

Cuadernos de Educación y Desarrollo

Vol 1, Nº 3 (mayo 2009)

<http://www.eumed.net/rev/ced/index.htm>

LOS JUGUETES COMO RECURSO DIDÁCTICO

Fátima Bejerano González

Profesor Técnico de Formación Profesional. Especialidad de Servicios a la Comunidad.
Instituto de Enseñanza Secundaria "El Greco" de Toledo.
jugamez@yahoo.es

RESUMEN

Se tiene en cuenta a lo largo del artículo las siguientes definiciones de juego y juguete:

- JUEGO, como la principal actividad del niño
- JUGUETE, todo lo que el niño utiliza para jugar puede ser considerado juguete.

El niño juega con su cuerpo, con objetos, con su cuerpo, con personas y con juguetes. El juguete es cualquier objeto que el niño emplee para entretenerse y jugar.

El juguete tiene un contenido cultural y social.

El recurso didáctico por excelencia es el juguete, pero todos los materiales que usados de forma adecuada, generen juego también lo son.

Es importante la implicación del adulto (educador, familias) ya que depende de ellos la elección de los juguetes.

Remarcar la importancia del juego y el juguete en el desarrollo integral del niño, en las dimensiones afectiva, motriz, cognitiva y social.

Valorar la importancia del juguete como recurso didáctico, que lo empleamos en el desarrollo de actividades con niños. Que el espacio se tiene que organizar para facilitar el juego. Que orientemos a los padres sobre juegos y juguetes (seguridad_ edad)

Tener en cuenta los criterios de selección a la hora de comprar los juguetes así como las normas de seguridad, tanto familia como educadores.

Por último, reflexionar sobre el consumo de juguetes y hacer alumnos y familias más críticos con las compras masivas. Además de trabajar los valores (educación en valores) a través de diferentes juguetes (bélicos, niños- niñas, reciclado, interculturalidad).

SUMMARY

One considers throughout the article the following definitions of game and toy:

- GAME, like the main activity of the boy
- TOY, everything what the boy uses to play can be considered toy.

The boy plays with his body, objects, their body, people and toys. The toy is any object that the boy uses to entertain itself and to play.

The toy has a cultural and social content.

The didactic resource par excellence is the toy, but all the materials that used of suitable form, also generating game is it.

The implication of the adult is important (educating, families) since the election of the toys depends on them.

Remark the importance of the game and the toy in the integral development of the boy, in the dimensions affective, motor, cognitive and social.

To value the importance of the toy like didactic resource, that we used it in the development of activities with children. That the space must organize to facilitate the game. That we orient to the parents on games and toys (security age)

To consider the criteria of selection to the hour to buy the toys as well as the norms of security, as much family as educating.

Finally, to reflect on the consumption of toys and to make more critical students and families with the massive purchases. Besides to work the values (education in values) through different toys (warlike, young children, recycled, intercultural dad).

PALABRAS CLAVE

Niño, juguete, juego, educación, educador.

1. LOS JUGUETES COMO RECURSO DIDÁCTICO: ANÁLISIS Y VALORACIÓN.

Partimos de dos principios: uno, que la principal actividad del niño pequeño es el juego, y otro, que todo lo que se utiliza para jugar puede ser considerado como juguete. El niño juega con su cuerpo, con objetos, con personas y con juguetes. El juguete es cualquier objeto que el niño emplee para entretenerse y jugar cuando utiliza la imaginación. Tiene un gran contenido social.

El juguete sirve de estímulo para que el niño explore el entorno individualmente, enriqueciendo las percepciones que recibe; lo utiliza proyectivamente, posibilitando la evasión; además, a través del juguete, el niño aprehende el mundo en el que se encuentra, ya que el juguete no puede desligarse de la sociedad que lo ha producido, puesto que el juguete reproduce modelos y valores sociales.

La forma de utilizarlo potencia y favorece determinadas actitudes y la transmisión de valores sociales.

El juego es importante para conseguir un desarrollo integral. Los diferentes autores, psicólogos y pedagogos lo reconocen, entre ellos, Froebel, Decroly, Piaget, Brunner, Montessori,

La LOE marca el juego como método de trabajo en Educación Infantil.

El juego es un elemento educativo fundamental en la vida de los niños y de las niñas, y tanto en la escuela como en sus casas es la actividad preferida.

¿Cómo ayuda el juego al niño? Por un lado, a nivel cognoscitivo ya que facilita aprendizajes, y por otro a nivel afectivo- social formando la personalidad.

Facilita aprendizajes ya que el juego es motivador (le interesa, le gusta), potencial de transferencia (estimulación y placer) y refuerzo (permite repetición y aprende).

El juego en las dimensiones afectiva, social, cognitiva y sensoriomotora:

El juego tiene dos componentes, uno de entretenimiento y otro educativo. Cuando los niños juegan se divierten y también se educan, aunque se haga sin intención. Es el adulto el que programa actividades lúdicas con determinados objetivos.

Por ejemplo, a través de juegos motóricos y sensoriales el niño desarrolla destrezas motrices, toma conciencia de su propio cuerpo, aprende a utilizarlo y a controlarlo, se estimula y desarrollan sus sentidos.

El juego ayuda al niño en su desarrollo en las diferentes dimensiones afectiva, motriz, cognitiva y social.

En la dimensión afectiva, el juego controla emociones, atribuye cualidades, sentimientos y actitudes a objetos y personas. Gracias al acercamiento ayuda a establecer y mantener vínculos afectivos. Afirma su ser, demuestra poder y autonomía. Por ejemplo, la relación afectiva con un osito de peluche.

En la dimensión social, el juego introduce al niño en formas sociales, al principio juega solo, luego con sus padres y posteriormente con otros niños. Compartiendo el juego con otros niños supera el egocentrismo y comprende el punto de vista de los demás. Posee el sentimiento de pertenencia a un grupo.

Fomenta relaciones a través de:

- Juego turbulento (0-2 años), contacto físico y social, Ej. Juego de carreras
- Juego simbólico (2 a 6 años), interacciones sociales, papeles sociales, imitación. Ejemplo, juego de cocinitas.
- Juego de reglas (5/6 años), relaciones sociales con compañeros de juego, toman conciencia de los derechos de los demás. Ejemplo: parchís.

En la dimensión cognitiva, el juego simbólico desarrolla el pensamiento, potencia la formación del lenguaje y la comunicación, la capacidad de representación y el juego crea conflictos cognitivos. Un ejemplo de juguete sería el guiñol.

En cuanto a la dimensión motriz, el juego le permite la sincronización de movimientos, la coordinación visio- motora, desarrollo de musculatura gruesa y fina. Ejemplo de juguetes sería hacer juegos de encaje, bolos, lanzar la pelota y recogerla.

En la siguiente tabla se ven la implicación del juego y el juguete en las dimensiones social, cognitiva, motora y afectiva:

A través del juguete se adquieren: conocimientos sobre los objetos y el medio, se desarrollan hábitos y se transmiten costumbres y tradiciones culturales. De ahí la importancia de utilizarlo como recurso didáctico en las intervenciones con niños.

También tenemos que tener en cuenta que el juguete tiene que ser el adecuado para conseguir los procedimientos, conceptos, actitudes y valores óptimos.

Es posible que no sea el adecuado por sus condiciones materiales o puede que sea un buen juguete en sí, pero no el apropiado para un niño determinado.

El juguete ha de salir del bazar para ocupar el sitio que le corresponde en los laboratorios psicopedagógicos y centros de experimentación y estudio. O si se prefiere, pedagogos y psicólogos han de inspirar e intervenir en los proyectos y realizaciones de fábricas y editoriales donde el juguete no debe ser fabricado desde perspectivas puramente técnicas o económicas. Sería imprescindible que diseñadores y fabricantes contaran con dominio de psicología infantil.

Un diseño que ayude a motricidad, al desarrollo sensoespacial, social y a la adquisición del lenguaje.

2. CRITERIOS DE SELECCIÓN Y CLASIFICACION DE JUGUETES

El niño necesita al adulto para elegir sus juguetes, pues no tiene suficiente madurez para hacerlo o su criterio y su interés no coinciden con lo que el adulto cree que le conviene. Sin embargo, el adulto no siempre sabe elegir lo mejor para cada niño, por eso ha de guiarse por unos criterios que puedan orientar su elección.

Estos **criterios** son los siguientes:

- Seguridad. Es un criterio básico, dada la edad de los niños en esta etapa. Para ello, hay que fijarse en estos aspectos: materiales empleados, tamaño, tamaño de las piezas, peligros potenciales, riesgos posibles, ausencia de aristas y bordes. Este apartado se detallará en el epígrafe 6 que es de normas de seguridad de los juguetes.
- Duración. Es importante tener presente la duración, ya que un buen juguete debe permanecer con el niño mientras según este vaya creciendo.
- Grado de realidad y estructuración. Cuanto más estructurado sea un juguete, menos permitirá el desarrollo creativo.
- Salubridad e higiene. Los juguetes deben de estar hechos de materiales fáciles de limpiar e higiénicos.
- Estética. Serán atractivos en color, forma y presentación.
- Adecuación a la edad.
- Criterios pedagógicos. Son fundamentalmente estos:
 - Un juguete debe ser eminentemente divertido, ha de incentivar el juego.
 - Tendrá carácter global, será polivalente, sencillo, abierto, con múltiples aplicaciones y combinaciones, permitirá transformaciones con varias posibilidades de juego.
 - Estará adaptado a las necesidades de los niños, respondiendo a sus intereses y a su experiencia, y facilitando la creación de intereses nuevos.
 - Debe posibilitar el descubrimiento, la necesidad de exploración, la creatividad y la socialización, estimulando la participación y el contacto con los demás.
 - Su mecanismo e instrucciones han de ser comprensibles para el niño.
 - La forma de juego será comprensible y suficientemente flexible para el niño, en el sentido de que ha de poderse adaptar a cada niño en particular.
- Otro aspecto importante, es la calidad del embalaje y del etiquetado: se tendrá que considerar si está hecho de material resistente, si es higiénico, si se adecua a la edad, si guara relación con el contenido de la caja (si es proporcional al juguete) y si permite no solo el transporte por parte de los niños, sino también el mantenimiento (hay bastantes juguetes, que una vez montados es imposible volver a guardarlos).

En resumen, un buen juguete es aquél que está compuesto de materiales idóneos, que desarrolla capacidades en el niño, que divierte y que estimula la consecución de valores y aptitudes positivas (participación, socialización, solidaridad, respeto, la atención a la diversidad, ecologismo, autoestima,...)

La **clasificación de los juguetes** se puede hacer de múltiples formas, dependiendo de los criterios que se tengan en cuenta. A continuación se presentan según *Glanzer* que los clasifica según las áreas de la personalidad:

- De perceptividad: producen sonidos y movimientos.
- De psicomotricidad: desarrollan la motricidad. Son de tres clases: de arrastre, los que contribuyen a la habilidad manual, los que afectan a la actividad física de todo el cuerpo (pelotas, globos).
- De afectividad: en ellos se deposita la emotividad (ositos).
- Dramáticos: permiten al pequeño canalizar sus fantasías en forma de juego simbólico, dramatización y títeres. Se distinguen, a su vez:
 - Los que reproducen la acción del adulto (cocina, coches, teléfonos)
 - Los que ayudan a identificar personajes (sombreros)
 - Los que estimulan la fantasía a través de muñeco (títeres)
- De creatividad: permiten crear entes reales o imaginarios.
- Intelectuales: ofrecen la posibilidad de resolver problemas, sea por asociaciones espaciales o lógicas. (Dominós, loterías, ajedrez)
- Sociales: son juegos colectivos, con reglamentos, por lo que hacen que se desarrollen conductas sociales.

Otra clasificación sería el Sistema ESAR, éste fue creado por una ludotecaria canadiense en 1982 (Dense Garon) que consiste en un sistema de clasificación de los juguetes en varias categorías:

- De ejercicio (sensoriales, psicomotrices y manipulativos)
- Simbólicos (de hacer como si, de roles, y de representación)
- De ensamblaje (construcción, montaje de poleas...)
- De reglas (habilidad, estrategias, azar)
- Lingüístico y afectivo.

Se puede hacer la clasificación según las edades, pero esto lo desarrollaremos en el siguiente epígrafe.

3. ADECUACION JUGUETE _ EDAD.

Un juguete tiene adecuarse a la edad, los intereses, aptitudes, contexto y situación de los niños y debe contribuir al desarrollo integral de estos.

En la siguiente tabla se detalla una clasificación de juguetes según edad:

Edad	Juguetes
De 0 a 1 años Los juguetes deben contribuir a: - ejercitar posibilidades motrices - observación - a descubrir su propio cuerpo y objetos cercanos.	Sonajeros Muñecos de tela y de goma Gimnasios para bebés Tentetiesos Móviles Juegos sonoros y cajas musicales Anillas encajables Libros de plástico y de tela Pelotas de tela Mordedores Juguetes para el agua
De 1 a 2 años Puede andar solo	Apilables Juegos de arrastre Pelotas Juegos de ensartar Tambores Pianos
De 2 a 3 años	Correpasillos Cubos Pelota Plastilina Triciclos Puzles
De 3 a 4 años Aumenta la precisión de movimiento y deseo de imitación	Toboganes Construcciones Disfraces Bici con patines Títeres Lápices Tizas Moldes
De 4 a 5 años Dramatización y disfraces	Títeres Patines Cuentos Bicicleta
De 5 a 6 años	Damas Domino Cartas Juegos de asociación, seriación, y clasificación. Cometas...

4. EQUIPAMIENTOS DE JUEGO EN EL EXTERIOR

El exterior es apropiado para el contacto con la naturaleza, los juegos colectivos, de movimiento, deportivos, de motricidad en general.

Así podemos decir que las actividades lúdicas de exterior se desarrollan en:

- ❖ Parques o jardines
- ❖ Calles
- ❖ Parques de atracciones, acuáticos, infantiles
- ❖ Piscinas, granjas escuelas.

Los criterios de organización espacial vienen recogidos en el RD 1537/2003 sobre requisitos mínimos de los centros educativos, para el 2º ciclo de Educación infantil. Son los siguientes:

- Patio de 150 m

Los espacios exteriores de juego tienen distintas zonas:

- Espacio amplio de juegos colectivos
- Mobiliario y recursos motrices (toboganes, rampas, columpios, balancines)
- Actividades sociales (tren de madera, cabaña)
- Zona de gran grupo (anfiteatro para títeres..)

Los criterios del espacio exterior son:

- Amplio y con fácil acceso desde aula
- Suelo variado, arena, tierra cultivable, pavimento.
- Espacios al sol y sombra
- Espacios cubiertos para época lluviosa
- Drenaje para evitar encharcamiento.
- Arena natural: árboles y arbustos, flores y plantas
- Mobiliario de exterior adecuado: aparatos de movimiento, lugares de juego simbólico, equipo móvil (triciclos, cubos de arena y agua ...)

5. NORMAS DE SEGURIDAD DE LOS JUGUETES

La seguridad de los juguetes ha sido una constante preocupación por parte de las autoridades, fabricantes y educadores. En Europa coexistían diferentes normas pertenecientes a distintos países que dificultaban el desarrollo de un mercado interior que fuera unánime en cuanto a condiciones de seguridad. Por eso, el Consejo de la CEE aprobó la directiva del Consejo 88/378 que tenía por objeto acercar las diferentes legislaciones y posibilitar la libre circulación de los juguetes, asegurando la protección de la salud y la seguridad de los consumidores.

Para cumplir el Art. 15 de la Directiva, el gobierno español promulgó el Real Decreto 880/1990 en el que se concibe el juguete como "todo producto concebido o manifiestamente destinado a ser utilizado con fines de juego por niños de edad inferior a 14 años". En su Anexo II se señalan los principios generales sobre seguridad en los juguetes:

- Se especificará la edad mínima de los usuarios de los juguetes y/o la necesidad de la supervisión de un adulto.
- Y se alertará en el envase y en las instrucciones sobre los posibles riesgos que puede traer su uso y la forma de evitarlos.

El Real Decreto 204/1995, de 10 de febrero, modifica el RD 880/1990 y por lo tanto las normas de seguridad de los juguetes, cambia denominación CE por UE y viene a armonizar la legislación europea y nacional en materia de fabricación y etiquetado.

A continuación se detallan las normas de seguridad:

■ Propiedades físicas y mecánicas

Los juguetes, así como sus elementos, serán lo suficientemente resistentes para aguantar los usos, sin que se rompa o deforme y sea causa de posibles heridas. Estará muy cuidado el acabado de los bordes y cables.

Los juguetes destinados a niños de menos de tres años deberán tener un tamaño suficiente para impedir su absorción, inhalación, etc. También los embalajes.

Los juguetes de agua eliminarán en la medida de lo posible el riesgo de hundimiento del juguete, con la consecuencia por parte del niño de la pérdida de apoyo.

Los juguetes en los que se pueda entrar deberán tener un sistema de salida fácil.

Los juguetes que produzcan movilidad deberán estar dotados de un sistema de frenado adaptado al tipo de juguete.

- **Inflamabilidad**

Los juguetes deberán estar hechos de materiales que no se quemen al exponerlos a una fuente calorífica; que no sean fácilmente inflamables; que si arden lo hagan con muy poca velocidad, no deberán ser explosivos, o tener elementos que puedan explotar.

- **Propiedades químicas**

Deberán ser diseñados de tal forma que su inhalación, ingestión, contacto con la piel, etc. no presente riesgos para la salud.

No deberán contener sustancias o preparados peligrosos.

- **Propiedades eléctricas**

La tensión de los juguetes no podrá exceder de 24 voltios. Todas las partes en contacto con una fuente de electricidad irán protegidas y aisladas.

- **Higiene**

Deberán fabricarse de forma que satisfagan las condiciones de higiene, para evitar posibles riesgos de infección, enfermedad, etc.

- **Advertencias e indicaciones de las precauciones del uso y el manejo.**

Se indicará explícitamente en los juguetes que puedan resultar peligrosos para niños menores de tres años.

Los toboganes, columpios, anillas y juguetes montados sobre soportes deberán ir acompañados de instrucciones en las que se haga hincapié sobre la necesidad de revisiones periódicas en suspensión, fijación al suelo, sujetadores, etc.

Los juguetes funcionales (aquellos que tienen las mismas funciones que aparatos o instalaciones de adultos: máquina de coser, plancha...), advertirán en su envase de utilizarlos bajo la vigilancia de los adultos.

Los patinetes y patines llevarán una inscripción según la cual deben utilizarse con equipo de protección; así mismo los juguetes náuticos se llevarán el aviso de utilizarse sólo donde el niño pueda estar de pie y bajo vigilancia.

Como consecuencia de que en la sociedad cada vez se está dando más importancia a la educación para el consumo y a los derechos de la infancia, ha surgido la importancia de la calidad de los productos consumidos, y por supuesto también en el juguete. Con el fin de poder detectar los errores o anomalías en la fabricación, para reconducir los procesos, si se estimara conveniente, y así conseguir un juguete de calidad.

La Asociación Española de Normalización y Certificación (AENOR), tiene como cometido velar porque los juguetes comercializados posean unos niveles altos de calidad. Aquellos que lo cumplen les entregan el símbolo de normalización N. Esto lleva implícito que ese juguete ha sido analizado y estudiado por distintos especialistas que corroboran que los procesos de fabricación y el producto cumplen con los criterios de calidad exigidos.

6. LOS JUGUETES Y LA EDUCACIÓN PARA EL CONSUMO.

Educación para el Consumo está dentro de Educación en valores (paz, igualdad, medioambiente,...).

1.- ¿Qué es Educación para el Consumo?

Aportar a los alumnos elementos de todo tipo que les permita situarse ante la sociedad de consumo como personas conscientes, críticas, responsables y solidarias.

2.- Contenidos relacionados con juguetes

- **Publicidad:** Tiene mucha influencia en la elección de los juguetes. Los juguetes forman parte de la sociedad de consumo. Tener conciencia en Campañas de Navidad.

- Juegos, juguetes y material escolar.

- Recuperar juegos tradicionales
- Jugar de forma creativa ¿a cuantas cosas puedo jugar con este juguete?.
- Iniciar en la valoración de juguetes.
- Arreglar juguetes estropeados.
- Construir juguetes con materiales de desecho.
- Cuidar los juguetes y el material escolar.
- Constatar cómo son realmente algunos juguetes que se anuncian en TV y comprobar que lo que se dice es verdad.

Recomendaciones del Instituto Nacional de Consumo, para la compra de juguetes.

1. Pensar cuál es el juguete más adecuado para el niño
2. Saber que el mejor juguete es aquél que desarrolla la imaginación y participación
3. Rechazar imitaciones de la realidad
4. Comprobar resistencia del juguete
5. Leer detenidamente las etiquetas.
6. Si el juguete está embalado, abrirlo para examinarlo.
7. Seguridad, Ej. Si se compran peluches que no se desprendan los ojos, aristas, bordes, cuidado con piezas pequeñas.
8. Animar a los niños a fabricar sus juguetes.

EDUCACIÓN CONSUMO.

Ya hemos dicho que el juguete es un producto de la sociedad en la que se enmarca, puesto que perpetúa valores y modelos sociales; pero no sólo el juguete en si, sino también el uso que los adultos les damos. La forma de utilizarlo potencia y favorece determinadas actitudes y la transmisión de valores sociales a los pequeños. Parece ser que se quiere más al niño por comprar más cantidad de juguetes; igual cuanto más afecto le profesamos más grande es el juguete, y además cuando nos los queremos ganar también utilizamos el juguete como mecanismo de compensación afectivo.

Importancia de las ludotecas, colegios (escuelas de padres) en la información y reflexión acerca del consumo de juguetes

Reflexionar a través de los juguetes sobre los diferentes temas transversales:

Tipo de juguetes	Tipo de educación en valores que promueven
Juguetes cooperativos en vez de bélicos.	EDUCACIÓN PARA PAZ
Juguetes tradicionales y otras culturas.	EDUCACIÓN INTERCULTURAL Trabajar desde todas las culturas ya que se juega en todos las partes.
Muñecas y camiones utilizados tanto por niñas como por niños	EDUCACIÓN PARA LA IGUALDAD No se debe favorecer el sexismo en los juguetes, éste no es sexista es la sociedad
Juguetes recuperados y del entorno	EDUCACIÓN PARA EL MEDIO AMBIENTE Favorecer la creatividad, trabajo en grupo, son de fácil adquisición, bajo coste,
Favorecer la utilización de juguetes educativos (geomag, Mini arco) y de juguetes relacionados con las TICs (ordenadores, CDs, DVDs)	

7. BIBLIOGRAFÍA

Legislación:

- ✓ LOE
 - ✓ REAL DECRETO 1537/2003, de 5 de diciembre, por el que se establecen los requisitos mínimos de los centros que impartan enseñanzas escolares de régimen general.
 - ✓ Real Decreto 880/1990, sobre Normas de seguridad de juguetes
 - ✓ Real Decreto 204/1995, de 10 de febrero, por el que se modifica las Normas de seguridad de los Juguetes, aprobadas por el Real Decreto 880/1990 de 29 de junio.
- AIJU Instituto Tecnológico del Juguete: Guía del juguete 08/09 editado electrónicamente www.aiju.es/guia
 - Blanco Sierra, Javier: el juego infantil, Juan XIII, Orense, 1992
 - Garaigordobil, M.: Juego y desarrollo infantil, Seco Olea, Madrid, 1990
 - Gallego Ortega, J.L.: Educación Infantil, Ediciones Aljibe, Málaga, 1998.