

Revista

comfama

Edición N.º 481 - ISSN 2027-2715
Medellín, enero del 2022





David Escobar Arango,
Director Comfama

Nacidos para jugar

Una publicación comfama

La Revista Comfama es un medio de comunicación educativo, de circulación gratuita, que tiene como objetivo generar conversaciones sanas y constructivas que transmitan valores positivos a través del poder del ejemplo y las historias.

Teléfono: 360 7080
Cr. 48 20 - 114. Torre 2, piso 5,
Medellín - Colombia.

Consejo Directivo:

Principales: Juan Rafael Arango P., Jaime Albeiro Martínez M., Jorge Alberto Giraldo R., Octavio Amaya G., Jorge Iván Díez V., Juan Luis Múnera G., Carlos Manuel Uribe L., Tomás Restrepo P., Alejandro Olaya, Fabio Alonso Vergara C.

Suplentes: María Adelaida Pérez J., Hernán Ceballos M., Esteban Tobón U., Luis Fernando Cadavid M., Martha Ruby Falla, Liliana María Sierra H., Rigoberto Sánchez G., Juan Luis Cardona S., Juan Alberto Ortiz A.

Director: David Escobar Arango

Coeditor de la edición: Felipe Builes B.

Responsable equipo

de comunicaciones: Perla Toro Castaño
Editores: Yenifer Aristizabal Grajales y Roque Dávila Pineda

Redacción: Luisa M. Charry Valencia, Esteban Hernández Zuluaga., Camilo Obando Betancur, Juliana Correa Botero, Yenifer Aristizabal Grajales, Ricardo Arias Sánchez, Diana Rincón Henao, Valeria Querubín González, Rafael García Botero

Diseño editorial: Carol Jaramillo Hurtado
Felipe Ramírez Giraldo

Asesoría gráfica: Julián Posada C.

Asesoría temática: Paula Restrepo Duque.

Corrección de textos: Ojo de lupa

Portada e ilustraciones:
Carol Jaramillo Hurtado

Preprensa e impresión: El Colombiano
Circulación: 160.000 ejemplares.
Vigilado Superintendencia
del Subsidio Familiar.

www.comfama.com
revista.comfama.com



«Esta semana no hay colegio», dijo mi papá. «Hay un daño de EPM, no habrá agua por una semana y el colegio no puede funcionar sin baños». Mi hermano Santiago y yo nos miramos y saltamos de alegría. ¡Una semana libre! ¿Qué hacer con ese tesoro recién descubierto?

La decisión de jugar Monopolio fue fácil. Nos lo habían regalado hacía unos meses y nunca habíamos podido aprovecharlo bien. Siempre quedábamos a mitad de camino; cuando las cosas se ponían más emocionantes teníamos que irnos a hacer tareas, volver de la finca o irnos a acostar.

Fue una semana inolvidable. Todas las mañanas, en pijama, nos sentábamos a jugar, a tirar los dados y a comprar y vender ferrocarriles, casas y edificios. El lunes al final del día, cuando parecía que la sesión iba a terminar prematuramente y conmigo al borde de la derrota, mi hermano, que probablemente deba parte de su espíritu emprendedor a este juego de mesa, propuso: «¿Qué tal si te presto plata? Lo apuntamos en este cuaderno, le ponemos un interés y seguimos jugando...».

¡Y así fue! El objetivo era no perdernos ese momento de feliz abstracción, no alejarnos de esa conexión con el otro, extender lo más posible la dicha del juego, con su mezcla de alegrías y frustraciones y, sobre todo, disfrutar de ese viaje por un tablero lleno de sorpresas. Hasta momentos de pelea hubo, que aprendimos a resolver con algo de mediación materna. Cambiar las reglas es emocionante, pero tensionante, y a una invención o innovación le sigue otra. Al cabo de un par de días, jugábamos nuestro personal y único Monopolio. A ratos ganaba el uno, luego el otro e incluso llegamos a ser socios en algunas inversiones.

Hubo competencia, clase de finanzas, muchas risas, tensión creativa, solución de conflictos y, en especial, en esos cinco días Santi y yo nos hermanamos como nunca. Décadas después, aún recordamos esa semana bañándonos con «agua echada», entregados al juego infinito, sin prestar atención a nada más. Aprendimos, probablemente, más en esos días que en varios meses de colegio.

Las experiencias más memorables de la vida infantil suceden mientras se juega. Al escribir este texto, veo en mi propia historia decenas de momentos significativos atravesados por el juego, en sus múltiples formas: el ritmo musical de Los maderos de San Juan; las aventuras juveniles en la finca de mi abuela; los juegos de mesa con los primos (damas, ajedrez, parqués, estrella china, rumi); el *Boggle* y el *Scrabble* que me enseñaron palabras misteriosas y sembraron en mí el sueño de ser escritor; los rompecabezas con los que mi mamá me salvó de la hiperactividad; el Armotodo con el que por primera vez pensé que un día sería ingeniero y el Nintendo que me enseñó que el tiempo se puede (y se debe) perder de vez en cuando, aunque algunos dicen que los videojuegos mejoran los reflejos, la atención y la coordinación motriz.

¿Hace cuánto no juego?, me pregunto con cierta nostalgia. ¿O será que juego más de lo que creo? Aún cuento carros del mismo color, busco palabras que rimen, construyo frases que resuenan musicalmente, salto las líneas o los charcos en las aceras y cruzo calles apostando carreras con los demás transeúntes. Quizás el niño juguetón vive todavía en mi interior. El juego nos acompaña siempre y existe desde antes de que fuéramos *Homo Sapiens*. Eso explicaría al perro que saca a su dueño a jugar al parque o que mi gata salte tras una pelota por las tardes.

Junto con la revista sobre la Fiesta, esta edición, que justamente acompaña los primeros días de enero, pretende poner el juego sobre la mesa, sea en el comedor familiar o en las reuniones empresariales. Queremos reivindicar el juego como uno de esos rasgos que nos hace «verdaderamente humanos», como escribió Schiller. Jugar en familia y entre amigos nos libera, nos energiza y nos conecta. La mayor diferencia posible entre el tiempo transcurrido y el tiempo percibido la encontramos, precisamente, cuando jugamos.

“El césped,
el campo de
tenis, el tablero
de ajedrez y
la rayuela no
se diferencian
formalmente
del templo o el
círculo mágico”

Johan Huizinga,
Homo Ludens

Las empresas, por otro lado, hablan de juego, pero poco lo ejercen con el placer y la consciencia necesarios. Se *gamifican* productos, se selecciona personal con juegos que son realmente pruebas sicotécnicas (Freud dijo un día que, si queremos conocer realmente a alguien, debemos observarlo jugando), se utiliza la potencia del juego para vender, pero no se aprovecha suficiente como herramienta de cultura y cohesión organizacional. Jonathan Haydt dice que cuando un grupo baila en sincronía, o un equipo compite en justas deportivas, se convierte en cierto sentido, en un «panal de abejas»: coordinamos mejor nuestra labor, nos sentimos parte de algo que nos trascienda y se genera la armonía imprescindible en los mejores equipos de trabajo.

Invitamos a las familias y a las empresas a jugar, para unirse, aprender, reír e imaginar juntos. Queremos que jueguen porque en el juego hay un gozo natural que no nos debemos perder si aspiramos a una existencia plena. Pretendemos que, luego de leer esta revista, nos resistamos a que el mundo frenético nos arrebate el juego, nos preguntemos por qué no jugamos más y pensemos en cómo hacerlo de una manera más cotidiana, más natural, sin necesidad de buscar un juego de mesa o ponernos unos zapatos deportivos.

Esta edición no solo quiere proponer, sino facilitar el ritual misterioso y teatral del juego. Queremos desatar la imaginación en los hogares y empresas de Antioquia, como aporte al largo camino de construir una sociedad más pacífica, feliz, creativa y reconciliada con esos asuntos que parecen no servir para nada, pero que, en últimas, nos conectan con lo que somos, nos hacen humanos y nos recuerdan que pertenecemos a aquella especie cuya función es celebrar el universo.



Jugar es una de esas cosas que nos hace verdaderamente humanos y es que en el juego hay gozo natural y universal. Por eso, con esta edición de la Revista Comfama, pretendemos poner el juego sobre la mesa para que en familia y también en el trabajo podamos divertirnos e imaginar juntos.

Esta revista busca que, al leerla, nos cuestionemos acerca de cuánto jugamos o si definitivamente no lo hacemos. Una edición con 10 historias distintas, todas con el objetivo de hacerte una invitación: ¿Jugamos?



Divertirse no tiene género

Katherine Franco ha tenido desde siempre una obsesión: dejar que Franco, su hijo, decida quién quiere ser y cómo quiere expresarse. Esta decisión pasa por permitir que explore los juegos y juguetes que desea, sin pensar si son «para niños» o «para niñas».

Mi hijo Franco tiene cuatro años y vivimos juntos en el municipio de Cisneros en el nordeste de Antioquia. Actualmente **siento que lo educo en libertad; es decir, entre otras cosas, respeto desde su forma de vestir, hasta la elección de sus juguetes, permitiéndole jugar con ellos sin prevenciones.**

Él es un niño muy activo y observador. Todo el tiempo se la pasa haciendo cosas diferentes. Llega a mi habitación con su guitarra y me dice que me va a dedicar una canción; o saca todos los juguetes de las canastas y nos ponemos a jugar juntos. De los juguetes que más le gustan son dos cocinitas.

No recuerdo el momento exacto en el que Franco empezó a pedirme juguetes que son considerados de niña. Solo recuerdo que **un día entramos a una juguetería y él empezó a decirme que quería un juguete.** Le dije: «listo, escoge uno que quieras» y él llegó con la cocina.

- Mi amor, ¿estás seguro?, le pregunté.
- Sí, yo quiero cocinar, me respondió.
- No hay problema entonces, y compramos la cocina.

Luego de la cocina quiso tener muñecas. Me dice que es el papá y les quiere cocinar. Nunca le vi problema. Franco ama su cocina. Hace poco le compré una nueva de varios colores. Es fucsia, amarilla y verde, él entonces comienza a «cocinar» y me trae arroz, me lleva el desayuno a la cama y sirve agua en un vaso diciendo que es jugo. Disfruta mucho jugar con ella.

En una Navidad pasada, cuando todavía vivía con el papá de Franco, nuestro hijo nos pidió un coche y un bebé de juguete. Discutimos mucho acerca de regalárselo o no porque mi expareja decía que estos juguetes «eran de niña» y yo insistía en que debíamos dárselo porque no quería imponer tabúes o pensamientos a mi hijo.

Si él quería un coche y un bebé, ¿por qué no dejarlo expresarse y jugar con lo que se sintiera más cómodo? Finalmente, Franco no tuvo ese regalo aquella Navidad. Fue desde la separación que pude empezar a criarlo con una mayor libertad.

“**Siento que todas las mamás deberíamos tener la valentía de dejar que nuestros hijos sean. Es solo eso: dejarlos ser.**”

★ ★ ★ ¿Aceptas el reto?

Qué tan rápido puedes repetir estos trabalenguas:

- A.** Por desenredar el enredo que ayer enredé, hoy enredo el desenredo que desenredé ayer.
- B.** Juan tuvo un tubo y el tubo que tuvo se le rompió; para recuperar el tubo que tuvo, tuvo que comprar un tubo igual al tubo que tuvo.
- C.** La araña con maña amaña la caña, la araña con maña es una tacaña.

También he recibido cuestionamientos por parte de mis papás y padres de otros niños o de amigos hacia este tipo de crianza, pero siempre les digo que yo soy la que decido cómo criarlo y qué enseñarle. Al principio estos reproches me generaban mucha impaciencia, pero poco a poco lo he aprendido a manejar y pienso que en mi caso concreto, **he buscado informarme para lo que yo considero que es la mejor manera de educarlo.** Para mí, esto significa enseñarle que él tiene poder de decisión y que puede elegir qué le gusta y qué no. Es una forma de respetarlo y de tenerlo en cuenta en las decisiones que tomamos.

Creo que todas las mamás y papás deberíamos promover la inclusión en todo: en los juegos, en las profesiones que quieran nuestros hijos o hijas... Eso es dejarlos crecer sin límites y sin tabúes. Yo siento que estoy criando un buen esposo, un buen papá, un buen hombre. Una buena persona. Siento que todas las mamás deberíamos tener la valentía de dejar que nuestros hijos sean. Es solo eso: dejarlos ser.

Tu turno
¿Cuándo fue la última vez que te permitiste jugar con algo que era considerado para el género contrario?



UN JUGUETE es un MENSAJERO

Animarnos a regalar con propósito. Regalar por regalar, no es una opción; el juguete también es un mensajero. Esto lo entendió Yenifer Aristizábal a la hora de regalarle algo valioso y significativo a Mariángel.



Soy madre desde hace casi dos años y madrastra desde hace cuatro. Ambos son niños y darles obsequios suele ser sencillo: juguetes que propicien el movimiento o que apelen a sus intereses.

Hace un par de meses conocí a Mariángel, una niña de cinco años que viene a diario a casa y con quien construyo ahora una bella relación de amistad. Desde el primer día me contó qué estaba pidiendo de navidad: un *kit* maquillaje.

- ¿Por qué quieres maquillaje?, le pregunté
- Para verme más linda, me dijo
- ¿Por qué quieres verte más linda?, insistí
- Para que me quieran más

Mi mente se alertó de inmediato. Desde mi perspectiva sentía que crecía con una mentalidad que la limitaba y la cargaba con expectativas superficiales. Una niña tan pequeña considerando que el afecto depende de la belleza y esta, a su vez, del maquillaje. Ese día le pedí que antes de dormir le dijera a su almohada lo siguiente: «con o sin maquillaje soy linda y digna de amor». Mariángel me contó que lo recordó y lo hizo, sin embargo, quería todavía su maquillaje.

En casa la queremos y deseamos que así como pasó con nuestros hijos, Mariángel encontrara un regalo de Navidad. Me había propuesto regalarle un carro pero tampoco me sentía cómoda ignorando su deseo: el maquillaje.

“ desde niños... Nos dividen por gustos, colores, intereses, posibles profesiones u oficios. ”



Tu turno

¿Cuál fue ese mensaje que enviaste con el último obsequio que le diste a alguien?

«Simplemente déjala jugar, si quiere su maquillaje, cuál es el problema», me dijo un amigo. Pero también sé que los juguetes traen un mensaje con ellos, una historia y, cuando se es niño, casi que una invitación para la vida adulta.

Maquillaje o carrito... esto se convirtió en el dilema que me acompañó durante varias semanas. Me vi reflejada en Mariángel, me vi a mí misma siendo esa niña que no recibía «regalos de niño» y que hoy tiene que vencer sus temores para aprender a conducir un carro porque nunca se familiarizó con un volante o con las direccionales, por ejemplo.

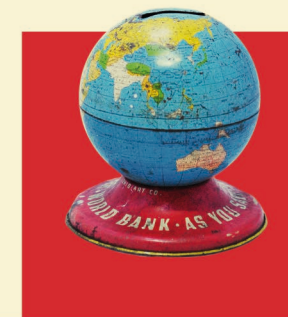
Mi versión adulta lo cuestiona todo y quisiera que las niñas crecieran pensando que pueden lograr cualquier cosa, que nada está predeterminado. Sentía que podía brindarle al menos la posibilidad de pensarse un juego distinto.

En una reunión de trabajo, lo hablé con mis compañeros, hombres y mujeres. Entre todos lo discutimos desde la perspectiva más ingenua del juego, hasta la necesidad de brindarle una visión más feminista. Al final, como en una especie de epifanía, logré llegar a una conclusión que ahora me parece obvia: regalarle ambos.

La respuesta estuvo allí desde el inicio: ambos juguetes pueden convivir, sin necesidad de excluirse. El maquillaje *per se* no la hará esclava de la imagen, tampoco tenía que elegir el carro para ser más libre.

Desde niños, muchos de nosotros crecemos y nos formamos en los prejuicios. Nos dividen por gustos, colores, intereses, posibles profesiones u oficios. Pero yo quería que Mariángel supiera que puede elegir, que siempre puede hacerlo y que fuera ella misma quien decidiera cuál de los dos obsequios podría tener más valor en su vida.

Museo del juguete: una colección de más de 30 años



Rafael Castaño y su esposa María Cecilia Mesa reunieron por tres décadas juguetes que datan de finales del siglo XIX hasta el siglo XX.



La colección, que cuenta con alrededor de 4.000 piezas, está bajo custodia de Comfama desde el 2021 para darle continuidad al museo y trabajar por honrar la memoria alrededor de estos juguetes jugados.

En 2022, Comfama realizará la exposición *Alegres días a pedal*, que girará en torno a tres temáticas: juguetes con memoria, jugar en la calle y la movilidad sostenible.



Escanea el QR y escucha esta conversación entre Rafael Castaño y Lucas Yepes alrededor de los juguetes y la infancia.



#¿Jugamos?
Sí, y mejor si es con propósito.



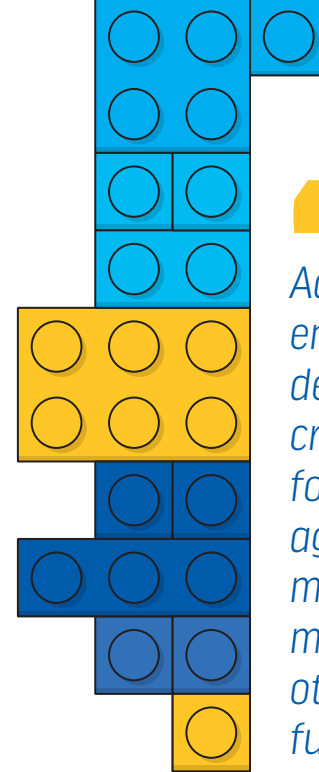
Para ordenar el caos

Todo en el universo tiende al caos, pero Juan David, un microbiólogo de 38 años, disfruta al ordenar parte de ese caos entre sets y figuras. Así, desde niño, incentiva su creatividad y capacidad para innovar.



Todo comenzó cuando me regalaron un Armatodo. Me marcó. ¡Fue uno de los mejores juguetes que me han dado en la vida porque despertó algo en mí! Me gustó tanto armar, que supe que era bueno creando e inventando figuritas. Fue así como empezó todo. Mi mayor alegría es ver cómo 'algo' sale de la nada aparente, del caos de las fichas dispersas para luego convertirse en una o varias formas y figurillas con sentido.

Lego, Estralandia, Armatodo... Como la música, armar y coleccionar figuritas, me relaja y tranquiliza. Cuando estoy estresado voy a ellas. Lo disfruto, y encuentro un pequeño refugio. Además de entretenerme, despiertan mi creatividad, fortalecen mi agilidad mental, mi destreza manual e incentiva otras lógicas fundamentales como el razonamiento espacial. Armar me demostró que no es un simple juego, sino que es mi oportunidad para ir más allá. Me ayuda y me permite visualizarme para el futuro.



Además de entretenerme, despiertan mi creatividad, fortalecen mi agilidad mental, mi destreza manual e incentiva otras lógicas fundamentales como el razonamiento espacial.



Cuando yo era niño era imposible pensar en un Lego. Los papás de uno no tenían para comprar algo tan costoso, eran casi inalcanzables. Ese primer Armatodo lo mantuve hasta donde más no pude y luego llegó la famosa Estralandia. La disfruté. Pero definitivamente mi mayor logro fue cuando yo pude darme esos detallitos. Dejé de esperar que me los regalaran. Yo mismo los empecé a comprar a mi gusto: ¡eso fue lo más bacano! Y sí... es como comer galletas de mantequilla, que uno se come una y luego no puede parar. Tener este *hobbie* es también ser consciente de que hay que mantener la medida, saber decirse: «venga, paremos un momentico que no siempre se puede comprar», igual me pasa con el aeronavilismo, otro que también disfruto practicar.

Tu turno
¿En tu vida qué juego te ayuda a ordenar el caos?

Hay muchos sets que me gustan. Tal vez entre mis favoritos están la Estrella de la muerte y la *Air wing* de *Star Wars*. Con mis aviones, los mantengo armados y exhibidos. No pasa igual con Estralandia, esa sí me gusta armarla y desarmarla. Ahora, de las primeras figuritas que me conseguí fue a Darth Vader y como soy fan, tengo dos versiones, una con capa rígida y otra normalita. ¡Es que figuritas tengo como 200! Pero voy en orden. Ya tengo Los Caballeros del Zodíaco, tengo de Marvel, del Chavo del 8, de Plaza Sésamo, de Los Cazafantasmas, Dragon Ball, Terminator, Robocop, Elvis... Eso sí, voy siempre armando para completar series.

Hasta hace unos años no armaba sets con nadie más. Era un juego que lo vivía y disfrutaba solo. Pero ahora es diferente. Mi hija se engomó, ¿y yo? ¡Feliz! Le compro figuritas y jugamos juntos. No heredé de nadie el gusto por el Lego, por el Armatodo, por Estralandia, pero parece que ella lo heredará de mí. Es mi forma de compartir con ella. Ahora, es nuestra afición y espero que a mi hijo de dos años le guste también y poco a poco mi pasatiempo pueda consolidarse en la forma ideal de compartir en familia.



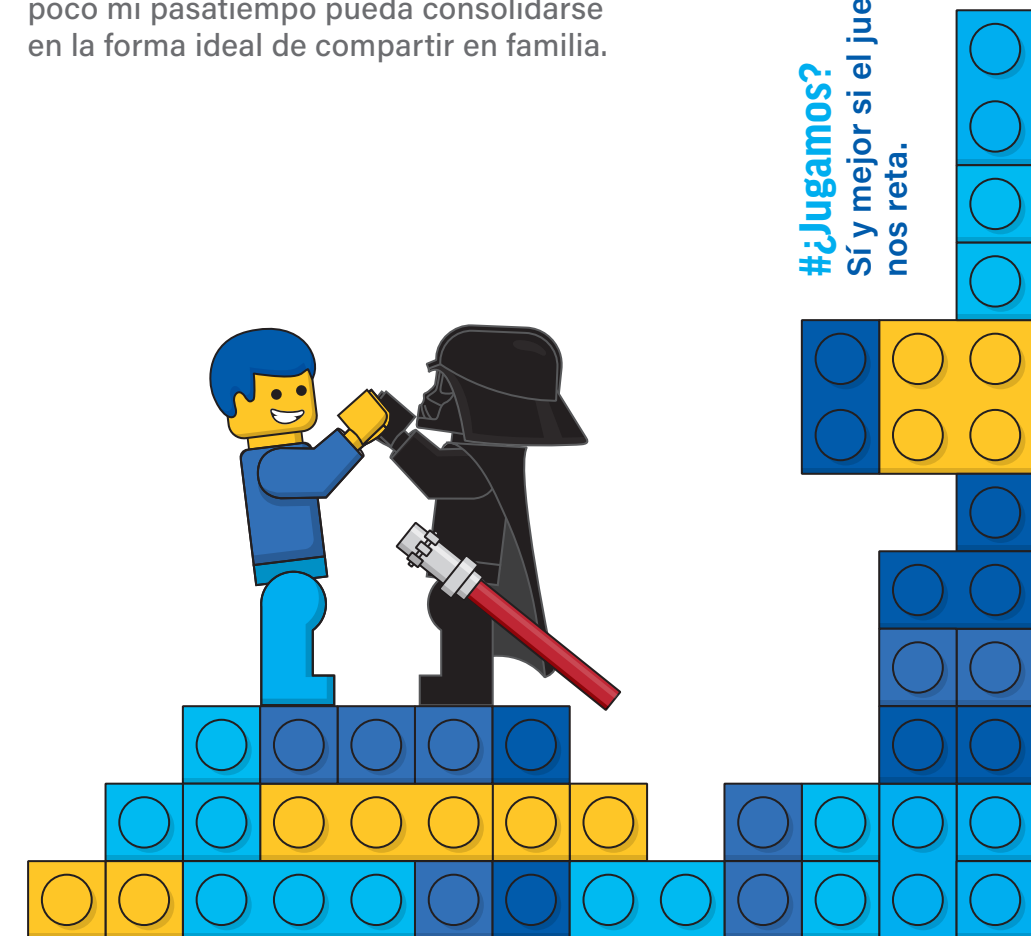
¿Aceptas el reto?

Ordena las letras para formar palabras:

- Ragexare
- Xhedaero
- Texvirae
- Texrpora
- Giextene
- Sulxepar
- Shialboxea

Exagerar / Hexaedro /
Extravé / Exigente / Exportar
Expulsar / Hexasilabo

#¿Jugamos?
Sí y mejor si el juego nos reta.



Kenay y Luisa Mariana, son un niño y una niña que hicieron que sus familias fueran amigas; demostrando, sin proponérselo, que el juego genera vínculos entre pequeños y adultos.

Yo tenía casi dos años y Luisa

Mariana estaba cerca de los seis. Era nuevo en la vereda, habíamos llegado de Bello a Santa Elena, corregimiento al oriente de la ciudad, para iniciar una nueva vida. Llegamos a una casa cómoda, desde donde se veían las montañas y algunos niños cercanos, pero no podía ir a jugar con ellos. Por mi edad solo me movía con mamá o papá y ellos tenían otras cosas que hacer, entonces jugábamos en casa.

Un día, vi una pequeña cabeza de cabello rubio que se asomaba por un huequito entre nuestra vivienda y una casa vecina. Allí quedaba hace mucho tiempo, un tradicional camino de herradura por donde pasaban los campesinos; tras la construcción de múltiples viviendas en esta zona, el paso estaba parcialmente cerrado, pero Luisa cabía por ahí.

Cuando se asomó por aquel huequito Luisa Mariana nos saludó a todos, estábamos muy cerca

- Hola, ¿cómo se llaman?, preguntó sin vacilar
- Yo me llamo Diana, dijo mamá
- Yo me llamo Javier, añadió papá
- Y él es Kenay, completó alguno de los dos y me presentaron.

“Luisa me regaló palitos, hojas y piedritas con las que armaba cositas allí mismo cerca de ella. Ese fue nuestro primer juego”

Luisa estaba más curiosa que yo en saber quiénes eran sus nuevos vecinos y de dónde venían. Al rato de conversar con mis papás, me empezó a regalar unas flores amarillas conocidas como ojo de poeta. Aunque son maleza, estas flores fueron un primer obsequio que todavía recuerdo, además, Luisa me regaló palitos, hojas y piedritas con las que armaba cositas allí mismo cerca de ella. **Ese fue nuestro primer juego.**

De ahí en adelante, mamá me acercaba al huequito y aunque yo realmente no hablaba como lo hago ahora que tengo cuatro años, conversábamos mucho. Nos encontrábamos allí casi todos los días. Llegó el momento en que mis papás y sus papás se conocieron también y acordaban ir al parque juntos o visitar nuestras casas.

¿Aceptas el reto?**

Para cumplir con este reto invita a uno o varios amigos. Necesitarán papel y lápiz.

- A.** Uno de ustedes realiza un dibujo en uno de los extremos del papel.
- B.** Dobla el papel para tapar el dibujo dejando a la vista un fragmento muy pequeño.
- C.** El siguiente jugador debe continuar el dibujo guiándose solo por las pocas líneas que se asoman.
- D.** Repitan el procesos las veces que quieran.

Acaban de hacer un cadáver exquisito, ¿qué resultó?

Todos pasábamos por este huequito para visitarnos, hasta que un día, nuestro casero prohibió radicalmente que pasáramos por allí. **Nos tocaba entonces caminar muchísimo y dar una larga vuelta para vernos. Por fortuna, Adriana, su mamá y Diana, mi mamá, ya eran amigas.**

Jugábamos casi todos los días, y aunque Luisa no podía darme más flores, palitos u hojitas, me las tiraba por el cercado y yo corría a recogerlas. En su casa, jugábamos con todos sus juguetes y los que más me gustaban eran la cocinita, sus peluches y muñecas. **Un día, me regaló unas pantuflas fucsia con morado que todavía conservo con mucho amor, me las pongo casi a diario.**

Cuando venía a mi casa no jugábamos con mis juguetes, la verdad es que a esa edad me costaba mucho compartir, entonces acordamos otros juegos como correr, recoger frutos o cavar en la tierra.

Al cabo de unos meses, mis papás tuvieron que irse nuevamente de Santa Elena, esta vez para Marinilla y después a San Rafael. Recuerdo bien que no entendía lo que representaba una mudanza y que veía a Luisa Mariana llorar mientras yo estaba un poco confundido.

Desde entonces, mi amiga y yo no hablamos mucho, pero hace poco Luisa vino al río en San Rafael y jugamos como si no hubiera pasado el tiempo. Además, estas pantuflas que me regaló en el 2020 y todavía me acompañan, me la recuerdan todo el tiempo, sé que pronto nos veremos de nuevo y saldremos a jugar como siempre lo hacemos.

EL ORIGEN DE UNA AMISTAD



Tu turno
¿Qué papel ha tenido el juego en tu vida a la hora de hacer nuevos amigos?

#¿Jugamos?
Sí y mucho mejor si lo hacemos con amigos



EL DISFRUTE DE UNA FAMILIA MULTIESPECIE

La familia humana y perruna de Rafael García se nutre con el juego. Junto a su esposa encuentran en el movimiento y los retos, dispositivos del afecto y símbolos del acompañamiento de las mascotas.



Ernesto llegó a nuestra casa hace cuatro años. Era algo temporal, para que tuviera compañía y no se estresara por la pólvora de la alborada y diciembre, pero después de un par de días con él ya habíamos tomado la decisión de convertirnos en su hogar definitivo. Unos seis meses después llegó Amelia, también en condición temporal mientras le encontrábamos un hogar. Con ella la decisión fue todavía más rápida: nos tomó menos de un día.

Tener dos perros cachorros fue una **tarea retadora**. Una vez llegamos a casa y todo era negro. Habían tumbado una planta, regado la tierra y mezclado con el agua que tomaban y luego habían corrido ensuciando todo lo que había a su paso.

¿Nos quedó grande esto?, nos preguntamos mi esposa y yo. Tuvimos que hacer una pausa para decidir qué hacíamos. ¿Era necesario buscarles otro hogar? Finalmente decidimos que no. Ya eran miembros de nuestra familia y uno no regala un familiar, uno trabaja con él.

#¿JUGAMOS?
¡Claro! Y llevamos las mascotas también



TU TURNO
¿Hace cuánto saliste al parque a jugar, te animas a hacerlo hoy?



Las mascotas son parte vital de la familia, nuestros parques Comfama son *pet friendly*. Tu tiempo de ocio y disfrute puedes convertirlo en experiencias memorables a su lado.
¡No los dejes en casa!

Leímos, consultamos, preguntamos y vimos incontables videos. Poco a poco fuimos encontrando herramientas para tratar con los problemas de conducta de nuestros peludos. Luego estudiamos etología y empezamos a entender los motivos de su comportamiento, y al hacerlo, aprendimos también cómo corregirlo y prevenir nuevos problemas.

Los perros, como nosotros, tienen necesidades básicas: agua, comida y refugio son las primeras que nos vienen a la mente. Tal vez algunas personas agregan la salud a esta lista. Gracias a la etología descubrimos otras necesidades a menudo tácitas: el cariño y la atención, el ejercicio y el juego.

El juego les permite a los perros canalizar gran parte de esa misma energía que, en otras condiciones, usarían por ejemplo para dañar objetos que frecuentemente son importantes o útiles para nosotros. También les permite desarrollar las características propias de su especie: correr, cazar, recoger, olfatear, sortear obstáculos y buscar cómo resolver problemas.

Pero no todos los juegos requieren de grandes espacios abiertos. Para muchas personas, el juego con un perro significa solamente lanzarle una pelota o un palo en el parque, pero desconocen que en casa también pueden jugar.

Los tapetes olfativos les permiten poner a prueba su sentido más desarrollado para encontrar premios; los juguetes interactivos estimulan su mente y ponen a prueba su ingenio; esconder premios en la casa y enseñarle a buscarlos, también puede darle a nuestro peludo un entretenimiento emocionante durante un largo rato.

Reconozco que puede darnos pereza levantarnos para salir, pero una vez lo logramos, **hacemos salidas largas porque nos divierte también**. En pandemia fueron nuestra pausa activa y el «bueno, chao» del final de las reuniones, **era la señal para que los peludos entendieran que había tiempo para jugar**.

La estimulación física y cognitiva del juego hace maravillas por un perro, pero también por sus tutores. Jugar es un excelente medio para fortalecer nuestro vínculo, para conocer su temperamento, gustos y prestarles la atención que tanto desean; a la vez, nutrir ese vínculo afectuoso tan beneficioso para ellos, como para nosotros mismos.

“ La estimulación física y cognitiva del juego hace maravillas por un perro, pero también por sus tutores ”

Videojuegos:

universos de ocio y aprendizaje

Los videojuegos pueden ser más que entretenimiento. En ellos pueden habitar otros idiomas, la mitología o la cultura un país.



“ ... he viajado y escapado a otros mundos y me he sumergido en otras realidades. ”



Estuve en Italia, durante el renacimiento y en Estados Unidos, durante su independencia, gracias a *Assassin's Creed*, un videojuego de acción y aventura, desarrollado por Ubisoft Montreal en 2007. Por él, como por otros juegos muy realistas, he aprendido cosas de la manera más divertida. Se trata de mi videojuego favorito, me cautivó su argumento y tuve la oportunidad de conectarme con los relatos históricos.

JUGADOR
características

Nombre Daniel Bustamante

Experiencia

Conocimientos adquiridos jugando

Historia / Literatura / Geografía / Idiomas / Música

Mi primer acercamiento a los videojuegos fue a los siete años, cuando iba a jugar a la casa de un amigo de la cuadra. A los ocho ya tenía mi primera consola y la mayoría de mi tiempo libre lo dedicaba a este pasatiempo. Siempre tuve límites y mi mamá estaba pendiente para que no dejara de responder por el estudio.

#¿Jugamos?
Sí, porque al jugar también aprendemos



Los regaños de mamá no faltaban, pasaba mucho tiempo jugando, me decía. Tampoco los comentarios de que dejara de perder el tiempo jugando, pero la verdad yo sabía diferenciar los espacios para esta y otras actividades y no dejé de hacerlo porque jugar era una pasión que crecía cada vez más. Era mi meditación, mi momento de conexión y decidí vivirlo.

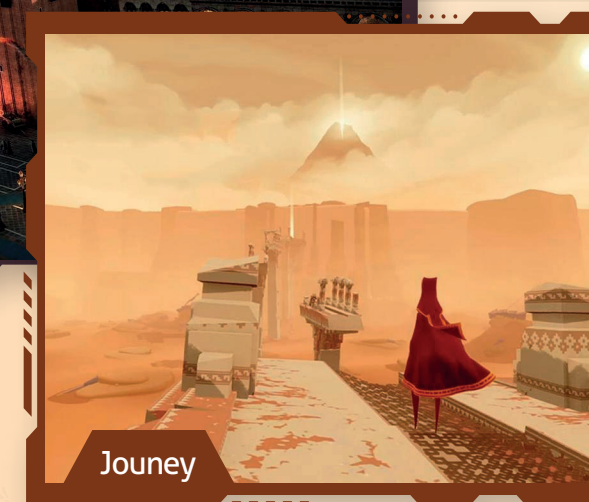
Los videojuegos han influido de tal manera en mi vida que ahora me siento con la habilidad de pensarme como si estuviera en uno. Soy esquemático y para lograr mis tareas o pendientes, organizo las fases para cumplirlos y trabajo por «misiones».

Si buscas en Google la expresión Lejos del control, podrías ver páginas de *Facebook*, *Instagram* y *Youtube* con contenido sobre videojuegos donde presento mis análisis de las cosas que amo jugar o ver en las pantallas.

Creé este canal durante la pandemia, fui parte de esa ola creativa de personas que decidieron abrir su propio canal para compartir contenidos. Lejos del control nació con el objetivo de demostrar que los videojuegos en particular van más allá de ser un simple producto.

Tu turno

¿Recuerdas cuándo fue la última vez que aprendiste algo de forma divertida?



Gracias a estos he aprendido, como muchas otras personas, desde historia hasta un nuevo idioma, pasando por adquirir nuevos conocimientos de literatura o música. La mayoría de los videojuegos que jugué en mi juventud era en inglés y esto me hizo familiarizar con la lengua. En mi canal comparto datos curiosos de las películas, cómo jugar y trucos para pasar de niveles en los videojuegos.

Así como los libros, series o películas, los videojuegos son otra forma de inmersión en diferentes narrativas y perspectivas. Estos siempre tienen un componente lúdico, divertido y educativo.

Aunque no lo hago frecuentemente, muchas veces juego con una libreta en la que apunto frases, canciones, poemas o libros. Mis películas favoritas son las japonesas y esto me ha permitido conectarme con la cultura de este país, su gastronomía e incluso su idioma.

Este es mi ritual, mi momento de conexión con el ocio. Me divierto, disfruto jugando y aprendo de forma apasionante.

★ ★ ★
Aprende jugando...

En los Colegios Comfama se vive una educación diferente, en la que el juego y la lúdica hacen parte fundamental de los momentos de aprendizaje.



<< Escanea el QR para ver más información de colegios

La metodología que propone Edgar Montaña, desde su empresa CUATROC, reconoce que jugando se puede impulsar la creatividad, el liderazgo y la disposición al cambio.



Hace ocho años sentía que lo había logrado todo. Era profesor de diseño y todos los puestos que me imaginaba ocupar ya los había alcanzado. **Como docente yo reconocía que todos los seres humanos tenemos metodologías diferentes para aprender.** Sin embargo, yo enseñaba de la misma manera en la que había aprendido y me disgustaba porque no estaba de acuerdo con esas metodologías obsoletas.

Era 2013 y estaba en México con mi hijo cuando ocurrió el huracán. Lo nombraron Ingrid y fue especialmente difícil porque interactuó con el Huracán Manuel, en el océano Pacífico.

Debíamos salir de la punta de Los Cabos, del Faro, atravesar 40 km y llegar al aeropuerto. Mi hijo tenía siete años y estaba siendo testigo de grandes tragedias. **Para distraerlo e incentivarlo a caminar le dije que viviríamos una aventura, nuestro rol en el juego era ser unos sobrevivientes y el premio, al llegar a Colombia, sería la hamburguesa que quisiera.** El desafío no fue fácil, no nos podíamos rendir en los dos días de recorrido. Empezamos a caminar la planicie, a atravesar la ciudad de Los Cabos y vimos la destrucción del huracán. En el aeropuerto, también la hambruna y la maldad del ser humano que se deriva de ella... En algunos momentos debí taparle los ojos.



Para distraerlo e incentivarlo a caminar le dije que viviríamos una aventura, nuestro rol en el juego era ser unos sobrevivientes



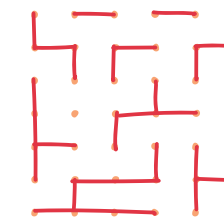
Pensé “¡vivimos en el fin del mundo!”, al ver que cada cinco minutos recogían en aviones a los norteamericanos, en cambio, nosotros estábamos en otra fila con el resto de nacionalidades, esperando todo un día nuestro turno. Conocimos al ejército mexicano, y al ver a mi hijo altamente deshidratado reforzaron todo el cuento de que éramos unos sobrevivientes y le pusieron un chaleco. Nos subimos a un avión Hércules y viajamos por tres horas. Al aterrizar en Ciudad de México, uno de los soldados le regaló su gorra. Tuvimos que esperar un día más para volar a Colombia y al llegar corrimos por la hamburguesa; con solo el primer bocado mi hijo se desmayó.

Ese hecho me trastocó y me obligó a poner en duda qué iba a ser de mi vida. Hice un pare y me dediqué a investigar sobre el juego. Entendí que lo único que nos mantiene pegados de la vida, es querer llegar a algún lugar y que nuestra existencia es en esencia un juego, un mundo de posibilidades donde interpretamos a uno o varios personajes. Aplica para todo: el amor, la política, los negocios y el trabajo. De hecho, en la vida laboral es importante reconocernos como seres creativos para producir desde lo que somos. Me lo tomé muy en serio y formulé, hace seis años, la metodología CUATROC.



¿Aceptas el reto?

¿Cuántas palabras puedes escribir que empiecen con cada una de las sílabas de tu nombre? Si te llamas David tus palabras podrían ser, por ejemplo: Dar, Dádiva, Dado, y Vida, Vidente, Video.



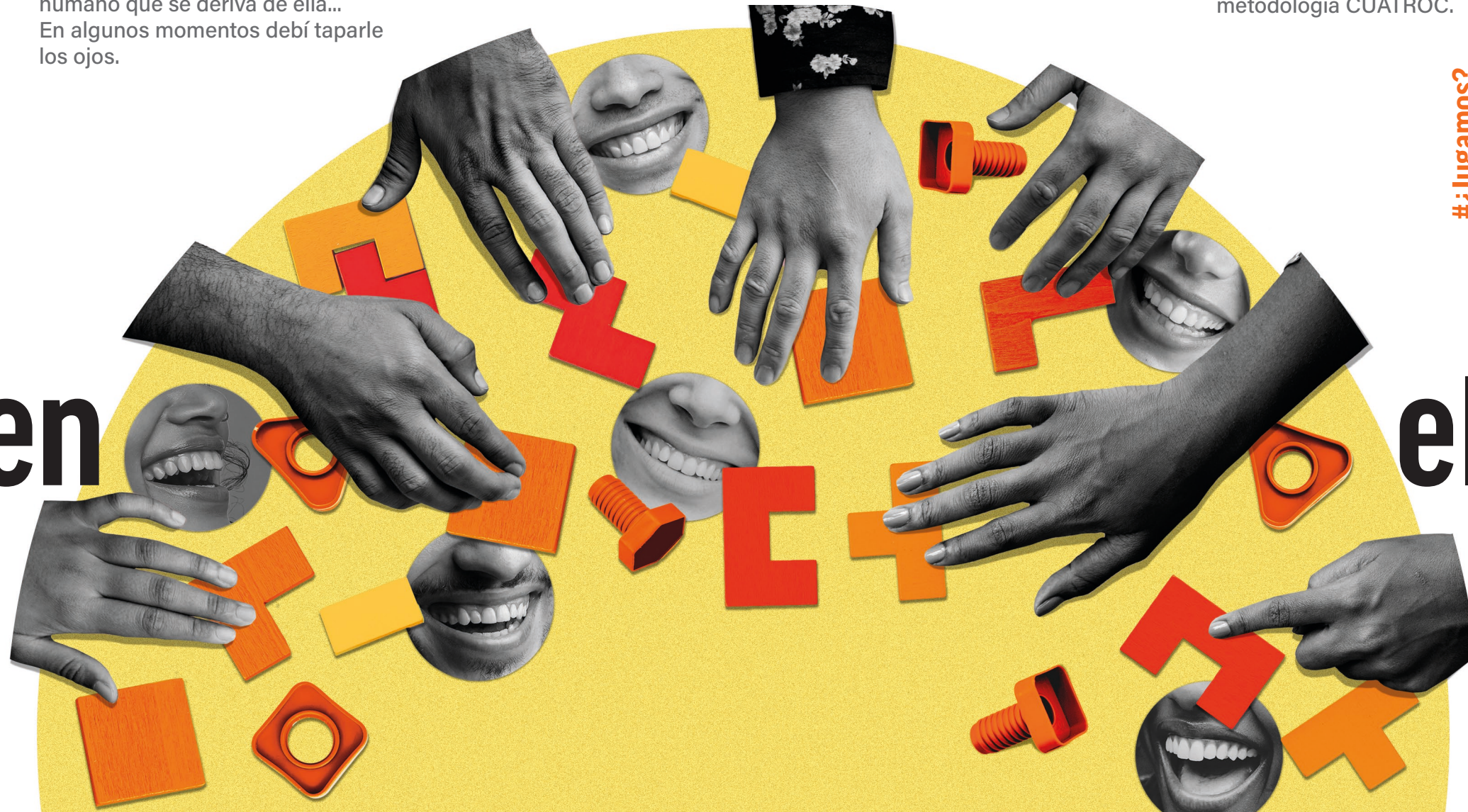
Tu turno
¿En tu empresa les gusta jugar?

Ese nuevo propósito de vida me llevó a crear junto con mis compañeros en CUATROC juegos como el “Yo soy”, en el que los participantes se conectan con su nostalgia creativa y al sensibilizarse con el pasado, construyen futuro. **Con él, se crea clima organizacional, se conocen áreas que nunca han interactuado, se tienen conversaciones pendientes. Hemos jugado en Bancolombia, ISA, Sura, Proantioquia, Argos, IES públicas y privadas; empresas que se dieron la oportunidad de pensar distinto y de jugar en el trabajo para fortalecer el relacionamiento creativo, mejorar indicadores de ventas, recoger saberes de vida con jubilados, trabajar en prospectiva e incluso decidir dónde hacer inversiones entre muchas otras posibilidades.**

El juego entonces ha estado en mi vida como individuo, pero también he visto su potencia creativa y productiva en las empresas. Deberíamos dejarnos llevar más por él y verlo como una herramienta poderosa y al mismo tiempo divertida.

#¿Jugamos?
Sí porque nos invita a reconocernos y ser más creativos

Recreo en el trabajo



<< En Comfama tenemos rituales empresariales que, a través de espacios de diversión, juego y ocio, favorecen la calidad de vida de los trabajadores y sus familias.



Hacer deporte es jugar y cuidarse al mismo tiempo. Una historia de cómo el fútbol le ayuda a Mateo Salcedo a salir de la rutina y le enseña a afrontar los triunfos y las derrotas.



#¿Jugamos?
Sí, y mejor si cuidamos nuestro cuerpo



Al parecer, mi mamá ya sabía lo que afirma la Unesco: que el juego es vital y condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad. Desde los cuatro años me matriculé en la primera escuela de fútbol y allí inició mi camino agri dulce en el balompié.

Pasé por varias escuelas deportivas y en estos espacios donde transcurrían los días más felices y retadores de mi infancia, también se forjaron valores tan importantes como mi disciplina, compromiso y responsabilidad. Este contacto tan temprano determinó lo que sería gran parte de mi vida.

Siempre quise pertenecer a un equipo de fútbol profesional y por eso participé en varios procesos de iniciación deportiva, semilleros e inferiores de equipos, pero la oportunidad profesional no llegó. Estaba en la fase final de mi carrera y como **cada elección implica una renuncia, tenía dos caminos: seguir esperando mi gran oportunidad como futbolista o ejercer como profesional del deporte en otros campos.**

No fue una decisión fácil, sentía que renunciaba al sueño que tenía desde la infancia. Pero al verme sin un empleo y saber que con mi profesión también podría realizarme y aportar, decidí dejar de verlo como la renuncia a un anhelo, sino como la búsqueda de otros caminos posibles para realizarlo. Hoy lo hago y contribuyo a la creación de competencias y me siento feliz haciéndolo.

Tu turno
¿Cómo te cuidas y cómo te diviertes?, ¿puedes hacer ambas cosas al tiempo?



El deporte no solo es diversión, hace parte de mis rutinas de autocuidado más importantes. Me ha ayudado a reducir y contrarrestar riesgos de salud y también he mejorado mi interacción social.



Ahora, aunque no profesionalmente, el fútbol sigue estando presente en mi vida, los hábitos aprendidos durante este camino han significado disciplina y respeto en mis relaciones interpersonales. Ya no existe un día o una hora fija para jugar, pero trato de hacerlo una o dos veces por semana, allí aprovecho y me encuentro con amigos de la vida, con **compañeros de trabajo** y con aquellos que siempre me acompañaron en mi sueño.

Aprendí tanto de la derrota como del triunfo. Todas estas experiencias me ayudaron a fortalecer mi carácter, a repensar acciones y a darle la bienvenida a la benévola autocrítica como algo natural y necesario.

El deporte no solo es diversión, hace parte de mis rutinas de autocuidado más importantes. Me ha ayudado a cuidar mi salud y también a mejorar mi interacción social. Hoy me considero una persona más creativa, participativa y menos tímida: veo el deporte como una herramienta forjadora de mi carácter, principios y personalidad. Todo esto se lo debo al juego.



<<
Encuentra en nuestra tienda de matrícula cursos de deportes individuales y en equipo.



¿Aceptas el reto?

Trivia sobre la Copa Mundial de Fútbol:

A. Hubo dos trofeos para la Copa del Mundo. ¿Cómo se llamaba el primero?

B. ¿Qué selección ganó la primera Copa del Mundo (1930)?

C. La Copa del Mundo de 2026 se jugará en tres países diferentes. ¿Puedes nombrarlos?

A - Trofeo Jules Rimet.
B - Uruguay, C - Estados Unidos, Canadá y México



Cuando la justicia estaba coartada y la ley del “sálvese quien pueda” habitó San Carlos, los bomberos fuimos la **única organización civil que se mantuvo abierta**. Allí teníamos un Puesto de Mando Unificado y debimos encargarnos de acciones que, en situaciones ordinarias, no eran nuestra responsabilidad.

A nosotros llegaba la petición de hacer levantamientos de cuerpos en diferentes zonas rurales y urbanas, atendíamos a las familias desplazadas y éramos nosotros quienes brindábamos esa primera agua panela caliente que apacigua en algo la desolación del destierro. También llegaban las familias que, cansadas de buscar alternativas en la ciudad u otros municipios, decidían contra todo pronóstico retornar.

En Comfama le apostamos a la recuperación del tejido social a través de “Un feliz cualquier día” evento mensual que se realiza en la plazuela San Ignacio, en Medellín, alrededor de juegos callejeros que permiten abstraernos de la rutina.



¿Aceptas el reto?

Adivina adivinador...

A. Son doce señoras con medias, pero sin zapatos. ¿De quiénes se trata?

B. Todos pasan preguntando por mí, pero yo ni paso ni pregunto por nadie.

C. Si las dejas se pasan, pero para venderlas las pesas.

A-Horas de un reloj;
B-La calle C- Uvas.



Tu turno

¿Cuándo fue la última vez que jugaste con tus vecinos o comunidad?



Jugar

para resistir

El Bingo, el Parqués, el tute y otros juegos de mesa tradicionales mantuvieron unido un tejido social fracturado por el intenso conflicto entre el año 2000 y 2005 en San Carlos, Antioquia. Pastora Mira y los bomberos lideraron cada jornada en medio de una silente desobediencia civil.

#Jugamos?
Sí, mejor si es para
mantenernos unidos

Necesitábamos una estrategia para encontrarnos, no había vida en San Carlos, mucho menos tejido social. Sin embargo, en nuestra sede ofrecíamos refugio, escuchábamos con dignidad y brindábamos un poco de consuelo, así que para que permaneciera la sede abierta, llegara la gente y pudiéramos extender nuestro propósito de compañía, **tomamos una decisión: sacar mesitas de noche a las calles y reunirnos todos los días a las seis de la tarde a jugar.**

Al principio, creamos un bingo con cartones; las mesitas de noche las convertimos en tablas de parqués y ajedrez; también sacamos el dominó y las cartas. **Los primeros días éramos diez o doce personas, luego jugaba la cuadra entera. En ese entonces, el pueblo estaba vacío desde las cuatro de la tarde, nadie se movía ni se veía caminando por ahí, excepto en este lugar.** Éramos el único que permanecía abierto hasta las 11 o 12 de la noche. Llegamos a ser hasta 40 personas jugando y nunca nos pasó nada malo y ningún actor armado se metió con nosotros.



Necesitábamos una estrategia para encontrarnos, no había vida en San Carlos, ni mucho menos tejido social.



El juego era nuestra resistencia, nuestra desobediencia civil. Además de los juegos, en las mesas teníamos papelitos y lápices para aquellos que no se atrevían a hablar y preferían escribirnos, nos dejaban mensajes pidiendo auxilio, ayuda, información o haciendo denuncias. Los actores ilegales pasaban armados por allí, por supuesto, pero nunca nos hicieron nada.

Un día supimos que los muchachos que estudiaban flores exóticas en el Sena necesitaban 170 mil pesos para hacer sus prácticas. Entonces, como presidenta del Cuerpo de Bomberos les pregunté cuántos eran y en qué zona del municipio vivían, apenas me respondieron dije: **“¡Sencillo! Vamos a hacer bingo por todos esos sectores. Pongan carteles e inviten a la gente”.** Así que nos fuimos con una alcancía en la que reunimos todo el dinero de los cartones que se vendían para jugar y en una semana teníamos el dinero para todos los estudiantes.

Luego usamos las moneditas de esa alcancía para decorar la cuadra cuando llegaba Navidad, para darle regalitos a las madres cuando les celebrábamos su día, para pagar edictos de las familias de desaparecidos. **Fue jugando que mantuvimos a la gente unida, un pretexto para estar pendientes de nosotros mismos.** El juego permaneció entre nosotros como un gesto poderoso de resistencia social y política.



¡Encuéntralos!

Observa detenidamente la imagen
y descubre en ella los siguientes elementos:

Dos niños se hacen amigos detrás de un balón de fútbol.

Una familia comparte a través de un juego de mesa.

Un perro sacó a jugar a su humano.

Una niña juega con un carrito.

Un niño juega con una muñeca

Compañeros de trabajo hacen
equipo en las alturas

Una mujer juega y se ejercita en las alturas

comfama