

El libro-juguete: libertad y ludicidad

Introducción

Se entiende el libro-juguete como un objeto de interacción que proporciona la aproximación entre el lector y la obra, así como una herramienta de introducción de la práctica literaria para los futuros lectores aún bebés. Para Márcia Tavares y Renata de Souza (2017), el libro-juguete se caracteriza por su función experiencial, pudiendo ofrecer elementos móviles y sensoriales, o aún, según las autoras, con la nomenclatura *toy-books* también pueden presentar elementos adicionales como instrucciones y escenarios para juegos.

Se observa que el juego se muestra como una fantasía generadora de placer que implica esencialmente la libertad, evocando ideas de habilidades, riesgos y facilidad, se presenta como causante de una atmósfera divertida, que calma y relaja, explica Roger Callois (1990). Para Johan Huizinga (2011) todo juego tiene un significado que proporciona un determinado sentido a aquella acción, siendo así, el juego implica la presencia de un elemento que no es material en su esencia, esencia que se caracteriza como propiedad principal del juego.

Se entiende el libro-juguete como un objeto que puede ser manipulado como un juguete, proporcionando emociones, produciendo sentidos, conteniendo un juego u ofreciendo la experiencia de jugar. Siendo así, se parte de la premisa que este objeto ofrece a partir de la libertad y de la exploración sensorial, un escenario que contribuye a que el niño establezca su propia cultura lúdica.

De esta manera, el objetivo de este texto es desarrollar una reflexión sobre el objeto libro-juguete y las características que lo identifican como juego y juguete, percibiendo que su uso implica la presencia de la libertad y la ludicidad, siendo estos elementos fundamentales del proceso de lectura. Para fundamentar la reflexión teórica, este trabajo se apoya en los estudios de Callois (1990) y Huizinga (2011) con conceptos sobre juegos, Luckesi (2002) sobre ludicidad, Brougère (2012) sobre el juguete, Giroto (2016) y Benjamin (2009) sobre infancia y literatura, entre otros autores que contemplan las temáticas.

El libro-juguete y el lúdico

Se sabe que Alemania es el centro geográfico del juguete y por esta razón nos ha ofrecido con los más bellos juguetes aún hoy encontrados en Europa, como por ejemplo las casitas de

muñecas, los soldaditos de plomo, además de la fauna en miniatura del Arca de Noé, declara Walter Benjamin (2009). Es en este sentido, que se destaca en este texto el valor de estos objetos, los juguetes, en la historia y en la infancia.

En el año 1870 surgen los libros de juguete, evidenciando el interés por los recursos visuales del objeto libro y también por sus diferentes soportes. Para Ana Paula Paiva (2013) esa es una categoría que une, que reúne una materialidad adaptada a actividades prácticas lúdicas y un soporte de lectura con la finalidad de leer jugando, de esa manera se verifica que las características visuales y palpables del libro son elementos involucrados en el acto de jugar, a una actividad lúdica de interacción y exploración de este objeto. El libro como un juguete, presenta para al lector un valor expresivo, con nuevas posibilidades de interacción y de participación, para Gilles Brougère (2011) el juguete estimula el juego al posibilitar acciones coherentes con la representación.

Siendo así, se conceptualiza el libro-juguete como un objeto híbrido, clasificado entre lo que se define por presentar elementos asociados al objeto literario así como mostrándose como un libro que contiene juegos. Tal es el caso del libro-juguete llamado *Libro musical primeras canciones* de la marca *Vtech*¹ con elementos tridimensionales, figuras en alto relieve y texturas de peluche (Linden, 2011).

De esta manera, se entiende el libro como un producto de la cultura humana, afirman Giroto y Souza (2016), al contrario del juego que antecede a la cultura y es comprendido como una manifestación que exhibe como finalidad algo exterior y diferente de cualquier interés material, explica Callois (1990).

Se ve que la libertad y lo lúdico son elementos característicos del libro y del juego, de tal modo, fundamentado en Luckesi (2002) se comprende que vivir una experiencia de forma plena es el resultado de la ludicidad de las acciones desempeñadas por el ser humano, es decir, cuando el sujeto dedica completa atención a una actividad y la experimenta plenamente, esta actividad se convierte en lúdica para él. De acuerdo con el autor, jugar, actuar lúdicamente, exige una entrega total del ser humano, en cuerpo y mente, al mismo tiempo.

De esa manera se comprende esa entrega experiencia como un fenómeno complejo y múltiple en sus manifestaciones (Luckesi, 2002). La ludicidad se caracteriza por la plenitud de entrega permitida por las acciones del individuo en una determinada ocasión. Para Cipriano Luckesi (2002) la definición de ludicidad se encuentra en las expresiones "fenómeno interno" o

¹ <http://www.vtech.es/vtech-baby/libros-para-bebes/primeras-canciones-532.html#.W48dTS2ZP-Y>

"experiencia interna" de conciencia, que a pesar de ser de carácter interno se revela de forma externa.

Por lo tanto, se percibe que esa experiencia interior también ocurre a lo largo del proceso de lectura, donde la ludicidad se encuentra presente en las experiencias de interacción entre lector y libro, o sea, entre el niño y el objeto literario. De esta forma, se entiende que leer implica emoción, comprendiendo que la lectura es un movimiento interno de interacción e integración que actúa en la construcción de los sentidos. Leer es dejarse mover por los sentimientos, es tener la libertad para comprender la realidad y los desacuerdos en el transcurso de la lectura, como afirmaba Paulo Freire (2012).

Por otra parte, leer puede ser entendido como una manifestación del juego, una experiencia lúdica y placentera que mantiene al lector inmerso en un determinado momento y en la exploración del objeto palpable. Para Luiz Antonio Batista Leal y Cristina Maria D'avila (2013) una de las distinciones del juego sería clasificarlo como juguete a partir del momento que este se presenta como un objeto o un material. Así como en el juego, leer permite que la imaginación del individuo sea permeada por la fantasía, por sensaciones y por posibilidades de encantamiento y creatividad.

Siendo así, una vez más en este texto el libro-juguete se define como un objeto que incorpora una materialidad adecuada al soporte de lectura y a las actividades lúdicas con la propuesta de leer jugando. A partir de su apariencia visual relacionada con el formato y otras características, el libro proporciona un efecto atractivo al lector, ya sea alfabetizado o no alfabetizado, que actúa como un llamado a la actividad y a una acción directa de interacción con el libro (Paiva, 2013).

En este sentido, se entiende que el libro siendo materia, un objeto palpable, abre espacio para el imaginario y para el juego, permitiendo que el niño reproduzca vivencias en un escenario lúdico, como explica Kátia Martins (2015). Cuando el niño juega, sueña, lidia con sus miedos y anhelos, con sus deseos, descarga sus tensiones, viaja en el mundo imaginario de las historias literarias y de sus propias historias, relata la autora al describir el proceso de jugar.

De acuerdo con Giroto y Souza (2016) se considera juego a todas las acciones que el niño pequeño realiza con juguetes y otros objetos, en este sentido se confirma la importancia de comprender que es por medio de esas acciones e interacciones que el niño pasa a conocer los objetos de la cultura humana. Además, los psicólogos reconocen que el juego desempeña un papel fundamental en la formación de la personalidad del niño y su autoconfianza (Callois, 1990).

De esta forma, se entiende que la práctica de la lectura debe ocurrir de forma lúdica, permitiendo que la imaginación y creatividad del lector prosperen posibilitando así la adquisición del hábito literario como deleite. Al explorar el objeto libro, a través del tacto, olor, manoseo, observación, análisis y sentimiento, el niño desarrolla sus percepciones sensoriales, expande sus conocimientos relacionados con las propiedades de aquel objeto, que a su vez son impregnados por elementos culturales, afirman Girotto y Souza (2016).

Se sabe que es a partir del enfrentamiento cultural, mediante imágenes y representaciones, que las diversidades se exhiben permitiendo así que el niño se identifique con la variedad de materiales y contenidos disponibles, fortaleciendo su lado creativo y encontrando allí su propia realidad y también la posibilidad de explorar la inmensidad de su imaginario. Por lo tanto, se cree que al socializar con los diversos juegos, el niño además de desarrollarse también se apropia de esa nueva cultura. Brougère (2011) explica que es con esas imágenes que el niño podrá expresarse, es con referencia a ellas que el niño podrá captar nuevas producciones.

Tanto el juguete como el libro-juguete presentan la característica tridimensional, el diferencial de las imágenes en relieve y de las representaciones manipulables que posibilitan la exploración de las funciones sensoriales también exigidas en el juego. De acuerdo con Brougère (2011) la lógica del juego es la asociación entre una acción y una ficción, o sea, el sentido dado a una acción lúdica.

Goulemot (Chartier: 1996) resalta que en la relación con el libro existe un proceso de aprobación y de intercambio, una relación de diálogo con reconocimientos y rechazos. Para el pequeño lector del libro-juguete esa relación se establece a partir del contacto, del tacto, de la mordida, de la exploración sensorial. Algunos libros-juguetes, como los libros títeres de la marca *Biribetto Editorial*², presentan características específicas para atender a tales necesidades y es en ese sentido, que el libro se caracteriza como objeto lúdico (Girotto y Souza, 2016).

Jugar hace emerger sentidos y sensaciones, hace que el ser humano se sienta incluido en la cultura humana. El libro-juguete presenta un lenguaje y por este motivo “imprime expressões de caminhos comunicativos” siendo valorado por la sociedad y conquistando valor cultural (Paiva, 2013).

² <http://www.biribetto.com.ar>

Conclusión

Para finalizar, se percibió que leer, así como ver, examinar y mirar, es un acto de conocimiento, una práctica que toma en cuenta las informaciones previamente adquiridas por el lector, explican Ingedore Villaça Koch y Vanda Maria Elias (2006). Así, se comprende que la lectura, y la relación con el objeto libro no es una práctica pasiva, pero sí es una actitud de cambio, un diálogo a partir de quiénes somos y lo que ya sabemos.

Se concluye que al introducir el libro-juguete en el quehacer cotidiano del niño ocurre un diálogo entre ellos, pues este objeto de juego permite al lector tener acceso a las nuevas posibilidades para su desarrollo con base en el estímulo a la creatividad que el libro despierta. Siendo así, mediante el proceso de reconocimiento y exploración del libro, el lector vive momentos de recreación llenos de placer, además de tener experiencias divertidas y encantadoras. Según Paiva (2013) al mismo tiempo que el libro hace compañía al lector él también se divierte porque presenta fantasías, juegos, desafíos, sorpresas y gusto sensorial.

La libertad presente en los momentos de interacción entre el lector y el libro así como entre el niño y el libro-juguete favorece la comprensión lectora y puede acercar al niño al objeto literario para ofrecer nuevas posibilidades a partir de experiencias lúdicas.

Bibliografía

- Benjamin, W. (2009). *Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação*. São Paulo: Duas Cidades.
- Brougère, G. (2011). *Brinquedo e Cultura*. Campinas: Cortez.
- Callois, R. (1990). *Os jogos e os homens*. Lisboa: Cotovia.
- Chartier, R. (Ed.) (1996). *Práticas de leitura*. São Paulo: Estação da Liberdade.
- Freire, P. (2001). *O ato de ler*. São Paulo: Cortez.
- Freire, J. B. (2012). *Jogo: entre o riso e o choro*. (3º ed). Campinas: Autores Associados.
- Giroto, C. G. G. S.; Souza, R. J. (2016). *Literatura e Educação Infantil: Livros Imagens e Práticas de Leitura*. Campinas: Mercado das Letras.
- Huizinga, J. (2011). *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. (8º ed.). São Paulo: Perspectiva.
- Koch, I. V. y Elias, V. M. (2006). *Ler e compreender os sentidos do texto*. São Paulo: Contexto.

- Leal, L. A. B.; D'avila, C. M. (2013). A ludicidade como princípio formativo. *Interfaces Científicas: Educação*. Aracaju. (Vol. 1, n. 2, pp.41-52).
- Linden, S. D. (2011). *Para ler o livro ilustrado*. São Paulo: Cosac Naify, Tradução de: Dorotheé de Bruchard.
- Luckesi, C. (2002). Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. *Coletânea Educação e Ludicidade*. Ensaio 02, GEPEL, Programa de Pós-Graduação em Educação, FAGED/UFBA, Salvador, Nº 2, (pp. 22-60).
- Martins, K. (2015). *A vida como obra de arte?!...: Processos educativos com foco nos brincarés, nas sexualidades e nas relações de gênero em uma brinquedoteca no sul de Minas Gerais*. Dissertação - Curso de Mestrado, Educação, Universidade Federal de Lavras. Lavras.
- Paiva, A. P. (2013). *O que é um livro-brinquedo?*. Recuperado de <http://www.ceale.fae.ufmg.br/pages/view/o-que-e-um-livro-brinquedo.html>
- Tavares, M.; Souza, R. J. (2017). Entre abas e janelas: as estratégias de leitura do livro infantil interativo. En I COPRECIS Congresso Nacional de Práticas Educativas, Campina Grande. Anais do I COPRECIS Congresso Nacional de Práticas Educativas. Campina Grande: Editora Realiza.