



## Xavier Bringue

Licenciado en Ciencias de la Educación  
y Doctor en Comunicación

Me llamo Xavier Bringue y soy profesor de la Facultad de Comunicación y experto, o por lo menos lo intento, de marketing infantil y juvenil.

Pues mira, para mí el juego es la actividad más humana que podemos hacer, porque el juego te permite experimentar, te permite soñar, te permite compartir y te permite relacionarte, por eso nos gusta a todos tanto jugar.

Pues jugamos porque el ser humano tiene esa necesidad de trascenderse, digamos, de relacionarse con los demás, y el juego le permite simular eso. Es un espacio de soñar, de buscar lo que no eres, de jugar a ser héroe, de simular, de coger roles. Y en el ser humano eso es una necesidad. De hecho, yo creo que el juego no está presente solo en la infancia, está presente a lo largo de toda la vida.

Pues mira, el juego en la educación puede verse de varias maneras. Parece que hay una primera manera, que es integrar los juegos tradicionales, o no tan tradicionales, al desarrollo del niño, porque parece que jugando se desarrolla. Pero luego sí que es verdad que la integración del juego en la educación es algo natural, es decir, lo que básicamente hace un niño desde que se levanta hasta que se acuesta es intentar jugar. Con lo cual, aprovecharse de esa fuerza natural es el recurso didáctico más potente que tenemos. Por eso cuando llegan del colegio, muchas veces llegan a casa y les preguntas qué han hecho, pues han estado jugando, han estado jugando en Matemáticas, en Inglés... Tú también sospechas y dices "pero a ver que hacéis en el colegio". Porque es la forma más natural que tienen para aprender, con lo cual juego y educación aunque parezca que están reñidos, yo creo que se necesitan. Es decir, la manera más fácil, más natural que tiene un niño para aprender algo, para interiorizarlo, para experimentar, para simular... es el juego.

Bueno, el panorama actual del juego para los niños tiene luces y sombras. Por un lado sí que es evidente que la jornada de un niño se ha alargado: la jornada escolar, actividades extraescolares, parece que tiene menos tiempo, tiene menos hermanos, parece que hay menos jugadores, parece que hay menos sitios para jugar... Todo eso es lo que se está intentando arreglar o construir, es decir, que los niños puedan jugar, tengan sus espacios. Y bueno, parece que de alguna manera el juego pueda estar en crisis. También es verdad que desde el punto de vista de los padres parece que jugar es algo parecido a perder el tiempo. Nos parece que tienen que aprender inglés, tienen que aprender un montón de cosas, y que se pongan a jugar es... "bueno, cuando hayas hecho todo lo que tengas que hacer, ponte a jugar". Pero también tiene luces, porque el juego es inevitable en los niños, necesitan ese juego y que de alguna manera se está incorporando a esos mundos.

Pienso que hay grandes materiales, la verdad. Quizá algunos de ellos no se sepan interpretar bien, o exijan algunas condiciones sobre los jugadores, entonces no tienes disponibilidad de jugar. Hay otros más fáciles... Pero creo que detrás de cualquier juguete, en principio, que pueda manejar un niño si provienen de esa industria, hay un gran esfuerzo de un montón de gente para que ese juguete sea el correcto, despliegue las habilidades que tiene que desplegar, sea seguro... Y me parece que así lo dice, o sea, los juguetes que por lo menos tenemos los padres a nuestro alcance por lo general suelen ser juguetes de gran calidad, bien hechos y fáciles de usar.





## Xavier Bringue

Licenciado en Ciencias de la Educación  
y Doctor en Comunicación

A ver, es difícil recomendar juguetes porque cada niño tiene su propia querencia. Me parece que el tema de recomendar juguetes está en conocer, en conocer bien a nuestros hijos, en conocer bien qué quieren, y luego en conocer las condiciones en las cuales él puede jugar, o ella puede jugar. Sí que es verdad que si fuera por ellos tendrían miles de juguetes, con lo cual al final no pueden, y tienen algunos. Pero yo creo que es una cuestión de conocimiento, de decir "oye, no regalarte lo que tú te hubieras comprado". Porque a veces pasa, ¿no?, dices "voy a regalar tal" y ves que no lo usa. Y muchas veces, efectivamente, el juguete simple es lo que más valoran, o a veces no, pero está más que en meter juguetes en la vida de nuestros hijos, es que nosotros estemos en la vida de nuestros hijos y entendamos qué papel puede jugar el juego, y por lo tanto el juguete, que es un elemento secundario, para que este niño sea feliz, juegue bien, se lo pase bien, no tenga demasiadas dificultades a la hora de jugar, etc.

La publicidad enfocada a la infancia es un tema de mucha polémica. Y además ahora que llegan los turroneos y que aumenta la presión. Yo creo que es necesaria. También hay que entender que criticamos la publicidad infantil, pero es la más regulada de todas, o sea, las restricciones que hay a la hora de hacer un anuncio o un comercial dirigido a los niños, sea el soporte que sea, tiene unas condiciones muy reguladas, muy estrictas, con lo cual eso también se ha cuidado, lo cual no quiere decir que todo se haga bien, pero es estricta. Y es necesaria, el niño conoce los juguetes a través de esa publicidad.

Otra cosa es que nosotros sepamos cómo filtra ese niño la publicidad. Los niños entienden los mensajes comerciales de otra manera, y muchas veces no entienden bien que aquello, efectivamente, es todo lo que es, lo quieren todo. Y por lo tanto hay un primer filtro, que es quién hace la publicidad, tiene que entender bien a los niños y por lo tanto en briefings y tal saber hasta dónde llegar. Y también la tienen que filtrar los padres. Aunque muchas veces le echamos la responsabilidad a los padres y tal, pero tenemos que saber que esa publicidad les llega y que de alguna manera les va a convencer, les va a mostrar el producto, y por lo tanto es también una oportunidad para enseñarles a filtrar esa publicidad, a decir "oye, no todo lo que aparece en la publicidad te conviene", vamos a buscar ese elemento.

Hay varios tipos de publicidad, no sólo es la de televisión, internet y tal... Los catálogos funcionan muy bien, los niños son catedráticos del catálogo de juguetes, lo subrayan, lo miran, lo ven, lo tocan, lo llevan debajo del brazo, hacen su carta mirando a eso... Entonces bueno, es un elemento más que está ahí y que hay que saber manejar y hombre, si no funciona o hay alguna cosa que no nos parece correcta se puede denunciar, cosa que en fin, espero que no ocurra. Pero que tenemos que saber filtrarla, primero, porque ellos no van a ser capaces de filtrarla entera y luego, porque somos sus padres.

Las leyes que regulan la publicidad son varias. Hay normativas europeas bastante claras y estrictas sobre eso, luego están adaptadas al panorama legislativo español, y luego el sector juguetero tiene una de las autorregulaciones más fuertes. Es decir, es una regulación propia, que asumen todos los jugueteros y empresas de juguetes, que de alguna manera no les obliga por ley, pero sí que se someten a ella. Es decir, estamos a cumplirla con idea de que muchas veces el niño no confunda ficción y realidad. Como a la hora de presentarle un juguete le tienes que presentar la historia, le tienes que presentar qué supone ese juguete, qué se puede desplegar... Pues que el niño de alguna manera no confunda esos planos, de que si el juguete se mueve, se mueve él solo, o es dibujos animados o lo que sea, todo eso se regula muchísimo, y de alguna manera pues el propio sector está implicado en que eso se cumpla. Luego también hay regulaciones de tiempo, de cuánto se puede poner un anuncio y tal. Está complicado, es un tema muy complicado, porque el sector juguetero es un sector que está todo el año trabajando, pero se juega la vida en pocas semanas. Y por lo tanto eso provoca también saturación del aparato publicitario,



# IMAGINELEPHANTS

UNA EXPERIENCIA SOBRE EL JUEGO Y LA INFANCIA



## Xavier Bringue

Licenciado en Ciencias de la Educación  
y Doctor en Comunicación

provoca un montón de cosas que de alguna manera hace que socialmente nos parezca que hay publicidad por todos los lados, los niños lo quieren todo... Y de hecho esas regulaciones lo que intentan es por lo menos cumplir o asegurar que haya ciertas condiciones para que eso no se dé, o que por lo menos podamos tomar una decisión lo más sosegada posible teniendo en cuenta que es difícil en caso de un niño, de juguetes y de Navidad.

Pues mira, la tecnología ha sido uno de los grandes debates, porque es una de las cosas que ha cortado la edad de juego tradicional. Parece que está bajando, parece que los niños dejan cada vez más pronto lo que se llama el juego o el juguete tradicional, para sustituirlo por el juego tecnológico. Vuelvo a decir que eso es inevitable, la tecnología en la vida de los niños cada vez es más precoz, cada vez tienen más tecnología y cada vez les atrae más. Pero no dejan de jugar. Yo creo que vuelve a ser un asunto de combinar bien los planos online y offline, lo que es lo real y lo que es virtual. Los niños al final juegan con historias y las necesitan para su desarrollo. La tecnología les aporta muchísimo a eso, pero lo que es real es insustituible. A un niño por mucho que le guste el FIFA, o lo que sea, jugará al fútbol, aparece hoy un amigo suyo con un balón y otros cuatro amigos, dejará el FIFA. No hay nada que supere a un partido de fútbol real, o a un rato de juego con lo que sea.

Entonces yo creo que al final también es un tema de combinación. La tecnología les engancha, engancha mucho, y eso es un tema de batalla, de tiempo. Es decir, de tiempos, de cuándo juegas... Luego también hay que saber a qué están jugando, porque tecnología hay mucha. Parece que puede solo puede ser un videojuego de carreras, que puede ser de carreras de coches, y terminar en otra cosa. Es decir, desde el punto de vista de los educadores tenemos que estar más en ese mundo porque es más difícil de conocer, es mucho más fácil conocer el juguete tradicional porque es lo que es, y es más fácil saber hasta qué punto son capaces de jugar. En el caso de la tecnología no. Y es más, ellos la tecnología la usan para jugar, pero toda entera, es decir, es una de las dimensiones que tiene la tecnología, y con lo cual, eso también hay que saberlo, o sea, que alimenta su necesidad de ocio desde todos los puntos de vista. Con lo cual por un lado está el tema del enganche, por otro está el tema de que sea conveniente para ellos en cuanto a tiempo y también en cuanto a contenido y luego combinarlo con lo offline, es decir, que la tecnología ocupe en su vida un plano real. Es decir, lo que exigimos en la vida de orden también tiene que afectar a la tecnología. Porque ocurre que todo lo que estoy diciendo es algo que escapa a la educación normal, lo normal me refiero a la educación offline. Y eso es lo que te podría decir.

Yo creo que hay tantos tipos de juego como niños. Lo que el juego refleja es la persona que hay detrás. Entonces por lo tanto, ya no te digo entre niños y niñas, que juegan distinto, y por mucho que lo fuerces los niños juegan a ser héroes y por tanto tienen que enfrentarse con la muerte y les va mucho más el tema de la acción, y las niñas más el tema del rol, aunque a veces se intercambian los roles. Pero también está ahí el temperamento, está el carácter, está cómo piensan, están los estilos de aprendizaje. Entonces, cada niño es un mundo. Y luego claro, por eso dedicarse a hacer juguetes tiene mucho mérito, porque no sabes cómo lo van a usar, lo pueden usar al revés, pueden intentar ver qué hay dentro, entonces destrozan el juguete y para ellos ha sido jugar, sacrifican el juguete a la exploración. Es fascinante.

La idea de vuestro proyecto me parece coherente, fascinante y loca. Porque por un lado me parece que todo lo que pongamos encima de la mesa para recuperar y fomentar el juego no va a sobrar. Y luego esa locura vuestra de empeñar vuestras vidas ahora mismo, y vuestro tiempo en este proyecto demuestra que el juego merece la pena y que el proyecto merece la pena. Encontraréis seguramente muchas diferencias, muchas cosas distintas, pero seguro que encontraréis un elemento común, que es que el juego permite la ilusión, permite recuperarte a ti



# IMAGINELEPHANTS

UNA EXPERIENCIA SOBRE EL JUEGO Y LA INFANCIA



## **Xavier Bringue**

Licenciado en Ciencias de la Educación  
y Doctor en Comunicación

mismo, el juego es un factor de humanización y a este mundo le hace falta y yo creo que le hacen falta proyectos como el vuestro.

Lo haría del juego, pero en todas las etapas de la vida. O sea, intentaría demostrar cómo el juego está presente en el día a día de cualquier persona que pretenda ser feliz. Da igual que sea un ejecutivo, que sea una persona mayor, que sea un niño, me da igual que esté en la escuela, me da igual que esté en la empresa, me da igual que esté en su casa, intentaré demostrar el principio universal del juego vinculado a la felicidad del ser humano.

El momento de mi infancia de juego, tengo muchos eh, es cuando tenías que jugar a esconderte, porque en el fondo no te podías esconder muy bien, es un poco absurdo eh, pero es lo fascinante del juego. Tenías que jugar a esconderte pero si te escondías muy bien no te encontraban, y por lo tanto no había juego, con lo cual era un juego de esconderte, pero a la vez que intentaran encontrarte, ¿no? Y ese momento mágico de que estabas escondido a ver si te encuentran me viene mucho a la cabeza.