido multiplicando, aportando más y más elementos de comparación y de estímulos motivadores para el descubrimiento de la pequeña culminan en ese deseo de querer más, de más amor, y de

querer conocer más también. Hasta el punto de que ese deseo se transforma en algo más irreal, más unido a la fantasía y al mundo de los sueños: "La gran liebre color de avellana acostó a la liebre pequeña en una cama de hojas. Se quedó a su lado y le dio un beso de buenas noches". En la última página doble del libro se lee: "Luego se acercó aún más y le susurró con una sonrisa: Yo te quiero de aquí a la luna...Y VUELTA".

La imagen maternal de la liebre cierra el libro apareciendo en un tamaño mucho mayor que la del bebé liebre, mostrando la superioridad del adulto dulcemente. Y cuando ya no la oye, porque duerme, se ve el guiño al lector con ese tono de humor al susurrarle "de aquí a la luna... Y VUELTA". La madre está *de vuelta*, por su experiencia, como adulta. Y en todo momento ha ido guiando al bebé suavemente y a un ritmo adaptado a las preguntas y al descubrimiento progresivo del bebé liebre. Este libro *pop-up* es un ejemplo de sensibilidad poética tanto en su lenguaje como en la belleza de sus imágenes, en el color de sus ilustraciones. Los colores suaves de todo el libro, el color avellana de las liebres, sobre fondos verdes y azulados, amarillos muy suaves con fondo blanco. Con efecto de acuarelas armoniza con maestría con el tono poético del texto. Por otro lado, este desplegable, *Adivina cuánto te quiero*, se recoge amorosamente plegado en un formato que se reduce a un tamaño de casi 10 cm por 10 cm (un poco más). Y se guarda en un estuche rojo entelado con un corazón grabado en el centro en el que la pequeña liebre estira sus brazos intentando cuantificar al máximo el amor que siente por su madre. Si se compara esta primera imagen con las últimas del libro, se advierte visualmente que el bebé, la pequeña liebre protagonista, es un personaje que ha ido madurando de la mano de la madre liebre, bajo su protección y su diálogo inteligente y sabio.

Tanto Sam M^c Bratney como Anita Jeram, en esta edición de Kókinos han sabido crear un gran libro a la altura del pequeño lector y también del adulto que quiera aprender esta magnífica lección poética de amor en clave femenina, sin discriminación, en la igualdad, como modelo de texto posible sin estereotipos sexistas y dialogante. Afortunadamente, la liebre es un animal que su nombre forma parte de ese grupo de los llamados epicenos y se enuncia siempre en femenino para los dos sexos lo que da lugar a abarcar siempre a los dos sexos, para variar, y como ejemplo de excepción frente al genérico común y habitual masculino al que estamos acostumbrados.

6. CONCLUSIONES

El componente lúdico de la literatura está presente en los diferentes géneros que hemos tratado. La literatura y sus variadas formas en las que se manifiesta responden a unas reglas que impone el canon literario y así configura, de esa manera, las diferentes obras artísticas.

La imaginación, la fantasía, resulta ser el componente fundamental para la innovación y la búsqueda de nuevas formas literarias y artísticas como se muestra en los libros pop-up, libros objeto, libros de artista y la riqueza experimental de los pop-ups emerge hoy como una nueva Edad de Oro. Así se muestra en la variedad de libros móviles que hemos mostrado. En este género puede decirse que no apreciamos excesivamente demasiados estereotipos sexistas pues domina la brillantez y espectacularidad de la ingeniería de papel.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANSÓN, Marta (2009). "Los POP-UP y otros libros desplegados", en el blog *La Mar de Letras*, Librería Infantil y Juvenil. Visitado el 24-03-2016, <http://www.lamardeletras.com/blog/>

BARRIE, J.M.(Texto original). (2009). *Peter Pan*. Traducción: Miguel Ángel Mendo. Ingeniero de papel: Robert Sabuda. Editorial Kókinos, 2009.

CANO, Carles (1994). *¡Te pillé, Caperucita!* Madrid. Bruño.

CARROLL, Lewis (2015) *Aventuras de Alicia en el país de las maravillas*. Extractos de *Alice's Adventures in Wonderland* de Lewis Carroll. Otros textos de Walker Books Ltd. Diseño de los sellos: Royal Mail Ltd.Traducción: Miguel Ángel Mendo. Ilustrado: Grahame Baker-Smith. Editorial Kókinos.

CARTER, David A. (2006). *El 2 azul*. Barcelona. Combel
 - (2008). *600 puntos negros*. Barceona. Combel. 2ª ed.
 - (2009). *El cuadrado amarillo*. Barcelona. Combel
 - (2010). *Un punto rojo*. Barcelona. Combel

FERNÁNDEZ, Victoria (1996). "Nuestro barco" *Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil (Clij)* nº 87. P.5

IX JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

MONTARDRE, Hélène (1994). " Le personnage féminin dans la littérature de jeunesse" en *Escriture féminine & Littérature de jeunesse* eds. Jean Perrot & Veronique Hadenque. Paris. Institut Charles Perrault. La Nacelle. (pp. 25 a 31)

ITA, Sam (2007). *Moby Dick, a Pop-up Book*. Madrid. SM.

LABORDETA, Miguel (1994) *Donde perece un Dios estremecido (Antología poética)* ed. de Antonio Pérez Lasheras y Alfredo Saldaña. Zaragoza. Mira editores.

LAIRLA, Sergio y GARCIA LARTITEGUI, A. (2007). *Adivina adivinanza; veinte acertijos de cara o cruz*. Zaragoza. Rolde de estudios aragoneses.

LE LIONNAIS, François (1973). *Oulipo. La littérature potentielle*. Paris. Gallimard.

LLENAS, Anna, Texto e ilustraciones (2014). *El monstruo de colores*. Diseño gráfico y dirección de arte: Anna llenas. Desarrollo: Lupita Books. Creación pop-ups: Dani Obradó, Lupita Books. Editorial Flamboyant, S.L.

MCBRATNEY, Sam (texto) (2015). *Adivina cuánto te quiero*. Traducción: Esther Rubio. Ilustraciones: Anita Jeram. Editorial Kókinos, 2ª edición.

NAVAZA, G. (1992). *A torre da derrota*. Vigo. Xerais.

NESQUENS, D. (2015). *Nada de nada*. Zaragoza. Sin pretensiones.

PACOVSKÁ, Keta (2012). *Cenicienta*. Barcelona. Kókinos.

PRINCE, Nathalie (2010). *La littérature de jeunesse*. Paris. Armand Colin.

SERRANO SÁNCHEZ, Marta (2014). " ¡Pop-Ups! ¿Qué es un libro móvil?" *Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil (CLIJ)* 259 pp. 44-51

SIERRA I., FABRA, J. & MONRREAL, Violeta (2013). *16 mujeres muy muy importantes*. Madrid. Bruño.

UNAMUNO, Miguel. (2004). *Amor y Pedagogía*. Madrid. Alianza

RECURSOS

Pop-up and movable books: a bibliography. (Ann R. Montanaro). The Scarecrow Press, Inc, Estados Unidos, 1993.

Pop-Up! Pop-Up! (Albert Tillman), Whaletooth Farm Publications. Estados Unidos. 1997.

The elements of Pop-Up!. (David A. Carter y James Diaz). Little Simon... Estados Unidos. 1991.

POP-UP, Peek, Push, Pull, Scratch, Sniff, Slide, Spin, Lift, Look. Listed, Raise, Lower, Unfold, Turn, Open, Close, An Exhibition of Movable Books and Ephemera from the Collection of Geraldine Roberts Lebowitz. (James A. Findlay y Ann R. Montanaro). Bienes Center for the Literary Arts. Estados Unidos. 2001.

Pop Up! A manual of paper mechanisms. (Ducan Birmingham). Tarquin Publications. Gran Bretaña. 1997.

The Pop-up book. (Paul Jackson). Lorenz Books. Gran Bretaña. 1994.

Livresanimés. Deux siecles de livres á systemes. (Jaques Desse. Francia. 2002.

Spielbilderbucher (Peter Laub) Austria. 2002.

Movable Books. An illustrated history. (Peter Haining). Gran Bretaña. 1979.

Paper engineering: the pop-up book structures of Wojtech Kubasta, Robert Sabuda, and Andrew Binder. (Bienes Center for the Literary Arts). Florida. 2004.

Llibres movibles i tridimensionals (Quim Corominas) Fundacio Caixa de Girona. España. 1999.

A celebration of Pop -Up and Movable Books (Movable Book Society) NewYork. 2004.

INTERNET

Internet ha sido fundamental en la obtención de información sobre libros pop up existiendo un apreciable numero de páginas web dedicadas al tema:

The pop-up world of Ann Montanaro:

www.libraries.rutgers.edu/rul/libs/scua/montanar/p-ex.htm

Pop-up and movable books. University of North Texas:

library.unt.edu/rarebooks/exhibits/popup2/default.htm

IX JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

Ampersand Books

<http://ampersand-books.com/>

Página oficial de Robert Sabuda

www.robertsabuda.com/

Thé Pop-UP lady

www.popuplady.com

Wonderful world of pop up and anima ted books

<http://www.movablebooksociety.org/popupbooks/>

Aritiquariat Pascale Lang

www.buecherwurm-hd.de

Il libro ha tre dimension

www.pop-ups.net/

La creación de juegos. Populi Turolii y Urban Explorer

Marcos Valle Aguado
Zombies y Princesas

Buenas tardes a todos y todas. Soy Marcos Valle y vengo a hablaros un poco de mi experiencia en la creación de juegos. No es una ley absoluta, ni unos datos imprescindibles a la hora de adentrarse en este mundo, pero es mi experiencia personal, los obstáculos y trabas, así como las ventajas y facilidades que he ido encontrando, que pueden coincidir o no con los que os encontréis vosotros si alguna vez os lanzáis a crear un juego, pero siempre he pensado que la experiencia de otros ayuda a no caer en los mismos errores, o al menos a estar prevenidos.

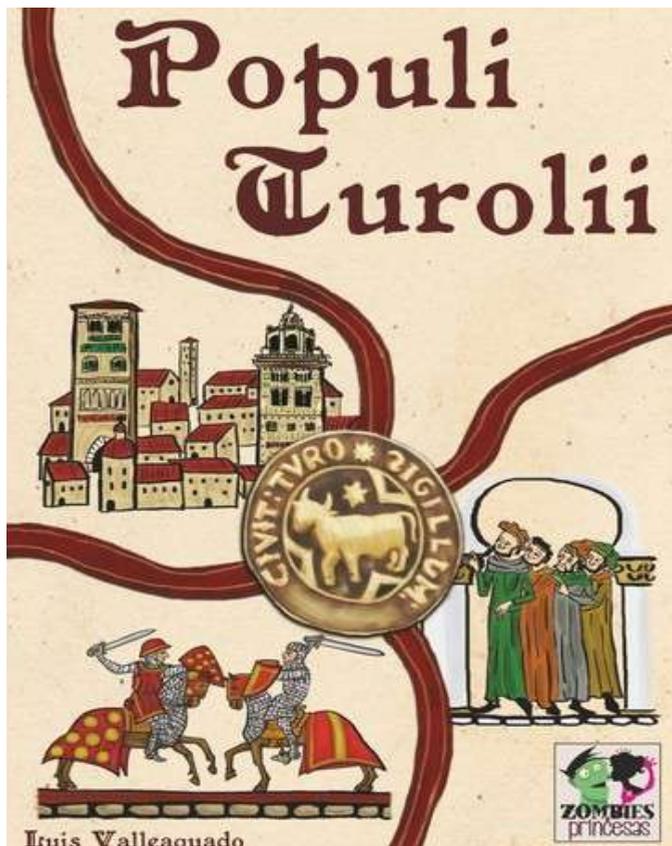
Soy propietario de Zombies y Princesas, una tienda especializada en cómics, juegos de mesa y merchandising de Teruel. Esto, al igual que la creación de juegos de mesa, no era mi objetivo de vida cuando empecé a estudiar. De hecho, estudié dos grados superiores, uno de telecomunicaciones e informática, y otro de imagen, y mis primeros años de trabajo tiraron por este último ciclo, siendo cámara de televisión, primero en EFE, más tarde para el Servicio Nacional de la Juventud de Luxemburgo y más tarde en la televisión local de Teruel.

Este último trabajo terminó por culpa de la crisis, y me encontré en Teruel, bastante lejos de mi ciudad natal, Valladolid, pero muy a gusto y enamorado tanto de la ciudad como de una de sus ciudadanas. No me quería ir de la zona si no era imprescindible, así que empecé a dar vueltas a lo de montar una tienda de juegos de mesa y cómics en la ciudad, ya que no había ninguna. Siempre he sido muy aficionado a ambos temas. Había jugueterías y librerías, pero como bien sabéis, ni es lo mismo un libro que un cómic, ni un juguete y un juego.

Unos meses antes había organizado, junto a la asociación Gremio de Historias, unas jornadas de juegos de mesa, las I^{as} Jornadas Tirwal, y descubrimos con mucha alegría que tenían una acogida sorprendente. Tuvimos cerca de 150 jugadores, de las edades más variadas, los más jóvenes andaban por los 3-4 años y tuvimos varios jubilados acompañando a sus hijos y nietos. Esto indicaba que había afición, supongo que como en el resto de España, pero cada cual jugaba en su casa, no había esa sensación de comunidad. Las jornadas les habían unido, aunque hubiese sido sólo durante un fin de semana. Por cierto, seguimos haciendo esas jornadas todos los años, y los números se mantienen, por lo que estamos muy contentos. Más teniendo en cuenta de que los dos primeros años vino bastante gente de fuera, y los dos últimos apenas hemos tenido representación de fuera de Teruel. Esto indica que la comunidad turolense no solo no ha menguado, sino que ha crecido ligeramente.

Pero vamos a empezar con el tema de esta charla, que veo que me voy por las ramas. La creación de un juego. En este caso me basaré en el camino recorrido por el “**Populi Turolii**”, el primero de los que hemos sacado al mercado. Digo el primero que sacamos al mercado porque no es el primero que ha sido concebido. Un juego pasa por varias fases, desde la idea inicial hasta su salida al mercado, y varios se quedan atascados por el camino. Mi hermano y un amigo, por ejemplo, llevan 12 años (que se dice pronto) con un juego que me parece de lo mejor que he visto. Se llama “**Gladiatoris**”, y es un juegazo. Pero muy complejo. Tiene muchas reglas, muchas piezas diferentes, y un coste altísimo de puesta en el mercado, y eso ha hecho que de momento no haya visto la luz. Y eso que ya ha recorrido los principales festivales de España, desde Rentería a Córdoba, pasando por Málaga, Avilés, Valladolid, Madrid, ... ha estado en un montón de sitios, se cuentan por cientos los jugadores que ya han podido probarlo, y cientos son los jugadores encantados con el juego, pero no termina de llegar al mercado. ¿Es una pena? Pues sí, son muchos años, muchas modificaciones (creo que el mes pasado mi hermano me enseñó la versión 13.2 del reglamento) y mucho dinero y tiempo invertido en el juego. Eso ya no lo recuperan, es decir, tendrían que vender cada unidad del juego a un precio desorbitado para rentar el esfuerzo realizado. Pero lo tienen que sacar, sino todo ese

trabajo y esos años de dedicación se quedan en nada. Primer consejo que os doy desde mi experiencia: cuando creéis un juego, procurad hacerlo lo más sencillo posible. Un juego complicado cuesta más en todos los aspectos, y para empezar os puede llevar de cabeza. Además de que lo más seguro es que os quite las ganas de continuar. Eso no quita que cuando llevéis unos cuantos a las espaldas, cuando hayáis optimizado las distintas fases y tengáis experiencia en el tema, os lancéis a crear un Eclipse o un Through the Ages. Segundo consejo que os doy: no os vais a hacer ricos con esto, así que tratad de disfrutar al máximo de lo que hacéis, porque será el mejor pago que vayáis a sacar. Pasa un poco como con el fútbol. Si juegas con los amigos es porque te gusta y te lo pasas bien. Si te metes en el fútbol para hacerte millonario, pues mucha suerte. Se cuentan con los dedos de una mano las personas que se pueden dedicar de manera exclusiva a la creación y desarrollo de juegos. Los demás lo hacemos por afición, como el que se mete en una liga de barrios para pasar la tarde de los sábados dando patadas a un balón.



Pues lo primero que hay que tener para crear un juego es una idea. Es como el Big Bang. La chispa inicial. Esa primera idea puede ser un tema que te llame la atención, y a partir de ahí sacar un juego, o una mecánica de juego que te resulte curiosa, o una mezcla de ambas. Hoy en día parece que está todo inventado, así que probablemente la idea que se os ocurra ya haya alguien que lo haya desarrollado, pero eso no quita para que no sea un juego original. Hay un juego hasta de plantar habas. Me explico: juegos sobre carreras de coches hay decenas, a bote pronto se me ocurren 6. Si quieres ser original, no es un tema demasiado bueno. Pero si te gusta ese mundo, y crees que puedes darle un toque personal, adelante. Igual se te ocurre que en lugar de usar dados puede ser un juego de cartas, o que en lugar de sólo la carrera, se puede plantear desde otro punto de vista, y que por ejemplo controles a los tipos de boxes, o que haya dos fases en el transcurso de la partida y que una sea construir el coche, y a raíz de eso competir, un poco como el Galaxy Truckers. Pues igual funciona. O puede ser un juego cooperativo, en el que todos los jugadores son una escudería que se encarga de todo el proceso y que el juego sea una temporada de Formula 1, en el que se compite contra el juego.

Lo importante creo yo, vuelvo a repetir, es que sea un tema que te apasione. Un tema que te guste, porque vas a dedicarle un montón de horas y no hay nada peor que trabajar a disgusto.

En mi caso, las ideas iniciales, tanto del Populi como del Urban, salieron de mi hermano Luis. Él es la mente pensante. En el caso del Populi, por ejemplo, surgió antes la idea de la contextualización que la mecánica de juego. Quería crear un juego que hablara de las tres culturas, judíos, musulmanes y cristianos. En el Urban, sin embargo, nació antes la mecánica de juego, la de poner pieza del puzle y mover peón, porque era una mecánica no demasiado utilizada en los juegos modernos.

Una vez que se tiene la idea inicial, empieza el trabajo duro: desarrollar esa idea. Y el primer paso de este desarrollo es producir una mecánica de juego. Tiene que funcionar, ser equilibrada y no demasiado complicada. Incluso los juegos más complejos a los que he jugado (República de Roma, Eclipse, Le Havre,...) la mecánica era fácil de seguir una vez jugabas un par de turnos. Otra cosa es la dificultad de saber si lo que haces es bueno o no. Pero la mecánica tiene que ser muy sencilla. Ahí tenemos por ejemplo la oca, o el parchís, o el cinquillo. Son juegos con una mecánica muy sencilla, en los dos primeros sólo tienes que tirar los dados y mover en consecuencia (en la Oca tu única ficha, en el parchís puedes tener que elegir como mucho entre cuatro) y en el cinquillo es continuar cualquiera de las secuencias sobre la mesa, o comenzar una nueva si tienes un cinco.

Punto. No tiene más. Eso es la mecánica. Que luego tenga más o menos estrategia es otra cosa, pero lo que es la mecánica debe ser sencilla de entender para poder optar a un público más amplio.

La mecánica normalmente, sobre todo si tiene azar (lo que viene siendo el 90% de los juegos de mesa y el 99,99% de los de cartas) tienes que calcularla muy bien. Preferiblemente con ayuda de las matemáticas. Comprobar que el juego está equilibrado sobre un Excel o una hoja de cálculo. Si todos los jugadores parten del mismo lugar, de la misma casilla, o con las mismas cartas o recursos en la mano, y los turnos, sea el jugador que sea, se desarrollan de la misma manera, es más sencillo. Si no, hace falta más precisión y estudio. Me explico: el ejemplo de la Oca. Todos parten de la casilla 0, y todos tiran un dado para mover, pudiendo caer en las mismas casillas. Aquí todo es suerte, desde el minuto uno. Pero es lo mismo para todos, quien más suerte tenga, gana. No hay estrategia, no hay nada, sólo suerte. Pues este juego es muy sencillo de crear. El parchís, por ejemplo, parten todos de la misma posición, y si juegan cuatro estamos en las mismas. Suerte y algo de estrategia, pero todos con lo mismo. Sin embargo, si juegan tres, la cosa cambia, porque habrá un jugador que tenga a los rivales equidistantes, pero otro tendrá mucho margen por delante desde su casilla de salida, y el tercer jugador tendrá mucho margen por las casillas de detrás. Esto provoca que la partida no parta como equilibrada, y por tanto si este juego se creara hoy en día habría algún tipo de bonificación o penalización para estos jugadores, de manera que se equilibrara este potencial desequilibrio inicial. De hecho, ahora prácticamente todos los juegos serios traen distinta reglamentación dependiendo del número de jugadores. Es decir, si es un juego de 2 a 6 jugadores, probablemente traiga unas reglas adicionales para partidas de 2 ó 3 jugadores, e igual también alguna para una partida de 6. Cuanto más complejo y denso sea el juego, más reglas deben adaptar dependiendo del número de jugadores.

Hay juegos, como el Agrícola, Evo, SmallWorld,... que incluso varían el material de juego dependiendo del número de jugadores. Cambian las cartas, acciones e incluso el tablero de juego dependiendo de esto. El Evo, por ejemplo, tiene cuatro tableros de juego diferentes, dependiendo de si son 2, 3, 4 ó 5 jugadores. Eso es lo normal. Eso indica que se ha testado y comprobado el juego de una manera seria, y se han dado cuenta de que en un tablero para 4 jugadores no pueden jugar 2, ni 3, ni 5 sin perder calidad en la partida.

Los juegos en los que al inicio cada jugador parte con unas ventajas diferentes son más complicados. El Populi tiene esto. Cada jugador representa a un personaje que tie-

ne unas condiciones de victoria diferentes al resto. Esto nos trajo de cabeza, porque había que comprobar que los 24 eventos del juego, de manera global, no beneficiaran a uno u otro jugador. Y además, en la primera versión del juego, cada personaje tenía además una habilidad especial que podía utilizar a lo largo de la partida. Son muchas variables así que lo ideal, para no perder mucho tiempo, es comprobarlo inicialmente. Y luego, si hay que cambiar algo, como nos ocurrió a nosotros, ya se cambia. Ya digo que el Gladiatoris andaba por su enésima variación del reglamento. Si era el 13.2, imaginad la cantidad de pequeños cambios que tuvo desde su origen. Pequeños y no tan pequeños. Yo recuerdo, hace al menos diez años, que el juego tenía dos libros de instrucciones que parecía un juego de rol, con 50-80 páginas cada uno, con los gladiadores que subían de nivel, las distintas dependencias de la casa con sus mejoras en cada una de ellas, quince o veinte tipos de bestias diferentes, con tablas para todo, hasta para el tipo de arena de combate,... una locura. Era muy divertido, pero necesitabas un máster y dos ingenierías para jugar a eso. Ahora, la última versión, con un único reglamento de 12 páginas, no tiene nada que ver con la idea inicial, pero de cara a sacarlo al mercado, es mucho mejor.

Como iba diciendo, tanto el Populi como el Urban nacieron en la mente de mi hermano, y su primer mes de vida lo pasaron en la incubadora del Excel. Eso ayuda mucho de cara a no perder tiempo y dinero. Porque las primeras versiones que se imprimieron estaban ya equilibradas, al menos en teoría, que ya es mucho. El Populi estuvo algo más de tiempo en esta fase debido a su diferencia inicial entre jugadores, y el Urban menos, puesto que todos los jugadores parten de la misma casilla al inicio y tienen los mismos objetivos.

Y una vez que tenemos la idea, la mecánica y el equilibrio teórico del juego, viene la parte fundamental y que mucha gente olvida: el testeo. Probar el juego, comprobar que no solo funciona, sino que es divertido. Y no lo puedes probar tú con tus amigos, sino que tienes que echar un montón de partidas, con gente distinta, y tratando de cubrir todos los posibles escenarios. Si el juego lo he creado yo es normal que me guste y entienda a la perfección las distintas fases del turno, y posiblemente mis amigos y mi familia me digan que está genial, pero eso no vale. No todo el mundo juega igual, no todos siguen las mismas estrategias o se entretienen de igual manera, y lo que debes buscar es que funcione en distintos ambientes.

En este punto es cuando entré yo en el proceso de creación de los juegos. Lo bueno de tener una tienda como la mía es que nunca faltan jugadores para probar juegos. Desde los chavales de 5-6 años hasta gente adulta y madura. De hecho, el Populi estuvo

detenido en este punto muchos meses, antes del testeo, hasta que abrí la tienda. La idea estaba clara, pero no teníamos con quien probar el juego, más allá de nuestros amigos y familiares. Y tampoco teníamos tiempo (cada uno con nuestro trabajo) para moverlo por ferias y festivales. Pero con la tienda abierta toda la semana, fue fácil encontrar gente con la que jugar, con la que compartir opiniones, donde nos decían qué era lo que les gustaba y lo que no. No tengáis miedo de que critiquen vuestro juego, porque es bueno. Siempre que sea una crítica constructiva, suele ser más productivo un jugador que opine negativamente que uno que le parezca todo bien. Al fin y al cabo, para eso les has pedido que jueguen. Es como cuando hago magia. Yo estoy aprendiendo cartomagia, y nuestro maestro nos hace practicar nuestros juegos delante de todos. Y te mueres de vergüenza cuando algo no sale o se descubre el pastel, pero mejor ahí para corregirlo que en mitad de una actuación. Pues con los juegos igual, mejor con la familia, los amigos y clientes de la tienda que con los clientes que hayan comprado el juego ya comercializado.

Por tanto, mucho testeo. Aquí el juego sufrirá la mayor parte de los cambios, mil modificaciones. Por eso es importante que el coste de impresión no sea excesivo en esta fase. Imprimir en blanco y negro, muy esquemático todo, sin dibujos o acabados innecesarios, y a ser posible, todo aquello que sea de plástico (dados, miniaturas, fichas, ...) prestadas de otros juegos. No os lancéis a la estética antes de comprobar que funciona.

Sin embargo, una vez iniciado este proceso, si se ve que el juego puede tener futuro, y en orden a no dilatar en exceso las fases de creación, se puede ir contactando con el equipo encargado de la ambientación, es decir, los ilustradores, maquetadores, historiadores o expertos en el tema si son necesarios. Se les puede comentar la idea y darles unas pequeñas pinceladas para que se vayan poniendo a ello, o al menos para tener un presupuesto. Los ilustradores, curiosamente, suelen ser una de las partes más caras de la creación de un juego. Eso tenedlo en cuenta. Si el juego es muy artístico, con mucha imagen diferente, o modelado de miniaturas, o un reglamento lleno de detallitos, es muy posible que cueste más esa parte estética que incluso la impresión de todas las unidades de la primera edición.

Pero no se puede pasar de ello. No se puede dejar como un asunto secundario de "pues si no se puede, ya los hago yo o se lo digo a mi primo, que sabe dibujar". La imagen es probable que sea la que te venda el juego. A menos que hagas un juego tan espectacular que los youtubers, blogueros y la prensa especializada se queden flipados y te hagan la publicidad sola, lo normal es que tu juego pase a estar en los stands de las

tiendas junto a otros cien juegos, uno detrás de otro. Y la gente compra por los ojos. O al menos se interesa por los ojos. En la tienda lo veo a diario. Tengo juegos realmente buenos a la venta, pero que desgraciadamente no tienen una portada demasiado llamativa, y que incluso algunas tiran a feas. Pues los clientes, o se han informado en redes sociales y vienen a tiro hecho, o ni siquiera lo ven. En cambio otros, que son juegos, digamos, “del montón” (y esto siendo bueno) son tan vistosos que cada tres clientes, dos lo cogen entre las manos para leer de qué van. Luego si ven que no es su tema preferido, lo vuelven a dejar, pero al menos han caído en él, ha captado su atención al menos unos segundos.

Está claro que si tu juego es malo no lo venderás. A menos que esté basado en una serie o programa de televisión, lo cual al parecer es motivo suficiente para que la gente lo compre en Navidad, aunque sirva para poco más que echar un par de partidas y dejarlo para siempre en un cajón o donarlo al año siguiente para el rastrillo de la parroquia. Pero vamos, lo normal es que las ventas de un juego malo sean muy malas. Pero también te digo que las opciones de venta de un juego malo y feo son nulas. Y eso lo tienen aprendido los creadores de juegos malos. Normalmente los juegos infumables suelen tener un acabado artístico espectacular. Me estoy acordando por ejemplo del Piratas del Caribe ó El Código da Vinci. Espero que sus autores no anden por aquí. Son malísimos. Son juegos que se crearon aprovechando el tirón de estas dos películas y son para prenderles fuego. Pero son muy bonitos, la verdad. La caja súper decorada, las piezas de plástico interiores son alucinantes (tienen que haber costado una pasta) y el reglamento a color y con escenas de la película es para enmarcar. Pero los juegos no valen para nada. Otro juego basado en un libro o serie: Los Pilares de la Tierra. Para que veáis que no estoy diciendo que automáticamente todo lo que se basa en algo televisivo tenga que ser malo. El Pilares de la Tierra es un muy buen juego. Es un eurogame de los buenos, y ha estado durante mucho tiempo en el Top 10 de la BGG, que es la lista alemana de los mejores juegos de mesa. Pilares de la Tierra es muy buen juego, pero la gente apenas se para a mirarlo. ¿Por qué? Pues porque la portada no llama la atención. Y los que se paran es porque han leído el título del juego y han dicho: anda, mira, Los Pilares de la Tierra de Ken Follet. Y digo que lo han leído porque no es lo habitual. Cuando tienes dos juegos delante, pues lees los títulos y les dedicas un momento de atención para mirar los detalles, las características generales (edad mínima, número de jugadores, duración,...) pero cuando tienes 50, 75, 100, uno detrás de otro, miras los dibujitos de la portada, y si te llama la atención, pues ya observas un poco más. Y esto también es importante. Hacer una portada demasiado infantil o demasiado oscura te va a restar automáticamente compradores potenciales. El Dixit, por ejemplo, es un juegazo, es un juego que se basa en unas imágenes muy de cuento que los jugadores deben interpretar. Muy divertido. La portada muestra una de esas imágenes, de una niña

volando estilo cuento infantil si no recuerdo mal. He tenido un montón de clientes que en cuanto lo selecciono para explicárselo ya ponen cara de: eso es para niños, nosotros somos ya mayores de 15-18 años. Y luego echan una partidita, o un ejemplo de partida, se divierten, se lo compran y no se arrepienten jamás. Pero de primeras, les chocaba, y si no llego a mostrárselo yo ni siquiera lo habrían considerado como opción.

Por tanto, un nuevo consejo: especial atención al acabado artístico, tanto dentro como fuera del juego. El éxito del juego, aunque parezca mentira, se basará en ello casi tanto o más que la propia idea del mismo. Y repito: es caro. Contad con ello a la hora de hacer números.

Nosotros contamos con el trabajo de Guillermo Benito, que es diseñador y modelador 3D, ha trabajado para otros juegos, como el Huida de Silver City o Skull Tales, y además es amiguete, lo cual está muy bien. Al ser un juego inspirado en el Teruel medieval quisimos que el Populi tuviera ese aire, y nos basamos en el arte de la época. De hecho, tanto las cartas de personaje como las de juego están inspiradas en la techumbre de la catedral de Teruel, y está representado por ejemplo el bestiario completo. Las cartas de evento están inspiradas en imágenes de la época, de documentos y grabados que hemos ido localizando. Los reversos de las cartas de juego son motivos que también aparecen en determinadas zonas de la techumbre, el sello de la caja... en fin, procuramos que toda la ilustración fuera acorde con la época en la que se desarrollaba el juego. Si en lugar de hacerlo así hubiésemos puesto imágenes manga, o con el entintado digital de los cómics modernos, o a base de pinceladas esquemáticas,... pues no habría tenido el mismo impacto, perdería la esencia.

El Urban por ejemplo sí que es más esquemático, y más colorido. Las cartas de juego conforman el centro histórico de Teruel, y queríamos que cuando se completara al final del juego nos quedara una mesa alegre, viva. Para este proyecto también contamos con Guillermo.

La contextualización, que en el caso del Populi era muy importante, corrió a cargo de mi chica, Isabel, que controla un montón de estos asuntos. Se encargó de investigar, recuperar documentos de la época, estudiar censos poblacionales, y de ir seleccionando los personajes y eventos de la ciudad que mejor se adaptaban a nuestras necesidades. Un trabajo laborioso que según que juego tengáis en mente será más o menos arduo. Normalmente, los juegos históricos suelen tener más faena en este paso. Si hago un juego de zombis, por ejemplo, o de gladiadores robóticos, no será tanto el tema de investigación como el de crear un mundo o historia que sumerja al jugador en la partida. Más que labores de investigación son labores literarias y de imaginación. Si tu juego es un 4 en raya, esta parte de contextualización te la puedes saltar. O pueden ser sistemas orbi-

tales que se tienen que alinear para despertar a un antiguo dios universal que... Otro consejo: una buena historia engancha a los clientes. Hasta el juego más tonto, con una buena ambientación detrás puede tener tirón entre un porcentaje de los clientes potenciales. Hoy en día muy pocos juegos salen sin el apoyo de una historia detrás. Un marco histórico o ficticio. Incluso los party-game, que nunca lo han necesitado, ahora empiezan a contar con ello. Mirad el Jungle Speed, por ejemplo. Uno de los party-game más vendidos de los últimos 10 años. Es un juego de reflejos, de reacción mano-ojo, como otros tantos. Pues tiene una historia detrás sobre los guerreros de la jungla, sobre el Tótem de no sé qué... ni idea. Jamás me lo he leído. Y supongo que el 90% de los jugadores tampoco. Pero ahí está. Tiene un contexto detrás. El Hombre Lobo de Castro-negro, otro juego súper ventas, que es el polis y cacos de toda la vida pero más desarrollado. Pues tiene una ambientación muy buena, en la que hay un Narrador que va contando la historia del pueblo de Castronegro, en el que todos vivís, pero que entre vosotros hay unos hombre lobos, que cuando cae la noche se transforman en bestias y atacan a los habitantes del pueblo para saciar su sed de sangre y carne humana, y que entre todos debéis averiguar quiénes son para ajusticiarlos y frenar el derramamiento de sangre... un contexto. Si el Narrador es bueno, la experiencia puede ser muy divertida.

Así que mientras nos dedicábamos a hacer el testeo del juego, modificando y reto-cando algunas deficiencias encontradas, Guillermo comenzó con la parte artística, e Isa se fue al Archivo Provincial e investigó sobre la historia de la ciudad. Un reparto de fae-nas, porque delegar responsabilidades es bueno para dos cosas: para no dilatar las distintas fases hasta el infinito, y para no terminar desquiciado. Se trabaja mejor en equipo, ya que te centras más en tu tarea.

Una vez tenemos la mecánica depurada toca escribir el reglamento y maquetarlo. Debe ser claro y preciso, y también necesitaremos colaboradores que lo lean y nos den su opinión. Y es ideal que parte de esos colaboradores no hayan jugado nunca al juego, para que su opinión esté libre de una experiencia previa. Para vosotros siempre estará claro lo que queréis decir con vuestro texto, principalmente porque seréis los creadores del juego y lo tendréis todo súper estudiado. Los lectores que ya hayan jugado al juego podrán basarse en la partida que jugaron para interpretar, a veces de manera incon-sciente, algunas secciones del reglamento. Pero aquellos que no hayan tenido contacto con el juego, ni les hayas explicado tú de qué va, son perfectos, pues se tienen que ha-cer una idea del juego únicamente con lo que les ofreces, el reglamento y en determina-das situaciones viene bien una copia del propio juego.

Hay que ser concisos, no dejar nada al azar. Si habéis testeado muy bien el juego, y os habéis dado cuenta de lo que más cuesta de entender, haréis especial hincapié en esa fase. Y sobre todo, no os alarguéis en exceso. Tengo un buen número de clientes

que me han confesado que tienen juegos en casa sin estrenar porque no entendían las instrucciones, o porque eran muy largas y se les olvidan de una partida a la siguiente, y les da pereza leerlas cada vez.

El otro día me leí el reglamento de un juego que era un infierno. Primero porque la maquetación era muy confusa, con los textos en varios idiomas en la misma página, sin un orden demasiado claro, que saltaba de un tema a otro como hago yo hoy en esta charla... muy mal. Pero lo peor es que en una de las fases del turno se notaba que ni ellos la tenían clara, que manda narices. Te metían un párrafo de una página completa, sin anestesia ni nada, con un montón de explicaciones espaciales que si no tenías el tablero delante ni siquiera sabías de qué hablaban, sin gráficos explicativos, y todo para acabar diciendo en el punto siguiente, a modo de aclaración, que era verdad que era una fase un poco complicada, y que si no la entendíamos lo mejor que podíamos hacer era adaptarla nosotros mismos como buenamente viéramos. Esto es verídico. Esto está escrito en un reglamento. Que el jugador lo haga como quiera, porque ellos no saben explicarlo. ¡Jamás hagáis eso! De verdad. Da la sensación de una dejadez extrema. Y luego resulta que no era tan complicado, pero se explicaban como un libro cerrado.

Las instrucciones claras y bien atadas. Muchísimos juegos no prestan atención a esto y luego tenemos en sus páginas web revisiones de reglas, disculpas, FAQs infinitas,... Un buen trabajo a tiempo evita más trabajo en el futuro.

No me quiero alargar mucho más por si tenéis dudas, así que abrevio: una vez tenemos el reglamento terminado toca contactar con traductores para al menos traducirlo a otro idioma. Aquí se venden juegos, pero en Francia, EE.UU. o Alemania no te quiero ni contar. Traducir al menos al inglés tu juego te puede abrir muchas puertas. Al menos el reglamento. Por eso es bueno utilizar en el tablero, cartas, fichas,... símbolos mejor que palabras. Siempre que se pueda, claro. Porque si por lo que sea el juego finalmente triunfa y traspasa fronteras, te ahorrarás mucho tiempo y dinero. Nosotros el Populi lo tenemos traducido al alemán, francés e inglés, y aunque las cartas tienen texto, incluimos un librito en la caja con las cartas traducidas a los tres idiomas. Valor añadido. El Urban sin embargo sólo está traducido al inglés, y la parte turística del juego, con la descripción de los monumentos que aparecen en el recorrido junto a su posición GPS, es un añadido al reglamento que para nada influye a la hora de jugar.

Y una vez tenemos la idea, la mecánica, el testeo, las ilustraciones, la contextualización, las traducciones, la maquetación,... todo el juego ya terminado, toca imprimirlo. El cartón, el papel y la madera son baratos. El plástico, depende. Puedes utilizar moldes ya creados y adaptarlos a tu juego (fichas, peones, cochecitos estándar,...) y no incrementa el coste en exceso, o puedes crear tus propios dados con símbolos específicos y tus mi-

niaturas personalizadas, y entonces te sale un juego muy bonito a cambio de embargar tu casa y tu coche. Hablar con imprentas especializadas también ahorra costes. Nosotros queríamos hacer todo el proceso de creación del juego aquí en Teruel, pero la impresión era imposible. Nos salía 5 veces más cara aquí que en Madrid, porque de hecho ni siquiera tenían las planchas de impresión para las cartas y tenían que enviar parte del trabajo fuera. Y si tu juego tiene plástico, probablemente tengas que trabajar con Alemania. Y si tu juego tiene plástico personalizado, a Polonia o China. Para que os hagáis una idea, una miniatura de plástico cuesta céntimos, pero el molde puede rondar los 1.000 euros mínimo. Es por esto que la mayoría de los creadores de juegos actuales se apoyan en plataformas de crowdfunding como Kickstarter o Verkami para tratar de reducir la inversión a la hora de sacar su producto. Nuestro juego, el Populi, pidiendo favores a diestro y siniestro (los traductores, el ilustrador, la contextualizadora,... eran amigos y familia todos) nos salió aproximadamente por 7.000 euros las primeras 1.000 unidades, sin IVA ni nada. Pero el Gladiatoris, el de miniaturas de mi hermano parece ser que rondará los 75.000. Hablo un poco de memoria, pero creo que era algo así. Si a esto le añades después los gastos de transporte, distribución, el margen de cada uno de los implicados en la cadena, el IVA para el Estado,... pues si lo quieres rentar te tienes que ir a los 200 euros por juego, lo cual es absurdo.

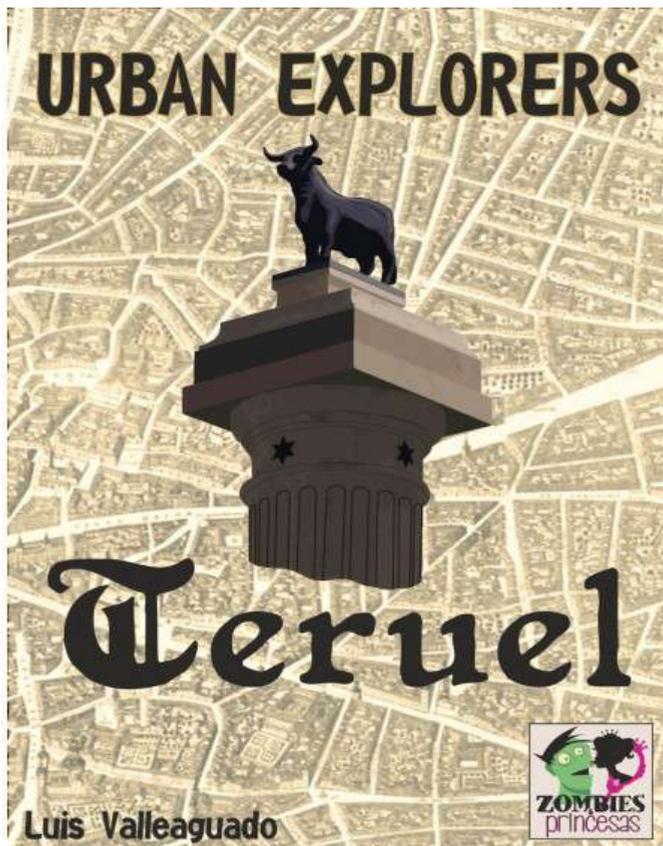
Crear un juego es barato. Producirlo no tanto. Otra opción es ofrecérselo a una casa especializada en ello, y olvidarte de todo esto, pero primero les tienes que convencer de que es un buen juego, y además tienes que asumir que habrá cambios a los que tendrás que ceder.

En fin, esta es otra parte, la comercialización, que es muy larga y de la que por suerte y desgracia no he tenido todavía que ponerme a ello porque pudimos sacar todo el proceso por nuestra cuenta, sin contar con terceros, lo cual nos agilizó la salida al mercado y abarató los costes al trabajar con Zombies y Princesas como distribuidor único.

Y para terminar, falta la parte publicitaria. Dar el juego a conocer, que llegue a tu cliente potencial. Promocionarlo de todas las maneras posibles. Aquí los de Teruel tenemos ventaja, porque es una ciudad pequeña y nos conocemos todos. Último consejo del día: no tengáis miedo de utilizar a los medios de comunicación. En Teruel hay periodistas de dos televisiones, dos periódicos, 5 ó 6 radios, y tres o cuatro medios digitales. Y todos están deseando que ocurran eventos o historias para sacar en los informativos. Es una ciudad pequeña, apenas ocurre nada fuera de la política, por lo que cualquier anomalía en el día a día puede ser susceptible de convertirse en noticia. Tenemos que aprovecharlo. Ellos completan programa, nosotros conseguimos difusión. En ciudades más grandes es más complicado, pero en Teruel es fácil que vengan los medios. Si no todos, al menos una representación.

Lo malo es que este tipo de información viaja como mucho a nivel autonómico, a no ser que tengas suerte. Nosotros recibimos el año pasado el premio al Mejor Juego del Año de edición española con el Populi Turolii, y lo aprovechamos al máximo. Salimos en los medios locales a la vuelta del Festival de Córdoba, de ahí a los autonómicos, y alguien en Madrid lo vió y nos sacaron en RNE y Cope a nivel nacional. ¿Y eso qué implica para las ventas? Pues al día siguiente de salir en los medios siempre teníamos cuatro o cinco pedidos de la zona de difusión. ¿Que salíamos en el Heraldo o en Aragón TV? Pues al día siguiente un pedido de Jaca, dos de Huesca y tres de Zaragoza. ¿Que salíamos en RNE a nivel nacional? Pues dos pedidos de Madrid, uno de Vigo y tres de Cádiz. Parece una tontería, pero funciona.

Lo mismo ocurre a nivel local. El día que salió en el Diario de Teruel un reportaje sobre el Populi, ese mismo día me vinieron media docena de clientes, periódico en mano, para comprar el juego.



Tampoco está de más, de hecho lo considero imprescindible, moverlo en internet. Incluirlo en las bases de datos como la BGG o la BSK es el primer paso, puesto que son los referentes a nivel nacional y mundial para los jugadores. Si además te montas un blog, como tiene el Gladiatoris, para ir comentando noticias, pues mejor que mejor. Por tanto, y con esto termino, la publicidad es fundamental para que la gente conozca tu juego.

Proyecto de recuperación de la memoria oral de Ojós (Murcia): juegos y juguetes de la infancia

José Emilio Palazón Marín

Director del Museo de Belenes del Mundo de Ojós (Murcia)

Olga M^a Briones Jiménez

Conservadora del Museo de Belenes del Mundo de Ojós (Murcia)

El Ayuntamiento de Ojós (Murcia), a través del Museo de Belenes del Mundo, está desarrollando el proyecto “Recuperación de la Memoria Oral de Ojós”, bajo la dirección de Enrique Pérez Cañamares, doctor en Geografía e Historia y Antropología.

El objetivo final de este proyecto es acopiar mediante entrevistas grabadas en vídeo el patrimonio inmaterial que reside en la memoria de los habitantes de Ojós mayores de 75 años, que es una generación que cabalga prácticamente en la sociedad tradicional desde finales del siglo XIX hasta nuestros días y que aportará a las generaciones futuras la información y el puente de conexión entre lo que fue la vida de la sociedad tradicional y las formas de vida actuales. La mayor parte de las entrevistas han sido realizadas en las instalaciones del Museo de Belenes del Mundo de Ojós, aunque en diversos casos el equipo ha tenido que trasladarse a los domicilios de los entrevistados con movilidad reducida.



Entrevista realizada en una sala del Museo de Belenes del Mundo de Ojós.

Se trata de un proyecto novedoso tanto en su concepción como en su posterior recuperación y musealización, ya que los habitantes del Valle de Ricote en un futuro podrán dialogar con sus mayores y ese diálogo también redundará en establecer puentes entre las generaciones, ya que la difusión al público se realizará a través de pantallas interactivas y consultables por el visitante, así como con la construcción de un portal en la Red.

Entre la información recopilada se tratan cómo no, los juegos y juguetes de la infancia, de este modo nuestros mayores nos cuentan a qué jugaban y qué juguetes tenían, incluidos los fabricados por ellos mismos o sus padres.

Es muy llamativo que un alto porcentaje de las personas mayores entrevistadas nos hablan de los juegos relacionados con las Fiestas Patronales de Ojós, que se celebran a finales de agosto, ya que entre los diversos actos de las fiestas también estaban incluidos diferentes concursos y juegos, y eran de los pocos momentos del año en que podían disminuir sus labores diarias y disfrutar de las fiestas.

Destaca la “Carrera de cintas bordadas”, juego de larga tradición en la localidad que en la actualidad se sigue celebrando en las Fiestas Patronales con gran popularidad, y aunque los bordados en muchos casos han sido sustituidos por pinturas para tela y abalorios, en esencia sigue siendo el mismo.



Carrera de cintas bordadas. Fiestas Patronales de Ojós 2015.

Con respecto a las reglas y desarrollo del juego, nos cuentan que participaban los jóvenes de Ojós y que consistía en que los muchachos del pueblo intentaban coger unas cintas colgantes que habían sido bordadas por las chicas jóvenes de la localidad. Estas cintas se colocaban en un cordel, enrolladas en un trozo de caña, cubiertas con un papel y solo quedaba a la vista una anilla colocada en uno de sus extremos y los muchachos intentaban cogerlas montados en bicicleta y ayudados por un pincho o varilla confeccionada por ellos mismos con una rama de árbol. El premio a los afortunados era una cinta que recibían de manos de la autora del bordado. Era normal que compitieran por conseguir la de una muchacha determinada que solía ser la más guapa o la que pretendían.

Hoy día muchas de nuestras personas mayores conservan las cintas bordadas que ganaron en tiempos pasados en este juego, del que nos hablan con gran ternura ya que en muchos casos acabó convirtiéndose en el matrimonio entre el joven hidalgo en bicicleta y la muchacha bordadora de la cinta.



Detalle de una cinta bordada del año 1942

En la actualidad, también se celebra una “Carrera de cintas femenina con carretones” para que todos los muchachos y muchachas de la localidad participen en este divertido juego.



Carrera de cintas femenina con carretones. Fiestas Patronales de Ojós 2015.
Autora: Dayana Barceló Falcón.

Las personas mayores de Ojós también nos hablan de otros juegos que se celebraban durante las Fiestas Patronales, que hasta hace escasos años seguían realizándose, como son: “La Cucaña”, donde participaban los chicos jóvenes de la localidad que intentaban trepar por un palo previamente engrasado, al final del cual se encontraba el trofeo, que solía ser alguna vianda; “La Rotura”, que consistía en romper ollas de barro que estaban colgadas y que en unos casos tenían agua, en otros tierra y los afortunados obtenían algún manjar; o “Las carreras de sacos”, donde había que saltar y avanzar hasta la línea de meta metidos dentro de un saco hasta la cintura.

Hay otro juego del que nos hablan que nos parece digno de mención por ser también una antigua costumbre en la localidad y que se realiza en fechas muy distintas a los anteriores. En Ojós, tradicionalmente, todos los Viernes Santo se juega a las Caras. “El Juego de Las Caras” tiene su origen en el primer Viernes Santo, pues los romanos despojaron a Jesús de sus vestiduras y se las jugaron a los dados. Otras hipótesis son, que Judas se jugó las treinta monedas con las que entregó a Cristo o cuando los soldados romanos pagaron monedas por la túnica de Jesús que habría sido subastada. Es por esto por lo que sólo se juega en Semana Santa.

Este juego consiste en:

1º). Dos o más personas se reúnen (la banca) y ponen un dinero, en cantidad suficiente, para poder igualar y pagar cualquier apuesta de los jugadores.

2º). Se preparan varios juegos de dos monedas iguales, generalmente antiguas (suelen ser monedas de 10 céntimos de Alfonso XII), para ser lanzadas.

3º). Se reúnen los participantes apostantes, formando un círculo lo suficientemente amplio dentro del cual cada uno y a su pies deposita el dinero que apuesta y se tiran al aire las dos monedas.

4ª). Una vez realizadas las apuestas, un integrante de la banca va pasando y depositando junto al dinero que tiene el apostante a sus pies otro importe exactamente igual al apostado (esta es la cantidad que ganaría el apostante en caso de serle favorable la apuesta –dos caras-) y así con todos los apostantes. Si alguna de las apuestas fuera tan elevada que la banca no pudiera o quisiera igualar (normalmente antes del juego se suelen fijar unos topes máximo y mínimo para las apuestas, ya que fundamentalmente se trata de mantener esta tradición) se lo comunicaría al apostante y se llegaría a algún tipo de acuerdo.



5º). Una vez cubiertas todas las apuestas, se sitúa el lanzador de las monedas (que siempre suele ser alguien perteneciente a la banca) dentro del círculo compuesto por los apostantes, con espacio suficiente para que estas sean lanzadas, en posición plana, una de cara y la otra de cruz, a más de tres metros de altura y puedan caer libremente, rebotar en el suelo sin ningún tipo de obstáculo y obtenerse un resultado válido, que según en la posición que queden las monedas puede ser:

Cara y Cruz: no gana nadie (se vuelven a lanzar las monedas al aire hasta que haya un resultado válido).

Cruz y Cruz: gana la banca (las personas que se hacen cargo de la banca recogen todo el dinero que hay a los pies de los jugadores, con lo que el juego empieza otra vez de nuevo apostando y lanzando las monedas).

Cara y Cara: ganan los apostantes (los apostantes recogen el dinero que tienen a sus pies que es el doble de lo que han apostado, con lo que el juego empieza otra vez de nuevo apostando y lanzando las monedas).

El juego de las Caras es una tradición de cientos de años en Ojós y por ese motivo era normal que determinadas familias fueran o mejor dicho pusieran la banca. Hasta hace poco, los banqueros más populares eran Jerónimo (el de Remedios) y Pascual el Cojo (el corredor de fruta) que formaban una desigual, aguerrida e indesbancable pareja de buenos banqueros. Fallecido uno de sus componentes, Pascual, formaron la banca Jerónimo y el hijo de Pascual, Gerardo (el de Águilas) que seguían formando una estu-penda, avenida e inigualable pareja de banqueros. Cuando falleció Jerónimo, la siguien-

te pareja de banqueros la formaron Gerardo y la hija de Jerónimo, Pilar, tan carismáticos y aguerridos como sus padres, que siguen manteniendo esta antigua tradición.

Son otros muchos los juegos de su infancia y juventud de los que nos hablan, como son: los bolos, la petanca, el frontón, las canicas, la zompa, los rompes o las cajas, las chapas, el caliche, la rayuela, la "pillá o el pillao", además de numerosos juegos y canciones de corro y comba. Incluso algunas de estas personas entrevistadas conservan piezas de algunos de estos juegos, como es el caso de un antiguo tejo de forja del juego del caliche con las iniciales de su nombre incisas.



Antiguo tejo de forja del juego del caliche con las iniciales del nombre de su dueño incisas.

Con respecto a los juguetes, la mayoría de nuestros mayores no podían costárselos porque pertenecían a familias humildes del medio rural, así que se los fabricaban ellos mismos; ellas se fabricaban "cazuelicas y ollicas" de barro y ellos se hacían barcos de juncos, con los que jugaban en el río Segura, que atraviesa la localidad de Ojós.



Un vecino de Ojós fabricando un barco de juncos como lo hacía en su juventud. Autor: Blas Martínez Bermúdez.

Algunos de ellos, los menos, aún conservan algunos juguetes de su juventud como son un juego de construcción en madera, una Lotto de Agapito Borrás, y coches o camiones de hojalata, todos ellos de los años 30-40 del pasado siglo.

Cada entrevista realizada es un auténtico tesoro, que nos hace conocer en profundidad la historia de Ojós desde el punto de vista humano y que nos aporta valiosa información sobre las distintas facetas de la trayectoria personal de cada entrevistado, que en conjunto, nos muestran el desarrollo humano de esta localidad. Queremos mostrar nuestro agradecimiento a todos los participantes por su saber y cariño, que podremos transmitir a las generaciones presentes y futuras.



Tendencias en juguetes, análisis de ferias internacionales 2015

María Costa y Miriam Morante
Instituto Tecnológico de Producto Infantil y Ocio (AIJU)

Desde AIJU, el Instituto Tecnológico de Productos Infantiles y Ocio realizamos un constante seguimiento de tendencias basadas en los cambios sociales y de mercado que afectan al sector de los juguetes. Una importante parte de la investigación se basa en la información recabada en las visitas a las principales ferias de juguetes a nivel mundial; Nuremberg, Nueva York, Hong Kong, etc. Durante los últimos años nuestra labor nos ha sido reconocida internacionalmente, teniendo participación activa en la decisión y definición de tendencias de la TrendGallery de la feria de Nuremberg (Alemania).

Algunos de los criterios más importantes a la hora de definir las tendencias para la TrendGallery fueron que se basaran en ideas que ya se estuvieran discutiendo en los medios de comunicación. Pero debían partir de productos innovadores, características juguetes que aún no se encontraran de forma masiva en el mercado pero que estaban siendo adoptadas por los principales fabricantes y tenían un alto potencial de éxito en ventas. También se consideraba su valor transnacional, es decir, tendencias que no sólo fueran relevantes para un país específico.

Las tendencias difundidas por la feria de Nuremberg (*Spielwarenmesse*) se basan además en el análisis de su comité de tendencias integrado por expertos de 7 países europeos (incluido España con la representación de AIJU), Estados Unidos, Japón y la India. Desde la *Spielwarenmesse*, las tendencias consideradas con mayor impacto para el año 2015 fueron: *Express yourself*, *Little Scientists* y *Beyond Reality*.

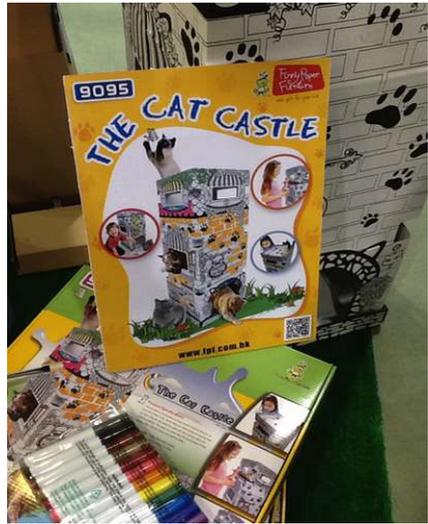
EXPRESS YOURSELF – Expresate tú mismo

Esta tendencia se relaciona con el interés de los padres por potenciar la creatividad en sus hijos, algo que se empieza a promover ya desde los primeros meses. En la feria, han destacado todo tipo de artículos para facilitar a los más pequeños el desarrollo de una amplia variedad de creaciones artísticas originales. Juguetes que fomentan la creatividad única de cada niño y propuestas innovadoras para que los niños experimenten de forma creativa, mientras crean proyectos originales y personales.

Algunos de los juguetes más destacados en esta tendencia se presentan de forma que se puede jugar partiendo de productos que los niños tienen a su alrededor, en su entorno diario. Otras propuestas interesantes son los juguetes que permiten la personalización del producto bien a través de complementos lúdicos o facilitando pintar según el gusto del pequeño.



m2p R3 Corky; Varios productos de Broderly de Hape



I love shoes de Ravensburger; The Cat Castle de Pfp



Pablo Pi de Italian toy, Barbie Airbrush Spray de Mattel

LITTLE SCIENTISTS- Pequeños científicos

Little Scientists refleja la actitud de los padres por apoyar el conocimiento y la pasión por las enseñanzas científicas a través del juego y a edades muy tempranas. Juegos que implican conceptos relacionados con una amplia gama de ciencias como la tecnología, la ingeniería, las matemáticas, la química, la botánica, la astronomía, y un largo etc. Todos ellos traducidos a juguetes sencillos y divertidos para jugar de forma segura en familia.

IX JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

También hay una gran variedad de desarrollos relacionados con juguetes que enseñan a programar, por ejemplo robots. Destacan los kits para construir cualquier objeto que después puede convertirse en un dispositivo conectado a Internet, un juguete con el que el niño puede interactuar, controlar sus movimientos, etc.



Primo; Robot de Clementoni



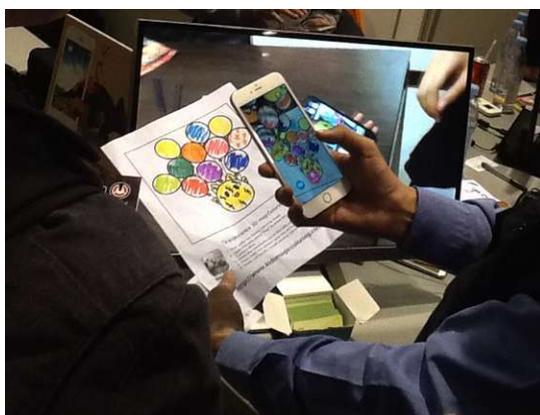
Insectoid de HCM; Intelligente de Knete

BEYOND REALITY – Más allá de la realidad

“**Beyond Reality**” es la tendencia que trata el impacto de las nuevas tecnologías en las formas de juego. Los padres juegan con todo tipo de gadgets tecnológicos y disfrutan compartiéndolo con sus hijos. Las empresas jugueteras, conscientes de este fenómeno, están desarrollando propuestas innovadoras que permiten el juego entre padres y pequeños gracias a la implementación en sus productos de diversas tecnologías como la Realidad Aumentada, la impresión 3D, etc. Por ejemplo en la feria, se presentaban con éxito juguetes que, de forma no invasiva, informan a los padres del bienestar de sus hijos. Es el caso de varios peluches que conectados a Apps detectan la temperatura del bebé y/o otras constantes vitales.

Muchos de los nuevos juguetes que integran las últimas y más innovadoras tecnologías, integran propuestas para que los niños combinen el juego entre el mundo real y el virtual. Por ejemplo, juguetes tradicionales como Lego, amplían sus posibilidades de juego desarrollando bloques que activan opciones en aplicaciones digitales. Otros juguetes con presentan opciones para que después de pintar o construir el niño vea efectos sorprendentes a través de los dispositivos móviles. También existen juguetes que se presentan como wearables. Se pueden citar pulseras que con el movimiento de la mano se convierten en herramientas para jugar a tenis, tocar la guitarra, etc, todo de forma virtual.

Las tendencias sociales respecto a las nuevas tecnologías también afectan al sector de los juguetes que se encuentran en 2015, con diversas opciones de juegos basadas en los populares *selfies*.



3D printer Bonsai Lab; Draw and RA de Garuda Industrial



Osmo

Además de las tendencias mencionadas, desde la feria de Nueva York se presentaron otras cuatro tendencias de relevancia tanto en el mercado norteamericano como internacionalmente.

OPEN-ENDED PLAYTIME - Juego Libre desestructurado

Juguetes y juegos de composición abierta que ayudan a promover la creatividad, el ingenio y la capacidad para resolver problemas, permitiendo a los niños la libertad de explorar exactamente cómo quieren jugar, en función de sus capacidades e intereses. Muchos niños de hoy llevan una vida muy estructurada, el juego libre, sin límites ni reglas les da la oportunidad de relajarse, divertirse y disfrutar de ser niños.

MINI MADNESS – Mini Locura

La tendencia abarca los juguetes en envases muy pequeños, así como versiones pequeñas de productos existentes. Juguetes con alto valor de juego a un precio bajo, que además de ser asequibles son ideales para el juego on-the-go y fáciles de almacenar.

UNDER THE SEA – Bajo del Mar

Los juguetes con temática acuática o para el baño están ganando terreno en muchas categorías, incluyendo muñecas, juegos, coleccionables, juguetes al aire libre, y más. Algunos son educativos y enseñan a los niños acerca de la vida bajo del mar, mientras que otros son simplemente para chapotear o salpicar.

DAWN OF THE DINOSAURS – El origen de los dinosaurios

Durante 2015 los dinosaurios de juguetes han invadido las estanterías de todas las tiendas de juguetes, cautivando a niños de todas las edades. Fenómeno impulsado en gran medida por el lanzamiento de películas como JurassicWorld.

Además de estas tendencias, AIJU resalta otra relacionada con una realidad social en pleno auge, la reivindicación de que las niñas juegan más allá de querer ser princesas rosa. THE POWER TO BE A GIRL, habla de la búsqueda de juegos y juguetes que permitan explorar y jugar a ser una mujer inteligente, científica, fuerte, valiente, etc. Cabe destacar compañías emprendedoras como GoldieBlox con su lema: *"una empresa de juguetes para inspirar a la próxima generación de ingenieras"* o Roominate creada por mujeres para atraer a las niñas pequeñas a construir proyectos de ingeniería. A su vez, grandes multinacionales como Lego han desarrollado figuras femeninas basadas en científicas expertas en campos tan amplios como la química, la astronomía o la arqueología. Y es que las niñas quieren jugar a ciencias pero también a superhéroes. Empezando a ser conscientes del potencial de ver más allá de los estereotipos, la mítica Barbie ha sacado su nueva línea *"Princess Power"* que invita a las niñas a soñar en ser héroes.



HelloKitty, Superwoman de DC; Barbie Princess Power de Mattel.

IX JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

Todas estas tendencias son el resultado de un análisis en profundidad de los cambios y realidades que están marcando la sociedad y la industria, y son el resumen de algunas de las principales características de definen los nuevos desarrollos de juguetes que han entrado al mercado durante el 2015 y que tendrán una importante relevancia en las tiendas durante los próximos años.

¡Dales cuerda! Una aproximación a los autómatas de la juguetería española

Gabino Busto Hevia

Se recoge aquí un apretado resumen de la ponencia impartida en las IX^{as} Jornadas Nacionales de Ludotecas, Juegos y Juguetes, celebradas del 23 al 25 de octubre de 2015 en Albarracín (Foto 1).

Dicha ponencia contó con el complemento de una amplia batería de imágenes que, por razones de espacio, no puede reproducirse íntegramente aquí. El material gráfico recogido para esta síntesis corresponde, a excepción de tres fotografías, a la colección del Museo del Traje. Centro de Investigación del Patrimonio Etnológico (Madrid).

La intervención incluyó, asimismo, demostraciones en directo de algunos de los autómatas seleccionados y comentados.

Las piezas se han datado con su fecha de fabricación inicial o, en su defecto, con la del decenio en que salieron al mercado.

Dejo constancia de mi gratitud a Natalia Rilla, por su valiosísima y decisiva colaboración en la preparación y exposición de este trabajo.



Foto 1: El ponente durante su intervención. En el lateral izquierdo, encima de la mesa, el juguete autómatas *Viajante* (1930) de PAYÁ HERMANOS.

1. PRELIMINAR

En esta ponencia realizaremos un acercamiento temático a los autómatas más significativos que produjeron las jugueteras españolas a lo largo de la Era industrial. Seguiremos para ello una orientación preferentemente histórico-artística, en la convicción de que el juguete constituye un testimonio de primer orden para conocer las sociedades en donde se concibe, produce y utiliza. En este sentido, acaso sea necesario aclarar aquí que el valor mercantil y económico del juguete industrial -tan obvio, por otro lado-, ha resultado compatible con muchos otros valores, como son, verbigracia, los que atañen a los ámbitos de la arqueología industrial, la historia y la historia del arte.

El campo de este trabajo viene delimitado por la definición que da el diccionario de la Real Academia Española de la Lengua para el término “autómata” -en su segunda acepción-, esto es, “maquina que imita la figura y los movimientos de un ser animado”. Por consiguiente, hemos desechado, de una parte, los prototipos que, ayunos de maquinismo, reciben el movimiento del impulso manual permanente; y de otra, aquellos que, incorporando automatismos de diversa naturaleza, lo hacen en representaciones de seres que, subidos a vehículos o combinados con diversos objetos, permanecen estáticos durante el funcionamiento del ingenio.

Los artilugios lúdicos seleccionados se mueven autónomamente gracias, en su mayor parte, a resortes mecánicos de cuerda, si bien, en ocasiones, también lo hacen por contrapesos o, desde la década de 1960, por motores eléctricos de pilas. Todos ellos, a medio camino entre el arte y la ingeniería, permiten efectuar numerosas incursiones en la historia social (Foto 2).



Foto 2: Anónimo. *Niño y juguete en la Gran Vía de Madrid* (c. 1955).

Un niño, rodeado de otras personas, en actitud de jugar en la calle con el juguete automático *Gato con pelota* (c. 1950) de PAYÁ HERMANOS.

2. CIRCO Y TEATRO DE VARIEDADES

El circo ha sido una de las creaciones humanas con mayor proyección en los juguetes autómatas. Desde los *Payasos acróbatas* (c. 1890), pieza excepcional en hojalata pintada, con mecanismo de resorte, atribuida a EUSEBIO ROCA FARRIOLS -registrador en 1907 de la marca HISPANIA –aunque podría tratarse también de una manufactura de JORGE RAIS-, hasta el *Payaso gimnasta* (1960), de PAYÁ HERMANOS, fabricado en plás-

tico y tela, los trebejos de esta iconografía permiten reconstruir, en buena medida, la evolución del tantas veces nombrado como “el mayor espectáculo del mundo”.

Si bien encontramos en este ciclo acróbatas, como el producido por VERDÚ, RICO Y CÍA. – LA HISPÁNICA ARTÍSTICA en 1919, y malabaristas, como el popular personaje de PAYÁ HERMANOS, datado en 1932, podemos afirmar que la figura del payaso es el rey de los juguetes mecánico-circenses. Así, entre tantas creaciones inolvidables, merecen mención, de la casa RICO, el *Payaso con jinete a caballo* (años 1920) y el *Tamborilero circense* (1926); y de la casa PAYÁ HERMANOS, el *Payaso con carrito y perros* (1930) y dos de las obras inspiradas en el célebre caricato Ramón Álvarez Escudero, *Ramper* (Madrid, 1892 - Sevilla, 1952): de un lado, el llamado *Ramper trapequista* (1934), muñeco que da asombrosas volteretas en una barra fija; y de otro, el *Ramper a caballo* (1937), juguete que, gracias al movimiento basculante otorgado por un ingenioso sistema de ruedas, emula divertidos saltos ecuestres (Foto 3). Este último autómatas, una pequeña obra de arte, estuvo basado probablemente en la parodia que realizaba Ramper de las Hermanas Carré, acróbatas a caballo, aunque, en honor a la verdad, el payaso no ejecutaba su número en un corcel, sino en un burro. Esta pieza nos da pie para pasar a los animales circenses. Actualmente bajo cierta controversia social, los números con animales amaestrados han constituido otro importante capítulo de la juguetería mecánica. Uno de los zoomorfos más representados ha sido el mono. Así, el *Mono en triciclo* (1920), de VERDÚ, RICO Y CÍA. – LA HISPÁNICA ARTÍSTICA, jocosos iconos del que PAYÁ HERMANOS hizo también sendas versiones en hojalata litografiada y pintada; el *Mono con pelota* (1934) y el *Mono borrachín* (1955), ambos asimismo de PAYÁ HERMANOS; el *Mono Joe* (años 1970) de MECÁNICA IBENSE y el *Monín en Navidad* (años 1970) de JUGUETES ROMÁN, dan idea de lo recurrente de esta representación.

Otro destacado zoomorfo circense ha sido el elefante. Uno de los más famosos, basado en el paquidermo homónimo del Circo Barnum de los Estados Unidos, es *Jumbo* (1932), de RICO. Este magnífico animal de hojalata, con precedente alemán, camina gracias a su resorte mecánico de cuerda y a unas ruedecillas instaladas en la base de sus patas.

Perros y osos han sido, igualmente, seres muy populares en los números circenses y por ende en la juguetería automática. Entre los primeros figura la *Perrita con pelota* (1936) de PAYÁ HERMANOS, y entre los segundos, el *Oso de feria* (1950) de MECÁNICA IBENSE, por citar sólo dos modelos.

En estrecha relación con el circo está el teatro de variedades. Dicho formato, en el que trabajó también el mentado Ramper, ha inspirado varios juguetes autómatas. *El Músico de jazz* (1932) de PAYÁ HERMANOS es uno de ellos. Se trata de un músico y bailarín que mueve las piernas al tiempo que percute con sus talones en un bombo. El mecanismo se encuentra alojado en el pequeño piano que está detrás del personaje.

Otro ejemplo lo encontramos en el *Mago* (1960) de JYESA (Foto 4), un autómata de hojalata, baquelita y tela, que nos introduce en el apasionante mundo de los prestidigitadores.



Foto 3: *Ramper a caballo* (1937). PAYÁ HERMANOS (Ibi. Alicante).

Hojalata litografiada, 18 cm, alt. x 15 cm, long. Col. Museo del Traje.

Centro de Investigación del Patrimonio Etnológico. Madrid. CER.es (<http://ceres.mcu.es>). Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. España. Foto: Miguel Méndez Martínez.



Foto 4: *Mago* (1960). JYESA (Ibi. Alicante). Hojalata, baquelita y tela, 21 cm, alt. Col. Museo del Traje. Centro de Investigación del Patrimonio Etnológico. Madrid. CER.es (<http://ceres.mcu.es>). Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. España.

Foto: Munio Rodil Ares. La pieza se encuentra mal catalogada en la colección del Museo del Traje, pues se atribuye erróneamente a la Casa RICO, S. A.

3. CINEMATOGRAFÍA

Varios personajes cinematográficos han tenido su reflejo en la juguetería mecánica. Charlot, la celeberrima caracterización de Charles Chaplin (Londres, 1889 – Corsier-sur-Vevey, 1977), ha resultado, en este sentido, paradigmática. Desde el encantador *Charlot en triciclo* (1923) de PAYÁ HERMANOS (Foto 5), en hojalata litografiada, hasta *El alegre vagabundo* (1966) de JUGUETES ROMÁN, en plástico, este emblema del cine primitivo no ha dejado de cautivar a niños y adultos de todas las épocas.

Otro autómatas vinculado al séptimo arte ha sido *Mary Popins* (c. 1965), de GEYPER, recreación del personaje homónimo interpretado por la actriz Julie Andrews (Surrey, 1935).

Relacionados con las películas del lejano Oeste están, verbigracia, el *Cowboy vaquero* (1950) de RICO y el *Vaquero* (1960) de PAYÁ HERMANOS. La primera máquina emula

una especie de rodeo mecánico, pues consiste en un conductor al que su vehículo -movido por un engranaje especial-, fuerza a dar grandes botes. La segunda representa a un niño con dos pistolas, de las que podía conseguirse, según advierte una anotación impresa en su caja, un “disparo con efecto luminoso”.

Por su parte, el curioso *Robot* (c. 1967) de PAYÁ HERMANOS, con resorte mecánico de cuerda y baterías eléctricas, rememora uno de los iconos más característicos del género de la ciencia ficción.



Foto 5: *Charlot en triciclo* (1923). PAYÁ HERMANOS (Ibi. Alicante).

Hojalata litografiada, 9,20 cm, alt. x 11,50 cm, long.

Col. Museo del Traje. Centro de Investigación del Patrimonio Etnológico. Madrid. CER.es (<http://ceres.mcu.es>). Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. España.

Foto: Francisco Javier Maza Domingo.

4. TELEVISIÓN

Algunos personajes televisivos, reales o ficticios, han resultado socorridos modelos para la creación de autómatas. Ese fue el caso de los *Payasos de la tele*: *Gaby* (Foto 6), *Fofó*, *Miliki* y *Fofito* (c. 1975), producidos por MECÁNICA IBENSE en goma, plástico, fieltro y punto. Los cuatro miembros de esta *troupe* salieron también al mercado en versiones que incorporaban sendos instrumentos musicales.

Otros prototipos han tenido que ver con las series de dibujos animados. *Heidi* y *Pedro* (c. 1975), por un lado, y *Marco y su mono* (c. 1976), por otro, fueron figuras con

funcionamiento de cuerda que, fabricadas por MECÁNICA IBENSE, surgieron de dos producciones japonesas destinadas a la programación infantil del medio.



Foto 6: *Payasos de la tele: Gaby* (c. 1975). MECÁNICA IBENSE (Ibi. Alicante).

Plástico, 29 cm, alt. Col. Museo del Traje.

Centro de Investigación del Patrimonio Etnológico. Madrid. CER.es (<http://ceres.mcu.es>). Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. España.

Foto: Miguel Méndez Martínez.

5. DEPORTE

Los deportistas han resultado asimismo una fecunda cantera para la fabricación de figuras mecánicas. Así lo confirma, por ejemplo, el *Joven en autopatín* (1924) -que algunos conocen también con el nombre de *Tumillet-*, bello juguete de preguerra de PAYÁ HERMANOS (Foto 7), cuyo personaje, un auténtico *sportman*, mueve el tronco a la vez que su medio de locomoción avanza.

Otras huellas del deporte en la maquinaria lúdica las encontramos en varios modelos dedicados a la hípica. Podemos citar, en primer lugar, el *Jinete a caballo en carrera de obstáculos* (1930), juguete pulcramente estampado por la firma PAYÁ HERMANOS, con una plataforma provista de rodamientos que, al activarse, genera la sensación de una secuencia fabulosa de saltos ecuestres; en segundo y tercer lugar, el *Jinete a caballo* de RICO y el homónimo de PAYÁ HERMANOS, con fechas de fabricación en la década de

1920 y en el año 1950, respectivamente; y en cuarto, y último lugar, el *Trotador* (años 1950), otra vez de RICO, compuesto por jinete, carro y caballo.

Otros deportes representados han sido las regatas, a través de los *Remeros* de RICO y PAYÁ HERMANOS, ambos de 1935, y el esquí alpino, encarnado en la *Esquiadora* (años 1950) también de PAYÁ HERMANOS.



Foto 7: *Joven en autopatín* (1924). PAYÁ HERMANOS (lbi. Alicante).

Hojalata litografiada, 11,50 cm, alt. x 16,40 cm, long.

Col. Museo del Traje. Centro de Investigación del Patrimonio Etnológico. Madrid. CER.es (<http://ceres.mcu.es>). Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. España.

6. VIDA COTIDIANA

La representación de la vida cotidiana en las figuras mecánicas constituye uno de los capítulos más sugerentes y estimados de la historia de la juguetería. Aquí encontraremos las piezas más reproducidas en libros, catálogos y revistas especializadas, así como algunas de las más buscadas y conocidas por los coleccionistas.

Un apartado de gran importancia ha sido el relativo a la representación de las profesiones. En él pueden inscribirse el *Bombero con carro y escalera* (1918) de VERDÚ Y CÍA., pieza interesantísima derivada de un prototipo de la casa alemana GAMA; el *Guardia urbano* (años 1920) de PAYÁ HERMANOS, cuya matriz sirvió para fabricar, por parte de la misma fábrica, al famoso *Miliciano* (1937); el *Barrendero* (1933), también de PAYÁ HERMANOS; el popular *Vendedor de helados* (1944) de RICO; el *Repartidor con triciclo* (años 1950), de la Casa anterior y del que hemos localizado una versión foránea, probablemente inspiradora de la española; el *Soldado tamborilero* (años 1950),

nuevamente de RICO; el *Limpiabotas* (años 1950) de PAYÁ HERMANOS y, por no alargar demasiado la lista, el *Cocinero López* (años 1960) de CLIM.

La vida callejera con sus tipos populares ha latido en autómatas como *Dúo de niños* (años 1920) de PAYÁ HERMANOS, dos figuras infantiles que juegan al balancín; el *Viajante* (1930), también de PAYÁ HERMANOS (Foto 8), primorosa figura mecánica que conoció una versión denominada el *Estudiante*, y el *Hombre de la maleta* (1944) de JYESA, sensacional autómata que camina gracias al giro de sus cuatro pies dispuestos en cruz. Como es sabido, la mayor parte de estos modelos se inspiraron en prototipos extranjeros, cuando no eran reproducidos con fidelidad.

Otros aspectos de la vida cotidiana pueden rastrearse en la *Pareja de baile* (1959) de JYESA y en la *Bailarina Hula-Hop* (1960) de RICO.

Las muñecas y muñecos con automatismos tienen también aquí, obviamente, su lugar. Citaremos, a modo de ejemplo, la *Muñeca autómata* (1930) de MALVARROSA, fabricada en cartón piedra; el *Juanín bebé mecánico* (c. 1950) de FLORIDO, codiciado por tantas niñas, y el más moderno y asequible *Tragoncete* (años 1960) de TOYSE, el cual, gracias a las baterías eléctricas que portaba en sus pies, podía tomarse él solo el biberón.



Foto 8: *Estudiante* (izq.) y *Viajante* (dcha.) (1930). PAYÁ HERMANOS (Ibi. Alicante). Hojalata litografiada, 17,70 cm, alt. x 10 cm, long, cada pieza. Imagen del Cat. Exp. *Juguetes para barbudos. El juguete español en la primera mitad del siglo XX*. Comunidad Autónoma de la Región de Murcia. Consejería de Educación Cultura y Universidades, Murcia, 2014.

Horas después de la exposición de la presente ponencia y al margen de los coloquios, se objetó al ponente, de manera infundada, haber cometido el error de proyectar y comentar el autómatas alemán que, fabricado por la casa DISTLER, inspiró a estos dos modelos de PAYÁ HERMANOS, confundiendo al primero con los segundos. La imagen proyectada en la intervención fue, exactamente, la que arriba se reproduce, esto es, la de los modelos españoles *Estudiante* y *Viajante*, de modo que el autor de este texto no pudo proyectar, ni comentar, ningún prototipo alemán, bien diferente, por cierto, al de las versiones españolas. Para mayor certeza y claridad, el responsable de esta aproximación no pudo confundirse en ningún momento al respecto, pues llegó a poner en funcionamiento ante los concurrentes a las Jornadas la versión española del *Viajante* (Foto 1), que figura desde hace años en su propia colección y que conoce de pies a cabeza.

7. ANIMALES DOMÉSTICOS Y SALVAJES

Aparte de los animales circenses, ya tratados en el primer apartado, contamos con otros dos interesantes bestiarios en el juguete mecánico: el de los animales domésticos y el de los salvajes. En el primer conjunto topamos, a su vez, con dos series: de un lado, animales que aparecen solos como el *Loro* (1923-26) de PAYÁ HERMANOS (Foto 9), que se mueve por contrapeso; el gracioso *Pato* (años 1930) de RICO, con su elegante chaqueta azul; el *Gato con pelota* (c. 1950) de PAYÁ HERMANOS, fabricado en celuloide; el *Perro y el gato* (1955) de JYESA, composición en la que el can persigue al felino y viceversa, alrededor de una caseta; y de otro lado, animales que se combinan con el ser humano, como el *Elefante Safari* (1959) de RICO, modelo derivado del citado *Jumbo*; el *Caballista* o *Jinete cordobés* (1928), deliciosa figura ecuestre fabricada por SAN JUAN Y CÍA.; el *Personaje con aspas en carrito* (1930), que muchos coleccionistas han identificado erróneamente con Charlot -quizá por comparación con el *Charlot*, movido por mecanismo manual, de GONZALEZ Y CÍA.-; el *¡Arre Caballito!* (1950) de PAYÁ HERMANOS, uno de los primeros juguetes españoles en incorporar el plástico o el peculiar *Carrito con avestruz* (c. 1950) de JYESA.

Entre los animales no domésticos o salvajes, figuran especímenes como el polícromo *Pájaro* (años 1920) de PICÓ Y CÍA., cuyo movimiento se conseguía por vibración; la vivaz *Ardilla* (años 1930) de JYESA; el *Elefante Tony* (años 1960) o el *Oso polar* (años 1960), éstos dos últimos de MECÁNICA IBENSE.



Foto 9: *Loro* (1923-26). PAYÁ HERMANOS (Ibi. Alicante). Hojalata litografiada, 11 cm, alt. x 4,40 cm, long. Col. Museo del Traje. Centro de Investigación del Patrimonio Etnológico. Madrid. C.E.R.es (<http://ceres.mcu.es>). Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. España. Foto: José Luis García Romero.

8. FANTASÍA

Hay, finalmente, extraños juguetes autómatas que se conectan con el mundo de la fantasía, bien convirtiendo en real lo ideal, según vemos en el *Enanito en caracol* (años 1940) de JYESA, especie de gnomo -que algunos han identificado con Santa Claus-, montado en la concha del citado molusco, o en el insólito *Jamoncito cocinero* (años 1960) de CLIM, un gorrino caracterizado como *chef*; bien convirtiendo en ideal lo real, como la *Hucha Misterio* (años 1970) de HEDI, en la que un macabro esqueleto humano revive en su ataúd para atesorar monedas.

9. EPÍLOGO

Hasta aquí la aproximación a los autómatas industriales de la juguetería española. Quedan por comentar muchos otros modelos, no menos importantes que los citados, pero su completo abordaje excedería con creces los límites impuestos a este trabajo.

Terminamos con un fotograma de la película *Blade Runner* (1982), dirigida por Ridley Scott (South Shields, 1937). En él vemos el interior de la casa del ingeniero genético J. F. Sebastian, un espacio repleto de autómatas, entre ellos, el de Pris, la peligrosa *replicante* que se resiste a ser "retirada". *Blade Runner*, portentosa obra cinematográfica, recoge la aspiración humana de crear formas de vida artificial. De igual manera, las jugueteras españolas, con sus autómatas, ofrecieron al público la prodigiosa experiencia de lograr seres animados a partir de materias inanimadas, lo que explica, en gran medida, su enorme fascinación y perpetuo hechizo.

Aprendizaje basado en juegos

Juan Antonio Rodríguez Bueno
Experiencia Educativa del CEIP “Ramón y Cajal” de Alpartir (Zaragoza)

El aprendizaje basado en juegos consiste en la utilización de juegos como recurso de aprendizaje, lo que supone una experiencia educativa y lúdica como metodología que se puede aplicar en distintas áreas (en nuestro caso en el área de Inglés, Matemáticas, Música y Lengua) por distintas razones: motiva al alumnado, dinamiza la clase, ayuda a razonar y ser autónomo, permite el aprendizaje activo, proporciona información útil al docente, potencia la creatividad y la imaginación, fomenta las habilidades sociales.

Existen muchas opciones para utilizar los juegos como herramienta de aprendizaje, desde las prácticas más sencillas hasta la elaboración de juegos de ordenador educativos por parte del alumnado. En Alpartir utilizamos distintos juegos de mesa “rápidos” de alto valor educativo como herramienta para el desarrollo personal y social del alumnado actuando como facilitadores en el desarrollo de competencias así como de la motivación y el clima positivo tan necesario para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El juego de mesa es por tanto una herramienta pedagógica muy diversa con la que podemos trabajar muchas facetas del desarrollo cognitivo y personal del alumnado: reconocimiento de objetivos y finalidades, atención selectiva (*Dobble*), creatividad, socia-

lización, planteamiento y resolución de problemas (*Hombre Lobo*), representaciones mentales (*Dixit*), expresividad (*Story Cubes*), normas y consenso o comunicación (*Ritmo y Bola*).

Así pues, abordamos los juegos de mesa desde el propio curriculum educativo como herramienta pedagógica que nos ayuda a desarrollar diferentes aspectos de las competencias clave.



ALPARTIR

Alpartir es un pueblo de la Comarca de Valdejalón (Zaragoza) de unos 600 habitantes a 6 km de La Almunia de Doña Godina, en la Sierra de Algairén, por lo que la carretera termina en el pueblo, no comunicando con ninguna otra localidad. Su economía está basada principalmente en pequeñas industrias agrícolas y ganaderas, con un predominio claro de las dedicadas a la transformación del ajo, en las que trabajan bastantes familias. También constituyen como principal fuente de riqueza el aceite, las viñas y la almendra.

Respecto a las características sociales y culturales, Alpartir es un pueblo activo donde se desarrollan muchas actividades que dan vida al pueblo. Cuenta con muchas asociaciones, como la Asociación de Mujeres, la Asociación de la Tercera Edad, la Asociación de Medio Ambiente, la Asociación Musical o la Deportiva y Juvenil. En el año 1999 se formó la AMPA del colegio que dinamiza el tiempo de ocio del alumnado y colabora económicamente con el centro.

Señalar que en los últimos años el número de alumnos se ha mantenido estable (40 aproximadamente repartidos en tres aulas: Infantil, 1º-2º-3º y 4º-5º-6º; y 5 docentes), contando con un 30% de alumnado inmigrante, especialmente familias magrebíes y rumanas, aunque la mayor parte llevan tiempo viviendo en el pueblo y conocen la lengua española.

En este contexto, el centro pretende establecer la mejor adecuación posible entre lo que ofrece la escuela y la realidad de su entorno, de este modo nuestra actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios educativos:

- Nuestra Comunidad Educativa se manifiesta por una escuela respetuosa con todas las confesiones, ideologías y características personales y sociales, tanto del alumnado como del profesorado.
- Metodología activa, que asegure la participación del alumnado en los procesos de enseñanza y aprendizaje y que desarrolle las capacidades creativas y el espíritu crítico.
- Propiciar una convivencia basada en actitudes de respeto, tolerancia y solidaridad, tanto hacia las personas como hacia el medio.
- Manifestar la intención de desarrollar en el alumnado las capacidades que le proporcionen un progresivo dominio de sus competencias básicas para afrontar situaciones de la vida real.
- Usar las TIC como un recurso básico integrado como una actividad más del aula.
- Autonomía pedagógica, dentro de los límites establecidos por las leyes, y evaluación de los diversos elementos del sistema.
- Fortalecer los vínculos entre la escuela y la comunidad para asegurar y alcanzar una más estrecha colaboración.

Para alcanzar estos objetivos se desarrollan una serie de actuaciones:

- El centro en su énfasis por desarrollar la competencia digital y tratamiento de la información en el alumnado desarrolla todos los cursos su *Proyecto TIC*.
- Para el fomento de la lectura y escritura se está siguiendo trabajando en la línea de cursos anteriores dentro del *Proyecto Lingüístico* desde la Biblioteca Escolar.

- Para proporcionar un clima de convivencia en el centro se continua con el *Proyecto de Convivencia* en el que se recogen actividades que favorezcan y prevengan los conflictos en el centro en el marco de una Cultura de Paz propuesta por la UNESCO.



PROYECTO DE CONVIVENCIA

Desde el curso escolar 2008-2009 venimos desarrollando el proyecto educativo 'El colegio de Alpartir, un espacio de convivencia' para impulsar una educación de calidad basada en los principios que sostienen la Cultura de Paz. Para ello tratamos de desarrollar de una manera integradora las dimensiones de la paz en los niveles personal (educación cognitivo-afectiva), social (educación socio-política) y en su relación con la naturaleza (educación ecológica) mediante la realización y participación en distintas actividades inclusivas de convivencia.

Una de esas actividades es el aprendizaje basado en juegos con la participación educativa en el aula de las familias. De esta forma, todo el alumnado aprende porque en los juegos se favorece la interactividad entre el alumnado, lo que implica un ejercicio de metacognición que contribuye a consolidar los conocimientos, hasta el punto de ser capaz de explicarlos a otras personas. Además, el rol del docente se refuerza con esta

organización del aula, puesto que su papel es clave e insustituible, al organizar los juegos y supervisar la actuación de cada grupo de alumnos y del adulto que colabora.

Los grupos de juego, organizados una hora a la semana como *Ludoteca*, tienen las siguientes características:

- Son una forma de organizar el aula en grupos reducidos heterogéneos tanto por niveles de aprendizaje como género, etc. en la que participan todos los alumnos del grupo clase.
- Cada grupo está formado por aproximadamente cuatro alumnos y cuenta con la ayuda de un adulto, si bien la función del adulto no es sustituir al docente, sino fomentar las interacciones dialógicas entre el alumnado dinamizando la ayuda mutua.
- Al inicio de la sesión, el docente explica el contenido curricular que corresponda y las diferentes tareas que van a realizarse.
- Cada grupo realiza un juego concreto, por lo que hay tantos juegos como grupos organizados en el aula y adultos colaboradores y a los que juegan todos los grupos y todo el alumnado de cada grupo.
- El tiempo dedicado a cada juego es de unos 20 minutos; una vez acabado ese tiempo se pasa al siguiente juego, de forma que el grupo vuelve a interactuar con otro adulto para llevar a cabo otro juego distinto.
- Mientras cada grupo juega, el docente dinamiza el trabajo de cada grupo.

APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS

El aprendizaje basado en juegos consiste en la utilización de juegos como recurso de aprendizaje, lo que supone una experiencia educativa y lúdica como metodología que se puede aplicar en distintas áreas (en nuestro caso en el área de Inglés, Sociales, Matemáticas, Música y Lengua) por distintas razones: motiva al alumnado, dinamiza la clase, ayuda a razonar y ser autónomo, permite el aprendizaje activo, proporciona información útil al docente, potencia la creatividad y la imaginación, fomenta las habilidades sociales...; por lo que supone una herramienta de apoyo al aprendizaje muy potente, pues además de ser una experiencia educativa diferente y práctica, cuenta con la participación de las familias.



El proyecto de actuación en centros educativos de la Associació Impuls y Homo Ludicus recoge alguna de las ventajas del aprendizaje basado en juegos:

- Motiva al alumno: una de las principales ventajas es la capacidad para captar la atención del alumnado ya que les proporciona un entorno que les gusta, les divierte y les resulta muy motivador. El juego dinamiza la clase, despierta el interés previamente y lo mantiene durante todo el desarrollo, no solo por la victoria final sino también por la propia práctica lúdica.
- Ayuda a razonar y ser autónomo: el juego plantea al alumnado situaciones en las que debe reflexionar y tomar las decisiones adecuadas, solventar fallos y reponerse de las derrotas. Con este método de aprendizaje no solo estará asimilando contenidos curriculares en el que se centre el juego, sino que además estará desarrollando capacidades cognitivas a través del pensamiento crítico, el análisis de la realidad y la resolución de problemas.
- Permite el aprendizaje activo: da la posibilidad de ejercitar los conocimientos de manera práctica. Al aprender haciendo el alumnado experimenta, practica la prueba-error, establece relaciones entre conocimientos previos y nuevos y toma decisiones para mejorar.

- Da al alumno el control de su aprendizaje: mediante el juego el niño logra un feedback instantáneo respecto a sus conocimientos sobre un área. Esto le permite ser consciente de su grado de adquisición de lo aprendido y le ayuda a descubrir en qué debe incidir y centrarse en ello.
- Proporciona información útil al docente: además del resultado y la superación o no del juego, también las elecciones que hace el alumno, los problemas concretos que le surgen, los puntos en los que se falla o en los que destaca aportan muchos datos al docente para detectar fortalezas y debilidades respecto al área o comprobar el nivel de comprensión de los conocimientos. Además, permite un acercamiento mucho más profundo al alumno, en cuanto a su capacidad de razonar, resolver problemas, tomar decisiones o superar fallos.
- Potencia la creatividad y la imaginación: el juego implica también libertad de improvisación y capacidad de imaginar soluciones a cada reto, lo que contribuye a abrir la mente del alumno y su percepción del mundo. Este beneficio se multiplica si son los propios estudiantes quienes diseñan el juego o lo modifican y mejoran con una base ya suministrada por el docente, una práctica muy recomendable para dar un paso más allá.
- Fomenta las habilidades sociales: el aprendizaje basado en juegos resulta perfecto para realizarse de forma colaborativa. Con esta práctica el niño interactúa y trabaja la educación emocional, la comunicación, el diálogo y la capacidad de liderazgo, la colaboración por un objetivo común, el autocontrol o la deportividad. Esto se traduce en un mejor clima en el aula, la cohesión entre sus miembros y la adquisición de valores.

Además, si se opta por los juegos educativos digitales y el uso de las TIC, el aprendizaje basado en juegos supone una aproximación muy completa que además trabaja la alfabetización digital, pues no sólo se aprovechan las ventajas del juego sino que, además, se suman los beneficios de la aplicación de las TIC en el aula. Los alumnos afianzarán conocimientos sobre el tema central del juego y al mismo tiempo mejorarán su manejo de las nuevas tecnologías y practicarán el uso de herramientas informáticas y dispositivos digitales en un entorno seguro y pensado para el aprendizaje.

HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE

Existen muchas opciones para utilizar los juegos como herramienta de aprendizaje, desde las prácticas más sencillas hasta la elaboración de juegos de ordenador educativos

por parte del alumnado. En nuestro caso utilizamos aquellos juegos que nos permiten desarrollar nuestro Proyecto de Centro, tanto el Proyecto Educativo como el Proyecto Curricular.

Así, por una parte, como Escuela Amiga de UNICEF, tenemos el compromiso de educar en valores teniendo en cuenta los Derechos de la Infancia en la práctica educativa e incorporar al Proyecto Educativo de Centro la promoción, el conocimiento y la defensa de los Derechos de la Infancia. A este respecto, ya en la Declaración de los Derechos del Niño proclamada por la Asamblea General de las Naciones Unidas el 20 de noviembre de 1959, el *Principio 7* recogía que “el niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho”.



Por otra parte, el currículo aragonés recoge en el área de Inglés, por ejemplo, el empleo del juego no sólo como un elemento esencial para establecer adecuadamente las bases para la adquisición de una lengua, sino que puede además contribuir a que la materia, lejos de limitarse a ser un mero objeto de estudio, se convierta además en un instrumento de socialización al servicio del grupo. O en los criterios de evaluación también aparece la utilización del juego, como en el área de Sociales: “Conoce que el diálogo evita y resuelve conflictos en situaciones de juego y asamblea”; o en el área de Lengua: “Conocer textos orales según su tipología: narrativos (cuentos, fábulas, relatos),

descriptivos (breves descripciones de personas, animales, lugares...), e instructivos (reglas de un juego o actividad, recetas...)”.

De esta forma, la utilización del juego como herramienta pedagógica está justificada curricularmente, pues existen distintos juegos de mesa de alto valor educativo como herramienta para el desarrollo personal y social del alumnado actuando como facilitadores en el desarrollo de competencias así como de la motivación y el clima positivo tan necesario para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

JUEGOS DE MESA “RÁPIDOS”

El juego de mesa es por tanto una herramienta pedagógica con la que podemos trabajar muchas facetas del desarrollo cognitivo y personal del alumnado. En nuestro caso hemos optado por los juegos de mesa “rápidos” por sus características, pues nos permiten organizar el aula de una manera eficaz para poder jugar en pequeños grupos ya que no ocupan mucho espacio y tienen una duración suficiente para finalizar el juego, lo que no ocurre con otros juegos de mesa que también utilizamos en clase cuya duración es más larga como el *Trivial Pursuit*¹, el *Scrabble*² o el *Rummikub*³

Entre los juegos rápidos que utilizamos destacamos los siguiente⁴: reconocimiento de objetivos y finalidades, atención selectiva (*Dobble*), creatividad, socialización, planteamiento y resolución de problemas (*Hombre Lobo*), representaciones mentales (*Dixit*), expresividad (*Story Cubes*), normas y consenso o comunicación (*Ritmo y Bola*).

CURRÍCULUM EDUCATIVO

Así pues, abordamos los juegos de mesa desde el propio currículum educativo como herramienta pedagógica que nos ayuda a desarrollar diferentes aspectos de las competencias clave tal como indican desde la Associació Impuls⁵, pues existen juegos especialmente indicados para cada competencia:

¹ https://es.wikipedia.org/wiki/Trivial_Pursuit

² <https://es.wikipedia.org/wiki/Scrabble>

³ <https://es.wikipedia.org/wiki/Rummikub>

⁴ Más información de estos juegos en jugamosuna.es <bit.ly/1kiFn0J>

⁵ www.homoludicus-valencia.org/

- Comunicación lingüística: gran parte de estos juegos de mesa necesitan de un diálogo y el desarrollo de un discurso, siendo necesario para su ejecución la comunicación activa.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología: la comprensión numérica, el cálculo y el uso de operaciones matemáticas sencillas están implícitos en muchas mecánicas de los juegos de mesa, interiorizando el razonamiento matemático en los jugadores.



- Competencia digital: el trabajo con la información, su obtención y procesamiento, aunque en muchos casos sea tan sólo desde la mera observación, es fundamental en un juego de mesa ya que mediante el juego se aprende a valorar informaciones de distinto tipo, a discriminar aquellas más importantes y a razonar la información obtenida para transformarla en conocimientos adquiridos, algo necesario cuando se comienza a plantear cualquier estrategia de juego.

- Aprender a aprender: con el juego se aprende, se toma consciencia de lo aprendido y se aplica para obtener mejores resultados, ya sea desde la observación de lo que ocurre en una partida o del propio ensayo y error a la hora de realizar un movimiento determinado, el juego enseña a enseñarse, a cómo obtener conocimientos, cómo ponerlos en práctica y a procesar los resultados, por tanto todo juego de mesa asienta las bases sobre las que se desarrolla esta competencia.
- Competencias sociales y cívicas: el juego de mesa en sí es una herramienta social, pues todo juego de mesa presenta dos cuestiones básicas de esta competencia como son la norma y el consenso, pues aunque la norma esté escrita de antemano (reglas de juego), no deja de necesitar del consenso entre jugadores para su aplicación, consenso que incluso puede variar dicha norma; además, existen juegos específicos que sólo pueden desarrollarse de forma cooperativa y donde el respeto mutuo, la deliberación conjunta, el discurso y el debate son necesarios para la consecución de un fin compartido.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor: con el juego se aprende, se toma consciencia de lo aprendido y se aplica para obtener mejores resultados, ya sea desde la observación de lo que ocurre en una partida o del propio ensayo y error a la hora de realizar un movimiento determinado, el juego enseña a enseñarse, a cómo obtener conocimientos, cómo ponerlos en práctica y a procesar los resultados, por tanto todo juego de mesa asienta las bases sobre las que se desarrolla esta competencia.
- Conciencia y expresiones culturales: dentro de este ámbito, aun existiendo juegos con temáticas dirigidas casi exclusivamente al mundo artístico y patrimonial, el área más trabajada sería la creatividad individual y grupal, juegos donde se impulsa a los jugadores a desarrollar su imaginación y su capacidad artística e incluso el desarrollo de criterios de evaluación de sus propias creaciones.

Así, como proponen desde *¿Jugamos una?*⁶, los juegos de mesa son un recurso más que debería estar a disposición de ciudadanos y estudiantes en una biblioteca del siglo XXI por los siguientes motivos que recoge Fernando Trujillo en su blog⁷:

- Podemos encontrar juegos que contienen un claro componente cultural valioso para la escuela.

⁶ <http://jugamosuna.es/blog/>

⁷ <http://fernandotrujillo.es/>

IX JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

- Muchos juegos promueven el desarrollo cognitivo de los jugadores y algunos factores como la cooperación intragrupal o la competitividad intergrupala.
- Existen juegos con un importante valor educativo que podría integrarse en una secuencia didáctica donde trabajemos las líneas del tiempo.
- Muchos juegos pueden ser fácilmente adaptados para la escuela y con fines educativos.
- El precio de estos juegos en muchos casos no supera los veinte euros.

Por tanto, cuando hablamos de aprendizaje basado en juegos no estamos hablando de ocurrencias, sino que, como hemos visto, tenemos el compromiso social de promover su utilización (Declaración de los Derechos del Niño) y la justificación curricular para utilizarlos en las Programaciones Didácticas; así que, juguemos.



bit.ly/1kDhyAh

BIBLIOGRAFÍA

Declaración de los Derechos del Niño (20 de noviembre de 1959) [documento en línea]. Wikisource [Fecha de consulta: 25 de octubre de 2015] <bit.ly/1MPbtaO>

Juegos de mesa: posibilidades en educación (y aprendizaje de lenguas) [artículo en línea]. fernandotrujillo.es [Fecha de consulta: 25 de octubre de 2015] <bit.ly/10SrV03>

Los juegos de mesa como herramienta pedagógica en el aula [documento en línea]. Associació Impuls (Valencia) [Fecha de consulta: 25 de octubre de 2015] <bit.ly/1SBkCbV>

ORDEN de 16 de junio de 2014, de la Consejera de Educación, Universidad, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón (BOA Núm. 119 de 20 de junio de 2014).

Ventajas del aprendizaje basado en juegos o Game-Based Learning (GBL) (21 de julio de 2015) [artículo en línea]. Aula Planeta [Fecha de consulta: 25 de octubre de 2015] <bit.ly/1PP4ILm>

Un museo nuevo para juguetes viejos *El Museo de Juguetes de Urrea de Gaén*

Ignacio María Ramírez Martínez

PRESENTACIÓN

El Museo de Juguetes de Urrea de Gaén ya es una realidad. Inaugurado el 31 de mayo de 2015 con la presencia de la Consejera de Educación y Cultura del Gobierno de Aragón, M^a Dolores Serrat, lleva recibiendo al público desde esa fecha. No ha sido fácil llegar hasta aquí. Desde el inicio del proyecto en 2011 han sido años de trabajo, de ilusión, de esfuerzo, que se aceleraron en los últimos meses hasta llegar a un ritmo frenético que dejó a los promotores agotados.

El Museo nace de la iniciativa de la familia Martínez-Ramírez, que comienzan a coleccionar juguetes y miniaturas años atrás, dada su afición al modelismo y miniaturismo. Como es el caso de todos los coleccionistas, en los que no hay que descartar un factor psicopatológico, la colección empieza a crecer y a desbórdar el ámbito del domicilio familiar, en especial dada la singularidad de unas piezas destacadas de la colección: las casas de muñecas, obra de Adelaida Ramírez. A ello se suman las nociones sobre museografía que otro miembro de la familia, Ignacio M^a Martínez, dispone, por formación aca-

démica y experiencia laboral —entre otros ejemplos su participación en la creación del Museo de Miniaturas Militares de Jaca-. Así se perfila la idea de preparar un espacio donde conservar y exhibir de forma ocasional la colección. La cuestión se va complicando y se empieza a barajar la posibilidad de convertirlo en una exposición permanente, a modo de Museo. Se estudiaron varias ubicaciones y se contrastaron diversos emplazamientos, pero la vinculación familiar con Urrea de Gaén determinó finalmente su establecimiento.

El Museo, pues, tiene un carácter familiar, casi doméstico y la colección nace de un afán coleccionista particular. La colección es generalista y no se centra en un aspecto o artículo concreto; presenta una visión general y amplia del mundo del juguete industrial del siglo XX. Cronológicamente las piezas recorren todo el siglo si bien, como es evidente, es difícil determinar la fecha de un producto industrial (diseño, fabricación, venta. . .) y más en caso español, pues con la guerra y postguerra los artículos jugueteros pervivieron en los catálogos durante décadas.

Sí destacan cuatro grandes piezas que podríamos calificar de monumentales: las casas de muñecas obra de Adelaida Ramírez: los Almacenes el Aguila de Oro, el Colegio de la Inmaculada, la Mansión de Adelaida y El Salón de Baile Belle Epoque. Son producciones no industriales, sino artesanales, de gran formato, en la escala clásica de 1/12. Las dos primeras superan los dos metros y medio de longitud y altura, siendo, pues, de unas medidas inusuales, causando asombro por su realización y detalle. Han sido objeto de reportajes en revistas especializadas y en cierto modo articulan el recorrido en el espacio expositivo.



LA UBICACIÓN: URREA DE GAÉN

Creo necesario en este punto hacer una pequeña referencia a la localidad donde se encuentra el Museo: Urrea de Gaén.

Se ubica en la comarca del Bajo Martín y pertenece al denominado Bajo Aragón Histórico. Esta comarca está formada por nueve municipios, por los que discurren los ríos Martín y Aguas Vivas. Tiene una extensión de casi 800 km² y una población de 7.000 habitantes, lo que supone una densidad de población muy baja, además de muy envejecida, al igual que otras comarcas de Aragón y, en general, de la España interior.

Urrea de Gaén se sitúa junto al río Martín, a mitad de camino entre Híjar y Albalate del Arzobispo, si bien más cercana a la primera. Tiene 540 habitantes que se ocupan a la agricultura, con productos destacados como el olivo para la producción de aceite del Bajo Aragón, melocotones embolsados de la denominación Calanda y cereales. También está presente la ganadería: cabaña lanar y granjas de producción, así como alguna actividad industrial y de servicios, si bien, debido al envejecimiento de la población, una buena parte de la misma se encuentra jubilada.

Su primer núcleo de población se situó en un cabezo junto al río donde topónimos como La Muela sugieren un punto fortificado. La villa perteneció al ducado de Híjar y su población fue mayoritariamente mudéjar y morisca hasta el momento de su expulsión en 1610.

Este recuerdo es constatable en el urbanismo de la población, conservando restos, calles, toponimia y casas. Ejemplos de ello son el cantón de Meca y los callizos entre las calles del Barrio Nuevo y San Roque.

Posee varias capillas abiertas, una de las formas de arquitectura popular más características de la zona: se trata de arcos o puertas de entrada a la población que en un segundo piso presentan una capilla bajo una advocación religiosa. Contienen un altar dedicado al santo correspondiente, que habitualmente está cerrada, y que se abre en festividades para celebrar misa en la calle. Urrea conserva ejemplos de estas capillas, quizás las más interesantes y bellas ya no sólo de la comarca sino de todo el Bajo Aragón. La capilla de San Roque es del siglo XVII y está en la calle del mismo nombre, con arco de medio punto que sustenta la capilla coronada por un hermoso cimborrio octogonal de ladrillo. La de la Virgen de Arcos, en el camino de salida del pueblo hacia el río, se encuentra sobre la que sería puerta sur de un recinto amurallado.

Edificio singular de la villa es la iglesia parroquial dedicada a San Pedro Mártir. Mandada edificar por el IX duque de Híjar al arquitecto Agustín Sanz, uno de los más célebres del siglo XVIII aragonés, con obras como la Puerta del Carmen de Zaragoza. Para Urrea de Gaén diseñó una iglesia de planta elíptica cubierta con cúpula. Fue acabada en 1782 y decorada con altares donde se colocaron cuadros de Goya (la Aparición de la Virgen del Pilar a Santiago), José del Castillo (San Agustín) y Ramón Bayeu (San Pedro Mártir) desaparecidos durante la Guerra Civil.

Otro lugar de interés se centra en el importante yacimiento de la villa romana de la Loma del Regadío, descubierta casualmente en 1959 y de donde procede el mosaico de la Quimera, que se exhibe en el Museo de Teruel. Se trata de una domus de carácter agrícola, y que se ha musealizado recientemente, en 2014.

El conjunto urbano, en general, está bien conservado, y ofrece un aspecto pintoresco, típico de las poblaciones bajoaragonesas, destacando algunas casas notables, o el propio Ayuntamiento, en edificio porticado. Una de estas casas notables, concretamente la denominada del Administrador, por creerse residencia del Administrador del Ducado de Híjar en la Villa ha sido rehabilitada como Casa de Turismo Rural, potenciando la hostelería de la zona.

Por su ubicación, Urrea de Gaén es la entrada —sin pertenecer— al Parque Cultural del Río Martín. Este Parque contiene una variada oferta turística, cultural y natural, destacando su patrimonio paleontológico —con una sede de Dinópolis en Ariño-, arqueológico —pinturas rupestres, yacimientos ibéricos-, faunístico — colonias de rapaces y de murciélagos, como la Sima de San Pedro- o arquitectónicos —conjunto urbano de Albalate o la iglesia de Montalbán-. Son muchos los lugares de interés, las rutas señalizadas, los pequeños museos o centros de interpretación con los que dispone el Parque Cultural.

Además, Urrea de Gaén también puede ser punto de acceso para la ruta, desde Zaragoza, del área de las cuencas mineras turolenses, que cuentan con importantes elementos histórico- industriales, como los museos de Escucha, Utrillas y Andorra.

Recientemente la inauguración del Balneario de Ariño que aprovecha las fuentes de aguas minero-medicinales en el curso del río Martín ha dado un fuerte apoyo al desarrollo turístico y hostelero de la zona.

Otro elemento patrimonial importante cercano a Urrea de Gaén es el yacimiento de la ciudad ibérica de Azaila, con su centro de interpretación, muy dinámico y que ofrece muchas actividades.

En general podemos resumir que el entorno de Urrea de Gaén, como todo el denominado Teruel Norte no es muy conocido por el gran público, ni entra dentro de los grandes circuitos turísticos ni de temporada, pero pese a ello tiene un gran potencial por desarrollar.

No podemos olvidar la pertenencia de Urra de Gaén a la Ruta del Tambor y del Bombo, elemento dinamizador de la zona, con un fuerte arraigo característico, si bien estacionalmente concentrado en las fechas de Semana Santa.

EL EDIFICIO Y LA MUSEOGRAFÍA

El edificio que alberga el Museo se trata de una obra de nueva construcción. Está situado en el centro de la localidad, al inicio de su calle principal —calle de San Roque— y muy cerca de unos de los elementos arquitectónicos más significativos ya indicados: el arco-capilla de San Roque.

El edificio consta de dos plantas, siendo la planta baja la dedicada al Museo. La planta superior está ocupada por una vivienda y tiene acceso independiente. El aspecto exterior de la obra se integra estéticamente en el conjunto urbano, si bien destaca, cuando el Museo está abierto, una placa de alabastro, material propio y característico de la zona, que hace de soporte a un rótulo en acero color oxidón con la palabra MUSEO en letras caladas.

La planta baja, dedicada a espacio expositivo, tiene unos 160 metros cuadrados. En origen diáfana, se ha compartimentado para soportar los diversos elementos expositivos, pero sin perder la perspectiva de amplitud y diafanidad. Es perfectamente accesible a personas con minusvalías, así como su acceso desde la calle, donde se hubo de reformar la acera, disponiendo de rampas. El espacio expositivo se complementa con un pequeño cuarto de servicio y dos aseos, uno de ellos adaptado a minusválidos.

Los objetos de la colección se presentan al público en vitrinas cerradas, de metacrilato, tanto en sus paños como en su estructura, aportando una visibilidad óptima al conjunto. Algunas de las vitrinas son de gran formato —como las de las casas de muñecas—,

realizadas a medida y que supusieron un reto técnico, tanto en su fabricación como en su montaje in situ. Son, sin duda, los elementos más costosos de la museografía.

Otros objetos de la colección se presentan en vitrinas-nicho, abiertas en los paramentos verticales y cerradas igualmente con metacrilato. También se han fabricado otro tipo de vitrinas, las que denominas vitrinas-cubo, formadas por dos piezas en forma U, una de acero y otra de metacrilato, acopladas ambas, de aspecto muy funcional. Todas las vitrinas son practicables para su limpieza y mantenimiento. Se han seleccionado colores específicos para dividir las secciones que describiremos a continuación, y así identificar su contenido, además de vincularlas a rótulos y recursos gráficos de gran tamaño.

En general la sensación del visitante es de un espacio amplio y cómodo, que permite la visita relajada, con un impacto mínimo de los recursos museográficos y que deja contemplar las piezas en su amplitud.

En la producción museográfica participaron diversos profesionales especializados y se contó con el apoyo económico de los fondos LEADER, gestionados por ADIBAMA.

CONTENIDOS Y SECCIONES

Dada la naturaleza de la colección y de sus contenidos se ha organizado la exposición por bloques temáticos, aportándole un sentido coherente, introducidos por un título evocador. Una rápida aproximación a su esquema sería:

A jugar a la calle!: recibimos al visitante sobre una vitrina excavada en el suelo cubierta de cristal pisable. Se trata de un recurso más o menos habitual, pero siempre efectista. La vitrina contiene juguetes y elementos propios del juego en el suelo, trompos, tabas, canicas. . . y se complementa con tiendas antiguas alemanas en miniatura, en vitrinas-cubo y el monumental almacén El Aguila de Oro.

La siguiente área se denomina **El patio de mi casa:** se trata de juguetes domésticos, dentro de lo denominaríamos juguetes de niñas: muñecas, casas de muñecas y sus accesorios que remarcan con fuerza el rol de género y el papel educativo del juguete para la futura madre y ama de casa. Se complementa con un espacio dedicado a los juegos de construcción y arquitectura, desde los más antiguos de madera o piedra a los de plástico más inicial.

La noche más mágica hace referencia a noche de Reyes. Es un espacio evocador de la ilusión infantil en la noche de los juguetes. Se ha resuelto con la construcción de una escenografía de habitación antigua —años 60-70- repleta de juguetes, como si hubieran llegado los Reyes Magos. Contiene juguetes de esos años, con la transición de la hojalata al plástico, como elemento constructivo. El recurso, también frecuente, no deja de impactar al visitante, en especial de una cierta edad, que se siente identificado con su infancia.

La noche más mágica nos permite hacer una transición hacia otra área que denominamos **La letra con sangre entra**, donde se presentan, a modo de calendario, algunos juguetes vinculados con la religión tradicional: se parte de la Navidad y la Noche de Reyes, y se muestra un Belén popular o de cacharrillo, juguete navideño por antonomasia y se continúa con juguetes o elementos infantiles que hacen referencia a otras fechas del calendario litúrgico: Semana Santa y Corpus. Se insiste el papel del juguete como elemento que introduce al niño en los conocimientos doctrinales, al igual que la enseñanza por medio del juguete educativo e instructivo, incluso científico. Esta sección incorpora una pieza de gran espectacularidad: el Colegio de la Inmaculada.

Juguetes en pie de guerra: el juguete y la miniatura militar: recortables, soldados de plomo, tebeos, álbums de cromos, etc. Un repaso desde la óptica del juguete de los acontecimientos políticos y bélicos del siglo XX. Se trata de juguetes con alto contenido político, en los que se aprecia el valor propagandístico de los mismos, con la intención de inculcar en el niño unos valores específicos.

Más rápido! presenta juguetes relacionados con medios de transporte: coches, barcos, aviones. . . pero donde las piezas más significativas son los trenes eléctricos, en especial los presentados sobre una gran maqueta de 12 metros cuadrados en escala O. Son piezas, algunas de más de 80 años, en perfecto funcionamiento de marcas nacionales como Paya, Rico, Jوسفel o extranjeras: Märklin, Bing, Jep....

Yo de mayor voy a ser. . reúne juguetes que en cierto modo pueden vincularse con vocaciones profesionales como por ejemplo el Meccano para futuros ingenieros

Arriba el telón muestra teatros de juguete y juguetes relacionados con el cine: proyectores, personaje clásicos del cine infantil...

Por último una sección ofrece al visitante juegos de sociedad, más propios de adultos que de niños y se completa con la obra Salón Belle Epoque que representa un casino y un lujoso salón de baile.

La colección no tiene una vinculación territorial específica. Los materiales expuestos son piezas industriales y artesanales producidas fuera de la comarca —de otros puntos de España y del extranjero y no tienen nada que ver con el entorno donde se van a exponer. Si bien es cierto, creo interesante destacar dos guiños o pequeñas referencias a la vida infantil de la zona: se trata de la presencia de juguetes hechos con elementos naturales, especialmente la caña, tan abundante en el entorno y específicamente en Urrea de Gaén. Esta referencia se presenta en una ambientación —más conceptual que realista— de una antigua escuela rural, donde en los cajones de la mesa del maestro se encuentran los juguetes confiscados a los escolares. La otra referencia está en área que hemos citado dedicada a la educación y la doctrina, junto a los juguetes que podemos denominar religiosos, no faltando la alusión a los tambores infantiles —y otros instrumentos— y que son, sin dudar, señas de identidad claves del Bajo Aragón.



CONCLUSIONES Y PROPUESTAS

Resumido de forma muy breve el contenido del Museo, en cierto modo estático y cerrado por su propia limitación espacial, queda por contrastarlo con la labor de dinamización, tanto a nivel de gestión y promoción como la aportación e implicación en la vida cultural y social del entorno. Esta es una faceta muy importante y difícil, casi tan laboriosa como la propia creación del Museo, aunque su ritmo pueda ser más pausado. Tras una aceleración impuesta por las fechas y el deseo de terminar la obra y su equipamiento queda ahora una labor también apasionante. La promoción y la programación de actividades -dentro de la limitación de nuestros medios- debe de ser una prioridad.

El Museo, pese a su pequeño tamaño y sus pequeños recursos no renuncia a quedarse como una exposición más o menos pintoresca o curiosa. Asume, quizá de forma arriesgada, todos los fines propios del Museo: la difusión, investigación y educación. Los elementos didácticos habituales están previstos y serán objeto de realización en una fase posterior, así como la programación de sencillas actividades complementarias a la mera exposición, con el objetivo de transmitir los valores que los juguetes antiguos pueden ofrecernos.

Los juguetes históricos transmiten con claridad valores propios de la sociedad que los generó. Su tecnología, sus elementos constructivos, sus vinculaciones sociales y didácticas, sus características gráficas e incluso artísticas les confieren un valor testimonial y documental histórico de primer orden

Los juguetes antiguos generan en los espectadores sentimientos diversos, incluso divergentes. Por un lado sorpresa y asombro ante el objeto raro y curioso, pero por otro lado nostalgia y cercanía, al verse reflejada su propia infancia en un objeto, que en un tiempo pasado careció de importancia —incluso se perdió en el uso- y hoy es objeto de contemplación en una vitrina. Este sentimiento puede generar entre los visitantes en familia un interesante diálogo generacional, en el que niños y adultos se pregunten y confronten sus diversas formas de juego y sus juguetes.

Además, como cualquier iniciativa cultural que pretende poner en valor un determinado patrimonio, entre sus objetivos se encuentra la implicación social del entorno cercano en el que se desarrolla. Con un mes de vida el Museo ya participó en las pasadas fiestas patronales de 2015, presentando un taller que explicaba la técnica de fundición de soldaditos de plomo, y una actividad de pintura de miniaturas.

Esta es la línea a seguir: el Museo debe integrarse y ofrecerse en las iniciativas culturales, sociales, turísticas y económicas de la zona, en apoyo de su desarrollo.



Programa de juego para niños oncológicos hospitalizados desde Terapia Ocupacional

Rocío Martínez Hernández
Graduada en Terapia Ocupacional
Universidad de Zaragoza

¿QUÉ ES TERAPIA OCUPACIONAL?

El Colegio Profesional de Terapeutas Ocupacionales de Aragón define la terapia ocupacional, como una disciplina socio-sanitaria, que a través de la adaptación del entorno y la actividad significativa, previamente analizada y seleccionada en función de la evaluación de las capacidades, limitaciones, necesidades e intereses del usuario, trabaja con los siguientes objetivos:

- Mantener la salud.
- Prevenir la enfermedad.
- Mejorar la calidad de vida.
- Incrementar la autonomía e integración social de aquellas personas que padecen, o presentan riesgo de manifestar cualquier tipo de problema (físico, cognitivo, psiquiátrico, social o sensorial), tratando de potenciar o reemplazar, aquellas funciones que se encuentren reducidas o perdidas.

1. INTRODUCCIÓN

A. Justificación del Programa

La Oncología Pediátrica impacta sobre la población infantil, a nivel mundial, nacional y regional, encontrándose en las primeras etapas del desarrollo evolutivo, y afectando al lenguaje expresivo y comprensivo, manejo emocional, capacidades cognitivas, físicas, y relaciones interpersonales que deben adecuarse a su edad y sexo.

Es importante tener en cuenta, que los niños entre 3 y 16 años se encuentran en continuo crecimiento, y son más sensibles a los efectos de los tratamientos, pudiendo aparecer secuelas físicas y/o psíquicas a corto o largo plazo, condicionando gravemente su desarrollo, observándose alteraciones emocionales, dificultades cognitivas, físicas y sociales. Por lo tanto, cada niño tiene un plan de tratamiento personalizado.

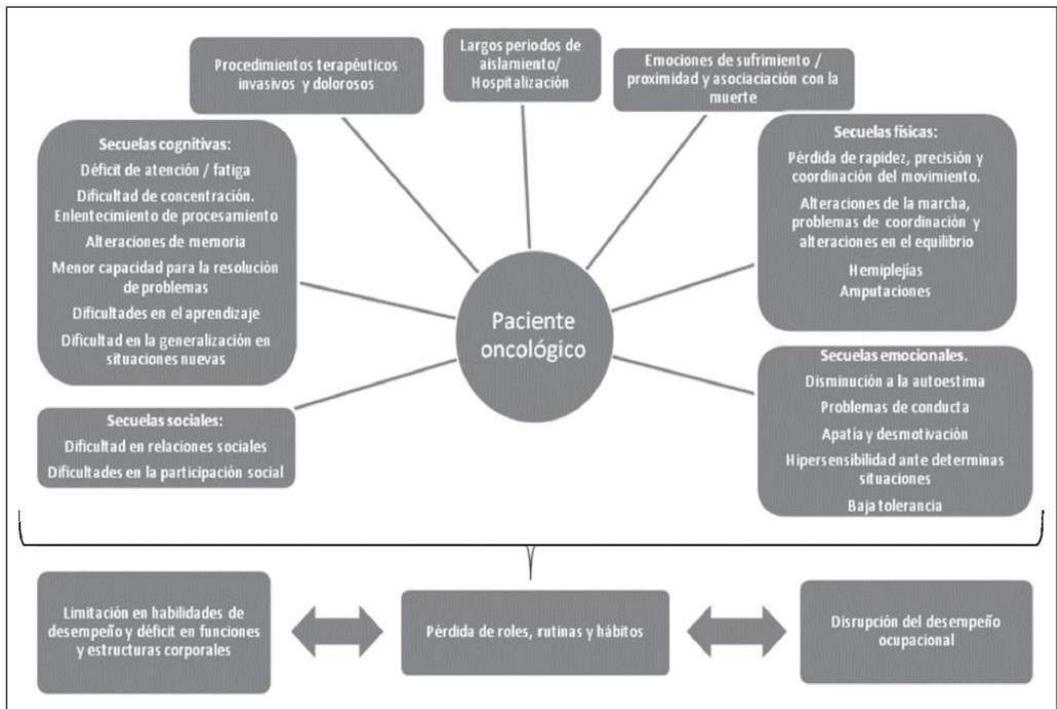


Figura 1. Afectación del cáncer en el desempeño ocupacional del niño.

Esta enfermedad, por las características mencionadas, puede conllevar largas estancias en centros hospitalarios que pueden durar incluso hasta un año de forma continuada, comprometiendo el desarrollo normal del niño, debido a la ruptura de su rutina anterior, pérdida de hábitos y estímulos, y sin olvidar que está expuesto a procedimientos terapéuticos invasivos y dolorosos.

B. Justificación de la intervención desde Terapia Ocupacional

La principal área ocupacional en la niñez es el juego. A través del juego, el niño descubre, experimenta, inventa, aprende y afianza competencias, a la vez que también estimula la creatividad, autoexpresión de temores, inquietudes, acciones de iniciativa y la confianza en sí mismo.

Según la asociación "Save the Children Fund" (SCF), las funciones del juego en el marco hospitalario incluyen: proporcionar una experiencia lo más normal posible a la vez que se reduce la ansiedad, tensión, ira y frustración en el niño y sus padres; prevenir las regresiones en el desarrollo físico, social, emocional y cognitivo; intercambio de roles; hacer frente a sus experiencias en este ámbito, etc.

En un estudio realizado por Kielhofner y cols (1983), se encontraron diferencias significativas, referentes al desarrollo del juego y al placer obtenido con él, al comparar grupos de niños hospitalizados y no; observándose también que ciertas características del contexto hospitalario, como el mobiliario de las habitaciones, el aparataje médico (goteros, catéteres), las dimensiones de las salas, etc., parecían entorpecer el desarrollo del juego.

Motta e Takatori, apuntan que: *"un terapeuta ocupacional es capaz de posibilitar vivencias de nuevas experiencias en niños hospitalizados, incluso si presentan dificultades en su desempeño"*, consiguiendo cambiar el rol de sujeto pasivo a sujeto activo y potenciando la realización de juegos adaptados para aquellos niños que tienen que estar en cama, con goteros, aislados, etc.

Por ello, desde el punto de vista holístico de la Terapia Ocupacional y el conocimiento de las características del juego infantil, el TO intentará adaptar el ambiente y/o los materiales para favorecer el desempeño de actividades significativas para el niño con un propósito, y así aflorar la motivación del niño y disminuir los efectos negativos que causa la hospitalización y la enfermedad.

C. Modelo de Ocupación Humana

Para desarrollar este trabajo me he basado en el Modelo de Ocupación Humana (MOHO), el cual conceptualiza a la persona como un sistema comprendido por tres subsistemas relacionados entre sí: volitivo, de habituación y capacidad de desempeño, además de las variables ambientales. Así pues, el MOHO intenta explicar de qué modo la ocupación es motivada, adopta patrones y es realizada.

2. OBJETIVOS DEL PROGRAMA

Objetivo general del programa:

Mejorar la calidad de vida del niño mediante el juego.

Objetivos específicos:

1. Valorar las características del ambiente que apoyan y/o limitan el desempeño del juego.
2. Detectar cuáles son las dificultades que presentan los niños en el juego.
3. Estimular el desarrollo cognitivo, social, emocional y físico de los niños.
4. Promover la expresión de agresividad y tensiones.
5. Crear un ambiente óptimo, mejorando la participación y motivación.
6. Conseguir desviar la atención excesiva que niños y padres prestan a la enfermedad y efectos estresantes consecuentes.
7. Reevaluar las dificultades detectadas al principio del programa.

3. METODOLOGÍA Y ESTRATEGIAS

El programa se encuentra dividido en 4 fases:

- Fase 0: Valoración del Entorno hospitalario: consiste en valorar el entorno hospitalario a través de la observación y una entrevista semiestructurada a un profesional de la salud.
- Fase 1: Evaluación de los niños: se centra en la observación de juego no directivo; la recogida de información a través de instrumentos de valoración estandarizados con el niño y la familia, y en establecer una relación terapéutica con el niño, promoviendo la confianza en el TO.

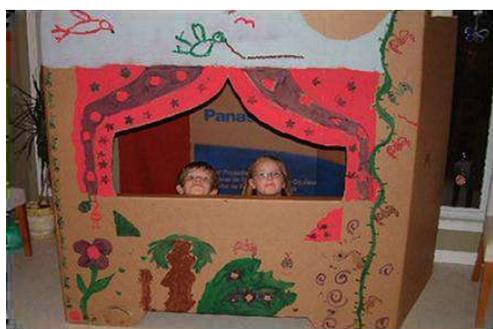
- Fase 2: Intervención: se realizarán juegos y actividades, utilizados como recurso terapéutico, buscando siempre la participación del niño, pero sin exigirla; adaptación del ambiente; participación de los padres, etc.
- Fase 3: Reevaluación: consiste en valorar si se han alcanzado los objetivos planteados.

El programa está destinado a niños de entre 3 y 16 años, ingresados en la unidad de Oncopediatría, el cual durará aproximadamente 1 año. Las sesiones se realizarán de Lunes a Viernes, cuatro horas diarias por las tardes.

4. DESARROLLO DEL PLAN DE INTERVENCIÓN

A la hora de realizar una correcta intervención, es necesario llevar a cabo una adecuada selección del material lúdico a incluir en el contexto hospitalario, que permita cubrir las necesidades de los niños oncológicos hospitalizados.

- Para estimular el desarrollo de los niños se realizarán diferentes juegos, siempre adaptados a las características de cada uno de ellos, entre los que destacan juegos simbólicos, juegos de participación social y de reglas, que permitan el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales, tanto con los compañeros del hospital como para mantener relación con los compañeros del colegio. También, algunos juegos centrados en la actividad física, aunque no en exceso, ya que éstos se encuentran muy limitados.

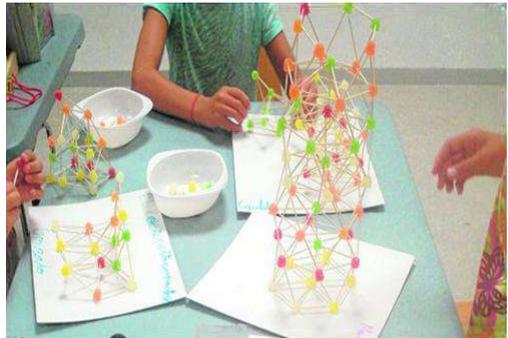


- Para promover la expresión de agresividad y tensiones, se realizarán actividades y juegos, en los cuales los principales materiales a utilizar serán pinturas y arcillas de diversos tipos, ya que permiten liberar la ansiedad y descargar tensiones.

IX JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS



- Para crear un ambiente que incite a la participación, se emplearán juegos y juguetes adaptables que abarquen un amplio rango de dificultad de modo que, sin cambiar de juego, éste pueda servir para las diferentes situaciones físicas y emocionales en las que se encuentre el niño, y así promover el continuo exploración, competencia y logro, y la motivación.



- Para intentar desviar la atención excesiva que niños y padres prestan a la enfermedad, se llevarán a cabo juegos y actividades que requieran de un importante grado de atención, consiguiendo que de esta forma, se impliquen en el juego, distrayéndose de estímulos estresantes



5. CONCLUSIONES

Una vez realizada la revisión bibliografía acerca del tema y la elaboración del Programa de Juego para niños oncológicos hospitalizados, se puede concluir que:

- Cuando un niño/a debe ser ingresado, experimenta una serie de situaciones negativas ante las que su participación e imaginación quedan disminuidas, deja de jugar, etc. Por lo tanto, el juego dentro del contexto hospitalario se convierte en un medio que le permite explorar, descubrirse a sí mismo, expresarse, conseguir logros y satisfacción. Una vez que el niño se introduce en el juego o cualquier actividad, obtiene placer y por consiguiente aumenta su autoestima, lo que contribuye a darle recursos para mejorar su calidad de vida, favorecer su desarrollo y desempeño ocupacional y hacer más llevaderas las incomodidades de los tratamientos médicos.
- Así pues, queda patente la importancia del trabajo realizado por el TO a través del juego en el entorno hospitalario, ya que está demostrado que sirve como medio de expresión y desarrollo de estrategias, que les permite afrontar con la mayor normalidad posible tanto la hospitalización como la enfermedad y sus efectos.
- El programa llevado a cabo por un TO aportará la continuidad del juego que necesitan los niños en el contexto hospitalario, además de la profesionalización, siempre utilizando el juego y las actividades con un propósito terapéutico, y contando con las necesidades e intereses individuales de los niños.
- Finalmente con la implementación del programa se pretende como resultado un aumento de la calidad de vida y bienestar de los niños y como consecuencia de los padres, ya que son éstos la principal fuente de cuidados y apoyo.

6. BIBLIOGRAFÍA

Benavides G, Montoya I, González R. La experiencia de la hospitalización en la infancia. En: Instituto Tecnológico del Juguete. El juego y el juguete en la hospitalización infantil. Valencia: Nau Llibres; 2000. p. 35-59.

Bernabeu J, Fournier C, García-Cuenca E, Moran M, Plasencia M, Prades O, et al. Atención interdisciplinar a las secuelas de la enfermedad y/o tratamientos en oncología pediátrica. *Psicooncología*. 2009; 6 (2-3): 381- 411.

Celma A. Psicooncología infantil y adolescente. *Psicooncología*. 2009; 6(2-3): 28590.

Celma JA, Mayoral B. Problemática de las secuelas en el cáncer infantil. Guía para padres. Aspanoa [Internet]. 2006 [consultado 12 de febrero de 2015] Disponible en: www.aspanoa.org/files/File/aspanoa%20guia%203.pdf

Costa M, Tévar M.P, Torres E, Gisbert S. Juguetes en el hospital: Características materiales, higiene y desinfección. En: Instituto Tecnológico del Juguete. El juego y el juguete en la hospitalización infantil. Valencia: Nau Llibres; 2000. p. 109-136.

González P. Experiencias y necesidades percibidas por los niños y adolescentes con cáncer y por sus familias. *Nure Investigación*. 2005; 16: 1-15.

H.C.W. Li et al. The impact of cancer on the physical, psychological and social well-being of childhood cancer survivors. *European Journal of Oncology Nursing*. 2012; 17: 214-219.

Noel G, Psic., Mgs. Síntomas e intervención psicológica en oncopediatria. Mérida: Universidad de los Andes. Facultad de Medicina. Centro de investigaciones psicológicas; [Internet]. 2013 [acceso 2 de febrero de 2015] Disponible en: www.medic.ula.ve/cip/docs/psico.pdf

Ortigosa J.M, Méndez F.X, Riquelme A. Afrontamiento psicológico de los procedimientos médicos invasivos y dolorosos aplicados para el tratamiento del cáncer infantil y adolescente: la perspectiva cognitivo-conductual. *Psicooncología*. 2009; 6(23): 413- 28.

Palomo del Blanco MP. Estrés y contexto hospitalario. En: Méndez FX. El niño hospitalizado. Características, evaluación y tratamiento. Madrid: Pirámide; 1995. p. 4578.

Palomo del Blanco MP. Intervención en la hospitalización infantil. En: Méndez FX. El niño hospitalizado. Características, evaluación y tratamiento. Madrid: Pirámide; 1995. p. 113-149.

Potasz C, De Varela MJ, De Carvalho LC, Do Prado LF, Do Prado GF. Effect of play activities on hospitalized children's stress: a randomized clinical trial. *Scand J Occup Ther.* 2013 Jan;20(1):71-9.

Ramos E. Curso I "Oncología infantil y terapia ocupacional". Zaragoza: ASPANOA; 2002.

Salas Arrambide M, Gabaldón Poc O, Mayoral Miravite J.L, Guerrero Pereda R, Amayra Caro I. Intervención psicológica para el afrontamiento de procedimientos médico dolorosos en oncología pediátrica. *An Pediatr (Barc).* 2003; 59(1): 105-9.

Ullán AM, Belver MH. Humanización de los espacios físicos de hospitalización. En: Cuando los paciente son niños: Humanización y calidad en la hospitalización pediátrica. 1ª ed. Madrid: ENEIDA; 2008. p. 61- 112.

Ullán AM, Belver MH. La ocupación del tiempo de hospitalización de los niños como vector de humanización de los hospitales. En: Cuando los paciente son niños: Humanización y calidad en la hospitalización pediátrica. 1ª ed. Madrid: ENEIDA; 2008. p. 119-48.

Valdés Sánchez CA, Flórez Lozano JA. Las actividades escolares, recreativas y lúdicas en el ámbito hospitalario. En: El niño ante el hospital: programas para reducir la ansiedad hospitalaria. Oviedo: Universidad de Oviedo, Servicio de Publicaciones; 1995. p. 161-187.

Viana Moldes I, Pellegrini Spangenberg M. Desarrollo social y juego infantil. En: Polonio López B. Terapia Ocupacional en la infancia: teoría y práctica. 1ª ed. Madrid: Médica Panamericana; 2008. p. 57-77.

Bibliografía actualizada

Pedro José Lavado Paradinas
Ateneo y Museo Utopía. Madrid

Continuando con la tarea en que nos comprometimos desde el principio, de aportar en cada una de las Jornadas de Ludotecas la bibliografía más reciente y actualizada sobre temas de juegos, juguetes, museos, y en este caso lo relativo a literatura infantil, libros de layout y algún otro que haya servido de base a algunos de los artículos reflejados en estas actas, he recogido la siguiente. Libros aún localizables en librerías o reales y existentes en bibliotecas al uso y que todos ellos forman parte de la mía.

A.: *Juegos 2015. Catálogo* Editorial CCS. Madrid 2015.

A.: *Juegos de niños: Juegos al aire libre*. Madrid 2005. Libsa, 31 pp. Ilustrado.

Alcoba, Antonio: *Juegos y travesuras de los niños de la posguerra*. Madrid 2012. Ed. CCS. 158 pp. Ilustrado. (Juegos tradicionales y otros de calle).

Arnedo Rubio, M^a Dolores: *En tiempos de la abuela*. Estella, 4^a ed. 2007, Gráficas Lizarra. 128 pp. Juegos, juguetes y canciones, ilustrados.

Arnedo Rubio, M^a Dolores: *En tiempos de la abuela 2. Antiguas tradiciones, juegos populares y pastoriles.* Estella, 2^a ed. 2007, Gráficas Lizarra. 128 pp. Juegos, juguetes y canciones pastoriles ilustrados. (Acompañaba exposición itinerante por Rioja desde 2004 y hoy fija en el Museo del Barquillero de Santillana del Mar).

Díaz, Joaquín: *La tradición plural.* Madrid 2004, Imp. TF. Artes Gráficas. 203 pp. Ilustrado con canciones. (Patrocinio de la Fundación Centro Etnográfico Joaquín Díaz y la Junta de Castilla y León).

Marín, Inma y Ramos, Eva (Marinva): *Juega conmigo. Guía para jugar con tus hijos de 1 a 3 años.* Ilustraciones de Marta García. (s.l.) Educación sin Fronteras/ Imaginarium. 32 pp. Ilust. Color.

Martínez Vázquez de Parga, M^a José: *El Tablero de la Oca. Juego, figuración y símbolo.* Madrid 2008. Edit. 451.jpg. Talleres Gráficos GELV, Zaragoza. 407 pp. Numerosas ilustraciones en b/n y color.

Pautner, Norbert: *Basteln: ganz leicht. Papierdrachen, Monster & Gespenster.* Bindlach (Polonia) 2014, Gondolino ed. , 61 pp. Ilustrado y con patrones recortables.

Piñango, Charo y Martín Francés, Sol: *Construcción de juguetes con material de desecho.* Madrid, 5^a ed. Editorial Popular. 238 pp. Con ilustraciones.

Scoggins, Liz y Palmer Judith: *Quiero pintARTE. Crea con tus propias obras de arte al estilo de los grandes artistas.* Madrid 2007, SM, Immagraf.

Shepherd, Nellie: *Aula de Arte. Fantoques. Ideas creativas para maõs pequenas.* Oporto 2004. Ed. DK y Civilizaçao. 48 pp. Ilustradas en color. (Talleres de marionetas para niños en portugués).



LIBROS POP-UP.

Los libros pop-up a pesar de su aroma decimonónico se imponen en una línea editorial amplia donde se logran soluciones maravillosas y creativas con obras de arte, clásicos de la literatura infantil o con temas de divulgación que aclaran y allanan el camino de la comprensión de temas tan complicados como la música, la geometría y la matemática, aparte de la arquitectura y el arte o las obras maestras de los más importantes artistas universales. No podemos olvidar en primer lugar la exposición y catálogo realizados en la Pinacoteca Municipal de Langreo por nuestro amigo y compañero Gabino Busto Hevia a partir de la colección de Ana María Ortega y Álvaro Gutiérrez.

Ortega, Ana M^a y Gutiérrez, Álvaro: *Arte Pop-Up. Libros de Arte móviles y desplegables de la colección de...*, introducción de **Gabino Busto**. Exposición en la Pinacoteca Municipal Eduardo Úrculo de Langreo. Ayuntamiento de Langreo 2010. 64 pp. Fotos en color.



A.: *La China Imperial. Libro Pop-Up.* Madrid 2008. Eds. SM.

A.: *Antigua Grecia. Libro Pop-Up.* Madrid 2009. Eds. SM.

A.A.V.V.: *Dragonology. Dragones del mundo, por el Dr. Ernest Drake.* Barcelona 2008, Ed. Montena. 40 pp. Ilustrado en color y con fichas o tarjetas. Notas y bocetos de A. J. Wood y D. Carrel.

A.A.V.V.: *El dragón de las nieves. Una expedición polar, por el Dr. Ernest Drake.* Barcelona (s.a.), Ed. Montena. 24 pp. Ilustrado en color y con fichas o tarjetas y una maqueta de dragón.

Arnold, Nick (texto) y Sanders, Allan (ilustra): *Cómo funcionan las máquinas. Montas tus propias máquinas y mecanismos.* Madrid 2012. Macmillan Iberia, col. Infantil y juvenil. 22 pp. Con 10 diseños de mecanismos a montar con sus piezas en cartón.

Bataille, Marion: *ABCD.* (s.l.) Kókinos 2008.

Biesty, Stephen: *En busca de la ciudad de oro.* Barcelona 2008, Eds. Parramón. 80 págs. Ilustradas. (Con tarjetas, pegatinas y modelo a construir).

Bingham, Caroline y Penny Smith: *El sorprendente libro desplegable del cuerpo humano.* Barcelona 1998. Eds. Molino. Ilustraciones de Derek Matthews.



Boisrobert, Anouk y Rigaud, Louis: *Popville.* Con un poema de Pablo Guerrero (s.l.) 2009. Edit. Kókinos.

Bou, Louis: *Paper Toys. Imprime! Recorta! Dobra! Pega! Diviértete!* Barcelona 2010. Instituto Monsa de Ediciones. 208 pp. Ilustradas en color con numerosos diseños recortables de 32 de los más famosos diseñadores. Con un Cd de plantillas.

Cestaro, Dario: *El Parque del Terror. Juegos y monstruos en 3D para temblar...* Madrid (s.a.) Ed. Susaeta.

Conan Doyle, Arthur: *El sabueso de los Baskerville*. Madrid 2010, Eds. SM. (Desplegables: David Hawcock, ilustración: Anthony Williams, Adaptación: Claire Bampton).

Day, Trevor: *Tierra. La vida de un planeta*. Madrid, (s.a.) Ed. Susaeta.

Gwynne, Alexander: *Robots 2014 para montar y jugar*. (s.l.) 2014. COCO Books. 20 robots y 36 cartas para jugar con ellos. Diseños troquelados.

Hermes, Próspero: *Diario de un viajero en el tiempo*. Madrid 2008, Eds. SM. (Texto de Ruth Redford, diseño de Rachel Clark, ingeniería de papel de Ania Mochlinska).



Diaz, James (ingeniería de papel) y Diaz, Francesca (ilustraciones): *Popigami. Where Pop-Up meets Origami*. Atlanta 2007. Intervisual Books Publs.

Jaspre, Bark (texto), Lawrence, David (ilustraciones) y Hawcock, David (ingeniería de papel): *El cuaderno perdido de Leonardo de Leonardo da Vinci*. Barcelona, 2008. Ed. Montena.

Kentley, Eric: *Descubre el Titanic*. Barcelona 1998. Eds. B. Fotografía de Steve Gorton. Ilustración de Hans Jenssen. Ingeniería de papel de David Hawcpck.

Knight, Mary Jane (texto), Chidlow, Phillip (diseño): *Vampiros. El terrorífico diario del Dr. Cornelius van Helsing y Gustav de Wolff su fiel acompañante*. Barcelona 2007. Edit. Planeta Junior. Ilustrado con foto y documentos.

Kondeatis, Christos y Maitland, Sara: *La caja de Pandora. Una visión tridimensional de la mitología griega*. Barcelona 1995. Edit. Debate. 64 pp. 7 Tableros interactivos, máscaras y recortables.

Martí Meritxell y Salomó Xavier: *10 ciudades y un sueño*. Barcelona 2011. Ed. Combel.



Putnam, James: *Antiguo Egipto. Proyecto realizado en colaboración con el Museo Británico.* Madrid 2005. Eds.SM. 14 pp.

Radesvsky, Anton y Sokol, David: *Modern Architecture Pop-Up.* Nueva York 2008. Universe Publishing & Kibea Publishing.

Riley, Peter: *Pompeya. Un paseo tridimensional por la antigua ciudad romana.* Madrid 2007. Eds. SM.

Riley, Peter (texto), Lawrence, David (ilustraciones) y Hawcock, David (ingeniería de papel): *Galileo. Sus grandes inventos y descubrimientos. Libro tridimensional.* México 2010.

Roberts, David (texto) y Fletcher, Corina (diseño y montaje): *Escuela de fantasmas.* Barcelona 2004. Edit. Planeta Junior. Ilustrado e imágenes tridimensionales en layout.

Romo, Michelle: *Papelilandia. 32 fantásticos juguetes listos para recortar, doblar y montar.* (s.l.) 2011 Edit. Flamboyant. 136 pp. Con 32 plantillas y archivos pdfs descargables. Fotos y dibujos en color.

Steer, Dugald A. y Twist, Clint: *Piratas. Manual de abordaje del capitán William Luber.* Diseño de Jonathan Lambert, William Steele y Manhar Chauhan. Barcelona 2008. Edit. Montena. 80 pp. Con pegatinas y dibujos.



Steer, Dugald A.: *Dragones. Manual de Aprendizaje del Dr. Ernest Drake.* Barcelona ¿2008? Edit. Montena. 78 pp. Con pegatinas y dibujos.

Tiger: *Pop-up book. (s.l.) 2016. Tiger stores.*

Van der Meer, Ron; Frayling, Christopher y Frailing, Helen: *Carpeta de Arte.* Barcelona 1993. Eds. Destino. Ilustraciones de Paul Crompton. 32 pp.

Van der Meer, Ron y Berkely, Michael: *Carpeta de música. Un recorrido único y tridimensional por la creación de la música.* Barcelona 1994. Eds. Destino.

Van der Meer, Ron y Sudjic Deyan: *Carpeta de arquitectura. Un recorrido tridimensional por el mundo de la arquitectura.* Barcelona 1998, Eds. Destino.



Van der Meer, Ron y Gardner, Bob: *Carpeta de Matemáticas. Un recorrido tridimensional por las matemáticas.* Barcelona 1995. Eds. Destino. 13 págs. Con innumerables diagramas y figuras tridimensionales.

Van der Meer, Ron: *Alucina. Experimenta como se puede engañar al cerebro.* (Más de 50 actividades con pop-ups). Madrid 2010, Macmillan Iberia.

Wilkinson, Philip: *Vikingos.* Madrid (s.a.). Ed. Susaeta.

LIBROS DE CONSTRUCCIÓN DE POP-UP

Birmingham, Duncan: *Pop-Up. Design and paper mechanics. How to make folding paper sculpture.* Lewes, East Sussex, 2010. Guild of Master Craftsman Publications Ltd. 176 pp. Todos los mecanismos explicados y dibujados. 14 proyectos a realizar despiezados.

Carter, David A. y Diaz, James: *Los elementos del Pop-Up. Un libro Pop-Up para aspirantes a ingenieros del papel.* Barcelona 2009, Ed. Combel.

Castelforte, Brian...: *Monstruos de papel. 50 fantásticos monstruos de papel para montar.* ... y 24 de los principales diseñadores de juguetes de papel del mundo. Barcelona 2010. HF Ullmann Publishing (Postdam). 233 pp. Con plantillas precortadas y de pliegues marcados y 10 plantillas en blanco para propios diseños.

Commentz, Sonia: *Papercraft. Design and Art with Paper.* Editado por Robert Klanten, Sven Ehmann y Birga Meyer. Berlín 2ª ed, 2010. Gestalten Verlag. 255 pp. ilustradas en color y DVD.

Dewar, Andrew: *Origami Toy Monsters. Easy to assemble paper toys that shudder, shake and amaze!.* Hong Kong 2015. Tuttle Publishing. 32 pp. 11 pop-ups paper monsters, con materiales incluidos.

Ghattas, Robert: *Bricológica. Treinta objetos matemáticos para construir con las manos.* Madrid 2011. Eds. Rialp. 156 pp. Ilustradas. Todo tipo de manualidad en papel: geométrica, papirofléxica, tangram, origami y pop-up (pp.93-98).

Hayakawa, Hiroshi: *Paper monsters and curious creatures. 30 projects to copy, cut and fold.* Nueva York 2014. Lark Books. Imprint of Sterling Publishing. 128 pp. Diseños listos para recortar y montar.

Trebbi, Jean-Charles (edit): *El arte del Pop-Up. El universo mágico de los libros tridimensionales.* 142 pp.

Von Stemm, Antje: *Las chicas Pop-Up. Aventuras en el país de papel. No te cortes y recorta.* Madrid 2009. Ed. SM. (Premio de Literatura juvenil Alemana en el 2000).

Von Stemm, Antje: *Las chicas Pop-Up y el amor. Note cortes y recorta. Crea tus propios pop-ups.* Madrid 2011. Ed. SM.

Wickings, Ruth (ingeniería del papel), Castle, Frances: *Pop-Up. Todo lo que necesitas saber para crear tus propios libros de despleables.* Madrid. (s.a.) Macmillan Iberia. Para montar cuatro escenas tridimensionales.

Yoshida, Miyuki: *Pop-Up book. More designs of Paper Folding for Pop-Up.* Tokio 2014. PIE BOOKS. Incluye un DVD con todos los diseños.

LIBROS DOCUMENTO. (Libros de arte e historia con documentos facsímiles)

Holmes, Richard: Napoleón. *Batallas y campañas.* Barcelona, 2007, Ediciones Librería Universitaria. Diseño Carlton Publishing Group. 80 pp. Ilustraciones en color y facsímiles.

Horne, Alistair: *La revolución francesa.* Barcelona, 2009, Ediciones Librería Universitaria. Diseño Carlton Publishing Group. 64 pp. Ilustraciones en color y facsímiles.

Picon, Jérôme et al.: *Comprender las grandes obras de la pintura.* Barcelona 2012, Ed. Larousse. 126 pp. Con láminas y documentos facsímiles.

Roscam Abbing, Michiel: *Los tesoros de Rembrandt.* Barcelona, 2006, Ediciones Librería Universitaria. Diseño Carlton Publishing Group. 64 pp. Ilustraciones en color y facsímiles.

LIBROS CUENTOS CON LAYOUT, MÚSICA Y SONIDOS.

Carroll, Lewis y Johnson, Richard: *Alicia en el país de las maravillas, con pop-ups, música y sonidos.* Madrid 2011, Macmillan Iberia. Adaptado por Libby Hamilton.

Collodi, Carlo y Johnson, Richard: *Pinocho, con pop-ups, música y sonidos.* Madrid 2011, Macmillan Iberia. Adaptado por Anita Ganeri.

Ganeri, Anita y Johnson, Richard: *Cenicienta, con pop-ups, música y sonidos*. Madrid 2012, Macmillan Iberia. Adaptado por Anita Ganeri.



CONCLUSIONES DE LAS IX^{as} JORNADAS NACIONALES DE LUDOTECAS

Estas IX^{as} Jornadas han tenido como hilo conductor la conexión entre el juego y el juguete en la vida social. De las ponencias y comunicaciones presentadas podemos extraer las siguientes conclusiones:

1. En la conferencia inaugural, se plantea una cuestión que queda sin respuesta definida: En la fabricación de juguetes inclusivos, como los muñecos que representan alguna discapacidad, realmente ¿se pretende la normalización de la discapacidad como valor de “lo diferente” o solo se busca un nuevo nicho de mercado?

2. En el desarrollo de estas jornadas se percibe un eje argumentario que queda expresado desde perspectivas distintas: la importancia social del juego y de su aliado el juguete. Las reflexiones giran en torno a la función social del juego. Queda patente que el juego es un instrumento reproductor de la cultura de una comunidad: Los niños aprenden a través del juego, y con sus juguetes, unas formas de vida, unos roles y unos valores asociados a ellos. Pero, a la par, surge en la reflexión colectiva una visión dialéctica: a la vez que el juego contribuye a reforzar unos valores dominantes también permite que con nuevas formas de jugar se adquieran otros valores mejores éticamente que los anteriores. Se muestran ejemplos como el de la incorporación de las niñas a juegos tradicionalmente asociados a los roles masculinos. Ahora bien, la misma dialéctica que nos ha traído hasta aquí, nos remite de nuevo al comienzo de la espiral planteada en la primera conclusión: ¿se pretende mejorar los valores de nuestra sociedad o solo se buscan nuevos nichos de mercado?

3. Los juegos tienen una naturaleza simbólica y son transmisores de ideología. De hecho la funcionalidad de un juguete reside en servir como instrumento de aprendizaje de una cultura y unos valores. Cuáles sean estos valores determinarán la impronta del juguete y sus consecuencias en la vida futura de los niños.

4. Al hilo de la ponencia sobre ludotecas se plantea la reivindicación de que los niños dispongan de un tiempo diario y un espacio adecuado donde poder jugar, ajeno al tiempo del colegio y de otras rutinas cotidianas. Se enfatiza la importancia del juego a la hora de desarrollar su futura personalidad. El juego tiene una importancia social y no puede ser considerado como un mero tiempo sin valor o de simple entretenimiento.

5. De la experiencia educativa narrada se extrae la consecuencia de que el juego es uno de los mejores instrumentos para el aprendizaje escolar. A través del juego se excita la curiosidad del niño, se mantiene la motivación ante el esfuerzo y se obtiene el placer de aprender con satisfacción. Con el juego el niño aprende a compartir, a ser solidario, a respetar las normas de convivencia, a autorregular su comportamiento, a superar su frustración y a compartir la alegría de los éxitos logrados en equipo. Desde estas jornadas se propone llevar a cabo una revisión crítica tanto de los contenidos como de la metodología y evaluación curricular. Es necesario enseñar a los docentes a transgredir las rutinas y rituales tradicionales que perviven en nuestro sistema educativo y a proponer proyectos educativos cuyos objetivos estén centrados en el desarrollo de unas competencias cívicas (capacidad de colaboración y de trabajo en equipo, actitudes solidarias, participación responsable, valoración de las diferencias) y de unas competencias cognitivas que les permitan seguir aprendiendo a lo largo de la vida. Para ello el juego, como simulación de vida que es, constituye la mejor de las herramientas.

6. En estas jornadas también se ha podido apreciar la evolución de los juegos y de las costumbres desde los comienzos del siglo XX hasta la actualidad. Se hace evidente que las grandes diferencias de los juguetes y juegos vienen marcadas por el hito de la introducción de la tecnología en la fabricación juguetera, pero sobre todo, por su incorporación a nuestra cotidianeidad. Queda abierto un interrogante sobre los efectos de estos nuevos juguetes en la formación humana de los futuros ciudadanos.

7. Finalmente, al concluir estas jornadas, queremos resaltar como un aspecto positivo el incremento del número de participantes y especialmente de personas relacionadas con el ámbito educativo. Consideramos que esta mejora se debe tanto a la calidad, en cuanto a contenidos, de las actas correspondientes a las jornadas anteriores, como a la difusión por las redes de esta convocatoria.

Albarracín (Teruel), 25 de octubre de 2015

Este libro se terminó de elaborar
el día 24 de junio de 2016, inicio del Solsticio de Verano.

