

2

Tribuna"No es un juego", de Petra M^a Pérez.

6

Juguetes en el escaparate*Aros de Oro '99*

Premios a la innovación y calidad.

7

Hilo DirectoLa **Fundación Crecer Jugando** responde a las cuestiones de los profesionales.

Tiempo de JUEGO



DIVERTIRSE Y APRENDER

Casitas, juegos de mesa, de construcción, triciclos, balones y muchos más juguetes a disposición de los niños. Así es una ludoteca. Un espacio donde los niños juegan con otros compañeros y con sus propios padres. En esta ocasión hemos visitado la ludoteca "El Gusano", en Alcobendas (Madrid). En este centro, los pequeños aprenden a ser más sociables, a compartir el material a la vez que desarrollan su creatividad con el asesoramiento de los profesores animadores y de los propios padres. Un auténtico paraíso con un objetivo pedagógico. **Pag. 3**

SALVADOR MIRÓ

Lleva 8 años como presidente de la Asociación Española de Fabricantes de Juguetes (AEFJ) y ha sido durante 5 años presidente de la Federación Europea de las Industrias del Juguete. Desde estos puestos ha asistido y tomado parte en los profundos cambios que el sector juguetero español ha experimentado en los últimos años. Convencido de que en España queda mucho por descubrir sobre la influencia que el juguete tiene en el desarrollo integral del niño, defiende el papel conjunto de profesionales y fabricantes a la hora de poner en las manos de los niños el juguete más adecuado. **Pag. 8**



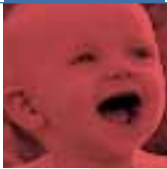
"El juego y el juguete en la sociedad actual. Valoraciones y criterios de elección de juguetes en adultos con hijos de 0 a 10 años" es el título de la tesis doctoral que el pasado 22 de septiembre presentó la psicóloga Maite Romero

El objetivo general de esta investigación, que obtuvo por unanimidad la calificación de Sobresaliente Cum Laudem por parte del Departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación de la Universidad de Valencia, es el estudio del juego infantil y el uso de juguetes en la sociedad española actual.

Los factores estudiados en la parte teórica de este trabajo -contexto institucional y legal del juguete, realidad de las ludotecas españolas, situación del juego en el contexto escolar, utilización del juego como recurso en los hospitales españoles, publicidad de juguetes, etc.- llevan a concluir que en la actualidad se dan unos impedimentos para un espontáneo desarrollo de la actividad lúdica que en otros tiempos no existían.

La parte empírica presenta un análisis de los posibles criterios de elección de juguetes y valoraciones sobre el juego infantil, basada en las respuestas de una muestra de 420 adultos españoles con hijos de 0 a 10 años.

Reflexiones y propuestas sobre el juego



NO ES UN JUEGO

Tras 3 años de trayectoria, la **Fundación Crecer Jugando** -nacida con el objetivo de promover y defender los derechos de la infancia, en general, y la función del juego y el juguete en el desarrollo integral del niño, en particular- inicia una nueva etapa en la que aspira a ampliar e intensificar su vinculación con la sociedad española, crecientemente preocupada por las condiciones en que nuestros hijos han de afrontar este mundo tan complejo y global que nos ha tocado vivir.

El nacimiento de la Fundación respondió a una iniciativa de la Asociación Española de Fabricantes de Juguetes (AEFJ), entidad que representa a una industria profundamente arraigada en España, generadora de empleo y riqueza en varias zonas del país y plenamente consciente del papel trascendente que desempeña su producto, el juguete. Para cualquier niño, jugar es muy importante. Por eso, fabricar juguetes no es ningún juego...

Uno de los exponentes de la nueva época que afronta la **Fundación Crecer Jugando** es este Boletín Informativo, dirigido expresamente a los profesionales más cercanos al universo infantil: educadores, pedagogos, pediatras, psicólogos infantiles, periodistas especializados, representantes de instituciones públicas relacionadas con la protección de la infancia, ONG's... Con todos ellos, la Fundación desea compartir periódicamente un espacio de reflexión y aportación científica en torno a una gran cuestión: ¿Cómo el juguete, como uno de los instrumentos del juego que es, contribuye hoy y puede hacerlo en el futuro al desarrollo de las diversas capacidades del niño?

Esperamos ser capaces de propiciar, número a número, respuestas rigurosas y diversas a esta pregunta. Ese es el compromiso de partida de esta publicación.



En defensa del derecho al juego



Petra Mª Pérez • Catedrática de Antropología de la Educación de la Universitat de València

En todos los tiempos, en todos los lugares, los niños juegan y utilizan juguetes, y es que el juego es una necesidad vital en la infancia. En las culturas primitivas, donde no existe sistema educativo organizado, el juego es el principal "instrumento educativo". Los niños aprenden jugando, de forma natural, los valores, normas y formas de vida de los adultos. Pero el juego no sirve sólo para la adquisición de la cultura, sino también para construir la realidad, negociar los significados, innovar y crear.

Mediante el juego, el niño desarrolla el equilibrio, controla sentidos y miembros, explora el mundo material, resuelve sus problemas emocionales y empieza a controlar sus incipientes sentimientos. A través del juego, se convierte en un ser social y adaptado. La necesidad de crecer y dominar su entorno es tan fuerte para él que pone en ello todo su empeño, energía y vitalidad. Por eso se aprende más y a mayor velocidad en la infancia que en ningún otro periodo de la vida. El juguete es el recurso que, aún inconsciente, emplea en este proceso.

Sin embargo, las condiciones socioeconómicas actuales -descenso de la natalidad, insularidad de la vida, medios de comunicación, riesgos en las calles de las ciudades, etc.- marcan, desde el comienzo, la vida de nuestra infancia, impidiendo que el juego se desarrolle libremente. Como consecuencia, en mayor o menor grado, muchos niños presentan carencias emocionales y sociales. El juego, frente a épocas anteriores, es un bien escaso, sobre todo el desarrollado con iguales, como lo demuestra el dato de un estudio realizado por nosotros en 1994, según el cual sólo el 15 por ciento de los niños afirma jugar todos los días con sus amigos.

La ciudad actual no está pensada para los niños. Han desaparecido los espacios terciarios, calle, plaza, almacén, etc., donde los niños espontáneamente se reunían a jugar. Además, tienen pocos hermanos, no conocen a sus vecinos y la falta real de espacios en la vivienda que puedan utilizar como lugares de juego -desvanes, patios, pasillos, etc.- y de otros niños con quienes jugar han convertido a la televisión en la protagonista de su tiempo de ocio y a la escuela en lugar privilegiado para el juego con iguales. Pero al colegio no se va a jugar, ni existen espacios apropiados para el juego libre y la televisión no sirve, ni busca el desarrollo infantil.

Frente a esta realidad, el juego sigue siendo la actividad primordial de la vida de los niños, necesaria para su equilibrado proceso de desarrollo. Por ello es fundamental que la familia, la escuela y la sociedad sean conscientes de la necesidad que niños y niñas tienen de espacios, tiempo y alguien con quien jugar. Ser conscientes también de la responsabilidad de proporcionar a los niños las mejores condiciones de juego. Hoy el juego infantil depende de la población adulta.



En pleno centro del Polideportivo Municipal de Alcobendas se alza una estructura con forma de gusano que recibe a decenas de niños de todas las edades. Se trata de la ludoteca "El Gusano", un proyecto encabezado por María Aguirre, una de las profesoras animadoras del centro desde su nacimiento, hace ya 17 años



María Aguirre coordinadora de las actividades de la ludoteca.

Un espacio para



Los padres participan en las actividades lúdicas con sus hijos.

padres e hijos

Fueron los pioneros en España, y desde su inicio funciona como centro de tiempo libre para la infancia. Un punto de encuentro donde se potencia el juego y los valores pedagógicos como la creatividad y la socialización. Además, el inmejorable entorno en el que se enclava favorece la participación de los niños y niñas en las actividades del polideportivo.

Es como un sueño para cualquier niño amante de los juguetes. Aquí, la actividad lúdica tiene un objetivo pedagógico. "No se trata de entretener, sino de educar, ya que el niño aprende a ser más sociable, a relacionarse con todo tipo de niños, a ser más creativo y a valorar y respetar el material que es común a todos", explica María.

Todos los juguetes que los niños encuentran en "El Gusano" son seguros y de calidad. Cuatro extensas baldas repletas de juguetes correctamente clasificadas por edades, además de un área de juego habilitado para las casitas y otros utensilios de mayor tamaño, e incluso una pequeña mesa de billar componen este paraíso para la infancia. Eso sin contar con los camiones, triciclos y bicicletas que esperan a sus

conductores aparcados por todo el local.

Según María Aguirre, "estas materiales ayudan al desarrollo de la motricidad, la atención y la observación, la lógica, la expresión y el lenguaje sensorial, la habilidad manual y los conocimientos generales".

Los padres también juegan

Un error muy habitual es el confundir las ludotecas con las guarderías. La principal diferencia entre ambas es que en una ludoteca los padres desarrollan un papel fundamental en la actividad lúdica del niño. "Lo que realmente hace feliz al niño no es la actividad en sí, sino el ver que su padre participa con él jugando", señala María. De ahí que la propia María, Pedro o Jorge, los otros profesores animadores del centro, se consideran meros "asesores". "Nuestra labor es la de observar, intuir, solucionar y satisfacer. Ellos ya saben lo que tienen que hacer y se organizan de manera libre y espontánea".

Los sábados y los domingos es fácil encontrarse a los niños de "El Gusano" haciendo recortables, participando en "juegos

populares" o, de vez en cuando, organizando un rastrillo donde intercambian juguetes en pequeños puestos "regentados" por sus propios padres.

Ningún niño está obligado a participar en estas actividades, pero lo cierto es que los animadores cuentan con un surtido grupo de seguidores. "La ludoteca cubre muchas carencias que sufre el niño de hoy en día -explica María-, ya que en casa tienen muchos juguetes pero no poseen el espacio donde poder encontrarse con otros niños y donde compartir los momentos de juego".

Espacio donde jugar no le falta a "El Gusano" ya que cuenta con un entorno muy amplio donde montar en bicicleta, jugar un partido de fútbol, hacer una carrera de zancos o montar una tienda de indios. Cuando el frío impide a los niños salir a la calle, el interior se llena de gritos y risas, y todos tienen algún juguete entre sus manos. Y cuando llega la hora de abandonar los rincones del gusano, la ludoteca permite el préstamo de un juguete y un libro por niño. "Es una manera de hacer que desde pequeños aprendan a cuidar el material que no les pertenece", explica María Aguirre.



Los resultados de este trabajo permiten su aplicación al diseño, fabricación y venta de juguetes; y reflejan la necesidad de diseñar programas de formación de padres sobre los temas relacionados con los juguetes



Los adultos y sus criterios de elección de juguetes

En los últimos tiempos, los niños/as juegan menos y sus formas de juego cambian para adaptarse a una nueva situación social, según la tesis realizada por la Dra. Maite Romero "El juego y el juguete en la sociedad actual. Valoraciones y criterios de elección de juguetes en adultos con hijos de 0 a 10 años". Pero, según este estudio, parece que también los españoles estamos cambiando a la hora de decidir cómo elegimos un juguete.

Un total de 420 adultos, con hijos de 0 a 10 años, han respondido a un cuestionario, sobre los criterios de elección de juguetes y valoraciones sobre el juego infantil. Las respuestas de los padres parecen apuntar a un importante cambio cualitativo, plasmado en una mejor formación sobre los temas lúdicos e infantiles y, por lo tanto, una mayor reflexión a la hora de elegir un juguete.

Según apunta Maite Romero, "en

principio, los resultados obtenidos de la fase empírica de este trabajo entran en contradicción con investigaciones precedentes y nuestra propia experiencia personal y profesional, ya que hemos encontrado que los individuos de la muestra son mayoritariamente poco sexistas y manifiestan tener una actitud reflexiva y crítica ante la elección de los juguetes. Esto puede deberse al fenómeno de la deseabilidad social; es decir, que los encuestados no hayan contestado realmente lo que piensan o hacen en realidad, sino lo que socialmente se considera más aceptado. En cualquier caso, sí parece subyacer un cambio de mentalidad respecto al juguete por parte de la sociedad española".

Entre las conclusiones obtenidas de las encuestas, se encuentran más carencias de formación en los temas relacionados con el juego y el juguete entre los

hombres, frente a las mujeres; entre los habitantes del Sur, frente a los que viven en Comunidades Autónomas del Norte de España; entre los hombres dedicados a la ganadería, agricultura y pesca, más que en otros profesionales.

Dificultades para el juego

La parte teórica de este trabajo plantea una reflexión sobre las causas que impiden un espontáneo desarrollo de la actividad lúdica en la infancia. Entre ellas figura la reducción del tiempo dedicado al juego, bien por la gran cantidad de actividades extraescolares de los niños/as, bien por el número de horas que pasan delante del televisor. También corrobora esta afirmación el descenso de la natalidad, que influye considerablemente en la triste imagen de nuestros niños/as jugando en solitario; o el ritmo



Criterios por tipo de juguetes

Los adultos encuestados se rigen por diferentes criterios, según la tipología de juguetes elegidos:

Para los juguetes de primera infancia, el aspecto más relevante es la seguridad, seguido muy de cerca por los criterios relacionados con las preferencias infantiles -diversión y disfrute estimado por los adultos-, y por el valor educativo del producto. El aspecto menos valorado es la apariencia externa del juguete, mientras que las preferencias del adulto, que el niño/a lo haya pedido y la marca se sitúan en un término medio.

En los juegos de mesa, construcción y manualidades, el concepto más relevante es el relacionado con las preferencias infantiles, seguido del de la seguridad. De importancia media-alta figuran los aspectos relacionados con las preferencias de los adultos, la petición del niño/a y que posea garantía; y de relevancia media, la marca del juguete.

Respecto a los juguetes de imitación, lo relacionado con las preferencias infantiles se mantiene como el criterio más relevante, seguido del de la seguridad. Con puntuación media-alta se encuentran los aspectos educativos y la petición del niño/a. Cercanos a un valor medio aparecen la garantía, las preferencias del adulto y la marca. La apariencia, como en los anteriores tipos de juguetes, se muestra como el criterio de menor importancia.

Para los juguetes de exterior y salón, los dos criterios más relevantes son las preferencias del niño/a y la seguridad. La garantía, el valor educativo y la petición del niño/a se sitúan en un nivel medio-alto; y en torno a los valores medios, se encuentran la marca y las preferencias del adulto. Por último, y como ha ocurrido en los otros tres tipos de juguetes, los criterios relacionados con la apariencia exterior del juguete se revelan como los menos importantes.

Este trabajo afirma la urgente necesidad de un proyecto de programas que cambien las valoraciones y las concepciones sobre el juguete, en cuatro ámbitos concretos:

Los hogares, donde se debe promover la idea de que el juego y el juguete deben estar presentes no sólo en una determinada época, sino a lo largo de todo el año

Los hospitales, porque el juego ayuda a una más pronta y eficaz recuperación

Las ludotecas, como el lugar perfecto para desarrollar la actividad lúdica

La escuela, para convertir al juguete en un recurso pedagógico de primer orden



de trabajo de los padres y madres, que resta tiempo al juego en familia. Otro factor es la imposibilidad de hacer uso de calles o plazas como espacios exteriores de juego, por su inseguridad e infraestructura poco apropiada, así como la propia casa como espacio interior de juego, que tampoco posee las condiciones necesarias. Además, se añade a este deterioro de la actividad lúdica los mensajes que se reciben del mundo adulto, con su no consideración de actividad importante o productiva.

Este contexto permite a Maite Romero afirmar que "es necesario que los adultos que trabajamos en torno a esta realidad, desde diferentes ámbitos de estudio, propongamos actuaciones encaminadas a una óptima adaptación de la actividad lúdica infantil a las circunstancias del momento".

Finalmente, es destacable que esta

investigación aporta una valiosísima información de cómo es el consumidor-comprador de juguetes, así como su opinión y conocimientos sobre la elección de un juguete, lo que supone una herramienta fundamental para que las empresas conciben y desarrollen nuevos productos.

En esta labor, según explica Maite Romero, "la investigación, la divulgación y la fabricación deben ir de la mano. Para muchas personas que trabajamos dentro de este sector, supone una meta continua el intento de enriquecer y mejorar un proyecto conjunto tan necesario en nuestra sociedad como el de trabajar por el derecho al juego, proporcionando al ciudadano formación y facilidades para ejercerlo libre y plenamente".



Los Aros de Oro son el galardón que concede anualmente la Feria Internacional del Juguete de Valencia (FEJU) para distinguir a los juguetes que tienen un elevado nivel de innovación y calidad.

Aros de Oro '99



CONJUNTO DE GANADORES

LOS GANADORES DE LOS AROS DE ORO '99 HAN SIDO LOS SIGUIENTES:

Para lactantes:	"Piano Pataditas", de Mattel (Fisher Price)
De 1 a 3 años:	"Baby Car", de Moltó y mención para "Elefante Saltarín", de Jesmar
De 3 a 6 años:	"Cada edad es un juego: jugamos a...", de Educa y menciones para "Cocolín Tiritón", de Jesmar y "Little Forest Friends", de Lego
De 6 a 8 años:	"Solar Power", de Toyland (Eco-Art Goula) y mención para la Colección "Tus amigos del mundo", de Berjuán
Para más de 8 años:	"Pesca Deportiva", de Popular de Juguetes y mención para "Teatronova de Papel Maché", de Hasbro (Mediterráneo)

Los aspectos que valora este premio son la innovación y originalidad de la propuesta de juego, tanto en lo que se refiere a su función, como a su diseño; su atractivo para niños y niñas, es decir la frecuencia de la elección del juguete y la de uso; su manejabilidad -facilidad de manipulación y de funcionamiento-; y su duración y resistencia, es decir, si el juguete sufría desperfectos y deterioros importantes durante su utilización.

En esta 34ª edición, un total de 46 empresas han presentado 197 juguetes. Un total de 1.200 niños y niñas, así como 80 familias, han participado en el proceso de valoración y selección de los juguetes.



CONJUNTO DE MENCIONES

LOS JUGUETES MÁS VENDIDOS

El sector juguetero español facturó, en 1998, 123.998 millones de pesetas. El juguete electrónico alcanzó el 21,5 por ciento del total de estas ventas. Respecto a las familias de juguetes tradicionales más vendidos, el pasado año, las muñecas y los peluches concentraron el 18,4 por ciento de las ventas totales. En segundo lugar se encuentran los juegos de mesa y sociedad, con un 12,9 por ciento del mercado; las figuras, títeres y transformables, con el 10,6 por ciento; los vehículos montables de gran tamaño y sus accesorios, con el 9,3 por ciento; pistas, coches, trenes y otros vehículos, con el 8,5 por ciento; y los puzzles, construcciones y montajes, con un 5,6 por ciento.

SEGURIDAD DEL JUGUETE

Según el Sistema Comunitario de Información sobre Accidentes Domésticos y de las Actividades de Ocio, conocido como EHLASS, editado por el Instituto Nacional de Consumo (I.N.C.), tan sólo el 0,2 por ciento de los accidentes de 1998 (un total de 1.616.792) tuvieron como producto implicado un juego o juguete.

Además, cuando se habla de producto implicado no significa que el juego/juguete sean los causantes. Según explica el responsable de Estudios del Instituto Nacional de Consumo "la implicación no supone causalidad, ya que, por ejemplo, si tropezamos en casa con una muñeca y nos rompemos un brazo, este accidente se contabilizaría en esta categoría porque ha estado un juguete implicado. Sin embargo, y obviamente, la muñeca no es la causante del accidente. Siguiendo con el ejemplo, el accidente producido tampoco supone que esa muñeca no sea segura".

Aún más, si obviamos las actividades de juego, como las que se producen en los entornos de ocio -correr, saltar, jugar en los elementos de un parque, etc.-, el porcentaje de los accidentes que tuvieron al juguete como elemento implicado se reduce al 0,07 por ciento.

LAS PREGUNTAS SE PUEDEN DIRIGIR, POR ESCRITO, A LA SEDE DE LA FUNDACIÓN CRECER JUGANDO (ZURBANO, 70. 28010 MADRID), AL FAX 91 702 73 01-0 AL E-MAIL skloppe@com-empresarial.com



¿Existe alguna publicación o estudio que oriente, con rigor pedagógico, sobre juguetes concretos?

Estefanía Sánchez

Colegio "Ramón y Cajal". Madrid

El Instituto Tecnológico del Juguete (AIJU) edita cada año la *Guía del Juguete*, con el objetivo de ofrecer a los consumidores españoles una información detallada y, sobre todo, útil sobre los juguetes. En esta Guía podrá encontrar una selección de juguetes -este año, 179- que han superado el estudio de seguridad -se comprueba si el juguete cumple la normativa vigente en la Unión Europea-, así como el estudio pedagógico y de calidad, realizado en una selección de ludotecas de toda España. En cada juguete se estudian aspectos como el valor de juego, duración, versatilidad, reacción de niños/as y padres, diseño y envase, edad recomendada, potencial de aprendizaje y presentación de las instrucciones.

Como novedad este año, la Guía incorpora información y valoraciones generales sobre la utilidad de los juguetes para niños y niñas que padecen algún tipo de discapacidad.

Esta Guía es gratuita y en su distribución colaboran la Asociación Mundial de Educadores Infantiles, la Asociación ATZAR de Ludotecas de Cataluña, la Agencia Regional de Consumo de la Consejería de Servicios Sociales del Principado de Asturias, la Dirección General de Consumo de Castilla-La Mancha, ONCE, CEAPAT, comercios especializados, ludotecas, colegios, asociaciones de consumidores y otras entidades de interés lúdico y cultural. Asimismo, se puede consultar en Internet, en la dirección <http://www.aiju.es>.

Ultimamente compruebo que los padres que vienen a mi consulta me expresan su preocupación por la seguridad en los juguetes. Me gustaría que detallase las pruebas a las que se someten los juguetes y así poderlo hacer extensivo entre mis pacientes y mis colegas de trabajo.

M. Gil, pediatra. Madrid

Desde 1990, existe una directiva de seguridad de obligatorio cumplimiento para todos los juguetes que se comercializan en la Unión Europea. En ella se expresan los requisitos que deben cumplir y las pruebas que deben superar para que el juguete no presente riesgos para los niños/as. Según esta normativa, las pruebas a las que se someten los juguetes son de cinco tipos:

Propiedades mecánicas y físicas,

para evitar que su rotura o deformación, o la de alguna de sus partes, pueda causar heridas. En los ensayos se estudian las posibles puntas peligrosas, los bordes cortantes, se simulan caídas, etc., así como requisitos en cuanto a embalaje, marcaje e instrucciones de uso.

Inflamabilidad,

donde se comprueba que, en caso de contacto con el fuego, la llama se apaga cuando se retira el juguete del foco y, en caso de arder, lo hace lentamente y con poca velocidad de propagación de la llama. Estas pruebas se llevan a cabo en cámaras especiales, en las que se somete al juguete a distintas condiciones de ignición.

Propiedades químicas,

análisis de la toxicidad de barnices, lacas, pinturas y otras sustancias de recubrimiento de juguetes, así como plásticos, papeles, cartones, tejidos teñidos, colas y disolvente, maquillajes, pinturas y pastas de modelado. En todos, se mide el contenido de antimonio, arsénico, bario, cadmio, cromo, plomo, mercurio y selenio, para que no superen los porcentajes tolerables.

Condiciones de higiene y radioactividad,

se comprueba que los juguetes no contienen elementos o sustancias radioactivas, en proporciones perjudiciales para la salud.

Marcado e instrucciones,

que obliga a ofrecer indicaciones claras y adecuadas para reducir los riesgos de uso. Para determinados juguetes, hay unos requisitos especiales como, por ejemplo, que los juguetes náuticos lleven la inscripción "Atención!". Utilizar sólo en agua donde el niño pueda permanecer de pie y bajo vigilancia".



Todos estos ensayos garantizan la seguridad del juguete. Sin embargo, un factor fundamental, de imposible legislación y comprobación, es la correcta elección de los juguetes, en función de la edad y capacidad intelectual del niño. En este sentido, los fabricantes advierten, en lugar visible, la edad de uso recomendada y los posibles riesgos inherentes al juguete, pero es el adulto quien realiza la elección.

Somos un grupo de maestras y pedagogas que en la última reunión de padres celebrada en nuestro centro pudimos comprobar las dudas que se repiten todos los años en estas fechas: ¿cuántos juguetes regalar?, ¿regalamos los que nos piden los niños/as porque están de moda?. Os agradeceríamos mucho si nos pudieseis ayudar con estas cuestiones.

Colegio "Zola". Madrid

Los juguetes que regalemos no deben ser tantos como los niños piden, sino los suficientes. No ayudamos a nuestros hijos/as comprándoles todo lo que se les antoja, sino comprando lo que es necesario. Creemos que es más conveniente para la formación de los niños tener juguetes durante todo el año y no solamente en Navidad.

En cuanto a los juguetes de moda, es normal que los niños los pidan porque son los más solicitados en su grupo de amigos. En este caso los adultos no debemos oponernos, si comprobamos que el interés que demuestra por este determinado juguete está justificado y le va a llevar a utilizarlo durante un largo periodo de tiempo.



El sector juguetero español engloba a 191 empresas, cuya actividad se orienta hacia un producto de alto diseño, calidad y valores pedagógicos



“ Para muchos padres, el juguete sigue siendo un regalo ”

¿Como describiría el mercado juguetero español?

El mercado nacional no está tan desarrollado como sería deseable. Lamentablemente, en España el gasto en juguetes es muy bajo en comparación con los países de nuestro entorno. En 1998, el gasto por niño menor de 11 años se situó en 19.394 pesetas, cifra muy inferior a las 43.636 pesetas de los niños del Reino Unido; o las 31.372, de Francia. Además, este gasto se realiza de forma muy concentrada, en apenas los 30 días previos a Navidad y Reyes.

¿No cree que para muchas familias un gasto de casi 20.000 pesetas en juguetes puede ser excesivo?

Eso depende, por supuesto, del nivel de renta de cada familia, pero también de la función que otorgamos a los juguetes. Estos no son un elemento más de consumo infantil, sino un instrumento clave para desarrollar todos los aspectos cognitivos, afectivos y sociales de la personalidad del niño y, además, lograr que este desarrollo tenga lugar de una forma equilibrada. Desde este punto de vista, estamos hablando de un gasto que yo me atrevería a denominar “de primera necesidad” para el niño.

¿Quiere decir que el padre español no es conocedor de la importancia del juego en la infancia?

Efectivamente, para muchos padres, el ju-

guete sigue siendo un regalo, un premio, que se hace en ocasiones extraordinarias. Si asumimos que el juguete es un elemento pedagógico, resulta fundamental proporcionar a los pequeños juguetes variados, de forma repartida durante todo el año.

En esta labor de formación, ¿qué papel juegan los profesionales, profesores, psicólogos, pediatras, etc.-?

El profesional es el que está más en contacto con los niños y, sobre todo en las edades más tempranas, también con los padres. Este contacto le permite conocer las necesidades infantiles, hacer un seguimiento del uso de un juguete determinado, atender a consultas concretas y, en definitiva, actuar como un verdadero prescriptor en la elección de juguetes. En este sentido, creo que profesionales y fabricantes compartimos una responsabilidad, la de poner en las manos de nuestros niños el juguete más adecuado en cada caso.

¿Existe una relación fluida entre profesionales y fabricantes de juguetes?

Sí, la mayor parte de las empresas con cierta entidad suelen contar con un equipo interdisciplinar para asesorar sobre aspectos del juguete como posibilidades pedagógicas, su adecuación física a las edades a las que va dirigido, atractivo para los niños y niñas, etc. Las que son de un tamaño menor cuentan con el apoyo del Instituto

Tecnológico del Juguete, que realiza esos mismos trabajos.

Sin embargo, pueden existir casos en los que al profesional no le llega una adecuada información, en tiempo y forma, sobre qué juguetes puede aplicar en su ámbito de trabajo. Esperamos que esta publicación sea un canal de comunicación para detectar esas necesidades y satisfacerlas.

AEFJ ha creado la Fundación Crecer Jugando, ¿qué objetivos persigue y por qué adopta la forma de una Fundación?

La Fundación Crecer Jugando nació en 1996, para defender y promover los derechos de la infancia, especialmente el juego, como medio de desarrollo y crecimiento personal del niño.

La forma de Fundación responde a un concepto amplio de los campos que abarcamos. trabajamos con universidades en la investigación de temas relacionados con la realidad infantil española: el uso de su tiempo, la influencia de la televisión y los videojuegos, el estrés, su concepto sobre otros niños diferentes a ellos. También colaboramos con ONG's en temas benéficos, así como con organismos nacionales e internacionales que trabajan en defensa de los derechos de los niños; celebramos jornadas y seminarios sobre temas infantiles, etc. Estos y otros temas, cuyo denominador común es la infancia, son el campo de actuación de la Fundación.

