

Estudio para la implantación de una red de ludotecas para Catalunya

Maria de Borja Solé

ADVERTIMENT. La consulta d'aquesta tesi queda condicionada a l'acceptació de les següents condicions d'ús: La difusió d'aquesta tesi per mitjà del servei TDX (www.tesisenxarxa.net) ha estat autoritzada pels titulars dels drets de propietat intel·lectual únicament per a usos privats emmarcats en activitats d'investigació i docència. No s'autoritza la seva reproducció amb finalitats de lucre ni la seva difusió i posada a disposició des d'un lloc aliè al servei TDX. No s'autoritza la presentació del seu contingut en una finestra o marc aliè a TDX (framing). Aquesta reserva de drets afecta tant al resum de presentació de la tesi com als seus continguts. En la utilització o cita de parts de la tesi és obligat indicar el nom de la persona autora.

ADVERTENCIA. La consulta de esta tesis queda condicionada a la aceptación de las siguientes condiciones de uso: La difusión de esta tesis por medio del servicio TDR (www.tesisenred.net) ha sido autorizada por los titulares de los derechos de propiedad intelectual únicamente para usos privados enmarcados en actividades de investigación y docencia. No se autoriza su reproducción con finalidades de lucro ni su difusión y puesta a disposición desde un sitio ajeno al servicio TDR. No se autoriza la presentación de su contenido en una ventana o marco ajeno a TDR (framing). Esta reserva de derechos afecta tanto al resumen de presentación de la tesis como a sus contenidos. En la utilización o cita de partes de la tesis es obligado indicar el nombre de la persona autora.

WARNING. On having consulted this thesis you're accepting the following use conditions: Spreading this thesis by the TDX (www.tesisenxarxa.net) service has been authorized by the titular of the intellectual property rights only for private uses placed in investigation and teaching activities. Reproduction with lucrative aims is not authorized neither its spreading and availability from a site foreign to the TDX service. Introducing its content in a window or frame foreign to the TDX service is not authorized (framing). This rights affect to the presentation summary of the thesis as well as to its contents. In the using or citation of parts of the thesis it's obliged to indicate the name of the author.

UNIVERSIDAD DE BARCELONA

FACULTAD DE FILOSOFIA Y CIENCIAS DE LA EDUCACION

PEDAGOGIA

Tesis para optar al Grado de Doctor

Presentada por

Maria de Borja Solé.

Dirigida por el Dr.

Alexandre Sanvisens i Marfull.

Barcelona, Septiembre 1979.

ESTUDIO PARA LA IMPLANTACION DE UNA RED DE LUDOTECAS

PARA CATALUNYA

VOLUMEN I

=====

- Esquema general
- Motivaciones
- Justificación general.

CAPITULO I

1. LAS LUDOTECAS INFANTILES

1.1. QUE SON LAS LUDOTECAS INFANTILES

1.1.1. Definición

1.1.2. Objetivos.

1.2. FUNCIONES QUE PUEDEN REALIZAR LAS LUDOTECAS

1.2.1. Respecto a los niños

1.2.1.1. Función pedagógica

1.2.1.2. Función social

1.2.1.3. Función comunitaria

1.2.1.4. Función de comunicación familiar

1.2.1.5. Función de animación en el barrio, en el pueblo.

1.2.2. Respecto a los padres

1.2.2.1. Función formadora

1.2.2.2. Función social

1.2.2.3. Función de orientación en la compra.

1.3. NECESIDAD DE LAS LUDOTECAS EN LA SOCIEDAD ACTUAL

CAPITULO II2. ANALISIS DE LOS ELEMENTOS FUNCIONALES DE UNA LEJOTECA2.1. LOS ELEMENTOS DEL JUEGO : LOS JUGUETES2.1.1. Preferencias de Los juguetes. Estudio cuantitativo.2.1.1.1. Formulación de hipótesis: Hipótesis tónica
e hipótesis ambiental2.1.1.2. Método seguido para la obtención de los
datos2.1.1.3. Tabulación y elaboración de los datos ob-
tenidos2.1.1.4. Características de la muestra obtenida y
representatividad de la misma2.1.1.5. Clasificaciones segmentales de los juegue-
tes: Tablas y comentario de las mismas2.1.1.6. Gráficos extraídos de las tablas2.1.1.7. Estudio de las preferencias por grupos
característicos de juguetes2.1.1.8. Estudios estadísticos efectuados sobre los
datos obtenidos.2.1.1.8.1. Comprobación de la normalidad de
la distribución con respecto a
la edad.2.1.1.8.2. Cálculo de la correlación prefe-
rencia-presupuesto publicitario
r.V.2.1.1.9. Conclusiones del estudio cuantitativo.

2.1.2. Estudio cualitativo de los juguetes.

2.1.2.1. Elaboración de la ficha pedagógica para el estudio cualitativo.

2.1.2.2. Ejemplos de valoración de juguetes mediante la ficha pedagógica.

2.1.3. Criterios de selección para la elaboración de un catálogo tipo de material lúdico apropiado para una ludoteca.

2.1.3.1. Criterios de exclusión

2.1.3.2. Criterios de inclusión.

2.1.4. Criterios de clasificación para la realización del catálogo tipo.

2.1.4.1. Juguetes agrupados por sus características

2.1.4.2. " " " los aspectos de la personalidad que estimulan

2.1.4.3. Juguetes agrupados por su adecuación a las edades

2.1.4.4. Elaboración de la ficha de integración de los criterios. La ficha J.E.P.

2.1.5. Elaboración del catálogo genérico por fichas J.E.P.

2.2. PERSONAL ESPECIALIZADO. LOS LUDOTECARIOS

2.2.1. El ludotecario como animador

2.2.2. Personal necesario en una ludoteca. Niveles y funciones

2.2.3. Formación de los ludotecarios

2.2.3.1. Puntos de referencia

2.2.3.2. Calidades

2.2.3.3. Estudios propuestos.

2.3. LOS LOCALES. TIPOLOGIA EN FUNCION DE USUARIOS Y SERVICIOS

A. PRESEAR

2.3.1. Descripción de un local tipo

2.3.2. Distribución en planta

2.3.3. Instalaciones técnicas: Ventilación, iluminación, calofacción

2.3.4. Decoración y mobiliario

2.3.5. Adaptación de locales.

2.4. LAS NORMAS DE FUNCIONAMIENTO DE LAS LUDOTECAS

2.4.1. Horario

2.4.2. Cuotas de préstamo

2.4.3. Duración del préstamo

2.4.4. Edad de los usuarios

2.4.5. Los ficheros.

2.4.5.1. Ficheros de juguetes

2.4.5.2. " de socios

2.4.5.3. Libros de registro.

2.4.6. Preparación de los juguetes

2.4.7. Transporte y control de los juguetes

2.4.8. Proyecto de normas y de reglamento de funcionamiento de una ludoteca

2.4.9. Esquema de autoevaluación general.

CAPITULO III

3. ALGUNAS DE LAS LUDOTECAS DEL MUNDO

3.1. OBJETIVO DEL CAPITULO

3.2. ORIGEN DE LAS LUDOTECAS

3.3. EXPERIENCIAS EN EUROPA

- 3.3.1. Francia
- 3.3.2. Gran Bretaña
- 3.3.3. Irlanda
- 3.3.4. Alemania Federal
- 3.3.5. Bélgica
- 3.3.6. Suiza
- 3.3.7. Holanda
- 3.3.8. Dinamarca
- 3.3.9. Suecia
- 3.3.10. Noruega

3.4. EXPERIENCIAS FUERA DE EUROPA

- 3.4.1. E.E.U.U.
- 3.4.2. Canadá
- 3.4.3. Australia y Nueva Zelanda

CAPÍTULO IV

4. PROYECTO DE IMPLANTACION DE UNA RED DE LUDOTECAS EN CATALUNYA

4.1. NECESIDAD DE IMPLANTACION DE UNA RED DE LUDOTECAS EN CATALUNYA

4.2. PROSPECCION DE LA ACEPTACION DEL CONCEPTO LUDOTECA

4.2.1. Resultados obtenidos en la encuesta piloto

4.2.2. Conclusiones.

4.3. PLAN GENERAL DE CONCRECIÓN DE LA RED

4.3.1. Proyecto de estructura de la red.

Conexiones administrativas y funcionales

4.3.2. Estudio de distribución territorial

4.3.3. Ubicación de la ludoteca

4.3.4. Características generales del personal directivo de la red.

4.4. PRESUPUESTOS UNITARIOS DE CREACIÓN Y FUNCIONAMIENTO

4.5. SISTEMA DE FINANCIACIÓN DE LA RED DE LUDOTECAS DE CATALUNYA

4.5.1. Algunas referencias extranjeras

4.5.2. Propuesta para la financiación de la red de ludotecas para Catalunya.

4.6. PLAN DE ETAPAS DE IMPLANTACIÓN PROGRESIVA DE LA RED

4.6.1. Fase previa

4.6.2. Fase de prueba piloto y lanzamiento

4.6.3. Fase de expansión

4.6.4. Fase de afirmación.

CAPITULO V

5. SISTEMAS ESQUEMÁTICA

VOLUM II

=====

- Anex A
- Justificació d'aquest anex
- Fonts d'informació consultades
- Agraïment
- El joc i la joguina vistos pels pedagogs catalans de 1900 a 1936 com a element de renovació pedagògica.
- Anex B
- Referències a la indústria de joguines dins l'Estat Espanyol
- Anex C
- Normes de seguretat en la fabricació dels juguets.
Reglamentació europea.
- Normes de seguretat internacionals
- Legislació espanyola sobre jocs i juguets
- Normes UNE i d'altres.

VOLUM III

=====

- Documentació epistolar
- El joc i la joguina en un recull de documents de l'època
- Bibliografia general
- Organitzacions i organismes vinculats al tema d'estudi
- Index General.

Agradecemos sinceramente a todas aquellas personas que han colaborado con nosotros para la realización de esta tesis, facilitándonos información, orientándonos, escuchando nuestras ideas y alentandonos continuamente. Sin ellos no hubiéramos podido realizar el presente trabajo. En este momento nos resulta imposible nombrar a todos y cada uno de ellos pero queremos distinguir muy especialmente a:

ALEXANDRE SANVISENS, Director de la tesis, así como las aportaciones de las que nos han hecho partícipes: JOAN TUSQUETS, JORDI VERNIER, SILVIO MARTINEZ, JORDI MARAGALL, PAU VILA, ANGELETA FERRER, JEANNE DANIELLE, FREDERIC i FELISA GODAS, BERNARD BESSON, JORDI AINAUD, JOSE BORJA, JOSEFA SOLE, CHRISTIANNE GUITTET, SALOME SABATE, MARCA HATA, W.D. ABRINELIY, Ime. VIELJEUX, GUY PIPARE, ANTONIO MARIN, JORDI COTS, ANA M^o MONTIEL y también a mi familia Ramón, Alfred, Jordi i Gemma. A todos mi más profucdo reconocimiento.

MOTIVACION DEL TEMA

El porque de la elección del tema. Desde hace años he venido observando con la doble preocupación de madre y educadora el creciente uso sin control que los fabricantes de juguetes hacen de la publicidad. En particular en las fechas anteriores a Navidad y Reyes, y dentro de los programas infantiles, los mensajes publicitarios ametrallan la pequeña pantalla y, con ella, entran impetuosamente en nuestros hogares, obsesionan a los niños y atormentan a los padres que no pueden o no quieren comprar los juguetes anunciados. Si bien esto podría decirse de la publicidad de muchos productos vemos un agravante en el caso de la publicidad para juguetes. Por un lado van dirigidos al público infantil todavía no formado y si cabe, aún más influenciabile que el adulto, por el otro la concentración de los anuncios de juguetes en determinadas fechas, horas y programas ocasiona una sucesión de anuncios similares no encontrada para ningún otro producto. En las festividades de Navidad de 1978 llegué a contar baterías de hasta trece anuncios de juguetes seguidos que volvían a repetirse aproximadamente al cabo de media hora.⁽¹⁾ Esta intensidad puntual supera con creces la de cualquier otro producto.

Es evidente que esta información publicitaria busca fundamentalmente el consumismo sin preocuparse no ya de si el juguete cumple o no su primera misión de hacer jugar al niño, sino tampoco del daño que una información tan cercana real, dinámica, motivante y basada en la ilusión infantil de los regalos de Reyes puede hacer al niño, al pequeño espectador, haciéndole sentir en muchos casos un posterior desencanto tanto porque los Reyes no le han traído el ju

(1) En 1975 el gasto de la publicidad televisiva para juguetes ascendió a 206.006.834 Ptas. La T.V. y el niño a debate en Juguetes y Juegos de España N° 66, Barcelona mayo 1978.

guete que la T.V. le había dicho que pidiera, como porque el juguete que le han traído no responde a lo que el spot publicitario le había llevado a imaginar.

Preocupada por este consumismo indiscriminado y sin previa reflexión de la adecuación de los juguetes, en cada caso, para acrecentar su posible valor pedagógico, y conociendo, por otro lado, la necesidad que el niño tiene de disponer de buenos juguetes, me bastó el conocimiento de la palabra "ludoteca" para captar su significado, imaginar lo que podría ser para nuestros niños y como podría en parte mitigar el problema, e inicié la búsqueda de información conectando con los responsables de ludotecas de los distintos países de Europa y de América y con los centros de documentación y formación especializados en juguetes y movimientos ludotecarios que intentan agrupar a los hasta ahora dispersos centros (1).

Al mismo tiempo comencé el trabajo de reflexión sobre la conveniencia, posibilidad y forma de poner en marcha en Catalunya no una ludoteca aislada sino una red de servicios conexos y encaminados tanto al préstamo de los juguetes como a la investigación, documentación y orientación sobre los mismos.

(1) Ver documentación volumen III anexo C.

Me ha servido de guía y constante animación en este trabajo el ejemplo de voluntad y entusiasmo que he encontrado a través del estudio del papel del juego y del juguete dentro de las realizaciones de los pedagogos y prohombres catalanes del primer tercio de nuestro siglo, que partiendo de unas teorías ya elaboradas supieron llevarlas a la práctica en realizaciones concretas que mucho tienen que ver con el juego y el juguete; y por el otro, el pensar que si entre todos nos lo proponemos nuestros niños podrán disfrutar de unos servicios públicos que potencien el juego y el buen material lúdico y mitiguen la avalancha publicitaria y el consumismo indiscriminado y absurdo que casi siempre encierra.

El juego es para el hombre como el capullo del
que florecen todas sus actividades.

Froebel.

INTRODUCCION

INTRODUCCION

El juego, igual que el lenguaje, es una constante antropológica que encontramos en todas las civilizaciones y en todas las etapas de cada civilización. Es inconcebible un período de la Humanidad sin juego y, a lo largo de la Historia, lo vemos unido a conceptos tan complejos como los de "rito", "sagrado" o "religión".

Para nosotros el juego está conectado con la risa y la diversión. Los niños mientras juegan ríen con frecuencia. El juego-humor o sea la actitud del juego en la que interviene la risa como un elemento es una actitud de liberación, el placer y goce son esenciales en ella. El juego más que una forma especial de actividad con características propias, puede considerarse como una actitud, a la que va unida un cierto grado de elección, una ausencia de coacción por parte de las formas convencionales al usar objetos, materiales o ideas. En ello reside su conexión con el arte y con las diferentes formas de creación.

El juego ocupa dentro de los medios de expresión del niño un lugar privilegiado. No podemos considerarlo sólo como un pasatiempo o diversión es también un aprendizaje para la vida adulta. En el juego el niño aprende a conocer su propio cuerpo y sus posibilidades, desarrolla su personalidad y encuentra un lugar en la comunidad. Poder jugar permite tratar externamente situaciones placenteras y displacenteras.

El juego desde el punto de vista del desarrollo (1) de la persona

es una necesidad porque inicia una buena relación con la realidad y porque de una forma placentera introduce en el mundo de las relaciones sociales. El juego no es ni una total sumisión a los imperativos de la realidad como el trabajo, ni tampoco una alucinación del entorno social. Por su carácter sustitutivo Mayol lo interpreta como una "metáfora de lo real en busca de un placer" (2). Así toma el léxico de la realidad, pero para construir un discurso que no está en relación con esta realidad. Por un lado hay un parecido con la realidad, por el otro y simultáneamente una liberación de la propia realidad y un aprendizaje de la misma y de sus reglas.

En ocasiones el concepto de juego se ha contrapuesto al de "actividad seria" y como consecuencia a esta contraposición no se ha tomado en serio.

Hay teorías sobre el juego de muy diversa naturaleza. Con la intención de dar una visión global podemos resumirlas en dos grupos. Las que pueden llamarse transpersonales o especulativas y las que son hipótesis psicológicas. Las primeras conciben el juego como escape de la energía sobrante, como en Spencer; o como preparación de la vida adulta, como Karl Groos; o como vía sucedánea de catarsis, como los psicoanalistas. Las psicológicas interpretan el comportamiento y se cifian a la evolución individual poniendo de relieve su contribución al crecimiento físico y social mediante el dominio del cuerpo y de las cosas como William Stern; o al desarrollo de la personalidad a través del ejercicio sensomotor perceptivo, imaginativo, constructivo y de cooperación, como Carlota Bühler; o promoviendo el equilibrio emocional mediante me

canismos compensatorios como Sigmund Freud; o indicando que el juego estimula el desenvolvimiento de las estructuras intelectuales como Jean Piaget.

Groos y Claparède establecen una categoría llamada de juegos de experimentación en los que agrupan los juegos sensoriales, motores, intelectuales y afectivos.

Stern hace una clasificación más amplia agrupándolos en juegos individuales y sociales. Dentro de cada grupo distingue varias categorías de complejidad y los reúne en funcionales, de ficción, de recepción, de construcción y colectivos.

Para Piaget el desarrollo intelectual se debe a una interacción entre asimilación y acomodación. Si predomina la asimilación y el individuo relaciona la percepción con la experiencia y la adapta a sus necesidades estamos ante el juego, al que atribuye también una función biológica como repetición y experiencia activa que recopila mentalmente nuevas situaciones y experiencias. Los agrupa en juegos de ejercicio, de símbolos, de reglas. Algunos juegos son ejercicios que ponen en acción un conjunto variado de conductas. Los juegos de ejercicio son los primeros en aparecer, surgen al margen de cada nueva adquisición y desaparecen una vez han alcanzado la saturación. Hay en ellos una gradación pues el niño pasa del ejercicio múltiple a las combinaciones sin objeto y luego con una finalidad. Cuando el niño es capaz de combinaciones coordinadas en función de una finalidad se asigna una serie de tareas precisas y el juego de ejercicio se convierte en juego de construcción. El juego simbólico implica la representación del objeto au-

sente. El juego de reglas implica relaciones sociales o interindividuales y supone una organización colectiva de las actividades lúdicas.

El desarrollo de la inteligencia se logra a través de un complicado proceso de simbolización que aleja al niño de la fantasía inconsciente y, con ello, de su dependencia del mundo interno y lo aproxima a manejarse por la percepción de la realidad con la necesaria aceptación de sus exigencias pero de tal modo que aprender la realidad se vuelve un juego porque da placer.

Los juegos contribuyen al desarrollo de la acción, de la decisión, de la interpretación y de la socialización del niño. Los juegos de regla inician en la organización y en la disciplina al mismo tiempo que enseñan a someter los propios intereses a la voluntad general. A partir del juego en equipo el niño aprenderá a ser él a ser un individuo, a ver que también existen los demás y a respetar sus personalidades.

La educación además del proceso de cambio y mejoramiento que debe implicar es un proceso de socioculturización, esto es, de identificación del individuo con los objetivos del grupo (1)

Los juegos sociales implican unas ciertas reglas, una cierta comunicación, un adaptarse y ceder, un intentar imponerse... lo que será después la característica más general de la vida adulta.

(1) SANVISENTI, Alexandre: Cibernética del Aprendizaje en "Crítica y Porvenir de la Educación" S.C.I.C. Madrid 1976, p. 87.

Como indicó el Dr. Siguan en la apertura del II Congreso Internacional sobre el Juego y el Juguete, mucho más que en la disciplina o en la anarquía de una clase no directiva es en el juego entre compañeros en donde el niño hace un auténtico aprendizaje para la convivencia social.

El juego ofrece al niño la posibilidad de ser y estar activo frente a la realidad; el niño soporta tensiones, obligaciones, pasividades más o menos impuestas por los padres, la moral, la naturaleza y la propia realidad de las cosas y una de las alternativas que tiene es la de aprovechar lúdicamente la realidad y jugar con ella. Jugar es superar la frustración, distraerse, divertirse, investigar, crear, evolucionar. El juego permite crecer, integrarse y desarrollarse.

El niño juega para descubrir el mundo, para descubrir las personas y las cosas que están a su alrededor, para descubrirse a si mismo y ser reconocido por los demás, para aprender a observar su entorno y a conocer y dominar el mundo.

Sabiendo y aplicando todo ello pedagogos como Claparede, Froebel, Decroly y Montessori por citar cuatro nombres ilustres, han estructurado la escuela de manera que el niño viva en ella una situación de juego. Todos sabemos que es imposible utilizar la actividad infantil sin darle forma de juego.

Hoy se cree que para el niño todo o casi todo es juego y que la actividad que en él despliega va dirigida a conocer el mundo que le rodea, a la vez que le ofrece excelentes oportunidades para su desarrollo físico, intelectual, social y emocional. Así el niño

que juega no destruye, ni desperdicia sus fuerzas, no malgasta sus energías, no es un rebelde, sino que confiere valor a sus dotes y se inserta en el orden mismo de la vida que en él, por ser niño se expresa y se manifiesta en el juego"(3).

Esta función esencial en la vida de los niños, suele ejercerse espontáneamente y sin ayuda o puede ser orientada por el educador y convertirse, sin perder su valor afectivo y su poder creador, en una preparación para la vida social y personal. La manera de jugar no es única, hay que respetar las elecciones libres de las actividades realizadas y la alegría y el impulso que suscitan.

Según la definición de Huizinga juego es una acción o actividad voluntaria que se desarrolla sin interés material realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa provista de un fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría (4).

El juego no es para el niño una diversión estéril ni un trabajo obligado. El juego determina ciertas acciones, que conducen a una habilidad, al ejercicio de las aptitudes que permiten realizar descubrimientos por sí mismo y formar una conducta.

Misión de los educadores es ayudar a desarrollar en el niño la capacidad para hacerse a sí mismo, adaptándose continuamente a un mundo que cambia cada vez más deprisa, ayudarle a conquistar cierta autonomía y a conocer el mundo que le rodea.

El derecho al juego está reconocido en el principio 7 de la declaración de los derechos del Niño, adoptados por la Asamblea General de la ONU el 20 de noviembre de 1959 y se considera para el niño tan fundamental como el derecho a la salud, seguridad o educación.

Se establece una relación entre el juego del niño y el material lúdico que va a utilizar. Este puede ser natural como el agua, la tierra, las piedras, las hojas, los huesos o de civilización como los utensilios o los objetos especialmente confeccionados a los que llamamos juguetes.

Los esquemas de clase social que vienen determinados desde el nacimiento por haber nacido en un determinado grupo socio-económico pueden ser desviados, reforzados o estimulados a través de los juguetes u objetos transicionales.

Juego y Juguete participan a la vez en la estructuración del yo y en el aprendizaje de la existencia.

La Psicología genética representada principalmente por Wallon, Gessell y Piaget, al observar al niño y describir su evolución, insiste sobre la contribución del juguete en el desarrollo sensorial, motor, intelectual y social. Dentro de esta escuela el juguete se considera como un medio de experiencia que permitirá al niño analizar el mundo y construir su personalidad (5).

La escuela psicoanalítica representada por Erikson, Anna Freud,

Mélanie Klein y Winnicott se interesa por el comportamiento humano emocional y social. Para ellos el juego es un instrumento que llevará al niño a una integración de la personalidad, que le ayudará a defenderse contra la ansiedad, a asimilar lo real proyectando sobre él sus fantasmas y a comunicar con otros.

Ambas corrientes coinciden en que el niño debe desarrollar armoniosamente su cuerpo, su inteligencia, su afectividad, su creatividad y su sociabilidad y que los juguetes contribuyen al desarrollo de estos cinco componentes de la personalidad cada uno a su manera; en un aspecto y en una edad.

Debemos admitir, sin embargo, que son pocos los padres y los educadores que lo saben y aun menos los que lo tienen en cuenta a la hora de escoger un juguete.

De acuerdo con Michelet creemos que las experiencias de los niños no han de descansar sobre lo estrictamente necesario sino sobre la abundancia de elementos variados y complejos.

Como se concretó en el primer Symposium de Juego infantil y juguete didáctico (6), el primer objetivo de los juguetes es conseguir que el niño juegue, entretenerle, divertirle, proponerle acción y pasatiempo placentero, y cumpliendo este objetivo es como aportan valores positivos para el desarrollo infantil. Por ello podemos considerar que todos los "buenos juguetes" son pedagógicos porque, de algún modo, enriquecen al niño y contribuyen a su formación.

Pero es evidente que, de este grupo, no todos cumplen igualmente bien sus objetivos ni presentan las mismas posibilidades y que hay una gran disparidad tanto a nivel de concepción como de materialización de los mismos.

Actualmente la gran cantidad de juguetes existente en el mercado, unos 20.000, la disparidad cualitativa de los mismos junto con la utilización por parte de los mayores fabricantes de las motivaciones publicitarias que llegan al mundo infantil y familiar a través de los medios de comunicación de masas, crean en un determinado tipo de padres una intranquilidad ante la falta de seguridad en la elección de los buenos juguetes. Mientras, la mayoría de familias, menos concienciada por estos problemas, se limitan a proporcionar a los niños los juguetes más anunciados, los primeros que encuentran o los que les gustan a ellos más que aquellos que verdaderamente harían jugar y gustarían al niño según su edad, momento, deseos y forma de ser propia.

Tanto la gran variedad de juguetes como el actual nivel de consumo de nuestra sociedad fomentan el problema económico que la adquisición de los juguetes supone y que afecta, fundamentalmente, a los estratos socioeconómicamente inferiores al no poseer la capacidad económica suficiente para cubrir los deseos generados por la avalancha publicitaria ya sea comprando el juguete en cuestión o sustituyéndolo por otro de una mejor concepción. Uniéndose, en estos casos, la frustración de los padres por no poder satisfacer a sus hijos a la de éstos por no tener lo que piden.

Al problema de la correcta elección de los juguetes por falta de formación de criterios adecuados y al problema económico de la adquisición de los mismos, se une agravándose cada vez más, y muy especialmente en las zonas urbanas, que agrupan aproximadamente el 80% de la población infantil, la falta de espacio para el juego en las viviendas familiares y la falta de zonas aptas, estimulantes y especialmente pensadas para las distintas edades infantiles, en las que los niños puedan jugar tanto como quieran sin peligro.

No olvidemos que antes los niños podían realizar por sí solos sus experiencias, fueran del orden que fueran, y que los juegos al aire libre, en el campo, completaban y compensaban la enseñanza teórica que recibían, pero que, en las últimas décadas, han ido perdiendo su libertad de acción al reducirse los espacios de los pisos y al aumentar los peligros de las ciudades.

La magnitud y profundidad de estos problemas sobrepasa la posibilidad de unas soluciones familiares que, con un mínimo de garantía, se puedan ofrecer a la mayoría de los niños, incidiendo la mayor dificultad de soluciones en aquellos niños que pertenecen a familias cultural y económicamente menos dotadas y que ya están en situación de inferioridad en otros aspectos.

En la organización actual de la sociedad, la familia no tiene posibilidades directas de creación de espacios de juegos, pudiendo sólo incidir sobre este tema en la elección de una determinada opción política cuando se realizan elecciones municipales, suponiendo que a nivel familiar estén concienciados del problema y que los

programas políticos municipales lo incluyan.

Por otro lado, si bien a los padres se les pide responsabilidad sobre la educación de los hijos, no se les ofrece posibilidades de formación ni orientación en esta difícil tarea. Si, a nivel general, no existen entre nosotros escuelas ni medios de formación de padres, dejándose toda la responsabilidad y posibilidad de éxito al buen criterio, al sentido común, a la buena voluntad o al acierto casual; en el caso específico de la acertada elección de los juguetes podemos decir lo mismo con el agravante del efecto de manipulación de la información publicitaria que no siempre es todo lo correcta que sería de desear, y que puede equivocar incluso elecciones que podrían ser correctas con la simple aplicación del "sentido común".

Desde el punto de vista económico el problema de la imposibilidad material de poder destinar, en algunos casos, la parte del presupuesto familiar que requeriría la compra de los juguetes pedidos se une al despilfarro general que representa para todas las familias el comprar juguetes que van a quedar pronto obsoletos para el cambiante deseo de juego del niño y abandonados, ocupando un precioso lugar de la casa, cuando podrían satisfacer las necesidades lúdicas de otros niños.

La preocupación de estos temas está trascendiendo a los niveles ciudadanos, tanto políticos como sociales, y la comunidad como tal tiende desde hace tiempo, aunque de forma dispersa disconexa y

en mayor o menor intensidad según los países, a preocuparse por el juego infantil, tomándolo en ocasiones como una responsabilidad colectiva que sobrepasa a la individual o familiar.

En los países de economía de mercado las acciones de los responsables se están dirigiendo principalmente hacia tres áreas concretas de actuación.

- a) creación de espacios de juego dotados de material lúdico.
- b) organización sistemática de la formación de animadores lúdicos en sus distintos niveles.
- c) creación de centros de investigación, documentación y asesoramiento sobre juguetes.

Dentro de los espacios de juego hay que distinguir los espacios cerrados de los espacios abiertos. Estos son zonas específicas al aire libre y dotadas con materiales para las distintas edades que potencien diversidad de juegos tanto individuales como en equipo y favorezcan tanto el desarrollo físico como el pensamiento divergente y a las que el niño pueda acudir libremente y jugar sin peligro. Son los denominados play ground, los Robinsones o terrenos de aventuras según los países (7).

Dentro de las posibilidades de juegos que pueden ofrecer los espacios cerrados la solución que parece resolver con mayores garantías los problemas antes mencionados es la ludoteca.

En los países tradicionalmente preocupados por la educación infan-

til, estos centros constituyen la actual vanguardia para potenciar a nivel social los juegos infantiles resolviendo a la vez el problema económico, en sus dos vertientes de imposibilidad y despilfarrero, y el problema de selección de buenos juguetes.

Es evidente que ni la existencia de espacios adecuados ni la presencia de buen material lúdico a disposición del niño son suficientes para asegurar la potenciación máxima del juego infantil, ni asegurar la orientación familiar al respecto.

Es necesaria la existencia de educadores con amplios conocimientos de técnicas de animación lúdica y de los materiales de juego y juguetes, formados convenientemente a nivel teórico y práctico a través de los estudios programados en conexión con los planes de educación, que garanticen una dirección responsable y eficaz de los mismos.

Por último hay que seguir un proceso de investigación tanto en el campo del material lúdico como en el de formas y sistemas de organización en beneficio de la comunidad infantil, de recogida y clasificación de esta información para el conocimiento de los poderes públicos que deben actuar en este campo y para el reciclaje permanente de educadores y asesoramiento familiar.

Esta es la labor de los centros de documentación e investigación sobre las actividades lúdicas que existen ya en algunos países.

En España la preocupación por estos temas se ha manifestado en los

últimos años en la organización de actos de formación y difusión de la información entre los que cabe destacar el 1er. Symposium sobre juego infantil y juguete didáctico celebrado en Madrid el 1976 y los 1º y 2º Congreso Internacional sobre juego y juguete infantil celebrados en Barcelona el 1976 y 77 respectivamente.

Estas acciones totalmente válidas y positivas tanto para la información general de los educadores sobre la importancia del juego y material lúdico como por el nivel de las ponencias presentadas, trabajos realizados, y conclusiones alcanzadas no han tenido todavía el fruto que cabe esperar por falta de continuidad ni a nivel general de formación de los educadores ni de inicio de acción de los poderes públicos al respecto.

Esta situación no es coherente para un país con un importante desarrollo de la industria juguetera (8), reflejada a nivel comercial y en Valencia con una de las ferias internacionales especializadas en juguetes.

Esta situación actual tampoco puede considerarse normal en un país como Catalunya que, en nuestro mismo siglo, reunió a pedagogos y responsables en una labor conjunta que fructificó en realizaciones concretas que nos situaron a la vanguardia europea y mundial.

Es obvio que nos referimos a realizaciones de la embergadura y novedad en su época como els Banys de Mar, l'Escola de Mar, l'Escola del Bosch, les biblioteques escolars circulants, la xarxa de biblioteques populars así como las colonias, semi-colonias, acampades escolars... además del plan general de distribución de los edificios escolares realizado por la Asesoría Técnica de la Comisión de Cultura del Ayuntamiento de Barcelona. Una constante de todas ellas es la preocupación de sus responsables

por el valor formativo del juego tanto libre como dirigido, y del material lúdico, así como de su aprovechamiento pedagógico hasta el punto de incluir dentro de las programaciones y horarios de clase un tiempo específico para jugar, además del "clásico" recreo (9).

Esta valoración pedagógica del juego y del juguete es la que hoy debemos continuar actualizándola y encauzándola dentro de los problemas y necesidades de los niños de hoy elaborando y poniendo a disposición de los poderes públicos documentación y esquemas de trabajo que les faciliten información para poder realizar una planificación de necesidades y actuaciones acordes con nuestros días.

Si por el momento nos parece muy difícil volver a situarnos en la vanguardia europea sí, por lo menos, podemos pretender que nuestros niños se diviertan y se formen disponiendo tanto de espacios de juego, como de juguetes, materiales lúdicos públicos y que todos podamos recibir la orientación de especialistas.

En síntesis esta tesis consiste en la creación de un modelo de red de ludotecas para Catalunya. Para ello se ha realizado una investigación sobre la situación actual de algunas ludotecas de Europa y América y de los cuatro elementos básicos que se integran en una ludoteca: los juguetes, el personal especializado, los locales adecuados y el sistema de funcionamiento.

Se ha tenido el máximo cuidado en elaborar un modelo de red apto para poderlo poner en práctica en etapas planificadas a partir

del momento en que se promulguen los marcos jurídicos y se obtengan las fuentes de financiación necesarios. A este respecto y con el deseo de conseguir el máximo pragmatismo nos hemos puesto en contacto, tanto para facilitar ya información como para consultar orientaciones generales, con los actuales responsables de los servicios, relacionados con el tema, de la Generalitat de Catalunya.

Resumen de citas enumeradas en la Introducción

- (1) HUIZINGA: Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu.
París, 1951, p. 35.
- (2) MAYOR, Pierre: Le jeu et la quête de l'autre: approche anthropologique. En Education 2000, París dic. 1978, p. 37-43.
- (3) TADINI, Franco: Juego simbólico y creatividad en la escuela maternal. Congreso sobre juego y creatividad en la Infancia. Torino, jun. 1977, en "Reforma de la Escuela" nº 1, Barcelona, 1978, p. 16.
- (4) HUIZINGA: Obra citada, p. 12.
- (5) MICHELLET, André: A chaque jouet ses âges, a chaque âge ses jouets. Nº especial "Ludorama", París, oct. 78, p. 11.
- (6) I.N.C.I.E. Minist^o de Educación y ciencia, Madrid, 1976.
- (7) ver en la Bibliografía apartado ESJ (Espacios De Juego).
- (8) Ver anexo B, Tomo III.
- (9) Ver Anexo A, Tomo II.

Oh diada dels Reys!
Dormin nins... y al ser demá,
ja trobaren en vostres balcóns
la presentalla dels llegendaris
sobirans...

Y si algú de vosaltres no
l'hi troba... no vos descon-
horteu!. No és pas culpa dels
Reys! Els Reys també os estimen!
És culpa de l'atzar
que no coneix justícia.

Maria del Consol Boquet. 1909.

CAPÍTULO I

LAS LUDOTECAS INFANTILES

CAPITULO IPágs.1. LAS LUDOTECAS INFANTILES

1.1. QUE SON LAS LUDOTECAS INFANTILES	33
1.1.1. <u>Definición</u>	35
1.1.2. <u>Objetivos</u>	37
1.2. FUNCIONES QUE PUEDEN REALIZAR LAS LUDOTECAS	
1.2.1. <u>Respecto a los niños</u>	45
1.2.1.1. <u>Función pedagógica</u>	45
1.2.1.2. <u>Función social</u>	48
1.2.1.3. <u>Función comunitaria</u>	49
1.2.1.4. <u>Función de comunicación familiar</u>	52
1.2.1.5. <u>Función de animación en el barrio, en el pueblo.</u>	53
1.2.2. <u>Respecto a los padres</u>	54
1.2.2.1. <u>Función formadora</u>	54
1.2.2.2. <u>Función social</u>	56
1.2.2.3. <u>Función de orientación en la compra.</u>	57
1.3. NECESIDAD DE LAS LUDOTECAS EN LA SOCIEDAD ACTUAL	60

1.1. QUE SON LAS LUDOTECAS INFANTILES

Es difícil situar exactamente el origen de la idea de ludoteca infantil pero podemos enmarcarla dentro de la idea general de favorecer los intercambios culturales para el mayor número de niños y relacionarla con el éxito que, a nivel mundial, tuvieron durante la primera mitad de siglo XX las bibliotecas populares y el préstamo de libros.

Según las referencias que hemos podido obtener (1) la primera ludoteca fue fundada el año 1934 en la ciudad de Los Angeles, California (E.E.U.U.), por la Sra. Infield ciudadana americana de origen danés.

En 1960 la UNESCO lanzó la idea a nivel internacional y a partir de este momento han ido surgiendo diferentes iniciativas por la mayoría de países europeos (Inglaterra, Escandinavia, Francia, Suiza...) algunos de América (Canadá, E.E.U.U., Brasil) habiéndolas también en Asia (India) y en Oceanía (Nueva Zelanda) (2). En otros países como Chile, Venezuela, Italia y España existen educadores interesados y deseosos de iniciar las primeras experiencias.

(1) Información facilitada por el Centro de Documentación del Juguete de Poissy.

(2) En el capítulo III se hace un detallado estudio de las ludotecas de las distintas partes del mundo de las que se ha obtenido información concreta.

Por su evidencia, pensamos, no hace falta detenernos en el estudio etimológico de la palabra "ludoteca" que hoy es ya conocida y aceptada en la mayoría de los países de lengua de origen latino si exceptuamos la versión canadiense francófona de "joujoutheque". En los países aglosajones la denominación común es la de "library toys" y en los germánicos "Spieliothek".

1.1.1. Definición

Una primera definición de ludoteca infantil, podría ser:

"lugar en el que el niño puede obtener juguetes en régimen de préstamo y en donde puede jugar por mediación directa del juguete, con la posibilidad de ayuda de un ludotecario o animador infantil".

Así, entendemos por ludotecas infantiles aquellas instituciones recreativo-culturales especialmente pensadas para los niños y adolescentes, que tienen como primera misión el desarrollar la personalidad del niño a través principalmente del juego y del juguete. Para ello posibilitan, favorecen y estimulan el juego infantil ofreciendo a los niños tanto los elementos materiales necesarios - juguetes, material lúdico y espacios de juegos cerrados y abiertos - como las orientaciones, ayudas y compañía que requieran para el juego.

Las ludotecas pueden ser instituciones independientes, estar en centros de animación, escuelas, bibliotecas, casas de cultura u otras instituciones socio culturales.

La definición anterior corresponde a una ludoteca ideal en la que se cubren al máximo las posibilidades incluidas en dicho concepto. Sin embargo no siempre será posible alcanzar esta amplitud en la materialización de término ludoteca. Problemas económicos, de espacio físico o de falta de personal pueden obligar a restringir la amplia visión anteriormente expresada. Pero existe un núcleo base en la idea que siempre que se mantenga podemos seguir diciendo que la institución en cuestión es una ludoteca. Esta base es que el niño pueda obtener juguetes en régimen de préstamo, ofrecidos por un educador especializado y responsable.

En el presente estudio aplicaremos a la palabra ludoteca el concepto amplio definido anteriormente porque es el ideal educativo a conseguir. Cuando por algún motivo limitemos las posibilidades lo indicaremos explícitamente.

1.1.2. Objetivos de la ludoteca

Situamos los objetivos de una ludoteca en el marco del desarrollo comunitario y pensamos que deben ser los siguientes:

- 1) Prestar a los niños aquellos juguetes que ellos mismos escogen en función de sus gustos y aptitudes.
- 2) Practicar el juego en grupo con compañeros de edades similares.
- 3) Aumentar la comunicación y mejorar las relaciones del niño con el adulto en general y de los hijos con sus padres en particular.
- 4) Orientar a los padres en relación con la compra de juguetes que convienen a sus hijos.
- 5) Proporcionar material lúdico adecuado a los niños disminuídos cualquiera que sea su enfermedad o defecto físico.
- 6) Arreglar los juguetes que se han estropeado.
- 7) Idear y confeccionar juguetes sencillos.
- 8) Realizar actividades de animación infantil relacionadas principalmente con el juego y el juguete.
- 9) Testar juguetes estudiando su bondad material y las reacciones de los niños ante ellos.

10) Facilitar esta información a los fabricantes de juguetes que lo soliciten.

Cumpliendo estos objetivos pensamos que las ludotecas podrán mitigar la problemática que actualmente existe en relación al juego infantil y a la adquisición y utilización del material lúdico que hemos anunciado en la introducción de este estudio.

En efecto, el préstamo de juguetes libremente escogidos (objetivo nº 1), permite atender deseos insatisfechos del niño hacia algunos juguetes que bien por motivos económicos, por su novedad o por problemas personales o familiares no puede disfrutar normalmente por otro sistema.

El mero hecho de reunir en un espacio de juego a distintos niños que van a buscar juguetes, que los prueban antes de escogerlos y que pueden jugar con ellos favorece el juego en grupo y la amistad entre niños que de otra forma, y sobre todo en las grandes ciudades, no tienen ocasión de conocerse aunque pertenezcan al mismo barrio y vivan en el mismo edificio.

Hacemos referencia al aislamiento en que se encierran las familias en los edificios de desarrollo vertical de las ciudades, donde las cuatro paredes de la vivienda limitan el contacto con el resto de la comunidad,

con lo que sólo se relaciona esporádicamente en el ascensor y donde incluso el máximo aislamiento se ha convertido en un elemento de confort. Esta realidad urbana ocasiona una desconexión entre niños de edades similares que viven en el mismo edificio.

En muchas ocasiones las amistades de la escuela no se prolongan en los tiempos de juego extra escolares debido a que no acuden a las escuelas de barrio, con lo que las viviendas familiares respectivas pueden encontrarse distantes. Distancia que no es fácil que el niño pueda recorrer solo por peligros del tráfico urbano y los padres no siempre están ni dispuestos ni con tiempo disponible para ayudarles a recorrer. En el caso en que estas circunstancias son favorables la dificultad que aparece es la de encontrar un espacio dentro de la vivienda que reúna un mínimo de cualidades para que el niño pueda jugar sin estar condicionado por problemas de espacio, limpieza, muebles, ruido o tenga demasiado cerca la T.V. que puede fácilmente convertir a dos niños jugando en dos seres pasivos ante una pantalla.

En la ludoteca vecinos y amigos pueden encontrar un lugar adecuado para jugar en grupo y para aprender a convivir jugando (objetivo nº2).

Es importante que no se confunda una ludoteca con una guardería. La misión de la ludoteca es prestar juguetes y enseñar el manejo del juego si es preciso, pero el niño debe acudir a ella libremente y por el placer de poder jugar, buscar juguetes o encontrar amigos para jugar.

La facilidad de cambio de los juguetes puede ser una invitación a que los adultos jueguen con los niños, bien porque estos se lo pidan las primeras veces, bien porque el adulto se interese personalmente por el juego porque le gusta o porque habría deseado tener uno parecido cuando él era niño, ejemplo de ello pueden ser los trenes eléctricos, el scalextric o determinados juegos de sociedad.

A través del contacto lúdico enriquecido por el préstamo de la ludoteca se aumenta y mejora la comunicación entre niños y adultos en general y dentro del marco familiar de los hijos con sus padres (objetivo nº 3).

En las ocasiones en que se desea comprar un juguete, también la ludoteca tiene un objetivo a cumplir.

A menudo los padres se equivocan en la elección del juguete aunque hayan reflexionado sobre ello. Los niños llevados por la publicidad o por caprichos momentáneos

colaboran a menudo en el error de los padres haciéndole comprar juguetes con los que no jugarán o incluso que pueden ser contraproducentes para sus necesidades concretas.

La ludoteca, a través del ludotecario, puede orientar y ayudar a subsanar en parte estos problemas tanto por su conocimiento del juego en cuestión, es decir, por sus cualidades materiales, formales y educativas; como por el conocimiento individualizado del niño si la frecuenta y si se queda a jugar (objetivo nº 4).

El prestar material lúdico adecuado a los niños disminuidos y desde sus primeros momentos para ayudarles en su desarrollo y evolución puede ser un objetivo que se propongan todas las ludotecas o sólo aquellas especializadas que estén más preparadas para ello por sus vinculaciones a determinados organismos públicos o privados que se ocupen de la recuperación de niños disminuidos o enfermos (objetivo nº 5).

En la ludoteca se facilitan al niño materiales e indicaciones para que él mismo consiga arreglar o recomponer aquel juguete que se ha estropeado. Esto no será siempre posible pero se aprovecharán los casos en que sea factible para formar al niño en este sentido inculcándole una actitud activa y de solución de problemas y enseñándole pequeñas técnicas que serán válidas

no sólo para arreglar algunos juguetes de la ludoteca sino también con los propios (Objetivo nº 6).

Sólo, en grupo y con la compañía del ludotecario o bajo la orientación de las personas que se determinen, el niño podrá iniciarse en la construcción de juguetes sencillos que él haya ideado (1).

La realización de un juguete implica reflexión, realización y observación del objeto con el que se puede jugar. Hay que hacer notar que no es lo mismo reflexionar sobre los juguetes que jugar. Mientras se reflexiona no se ríe, el juego lleva^a la sonrisa, a la comunicación, al intercambio y al movimiento, mientras que la reflexión los suprime o los pone a otro nivel. Son situaciones distintas, complementarias en algunos aspectos, enriquecedoras para el niño y posibles dentro de la ludoteca (Objetivo nº 7).

(1) Esta actividad que nosotros ahora enmarcamos dentro de la ludoteca, ha sido llevada a buen término en las aulas escolares por diferentes pedagogos. Centrándonos en Cataluña cabe mencionar por el empeño que en ello tomó, Félix Martí Alpera, quien primero en el grupo Escolar Baixeras y después en el Pere Vila organizó unos talleres en los que los niños confeccionaban y exponían sus juguetes. Puso al frente de este taller al Sr. Godas (Información facilitada por Marta Mata, alumna de la escuela y

La organización de fiestas, concursos, campeonatos, de juegos y juguetes clásicos y de moda, forma parte de las actividades de animación cultural de una ludoteca que enriquecerán la vida del barrio o del pueblo (objetivo nº 8) (1).

La ludoteca reúne los elementos idóneos -niños jugando y juguetes- para poder realizar observaciones directas sobre la reacción del niño ante determinados juguetes y sobre los propios juguetes: la calidad de los materiales y acabados, su funcionamiento, adecuación según edades y necesidades concretas. En este aspecto la ludoteca puede ser un lugar de pruebas ideal para los departamentos de desarrollo creativo de los fabricantes de juguetes ya que permite probar los prototipos antes de su fabricación en serie, desechando aquellos que se demuestren inadecuados y corrigiendo los defectos que se aprecien (objetivo nº 9).

(1, pag. anterior) por el Sr. Godas profesor en prácticas de la misma por aquel entonces (Años 1924-1936).

(1) Algunas de estas actividades pueden estar dirigidas u orientadas por animadores especiales lo que dará riqueza y variedad al conjunto. Ejemplo válido nos parece el del "Atelier des enfants" del Centro Georges Pompidou de París en el que se intenta fomentar antetodo la calidad de la imagina

Misión del responsable de la ludoteca es facilitar a los fabricantes que los soliciten una opinión pedagógica sobre el juguete contribuyendo así a una progresiva mejora en la bondad de los juguetes que salgan al mercado (objetivo nº 10) (1).

(1) La ludoteca de Lyon, creada por el Centro Pedagógico del Juguete, pide cada año a los fabricantes, después del Salón del Juguete, los juguetes y juegos más interesantes que han salido como novedad. Estos juguetes se ponen a disposición de los niños que acuden a la ludoteca; los niños y los padres llenan una ficha en la que anotan sus críticas. Para estudiar los juegos de sociedad la ludoteca organiza "mesas redondas" en las que los pedagogos y psicólogos anotan las reacciones de los niños. Las observaciones se realizan sobre el interés que tienen los niños en el juego, la presentación, el embalaje, las reglas del juego, la realización de la misma, comunicándose los resultados a los fabricantes.

Información facilitada por Françoise Auzouz Directrice Centre Pedagogique du Jouet. Le Monde de l'education. Nº 78, pag. 27.

1.2. FUNCIONES QUE PUEDEN REALIZAR LAS LUDOTECAS

1.2.1. Respecto a los niños

1.2.1.1. Función pedagógica

Al ofrecerles la posibilidad de selección entre un máximo de buenos juguetes (1), de juguetes de calidad y, por lo tanto, de juguetes que favorecen el desarrollo del niño en todos los aspectos, la ludoteca educa y desarrolla la imaginación y el espíritu lúdico. No podemos olvidar que para los niños jugar es tan esencial, indispensable y primario como dormir y alimentarse.

(1) Entendemos por buenos juguetes aquellos que reúnen una serie de cualidades de concepción y materialización que permiten el desarrollo del niño sin producirle ningún peligro. No tienen porqué ser juguetes didácticos. Estos serán eludidos por la ludoteca por su intención didáctica. El Instituto Internacional para la promoción del Buen Juguete indica que un buen juguete es el que tiene bondad material, bondad formal y adecuación a la edad, como detallaremos en el capítulo II .

El niño se impregna de lo que ve y escucha. Es un ser activo que tiene necesidad de hacer por él mismo todos los descubrimientos y de vivir todas las emociones, siendo los juguetes el mejor medio para ello, los mediadores reconocidos (1).

El niño dentro de su universo de juego va descubriendo el mundo de los objetos y se va esforzando para comprenderlos y conocerlos. Nuestro mundo es cada vez más complejo y el niño tiene necesidad de mediadores que le permitan ponerse en contacto con la realidad, dominar sus angustias, sobrepasar las dificultades, afirmar su personalidad y madurar sus situaciones afectivas para poder encontrar un lugar en la sociedad. Todo buen juguete ha de ser para él fuente de nuevas experiencias.

Puede ser formativo para el niño, el que escoja por sí mismo el juguete que desee, aunque esto lleve consecuencias aparentemente negativas, como pueden ser: la elección de un juguete demasiado difícil, que necesita más espacio para jugar del que tiene en casa, o varios jugadores a pesar de no tener hermanos.

(1) MICHELET; André: A chaque jouet ses âges, a chaque âge ses jouets en "Ludorama", Sept.

En un primer momento, el niño se encuentra atolondrado y puede no atender a tantos factores. Es eligiendo y viviendo las consecuencias de sus elecciones como aprende a elegir acertadamente.

1.2.1.2. Función social

Muchos juguetes por su elevado precio no pueden llegar a manos de familias económicamente débiles. Las ludotecas en este sentido y, por encima de todo en determinados barrios, tienen una gran tarea a realizar al ofrecer las mismas posibilidades a todos los niños.

Estas posibilidades no deben entenderse sólo en el aspecto económico, sino que además, hacen referencia a la posible colaboración en la elección del juguete, explicación de las instrucciones y reglas del juego, y en la compañía en el juego.

Esta primera presencia del adulto que, a veces, es fundamental para iniciar al niño en el diálogo con el nuevo juguete, y que todos los padres ni pueden ni quieren hacer se resuelve favorablemente con la figura del ludotecario.

En este sentido, la ludoteca puede convertirse en un medio para atenuar diferencias socio-culturales, por ser un lugar en donde cualquier niño puede obtener y disfrutar juguetes de calidad para cada etapa de su evolución.

1.2.1.3. Función comunitaria

La ludoteca tiene un importante papel formativo, hasta para aquellos niños que pueden tener todos los juguetes que desean, ya que les permite encontrar compañeros de juego. Jugando en grupo aprenden a respetar, a ayudar y a recibir ayuda, a cooperar y a comprender a los otros.

Pero, además, la ludoteca les ofrece también la posibilidad de escoger un juguete que deben respetar para que después los otros niños puedan encontrarlo y utilizarlo en buen estado.

A través de los juguetes de la ludoteca pueden tomar interés en cuidar sus propios juguetes. La ludoteca les ofrece la oportunidad de aprender a separarse del juguete en la fecha prevista, de adquirir noción del tiempo y apreciar la puntualidad, sobre todo si ellos sufren el retraso en el momento en que el juguete que ellos esperan tarda en llegar.

Los padres pueden colaborar haciéndolos responsables del juguete, recordándoles sus obligaciones con la ludoteca, pero no cumpliéndolas en su lugar.

En este sentido, vemos la tarea de la ludoteca como general y esencial al iniciar ya a los niños pequeños, y a través precisamente de los juguetes, en el sistema de uso, disfrute y respeto de los objetos y al cumplimiento de normas de todo tipo en bienes comunitarios. Es un aprendizaje para compartir el bien común de la responsabilidad y el respeto hacia los demás a partir del bien compartido.

Los responsables de nuestras ludotecas infantiles, deberán poner mucha atención en este tipo de educación por y para la convivencia social, por y para los bienes comunes. Es una educación que, para el progreso colectivo, precisamos todos urgentemente, debido a nuestro individualismo y nuestra supervaloración de la propiedad privada, y que nuestros niños no reciben ni en todas las familias ni en todas las escuelas.

Nuestra sociedad adulta, poco acostumbrada a respetar lo que es de otros, lo que es de todos, lo que es público (veáse por ejemplo el estado de suciedad y deterioro de las calles, paredes, metros, universidades...), difícilmente podrá enseñar a respetarlo a los niños si no se lo propone de una manera especial. A par-

tir del juego y del juguete los niños pueden aprender este respeto y pueden habituarse a considerarlo como un valor indispensable y necesario para una mejor convivencia.

La ludoteca, con esta socialización del juguete puede ser el marco ideal donde se hagan tangibles las ventajas de estos valores de respeto a los otros, donde podrán experimentar el respeto a sus semejantes y a las cosas que allí utilicen, por ser éstas bienes comunes que nosotros mismos utilizamos. Por esta razón la ludoteca despierta el sentimiento de responsabilidad y de la vida social, y desarrolla una nueva relación gracias al objeto que no se posee en exclusividad sino que se comparte.

1.2.1.4. Función de comunicación familiar

La ludoteca puede reanimar el juego en el interior de las familias. A través de los juguetes prestados que invitan a un juego en familia, pueden aumentar y mejorarse las relaciones entre generaciones, principalmente entre padres e hijos, iniciándose así un canal de comunicación rico y de participación del que se benefician niños y adultos.

1.2.1.5. Función de animación en el barrio

La ludoteca puede convertirse en un centro del barrio en el cual grandes y pequeños se encuentran a su gusto, donde los niños hagan nuevos amigos y los padres puedan relacionarse con otros padres, educadores y profesionales del juguete, en un ambiente no profesional, relajado y tranquilo.

Es evidente que nuestros pueblos y ciudades necesitan centros de animación cultural, y que en las ciudades la unidad funcional sociológicamente más válida es el barrio, por encima de otras divisiones administrativas artificiales. La falta de centros de animación es más acusada en los barrios periféricos de las grandes ciudades, convertidas en ciudades dormitorio, sin una vida propia y desgajados de las realidades culturales que les rodean. En este aspecto las ludotecas pueden convertirse en centros de animación infantil, juvenil y familiar con un amplio campo de posibilidades recreativo-formativas (1).

(1) Hacemos referencia a las diferentes experiencias reseñadas en el capítulo III y muy concretamente a la de la ludoteca del popular barrio de Whitehawk en Brighton por la ejemplar labor cultural y de animación que realiza.

1.2.2. Respecto a los padres

1.2.2.1. Función formadora

Frecuentemente la sociedad entera culpa a los padres y les pide responsabilidades en algo tan serio e importante como es la educación de sus hijos, pero... ¿dónde están las escuelas de padres? ¿dónde se aprende la difícil tarea de ser padres?.

No queremos que se confundan las ludotecas con una escuela de padres, pero si un determinado número de habitantes colabora en la formación y mantenimiento de una ludoteca, si se sienten identificados con la tarea, probablemente no se encontrarán satisfechos con las informaciones que puedan recibir ni con las actividades que organicen para enriquecer el tiempo libre de sus hijos, probablemente querrán iniciar una autoformación.

La prestación de juguetes puede modificar las relaciones en el interior de una familia, pero también puede iniciar debates pedagógicos entre padres, que permitan comprender mejor el desarrollo de sus hijos, y hasta sus problemas de escolaridad y socialización que pueden desembocar en una acción colectiva de formación.

Aunque los padres sólo aprendieran lo que debe ser o puede ser un buen juguete, diferencias entre los buenos y los malos juguetes, etc. creemos que la ludoteca habría cumplido su función formadora, ya que son principalmente los padres los que compran los juguetes de sus hijos.

Por otro lado, la movilización de los padres en el marco de una ludoteca, tiene que repercutir no solamente en una mejora en la educación familiar, sino, además, en el modo de concebir la animación de los centros educativos dentro del barrio.

Esto implica que, los socios de la ludoteca y en este caso, los padres de los socios, por tratarse de ludotecas infantiles, pasen a ser de consumistas pasivos de juguetes a compradores críticos y a activos organizadores de tareas pedagógicas.

1.2.2.2. Función social

La ludoteca ofrece a los padres la alternativa de préstamo de aquellos juguetes que sus hijos desean y ellos no pueden comprar y no compran, con la consiguiente inferioridad de sus hijos al no poder disfrutarlos y el mayor o menor sentimiento de culpabilidad por su parte por no dárselos; o que compran presionados por diversas fuerzas y alterando el presupuesto familiar, cosa que repercute generalmente sobre los propios niños o sobre la buena marcha de la familia en general.

Especial labor de los responsables de las ludotecas en no pocos barrios, será la de hacer comprender a los padres el despilfarro económico que supone la adquisición familiar de los juguetes, que pasados algunos meses, semanas, o días, quedan arrinconados sin que nadie les preste la menor atención y ocupando un lugar útil para alguna otra cosa.

En general la ludoteca permite ahorrar los gastos excesivos que representan los juguetes para la economía familiar, juguetes que frecuentemente son pronto olvidados.

1.2.2.3. Función de orientación en la compra

En aquellas ocasiones en las que se desea comprar un juguete, también la ludoteca tiene su papel.

La elección de un determinado juguete como regalo para el niño, tiene un primer componente de afectividad, sorpresa y alegría momentánea. Pasado este primer momento de ilusión es cuando el juguete puede o no empezar a realizar su función. Si el niño juega con él y obtiene entretenimiento y experiencias positivas de este juguete el regalo ha sido un acierto; en caso contrario, es decir si el juguete queda arrinconado o sirve para producir sensaciones o experiencias negativas (frustración, agresividad...) el regalo ha sido un fracaso.

La ludoteca puede ayudar eficazmente en la elección acertada de los juguetes. Así por un lado los ludotecarios pueden orientar a los padres sobre la adecuación de cada juguete a la edad del niño. No olvidemos que la mayoría de los juguetes son apropiados sólo para un intervalo de edades. Un juguete ofrecido demasiado pronto, es decir a niños demasiado pequeños, desanima y ofrecido demasiado tarde, es decir a niños mayores, decepciona.

Por otro lado el servicio de préstamo de la ludoteca permite comprobar los gustos peculiares de cada niño, su actitud respecto a los distintos tipos de juguetes y sus características, sin correr el riesgo de gastar dinero inutilmente o llenar la casa de objetos que resultan inútiles al poco tiempo. Comprando juguetes idénticos o similares a los que tuvieron éxito cuando estaban en casa, prestados por la ludoteca, los padres saben que no tiran el dinero y que regalan juguetes adecuados a las necesidades y gustos de sus hijos.

Esta idea de que los adultos compren los juguetes adecuados a la edad y a las características del niño, no está en contradicción con la idea de la elección libre del juguete por parte del niño en la ludoteca. En el caso del juguete inadecuado elegido, en la ludoteca el error se subsana fácilmente al devolverlo y, como hemos dicho, es incluso formativo para el niño. En cambio si el juguete regalado por el adulto resulta incorrecto se produce un doble error insubsanable, al no haber facilitado el juguete que divierte y al haber malgastado el dinero.

Una tercera función de las ludotecas respecto a la compra de juguetes es la labor crítica que el personal especializado de las mismas puede efectuar de las informaciones publicitarias sobre juguetes tanto hacia los padres como hacia los propios niños. Con ello se pueden evitar las falsas interpretaciones de los mensajes que en ocasiones resultan cuanto menos con fusos sino falseados, lo que ocasiona después decepciones al constatar la realidad del juguete tanto en relación a las posibilidades del mismo como a la calidad de sus materiales y aca bados.

1.3. NECESIDAD DE LAS LUDOTECAS EN LA SOCIEDAD ACTUAL

Si el juego es una expresión cultural, la familia podría ser el mejor marco para practicarlo. De hecho, casi todos los niños desean jugar con sus padres, pero basta preguntar a padres e hijos, para averiguar que son pocos los padres que juegan alguna vez con sus hijos y, todavía menos los que juegan regularmente con ellos.

Generalmente, ni los padres juegan con sus hijos en las casas, ni las familias potencian y favorecen el contacto niño-juguete, porque están saturadas por los mass-media y por las evasiones semanales y anuales.

Una segunda razón es que el diálogo niño-juguete exige un espacio mayor del que normalmente se dedica dentro de la casa. Son pocos los niños que disponen en su casa de un lugar apto para el juego. Habitualmente no existe en las viviendas actuales la posibilidad de dedicar una habitación al juego infantil, ni tampoco los dormitorios cumplen esta función, tanto por su reducido espacio como por estar concebidos más para dormir o estudiar que para jugar.

Una tercera razón es que, frecuentemente, la dimensión cultural del juego escapa a la atención y competencia de los padres, que conocen solamente la publicidad que de los juguetes hacen los propios fabricantes, y que, a veces, deforman más que informan atribuyendo al producto valores educativos que no posee..

En las ludotecas los niños encontrarán el espacio de juego que quizá les falta en sus casas, compañeros de juego de la misma edad y quizá a sus propios padres o a otros adultos con los que puedan jugar.

Si el juego es una expresión libre y voluntaria, la escuela tal como hoy se concibe y se lleva a término entre nosotros tampoco es el lugar adecuado para favorecer la práctica y el desarrollo del juego.

Tradicionalmente la escuela ha adoptado una actitud hostil al juego por su supuesta oposición al trabajo. En nuestras clases no hay tiempo para el juego; encontraríamos sólo una minoría en las que se practican juegos didácticos o actividades ludiformes (1) con unos objetos muy concretos y finalidades instructivas generalmente.

(1) Franco Tadini define la actividad ludiforme como "una actividad propuesta que tiene la forma de juego pero que no lo es; es una actividad que el niño vivirá como si fuera un juego, con el mismo entusiasmo, buscándole idéntica justificación y extrayéndole la misma alegría". Congreso sobre juego y creatividad en la infancia. Turín 1977.
"Reforma de la escuela" núm. 2. Barcelona, 1978.

La sociedad industrial se caracteriza por la disponibilidad de un tiempo libre progresivamente mayor que obliga a un aumento de las diversiones y a una educación para las mismas. Los juguetes del niño que se manifiestan en el adulto en forma de objetos coleccionables: trenes, elementos de bricolage, etc. pueden ser un excelente inicio para este tipo de formación humana que no tiene cabida en la actual escuela pero si en la ludoteca.

Si el juego es una expresión voluntaria: ¿No existirán otros lugares más atractivos por su espontaneidad que un lugar cerrado?. ¿No preferirá el niño espacios abiertos, al aire libre?.

Pensamos que son igualmente necesarios y válidos tanto unos como los otros; que cumplen funciones específicas diferentes, que cubren necesidades distintas, y que, por lo tanto, deben potenciarse y crearse con igual interés las ludotecas o espacios de juegos cerrados que los robinsons o espacios abiertos, y que nuestros niños deben poder ir a unos y otros según sea su deseo en aquel momento o según las condiciones climáticas.

Lo que podemos asegurar es que para la mayoría de los niños, ni la familia ni la escuela potencian suficientemente el juego y que se necesitan lugares adecuados, animados por educadores expertos y responsables que les proporcionen ocasiones de escoger, contactar y dialogar con los juguetes y materiales de juego.

Si estas son las razones por las que la ludoteca es necesaria en nuestra sociedad a efectos de ambiente y espacio para desarrollar adecuadamente el juego, no podemos olvidar otras razones que la hacen necesaria desde el punto de vista de la obtención de juguetes.

El sistema de préstamo de juguetes que crean las ludotecas es el único que el niño puede tener para corregir los traumas que pueden causarle la carencia de determinados juguetes hacia los que se ha motivado. Tanto la publicidad como su contacto continuado o esporádico con otros niños de distinto nivel le incitan continuamente hacia la posesión de determinados juguetes que luego quizás no pueda obtener si no es a través de un sistema de préstamo como el de las ludotecas.

Por otro lado las ludotecas se muestran necesarias en nuestra sociedad, dado el reducido número de personas estudiosas del prisma pedagógico de los juguetes y que además se encuentran a nivel de investigación científica más que de orientación familiar.

La existencia de ludotecas implica la existencia de ludotecarios, es decir, de educadores especializados en juego y juguete que están en contacto directo con el ámbito familiar y que por lo tanto pueden realizar una gran labor en este campo educativo.

Que feliç que ets, infant, assegut a terra, jugant
tot el matí amb un branquilló trencat!
Enfeinat amb els meus càlculs somric del teu joc
i vaig agegant xifres mentre s'escolen les hores.
Potser tu m'esguardes i penses : "Amb quin
joc estúpida fas malbé el teu matí!".
Infant! jo he oblidat l'art d'abstreurem
amb bastonets i pastissos de fang.
Cerco joguines costoses i aplego pilots d'or
i d'argent.
Jugues, amb el que trobes, els teus jocs joiosos,
jo lluito per travessar el mar del desig
amb la meua fràgil canoa i oblidó que jo
també estic jogant.

Rabindranath Tagore.

CAPITULO II

ANÁLISIS DE LOS ELEMENTOS FUNCIONALES DE UNA LUDOTECA

CAPITULO II

	<u>Págs.</u>
2. <u>ANALISIS DE LOS ELEMENTOS FUNCIONALES DE UNA LUDOTECA</u>	65
2.1. <u>LOS ELEMENTOS DEL JUEGO: LOS JUGUETES</u>	66
2.1.1. <u>Preferencias de los juguetes.</u>	
<u>Estudio cuantitativo.</u>	80
2.1.1.1. <u>Formulación de hipótesis: Hipótesis tópica e hipótesis ambiental.</u>	82
2.1.1.2. <u>Método seguido para la obtención de los datos.</u>	85
2.1.1.3. <u>Tabulación y elaboración de los datos obtenidos.</u>	90
2.1.1.4. <u>Características de la muestra obtenida y representatividad de la misma.</u>	93
2.1.1.5. <u>Clasificaciones segmentales de los juguetes: Tablas y comentario de las mismas.</u>	107
2.1.1.6. <u>Gráficos extraídos de las tablas</u>	134
2.1.1.7. <u>Estudio de las preferencias por grupos característicos de juguetes.</u>	158
2.1.1.8. <u>Estudios estadísticos efectuados sobre los datos obtenidos.</u>	
2.1.1.8.1. <u>Comprobación de la norma- lidad de la distribución con respecto a la edad.</u>	166
2.1.1.8.2. <u>Cálculo de la correla- ción preferencia- presu- puesto publicitario T.V.</u>	173

	<u>Pags.</u>
2.1.1.9. <u>Conclusiones del estudio cuantitativo</u>	190
2.1.2. <u>Estudio cualitativo de los juguetes</u>	194
2.1.2.1. <u>Elaboración de la ficha pedagógica para el estudio cualitativo</u>	196
2.1.2.2. <u>Ejemplos de valoración de juguetes mediante la ficha pedagógica</u>	199
2.1.3. <u>Criterios de selección para la elaboración de un catálogo tipo de material lúdico apropiado para una ludoteca.</u>	206
2.1.3.1. <u>Criterios de exclusión</u>	208
2.1.3.2. <u>Criterios de inclusión</u>	216
2.1.4. <u>Criterios de clasificación para la realización del catálogo tipo</u>	220
2.1.4.1. <u>Juguetes agrupados por sus características</u>	227
2.1.4.2. <u>Juguetes agrupados por los aspectos de la personalidad que estimulan</u>	236
2.1.4.3. <u>Juguetes agrupados por su adecuación a las edades.</u>	251
2.1.4.4. <u>Elaboración de la ficha de integración de los criterios. La ficha J.E.P.</u>	265
2.1.5. <u>Elaboración del catálogo genérico por fichas J.E.P.</u>	266
2.2. PERSONAL ESPECIALIZADO. LOS LUDOTECARIOS	293
2.2.1. <u>El ludotecario como animador</u>	294
2.2.2. <u>Personal necesario en una ludoteca. Niveles y funciones.</u>	301

	<u>Pags.</u>
2.2.3. <u>Formación de los ludotecarios</u>	308
2.2.3.1. <u>Puntos de referencia</u>	309
2.2.3.2. <u>Cualidades</u>	311
2.2.3.3. <u>Estudios propuestos</u>	313
2.3. <u>LOS LOCALES. TIPOLOGIA EN FUNCION DE USUARIOS Y</u>	
<u>SERVICIOS A PRESTAR</u>	318
2.3.1. <u>Descripción de un local tipo</u>	319
2.3.2. <u>Distribución en planta</u>	324
2.3.3. <u>Instalaciones técnicas: Ventilación,</u> <u>iluminación, calefacción</u>	329
2.3.4. <u>Decoración y mobiliario</u>	332
2.3.5. <u>Adaptación de locales</u>	335
2.4. <u>LAS NORMAS DE FUNCIONAMIENTO DE LAS LUDOTECAS</u>	336
2.4.1. <u>Horario</u>	337
2.4.2. <u>Cuotas de préstamo</u>	338
2.4.3. <u>Duración de préstamo</u>	341
2.4.4. <u>Edad de los usuarios</u>	342
2.4.5. <u>Los ficheros.</u>	343
2.4.5.1. <u>Ficheros de juguetes</u>	344
2.4.5.2. <u>" de socios</u>	348
2.4.5.3. <u>Libros de registro</u>	349
2.4.6. <u>Preparación de los juguetes</u>	350
2.4.7. <u>Transporte y control de los juguetes</u>	352
2.4.8. <u>Proyecto de normas y de reglamento de</u> <u>funcionamiento de una ludoteca</u>	353
2.4.9. <u>Esquema de autoevaluación general.</u>	357

2. ANÁLISIS DE LOS ELEMENTOS FUNCIONALES DE UNA LUDOTECA

Al indicar los objetivos que la ludoteca puede conseguir dentro de la sociedad (1) hemos esbozado un conjunto de elementos integrados en un sistema funcional.

Si lo desarrollamos aparecen cuatro elementos fundamentales cuya correcta integración permiten el funcionamiento de la ludoteca.

Estos elementos son:

- 1 - Elementos de juego: juguetes y material lúdico.
- 2 - Personal especializado : ludotecario, otros animadores y colaboradores.
- 3 - Normativas de funcionamiento.
- 4 - Locales.

En este capítulo vamos a estudiar cada uno de ellos por separado y en sus diversos aspectos.

El conjunto armónicamente estructurado, en el marco de una ludoteca, puede favorecer una concepción global y nueva en la formación de los niños y adolescentes, que integra las dimensiones afectivas, cognitivas y sociales necesarias para su desarrollo, facilitando la democratización del juguete y de la diversión infantil, y ampliando el abanico de posibilidades culturales.

(1) Capítulo I.

2.1. LOS ELEMENTOS DE JUEGO: LOS JUGUETES

Juguete según la definición del Diccionario Casares (1) es:

"Objeto que sirve a los niños para jugar (2)".

Joguina según la definición de la Gran Enciclopedia Catalana (3) es:

"Objecte fet expressament per a jugar, per entretenir-se els infants. En quasi totes les societats a compleix una funció didàctica en el si del joc infantil. Aquests objectes, que en gran part són representacions en mida reduïda del món adult, introdueixen i familiaritzen l'infant amb els objectes, així com l'ajuden a establir el nexa entre el seu món imaginari i la realitat quotidiana".

"Los juguetes son para entretenerse, para divertirse, para que los niños hagan lo que quieran, para aprender sirviéndose de estos juguetes" (4).

(1) CASARES, Juan : Diccionario Ideológico de la Lengua Española. Gustavo Gili. Barcelona, 1959. pag. 493

(2) Jugar es ejercitar alguna actividad física o espiritual sin más finalidad que el placer que de ella se deriva. Ibidem, pag. 493.

(3) Gran Enciclopedia Catalana, Volum 8. Barcelona, 1975. pag. 770

En todas las culturas los niños han disfrutado y han aprendido a hacerse mayores con determinados objetos que han servido de apoyo y de estímulo a sus juegos. Estos materiales lúdicos, en ocasiones elaborados intencionalmente y en otras aprovechados por el propio niño, son una necesidad para el juego infantil que permite su diversificación y enriquecimiento, por ello, el juguete es tan antiguo y universal como el propio juego infantil.

Así, gracias a los hallazgos encontrados en las tumbas, se sabe que en las civilizaciones extinguidas hubo objetos de madera, cuero y cerámica que pueden considerarse como una especie de juguete porque aunque se cree que tenían un carácter religioso, los niños no comprenderían este significado y los harían servir para jugar. En tumbas prehistóricas de niños se han encontrado sonajeros y silbatos.

En el Irán y en las excavaciones de Susa y Lagash se han encontrado sonajeros, arrastres y miniaturas de muebles de barro cocido construidos los más antiguos 3.000 años antes de J.C. (1).

(4, cont. pag. anterior) y venta de juguetes destinados a ayudar al desarrollo intelectual del niño y dueño de la tienda de juguetes James Galt de Londres. Symposium sobre juego infantil y Juguete didáctico. Ministerio de Educación y Ciencia. Madrid, 1976. Informe nº 5 pag. 1.

(1) GORRIS José M^º : EL juguete y el juego. Avance, Barcelona, 1976. pag. 37 y ss.

Los juguetes egipcios reúnen características de las civilizaciones africana y oriental. En las excavaciones de orillas del Nilo se han encontrado muñecas, pelotas de cuero, soldaditos de madera policromada y armas de metal y otros objetos que imitaban los verdaderos y evidencian que los hombres de aquella civilización se preocupaban de dar a sus hijos objetos de la vida de los mayores.

En tumbas excavadas en Tebas se han encontrado pelotas hechas de cuero que se calcula tienen unos 4000 años (1).

En Grecia y en Roma el juguete ocupaba un lugar importante en la vida social de los ciudadanos y en la distracción de los niños. La mayoría de estos juguetes se han perdido por la fragilidad de sus materiales pero poseemos información de su existencia y de la importancia que ocupaban en la vida de los niños por las representaciones que de ellos podemos observar en las cerámicas de la época : Aros, pelotas, yo-yo, figuritas grotescas que se colgaban sobre las cunas de los niños para hacerles reír y guerreros en posición de combate con sus armas. Se sabe que el día en que el padre le ponía el nombre a su hijo le era ofrecido el primer juguete, y que en los cumpleaños y fiestas se intercambiaban regalos y los niños recibían juguetes.

(1) PEREZ, Luz F. : Historia de los juguetes. I Symposium del Juego y del Juguete. Madrid 1976. Doc. fotocopiado. pag. 3 y ss.

La civilización griega también utilizaba el balón aprovechando las vejigas de toro (1). Los romanos tomaron este juguete de los griegos y le dieron dos nombres el fallis (más grande y que se lanzaba golpeándolo con un bate sujeto al antebrazo) y el falliculus (balón más pequeño que se lanzaba con el puño). En tiempo de Augusto los niños romanos jugaban por la calle con muñecas, pelotas, peonzas, aros, carritos, canicas.

Las muñecas griegas y romanas eran de hueso, marfil o cerámica y tenían las extremidades articuladas. El Museo Arqueológico de Tarragona conserva una de las más bellas muestras de la juguetería de la edad Antigua, es una muñeca de marfil de 23 cms. de altura, con extremidades articuladas y fabricada en el S. IV de nuestra era, fue enterrada en la necrópolis romano cristiana de Tarragona junto al esqueleto de la niña que jugó con ella, lo que indica la importancia que daban a la muñeca en esta civilización.

Los juguetes de estas épocas, que han llegado a nuestros días, se han convertido en piezas únicas conservadas en los grandes museos de los distintos países o en museos especializados en juguetes.

En la Edad Media desaparece, en parte, el gran interés por el juguete, aunque no por ello los niños dejan de jugar. La gran mayoría lo hace con elementos naturales o desechados y los que disponen de mejores medios económicos con toscos y senc-

(1) Los balones japoneses eran de trapo y de papel. El niño y el juguete, Narcea, Madrid 1972.

llos juguetes hechos especialmente. En esta época nacen las primeras industrias artesanas de juguetes en Alemania, Francia y Países Bajos.

Ciudades como Hamburgo, Nuremberg, Limoges o Saint Claude proveen de juguetes a toda Europa. Junto con los juguetes populares con materiales de poco valor se fabrican otros muy lujosos y con materiales nobles para los príncipes. Son los que, en algunas ocasiones, se han conservado y los que mejor se conocen a través de grabados, crónicas, relatio y correspondencia de la época.

En el Renacimiento y con el retorno a la naturaleza, a lo corpóreo y vital vuelve a adquirir importancia el niño y con él sus juguetes. Existen de esta época varios tratados que recogen la existencia de juguetes al aire libre como aros, pelotas, cuerdas, útiles de lucha y equitación a tamaño reducido. En el Museo de Viena se conserva un cuadro de Brueghel fechado de 1560 que representa grupos de niños jugando a setenta y un juegos diferentes.

Las muñecas de cera, plomo, madera y cerámica se fabrican con gran perfección convirtiéndose en diminutos maniquís ataviados. La primera casa de muñecas de que tenemos noticia data de 1524. Eran de gran tamaño y precisión, lujo y elevado precio. Es evidente que sólo llegaban a manos de las hijas de las primeras familias.

A través del tiempo surgen diferentes y variados juguetes producto de la evolución y de la técnica, en el S. XV aparecen los molinos de viento, en el XVI las cajas de sorpresa, los caminadores y la vajilla infantil (1). En el S. XVII aparecen los juguetes llamados morales y educativos, aunque lo que pretendían era aumentar los conocimientos de forma fácil. Locke asegura que el gran arte de la educación consiste en hacer para los niños objeto de pura diversión y placer todos sus deberes. Comenio reclama para cada centro docente un recinto dedicado a la diversión. Es una época de educación moralista que queda reflejada en juguetes como el de la oca y en juguetes instructivos que enseñan geografía, historia, fábulas, filósofos, papas...

En el S. XVIII aparecen los coches para bebés, los juguetes mecánicos que movían brazos y piernas por medio de hilos.

El paso de la producción artesanal de los juguetes a la industrial y más aún, a la científica, es realmente moderno. Fue necesario, por un lado, la estructuración como tales de las ciencias pedagógicas y por el otro, la gran revolución industrial de los siglos XVIII y XIX.

En el S. XIX se comienzan a generalizar los juguetes, se crea el caballo, mecánico y el de cartón amoldado. Aparecen los

(1) Historia del juguete en Juguetes y Juegos de España nº 68, Barna., dic., 1978. pag. 82.

Kiddicraft ingleses creados por Hilary Page con variedad y multiplicidad de conjuntos posibles, las pelotas, esferas, cubos, formas geométricas, construcciones, punteados, plegados, curiosidades científicas, que entran en la escuela gracias principalmente a Froebel, Decroly y Montessori. No nos detenemos ante el material de estos pedagogos tanto por ser ya sobradamente conocido como por estar ideado más para la escuela que para el tiempo libre.

Los soldaditos de plomo y los juguetes bélicos en general consolidan sus raíces en las dos guerras mundiales (1) y en general los conflictos bélicos intermitentes en diversas áreas del globo contribuyen a que no decaigan ni se conviertan en anacrónicos, viéndose apoyados tanto por los medios de comunicación como por las películas del Oeste y de temas medievales.

Los avances en industrialización permiten la producción en masa de juguetes a precios cada vez más baratos. La máquina de vapor, el ferrocarril, los barcos de vapor, el teléfono, el automóvil, el avión y otros inventos dan lugar a numerosos juguetes mecánicos, eléctricos y electrónicos. También se multiplican los juguetes didácticos y educativos, puzzles, dominos y todos los que tratan de potenciar el pensamiento lógico, la comprensión, agilidad, rapidez, eficacia y, en general, los valores que se creen más adecuados para el hombre que se quiere formar; y así llegamos a nuestros días en los que, por indicar un dato concreto, en la festividad de Reyes de 1979, se calcula que sólo los niños de Madrid recibieron 3 millones de juguetes por un valor de 1.500 millones de ptas. (2).

El 30% de los regalos son movidos por pilas o corriente eléctrica y comprenden una gama de 8.000 modalidades distintas, el 20% son juguetes sin tracción propia, el 30% juegos recreativos, cuentos y material escolar y el 20% juguetes y equipos deportivos (1).

Después de esta rápida visión histórica en la que se demuestra que los niños de cada época han disfrutado de juguetes según las posibilidades de cada momento histórico, podemos decir que el juguete es un objeto que materializa y a veces codifica la actividad lúdica.

En manos del niño es un objeto capaz de desencadenar una actividad que pronto se transformará en juego.

Para el niño el juguete es a la vez soporte para el juego y mediador entre el mundo exterior y su propia persona.

Para los psicoanalistas el juguete es una posibilidad de equilibrio, es como si se estableciera un paralelismo entre la utilización del juguete y la autonomía ganada por el niño en relación con su madre. Por su parte la madre se sirve del juguete para manifestar su deseo de presencia constante cerca del niño y al mismo tiempo confirma la autonomía del niño en su

(1, cont. pag. anterior) Adara. La Coruña 1976. pag. 13.

(2) DEL RIO, Angel : Los juguetes de Reyes en Ya, Madrid
6 de Enero de 1979. (Viene de la pag. anterior).

ausencia. Inversamente el juguete es un sustituto de la madre para el niño, es como su representante físico y la continuación de su presencia. Los psicoanalistas estudian en el juguete las relaciones entre la representación del deseo y del objeto. El juguete sería el símbolo de las representaciones del niño, lo que exige un estudio del simbolismo y de su interpretación, según el grado de comprensión intelectual del niño.

El juguete es catalizador del juego, el niño utiliza el juguete y los juegos provocados por aquél para vivir ficticiamente situaciones angustiosas de forma que después son menos angustiosas al poder transferir en el objeto o en una situación artificial los traumatismos, conflictos o fantasmas que le atormentan. La manipulación del juguete a su gusto confiere al niño un dominio sobre el conflicto (1) sería el caso del niño enfermo que pone inyecciones a su oso o que pega a sus muñecos.

Este es el papel equilibrador y liberador, de compensación y evasión de participaciones afectivas que encierra el juguete, así, por ejemplo, el niño que juega con sus indios es a la vez él mismo organizador de la batalla, la batalla completa y algunos indios que la forman.

Los psicólogos por su parte, han comprendido ya hace algún tiempo la importancia del juego concretado por medio del juguete. Este es interpretado por Piaget como un instrumento de

(1) GUTTON, P.: El joc dels nens. Nova Terra, Barcelona 1975. pag. 74. y ss.

realismo que depende a la vez del sueño y de la ilusión del juego simbólico y egocéntrico contribuyendo a la realidad de sí mismo (1).

Tanto el material como los juguetes educativos han sido ideados según Michelet para servir al desarrollo del homo sapiens, favorecen su camino hacia la inteligencia y la lógica mediante el uso de la mano y de los sentidos, la manipulación permite conocer intuitivamente las cosas mucho antes de pensarlas, por esta razón los niños precisan de muchos juguetes (2).

A través del mundo de los juguetes el niño puede ir probando y ejercitando su cuerpo y toda su persona poniéndose en relación directa con el mundo que le rodea.

El juguete es un mediador entre el niño y el adulto así, por ejemplo, los coches transforman a los niños en conductores, mientras que los muñecos los transforman en padres. El juguete le permite realizar diferentes papeles, identificarse, estudiar y medir sus posibilidades y le facilita, de esta forma, el ir estableciendo relaciones con el mundo en el que deberá integrarse.

(1) PIAGET, Jean : La formación del símbolo en el niño. F.C.E. México, 1975. pag. 130 y ss.

(2) MICHELET, André : Los útiles de la infancia. Herder, Barcelona 1977, pag. 481.

Antes el niño realizaba por sí solo sus experiencias y los juegos al aire libre, en el campo, completaban la enseñanza teórica que recibía. Con el tiempo ha ido perdiendo su libertad de acción al vivir en las ciudades y en los pisos, por ello habrá que procurar una compensación al niño de la ciudad por medio de unos juguetes apropiados que le restituyan lo más posible la experiencia íntima de la que carece (1).

Para los sociólogos el juguete es un objeto material inscrito en una determinada cultura y como testimonio de esta cultura aporta a los jugadores la posibilidad de ir la asimilando.

Constatación sociológica es la de que la elección de los juguetes está fuertemente estereotipada en función del sexo con lo que la atribución socialmente apropiada de los roles es objeto de un aprendizaje en la que los juguetes juegan un importante papel. La distribución entre juguetes femeninos y masculinos es un fenómeno sociológico que ludotecarios y educadores en general deberán analizar y reconsiderar.

Desde el punto de vista pedagógico baste con recordar toda la corriente que se apoya para educar precisamente en el valor del juego.

Existe toda una buena pedagogía preescolar que tiene por finalidad utilizar el juego del niño, podríamos decir rentabilizarlo y mejorarlo.

Esta preocupación pedagógica del adulto se centra en el juguete, que ha de ser un objeto pensado, construido por el adulto y que no tenga otra finalidad que el juego.

Para este estudio y dentro del marco de los juguetes para una ludoteca, no nos interesa especialmente el juguete llamado en el mercado "educativo" que es instrumento para un aprendizaje. Ni tampoco el material didáctico, este sería de interés en un planteamiento de la didáctica de una asignatura a través del juego o actividad ludiforme (1) o, dicho de otra forma, dentro del ámbito de actividades de aprendizaje propiamente escolares.

Sabemos teóricamente y hemos podido comprobar prácticamente (2) que la idea de la eficacia del juego quita al niño el valor del juego.

Reflexionando un poco sobre ello no podemos negar que esta preocupación por la eficacia, nivel adulto, es el síntoma de una ideología de la rentabilización que pretende que no haya tiempo ni espacio perdido.

Muchos de estos espacios pedagógicos, como afirma Besson, concurren a veces en que el niño se encuentre ante una incapaci-

(1) Actividad que no es juego pero que el niño vivirá como si fuese juego, con el mismo entusiasmo y alegría. TADINI, Franco : Juego simbólico y creatividad en la escuela Maternal. Congreso sobre juego y creatividad en la Infancia Turín, junio 1977. En Reforma de la Escuela nº 1, Barcelo-

dad de jugar creativamente (1). Incapacidad que puede indicar un estancamiento en el desarrollo imaginario y simbólico y que el niño superará con la vuelta a la confianza en sí mismo y en los otros. Esta capacidad se recupera antes si se le ayuda a partir del diálogo a que explique, observe, atienda, verbalice cualidades y gustos. El educador antes le ayudará si juega con él que si le impone un juguete, pues es la relación que se establece a través del juguete, con motivo del acto lúdico, entre el niño y su entorno lo que es importante para su desarrollo.

En general y concretándonos en el juguete como elemento de juego de una ludoteca, entendemos que todo buen (2) juguete es educativo y que, en ocasiones, con un cierto tipo de intervención del adulto puede serlo aún mucho más.

(1, con. pag. anterior) .. na 1978, pag. 16.

(2, pag. anterior) Hacemos referencia a experiencias tenidas en este sentido con un niño, hijo propio, de 8 años.

(1) BESSON, Bernard : Exploraciones y límites de las ludotecas. Ponencia, II Congreso Internacional del Juego y del Juguete. Barcelona, 1977.

(2) Nos remitimos a la definición de bondad del juguete que hace "l'Institut International pour la Promotion du bon Jouet " Ver apartado 2.1.4.

En el fondo de una ludoteca, y junto con los juguetes, tiene cabida cierto material lúdico, esto es aquél que en determinados casos cumple la definición de juguete pero no se vende comercialmente como tal, puesto que se ha concebido originariamente para una función distinta. Así, las cubiertas del automóvil cuya función originaria y fundamental es permitir la rodadura del automóvil pero que puede ser un excelente material de juego tanto convertido en columpio, como en aros, o en elementos de construcción de cabañas por poner sólo unos ejemplos.

Del juguete nos interesan en este estudio dos temas fundamentales. Por un lado conocer qué juguetes son los que prefieren los niños de hoy, y por otro plantearnos el sistema de efectuar la valoración científica de los mismos. Por ello hemos dividido nuestro estudio sobre el juguete en dos apartados separados y consecutivos:

- a) Cuantitativo de preferencias de los niños.
- b) Sistema de evaluación cualitativa del valor pedagógico del juguete.

Ambos estudios se sintetizan después, junto con unos criterios de selección y clasificación, para elaborar un catálogo genérico y orientativo de juguetes para una ludoteca.

2.1.1. La preferencia en los juguetes. Estudio cuantitativo

Dentro del marco de la ludoteca y partiendo del valor educativo de todo buen juguete pretendemos que el niño juegue libremente con aquellos juguetes que él prefiere y haya escogido por sí mismo, con aquellos juguetes que pide voluntariamente porque le permiten jugar, divertirse y relacionarse, y es precisamente a través de estas funciones como van cumpliendo sus objetivos educacionales.

Por ello, hemos creído que, para empezar, nada podía ser más adecuado que escuchar a los propios niños, con esta idea hemos buscado el modo de que ellos mismos nos indiquen sus preferencias a través de una encuesta directa totalmente abierta y con menciones múltiples.

Este estudio de preferencias (1) tal y como se ha planteado a base de cubrir la totalidad de la Geografía española mediante una muestra representativa, es decir, efectuando un estudio preferencial a gran escala es la primera vez que se ha realizado en España (2).

(1) Agradecemos la gran colaboración que nos ha prestado para este estudio cuantitativo "Nova Línea" en la persona de su Director D. Silvio Martínez.

(2) PEREZ, Luz; realizó un estudio sobre los juguetes que piden los niños en las cartas de los Reyes, recogidas a través de unos grandes almacenes. Ponencia presentada en el 1er. COngreso .../...

Pensamos que es una valiosa aportación en el campo del estudio de los juguetes porque el análisis de los datos obtenidos ha permitido definir las características sociológicas de los juguetes, intentar medir estadísticamente la influencia real de la publicidad de los juguetes sobre los niños y aportar información muy útil para la elaboración de un catálogo standard de juguetes para las ludotecas.

(2, cont. pag. anterior) Internacional de Juego y Juguete. Barcelona, 1977.

2.1.1.1. Formulación de hipótesis: hipótesis tópica e hipótesis ambiental

Al estudiar a priori las preferencias de la población infantil hacia unos juguetes se nos presentan como posibles dos hipótesis :

- 1) Los niños escogen fundamentalmente aquellos juguetes que les presentan los spots publicitarios de T.V.
- 2) Los niños escogen los juguetes por otros motivos distintos a los de la publicidad televisiva.

A la primera hipótesis la denominaremos hipótesis tópica por ser aquella ^{que} a priori parece más acorde con los tópicos de la sociedad de consumo en la que vivimos actualmente, y en la que muchas veces basta que un producto realice una intensa campaña publicitaria por televisión y tenga canales de distribución adecuados para que se venda, independientemente de su calidad, utilidad, precio u otras razones intrínsecas.

El juguete comercialmente puede incluirse, a priori, en el tipo de productos que parecen responder a esta realidad comercial, tanto más porque el niño es un receptor del mensaje publicitario altamente influenciable y la industria juguetera tiene unos canales de distribuciones correctamente estructurados.

Sin embargo, puede pensarse que el juguete es un producto suficientemente elaborado como para comportarse ante sus usuarios de una forma particular y que el niño recibe otro tipo de estímulos que le orientan y le influyen en la preferencia hacia unos juguetes determinados. Esta segunda hipótesis la denominaremos hipótesis ambiental puesto que presupone que existen factores ambientales distintos de la pura publicidad, que actúan con fuerza suficiente como para contrarrestar la información publicitaria. Este conjunto de factores ambientales es evidentemente muy amplio ya que incluye cualquier información que no sea la estrictamente publicitaria de T.V., así por ejemplo incluirá tanto la labor sugerencias de padres y educadores, como la calidad intrínseca del juego pasando por recomendaciones de amigos, vendedores, o la visión de catálogos, escaparates, entre otros.

El estudio cuantitativo realizado en el presente capítulo pretende, además de obtener las relaciones de juguetes preferidos por los niños españoles en diciembre de 1978, segmentado por edades, sexos, habitat y zonas geográficas, pretende discernir cuál de las dos hipótesis planteadas (tópica y ambiental) resulta estadísticamente de más alta significación.

Para ello se realizará el correspondiente estudio estadístico de correlación simple y la formulación de la correspondiente línea de regresión para la hipótesis que resulte aceptada.

2.1.1.2. Método seguido para la obtención de los datos

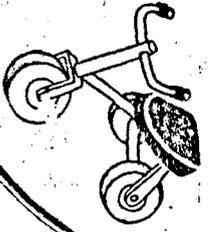
Los datos relativos a los juguetes preferidos por los niños se han obtenido a través de una encuesta introducida en las publicaciones periódicas infantiles y juveniles de "Revistas Bruguera".

Para motivar la respuesta a la encuesta, ésta se presentó bajo la forma de un concurso con premio. Para ello se ideó "El concurso para la elección del juguete del año 1978 entre los niños lectores de revistas", y se insertó en las revistas un díptico a todo color con cupón de respuesta. En dicho cupón se solicitaba la indicación del juguete preferido y otros cuatro más (1).

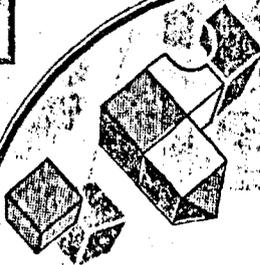
Entre los concursantes que hubieran mencionado en primer lugar el juguete, que en conjunto obtendría más menciones, se ofrecía el sorteo ante notario de cien regalos sorpresa (2).

(1) Ver muestra adjunta.

(2) El regalo consistió en un lote de libros.



GRAN CONCURSO DEL JUGUETE DEL AÑO



CONCURSO

LECTORES
REVISTAS BRUGUERA

PREMIOS

CONCURSANTES: Podrán concursar todos los lectores de las Revistas que envíen un cupón respuesta al apartado de Correos 14.020 de Barcelona, indicando en el sobre **PARA EL CONCURSO "EL JUGUETE DEL AÑO LECTORES REVISTAS BRUGUERA"**.

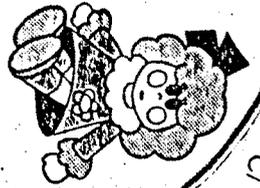
PLAZO: Todos los Concurstantes deberán enviar sus respuestas antes del 31 de Diciembre de 1978. Podrás enviar cuantos cupones desees. A más cupones enviados, más posibilidades de Premio. Los ganadores se publicarán en esta Revista durante el mes de Febrero.

NORMAS PARA CONCURSAR: Deberás indicar los 5 juguetes que más te gustaría tener, indicando, si puedes, el nombre del fabricante.

JURADO: Todas las respuestas serán ordenadas y el JUGUETE DEL AÑO, que más votos tenga, recibirá el nombre de JUGUETE DEL AÑO 1978, de los lectores de las Revistas Bruguera.

El Sr. Notario de Barcelona D. Bartolomé Masoliver Ródenas, C/. Paseo de Gracia, 77. 3.º, procederá a verificar los resultados, así como a elegir los 100 ganadores.

FECHA: Envíalo antes del 31 de Diciembre
CONCURSO "EL JUGUETE DEL AÑO"
APARTADO DE CORREOS: 14020 Barcelona



Cada uno de los 100 ganadores recibirá un REGALO SORPRESA. ¡Fábuloso! Más de lo que tú puedes desear. Tanto el juguete, como los ganadores y los premios se harán públicos en estas Revistas.

Nombre _____
C/. _____ n.º _____
Ciudad _____ Dto. _____ Sexo Edad

MI JUGUETE DEL AÑO

NOMBRE JUGUETE _____ NOMBRE FABRICANTE _____
(sólo si lo conoces)

OTROS JUGUETES _____ NOMBRE FABRICANTE _____
(sólo si lo conoces)

- 1.º _____
- 2.º _____
- 3.º _____
- 4.º _____
- 5.º _____



Se realizaron diez y nueve inserciones en las fechas inmediatamente anteriores a Reyes de 1978. Se eligió la época de Reyes porque es precisamente cuando los niños piensan y desean más los juguetes viendo la posibilidad de obtenerlos, con lo que tanto nombres genéricos como marcas concretas están más vivas en su mente. Por todo ello esta época coincide con el momento en que los fabricantes de juguetes hacen su máxima publicidad en T.V. y los vendedores sus máximos esfuerzos en exposiciones.

Las inserciones del cupón respuesta fueron las siguientes:

<u>Fecha</u>	<u>Publicaciones</u>	<u>Tiraje medio de la inserción</u>
11-12-1978	Pulgarcito	1.500 ejemplares
11-12-1978	Tio Vivo	1.400 "
11-12-1978	Gina	1.500 "
11-12-1978	Super Tio Vivo	8.200 "
11-12-1978	Mortadelo Especial	4.500 "
11-12-1978	Almanaque DDT	7.500 "
18-12-1978	Tio Vivo	1.400 "
18-12-1978	Gina	1.500 "
18-12-1978	Abeja Maya	1.400 "
18-12-1978	Super Pulgarcito	8.500 "
18-12-1978	Super Sacarino	6.700 "
18-12-1978	Zipi y Zape especial	4.100 "
18-12-1978	Super Lily	6.400 "

Fecha	Publicaciones	Tiraje medio de la inserción
25-12-1978	Tío Vivo	1.400 ejemplares
25-12-1978	Lily	1.900 "
25-12-1978	Gina	1.500 "
25-12-1978	Super DDT	7.500 "
25-12-1978	Super Carpanta	7.000 "
25-12-1978	Mortadelo especial	4.500 "

Con fecha del 11 de diciembre se realizaron 24.600 inserciones. Con fecha 18 de Diciembre se realizaron 30.000 inserciones. Con fecha 25 de diciembre se realizaron 23.800 inserciones. El total de inserciones realizadas en tres semanas fue de 78.400.

Estos tirajes promedios de las revistas Bruguera están comprobados por el Instituto de Censores Jurados de Cuentas de España a solicitud de la Editorial y mediante acta certificada notarialmente ya que no existe control oficial de la difusión para este tipo de publicaciones.(1).

(1) Para publicaciones periódicas no especializadas (diarios, revistas generales) el control de Tirajes lo realiza oficialmente la Oficina para la Justificación de la Difusión (O.J.D.) todas estas comprobaciones se realizan fundamentalmente a efectos de fijación de tarifas publicitarias.

En el cupón respuesta se solicitaban,

- los datos personales siguientes: .nombre
- .dirección
- .ciudad
- .sexo
- .edad

- las menciones de juguetes preferidos con un máximo de 5 respuestas.

El total de cupones rellenos recibidos⁽¹⁾ fue de 3.868 lo que representa un 4,9% de las inserciones efectuadas. Cifra ligeramente superior a las consideradas internacionalmente como habituales para este tipo de inserción cuyo índice normal de respuesta se considera sobre el 3%.⁽²⁾ Este porcentaje algo superior a lo normal está justificado por la difusión del cuestionario en un momento de mentalización de la población a encuestar.-época de Reyes- momento óptimo como se ha comentado anteriormente.

Ya que la encuesta de respuesta múltiple invitaba a 5 respuestas o menciones por cada individuo se obtuvo un total de 19.340 menciones de juguetes.

En el resto del estudio cualitativo hablaremos de estas menciones como datos obtenidos de la encuesta.

(1) Nos referimos a los cupones recibidos y considerados válidos. El total recibido fue de 3.915.

(2) Cifra referencial facilitada por profesionales del sector publicitario. Entrevista 4-12-1978.

Respecto al soporte de la encuesta debemos indicar que si bien en España no existe, como ya he indicado, ningún control oficial sobre el tiraje ni difusión de los cómics, ni tampoco ningún estudio estadístico sobre el tema, el grupo de revistas Bruguera es, con mucho, el primero de España en tiraje y distribución territorial (1).

El grupo de revistas Bruguera está constituido por 16 publicaciones, 6 semanales, 8 mensuales y dos quincenales que en conjunto representan un tiraje anual total de casi un millón y medio de ejemplares (2).

(1) Según nos manifestó Antonio Martín, conocido estudioso del tema "Cómics", los cómics Bruguera pueden considerarse representativos porque van a un público indiscriminado sin matiz de clase social, sexo, habitat o región. No hay otras publicaciones que puedan competir en cuanto a calidad de presentación, precio, personajes populares y cobertura nacional. Constituyen una lectura de evasión que leen con gusto todos los niños. Las otras editoriales de cómics: Editorial Valenciana, Editorial Novaro, Editorial Montera tienen un tiraje y una cobertura claramente inferior y cómics como Cavall Fort o Tretzevents no nos hubieran servido por limitaciones de tiraje o idiomáticas. (Entrevista 13-2-79).

2.1.1.3. Tabulación y elaboración de los datos obtenidos

La totalidad de la información contenida en la encuesta ha sido obtenida a través de preguntas abiertas tanto para los datos de localización del niño que contestó como para los propios del estudio.

El ser preguntas abiertas obligó a una primera tabulación manual de los juguetes mencionados ya que se desconocía a priori cuales iban a ser, y a una codificación de los datos de localización de los encuestados.

Después de esta primera tabulación manual de las 3.838 respuestas recibidas y dadas por válidas al contener la totalidad de los datos solicitados(1), se realizó una tabulación mecánica por ordenador(2) buscando las agrupaciones que parecían más interesantes para los fines propuestos.

(1) Quedaron automáticamente anuladas aquellas encuestas que no tenían contestados la totalidad de los apartados de localización o presentaban juguetes repetidos. Se anularon 47 encuestas.

(2) Hizo la tabulación un ordenador IBM sistema 3 modelo 10 del Centro de Cálculo Procesa S.A. de Barcelona.

Se solicitaron del ordenador las siguientes relaciones y listados en números absolutos y porcentajes:

- 1) Relación juguetes
- 2) Relación de zonas
- 3) Relación de provincias de cada zona
- 4) Relación de fabricantes
- 5) Listado por juguetes
- 6) Listado por edad y juguetes
- 7) Listado por sexo, edad y juguete
- 8) Listado por zonas medio y juguete
- 9) Listado por fabricantes.

Estos listados no se han explotado todos en el presente estudio puesto que posteriormente observamos que los datos de algunos de ellos no eran especialmente significativos para el estudio que estábamos realizando en este momento. Así por ejemplo, no se ha incluido en las tablas estadísticas el estudio pormenorizado de las preferencias de juguetes por distribución geográfica ya que las diferencias no resultan especialmente significativas.

Los listados que se han estudiado en profundidad han sido:

- Listado por juguetes
- Listado por edad y juguetes
- Listado por sexo, edad y juguetes
- Listado por zonas, medio y juguete (Catalunya)

Para todas las elaboraciones, y a pesar de que el ordenador suministró el listado diferenciando en qué lugar de los cinco posibles había sido indicada la mención, se ha utilizado como dato base el número total de menciones recibidas por cada juguete independientemente de su posición de la mención (1).

Ha sido el hecho comprobado en un pre-test limitado (2) antes de la tabulación de que los niños alteraban fácilmente el orden de los cinco juguetes mencionados aunque normalmente mantenían los mismos juguetes.

(1) Este dato podía fácilmente haberse tenido en cuenta facilitando al ordenador unos coeficientes de peso W proporcionales a la posible importancia relativa de cada mención según su posición.

(2) Han sido sometidos a esta prueba 12 niños comprendidos entre los 6 y los 13 años, con intervalo de 6 días entre la primera vez que se les pedían los

1.1.4. Características de la muestra obtenida y representatividad de la misma

Como hemos indicado, a partir de la inserción del cupón de respuesta se obtuvieron 3.868 respuestas individuales, que equivalen a 19.340 menciones de juguetes.

El análisis de la muestra así obtenida se ha efectuado desde los siguientes puntos de vista:

- a) Sexo
- b) Edades
- c) Procedencia geográfica
- d) Habitat.

a) Sexo

La muestra se compone de 1672 niños (43,22%) y 2196 niñas (56,77%):

b) Edades

La composición por edades de la muestra es la siguiente:

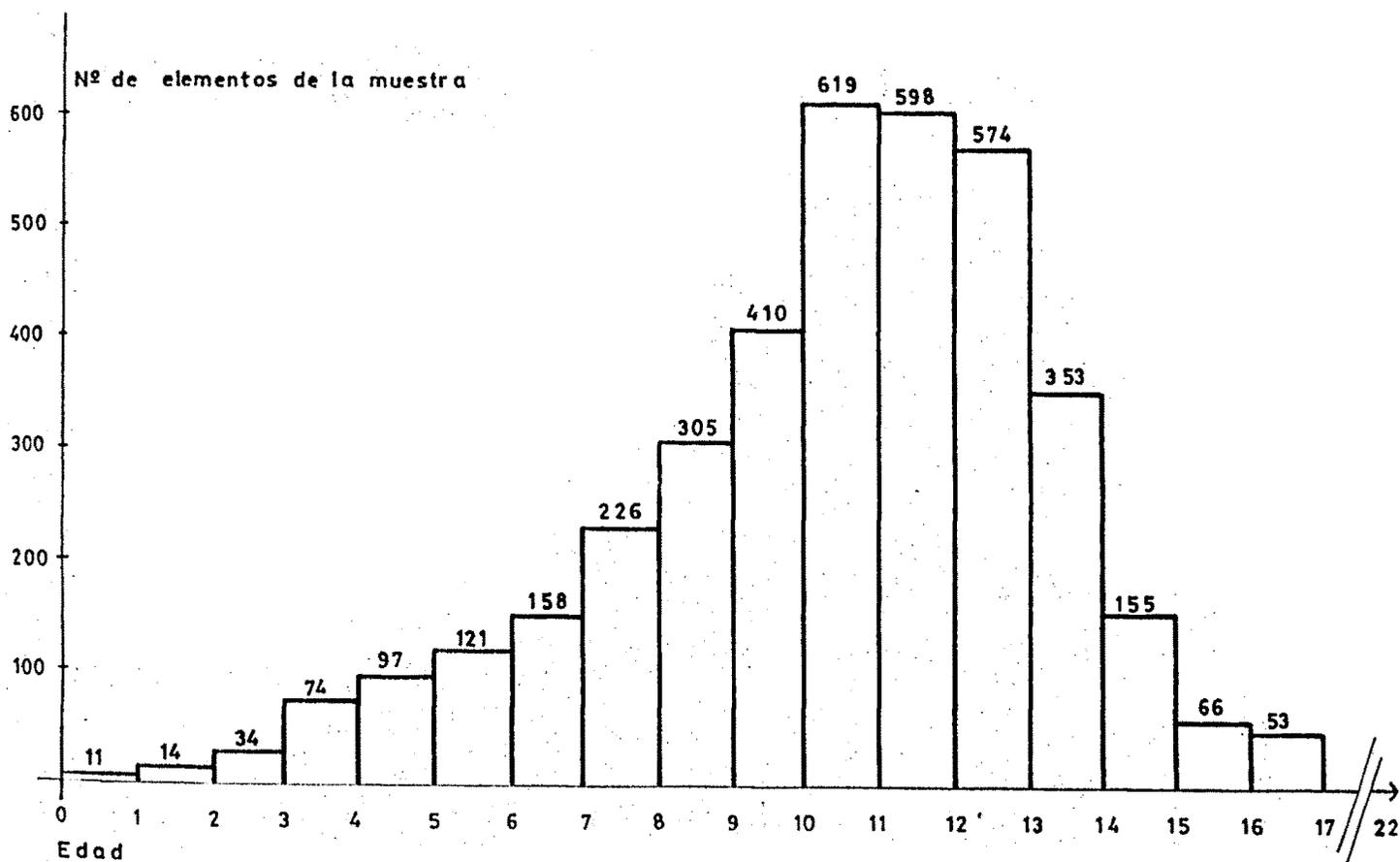
<u>Edad</u>	<u>Nº de elementos</u>	<u>% sobre total</u>
0-1 años	11	0,28%
1-2 "	14	0,36
2-3 "	34	0,87
3-4 "	74	1,91
4-5 "	97	2,51
5-6 "	121	3,13
6-7 "	158	4,08
7-8 "	226	5,84

<u>Edad</u>	<u>Nº de elementos</u>	<u>% sobre total</u>
8-9 años	305	7,88
9-10 "	410	10,60
10-11 "	619	16,00
11-12 "	598	15,46
12-13 "	574	14,84
13-14 "	353	9,13
14-15 "	155	4,01
15-16 "	66	1,71
más de 16	53	1,37
<hr/>		
TOTAL	3.868	100,00%

Si agrupamos las edades de acuerdo con la agrupación propuesta por Michelet (1), obtenemos la siguiente distribución:

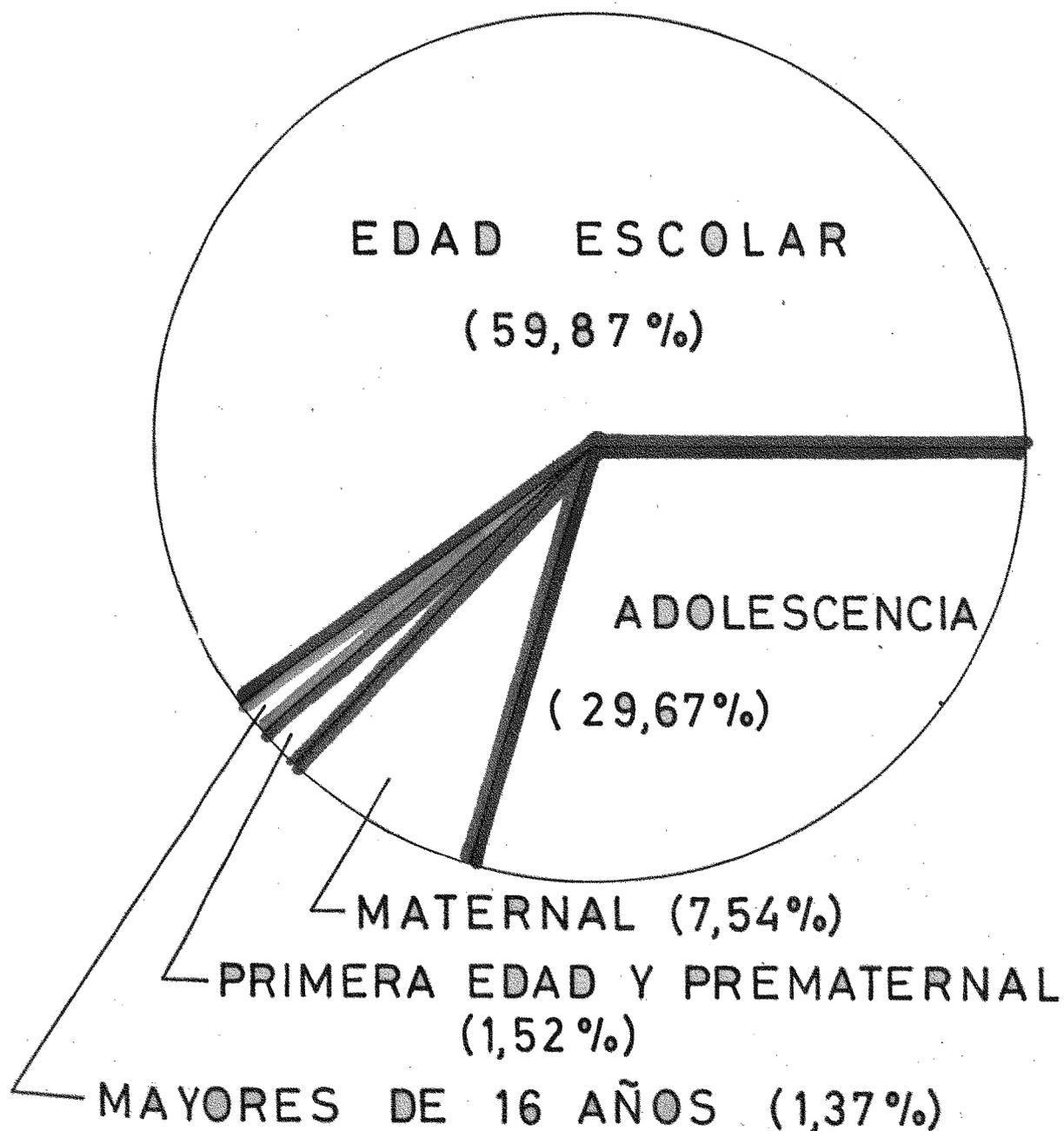
	<u>Nº de elementos</u>	<u>% sobre la muestra</u>
Primera edad y prematernal (0-3 años)	59	1,52%
Maternal (3-6 años)	292	7,54
Edad escolar (6-12 años)	2.316	59,87
Adolescencia (12-16 años)	1.148	29,67
Superior a 16 años	53	1,37
<hr/>		
TOTAL	3.868	99,97% α
		= 100%

(1) MICHELET, A. : A chaque jouet ses âges a chaque âge ses jouets en Ludorama, Sep. - Oct. París, 1978.



DISTRIBUCION DE LA MUESTRA POR EDADES

DISTRIBUCION DE LA
MUESTRA POR GRU-
POS DE EDAD.(EN %)



Como se observa predominan los segmentos correspondientes a Edad Escolar (6 - 12 años) con un 59,87% y Adolescencia (12 - 16 años) con un 29,67% , lo que resulta concordante puesto que en estas edades es cuando los niños están más interesados por el tema "juguete" y además son las edades normales de lectura de las revistas que constituyeron el soporte de la encuesta (de 6 a 16 años).

Debemos hacer notar que para las edades inferiores a los 6 años (Maternal, Prematernal y Primera Edad) es evidente que fueron los mayores (padres, hermanos mayores, abuelos, etc...) quienes rellenaron el cupón de respuesta. En el caso de la edad Maternal, puede pensarse que quien relleno la encuesta preguntó la opinión del niño y se limitó a transcribirla por cuenta de quién todavía no sabe escribir, pero para las edades inferiores es evidente que reflejan la opinión de quién la relleno, muy probablemente hermanos mayores que pensaron así tener más oportunidades de ganar uno de los premios del concurso. Sin embargo su porcentaje es tan exiguo (1,52%)^{que} no modifica en nada el conjunto de la encuesta.

c) Procedencia geográfica.

A efectos de distribución geográfica, las encuestas se agruparon en los siguientes 17 grupos o zonas:

<u>ZONA</u>	<u>PROVINCIAS INCLUIDAS</u>
1 - CATALANA	Barcelona, Tarragona, Lleida y Gerona.
2 - VALENCIANA	Valencia, Castellón de la Plana y Alicante
3 - MURCIANA	Murcia
4 - ANDALUZA	Sevilla, Málaga, Almería, Granada, Jaen, Huelva, Cadiz y Córdoba.
5 - EXTREMEÑA	Cáceres y Badajoz.
6 - CASTELLANO - LEONESA	Segovia, Avila, Valladolid, Zamora, Salamanca, Palencia, Burgos, Soria, y León.
7 - MONTAÑESA	Santander
8 - GALLEGA	La Coruña, Lugo, Orense y Pontevedra
9 - ASTURIANA	Oviedo
10 - CASTELLANO - MANCHEGA	Albacete, Cuenca, Guadalajara, Toledo y Ciudad Real.
11 - MADRID	Madrid
12 - RIOJANA	Logroño
13 - VASCOGADAS	Vizcaya, Guipúzcoa y Alava
14 - NAVARRA	Navarra
15 - ARAGONESA	Zaragoza, Huesca y Teruel
16 - BALEAR	Baleares
17 - CANARIA	Sta. Cruz de Tenerife y Las Palmas.

Como se observa, las zona coinciden con las regiones o nacionalidades en que se está configurando el mapa pre-autonómico de España.

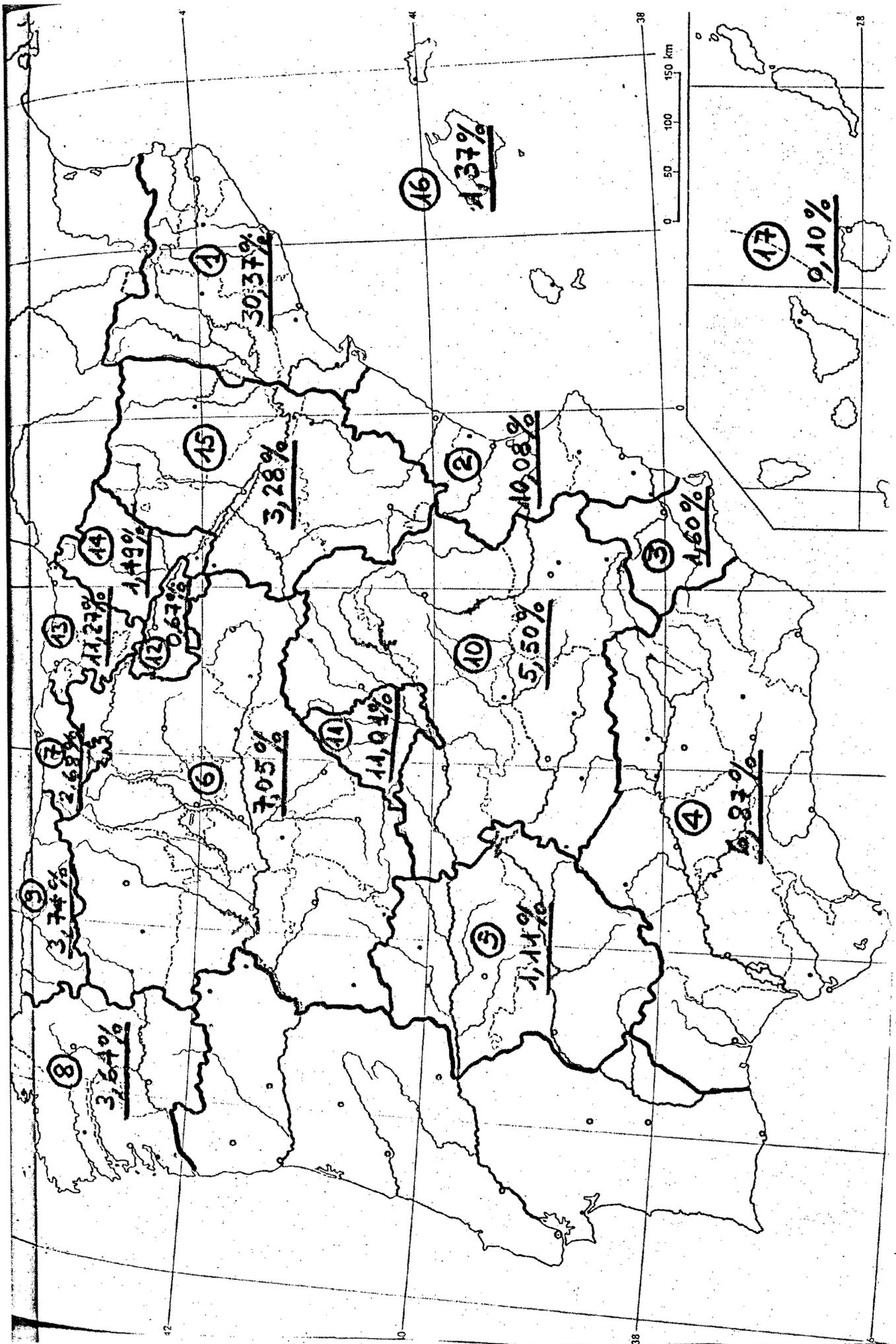
De la totalidad de las encuestas recibidas, la distribución territorial ha sido la siguiente:

(ver gráfico adjunto)

<u>ZONA</u>	<u>ENCUESTAS RECIBIDAS</u>	<u>% TOTAL</u>
CATALANA	1.175	30,37%
VALENCIANA	390	10,08
MURCIANA	62	1,60
ANDALUZA	266	6,87
EXTREMEÑA	43	1,11
CASTELLANO-LEONESA	273	7,05
MONTAÑESA	104	2,68
GALLEGA	141	3,64
ASTURIANA	145	3,74
CASTELLANO-MANCHEGA	215	5,55
MADRID	426	11,01
RIOJANA	27	0,67
VASCONGADA	436	11,27
NAVARRA	58	1,49
ARAGONESA	127	3,28
BALEAR	53	1,37
CANARIA	4	0,10%
T O T A L	3.868	100 %

d) Habitat

A los efectos del "habitat" o sea de la tipología socio-económica del lugar donde viven los niños que



han enviado las encuestas, se han considerado tres grupos distintos:

- 1) Medio Rural
- 2) Medio urbano
- 3) Medio capital.

En el medio rural se han incluido las encuestas procedentes de zonas rurales, es decir de poblaciones con menos de 10.000 habitantes; en el medio urbano se han incluido las respuestas procedentes de poblaciones mayores de 10.000 habitantes no capitales de provincia; y en el medio capital las procedentes de las ciudades capitales de provincia.

El resultado obtenido ha sido.

<u>Habitat</u>	<u>Nº de encuestas</u>	<u>Porcentaje</u>
1) Medio rural	962	24,87%
2) Medio urbano	960	24,81%
3) Medio capital	1.946	50,31%
TOTAL	3.868	100%

Si adicionamos los dos últimos grupos, obtenemos un total del 75, 12% de las respuestas como procedentes de niños cuyo habitat es prácticamente "urbano" de acuerdo con la definición sociológica del término, lo que coin-

cide bastante exactamente con la distribución de la población española (1).

(Ver gráfico adjunto)

e) Representatividad de la muestra obtenida

Dado el sistema utilizado para la obtención de datos, publicación de un cuestionario y recepción de cuestionarios contestados; no ha sido posible establecer un estudio "a priori" del tamaño de la muestra a encuestar.

Sin embargo, si se fijó un tamaño mínimo de la misma en función de las características del estudio, tal que si no se alcanzaba no se procedía a iniciar las tabulaciones de datos y se reinsertaban los cuestionarios.

Para la fijación de este tamaño mínimo se determinaron los siguientes parámetros:

Fiabilidad : 95 %

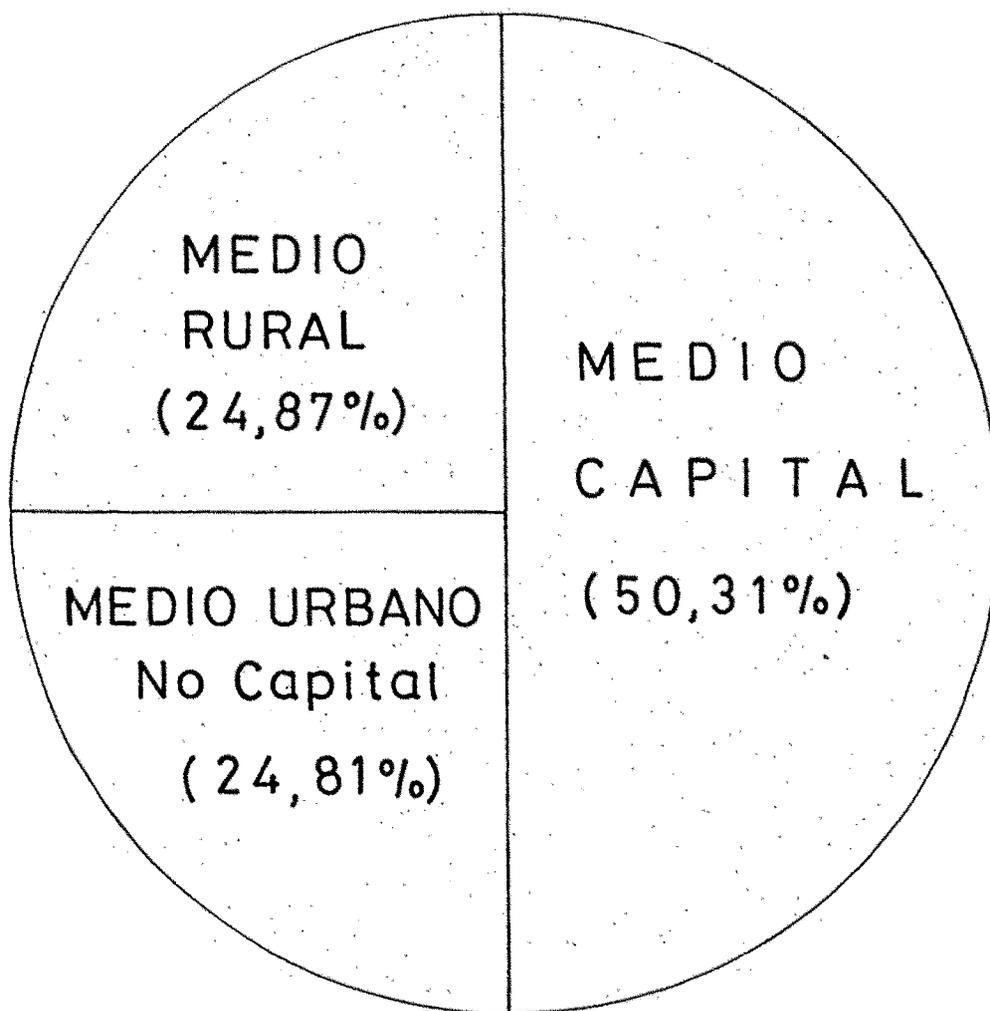
Límite de error : \pm 2%

Valor presumible de p = 50 % (2)

(1) Según las tablas demográficas del Anuario Estadístico de 1978, editado por el Instituto Nacional de Estadística. Madrid.

(2) Se llama p al % de probabilidad de que un juguete sea citado por un niño. Q es la probabilidad de que no sea citado.

DISTRIBUCION DE
LA MUESTRA POR
"HABITATS".



Estos parámetros son totalmente normales en los estudios estadísticos e incluso el valor fijado por el límite de error ($\pm 2\%$) es restrictivo, ya que se acostumbra a admitir valor de hasta $\pm 5\%$.

Para la fijación del valor presumible de la proporción de un elemento en el total, se ha seguido la regla general establecida consistente en usar $p = q = 50\%$ por ser el caso que exige la máxima amplitud de la muestra y el que se aplica generalmente cuando una investigación se refiere a varios caracteres para los que los valores de p son absolutamente distintos (1).

Fijados estos parámetros, utilizando las tablas del Harvard College para poblaciones infinitas (2) (en nuestro caso la población infantil española es de ≈ 10 millones) obtenemos como tamaño de la encuesta $n = 2.500$ cuestionarios.

Así pues, si se recibieron como mínimo 2.500 cuestionarios válidos, se daría por válida la operación de muestreo y se iniciaría la fase siguiente. Dado que el número real de cuestionarios válidos recibido fué de 3868, se superó con creces el valor inicialmente previsto.

(1) TAGLIACARNE, Guglielmo : Técnica y Práctica de las Investigaciones de mercado. Ariel. Barcelona, 1963.

pag. 131.

(2) Tablas incluidas en TAGLIACARNE. Ibidem, pag. 137-

139 para poblaciones superiores a 300.000 elementos.

Elaborando los datos a posteriori podemos intentar afinar más sobre la bondad de los mismos que resulta ser muy superior a la prevista.

En efecto $sin = 3868$ y el porcentaje máximo obtenido en la realidad fue del 3,21% (1), si aumentamos la fiabilidad hasta el 99% desde el 95% inicial, obtenemos un límite de error de :

$$E = \sqrt{\frac{g \cdot p \cdot q}{N}} = \sqrt{\frac{9 \cdot 3,21 \cdot (100-3,21)}{3868}} = 0,85\%$$

Es decir que se está en condiciones de asegurar un error máximo del 0,85% en la distribución porcentual de las menciones recibidas por los juguetes, con una fiabilidad del 99%.

Por otra parte el tamaño de la muestra resultante está dentro de los límites establecidos por los grandes organismos internacionales de sondeos de opinión pública. En efecto el "Institut Français d'Opinion Publique" de París utiliza normalmente para sus sondeos a escala nacional muestras estratificadas constituidas por 2500 elementos por término medio (de 2000 a 3000); el "National Opinion Research Center" de la Universidad de Denver (USA) usa normalmente muestras de 2500 personas;

(1) El juguete "camiones" obtuvo el máximo de 622 menciones sobre 19.340 emitidas. Es decir 3,21%.

la "Statistisches Bundesamt" oficina federal alemana de estadística de Stuttgart tiene sus muestras nacionales calculadas entre 2.000 y 5.000 elementos según la investigación a efectuar; y las muestras del "Istituto Italiano de la Opinión Pública" oscilan entre 1500 y 3000 elementos.

Por último podemos citar un resumen de 186 análisis de opinión efectuados por la "Social Survey Division" del "Central Office of Information" de Londres sobre los distintos tamaños de muestras utilizados (1):

<u>Amplitud de las muestras</u>	<u>Nº de estudios con esta amplitud</u>	<u>% sobre el total</u>
Más de 5000 unidades	4	2,15%
4000-5000 "	10	5,37
3000-4000 "	46	24,73
2000-3000 "	28	15,05
1000-2000 "	28	15,05
500-1000 "	32	17,20
Menos de 500 "	38	20,43
TOTAL	186 estudios	100%

Estas referencias a tamaños de muestras utilizados a nivel mundial, y que podrían completarse con muchos más ejemplos

(1) TAGLIACARNE, Guglielmo : Ibidem, pag. 134-135.

de tamaños parecidos para análisis de fenómenos sociológicos (2), demuestran que la muestra utilizada de 3868 cuestionarios válidos queda totalmente dentro de la práctica internacional e incluso supera la media de muchos estudios similares.

-
- (2) "Qualitate Study Magazine" New York (USA)
"Market Research Society" Londres (G.B.)
"INSEA" Roma (Italia)
"CEGOS" París (Francia), etc...

2.1.1.5. Clasificaciones segmentadas de los juguetes: Tablas y comentario de las mismas

A partir de los datos contenidos en los listados del ordenador, se han elaborado una serie de tablas que permiten una visión más clara de como se estructuran las preferencias de los niños respecto a los juguetes existentes en el mercado.

El total de nombres de juguetes distintos mencionados por los 3.868 niños, fue de 231 entre denominaciones genéricas y marcas específicas (1). Esta cifra es realmente reducida en comparación con el número total de juguetes existentes (2) y que por lo tanto podían haberse mencionado. Representa aproximadamente sólo el 2% de la totalidad de los juguetes posibles lo que demuestra la concentración existente en las preferencias infantiles.

(1) Entendemos por denominación genérica aquella que se refiere a una clase de juguetes, por ejemplo "camiones" Entendemos por marcas específicas aquellas que se identifican con un nombre propio o de marca, por ejemplo: "camiones Sanson" o "camiones Pegaso".

(2) Es prácticamente imposible conocer el número de juguetes existentes en el mercado, pero los estudios que hemos efectuado a través de los catálogos generales y de fabricantes, y conversaciones con mayoristas y grandes vendedores, nos permiten fijar esta cifra sobre los 20.000. Michelet indica 10 000

Esta concentración es en realidad todavía superior porque como se verá a continuación son menos los juguetes que van a concentrar la mayoría de las 19.340 menciones recogidas en la encuesta (1).

La primera tabla confeccionada, ha sido la ordenación de los juguetes tanto genéricos como específicos, de mayor a menor número de menciones obtenidas, despreciándose aquellos que no alcanzaron las 15 menciones, es decir el 0,07% del total.

Al mismo tiempo hemos segmentado estas menciones según vinieron dadas por niños o por niñas a efectos de evaluar el carácter sexuado de los juguetes, es decir la existencia o no de preferencia distinta según el sexo del niño.

Con el criterio de clasificar sólo aquellos juguetes que alcancen o sobrepasen las 15 menciones entre niños y niñas, los 231 juguetes quedan reducidos a 153 juguetes distintos, entre genéricos y específicos. Es decir, un 66% de todos los juguetes mencionados. Estos 153 juguetes acumulan un total de 18.545 menciones es decir el 95,89% de las 19.340 menciones obtenidas.

(2, cont. pag. anterior) .. 50.000 y considera que 500 cubren prácticamente el mercado. En Ludorama n° 20 Pag. 5

(1) Cada niño da cinco menciones de juguetes.

Tabla ordenada de Juguetes Genéricos
y específicos por menciones obtenidas.

Nº	Denominación Jugete	Total men- ciones	Totales Acumu- lados	men- ciones niños	men- ciones niñas
1	Camiones	622	622	538	84
2	Baby Mocosete	590	1.212	16	574
3	Scalextric	585	1.797	472	93
4	Ibertren	547	2.344	442	105
5	Bicicletas B.H.	537	2.881	221	316
6	Nenuco	524	3.405	8	516
7	Lucas	482	3.887	13	469
8	Geyper Man	428	4.315	389	39
9	Juegos de sobremesa	377	4.692	136	241
10	Baby tragoncete	364	5.056	7	357
11	Nancy	356	5.412	6	350
12	Juegos reunidos Geyper	334	5.746	143	191
13	Soldados miniatura	329	6.075	269	60
14	Laura	321	6.396	5	316
15	Coches Rolly	307	6.703	283	24
16	Maquillaje Srta. Pepis	288	6.991	3	285
17	Auto Cross	273	7.264	198	75
18	Muñecos de felpa	258	7.522	111	147
19	Chiquitina	252	7.774	2	250
20	Monopatín	247	8.021	103	144
21	Barriguitas	246	8.267	2	244
22	Coche Superbólico	245	8.512	225	20
23	Trenes	244	8.756	216	28

Nº	Denominación Jugete	Total men- ciones	Totales Acumu- lados	men- ciones niños	men- ciones niñas
24	Cinexín	243	8.999	126	117
25	Bingo	243	9.242	75	168
26	Muñecos	241	9.483	54	187
27	Cuchi	220	9.703	2	218
28	Madelman	216	9.919	207	9
29	Bicicletas	202	10.121	99	103
30	Camiones Pegaso	198	10.319	180	18
31	Quimicefa	195	10.514	94	101
32	Big Jim	193	10.707	171	22
33	Lacitos	182	10.889	1	181
34	Ruletas	176	11.065	54	112
35	Airgam boy	173	11.238	155	18
36	Patoso	166	11.404	4	162
37	Microscopio 2002	164	11.568	47	117
38	Tente	160	11.728	107	53
39	Motos	160	11.888	123	37
40	Mercedes 450	156	12.044	144	12
41	Magia Borrás	151	12.195	51	100
42	Estuche Srta. Pepis	151	12.346	3	148
43	Jesmarín	137	12.483	1	136
44	Exin-West	134	12.617	85	39
45	Lesly	133	12.750	0	133
46	Tragabolas	131	12.881	49	82
47	Patinetes	130	13.011	45	85
48	Musicales	130	13.141	35	95
49	Muñecos peluche	128	13.269	11	117
50	Clics	123	13.392	80	43

Nº	Denominación Juguetes	Tótal men- ciones	Totales Acumu- lados	men- ciones niños	men- ciones niñas
51	Primeros pasos	117	13.509	3	114
52	Cocinas	117	13.626	3	114
53	Familia feliz	112	13.738	7	104
54	Escultura	106	13.844	20	86
55	Minimovil Cine	105	13.949	62	43
56	Radioteléfonos	96	14.045	63	33
57	Juegos educativos	96	14.141	38	58
58	Futbolines	95	14.236	89	6
59	Airgamlandia	94	14.330	7	87
60	Transister	94	14.424	88	6
61	Tricomar	91	14.515	1	90
62	Superordenador 2002	91	14.606	42	49
63	Libros y revistas	90	14.696	22	68
64	Vestidos Nancy	90	14.786	0	90
65	Chupeto	88	14.874	59	29
66	Aviones	88	14.962	50	38
67	Chupetín	88	15.050	13	75
68	Balones	87	15.137	63	24
69	Autopista	85	15.222	82	3
70	Perca loca	83	15.305	26	57
71	Truquín	82	15.387	24	58
72	Camiones Sansón	74	15.461	67	7
73	Accesorios de cocina	74	15.535	2	72
74	Accesorios Tragoncete	73	15.608	0	73
75	La casa de Laura	73	15.681	1	72
76	Coches Mark-1	72	15.753	68	4
77	Deportivos varios	70	15.823	46	24

Nº	Denominación Jugete	Total men- ciones	Totales Acumu- lados	men- ciones niños	men- ciones niñas
78	Máquina de escribir	68	15.891	11	57
79	Petrópolis	68	15.959	21	47
80	Puzzles	66	16.025	48	18
81	Caprichos del Mocosete	63	16.088	0	63
82	Fuertes del Oeste	63	16.151	60	3
83	Pachucho	62	16.213	1	61
84	Coches Seat 131	60	16.273	57	3
85	Lloriqueos	60	16.333	45	15
86	Mency mama	59	16.392	1	58
87	Coches teledirigidos	58	16.450	53	3
88	Cluedo	56	16.506	12	44
89	Mosito pelusín	55	16.561	4	51
90	Telecassette	53	16.614	26	27
91	Proyectores Cine	52	16.666	25	27
92	Nerf	52	16.748	45	7
93	Jumbo 747	51	16.769	35	16
94	Motocicletas y accesorios	50	16.819	34	16
95	Ordenadores	49	16.868	10	39
96	Mecano	49	16.917	43	6
97	Tiro al pato	48	16.965	37	11
98	Decorflor	48	17.013	1	47
99	Vehículos varios	48	17.061	33	15
100	Máquinas de coser	47	17.108	1	46
101	Disfraces	46	17.154	12	34
102	Coches	43	17.197	41	2
103	Ropitas del mocosete	42	17.239	0	42
104	Baby Andrés	42	17.281	17	25
105	Core	41	17.322	1	40

Nº	Denominación Jugete	Total men- ciones	Totales Acumu- lados	men- ciones niños	men- ciones niñas
106	Dianas	40	17.361	18	22
107	Raquetas de tenis	39	17.401	29	10
108	Canica Rally	38	17.439	32	6
109	Agfa cámara	38	17.477	12	26
110	Bicicletas mobylette	36	17.513	15	21
111	Dindy voltereta	36	17.549	0	36
112	Tele-sport	36	17.585	24	12
113	Helicóptero Big-Jim	34	17.619	32	2
114	Apache	34	17.653	23	11
115	Magia tren	31	17.684	17	14
116	Armas	30	17.714	21	9
117	Xilomatic	30	17.744	7	23
118	Achiss	30	17.774	0	30
119	Loterías	28	17.802	5	23
120	Electrols	28	17.830	20	8
121	Pintar y jugar	28	17.858	3	25
122	Lamparita	28	17.886	0	28
123	Kits	27	17.913	15	12
124	Noria	27	17.940	8	19
125	Tiendas	27	17.967	2	25
126	Laboratorio Agfa	27	17.994	17	10
127	Químicos	26	18.020	14	12
128	Microscopios	26	18.046	13	13
129	Juegos terraza	26	18.072	10	16
130	Helicópteros Geyperman	26	18.098	25	1
131	Helicópteros	25	18.123	24	1
132	Pinturas	25	18.148	7	18

Nº	Denominación Jugete	Total men- ciones	Totales Acumu- lados	men- ciones niños	men- ciones niñas
133	Patinetes Sancheski	25	18.173	15	10
134	Rompe cabezas	23	18.196	8	15
135	Oscar Pandy	22	18.218	6	16
136	Huchas	21	18.239	2	19
137	Aypetronic	21	18.260	12	9
138	Billares	20	18.280	17	3
139	Deditos nena	20	18.300	1	19
140	Lanza-car	20	18.320	18	2
141	Webles	20	18.340	3	17
142	Patines	20	18.360	10	10
143	Floc 2002	19	18.379	5	14
144	Joyero Srta. Pepis	19	18.398	0	19
145	Motoprix	18	18.416	14	4
146	Tente mar	17	18.433	14	3
147	Legoland	17	18.450	10	7
148	Mi nene	17	18.467	0	17
149	Lavadito	16	18.483	0	16
150	Magia	16	18.499	6	10
151	Maletines Srta. Pepis	16	18.515	1	15
152	Chandal	15	18.530	13	2
153	Organos electrónicos	15	18.545	5	10

Tabla ordenada de juguetes específicos
por menciones obtenidas

Nº orden	Denominación juguete	Total men- ciones	Totales Acumu- lados	men- ciones niños	men- ciones niñas
1	Baby mocosete	590	590	16	574
2	Scalextric	585	1.175	472	93
3	Ibertren	547	1.722	442	105
4	Bicicletas BH	537	2.259	221	316
5	Nenuco	524	2.783	8	516
6	Lucas	482	3.265	13	469
7	Geyper man	428	3.693	389	39
8	Baby Tragoncete	364	4.057	7	357
9	Nancy	356	4.413	6	350
10	Juegos reunidos Geyper	334	4.747	143	191
11	Laura	321	5.068	5	316
12	Coches Rolly	307	5.375	283	24
13	Maquillaje Srta. Pepis	288	5.663	3	285
14	Auto Cross	273	5.936	198	75
15	Chiquitina	252	6.188	2	250
16	Barriguitas	246	6.434	2	244
17	Coche superbólido	245	6.679	225	20
18	Cinexín	243	6.922	126	117
19	Bingo	243	7.165	75	168
20	Cuchi	220	7.385	2	218
21	Madelman	216	7.601	207	9
22	Camiones Pegaso	198	7.799	180	18
23	Quimicefa	195	7.994	94	101

Nº orden	Denominación juguete	Total men- ciones	Totales Acumu- lados	men- ciones niños	men- ciones niñas
24	Big Jim	193	8.187	171	22
25	Lacitos	182	8.369	1	181
26	Airgam boy	173	8.542	155	18
27	Patoso	166	8.708	4	162
28	Microscopio 2002	164	8.872	47	117
29	Tente	160	9.032	107	53
30	Mercedes 405	156	9.188	144	12
31	Magia Borrás	151	9.339	51	100
32	Estuches Srta. Pepis	151	9.490	3	148
33	Jesmarín	137	9.627	1	136
34	Exín-West	134	9.761	85	39
35	Lesly	133	9.894	0	133
36	Tragabolas	131	10.025	49	82
37	Clics	123	10.148	80	43
38	Primeros Pasos	117	10.265	3	114
39	Familia Feliz	112	10.377	7	104
40	Escultura	106	10.483	20	86
41	Minimovil Cine	105	10.588	62	43
42	Airgamlandia	94	10.682	7	87
43	Transister	94	10.776	88	6
44	Tricomar	91	10.867	1	90
45	Superordenador 2002	91	10.958	42	49
46	Vestidos Nancy	90	11.048	0	90
47	Chupeto	88	11.136	59	29
48	Chupetín	88	11.224	13	75
49	Autopista	85	11.309	82	3
50	Perca loca	83	11.392	26	57

Nº orden	Denominación Jugete	Total men- ciones	Totales Acumu- lados	men- ciones niños	men- ciones niñas
51	Truquín	82	11.474	24	58
52	Camiones Sansón	74	11.548	67	7
53	Accesorios Tragoncete	73	11.621	0	73
54	Laura (casa de)	73	11.694	1	72
55	Coches Mark-1	72	11.766	68	4
56	Petrópolis	68	11.834	21	47
57	Caprichos del Mocosete	63	11.897	0	63
58	Pachucho	62	11.959	1	61
59	Coches Seat 131	60	12.019	57	3
60	Lloriqueos	60	12.079	45	15
61	Mency Mamá	59	12.138	1	58
62	Cluedo 56	56	12.194	12	44
63	Mosito Pelusín	55	12.249	4	51
64	Telecasste	53	12.302	26	27
65	Nerf	52	12.354	45	7
66	Jumbo 747	51	12.405	35	16
67	Mecano	49	12.454	43	6
68	Tiro al plato	48	12.502	37	11
69	Decorflor	48	12.550	1	47
70	Ropitas del Mocosete	42	12.592	0	42
71	Baby Andrés	42	12.634	17	25
72	Core	41	12.675	1	40
73	Canica Rally	38	12.713	32	6
74	Agfa Cámara	38	12.751	12	26
75	Bicicletas Mobylette	36	12.787	15	21
76	Dindy voltereta	36	12.823	0	36

Nº orden	Denominación juguete	Total men- ciones	Totales Acumu- lados	men- ciones niños	men- ciones niñas
77	Tde-sport	36	12.859	24	12
78	Helicóptero Big-Jim	34	12.893	32	2
79	Apache	34	12.927	23	11
80	Magic Tren	31	12.958	17	14
81	Xilomatic	30	12.988	7	23
82	Achiss	30	13.018	0	30
83	Electrols	28	13.046	20	8
84	Pintar y jugar	28	13.074	3	25
85	Lamparita	28	13.102	0	28
86	Noria	27	13.129	8	19
87	Laboratorio Agfa	27	13.156	17	10
88	Helicóptero Geyperman	26	13.182	25	1
89	Patinete Sancheski	25	13.207	15	10
90	Oscar Pandy	22	13.229	6	16
91	Aypetronic	21	13.250	12	9
92	Deditos nena	20	13.270	1	19
93	Lanza-car	20	13.290	18	2
94	Webles	20	13.310	3	17
95	Flor 2002	19	13.329	5	14
96	Joyero Srta. Pepis	19	13.348	0	19
97	Motoprix	18	13.366	14	4
98	Tente mar	17	13.363	14	3
99	Legoland	17	13.400	10	7
100	Mi nene	17	13.417	0	17
101	Lavadito	16	13.433	0	16
102	Maletines Srta. Pepis	16	13.449	1	15

Si estudiamos con más detalle la concentración de votos emitidos por los niños, vemos:

A) Los 9 primeros juguetes acumulan el 25% del total de las menciones consideradas.

Estos juguetes son:

camiones

Baby mocosete

Scalextric

Ibertren

Bicicletas B.H.

Nenuco

Lucas

Geyperman

Juegos de sobremesa.

- Entre los 25 reunen casi el 50%, exactamente el 49,84% de las menciones consideradas en la tabla.

- Entre los 54 primeros se alcanzó el 75% de la distribución, llegándose al 90% de la misma con la acumulación de menciones de los 92 primeros juguetes.

De esta distribución porcentual se deduce la gran concentración de preferencias de los niños en un número extraordinariamente reducido de juguetes sobre la teóricamente gran masa de juguetes que el mercado ofrece.

B) Al analizar desde el punto de vista niño-niña los veinticinco primeros, con los que se alcanza la mitad de la distribución, observamos que 9 de ellos han sido

preferidos prácticamente solo por los niños. Son:

camiones
 Scalextric
 Ibertren
 Geyperman
 Soldados miniatura
 Coches Rolly
 Autocross
 Coches superbólido
 Trenes

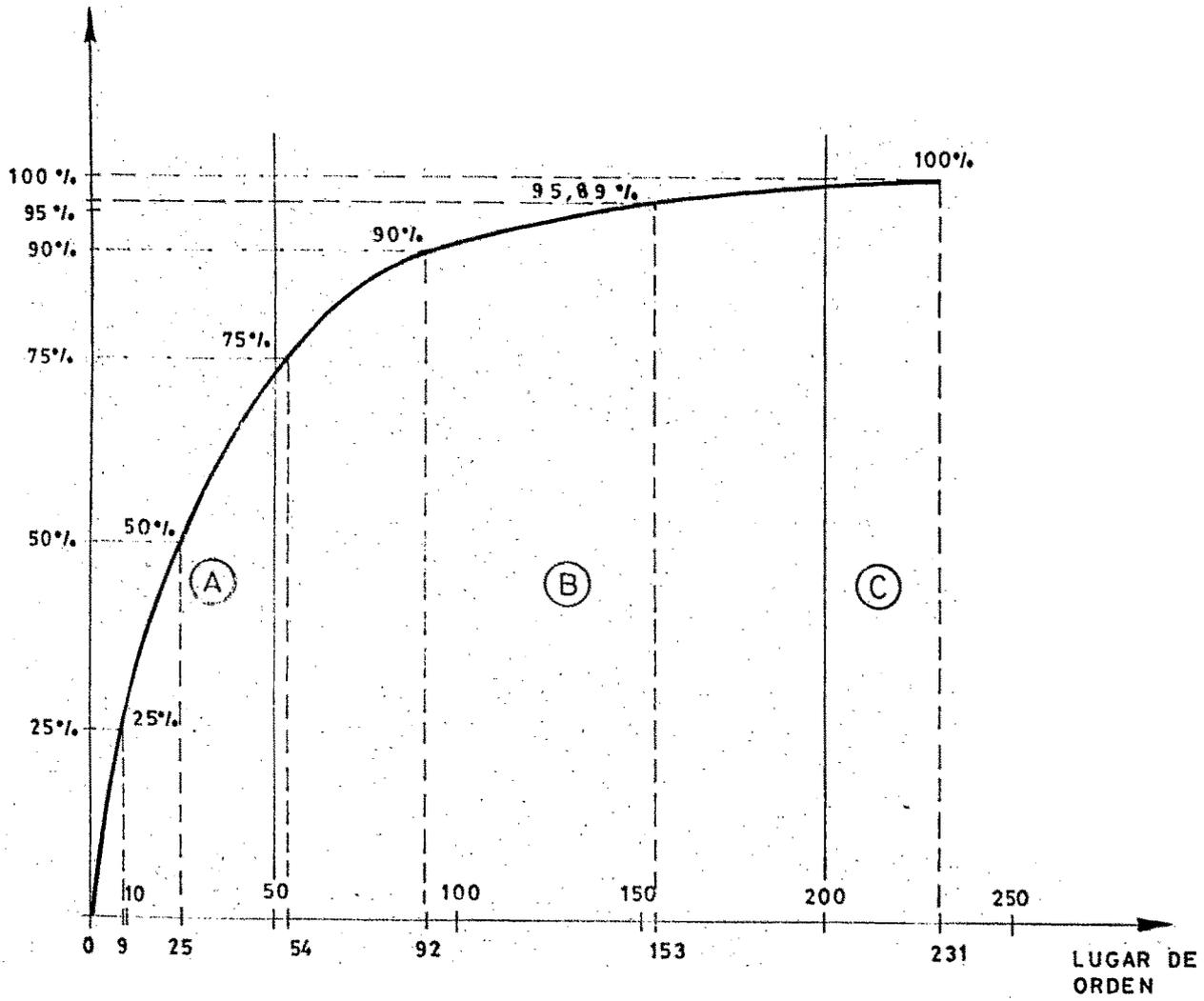
Por el contrario otros 10 son claramente preferidos por las niñas. Son:

Baby mocosete
 Nenuco
 Lucas
 Baby tragoncete
 Nancy
 Laura
 Maquillaje de la Srta. Pepis
 Chiquitina
 Barriguitas
 Bingo.

Los 6 juguetes restantes no presentan preferencias acusadas en relación con el sexo de los niños que los mencionan. Son:

Bicicletas B.H.
 Juegos de sobremesa

PORCENTAJE DE MENCIONES



Juegos reunidos Geyper

Muñecos de Felpa

Monopatín

Cinexin.

De ello se desprende 1º que los juguetes que prefieren las niñas no son los mismos que los que prefieren los niños.

2º que las niñas prefieren en primer lugar juguetes del tipo muñeca demostrando un buen conocimiento del nombre concreto de la muñeca o de las muñecas que quieren.

3º los niños se inclinan hacia dos tipos de juguetes: los "vehículos" y los "soldados", aunque son más genéricos en sus respuestas.

Así, comparando las respuestas niño-niña vemos que entre los 9 "juguetes masculinos" existen tres denominaciones genéricas: camiones, trenes, y soldados miniatura, mientras que entre los 10 "juguetes femeninos" no hay ningún nombre genérico.

4º entre los juegos que podríamos calificar de neutros en relación con el segmento sexo predominan los de carácter intelectual y los deportivos.

- c) En cuanto a los juguetes bélicos estrictamente considerados como tales no aparecen hasta el lugar 116 bajo la denominación "Armas" y con 30 menciones.

Esto, sin embargo, no debe exagerar nuestro optimismo y llevarnos a pensar que el juguete bélico haya pasado en España a un lugar totalmente secundario. Existen otros juguetes que los niños utilizan, en ocasiones, en juegos de carácter bélico, que ocupan primeros lugares en la clasificación y cuya publicidad y presentación destaca en ocasiones este carácter. Podemos citar:

- Geyperman, 8º lugar en la clasificación general y 4º lugar para los niños.
- Soldados miniatura 13º lugar general y 5º entre los niños.
- Madelman 28º lugar general y 10º entre los niños.
- Big Jim 32 lugar general y 12º entre los niños.

D) De los 153 juguetes que forman la tabla sólo 19 se pueden considerar, por el parecido número de respuestas recibidas de niños y niñas, como juguetes neutros. Estos 19 son: Bicicletas BH (5)⁽¹⁾, juegos de sobremesa (9), Juegos reunidos (12), muñecos de felpa (18), Monopatín (20), Cinexin (24), bicicletas (29), Quimicefa (31), Minimóvil cine (55), Superordenador 2002 (62), Telecasette (90), proyector de cine (91), Bicicletas mobylette (110), Magic Tren (115), Kits (123), Laboratorio Agfa (126), Quimicos (127), microscopios (128) y patines (142).

(1) los números entre paréntesis indican el lugar ocupado en la relación general ordenada.

De ellos 5 son juguetes deportivos para trasladarse: bicicletas, patines, monopatín, mencionados de forma genérica o específica de alguna marca; 8 pertenecen a un grupo que podríamos denominar "juguetes modernos" como contraposición a los "juguetes clásicos" de coches soldados, muñecas, tiendas. En este grupo de juguetes están los audiovisuales: cinexin, minimovil cine, proyectores cine, microscopios, los experimentales: Quimi cefa, laboratorio Agfa o los juegos químicos y los electrónicos como Superordenador 2002 y telecassette.

Otro grupo lo forman los juegos de sociedad: juegos de sobremesa y juegos reunidos Geyper. Quedan los muñecos de felpa (juguete afectivo), Magic tren (juguete mecánico) y los Kits (juego de construcción).

- E) Los niños son mucho más categóricos respecto al rechazo de los juguetes que podemos calificar como femeninos o de "niña". Así encontramos hasta 29 juguetes distintos que han obtenido tres o menos menciones en el segmento niños (11 con cero, 10 con uno, 3 con dos y 5 con tres) mientras se encuentran sólo 6 juguetes, ^{con} tres o menos menciones en el segmento niñas (ninguno con cero, 1 con uno, 2 con dos y 3 con tres).

Es decir que las niñas aceptan mejor los juguetes que podíamos calificar de "masculinos" que a la inversa.

La segunda tabla confeccionada ha sido la obtenida por aplicación a la anterior (ordenación de juguetes genéricos y específicos por menciones obtenidas) del segmento edad. Es decir se ha confeccionado una tabla de preferencias por edad y sexo, en la cual la preferencia se ha medido en porcentaje sobre el total de menciones de cada estrato de edad, para poder homogeneizar los resultados al tener cada edad un número distinto de menciones totales.

Dada la extensión de la tabla, se ha preferido presentar la por edades de acuerdo con la clasificación de Michelet que se ha usado a lo largo de todo este estudio. O sea:

- Edad prematernal : de 0 a 3 años
- Edad maternal : de 3 a 6 años
- Edad escolar : de 6 a 12 años
- Adolescencia : de 12 a 16 años
- Juventud : Más de 16 años

siendo las edades más interesantes para el estudio, y por ende las más nutridas, las tres centrales, es decir edad maternal, edad escolar y adolescencia, siendo las otras dos, segmentos marginales por ambos extremos de la distribución. Dado el nulo interés que para el catálogo de las ludotecas tienen estas distribuciones marginales que por otro lado tampoco tienen ningún peso específico en relación al total de la muestra (1). Las hemos excluido.

(1) 1'50% edad prematernal (0-3 años) y 1'37% juventud (16-23 años).

Las tablas resultantes son las siguientes, recordando que las cifras representan el porcentaje de aceptación de cada juguete enumerado de entre todos los juguetes mencionados en aquel estrato de edad y para cada sexo por separado:

Niño Niña	Edades	Maternal					Escolar					Adolescencia														
		3-4	4-5	5-6	6-7	7-8	8-9	9-10	10-11	11-12	12-13	13-14	14-15													
Alimentos preferidos																										
Arroz		1,17	2,04	4,25	2,72	0,36	2,75	0,25	5,71	0,46	6,13	0,25	7,72	0,40	8,41	0,31	7,69	0,35	5,79	1,68	9,32	0,69	5,42	1,88		
Baby Mococone		0,58	4,00	—	3,08	1,51	3,03	—	5,12	0,40	5,43	0,13	4,37	—	5,33	—	5,80	0,15	4,91	—	5,01	0,40	4,00	—	3,23	
Saladito		1,17	1,00	1,63	0,83	4,24	—	3,00	0,25	3,06	0,34	4,40	0,25	4,33	0,45	6,69	1,24	6,76	0,47	7,63	1,49	7,02	1,56	6,00	1,47	
Fortren		4,11	0,50	2,44	0,44	7,57	—	3,00	0,54	3,05	0,46	3,33	0,54	4,44	0,54	4,72	0,88	5,76	0,65	7,05	0,98	7,02	2,43	7,14	4,88	
Mielitos B.H.		5,88	—	2,04	2,08	1,81	1,45	2,75	2,30	2,65	2,84	2,53	3,22	1,16	2,08	2,40	2,64	3,23	3,13	2,89	3,40	3,10	4,29	3,14	5,88	
Bonuco		—	12,50	—	4,16	0,30	4,36	—	5,12	—	5,62	—	5,80	0,10	6,24	—	5,44	0,38	4,08	—	3,48	0,13	3,02	—	3,29	
Libros		—	2,50	—	2,50	—	4,72	0,25	6,45	—	5,46	0,40	4,64	0,21	4,64	0,08	5,23	0,07	3,50	—	3,54	0,27	3,00	—	2,58	
Oppepman		3,52	—	4,48	—	4,54	4,89	5,25	—	5,30	0,46	6,00	0,38	4,97	0,18	4,97	0,25	4,00	0,25	3,86	—	3,83	0,91	0,88	—	0,23
Juegos de sobromona		4,11	—	—	—	0,36	1,01	4,28	0,81	0,62	1,06	1,29	1,69	0,54	1,97	2,47	2,23	3,37	1,5	3,37	0,43	3,42	2,8	2,82		
Baby tragoncete		—	4,00	0,40	2,50	—	2,50	0,25	3,58	—	3,59	—	5,80	0,10	3,64	0,08	3,83	0,23	3,43	—	2,45	—	2,24	—	1,64	
Nancy		—	3,50	0,40	6,25	—	3,09	—	5,38	0,20	4,06	0,26	2,70	—	3,80	—	2,84	—	2,36	0,09	2,64	—	3,12	—	2,41	
Juegos roun. Geypor		1,17	—	1,63	1,66	1,81	0,36	1,00	4,28	0,81	4,40	0,66	1,44	1,37	1,74	1,11	1,50	2,07	1,29	1,54	1,68	2,56	2,43	7,1	3,76	
Chicos		0,58	6,00	—	6,25	—	3,54	—	4,10	0,40	4,24	—	3,20	0,10	3,46	—	3,34	—	2,13	—	2,80	0,13	1,45	—	1,47	
Chicos Rolly		0,58	—	1,63	—	2,72	—	3,00	—	1,02	0,15	3,60	—	3,38	0,09	4,03	0,15	4,07	—	3,57	0,49	5,67	0,09	1,71	1,64	
Maquillaje Srta. Pepis		—	0,50	—	1,25	0,30	4,09	—	2,30	—	1,74	—	1,29	0,10	2,53	—	2,55	0,07	3,28	—	3,32	—	3,02	—	1,64	
Auto Cross		4,11	0,50	0,40	—	2,42	—	1,00	0,25	2,44	0,62	2,13	0,77	2,01	0,18	4,03	0,23	2,53	1,24	1,44	0,87	2,97	0,33	2,57	0,23	
Saladao Ministura		2,35	2,00	0,80	—	6,96	—	3,25	0,25	2,44	—	3,86	—	3,16	0,18	3,42	0,34	3,53	0,47	2,21	0,59	3,10	1,35	2,8	0,44	
Chicos Palpa		0,58	0,50	1,32	1,25	0,60	3,07	6,75	1,44	0,61	0,63	0,53	0,54	0,95	1,43	2,23	1,47	1,15	2,28	1,83	1,26	2,02	1,41	0,85	1,29	
Chiquitina		—	2,00	—	1,25	—	3,63	0,25	4,28	—	4,84	—	2,58	—	1,74	—	3,00	—	1,65	0,09	1,36	—	1,35	—	1,88	
Barriguitas		—	4,50	—	2,08	—	5,45	—	2,30	—	1,74	—	2,32	0,10	2,44	—	2,80	0,07	3,60	—	1,85	—	1,07	—	0,94	
Chico Superbóido		4,11	—	6,93	—	2,42	0,36	3,5	0,25	2,65	—	3,46	0,12	2,43	0,09	3,17	0,10	2,46	0,23	1,73	0,16	2,56	0,09	1,42	0,94	
Chorin		—	1,50	2,04	—	0,60	—	1,50	0,51	1,4	0,34	1,20	0,77	1,48	0,84	1,54	0,88	1,07	1,44	2,22	1,44	1,35	1,36	2,57	1,64	
Chicos		0,58	3,00	1,22	1,25	—	3,63	2,50	1,02	1,02	1,27	0,26	2,45	1,79	1,35	0,17	1,60	0,46	1,30	0,19	1,44	0,27	1,62	0,28	2,29	
Chicos		4,09	—	4,88	0,44	2,72	1,09	5,00	0,35	5,8	0,45	2,79	—	2,63	0,17	1,79	0,20	1,99	0,34	1,53	0,34	1,21	—	1,13	—	
Chico		0,58	3,50	—	2,94	—	3,27	—	2,05	—	2,65	—	2,83	—	2,17	—	2,43	—	1,77	0,09	1,03	—	0,07	—	0,70	
Cholam		1,17	—	2,44	—	1,81	—	1,75	—	5,91	0,15	2,8	0,12	3,17	0,09	3,31	—	3,07	0,11	2,12	0,16	1,35	—	0,8	—	
Mielitos		0,58	—	1,22	1,66	3,63	1,09	0,75	0,51	1,42	1,74	0,53	0,77	1,16	0,54	1,63	0,88	0,61	0,88	1,44	0,43	0,54	0,87	1,0	1,47	
Chicos Pagano		0,58	—	5,71	0,44	2,12	—	3,00	0,25	1,83	0,45	1,88	0,25	3,91	0,27	1,88	0,05	1,76	0,05	1,44	0,27	2,02	0,19	0,85	—	
Chico		—	0,50	—	0,83	0,30	—	—	0,76	1,01	0,76	0,26	0,93	0,94	1,35	0,94	0,56	0,61	0,70	0,76	1,73	1,75	3,40	1,4	1,40	
Chico Jim		1,76	—	1,63	1,66	1,51	—	2,50	—	2,05	0,15	3,60	—	4,12	—	2,14	0,15	1,46	0,23	1,35	0,24	0,67	0,20	0,37	0,47	
Chicos		—	4,00	—	0,44	—	1,81	0,25	2,05	—	3,43	—	2,06	—	2,74	—	4,60	—	1,59	—	1,30	—	0,47	—	0,94	
Chico		1,76	—	4,03	—	2,12	—	4,75	—	4,28	0,34	3,46	0,25	2,75	0,09	1,80	0,25	0,61	0,05	0,67	0,16	0,67	0,19	0,8	0,23	
Chico		—	4,00	0,40	1,66	—	1,45	—	3,07	—	4,06	0,13	4,20	—	1,53	—	4,13	0,07	1,36	—	0,84	0,13	1,47	—	0,23	
Microscopio 2002		—	—	—	—	—	—	—	0,25	0,25	—	0,34	0,26	0,25	0,42	0,63	0,60	1,07	1,07	1,18	0,48	1,74	0,94	1,35	0,85	2,11
Chico		4,70	3,00	4,89	1,25	2,45	1,81	0,75	0,51	1,02	0,34	1,06	0,12	1,05	0,27	0,60	0,36	0,69	0,74	0,57	0,24	0,67	0,39	0,09	0,94	
Chico		0,58	—	3,26	—	1,21	—	2,50	0,25	1,81	0,45	1,73	0,25	2,01	0,09	2,23	0,10	1,23	0,05	2,21	0,24	1,62	—	1,41	—	
Chico Borrás		—	—	—	—	—	—	0,50	0,54	0,81	—	0,40	0,90	0,74	0,54	0,68	1,29	0,76	1,53	0,28	1,44	0,40	0,27	3,14	0,47	
Chicos Srta. Pepis		—	—	—	1,66	—	2,54	—	1,53	—	0,78	—	0,64	0,10	2,08	—	1,24	0,15	0,36	—	1,85	—	2,04	—	0,70	
Chico		—	0,50	—	—	—	—	0,36	1,55	0,25	—	0,62	0,53	0,25	0,50	0,45	0,85	0,74	0,76	0,99	—	1,85	0,94	3,04	1,64	
Chico		1,76	—	1,32	—	1,51	0,36	1,75	0,54	0,85	0,64	1,19	—	1,16	—	1,97	0,10	1,89	0,29	1,06	0,54	1,35	0,78	0,8	0,70	
Chico		—	2,50	—	0,83	—	1,09	—	1,79	—	1,74	—	1,20	0,10	1,35	—	1,08	—	1,12	—	1,47	—	0,48	—	0,47	
Chico		0,58	—	0,40	0,44	0,30	1,09	—	1,53	0,61	1,74	0,26	0,90	0,73	1,16	1,62	1,38	1,90	1,11	2,21	1,44	2,29	1,84	0,55	1,04	
Chico West		0,58	0,50	2,04	0,41	1,81	—	1,25	0,76	1,02	0,15	2,00	0,12	0,84	0,63	1,20	0,25	0,84	0,25	0,77	0,59	0,54	0,48	0,57	1,64	
Chico		—	0,50	—	2,02	—	1,45	—	3,07	—	3,12	—	1,20	—	1,80	—	1,29	—	0,53	—	0,81	—	0,48	—	0,47	
Chico		1,17	0,50	0,40	1,62	1,21	0,36	0,50	1,02	2,69	0,62	1,20	1,16	0,74	1,44	0,17	0,62	0,15	1,06	0,09	0,54	0,40	—	—	0,47	
Chico		—	—	—	1,25	1,51	1,45	0,25	0,25	0,20	0,15	0,66	0,90	0,31	0,36	0,77	0,98	1,14	0,82	0,67	1,08	0,81	0,39	0,28	2,58	
Chico		1,76	—	—	0,30	0,36	—	0,54	0,40	—	0,13	0,54	—	0,18	0,42	0,88	0,38	1,12	0,57	0,54	0,40	1,65	1,42	1,88		
Chico		1,76	0,50	2,44	1,66	2,42	1,45	1,75	—	2,44	0,46	1,60	0,54	0,74	0,54	1,28	0,31	0,23	0,29	0,38	0,32	—	0,29	0,57	—	
Chico		—	0,50	—	1,66	—	1,45	—	2,82	0,20	0,83	—	2,19	—	1,17	—	0,67	0,15	1,24	—	0,82	—	0,48	—	0,23	
Chico		—	1,00	—	1,25	—	2,18																			

Niño Niña	Edades	Maternal					Escolar					Adolescencia									
		3-4	4-5	5-6	6-7	7-8	8-9	9-10	10-11	11-12	1-13	13-14	14-15								
juguetes preferidos		o	a	o	a	o	a	o	a	o	a	o	a	o	a	o	a	o	a		
Juegos Mark-1		-	0,40	0,30	0,50	0,40	0,26	0,12	0,74	0,77	0,05	1,61	0,67	1,10	0,09	1,71	-	-			
Juegos deportivos varios		-	0,44	0,30	0,50	0,01	0,15	0,36	0,63	0,4	0,36	1,00	0,11	0,10	0,67	0,29	-	0,70			
Figuras escribir		-	0,44	-	-	-	0,31	-	0,37	1,08	1,5	0,74	0,14	0,82	0,09	0,48	0,40	-	0,46		
Metropolis		-	-	-	-	-	-	-	0,10	0,09	0,08	0,10	0,46	0,26	0,18	0,70	1,21	1,56	0,18	0,47	
Juegos educativos		-	-	-	-	-	0,66	-	0,10	0,18	0,15	0,34	0,23	0,47	0,38	0,59	0,17	0,58	-	2,22	
Juegos musicales		4,00	0,40	0,83	-	0,5	-	0,34	0,26	0,37	0,10	0,27	0,08	0,27	-	0,40	0,48	0,13	0,28	-	0,30
Juegos de mocosete		2,00	-	1,66	0,36	1,02	-	0,15	-	1,54	-	0,21	-	0,46	-	0,59	-	0,38	-	0,09	-
Juegos de Caste		2,93	1,20	1,50	0,36	1,00	0,40	1,06	-	1,15	0,51	0,53	0,05	0,37	0,05	-	-	-	-	-	-
Juegos de Achuchó		0,58	1,00	-	0,36	1,28	-	0,62	-	0,64	0,45	0,72	0,16	0,32	-	0,39	-	0,39	-	0,23	-
Juegos de Sont 131		4,11	1,63	1,1	1,00	0,40	0,40	0,40	0,63	0,09	0,85	0,69	0,19	0,10	0,40	-	0,8	-	-	-	
Juegos de Liriqueros		1,17	-	0,44	0,30	0,36	0,50	0,61	0,53	0,74	0,09	0,42	0,15	0,38	0,17	1,25	0,13	0,19	-	0,30	-
Juegos de Nancy mamá		-	-	0,83	1,45	1,79	-	0,38	0,13	0,51	-	0,90	0,15	0,65	0,27	0,39	-	-	-	-	
Juegos de coches teledirigidos		1,76	2,04	0,30	0,75	0,40	1,06	0,25	0,63	0,34	0,05	0,38	1,06	0,05	0,07	0,09	0,28	-	1	-	
Juegos de juego de todo		-	-	-	-	-	0,13	0,54	0,10	0,17	0,30	0,65	0,09	0,20	0,40	0,68	-	0,94	-	-	
Juegos de juego de Pelusín		0,50	0,83	1,45	2,25	0,70	0,34	0,13	0,38	0,10	0,36	0,23	0,21	0,78	1,17	1,14	0,47	-	-	-	
Juegos de videocassettes		0,50	0,40	0,83	-	-	0,46	0,13	0,21	0,54	0,77	0,25	0,30	0,11	0,3	0,10	0,13	0,19	0,85	0,23	
Juegos de proyectores cine		-	-	0,36	0,50	0,25	0,34	0,40	0,12	0,31	0,27	0,17	0,34	0,30	0,24	0,8	0,10	0,14	1,14	0,47	
Juegos de rrf		1,17	1,3	-	0,36	1,00	0,61	0,65	0,21	0,09	0,60	0,05	0,15	0,11	0,77	0,13	1,71	0,23	-	-	
Juegos de modelo 747		1,76	-	-	-	0,25	0,13	0,57	0,34	0,20	1,45	0,11	0,09	0,32	0,13	0,19	-	0,23	-	-	
Juegos de motocicletas y acc.		-	0,44	3,93	0,25	0,20	0,13	0,31	0,17	0,30	0,23	0,37	0,16	0,28	0,19	1,13	0,47	-	-	-	
Juegos de monedas		0,50	0,44	0,36	0,50	0,78	1,4	0,92	0,38	0,42	0,36	0,68	0,30	0,99	0,05	0,38	0,26	0,40	0,48	0,47	
Juegos de Monador		-	-	-	-	-	-	-	0,11	-	-	0,20	0,11	0,09	0,10	-	0,8	-	-	-	
Juegos de juego al pato		-	-	0,30	-	0,51	0,53	0,15	1,05	0,09	0,34	0,10	0,15	0,17	0,57	0,05	0,67	0,09	0,8	-	
Juegos de scorfiler		-	-	0,36	-	-	0,15	0,38	0,63	0,41	0,65	0,09	0,21	0,97	0,23	-	0,23	-	-	-	
Juegos de fichas varios		1,17	3,00	1,80	0,30	0,36	0,45	0,93	0,12	0,63	0,09	0,15	0,45	0,10	0,19	-	-	-	-	-	
Juegos de máquina de coser		-	-	1,81	1,02	0,40	0,62	0,64	0,63	0,76	0,07	0,41	0,16	0,09	-	-	-	-	-	-	
Juegos de disfraces		0,50	1,25	0,30	0,20	0,25	0,34	0,40	0,10	0,42	0,54	0,08	0,25	0,07	0,34	0,18	0,15	0,09	-	-	
Juegos de fichas		0,58	0,50	0,40	0,50	1,00	0,20	0,66	0,74	0,17	0,61	0,57	0,13	-	-	-	-	-	-	-	
Juegos de platos del mocosete		0,50	0,83	-	0,25	-	0,46	0,51	0,72	0,46	0,35	0,38	0,38	0,09	-	-	-	-	-	-	
Juegos de Andy Andrés		0,58	1,22	0,60	0,50	0,20	0,15	0,12	0,52	0,09	0,34	0,34	0,07	0,17	0,09	0,10	0,61	0,19	-	-	
Juegos de oro		-	0,83	1,09	0,25	0,76	0,62	0,38	0,72	0,36	0,17	0,10	0,10	0,48	-	-	-	-	-	-	
Juegos de canoa		0,58	0,81	0,44	0,50	0,20	0,15	0,25	0,45	0,17	0,10	0,15	0,41	0,77	0,16	-	-	-	-	-	
Juegos de juguetes tenis		-	-	0,5	-	-	0,26	0,21	0,12	0,42	0,15	0,61	0,11	0,35	0,81	0,29	0,26	-	-	-	
Juegos de juego de canoa		-	-	-	-	-	0,17	0,17	0,17	0,17	0,17	0,17	0,17	0,17	0,17	0,17	0,17	0,17	0,17	0,17	
Juegos de canoa Rally		-	-	-	1,00	0,40	0,15	0,53	0,12	0,31	0,15	0,46	0,05	0,48	0,16	0,17	0,65	-	0,65	-	
Juegos de Jean Camara		-	-	-	-	-	-	0,21	0,27	-	0,05	0,15	0,41	0,77	0,21	0,48	-	0,23	-	-	
Juegos de Bicycletas		0,50	-	-	-	-	0,15	0,40	0,12	-	0,17	0,25	0,15	0,35	0,38	0,24	0,40	0,09	0,0	0,47	
Juegos de Lady voltereta		0,50	-	0,36	0,54	-	0,15	0,51	0,45	-	0,25	0,23	0,59	0,19	-	-	-	-	-	-	
Juegos de Neopost		-	-	-	-	-	-	0,10	-	0,09	0,05	0,15	0,11	0,77	0,81	0,19	-	-	-	1,44	
Juegos de helicópteros Big Jim		-	0,90	1,50	0,81	0,66	0,42	0,42	0,15	0,15	0,15	0,15	0,15	0,15	0,15	0,15	0,15	0,15	0,15	0,15	
Juegos de coche		2,35	1,63	0,44	0,60	0,25	0,15	0,80	0,18	0,18	0,10	0,07	0,11	0,11	0,11	0,11	0,11	0,11	0,11	0,11	
Juegos de Bic-Tron		0,58	1,00	0,50	0,50	0,40	0,15	0,53	0,25	0,10	0,18	0,08	0,10	0,07	0,05	0,13	0,19	0,57	0,23	-	
Juegos de canoa		0,50	0,30	0,36	0,40	0,15	0,80	1,93	0,31	0,08	0,17	0,05	0,30	0,11	0,09	0,13	0,09	-	-	-	
Juegos de Honatic		0,58	0,50	0,44	0,30	0,36	0,25	0,25	0,54	0,10	0,18	0,10	0,23	0,19	0,27	0,13	0,19	-	-	-	
Juegos de Miss		-	0,44	0,36	1,02	0,46	0,64	0,64	0,09	0,10	0,23	0,32	0,32	0,32	0,32	0,32	0,32	0,32	0,32	0,32	
Juegos de Marios		0,58	0,40	-	0,25	0,0	0,15	0,16	0,27	0,68	0,36	0,46	0,64	0,47	0,64	0,54	0,77	1,29	0,23	-	
Juegos de Marios		-	-	-	-	-	-	-	0,10	0,27	0,05	0,07	0,29	0,09	0,49	0,13	0,29	-	-	-	
Juegos de Marios		-	-	-	-	-	-	-	-	0,25	0,34	0,53	0,05	0,86	-	-	-	-	-	-	
Juegos de Marios		-	-	-	-	-	-	-	-	-	0,36	0,31	0,47	0,10	0,29	-	-	-	-	-	
Juegos de Marios		-	0,44	0,72	0,51	0,34	0,38	0,09	0,36	0,24	0,24	0,24	0,24	0,24	0,24	0,24	0,24	0,24	0,24	0,24	
Juegos de Marios		0,50	1,66	0,30	0,36	0,25	0,61	0,34	0,13	0,10	0,27	0,15	0,11	-	-	-	-	-	-	-	
Juegos de Marios		-	-	0,50	0,75	0,20	0,80	-	-	-	0,15	0,15	0,15	0,15	0,15	0,15	0,15	0,15	0,15	0,15	
Juegos de Marios		0,50	0,44	-	0,25	-	-	0,10	0,10	0,08	0,10	0,38	0,17	0,38	0,17	0,38	0,17	0,38	0,17	0,38	
Juegos de Marios		-	-	-	-	-	-	0,13	0,12	0,10	0,34	0,15	0,05	0,26	0,32	0,17	0,29	0,47	-	-	
Juegos de Marios		-	-	-	0,25	-	0,40	0,38	0,10	0,45	0,25	0,11	0,19	0,24	0,19	0,24	0,19	0,24	0,19	0,24	
Juegos de Marios		-	-	1,1	1,50	0,20	0,53	0,31	0,34	0,15	0,09	0,08	0,10	0,07	0,11	0,43	0,78	0,0	-	-	
Juegos de Marios		0,58	0,50	1,1	0,75	-	0,53	0,1	0,17	0,17	0,17	0,17	0,17	0,17	0,17	0,17	0,17	0,17	0,17	0,17	
Juegos de Marios		-	-	-	-	0,20	0,15	0,13	0,12	0,10	0,03	0,10	-	0,12	0,16	0,09	-	-	-	-	
Juegos de Marios		-	-	-	-	-	0,15	0,13	0,21	0,08	0,10	0,23	0,28	0,27	0,40	0,16	0,0	-	-	-	
Juegos de Marios		-	1,1	0,83	0,30	0,54	0,0	-	-	0,27	0,17	0,10	0,07	0,11	0,16	0,09	-	-	-	-	
Juegos de Marios		0,58	-	-	0,36	0,75	0,54	0,40	0,34	-	0,09	0,25	0,05	-	-	0,29	-	-	-	-	
Juegos de Marios		-	-	-	0,25	-	-	0,13	0,25	0,27	-	0,07	0,59	0,40	-	-	-	-	-	-	
Juegos de Marios		-	-	-	-	-	-	0,09	0,03	0,34	0,05	0,87	0,05	0,54	-	-	-	-	-	-	
Juegos de Marios		-																			

Del estudio pormenorizado de las tablas anteriores, podemos deducir las siguientes observaciones:

- A) La diferenciación entre las preferencias niño-niña se inician en la edad maternal. Alcanzando el máximo en la edad escolar y manteniéndose en la adolescencia.
- B) Los porcentajes máximos de aceptación de los juguetes "femeninos" se producen entre los 6 y los 10 años, decayendo rápidamente a partir de los 11 años. Las aceptaciones de los niños para estos juguetes es prácticamente nula en todas las edades.
- C) Para los juguetes "masculinos" los máximos porcentajes de aceptación se desplazan hacia edades superiores y se sitúan entre los 9 y 14 años. A partir de este momento se produce un brusco descenso. La aceptación de estos juguetes por parte de las niñas sigue un proceso de elevación progresivo desde los 9-10 años hasta los 14-15 años.
- D) Para los juguetes que hemos denominado "neutros", los porcentajes son bastante uniformes sin altibajos notables desde los 7 hasta los 15 años.

Debemos resaltar que algunos de ellos, cambian de naturaleza en el transcurso del tiempo; así en los "Juegos de Sobremesa" se mantienen neutros hasta los 14 años y a partir de este momento pasan a ser un juguete femenino.

Por último hemos estudiado también las posibles variaciones de las menciones por "habitat". Este estudio lo hemos centrado para el caso concreto de Catalunya, que era el que nos importaba a efectos del presente trabajo y cara a la información para el catálogo de la red de ludotecas de Catalunya

Como en el caso anterior, dadas las diferencias del número total de cuestionarios recibidos por cada grupo de habitat (capital, urbano y rural), hemos trabajado con cifras de porcentajes de aceptación de cada juguete sobre el total de juguetes.

La tabla resultante es:

Tabla de porcentajes de preferencias por habitat en Catalunya

<u>Juguete</u>	<u>medio rural</u>	<u>medio urbano</u>	<u>medio capital</u>
Bicicletas B.H.	3,25	3,04	3,42
Baby Mocosete	3,17	3,31	2,51
Nenuco	3,17	2,45	2,33
Ibertren	3,17	2,40	3,20
Lucas	3,09	1,97	1,82
Camiones	2,77	3,15	4,11
Nancy	2,69	1,65	1,42
Coches Scalextric	2,61	2,83	3,06
Juegos de sobremesa	2,53	2,19	2,14
Auto Cross	2,53	1,60	1,49
Geyperman	2,38	1,76	2,36
Soldados miniatura	2,06	1,39	1,74
Baby tragoncete	1,82	1,92	1,63
Chiquitin/na	1,74	1,01	0,83
Trénes	1,74	1,09	1,30

<u>Juguete</u>	<u>medio rural</u>	<u>medio urbano</u>	<u>medio capital</u>
Maquillaje Srta. Pepis	1,74	2,45	2,11
Laura	1,74	1,55	1,96
Cinexin	1,66	1,06	1,09
Juegos reunidos	1,42	2,08	1,45
Bicicletas	1,50	1,39	0,72
Muñecas de felpa	1,50	1,49	1,09
Lacitos	1,34	0,85	0,58
Cuchi	1,26	1,22	0,91
Patinete	1,26	0,90	0,69
Camiones Pegaso	1,26	1,01	0,72
Coches Rolly	1,26	1,76	1,67
Exin West y Castillos	1,19	0,37	0,61
Coches superbólido	1,11	1,49	1,12
Estuche Srta. Pepis	1,11	0,85	0,54
Muñecos	1,11	1,06	1,45
Patoso	0,95	0,80	0,40
Musicales	0,95	0,48	0,69
Madelman	0,95	1,01	0,98
Airgamboy	0,87	0,48	1,12
Cocinas	0,87	0,48	0,25
Caprichos del mocosete	0,87	0,48	0,25
Coches Mercedes	0,79	1,01	0,65
Big Jim	0,79	1,55	1,12
Laura Casa	0,63	0,53	0,40
Cliks	0,63	0,58	0,69

<u>Juguete</u>	<u>medio rural</u>	<u>medio urbano</u>	<u>medio capital</u>
Quimicefa	0,63	1,06	1,05
Ruleta	0,55	0,53	0,58
Familia feliz	0,55	0,42	0,76
Jesmarín	0,55	0,53	0,36
Barriguitas	0,55	0,37	1,12
Tente	0,55	0,53	0,36
Muñecos Peluche	0,47	0,58	0,58
Chupeto	0,47	0,64	0,32
Escultura	0,47	0,69	0,21
Radio teléfono	0,47	0,58	0,61
Juegos educativos	0,47	0,32	0,58
Airgamlandia	0,47	0,53	0,51
Bingo	0,47	0,53	1,59
Coches Mark - 1	0,47	0,26	0,61
Microscopio 2002	0,39	1,22	0,80
Deportivos Varios	0,39	0,58	0,40
Nancy y vestidos y accs.	0,39	0,53	0,58
Vehículos	0,31	0,21	0,40
Balones	0,31	0,48	0,43
Jumbo 747	0,31	0,64	0,21
Perca Loca	0,23	0,69	0,43
Notos	0,23	0,96	0,72
Disfraces	0,23	0,26	0,50
Truquín	0,23	0,37	0,36
Fuertes del Oeste	0,23	0,16	0,36
Magic Tron	0,23	0,10	0,36

<u>Juguete</u>	<u>medio rural</u>	<u>medio urbano</u>	<u>medio capital</u>
Chupetín	0,15	0,48	0,40
Minimóvil cine	0,15	0,64	0,61
Tragabolas	0,15	0,85	0,91
Magia Borrás	0,15	0,64	0,80
Tricomar	0,15	0,64	0,40
Coches	0,15	0,58	0,18
Ropitas del mocosete	0,07	0,16	0,40
Proyectores cine	0	0,37	0,43
Laboratorios Alfa Jean	0	0	0,47
Pachucho	0	0,58	0,29

El estudio de la tabla lo hemos limitado a los juguetes más significativos, puesto que las diferencias que pudieran surgir en juguetes situados en la parte baja de la ordenación no son significativas, al estar avaladas por porcentajes muy bajos.

Podemos extraer las siguientes conclusiones:

- A) En general no existen diferencias muy elevadas entre los porcentajes de aceptación de los juguetes en los tres medios en que hemos dividido el habitat de Catalunya.
- B) No obstante, se nota un predominio del medio rural en el juguete calificado como "femenino" (Baby mocosete, Nenuco, Lucas, Nancy), mientras los medios urbano y capital quedan más equilibrados aunque siempre por el orden citado.

- C) Esta tendencia clara no se aprecia en los juguetes calificados como "masculinos" donde los porcentajes de aceptación correspondiente a los tres medios están más equilibrados, aunque casi siempre con el medio capital en cabeza, pero por muy poca diferencia.
- D) Un fenómeno parecido ocurrió en el caso de los juguetes "neutros" cuyos porcentajes entre los tres medios resultan muy equilibrados en general.
- E) No puede apreciarse significativamente un interés mayor de ninguno de los tres medios por grupos característicos de juguetes en los que "a priori" podría pensarse que habrían diferencias por desniveles culturales, socio-económicas, o ambientales, entre los tres medios.

Así ^{si} se estudian los juguetes experimentales o científicos, los electrónicos o los deportivos, resultan distribuciones prácticamente ^{ente} parejas los porcentajes del medio "urbano", del "rural" y del "capital".

1.1.1. Gràfica de la variació dels percentatges de preferència de cada joguina per edats i sexe.

REPRESENTACIÓ GRÀFICA DE LA
VARIACIÓ DELS PERCENTATGES DE
PREFERÈNCIA DE CADA JOGUINA PER
EDATS I SEXE.

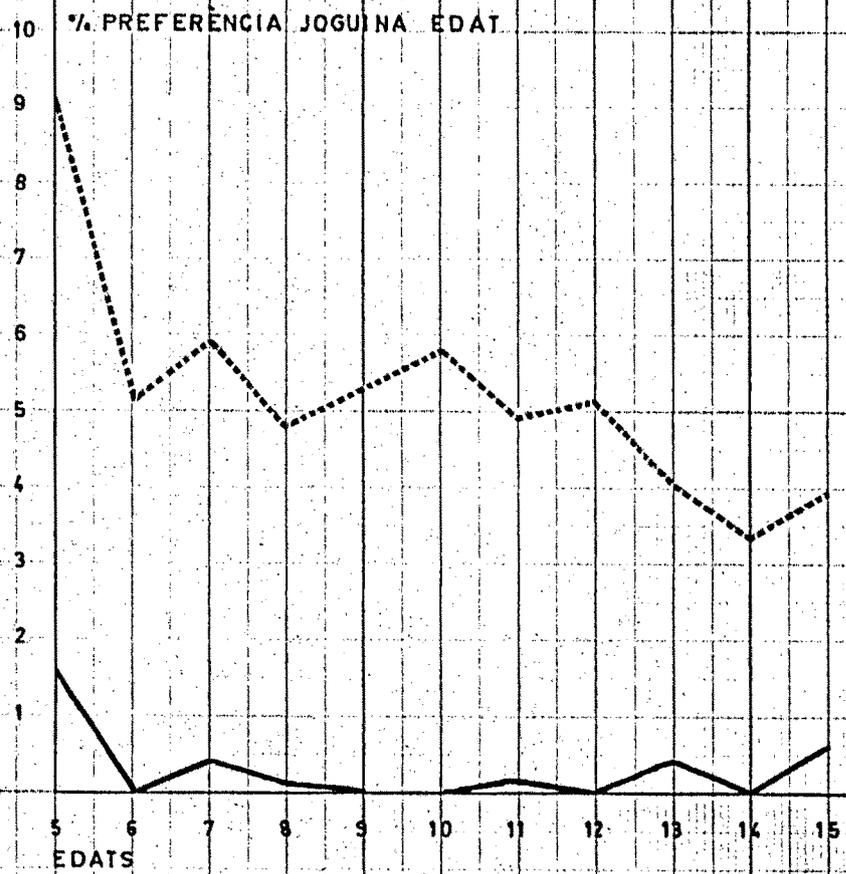
10 % PREFERÈNCIA JOGUINA EDAT



EDATS

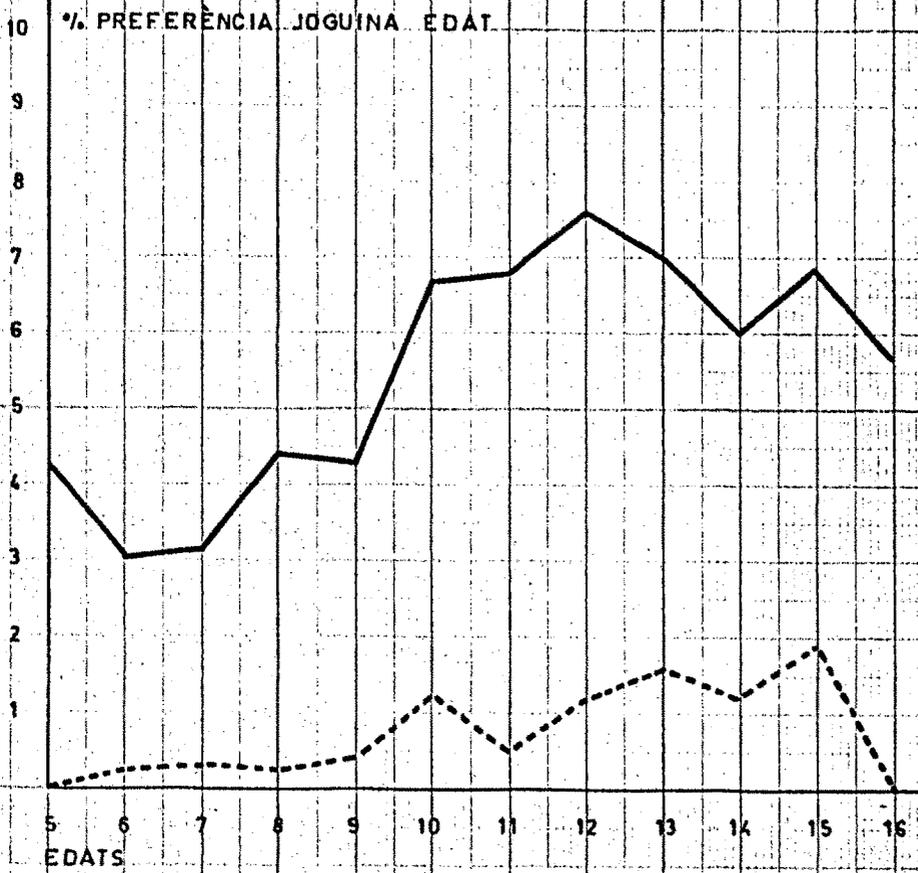
— NENS
- - - NENES

241 CAMIONS



— NENS
- - - NENES

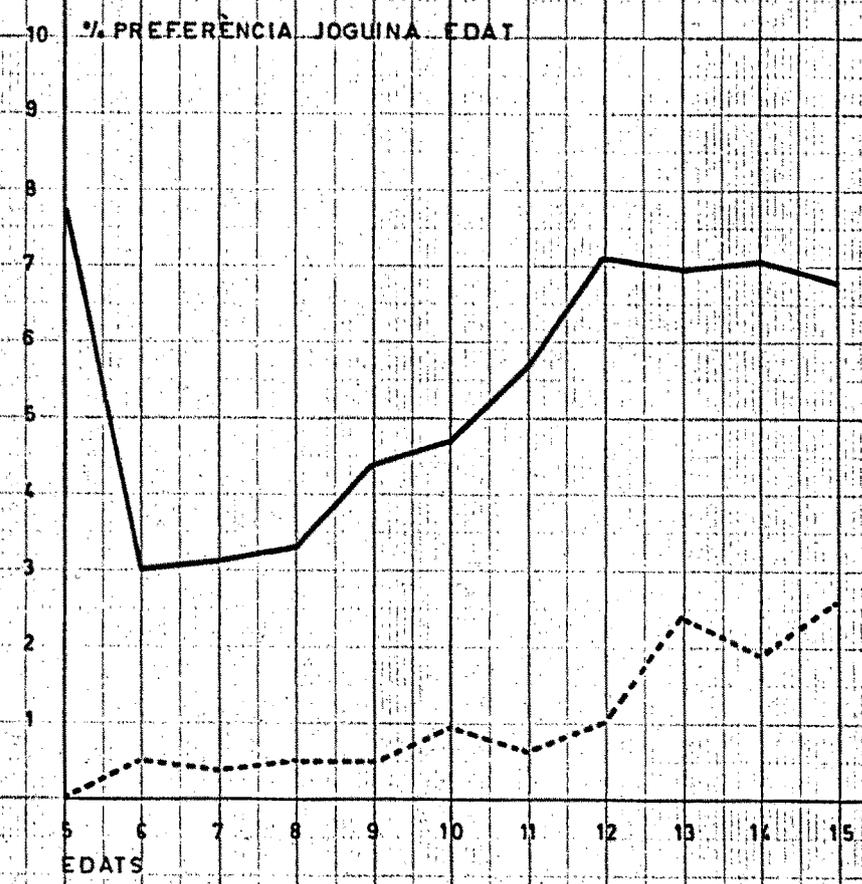
219 BABY MOCOSETE



— NENS
- - - NENES

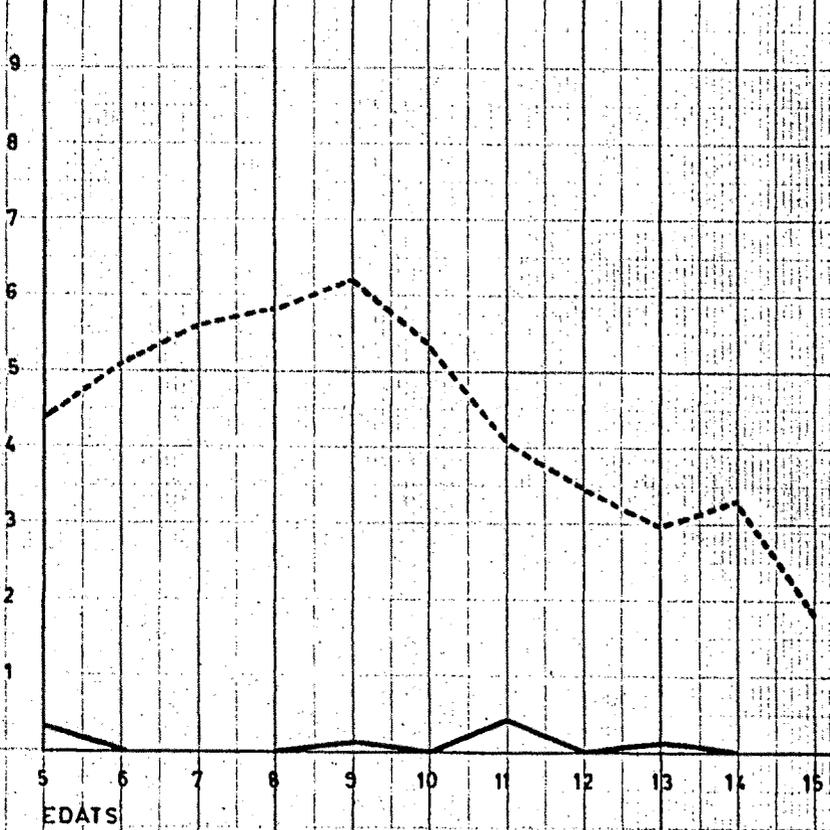
517 SCALEXTRIC

% PREFERÈNCIA JOGUINA EDAT



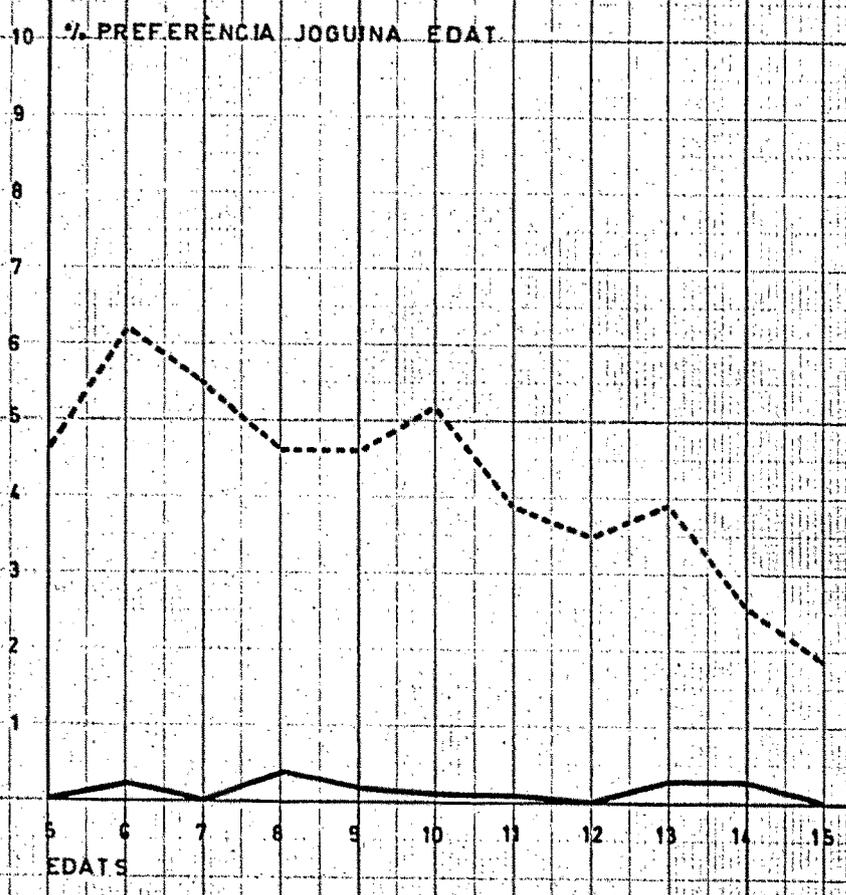
— NENS
- - - NENES

% PREFERÈNCIA JOGUINA EDAT



— NENS
- - - NENES

132 NENUCO



— NENS
- - - NENES

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
0

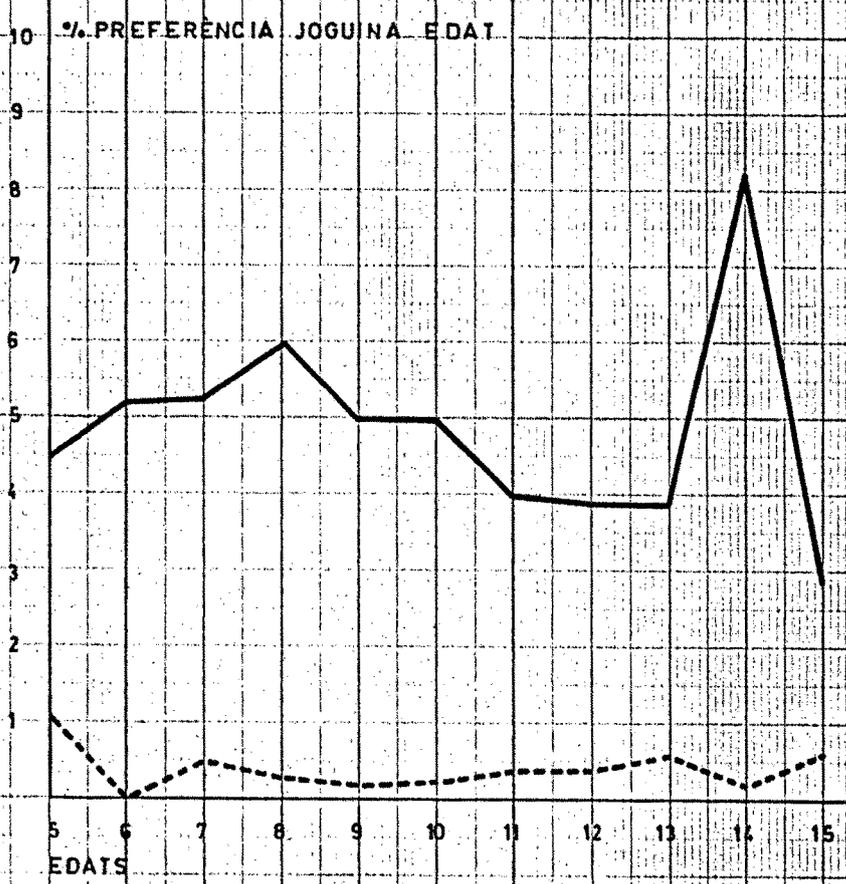
%-PREFERÈNCIA JOGUINA EDAT

5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

EDATS

— NENS
- - - NENES

141 GEYPERMAN



% PREFERÈNCIA JOGUINA EDAT

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

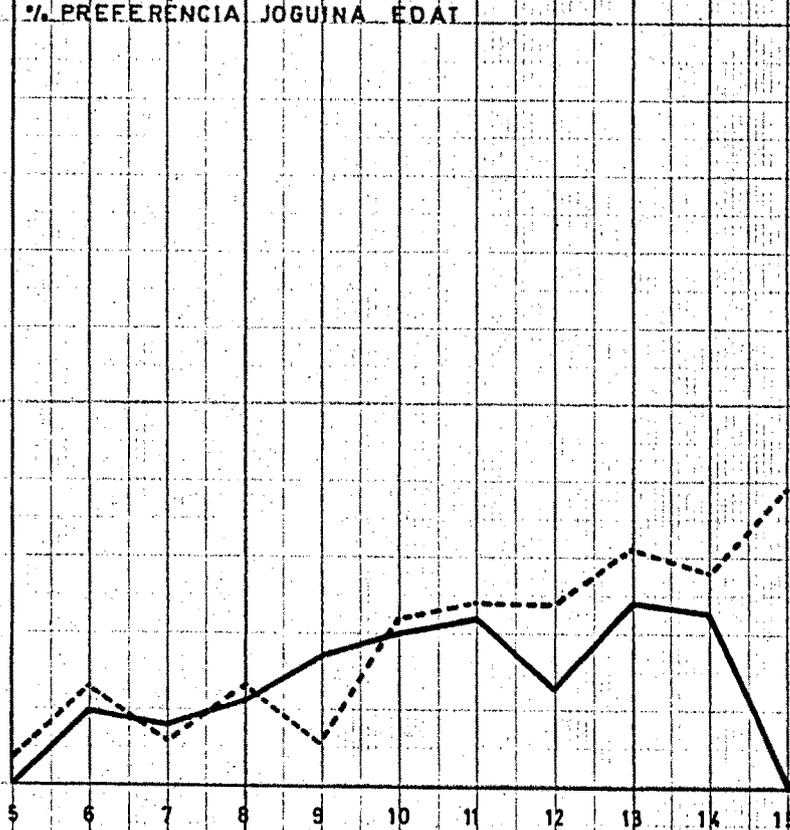
15

EDATS

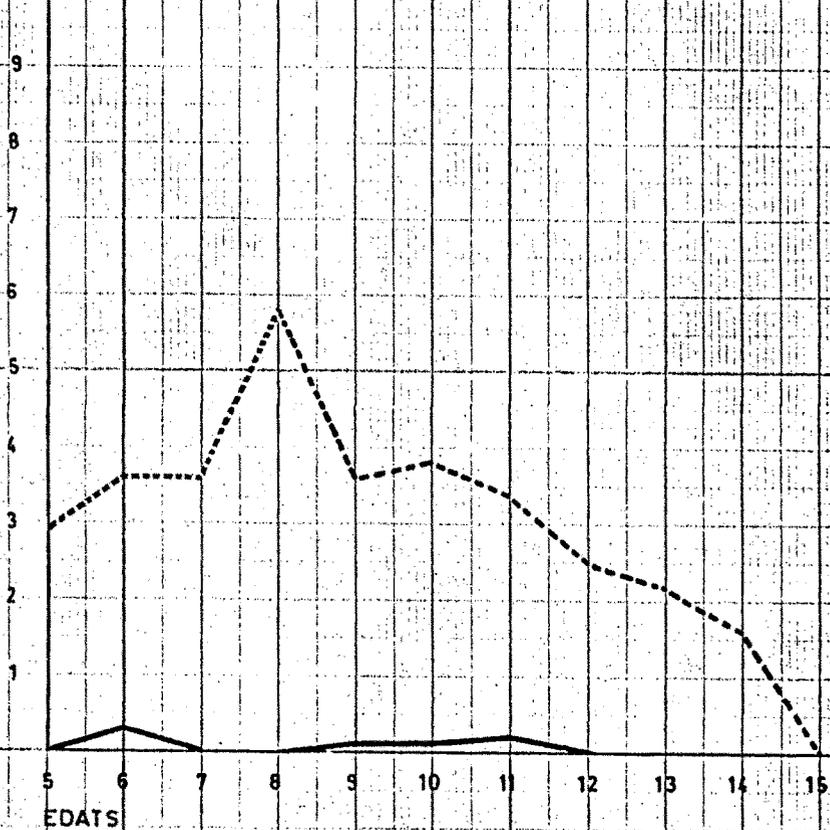
— NENS

- - - NENES

329 JOCS DE SOBRETAULA



% PREFERÈNCIA JOGUINA EDAT



— NENS
- - - NENES

229 BABY TRAGONCETE