

Entrevista con Victor Sariego, inventor de juguetes

LUDIBOX: "Para todos y para siempre"

— María Teresa Cribeiro / Santiago Roa —

Victor Sariego es un inventor español de esos que piensa y realiza lo soñado. No se conforma con aquel dicho de Unamuno "que inventen ellos" sino que, tomando el carro de la imaginación y la creatividad y, a partir de una idea bien simple, la cruz del druida, ha creado el LUDIBOX, con la intención de fomentar la creatividad, potenciar la visión espacial, mejorar el nivel de observación y reflexión y, sobre todo, alcanzar la meta soñada por todo pedagogo: la comunicación real, la expresión de lo que sentimos, queremos y pensamos. Nos hemos acercado a la Domus, Museo del Hombre de La Coruña, donde él ha expuesto sus creaciones durante el mes de agosto.



P. Dinos Victor, ¿Cuándo decidiste dedicarte a crear juguetes para niños?

R. Mis comienzos fueron difíciles porque siempre fui un chico rebelde. Empecé a estudiar a los 18 años, tuve problemas, estuve en colegios muy especiales, no por tonto o incapaz, sino por rebelde. Cuando retomé el rumbo a los 18 años, trabajando como mecánico, me hice delineante, después maestro indus-

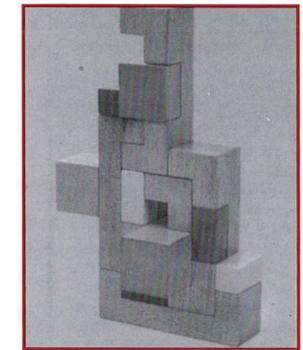
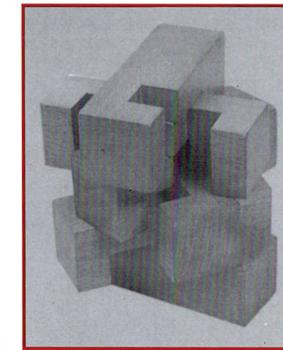
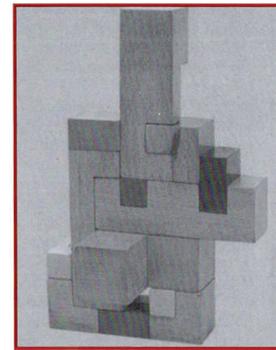
triales por día, 450 asesinatos por semana, etc. Es triste ver dibujos animados infantiles con tal carga de violencia y agresividad.

P. ¿Por qué LUDIBOX? ¿Cómo funciona?

R. Se llama así porque significa caja de juegos. Se trata de una serie de módulos (las piezas que forman el juguete, 12 en total). Son seis prismas rectangulares que se ensamblan entre sí y los otros seis componentes son los que forman la combinación de las diferentes figuras que puedes hacer para darles cierta vistosidad. Es un juego que puede considerarse individual y colectivo. Individual, porque puedes tener tu pequeño juego en casa y así construyes tus figuras y tus formas. Colectivo, porque se presta a que trabajen grupos, familias enteras. Curiosamente lo que uno construye es diferente a lo de los otros, también las interpretaciones son completamente distintas. La construcción es el reflejo de lo que hay dentro de cada uno, de ahí que la interpretación es muy relativa también.

P. ¿Como trabajas con él? ¿Qué haces en los colegios o con los niños?

R. El proceso a desarrollar en una clase es el siguiente: en un tiempo mínimo de 2 horas, a veces hasta 4 cuando les engancha (en algunos colegios los niños, después de un rato, no quieren salir al recreo), les doy una explicación mínima del juego y reparto un juego a cada chico. Entonces ellos comienzan a desarrollar formas y figuras, comprendiendo



poco a poco y de modo directo lo que es la creatividad y la capacidad espacial que el LUDIBOX obliga a utilizar en todo momento. Durante una hora, hora y cuarto, hacemos formas y figuras, después yo recojo el juego y hacemos un coloquio. Esto es lo más enriquecedor para todos, incluso para mí, porque los niños transmiten muchos conocimientos. Curiosamente en esta especie de autoexamen, sólo un 10% de los chicos recuerdan con exactitud el nombre del juego, el número de piezas, etc. en la siguiente explicación no quieren perder detalle alguno. Así les queda claro que no saben escuchar. Normalmente el niño no escucha porque se aburre y de esto, la mayoría de las veces, son responsables el profesor y el ambiente. La TV, por ejemplo, lo da todo demasiado elaborado. En Primaria habría que trabajar más la atención y reducir el número de alumnos por aula hasta un máximo de 20 niños por aula.

P. ¿Para qué edades está indicado?

R. Está indicado para todas las edades. El slogan es "para todos y para siempre". Lo que ocurre es que cuando hago trabajos en grupos suelo hacerlo con personas de una misma edad para que las preguntas y explicaciones vayan relacionadas. No hay ninguna edad en concreto, es interesante para todos. Sin embargo, yo prefiero los chavales de COU porque en este curso el sistema educativo es donde más les desorienta, desde mi punto de vista. Suelo jugar con grupos de 40, 50 ó 60. He llegado a trabajar hasta con 100 a un tiempo. Sin embargo, prefiero trabajar con grupos de 60 de la misma edad que con 30 de diversas edades.

P. ¿Con qué medios cuentas? ¿qué dificultades iniciales y qué problemas encuentras día a día?

R. Con este juego me presenté en congresos mundiales de la creatividad. En el Congreso Mundial de Bruselas logré el máximo galardón en el apartado de juegos educativos. También he sido premiado en los salones internacionales de Madrid y Ginebra. Es una gran satisfacción, al menos te da fuerzas para seguir adelante. De todas formas echo bastante de menos el apoyo institucional dentro del país.

Para llegar a donde estoy he pasado muchas dificultades: hambre, penalidades, etc. pero tengo algo importante que es mucha fe, mucha ilusión y mucha dedicación que es uno de los lemas que les transmito a los chavales; que la suerte está en la perseverancia personal. El triunfo es relativo y se debe al tesón de cada día. Me paso casi 10 horas trabajando y otras 4 pensando y buscando nuevas soluciones.

Ahora acabo de hacer una pequeña tirada de juegos para venderlos y sustentar mi vida pero, a pesar de no ser caros, la gente pone muchos reparos. Sé que me gustaría vivir de ello porque dejar un trabajo bien remunerado para no tener nada resulta muy duro. De mis colegas inventores de los salones de Ginebra o Bruselas debemos quedar 2

«Todo artista verdadero siempre trabaja para sí mismo y halla satisfacción al crear sus formas aunque estas jamás se vean de forma adecuada. De este modo reivindica plenamente su libertad ante cualquier obligación impuesta siendo la necesidad que lo motiva la esencia de la vida»

ó 3. Los demás fueron quedándose por el camino.

P. ¿Cómo ha sido recibida la idea entre los niños, los pedagogos, las familias? ¿qué posibilidades terapéuticas tiene el juego?

R. A medida que fui haciendo experiencias por diferentes colegios, institutos, cárceles, hospitales, centros culturales, etc. descubrí muchas otras posibilidades que tenía el juego, desde fo-

mentar la creatividad y potenciar la visión espacial hasta mejorar el nivel de observación, de reflexión y de escucha en los niños. En las Escuelas de Magisterio, Facultades de Pedagogía y Psicología esta actividad está teniendo mucha aceptación como instrumento para trabajar la escucha y el aprendizaje. Los profesores se encuentran con muchos problemas para captar la atención del niño sobre todo porque está acostumbrado a recibir miles de imágenes en tiempos muy cortos.

De hecho, algunos psicopedagogos lo están utilizando como vehículo de comunicación entre el paciente y el educador. A través del juego lo que construyen y proyectan es un punto de relación, de comunicación, de intercambio. También hay muchos logopedas que lo están usando para detectar dislexias y tratar de corregirlas. Se desarrolla la lateralidad y la psicomotricidad.

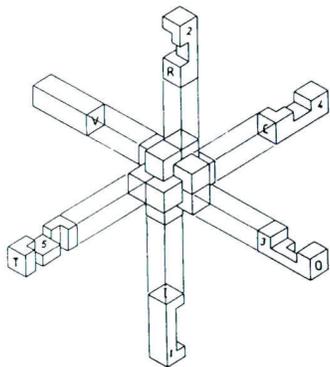
P. Victor, cuéntanos alguna anécdota curiosa que te haya sucedido jugando con el LUDIBOX.

R. Hay experiencias preciosas, desde niños de 5 años hasta Residencias de 3ª edad. En ocasiones, en Colegios Mayores, voy por la noche, ceno con ellos y, después, hacemos la actividad. En alguna ocasión eran las cuatro de la mañana cuando vino el director a echarnos. A veces es el rodaje o la experiencia lo que más ayuda a la gente. Recuerdo a una chica de Santiago estudiando 2º de Derecho que no daba pie con bola, su ilusión era ser veterinario. Curiosamente nos encontramos unos años más tarde y, ¡estaba a mitad de Veterinaria!. Había descubierto a través del coloquio que su vocación era Veterinaria y que había de seguirla para ser feliz en su vida.

He trabajado también en campamentos de verano, en cárceles. Últimamente llevo una actividad en hospitales. Tengo una amiga psicopedagoga que creó en Sevilla Escuelas de Entretenimiento dentro de los hospitales para que los niños puedan entretenerse. Lo más tremendo ha sido trabajar en la Unidad Infantil para niños con Leucemia. Eran veinticuatro niños. Como condición puse al cuadro médico que estuviera una persona del equipo. Estuvimos tres horas y terminamos porque había que comer. En estos casos me suelo poner ropa adecuada para el momento: traje, pajarita, etc. Se trata de un golpe de efecto para que se olviden por un instante de su situación. Merece la pena el esfuerzo. Yo acabo machacado, no tanto por el esfuerzo o el trabajo sino por lo que allí hay. Es muy duro ver a niños con enfermedades tan graves, pero es la vida misma.

El curso pasado estuve varios días en La Coruña, en el Colegio de los Salesianos y en el Colegio Liceo La Paz. En el segundo tienen un módulo llamado El TAFAD donde se forman técnicos en actividades deportivas. El director del módulo consideraba que los alumnos, futuros monitores de actividades deportivas, necesitaban fomentar la creatividad y la capacidad espacial. Hay monitores que tienen dificultades para saber rápidamente dónde está la derecha o la izquierda, delante y detrás, etc. Todo esto viene desde la infancia y el bachillerato...y son personas de 25-30 años.

CRUZ DEL MAESTRO



P. ¿Qué te ha traído en esta ocasión a La Coruña?

R. Tengo que agradecerse vivamente a Ramón Núñez Centella, director de la Casa de las Ciencias y del Museo del Hombre. Creo que, hoy por hoy, es uno de los mejores directores de los museos de las Ciencias de Europa. Es un hombre con una gran sabiduría y profesionalidad. Ha visto que esto era interesante y por ello, me ha ofrecido este espacio para que lo pusiera en marcha. Después, a la vista de los resultados, a lo mejor, se puede hacer alguna actividad más durante el curso.

P. El origen remoto de este artilugio es bastante curioso ¿no?

R. Este juego partió del concepto básico fundamental que es la cruz del maestro, la cruz de los druidas. Éstos, no transmitían sus conocimientos por escrito sino de generación en generación, de maestro a aprendiz. Mi abuelo, que presume de ser descendiente de druidas, tenía una cruz que yo heredé (posiblemente tenga más de 500 años). Quizá por ello, y por ser el único nieto que se llama como él, me transmitió algunos conocimientos de matemáticas y dibujo. En estos últimos 20 años he desarrollado unas 90 cruces distintas, muchas de ellas en Galicia. Por eso le tengo un cariño especial a esta tierra. Hay una tercera cruz, la del diablo, pero tiene mucho de legendario. Cuentan que durante el Medievo, en la encrucijada de los caminos, al pie de los cru-

ceiros, todos los condenados al infierno tenían, al pie de estos cruces, seis prismas rectangulares para ensamblar entre sí. Si lo lograban, se salvaban de las penas del infierno. Dicen que se transmitían el conocimiento del montaje de unos a otros y que, por ello, el diablo se estaba quedando sin clientes. Salí entonces por el mundo y, buscando una dificultad mayor, encontré y copió los ensamblajes de la cruz de los druidas. Curiosamente ésta tiene proporciones geométricas: la altura está siempre en función de la base (3 veces). La del diablo, no tiene proporción alguna. De todo esto no hay dato alguno. Es pura leyenda. Sin embargo, en algunas aldeas de Galicia conocen la historia.

P. Por último, Victor, ¿qué proyectos tienes para tu juguete a corto y medio plazo?

R. El primero es ponerme en contacto con La Caixa porque una de las ideas es que el LUDIBOX se llame Ludicaixa. De este modo lograría un patrocinador durante todo el año. Este tipo de cosas si no cuentas con apoyo institucional es muy difícil que siga adelante. En esta idea irían implícitos dos mensajes: 1º, enseñar a ahorrar a través del juego. El niño lo recibiría como regalo al abrir una cuenta a plazo fijo de 90 días. 2º, se le da algo para toda la vida. Puede jugar con él y después regalárselo, el día de mañana, a sus hijos.

El otro gran proyecto es un Parque Cultural Interactivo. Algo parecido a los museos temáticos interactivos, en lo cual también he colaborado. En ellos puede participar toda la familia desarrollándose diversos temas in situ y activamente como prevención de accidentes, enseñar a cocinar, hacer un periódico, a pintar, etc. y, además hacerlo temática y narrativamente. Es algo que se está perdiendo y que conviene recuperarlo. En Madrid ya existen agencias para entretener niños. Por eso habría que crear y organizarlos (ya existe alguno, por ejemplo en Madrid, donde "abuelos" enseñan a "niños/nietos" los juegos y las canciones tradicionales que de otro modo se perderían sin remedio) para recuperar la convivencia social y familiar.

Para contactar con V. Sariego: 908.47432