Que los niños se junten y jueguen

La semana pasada, Lego, el fabricante de juguetes danés, publicó sus resultados del primer semestre del año, que muestran un retroceso del 5% en las ventas. La empresa ha anunciado una reestructuración que exigirá unos 1.400 despidos, el 8% de la plantilla.

Los problemas de Lego no deben de obedecer a que hay menos niños, pues este descenso de ventas es el primero en trece años, mientras que la baja natalidad viene de mucho antes. También otra gran juguetera, Mattel –la creadora de Barbie–, ha registrado una caída, pero mayor (–6,4%). En ambos casos, el problema parece estar más bien en la competencia por parte de la creciente oferta de distracciones electrónicas para niños.

Hace tres años, una encuesta del Michael Cohen Group a padres de Estados Unidos reveló con qué se entretienen allí los niños de 3 a 12 años. Los medios de mayor éxito son los dispositivos con pantallas táctiles, usados "a menudo o muy a menudo" por el 62% de los niños. Si se añaden los videojuegos (48%), resulta que la diversión electrónica es la categoría número 1. Los bloques y juguetes de construcción, como los que ofrece Lego, son cuartos, con el 49%. Los puzles, tan educativos, figuran en último lugar (38%), *ex aequo* con los juegos de mesa.

Lego ha visto venir la amenaza y desde hace años intenta combatirla con las mismas armas del enemigo. Ha promovido videojuegos basados en sus productos (como el reciente *LEGO Worlds* y otros muchos) y ha sacado unos robots que se construyen y se manejan con un iPad u otra tableta. Pero finalmente no ha logrado evitar que baje su volumen de ventas.

No precisamente por la prosperidad de Lego o Mattel, sino por el bien de los niños mismos, sería bueno que pasaran más tiempo sin pantallas. En general, los especialistas advierten que el recurso frecuente a tabletas, videoconsolas, televisión o Internet puede ser perjudicial –sobre todo para los más pequeños–, o retrasar el desarrollo neuropsicológico y la adquisición de aptitudes para relacionarse. Así dicen, por ejemplo, el psicopedagogo Nacho Calderón Castro, o la Academia Americana de Pediatría. Hay, desde luego, videojuegos educativos; pero muchos fomentan las respuestas repetitivas y lo más común es que se jueguen en solitario.

No es tan difícil que los chicos se diviertan de otra manera. Hace poco presencié una reunión de familias en un jardín. Mientras los padres conversaban, los pequeños no se aburrían, aunque no había consolas ni tabletas ni un mal Lego. Unos se pusieron a dar patadas a un balón (un tanto desinflado, por cierto, pero no se quejaron). Unas niñas descubrieron una plataforma rodante, para uso de los jardineros, y estuvieron turnándose en empujarla y ser llevadas en ella, como si fueran princesas en sus carrozas.

Tampoco los niños de ahora necesitan muchos recursos para entretenerse. Quizá les haríamos un gran bien dándoles más oportunidades de juntarse con otros y jugar simplemente con cualquier cosa que tengan a mano y su poderosa imaginación.