



# Tiempo de Juego

**2 Opinión**  
"El juego y la vida", de Montserrat Ferraro, Decana del Colegio Oficial de Psicólogos.

**7 Hilo Directo**  
La Fundación Crecer Jugando, en contacto con los profesionales.

**8 Entrevista**  
Alfonso Delgado, Presidente de la Asociación Española de Pediatría.



## JUEGO, JUGUETE Y LUDOTECAS

Los proyectos de ludotecas que se desarrollan en España ocupan un lugar destacado en el ámbito internacional, por su creatividad y rigor pedagógico. Así quedó de manifiesto el pasado 22 de noviembre, en una reunión de expertos que tuvo lugar en Nürenberg (Alemania), según relata Gotzon González, especialista en juego, juguete y ludotecas.

Pag. 4

## FEJU '2000

Las III Jornadas "Desafíos del juguete en el siglo XXI: Educación para la Salud a través del juego y el juguete" se celebran, en el marco de la Feria Internacional del Juguete de Valencia (FEJU '2000), durante los días 11 y 12 de febrero. Estas jornadas se plantean como un foro de reflexión e intercambio de experiencias sobre la Educación para la Salud, mediante una metodología lúdica.

Pag. 6



Esta exposición, que ha tenido lugar en Oviedo desde el 10 de diciembre hasta el 6 de febrero, ha sido visitada por más de 30.000 personas, entre particulares y centros escolares.

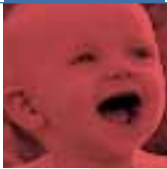
El concepto desarrollado por esta iniciativa es el de la implicación en la

actividad lúdica, independientemente de la edad del visitante. Para ello, el eje central era un juego con pistas a través de todos los espacios de la exposición, que permitía realizar la visita de forma ágil y amena. Los centros escolares contaron con un programa de visitas guiadas, especialmente diseñado para ellos.

La organización en seis espacios diferenciados, con reproducciones de juguetes antiguos y sus versiones actualizadas, han convertido esta muestra en un punto de encuentro de los juguetes de ayer con los juegos de hoy. Y es que, hoy como siempre, jugar no tiene edad.

Pag. 3

Juguetes de ayer  
Juegos de hoy



## POSITIVOS ACERCAMIENTOS

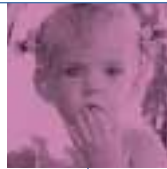
Como anunciábamos en el primer número de este boletín, la Fundación Crecer Jugando, en su nueva etapa, otorga un papel fundamental al acercamiento y conocimiento mutuo entre los profesionales que, desde distintas perspectivas, trabajan en el mundo de la infancia.

En esta línea, la Fundación ha iniciado una ronda de contactos y reuniones con los máximos representantes de las Asociaciones profesionales de pediatras, psiquiatras y psicólogos infantiles, que continuará en los próximos meses con otros colectivos. Todos estos acercamientos, sin excepción, pueden ser calificados de enormemente fructíferos y prometedores.

Los profesionales con los que la Fundación Crecer Jugando ha entrado en contacto han manifestado un profundo conocimiento de la importancia que el juego tiene en el correcto y equilibrado desarrollo infantil. También se han revelado como una fuente de información esencial para captar nuevas necesidades, ya que su quehacer cotidiano les descubre requerimientos específicos en el ámbito lúdico, como es el caso de los juguetes para niños hospitalizados.

Nuestra revista ha sido percibida por todos estos profesionales como un interesante instrumento de comunicación y reflexión para los temas que compartimos. Como primera muestra de esta proximidad, en este número contamos con la colaboración de Dña. Montserrat Ferraro, Decana del Colegio Oficial de Psicólogos de Catalunya, que escribe una columna de opinión sobre las relaciones entre el juego y la vida; así como el presidente de la Asociación Española de Pediatría, D. Alfonso Delgado, que ha respondido, en una entrevista, a interesantes cuestiones.

Como puede verse, los resultados de estos acercamientos dibujan un positivo horizonte para el desarrollo de nuestra labor y abren caminos de colaboración que, estamos seguros, se materializarán en iniciativas comunes, en un futuro próximo.



## El juego Y LA VIDA



Montserrat Ferraro • Decana del Colegio Oficial de Psicólogos de Catalunya

Si nos mirásemos a nosotros y a nuestro entorno, descubriríamos numerosas situaciones en las que el juego no tiene razón de ser para un adulto sustituido por una percepción excesivamente estricta y sería de la situación a debatir. Ser livianos en cuanto a los enfrentamientos de la vida, es algo altamente efectivo, que estimula la afectividad siendo práctico y, permitiendo mantener los grados de ternura, avidez por la información y madurez por el aprendizaje, suficientes y necesarios, de forma que nos hagan avanzar.

Es cierto que una sociedad no avanza si no tiene en cuenta la memoria de su pasado y no sabe rescatar todos los contenidos auténticos que nos hacen reconciliarnos con la vida y no ser esclavos de las cosas, ni sentirnos adheridos a lo material como única forma de existencia y de avance. Hay una parte humana y auténtica del ser, que en momentos de cambios siempre parece tomar su protagonismo para no dejarnos perder en la ola de la superficialidad.

El juego en la infancia y el laborioso y delicado estudio aplicado al elemento educativo a través del juego parece ser la clave que permita una educación complementaria de los factores de individualidad, así como de socialización. A través del juego (con juguete y sin él) y de forma más desenfadada, evitamos los rasgos de presión que llegan a dramatizar, en ocasiones, las expectativas de éxito en el adulto. Sabiendo que el juego fomenta la autosuperación a través del éxito bien entendido, podemos considerar que es una buena base de enfrentamiento positivo, enfrente a las dificultades de la vida.

El juego estimula las posibilidades creativas, psicomotrices, la inteligencia, la sociabilidad; y todas ellas forman parte de ese sistema de valores humanos. "El mundo de los valores" constituye la puerta de entrada al "mundo de la trascendencia". De hecho, la valoración que hacemos de las cosas no la efectuamos sólo con la razón, sino con el sentimiento, las actitudes, las obras, es decir, con todo nuestro ser; y, en realidad, el juego contempla en su base todas estas características.

Si los adultos sabemos jugar en nuestros momentos más relajados y también en los momentos más difíciles, sin perder el enfoque óptimo y práctico de la vida, sabremos transmitir, como padres, como profesores y como colegas, la esencia básica del juego como relación. Asimismo, sabremos valorar el juguete en su justa medida y en su adecuación a cada edad, sabiendo que lo importante no es tan solo regalarlo, sino acabar jugando con el niño y colaborando en la vivencia de ese juego. Esta es una relación indispensable que le da sentido a ese regalo y aporta un aprendizaje mucho más rico, a través del juego hacia la relación con el niño.

El juego no es tan solo cosa de niños. Por eso el juguete es básico para establecer una interacción que no debemos desatender. De ellos y con ellos, gracias al juguete y al juego, aún tenemos mucho que aprender.



“Juguetes de ayer y juegos de hoy” ha logrado hacer las delicias de miles de niños asturianos y de otros no tan niños, en una exposición en la que era imposible resistirse a la tentación de jugar.



La muestra fue dividida en seis espacios de juego, con reproducciones de juegos antiguos y su versión actualizada.

  
**JUGUETES  
 DE AYER**  
**JUEGOS  
 DE HOY**



# Síguete la pista al juego

Es cierto que el ser humano ha jugado a través de todos los tiempos y en todas las culturas, pero no está de más que, de vez en cuando, alguien nos invite a jugar. Este es el objetivo de la exposición “Juguetes de ayer y juegos de hoy”, ubicada en las instalaciones del Centro Cultural Caja Astur en Oviedo y que ha sido visitada por más de 30.000 personas. Esta iniciativa ha permitido exponer cientos de juguetes antiguos, clasificados en seis espacios de juego, en los que se podía experimentar con reproducciones de juegos antiguos y, al tiempo, con su versión actualizada.

La muestra, promovida por la entidad Cajastur y dirigida por empresa especializada en servicios educativos Prisma, ha estado abierta al público asturiano desde el 10 de diciembre hasta el 6 de febrero. Durante este tiempo, más de 3.000 escolares la han

visitado en horario lectivo, con lo que los centros escolares han podido vincular las actividades lúdicas con su programa educativo.

## Un lugar para compartir juegos

La exposición, especialmente diseñada para el disfrute de los más pequeños, no ha olvidado que jugar no tiene edad, por lo que los adultos también pudieron participar haciendo gala de su destreza con juegos como el diábolo, el futbolín o las tabas.

Esta exposición partía de un original y atractivo planteamiento: la implicación de los visitantes. Niños y adultos, lejos de encontrar una mera recopilación de juguetes expuestos en vitrinas, se vieron involucrados en un juego con pistas que invitaba a recorrer los diferentes espacios temáticos con la posibilidad de experimentar y,

como no, de jugar. “Es imposible permanecer al margen -comentaba una madre con Lucía, su hija de 7 años-, ya que muchos de estos juguetes pertenecen a mi infancia y estoy encantada de poder explicarle a mi hija cómo se juega”.

Otro de los atractivos de la exposición para el público adulto ha sido que, en cada punto de la misma, se ofrecían consejos pedagógicos sobre la utilización de los juguetes, así como información sobre los materiales con los que estaban realizados y su evolución.

Asimismo, los organizadores diseñaron un programa de visitas guiadas, especialmente dirigido a centros escolares, de modo que los niños a través de un dossier pedagógico trabajaban en el aula en diferentes actividades, para luego disfrutar de los juguetes en su visita a la exposición.



# El juego Libre en la Ludoteca

La experiencia y los proyectos desarrollados por Gotzon González, especialista en juego, juguete y ludotecas, se han revelado como un referente europeo en el ámbito de las ludotecas y las aportaciones que éstas realizan en el proceso educativo infantil

**Gotzon González**

**E**l pasado 22 de noviembre, tuvo lugar en Nürenberg (Alemania) una reunión de expertos en ludotecas, con la participación de varios representantes españoles. Las experiencias que presentamos en dicho foro fueron valoradas por todos los participantes como avanzadas y pedagógicamente rigurosas. Así, estas iniciativas se han convertido en una importante base para el desarrollo e investigación de los fundamentos teóricos y el modelo que deben guiar la intervención educativa en una ludoteca.

Para lograr en la ludoteca todas las potenciales contribuciones del juego al desarrollo de la personalidad infantil, hay que tener en cuenta los

elementos fundamentales que definen la actividad lúdica: el juego es puro placer, fuente de gozo; es espontaneidad y libertad de elección; es una actividad sin fin, cuyo resultado es intrínseco al propio juego; es una actividad creadora, como lo demuestra el hecho de que, para muchos investigadores, el juego está en el origen de toda experiencia cultural del hombre.

Por todo ello, el juego es un instrumento de aprendizaje de primer orden, es aprendizaje de y para la vida. Es en este ámbito en el que se enmarca la función prioritaria de la ludoteca: favorecer el juego y potenciar la evolución de la persona a través de las actividades lúdicas.

En la ludoteca se proponen ideas, experiencias y acciones que tienen como objetivo dotar de recursos lúdicos al niño/a, para que éste los interiorice

y así los explote y aproveche en circunstancias, tiempos y espacios diferentes a los de la ludoteca.

La actividad lúdica más habitual de la ludoteca es el juego espontáneo y libre, un juego limitado y/o favorecido por los recursos y por el propio espacio. El juego libre es definido por Bruner, en Juego, pensamiento y lenguaje, como "la reserva de la creatividad, de la espontaneidad y de la expresión infantil. Le ofrece al niño la oportunidad inicial y más importante de atreverse a pensar, a hablar y quizás, a ser él". Esta opinión de Bruner debe ser tenida en cuenta en cualquier proyecto de una ludoteca, para que los objetivos didácticos no lleguen a desnaturalizar el juego.

Tanto el juego libre, como el juego dirigido -aquel que trata de promover la asimilación de nuevos conocimientos-

La intervención educativa se define como la acción que diariamente, y a través del juego, se realiza en la ludoteca. Los objetivos y la metodología de esta intervención están basados en unos planteamientos teóricos que, siguiendo a Maite Garaigordobil, Juego y desarrollo infantil (Editorial Seco-Olea), pueden definirse de la siguiente forma:

**El juego es una actividad cuyo origen se encuentra entre lo biológico y lo social y que contribuye al desarrollo integral de la persona.**

#### PERMITE:

- ▶ **Recrearse, descargar energía y descansar.**
- ▶ **Ejercitar funciones que le preparan para la vida adulta.**
- ▶ **Expresar deseos, sentimientos, necesidades, fantasías conscientes e inconscientes.**
- ▶ **Autodescubrirse y explorar para llegar a conocerse a sí mismo.**
- ▶ **Fantasear un dominio yoico y practicarlo en un espacio intermedio entre la fantasía y la realidad.**
- ▶ **Abrir una tercer área de experiencia, el área de lo simbólico, donde se potencia la experiencia cultural del hombre.**
- ▶ **Desarrollar el pensamiento que conduce a la abstracción.**
- ▶ **Afirmar la personalidad, probándose a sí mismo.**



**EL JUEGO ES PURO  
PLACER, FUENTE DE GOZO;  
ES ESPONTANEIDAD Y  
LIBERTAD DE ELECCIÓN; ES  
UNA ACTIVIDAD SIN FIN**

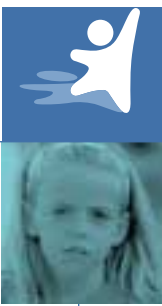
tos, conceptos y actitudes-, son intrínsecamente educativos. Ambos permiten mejorar, ayudar y favorecer las capacidades, potencialidades, valores y actitudes.

Desde la ludoteca, se debe favorecer el desarrollo del juego libre, utilizando el juego dirigido sólo como un método para dotar a los niños de recursos y experiencias lúdicas, en momentos muy concretos y siempre partiendo del juego libre y de la observación que de él hace el educador. No hay que olvidar que, en la actualidad, los tiempos y espacios de los niños están muy organizados y dirigidos. Este modelo no debe ser copiado por las ludotecas que, tradicionalmente, han ofrecido un maravilloso espacio de libertad. Una de las cosas que más valoran los niños en las ludotecas es la sensación de *"hacer lo que quiero, ju-*

*gar a lo que me apetece y con quien me apetece"*.

Esta libertad debe ser entendida dentro de unos parámetros de seguridad. Se deben ofrecer recursos lúdicos, suficientes y variados. Debe existir una oferta de experiencias de juego con materiales de todo tipo, con momentos de propuestas de juego.

Un proyecto de calidad que persiga educar en el tiempo libre a través del juego debe contemplar objetivos como favorecer la autonomía y la autogestión en el juego, aprendiendo a elegir y a seleccionar; promover la adquisición de normas y hábitos sociales; potenciar la calidad y variedad de los juegos y las actividades lúdicas; y favorecer el juego en familia, sensibilizando a los padres sobre la importancia del juego y asesorándoles sobre la elección de juguetes.

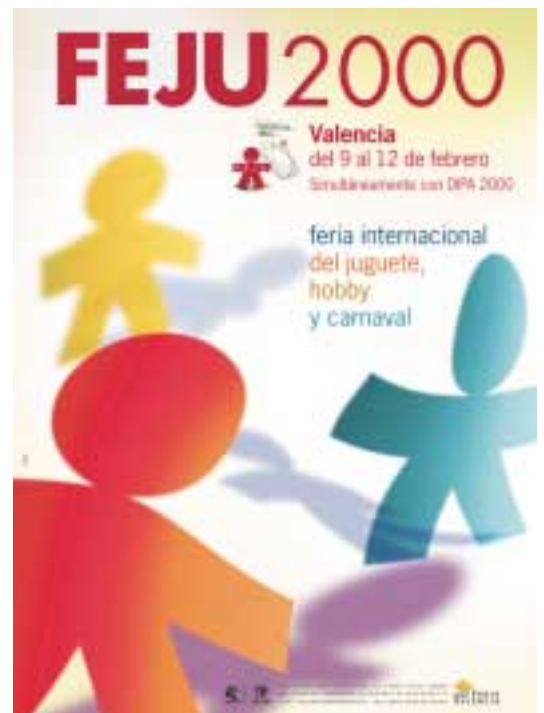


## FEJU '2000

### La cita del sector juguetero

Entre los días 9 y 12 de febrero, se celebra en Valencia, la 39ª edición de la Feria Internacional del Juguete (FEJU '2000). En este certamen, decano de las ferias monográficas españolas, se presentan anualmente las novedades en la oferta juguetera nacional e internacional.

FEJU, desde hace unos años, se caracteriza por reforzar su atractivo y utilidad comercial, con la organización de actividades complementarias que aglutinen a los prescriptores de la compra de juguetes y les ofrezcan un foro de reflexión sobre los temas relacionados con el mundo lúdico.



#### LA SEGURIDAD EN EL JUGUETE

### Punto de mira

El Comité Europeo de Normalización (CEN) celebra, durante los días 9 y 10 de febrero en el Palacio de Congresos de Valencia, una conferencia internacional sobre la seguridad de los juguetes, con el título "Jugar con seguridad en Europa".

Esta conferencia tiene como finalidad asesorar a la industria del juguete, a los consumidores y a los funcionarios encargados de aplicar las medidas sobre seguridad sobre las normas actuales y los futuros desarrollos en la normalización de juguetes y juegos. Para ello, se realizarán comparaciones entre los sistemas de normalización de la Unión Europea, Estados Unidos y Japón.

Además, los participantes podrán visitar la Feria del Juguete de Valencia.

#### A TRAVÉS DEL JUEGO Y EL JUGUETE

### Educación para la salud

En el marco de FEJU' 2000, se celebran, durante los días 11 y 12 de febrero, las III Jornadas "Desafíos del juguete en el siglo XXI: Educación para la Salud a través del juego y el juguete". Estas jornadas se plantean como un foro de encuentro para profesionales de la educación, personal sociosanitario y todas aquellas personas interesadas en la Educación para la Salud mediante una metodología lúdica.

Las Jornadas "Desafíos del Juguete en el siglo XXI", que se celebran por tercer año consecutivo, van a abordar en esta edición experiencias, proyectos y programas didácticos en los cuales se han trabajado temas relacionados con la salud por

medio de juegos y juguetes. La Educación para la Salud es un área transversal de la LOGSE que abarca todas las etapas de la educación formal, de 0 a 12 años.

Con una orientación eminentemente práctica, se presentará una exposición de materiales lúdicos relacionados con la Educación para la Salud, con juegos, juguetes y recursos didácticos específicos para el aula. Por eso, para los profesionales en activo, estas Jornadas, de 20 horas lectivas, serán reconocidas por la Consejería de Cultura, Educació i Ciència de la Generalitat Valenciana como de interés formativo y pedagógico y certificadas por el Servicio de Formación del Profesorado.



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, O AL E-MAIL [skloppe@com-empresarial.com](mailto:skloppe@com-empresarial.com)



Hemos recibido vuestro boletín informativo y, desde la asesoría de Educación Infantil, se agradece la iniciativa. Pensamos que podríamos colaborar con esta publicación mediante experiencias de juego que se están realizando en la zona. También estaríamos interesados en recibir un número mayor de ejemplares para difundirlos entre las familias que participan en una actividad de formación de esta asesoría.

M. M. Alvarez, *CEP de Avilés.*

Gracias a vosotros que ayudáis de una manera tan directa y diaria a promover el derecho al juego. En la Fundación estaremos encantados de recibir y difundir las experiencias que realizáis en vuestro Centro, ya que éste es uno de los principales fines de esta publicación: ser vehículo de intercambio de iniciativas, ideas, estudios, etc., útiles para todos los que trabajamos en el ámbito de la infancia.



Aprovecho esta sección para comentar una situación muy frecuente en estos meses: la gripe y los resfriados que dejan a muchos niños sin colegio y en la cama. A los responsables de cuidarles, les aconsejaría que no descuidaran el juego con ellos, no sólo para entretenerlos y que la enfermedad se les haga más llevadera, sino porque es un medio para no perder los conocimientos que han adquirido y evitar la posible inadaptación al volver al colegio.

Rafael M. *Médico de Familia. Madrid.*

Desde la perspectiva clínica y de la mejoría de los niños hospitalizados o enfermos, sabemos que el juego es fundamental para motivarles y ayudarles a salir de un estado inusual para ellos. Por ello, compartimos tu idea de jugar con los niños en casa, en su cuarto y en su cama. Los juegos y los juguetes podrán muchas veces llegar hasta donde nosotros no alcanzamos y descubrir cómo evolucionan de forma más rápida y feliz.



Mi experiencia como educadora me ayuda a comprobar que cada año los padres se preocupan más por la elegir correctamente los juguetes idóneos para sus hijos, pero también que no juegan con ellos lo suficiente. Me gustaría saber cómo podemos, entre todos, motivar a los adultos para que jueguen con los pequeños.

M. Gutierrez, *Escuela Infantil. Madrid.*

Es cierto que últimamente los padres consultan o se interesan más a la hora de elegir el juguete más adecuado para sus hijos. Sin embargo, el ritmo de vida actual y los cambios en la estructura familiar provocan que los adultos (padres o abuelos) compartan menos tiempo con los niños.

La motivación de los adultos para buscar este tiempo se basa en el carácter único e irremplazable que la relación padres-hijos tiene en el desarrollo del niño. La sustitución de nuestro tiempo por un regalo o una promesa de recompensa no es la solución. Los educadores mantienen un contacto con los padres que puede convertirse en una vía para recordarles que lo importante no es estar con ellos muchas horas (ya que, en ocasiones, es materialmente imposible); sino que el tiempo que compartamos con ellos sea de calidad, de verdadera implicación en su mundo y de dedicación plena.



La Asociación Española de Pediatría, que reúne a unos 8.000 pediatras de toda España, muestra en esta entrevista la imagen de una Asociación que en su quehacer profesional se preocupa no sólo por los aspectos clínicos, sino también por su bienestar emocional



## “ Los juguetes deben estimular la imaginación del niño y permitir que tomen iniciativas espontáneas ”

**Desde la Asociación que preside, ¿qué valor se le otorga al juego y al juguete en el correcto desarrollo del niño?**

El juego y por lo tanto los juguetes constituyen factores fundamentales en el desarrollo de los niños. A lo largo de las distintas épocas el juego ha sido una constante en la vida de los pequeños. Ha formado parte de su actividad facilitando la adquisición de las funciones psicomotoras, favoreciendo el conocimiento de su entorno y sobre todo estimulando la socialización del niño.

**Los pediatras son un referente fundamental para los padres, sobre todo en las primeras edades, ¿qué tipo de inquietudes les hacen llegar sobre el juego y el juguete?, ¿cree que eligen los juguetes con criterios adecuados?**

Es necesario elegir los juguetes adecuados para alcanzar los objetivos pre-

viamente señalados. Los juguetes que faciliten la participación de distintos niños o los que permitan compartir actividades son los ideales. Los juguetes deben estimular la imaginación del niño y les debe permitir que ellos tomen iniciativas espontáneas.

**¿Cree que los pediatras encuentran fácilmente los juguetes que necesitan o ha constatado carencias en este aspecto?**

Hay que evitar los juguetes caros, los excesivamente sofisticados, los que estimulan el consumo, los que aíslan al niño de su entorno y de sus compañeros y especialmente los que generan agresividad.

Por el contrario habrá que tratar de que los juegos del niño estimulen el contacto con sus compañeros, faciliten la generosidad, eviten la competitividad, se desarrollen al aire libre, que faciliten la actividad física y por supues-

to no inciten a la destrucción, a la agresividad ni a la marginación o desprecio a los más débiles.

**Existen numerosos estudios que avalan el valor del juego a la hora de paliar los efectos de la hospitalización, ¿qué nivel de prestación en este ámbito ofrecen los hospitales españoles?**

A nivel de los hospitales, en todos los Servicios de Pediatría de España, se facilita no sólo que el niño esté junto a sus padres sino que se traiga sus juguetes más queridos. Tratamos de que el ambiente no le sea hostil ni extraño y en ese sentido también se le estimula a jugar en el Hospital siempre que su estado lo permita. La presencia de “escuelas” en los Servicios de Pediatría y el personal que está a su cargo, facilitan de forma extraordinaria estas actividades educativas y lúdicas de los niños hospitalizados.

