

'Hoy en día hay poca metodología de trabajo alrededor del juego o esta es totalmente desconocida'



*Entrevista a **Raúl García Piñeiro**, fundador de **Sacodejuegos**, creador de experiencias lúdicas, consultor en entornos pedagógicos y formador en aspectos relacionados con la pedagogía lúdica.*

¿Qué es para ti el juego?

Es difícil explicar con pocas palabras. De hecho, hay muchas definiciones "oficiales" de este término que, bajo mi punto de vista, tienen varias incorrecciones debido a que no lo definen en toda su amplitud. Si tuviera que arriesgarme a definirlo de alguna manera, diría algo que "es una actividad divertida a través de la cual quien participa en ella puede adquirir y reforzar sus habilidades, capacidades, competencias y conocimientos. Además, puede y debe ser adaptable, integradora, motivante, flexible, liberadora y sociabilizadora".

¿Crees que el juego tradicional está en decadencia?

Totalmente. En los últimos años, está pasando un hecho curioso: El juego se está "utilizando" menos en las personas en las que se debería desarrollar de una manera más extendida. Por el contrario, se está sobreutilizando como herramienta de fidelización en empresas de todo tipo. El ser humano siempre ha jugado en sus etapas más tempranas como parte de su desarrollo y proceso madurativo. Ahora, cada vez lo hacemos menos. La sobreutilización de la tecnología se está utilizando en entornos familiares y educativos para educar y gestionar las emociones de las niñas y niños de una manera totalmente errónea. Además, se tiene un interés desmedido por ocupar todo su tiempo libre para formarles y para que tengan unas mayores capacidades intelectuales y competitivas.

Por otro lado, el ocio digital, ha hecho que disminuya drásticamente el tiempo de juego libre y tradicional, que es de vital importancia su evolución como persona y para la de nuestra sociedad. La situación actual ha empeorado aún más esta situación.

Todos estos factores, generarán un problema a medio/largo plazo que seguramente repercutirá en el empeoramiento de los comportamientos sociales y éticos.

¿Cuál crees que es la solución?

Las soluciones, creo que van encaminadas a potenciar los espacios y tiempos de juego (juego no digital) en los niños y niñas de todas las edades. Cada vez más, en nuestros proyectos nos estamos encontrando con jóvenes de todas las edades que "no saben jugar" o que no conocen juegos o que no están acostumbrados a gestionar su propia diversión. Esto, es porque los educadores, los familiares de las y los jóvenes tiene pánico al aburrimiento y este es un de los grandes potenciadores de la creatividad y del propio desarrollo de las personas mediante el juego. Así pues, una de las soluciones sería, dejarles más tiempo para que gestionen su propia diversión y otra crear espacios de ocio creativo basado en el juego tradicional con una metodología eficaz.

¿Cómo crees que se está trabajando actualmente el ocio en las y los jóvenes y en las niñas y niños?

En los últimos años, hemos estado trabajando en varios organismos, instituciones y asociaciones y he visto que hay mucho trabajo por hacer. En los procesos de planificación y diseño de proyectos para educar a través del juego, las personas desconocen que hay metodología para hacerlo o no quieren invertir (tiempo o dinero) en hacerlo. Se tiende a pensar que diseñar actividades de este tipo, es un proceso que no requiere esfuerzo, porque el juego una herramienta sencilla de gestionar o utilizar y que para hacerlo no hace falta más que utilizar un inventario de actividades orientadas "solamente" a divertir. Con este enfoque, no se tienen en cuenta otros aspectos que es importante conocer. Este, es uno de los problemas que tienen educadores y dinamizadores de actividades: que no se plantean la capacidad pedagógica y transformadora que tiene el juego y que para hacerlo hace falta método y conocer distintas técnicas para poder hacerlo de manera eficaz. En general, hoy en día hay poca metodología de trabajo alrededor del juego o esta es totalmente desconocida. Es increíble el poder transformador que tiene el juego y para utilizarlo correctamente es necesario conocer estas metodologías y la capacidad pedagógica que tiene en profundidad.

Desde Sacodejuegos, realizamos precisamente eso, creamos experiencias lúdicas de cualquier tipo y ayudamos y acompañamos a realizarlas, para conseguir un cambio positivo en sus participantes; sean cual sea su edad y sea cual sea su realidad.

Las empresas del videojuego digital y por extensión las empresas tradicionales, se han dado cuenta de esta capacidad, y lo están utilizando a través de diversas técnicas para captar clientes o para fidelizarles hacia el uso de sus servicios de una manera motivadora y muy estudiada. Generalmente, sus objetivos son un tanto... interesados y en ocasiones no muy éticos.

¿Esta realidad es la que te ha llevado a trabajar tu proyecto? ¿Qué quieres conseguir desde Sacodejuegos?

Efectivamente, esta realidad y esta pérdida del tiempo de juego tradicional, y sobre todo la pasión que siento por este tipo de actividades, es lo que me llevó a embarcarme en este proyecto. Veo que el juego puede ayudar a tener una mejor sociedad y puede ayudar a cambiar comportamientos y actitudes de una manera natural, divertida y sobre todo ética.

La integración, la igualdad, la diferencia, la gestión de la inteligencia emocional, son unos valores que es necesario reforzarlos en nuestra sociedad. Estoy convencido que el juego puede ayudar a trabajarlos de una manera voluntaria y con resultados impresionantes siempre y cuando se planifiquen y estructuren de manera correcta. En definitiva, ese es nuestro objetivo: poner nuestro granito de arena mediante procesos formativos y actividades lúdicas para participar en este cambio social tan necesario hoy en día.