

## 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](http://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](http://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.

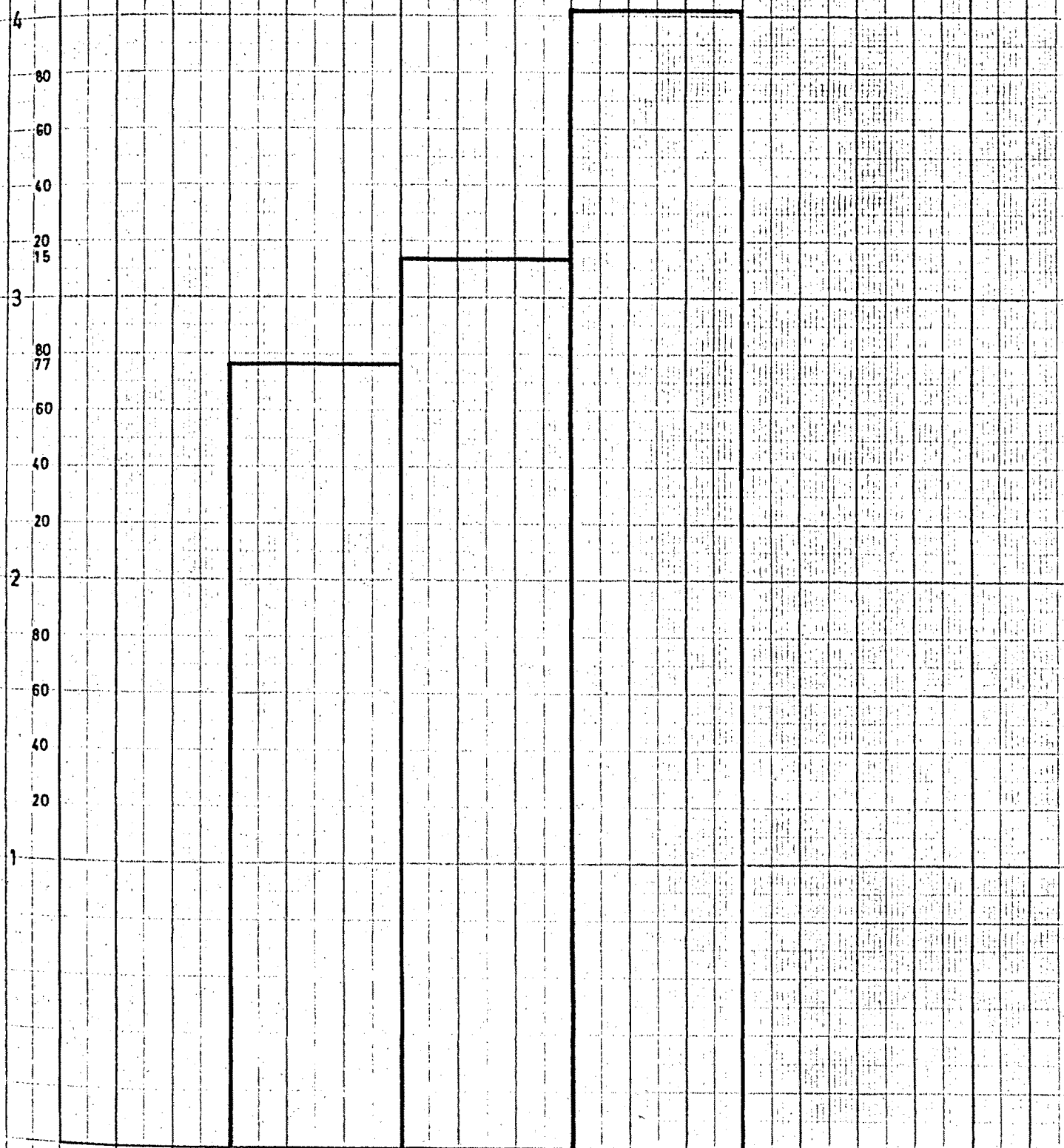
**WARNING.** On having consulted this thesis you're accepting the following use conditions: Spreading this thesis by the TDX ([www.tesisenxarxa.net](http://www.tesisenxarxa.net)) service has been authorized by the titular of the intellectual property rights only for private uses placed in investigation 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.

ESTUDIO PARA LA IMPLANTACION DE UNA RED DE LUDOTECAS

PARA CATALUNYA

REPRESENTACIÓ GRÀFICA DE LA  
VARIACIÓ DELS PERCENTATGES DE  
PREFERÈNCIA DE CADA JOGUINA  
SEGONS "L'HÀBITAT"

%

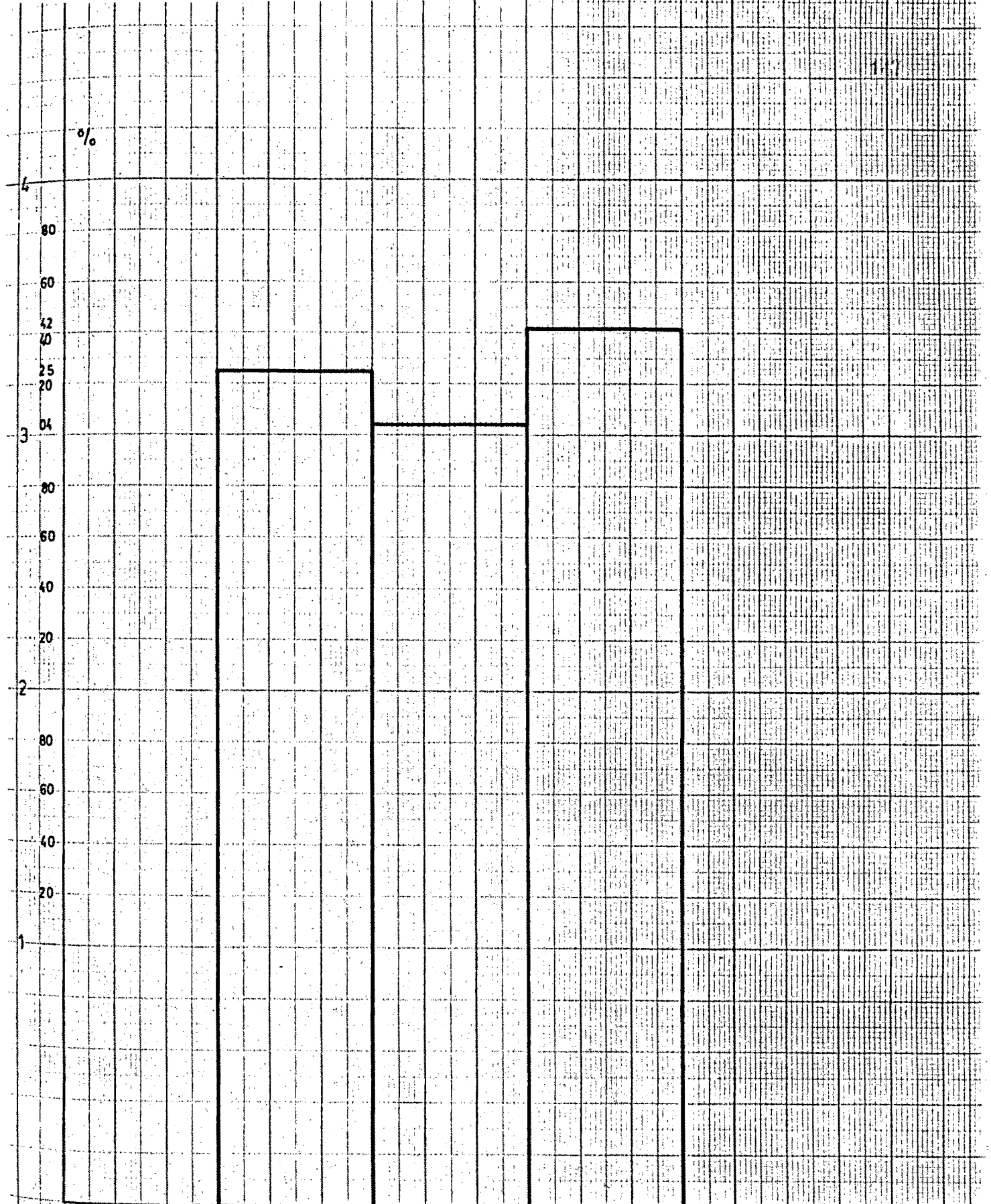


M. Rural

M. Urbà

M. Capital

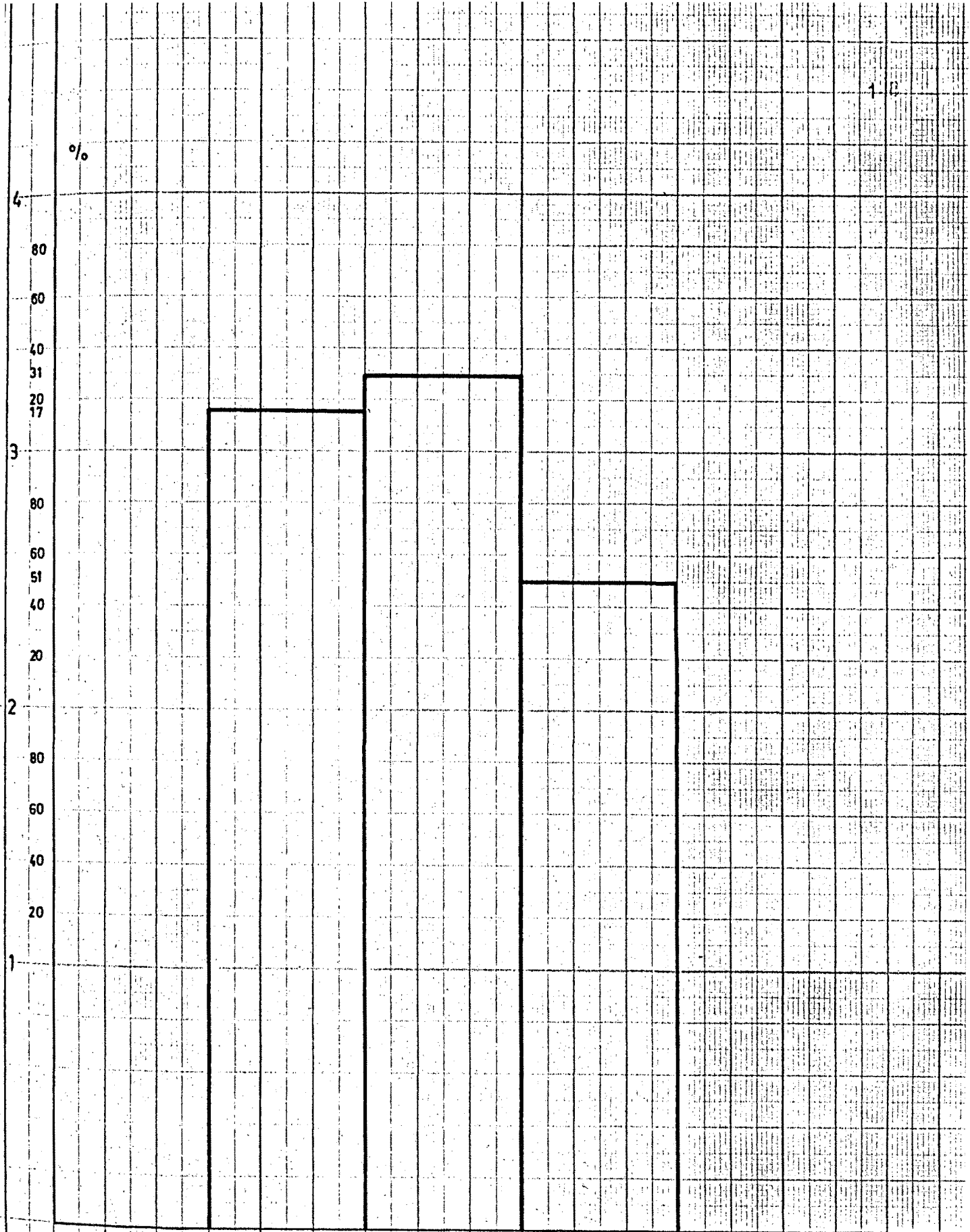




M. Rural

M. Urbà

M. Capital

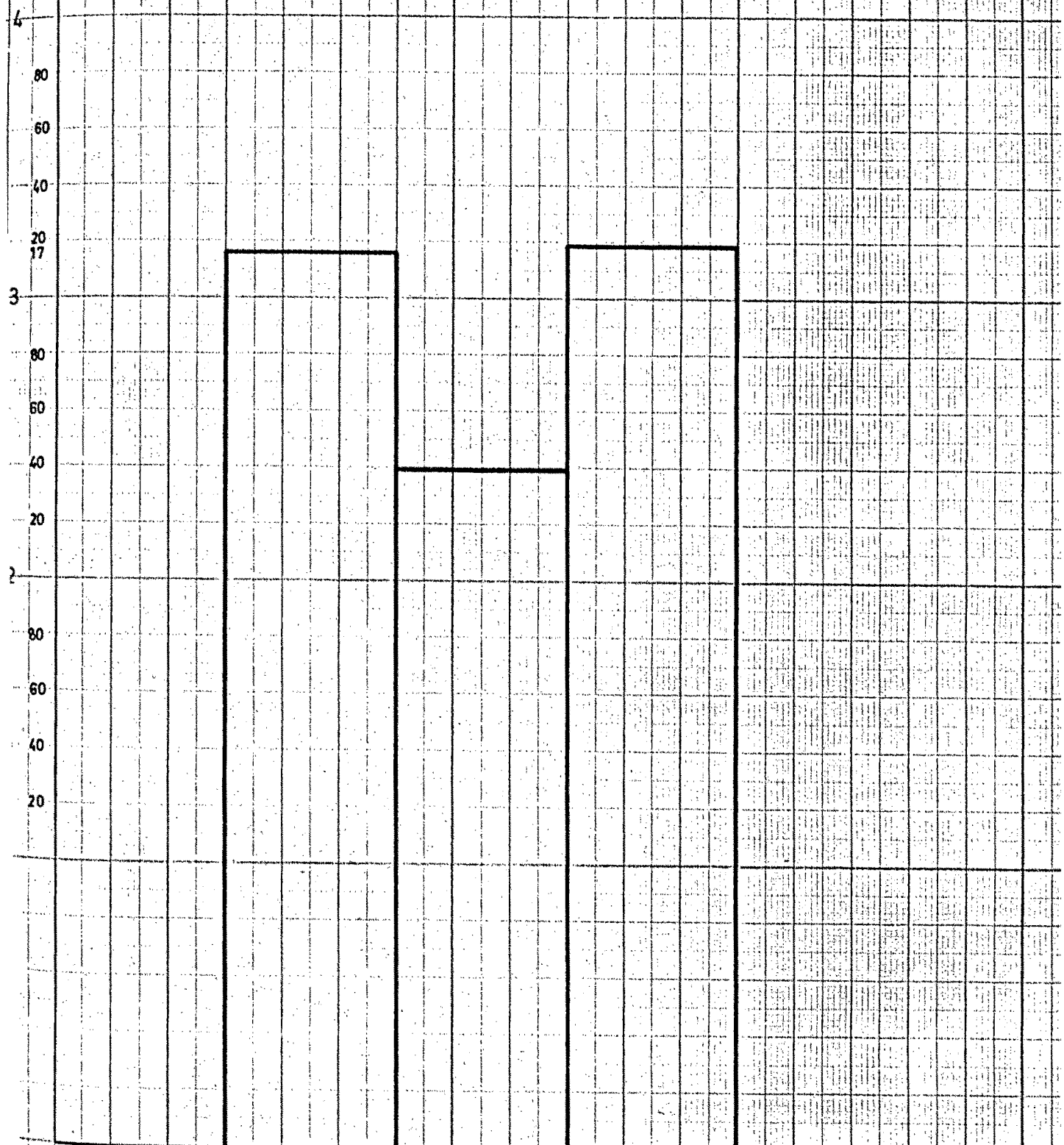


M. Rural

M. Urbà

M. Capital

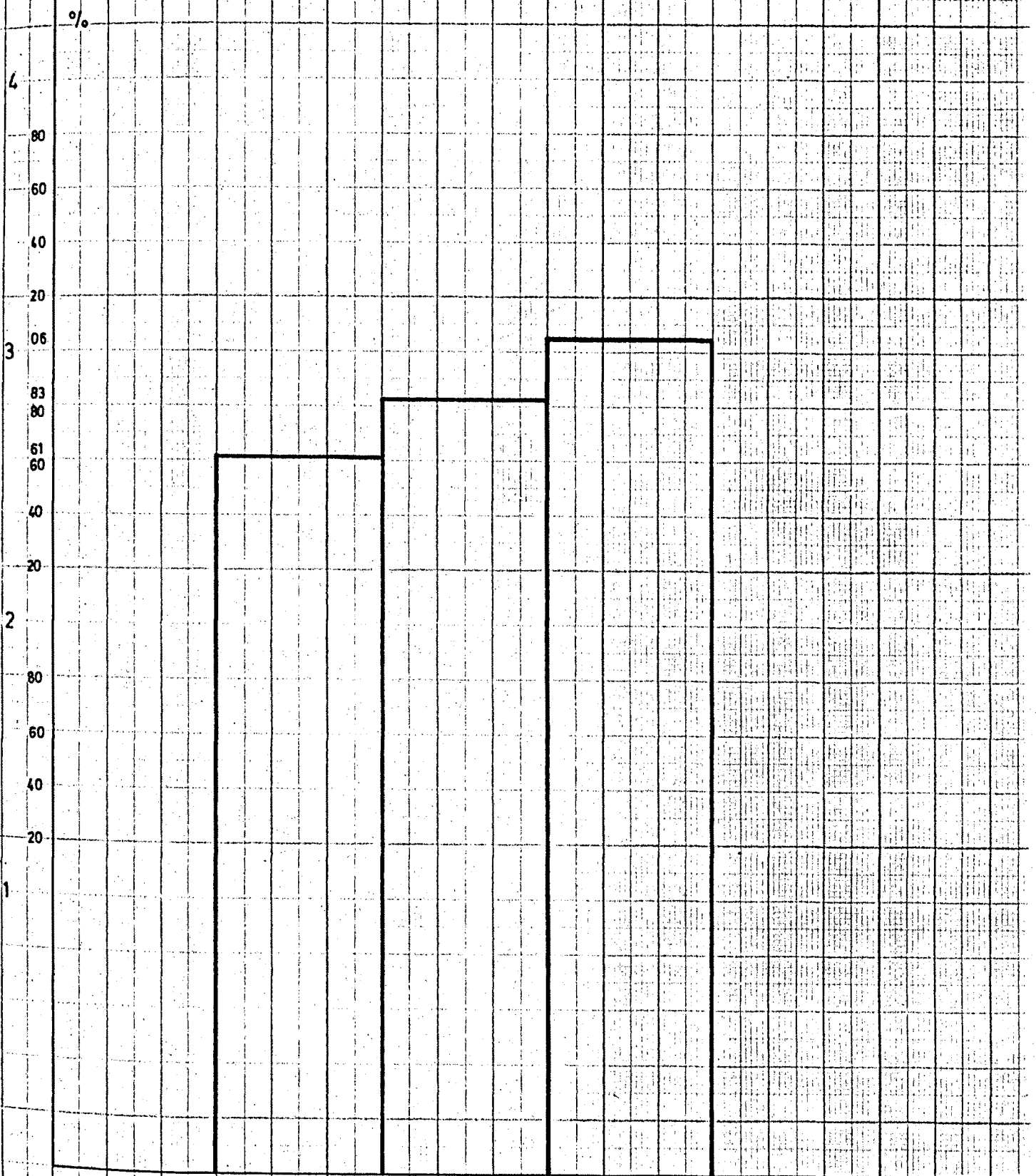
%



M. Rural

M. Urbà

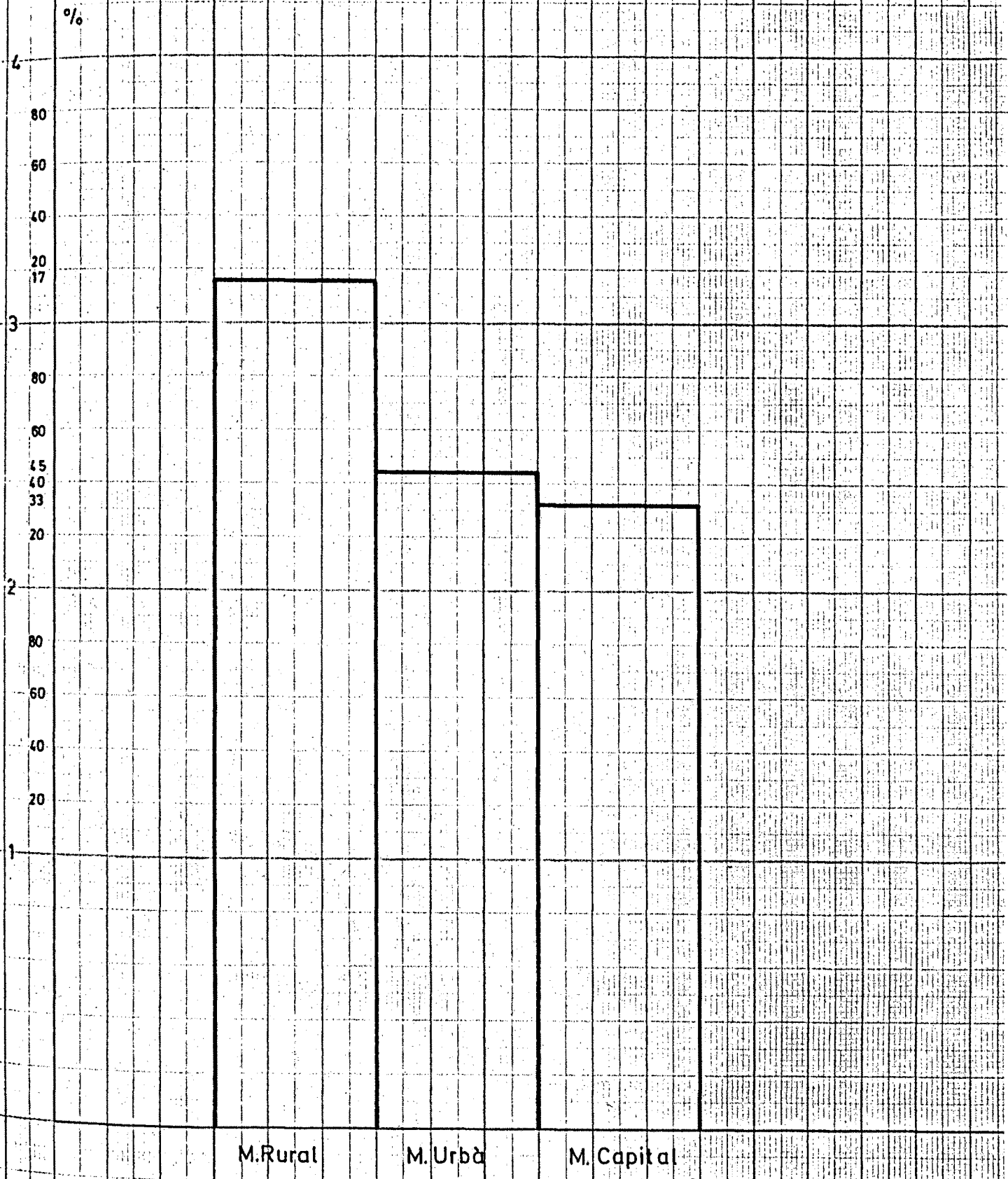
M. Capital



M.Rural

M.Urbà

M.Capital





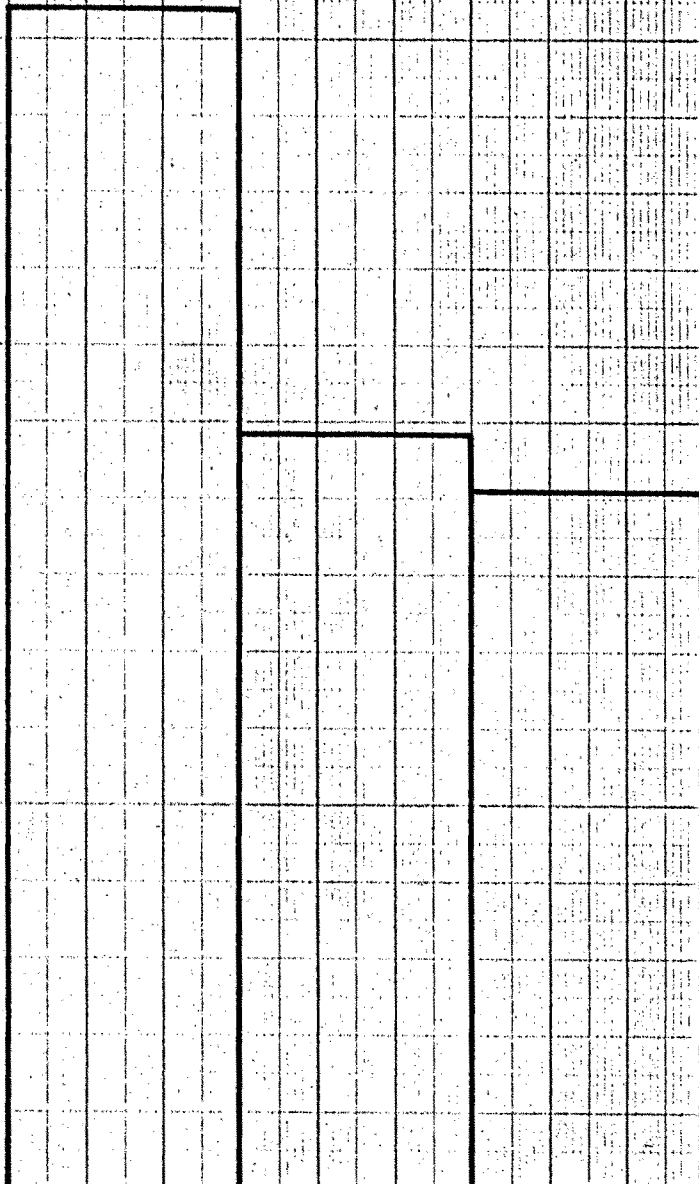
4  
%

80  
60  
40  
20  
09  
3  
80  
60  
40  
20  
2  
97  
82  
80  
60  
40  
20  
1

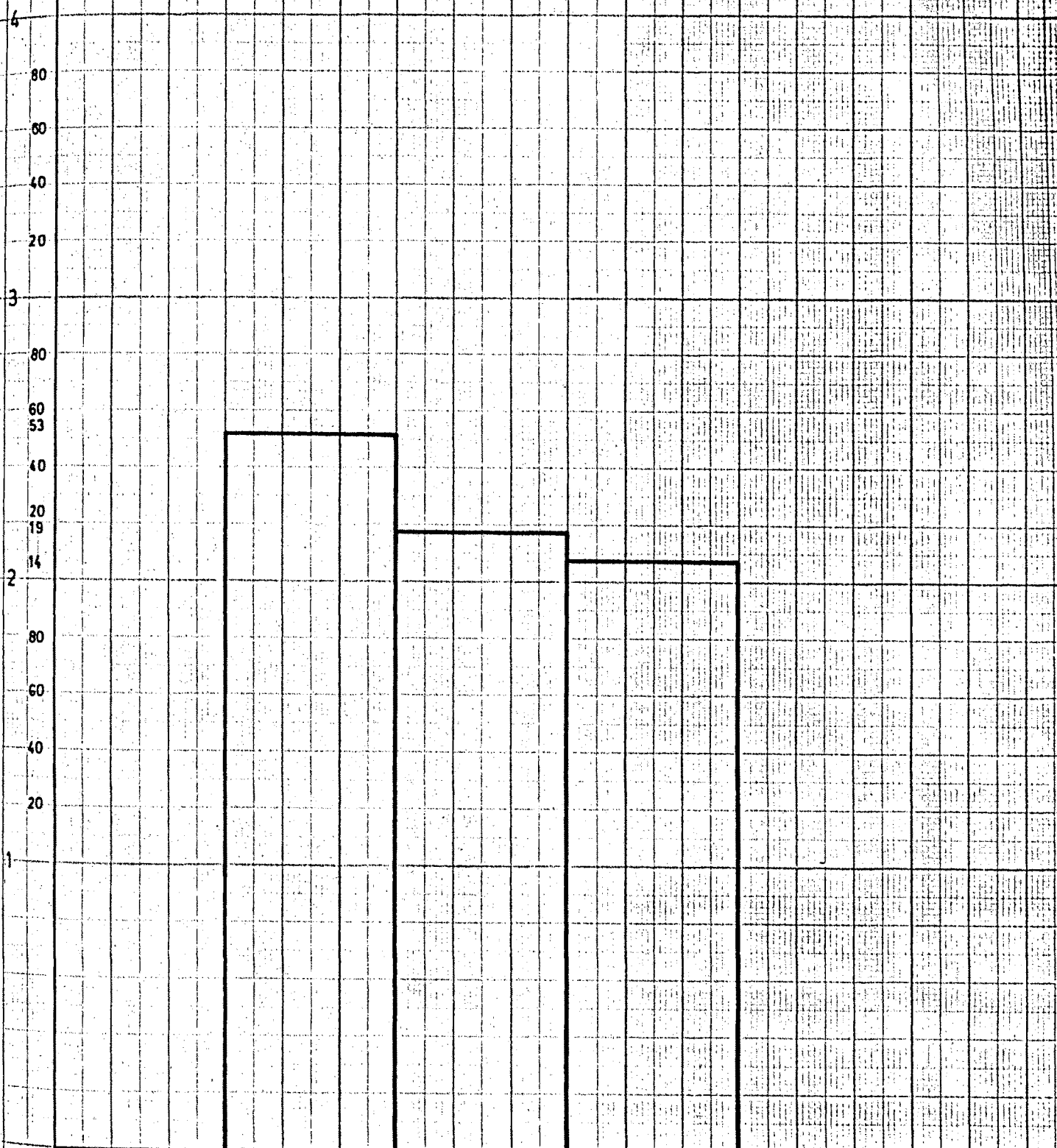
M.Rural

M.Urbà

M.Capital



%

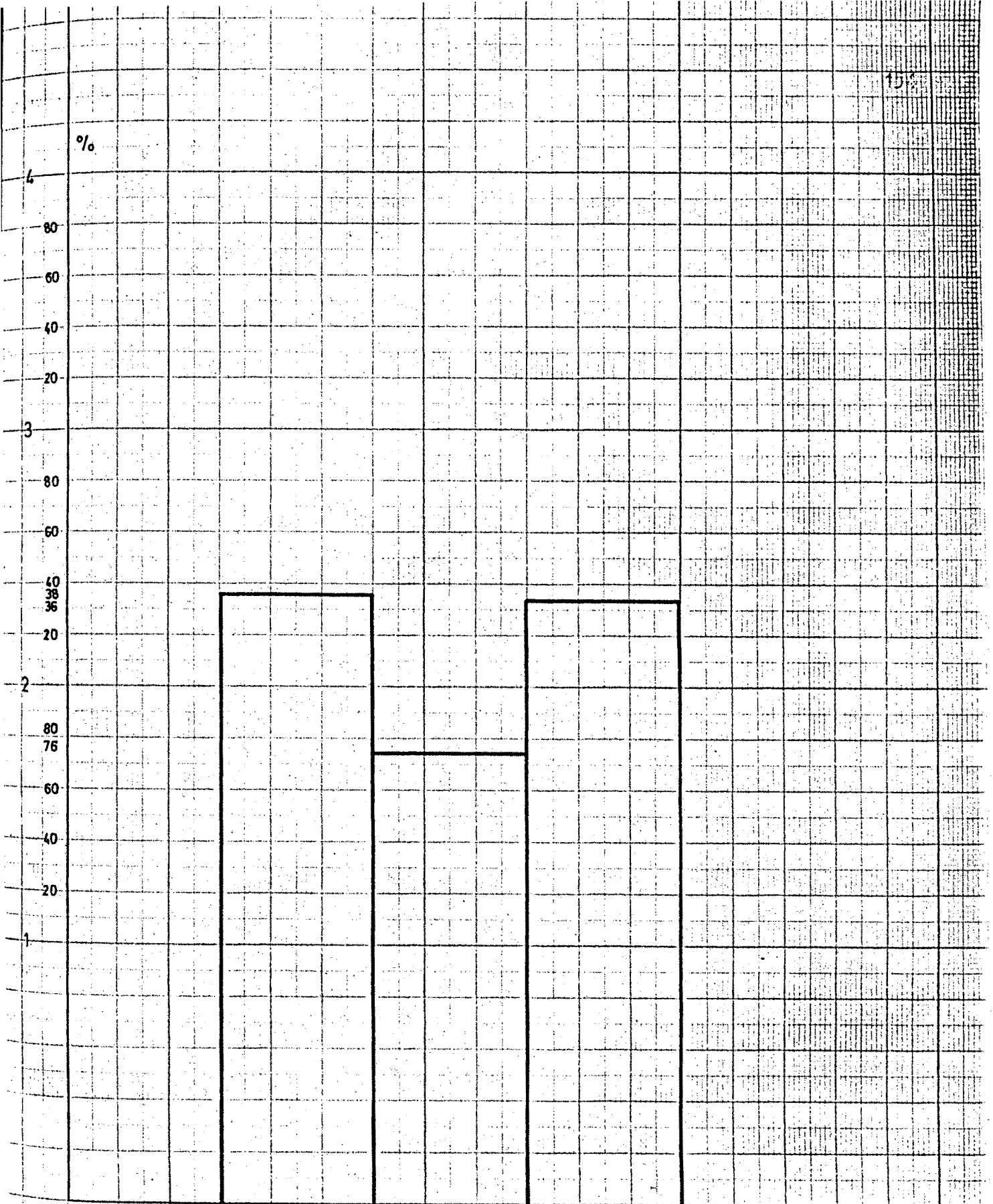


M.Rural

M.Urbà

M.Capital





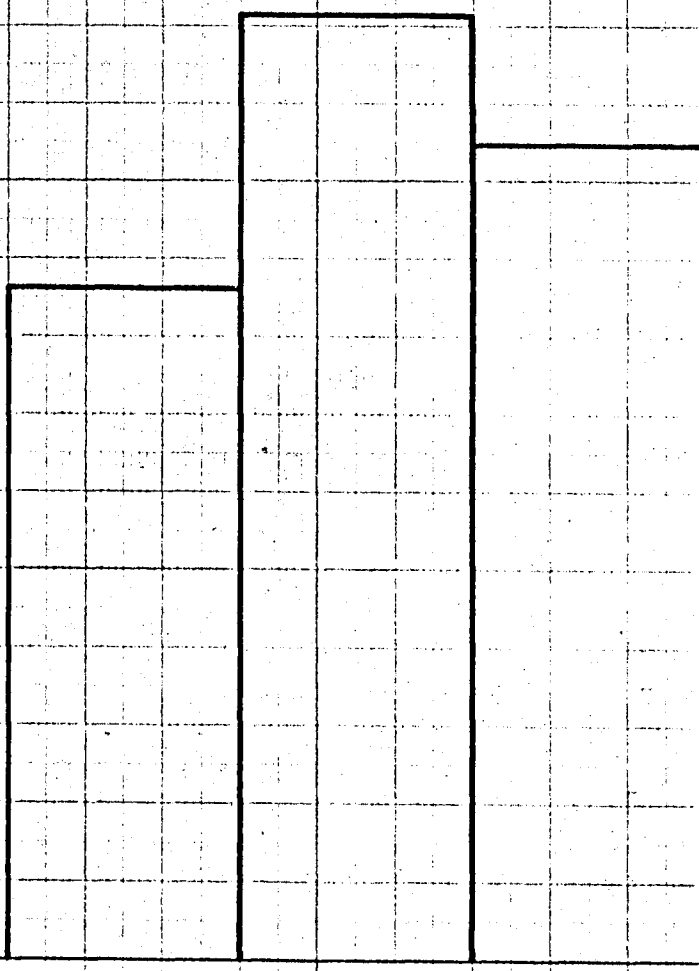
M. Rural

M. Urbà

M. Capital

%

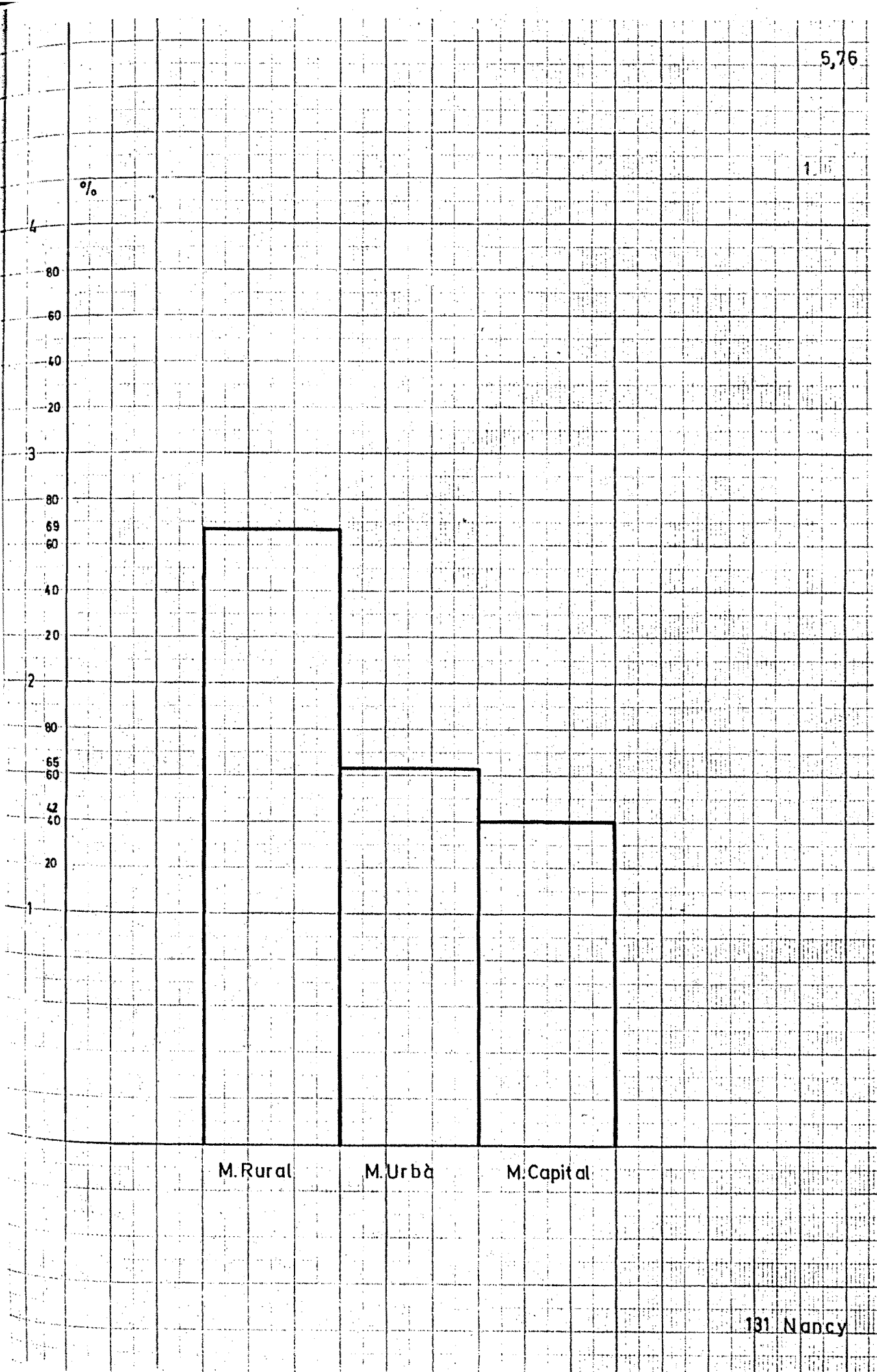
4  
80  
60  
40  
20  
3  
80  
60  
45  
40  
20  
11  
2  
80  
74  
60  
40  
20  
1



M. Rural

M. Urbà

M. Capital



5,76

1,05

%

4

80

60

40

20

3

80

69

60

40

20

2

80

65

60

40

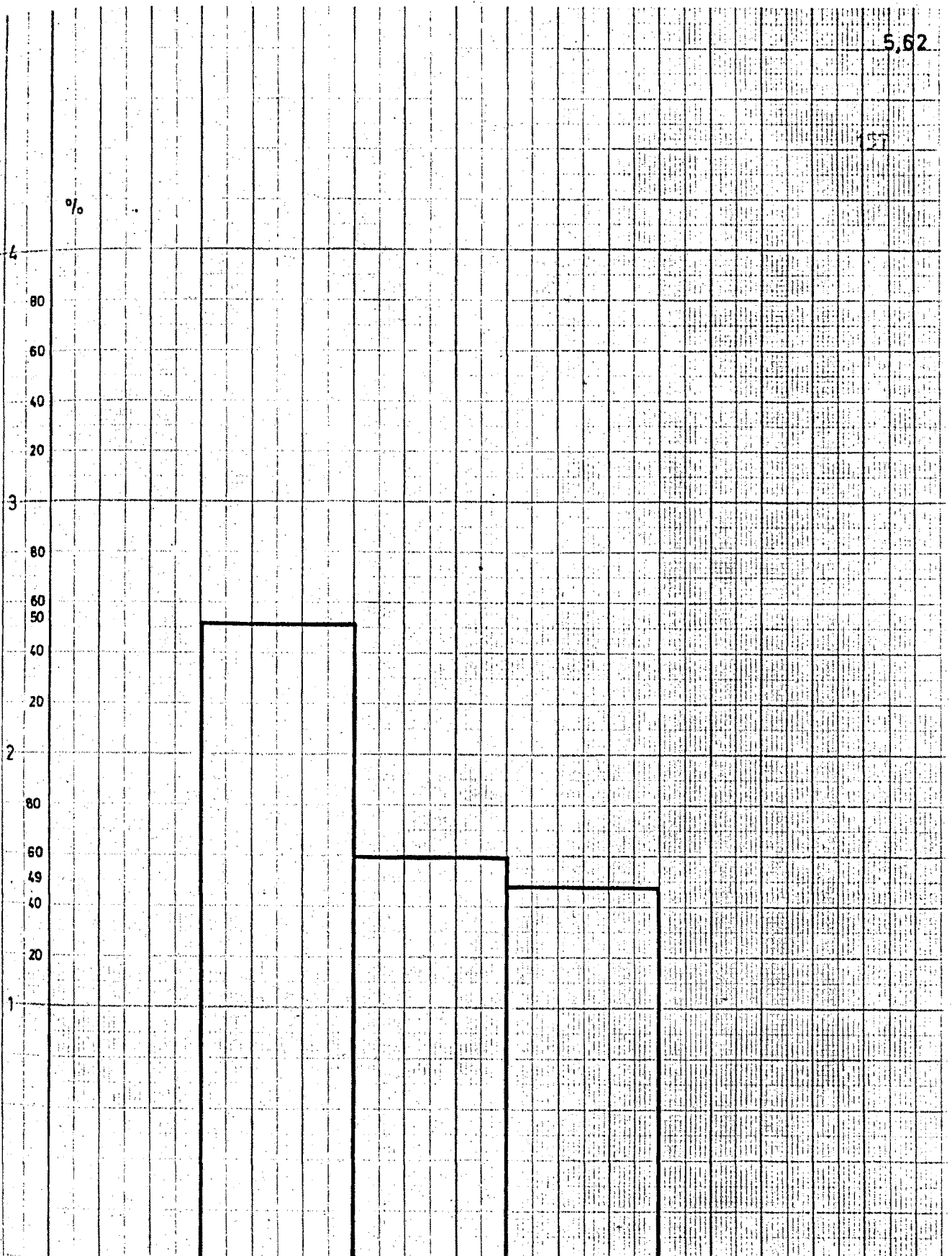
20

1

M. Rural

M. Urbà

M. Capital



5.62

57

%

4

80

60

40

20

3

80

60

50

40

20

2

80

60

49

40

20

1

M. Rural

M. Urbà

M. Capital

2.1.1.7. Estudio de las preferencias por grupos característicos de juguetes

Después del estudio de preferencias juguete a juguete realizado en el apartado anterior hemos considerado también interesante el efectuar el presente estudio con los juguetes agrupados en grupos funcionales o de características similares. Con ello podremos averiguar cuales son los intereses predominantes de juego de los niños independientemente de la marca concreta del juguete que utilizan para dicho juego. Así, por ejemplo, sabemos su preferencia hacia "jugar a muñecas", independientemente de que jueguen con la "Baby tragoncete, la Nancy o la Laura".

A partir de la tabla que incluye todos los juguetes individuales o genéricos que han obtenido más de 50 menciones (1), es decir un total de 16.636 menciones, lo que representa el 86,01% del total de las 19.340 menciones contenidas en la encuesta, obtenemos la siguiente tabla:

<u>Clasificación</u>		<u>Menciones acumuladas</u>
1 - Muñecas y accesorios	5.069 menciones	5.069
2 - Vehículos miniatura	2.091 "	7.160
3 - Figuras, muñecos, accesorios	1.659 "	8.819
	---50% menciones---	

(1) Ver tabla correspondiente.

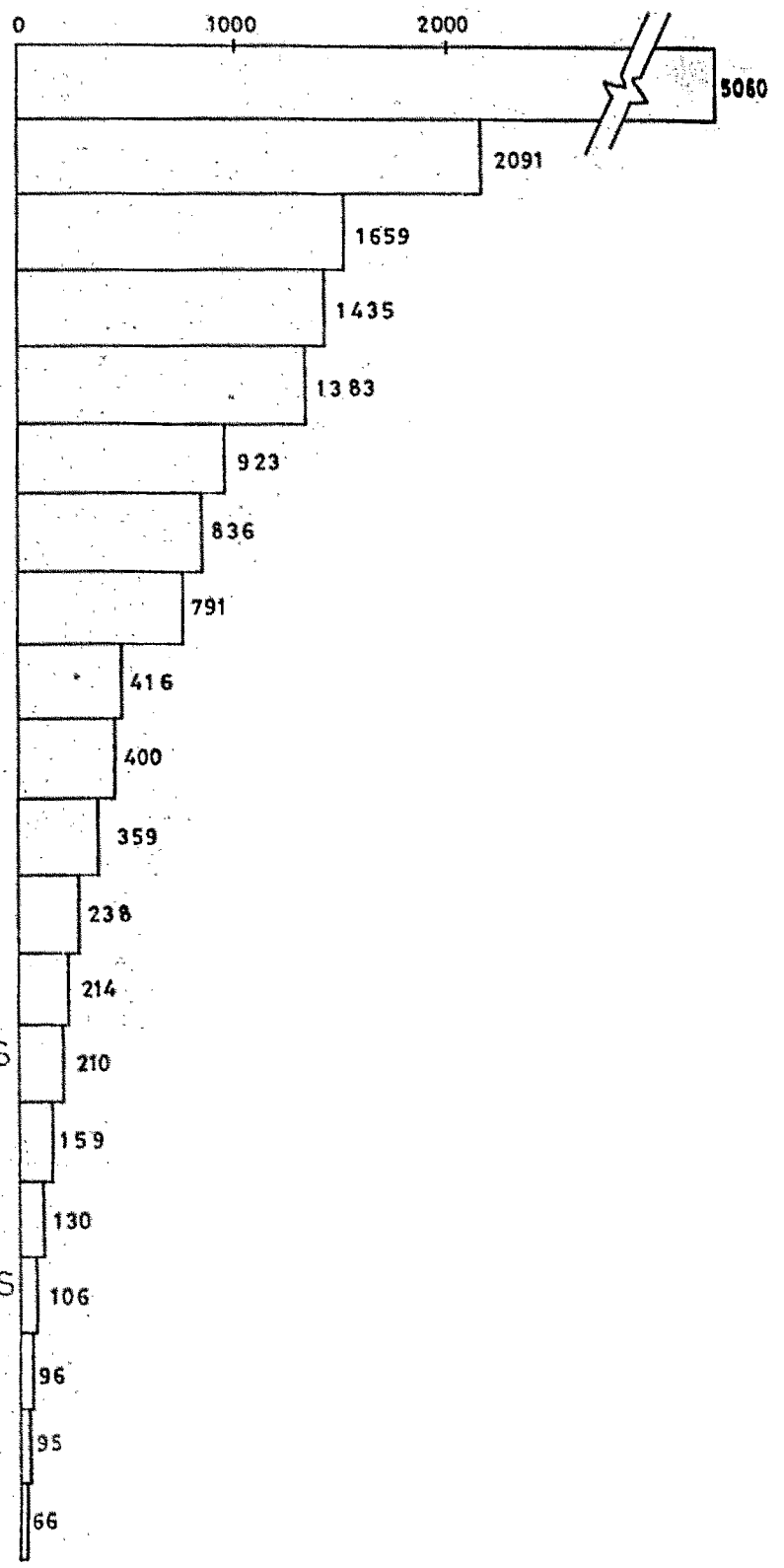
			159
4 - Juegos de sociedad	1.435 menciones		10.254
5 - Deportivos y vehículos para montar	1.323	"	11.577
6 - Autopista y accesorios	943	"	12.520
		---75% menciones---	
7 - Juguetes de imitación de la vida	836	"	13.356
8 - Trenes y accesorios	791	"	14.147
9 - Peluches y muñecos de trapo	416	"	14.563
10 - Material audiovisual	400	"	14.963
		---90% menciones---	
11 - Material experimental y juguetes técnicos	359	"	15.322
12 - Electrónicos	238	"	15.560
13 - Mecánicos	214	"	15.774
		---95% menciones---	
14 - Construcciones y ensamblajes	210	"	15.984
15 - Herramientas y máquinas	159	"	16.143
16 - Musicales	130	"	16.273
17 - Material y juguetes fungibles	106	"	16.379
18 - Intercomunicación	96	"	16.475
19 - Futbolines y billares	95	"	16.570
20 - Puzzles y rompecabezas	66	"	16.636

Del análisis de la tabla anterior se deduce la clara formación de varios grupos con preponderancia relativa sobre los demás.

Así el grupo:

Muñecas y accesorios obtiene él sólo 5.069 menciones, es decir, el 30,47% del total de menciones consideradas.

- ① MUÑECAS Y ACCESORIOS
- ② VEHICULOS MINIATURA
- ③ FIGURAS, MUÑECOS Y ACC.
- ④ JUEGOS DE SOCIEDAD
- ⑤ DEPORTIVOS Y VEHICULOS PARA MONTAR
- ⑥ AUTOPISTAS Y ACCESORIOS
- ⑦ JUGUETES IMITACION VIDA
- ⑧ TRENES Y ACCESORIOS
- ⑨ PELUCHES, TRAPO Y FELPA
- ⑩ AUDIOVISUALES
- ⑪ EXPERIMENTALES Y TECNICOS
- ⑫ ELECTRONICOS
- ⑬ MECANICOS
- ⑭ CONSTRUCCIONES Y ENSAMBLAJES
- ⑮ HERRAMIENTAS Y MAQUINAS
- ⑯ MUSICALES
- ⑰ MATERIAL Y JUGUETES FUNGIBLES
- ⑱ INTERCOMUNICACION
- ⑲ FUTBOLINES Y BILLARINES
- ⑳ PUZZLES Y ROMPECABEZAS



HISTOGRAMA DE DISTRIBUCION DE MENCIONES POR GRUPOS FUNCIONALES DE JUGUETES



Entre los tres primeros grupos: Muñecas y accesorios, Vehículos miniatura y Figuras, muñecos y accesorios suman 8.819 menciones, es decir, un 53,01%. Si a estos tres grupos adicionamos los tres siguientes: Juegos de sociedad, deportivos y vehículos para montar y Autopistas y Accesorios alcanzamos las 12.520 menciones, es decir el 75,25% del total.

Como se observa de estos cálculos entre 6 de los 20 grupos funcionales en que se han agrupado la totalidad de los juguetes se reúne algo más del 75% del total de las menciones.

Si consideramos el número de menciones recibidas como una medida de la preferencia de los niños hacia un determinado juguete y si las consideramos también como una medida del tiempo que emplean jugando con estos juguetes (1), nos encontraremos con que aproximadamente las tres cuartas partes del tiempo que los niños dedican a jugar los emplean jugando con aquellos seis grupos de juguetes:

- Muñecas y accesorios
- Vehículos miniatura
- Figuras, muñecos y accesorios
- Juegos de sociedad
- Deportivos y vehículos para montarse
- Autopistas y accesorios.

---

(1) Este aspecto no ha sido analizado en profundidad, pero parece lógico que los niños dediquen más tiempo a jugar con sus juguetes preferidos. No podemos asegurar que el tiempo empleado en jugar con un juguete sea proporcional al número de menciones que este juguete haya recibido. Esto podría ser objeto de otro estudio.

En estos seis grupos hemos clasificado los juguetes con las siguientes características:

1) Muñecas (1) y accesorios: juguetes afectivos y de imitación de la vida familiar.

2) Vehículos miniatura: vehículos de todas clases a escala reducida excepto los de montar encima y los Kits de montaje.

(2)  
3) Figuras, muñecos y accesorios: Muñecos con o sin articulación que permiten la integración y ficción en distintas situaciones.

4) Juegos de sociedad: Juegos que no implican desplazamientos y basados en el azar, razonamiento, estrategia, paciencia, conocimientos, reflejos, habilidad, rapidez mental, inteligencia.

5) Deportivos y vehículos

y elementos de montar: Elementos que permiten la práctica del deporte.

---

(1), (2) Muñecas y muñecos no se utilizan para un solo tipo de juegos. Pueden servir, a) de soporte para el juego imaginativo, b) para proporcionar complementos realistas al juego de imitación de personajes, c) como maniquís a los que el niño/a proyectan sus sentimientos hacia ellos mismos y hacia los demás, d) pueden convertirse en el amigo que les reconforte.

- 6) Autopistas y accesorios: Juguetes compuestos por vehículos que se mueven por vías de circulación controlados por el niño, excepto trenes.

Si analizamos con más detalle la composición de estos seis grupos desde el punto de vista del sexo, se obtiene la tabla siguiente:

	<u>Niños</u>		<u>Niñas</u>	
	<u>Menciones</u>	<u>%</u>	<u>Menciones</u>	<u>%</u>
1 - Muñecas y accesorios	270	5,32	4.799	94,67
2 - Vehículos miniatura	1.823	87,18	268	12,81
3 - Figuras, muñecos y accesorios	1.416	85,35	243	14,64
4 - Juegos de sociedad	562	39,16	873	60,83
5 - Deportivos y vehículos de montar	611	46,18	712	53,81
6 - Autopistas y accesorios	673	71,36	270	28,63

El primer grupo : Muñecas y accesorios (1), se nos presenta como

---

(1) las "muñecas" en Europa tienen un origen reciente y proceden de figurillas de madera de las emperatrices. En el Japón tenían un significado religioso o semireligioso. Se compraban para cada hija imágenes del emperador, de la emperatriz y de la corte en madera o en barro. La hija las tomaba cuando se casaba y las daba a sus hijos. MILLAR, S. : Psicología del juego infantil. Fontanella. Barcelona, 1972 pag. 195.

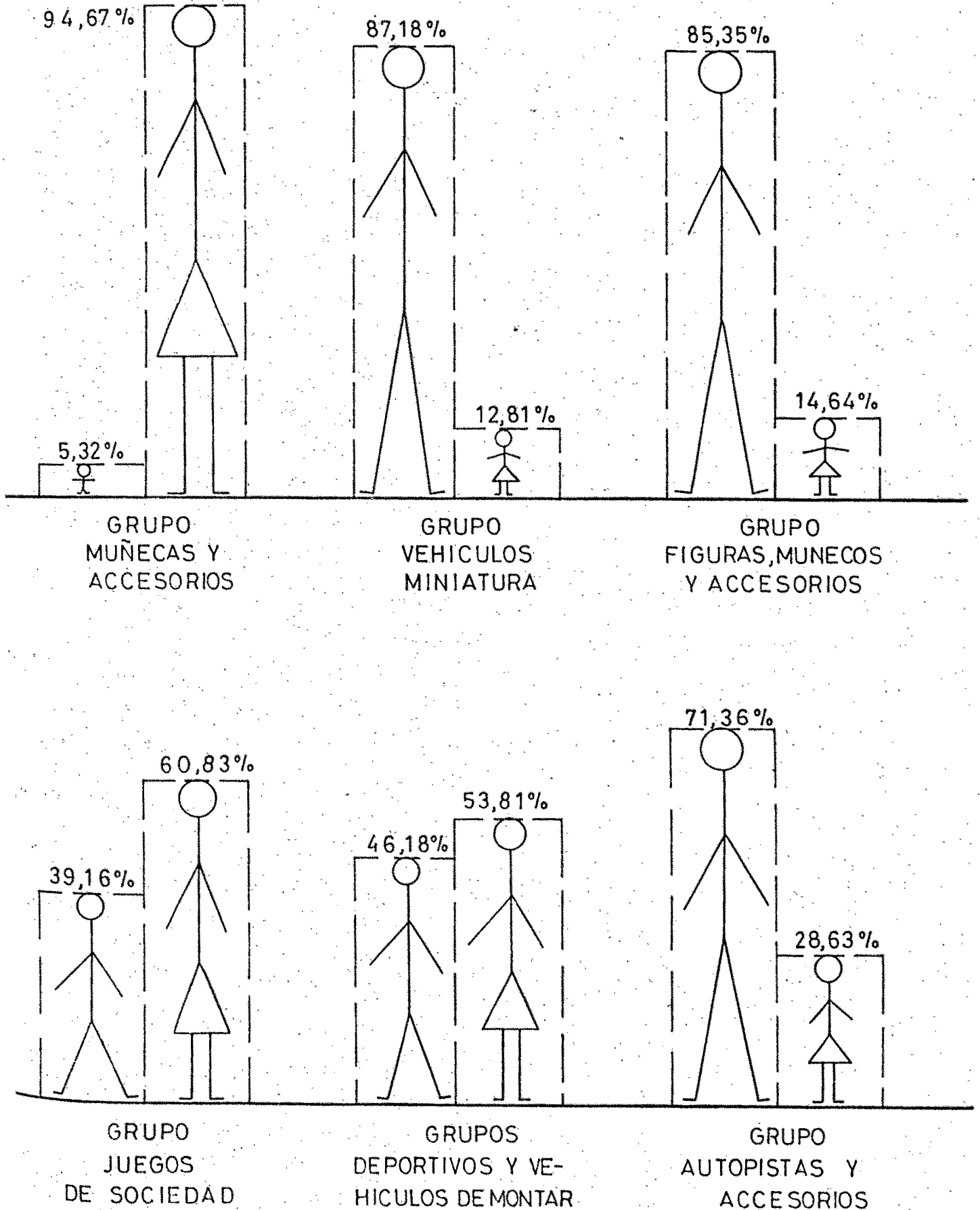
de preferencia claramente femenina. Los grupos segundo: Vehículos miniatura y tercero: Figuras, muñecos y accesorios nos presentan como claramente masculinos, los grupos cuarto: Juegos de sociedad y quinto: Deportivos y vehículos de montar resultan equilibrados quizás con un ligero predominio femenino y el grupo sexto: Autopistas y accesorios resulta también masculino.

Esta distribución de preferencias según los sexos hacia los juguetes es totalmente acorde con los esquemas sociológicos de la actual sociedad española.

Es una demostración de que los juguetes contribuyen sirviendo de apoyo y de refuerzo a los esquemas sociales y a la formación familiar y escolar para diferenciar desde las más tempranas edades los roles en función del sexo.

Niños y niñas en la elección de los juguetes se nos muestran ya insertos en la sociedad adulta y habiendo aceptado los roles que ésta les impone según su sexo.

# DISTRIBUCION PORCENTUAL POR SEXOS DE LOS SEIS GRUPOS FUNCIONALES PRINCIPALES



## 2.1.1.8. Estudios estadísticos efectuados sobre los datos obtenidos

### 2.1.1.8.1. Comprobación de la normalidad respecto a la edad

Si bien la totalidad de la muestra está claramente sesgada hacia las edades superiores, como se observa en la representación gráfica edad-nº de encuestas que se asemeja más bien a una curva de Snedecor que a una de Gauss, podemos pensar que en las edades fundamentales del estudio sí que se cumple la hipótesis de normalidad. Para ello vamos a aplicar el criterio de  $\chi^2$  para comprobar dicha hipótesis.

Antes vamos a homogeneizar las encuestas de cada intervalo de edad trabajando en tanto por millón sobre la población total española de cada estrato, que aunque semejante es distinta para cada edad.

TABLA I

<u>Edad</u>	<u>Total España</u>	<u>individuos encuestados</u>	<u>%o</u>	<u>-6 10</u>
0-1	647.702	11	0,017	17
1-2	631.644	14	0,022	22
2-3	635.397	34	0,053	53
3-4	642.601	74	0,115	115
4-5	640.316	97	0,151	151
5-6	657.350	121	0,184	184
6-7	654.052	158	0,241	241
7-8	655.745	226	0,345	345
8-9	657.042	305	0,464	464
9-10	658.151	410	0,623	623
10-11	670.739	619	0,923	923
11-12	680.331	598	0,879	879
12-13	653.079	574	0,879	879
13-14	637.381	353	0,554	554
14-15	622.827	155	0,249	249
15-16	742.222	66	0,088	88
16-17	618.563	18	0,029	29
17-18	619.269	8	0,012	12

Si extraemos de esta tabla las edades más interesantes para nuestro estudio (entre los 6 y los 14 años) obtenemos la tabla siguiente:

TABLA II

Edad (x)	$\sum f_x$	$t = x - 10$	$ft$	$ft^2$
6	241	-4	- 964	3.856
7	345	-3	-1.035	3.105
8	464	-2	- 928	1.856
9	623	-1	- 623	623
10	923	0	0	0
11	879	1	879	879
12	879	2	1.758	3.516
13	554	3	1.662	4.986
14	249	4	996	3.984

$$\Sigma = 5.157$$

$$\Sigma ft = 1.745 \quad \Sigma ft^2 = 22.805$$

Calculando obtenemos:

$$\bar{t} = \frac{1.745}{5.157} = 0,33 \quad \bar{x} = 10,33 \text{ años}$$

$$\sigma_x = \sigma_t = \sqrt{\frac{22.805}{5.157} - 0,33^2} = 2,06$$

Es decir que la media de la distribución es de 10,33 años con una desviación standard de 2,06 años.



Efectuando los cálculos pertinentes para poder aplicar la prueba de  $\chi^2$ , obtenemos los valores de la ,

TABLA III

Edad	Limites clase	$\frac{x-\bar{x}}{\sigma_x}$	P z	Pk	ft-N.Pk	f real
6			0	0,032	165	241
7	6,5	-1,85	0,032	0,047	242	345
8	7,5	-1,37	0,085	0,104	536	464
9	8,5	-0,88	0,189	0,155	799	623
10	9,5	-0,40	0,344	0,187	964	923
11	10,5	+0,08	0,531	0,181	933	879
12	11,5	0,56	0,712	0,138	711	879
13	12,5	1,04	0,850	0,075	386	554
14	13,5	1,52	0,935	0,065	335	249

$$\begin{aligned}
 \text{y aplicando } \chi^2 &= \frac{(241-165)^2}{165} + \frac{(345-242)^2}{242} + \frac{(464-356)^2}{536} + \\
 &+ \frac{(623-799)^2}{799} + \frac{(923-964)^2}{964} + \frac{(879-933)^2}{933} + \frac{(879-711)^2}{711} + \\
 &+ \frac{(554-386)^2}{386} + \frac{(249-335)^2}{335} = 35,0+43,8+9,6+38,7+1,7+ \\
 &+3,1+39,7+73,1+22,0 = 266,7 > 14,07 \text{ luego no cumple} \\
 &\text{la ley normal (1).}
 \end{aligned}$$

(1) Para  $\nu$  = grados de libertad = 7 y  $\alpha = 0,05$ ,  $\chi^2 = 14,07$  según tabla de  $\chi^2$  pag. 15. Anexo Tabla y Abacos de estadística aplicada a la Ingeniería. MOTHES, J. Ed. Ariel. Barcelona 1960.

Podemos pensar que agrupando más los intervalos, podría cumplirse la ley. Si agrupamos de acuerdo con los criterios de A. Michelet tenemos los siguientes datos:

TABLA IV

=====

<u>Grupos de edad</u>	<u>indv. encuesta</u>
0-3	59
3-6	292
6-12	2.316
12-16	1.148
16	53
	<hr/>
	3.868

Operando esta distribución, resulta:

<u>x</u>	<u>f</u>	<u>xm</u>	<u>fxm</u>	<u>fx<sup>2</sup></u>
0-3	59	1,5	88,5	132,75
3-6	292	4,5	1.314	5.913
6-12	2.316	9	20.844	187.596
12-16	1.148	14	16.072	225.008
16	53	18	954	17.172
	<hr/>		<hr/>	<hr/>
	$\Sigma=3.868$		$\Sigma=39.272,5$	$\Sigma=435.821,75$

$$\bar{x} = \frac{39.272,5}{3.868} = 10,15 \text{ años}$$

$$\sigma_x = \sqrt{\frac{435.821,75}{3.868} - 10,15^2} = 3,10 \text{ años}$$

Si realizamos ahora los cálculos para aplicar la prueba de  $\chi^2$  tenemos:

	<u>z</u>	<u>p(z)</u>	<u>Dif p(z)</u>	<u>Nt</u>	<u>NR</u>	<u>Dif(NR-Nt)</u>
	0	-3,27	0			
0-3			-0,0107	41,38	59	17,62
3-6	3	-2,30	0,0107	307,11	292	-15,11
6-12	6	-1,34	0,0901	2.458,50	2.316	-142,50
12-13	12	+0,60	0,7257	997,27	1.148	200,73
16-20	16	+1,89	0,9706	113,71	53	-60,71
	20	+3,17	1,0000			
				<u>3.867,97</u>	<u>3.868</u>	<u>+ 0,03 - 0</u>

$$\chi^2 = \frac{(17,62)^2}{41,38} + \frac{(15,11)^2}{307,11} + \frac{(142,5)^2}{2.458,50} + \frac{(200,73)^2}{997,27} + \frac{60,71^2}{113,71} \rightarrow 20,52$$

puesto que 20,52 es el valor de  $\chi^2$  para 5 grados de libertad y  $\alpha = 0,05$

O sea que en esta agrupación tampoco cumple la ley normal.

Por último, repetimos el estudio sólo para los tres grupos de edades, usuarios potenciales de la ludoteca (edad maternal de 3 a 6 años, edad escolar de 6 a 12 años y adolescencia de 12 a 16 años), utilizando en este caso la prueba de Kolmogorov-Lilliefors puesto que el nº de intervalos es muy pequeño.

La tabla de cálculo es la siguiente:

$\underline{x}$	$\underline{f}$	$\underline{fr}$	$\underline{xm}$	$\underline{fxm}$	$\underline{fxm}^2$
3-6	292	0,077	4,5	1.314	5.913
6-12	2.316	0,627	9	20.844	187.596
12-16	1.148	0,305	14	16.072	225.008
	<u>3.756</u>			<u>38.230</u>	<u>918.517</u>

$$\bar{x} = \frac{38.230}{3.756} = 10,18$$

$$\sigma_x = \sqrt{\frac{918.517}{3.756} - (10,18)^2} = 2,79$$

$\underline{x}$	$\underline{z}$	$\underline{p(z)}$	$\underline{Dif p_z}$	$\underline{fr}$	$\underline{fz}$	(Dif)
3-6	-2,57	0,0051	0,0630	0,077	0,063	0,014
6-12	-1,49	0,0681	0,6741	0,627	0,674	0,047
12-16	+0,65	0,7422	0,2390	0,305	0,239	0,066
16	+2,08	0,9812				

Luego no se cumple la hipótesis de normalidad por ser la diferencia máxima real de 0,066 mayor que el 0,016 que admite la prueba como máximo (1).

(1) La diferencia máxima admisible según Lilliefors para aceptar la normalidad es  $D_{\max} = \underline{1,131}$  que en este caso vale 0,016

Como resumen debemos indicar que la distribución de encuestas por edades no cumple en ningún caso, tanto en distribución completa, como en distribuciones parciales, y con agrupaciones diversas con la hipótesis de normalidad.

La muestra es pues una muestra sesgada por la actitud positiva de los que han querido responder y por la población lectora de revistas infantiles que no es uniforme lo que hace que no esté estructurada según la población total.

2.1.1.8.2. Estudio de la correlación entre la publicidad de los juguetes y su preferencia por los niños.

De la estructura misma de nuestra sociedad de consumo parece deducirse una fuerte interrelación entre los esfuerzos publicitarios de los fabricantes de juguetes y la preferencia de los niños por los mismos.

En puro análisis de estudio de mercados, los datos más lógicos a estudiar serían cifras de venta - esfuerzo publicitario. Sin embargo a pesar de las múltiples gestiones realizadas a todos los niveles de la industria y el comercio de juguetes, así como con las agrupaciones empresariales y la Administración ha sido completamente imposible la obtención de cifras de venta concretas por juguetes, consiguiendo únicamente cifras globales.

Por otra parte la cifra de ventas representa un resultado de la política de inversión publicitaria consecuencia del deseo de compra y del precio del juguete que puede condicionar el acto de compra.

En cambio en el caso de las ludotecas al no existir la posible barrera del precio de adquisición, lo que

priva es el deseo motivado de obtención del juguete por el niño. Por ello para ayudar a la fijación de la lista de juguetes a tener en la ludoteca y estudiar la posible duplicación o multiplicación para poder cubrir la demanda punta de los niños debido a esfuerzos publicitarios puntuales de los fabricantes, es mucho más real el estudiar el posible efecto de la publicidad sobre la preferencia del niño hacia un juguete.

Se trata pues de fijar la ecuación : Preferencia = Función de publicidad. Para cuantificar la variable función "Preferencia" usamos el número de menciones obtenidas por los juguetes en el estudio cuantitativo que hemos venido mencionando en todo este apartado.

Para la variable "Publicidad de los juguetes" es indudable que su mejor cuantificación es la dada por la inversión publicitaria. En este apartado de la inversión publicitaria debemos tener en cuenta únicamente aquella que está destinada a impactar directamente al niño, separando la inversión publicitaria específicamente dirigida a distribuidores y minoristas. De esta inversión el 75% se agrupa en los anuncios en T.V.; mientras el 25% restante se distribuye en la prensa infantil en forma más o menos difusa (1); por ello vamos a escoger como variable cuantificadora de la publicidad, la inversión efectuada en T.V.E.



(1) Datos publicados en "Juguetes y Juegos de España" nº 64, Dic. 1977 pag. 88.



Dado que el estudio cuantitativo se basa en la mención de juguetes específicos, no computaremos la inversión en publicidad genérica de marca del fabricante y sólo los centrados en un juguete que por otra parte son la mayor parte (85% aprox. de los espacios).

La tabulación oficial (1) se centra en los 15 primeros juguetes en inversión en T.V.E. durante 1978 con lo que obtenemos la tabla siguiente:

TABLA I

Nº	Nombre del juguete encuesta	Menciones	Inversión TVE
			78 (ptas.)
1	Tente	160	37.400.800
2	Madelman	216	24.141.900
3	Clics	123	23.752.300
4	Ibertren	547	21.055.600
5	Nenuco	524	20.418.500
6	Jesmarín	137	20.212.300
7	Mocosete	590	19.965.000
8	Scalextric	585	18.287.500
9	Big-Jim	193	17.608.840
10	Airgam-boy	173	16.075.400
11	Lucas	482	14.854.100
12	Geyper-man	428	13.863.000
13	Laura	321	13.130.000
14	Nancy	356	12.525.500
15	Cinexin	243	11.567.600

(1) Datos elaborados por REPRESS. Empresa conectada a T.V.E. que realiza el control de emisión de toda la publicidad televisada.

Hemos centrado el estudio estadístico en un estudio de correlación simple entre los valores tabulados para poder determinar el grado de correlación existente entre menciones e inversión publicitaria.

Redondeando los valores de inversión en TVE'78 y expresándolos en millones de pesetas, la tabla de cálculo queda como sigue:

TABLA II

<u>x = Inversión</u>	<u>y = Menciones</u>	<u>x<sup>2</sup></u>	<u>y<sup>2</sup></u>	<u>xy</u>
37,4	160	14398,76	25.600	5.984,0
24,1	216	580,81	46.656	5.205,6
23,7	123	561,69	15.129	2.915,1
21,0	547	441,00	299.209	11.487,0
20,4	524	416,16	274.576	10.689,6
20,2	137	408,04	18.769	2.767,4
19,9	590	396,01	348.100	11.711,0
18,3	585	334,89	342.225	10.705,5
17,6	193	309,76	37.249	3.396,8
16,1	173	259,21	29.929	2.785,3
14,8	482	219,04	232.324	7.133,6
13,9	428	193,21	183.184	5.949,2
13,1	321	171,61	103.041	4.205,1
12,5	356	156,25	126.736	4.450,0
11,6	243	134,56	59.049	2.818,8

$$\sum x = 284,6 \quad \sum y = 5.078 \quad \sum x^2 = 5981,00 \quad \sum y^2 = 2141776 \quad \sum xy = 92233,6$$

Si designamos por R el coeficiente de correlación simple de Pearson, resulta:

$$R = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{N \sum x^2 - (\sum x)^2} \cdot \sqrt{N \sum y^2 - (\sum y)^2}}$$

$$= \frac{15 \times 92.233,6 - 284,6 \times 5.078}{\sqrt{15 \times 5.981 - (284,6)^2} \cdot \sqrt{15 \times 2.141.776 - (5078)^2}}$$

$$= \underline{\underline{-0,25}} < |0,50| \text{ valor límite de significación.}$$

Es decir que NO EXISTE correlación apreciable, con nivel suficiente de significación estadística, entre el nº de menciones obtenidas por un juguete y la inversión publicitaria destinada a su promoción entre los niños durante 1978 en T.V.E.

Este resultado, así como la dispersión de datos tabulados hace pensar en la posibilidad de la influencia de las campañas publicitarias de años anteriores y la posible diferenciación entre inversiones publicitarias de lanzamiento para juguetes nuevos en el mercado y de mantenimiento para juguetes con varios años de permanencia en el mercado.

Por ello se ha decidido acumular los tres últimos años de publicidad en TVE para poder valorar adecuadamente este aspecto que ha podido enmascarar el estudio estadístico inicial. Utilizando pues como medida de la publicidad el valor de la inversión en TVE durante los años 78, 77 y 76, se obtiene la tabla siguiente:

TABLA III

(ptas.)

Nº y Nombre del juguete	Menciones	Inversión TVE 76/78 millones			Total
		1976	1977	1978	
1 - Nancy	356	13,2	8,9	12,5	34,6
2 - Geypeman	428	12,0	16,6	13,8	42,4
3 - Madelman	216	11,3	16,8	24,1	41,9
4 - Scalextric	585	11,0	13,7	18,2	42,9
5 - Exin-West	134	10,5	0	0	10,5
6 - Lesly	133	10,2	0	0	10,2
7 - Cinexin	243	8,6	0	11,5	20,1
8 - Airgam-boys	173	6,2	19,0	16,0	41,2
9 - Mocosete	590	5,6	24,0	19,9	49,5
10 - Tente'	160	5,5	9,6	37,4	52,5
11 - Ibertren	547	5,4	11,0	21,0	37,4
12 - Nenuco	524	0	19,1	20,4	39,5
13 - Clics	123	0	14,3	23,7	38,0
14 - Big-Jim	193	0	12,1	17,6	29,7
15 - Camiones Pegaso	198	0	8,9	0	8,9
16 - Jesmarín	137	0	0	20,2	20,2
17 - Lucas	482	0	0	14,8	14,8
18 - Laura	321	0	0	13,1	13,1

Una elaboración estadística idéntica a la anterior Tabla II, para el cálculo del coeficiente R de correlación simple de Pearson, da, para esta tabla, un valor de  $R = -0,28 < |0,50|$ , muy parecido al anterior demostrando una falta de correlación notable.

Una tercera hipótesis lógica, a la vista de estos resultados, nos lleva a pensar que la suma directa de presupuestos publicitarios no refleja exactamente lo que deseamos, puesto que la influencia sobre una encuesta pasada en 1978, justamente en los meses de campaña publicitaria de la temporada de Reyes-78, no es la misma para la campaña del propio 78, que para las de 1977 ó 1976. Por ello es lógico atribuir pesos relativos a las cantidades invertidas en publicidad TV en cada año antes de sumarlas.

El peso a atribuir a una variable es siempre uno de los problemas típicos de los estudios estadísticos. Normalmente se resuelve mediante comparación con otros casos similares o bien por criterios de sentido común. En nuestro caso nos parece totalmente lógico de atribuir pesos proporcionales al tiempo pasado desde el impacto publicitario hasta ahora, puesto que el efecto de retención disminuye con el tiempo. Despreciamos el posible efecto sinérgico ocasionado por la suma repetitiva de impactos publicitarios a lo largo de un período dilatado que se considera en estudios de productos de gran consumo, porque la capacidad de "olvido" del público infantil se ha demostrado muy superior al del conjunto de la población.

Así pues los pesos a atribuir son:

$$W_1 \text{ (TV78)} = 1$$

$$W_2 \text{ (TV77)} = 1/2$$

$$W_3 \text{ (TV76)} = 1/3$$

Reelaborando la tabla III, con estos condicionantes obtenemos:

TABLA IV

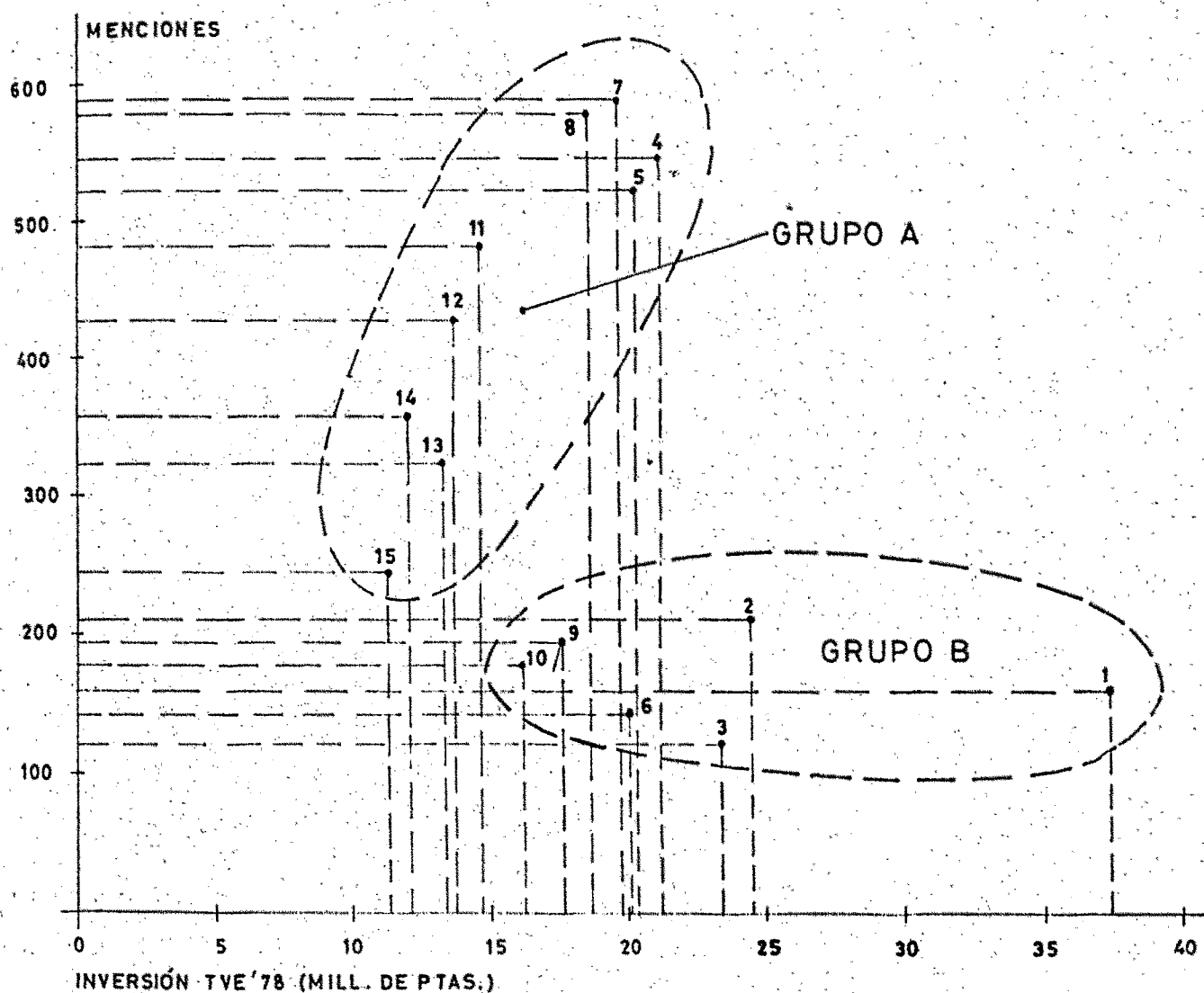
<u>Nº y nombre del juguete</u>	<u>Menciones</u>	<u>Inversión TVE ponderada (millones Ptas.)</u>
1 - Nancy	356	21,35
2 - Geyper-man	428	26,10
3 - Madelmam	216	36,26
4 - Scalextric	585	28,66
5 - Exin West	134	3,50
6 - Lesly	133	3,40
7 - Cinexin	243	14,36
8 - Airgam boys	173	27,56
9 - Mocosete	590	33,76
10 - Tente	160	44,03
11 - Ibertren	547	28,30
12 - Nenuco	524	29,95
13 - Clics	123	30,85
14 - Big Jim	193	23,65
15 - Camiones Pegaso	198	4,45
16 - Jesmarín	137	20,20
17 - Lucas	482	14,80
18 - Laura	321	13,10

La nueva repetición de los cálculos estadísticos para los valores de esta tabla IV, nos da un valor del coeficiente R de correlación simple de Pearson de  $-0,14 < 0,50$  , o sea que NO HAY CORRELACION.

Para estudiar más las distribuciones obtenidas, se ha presentado gráficamente <sup>en</sup> las tablas I, III y IV.

## REPRESENTACIÓN GRÁFICA TABLA I

(Menciones - Publicidad TV '78)

GRUPO A

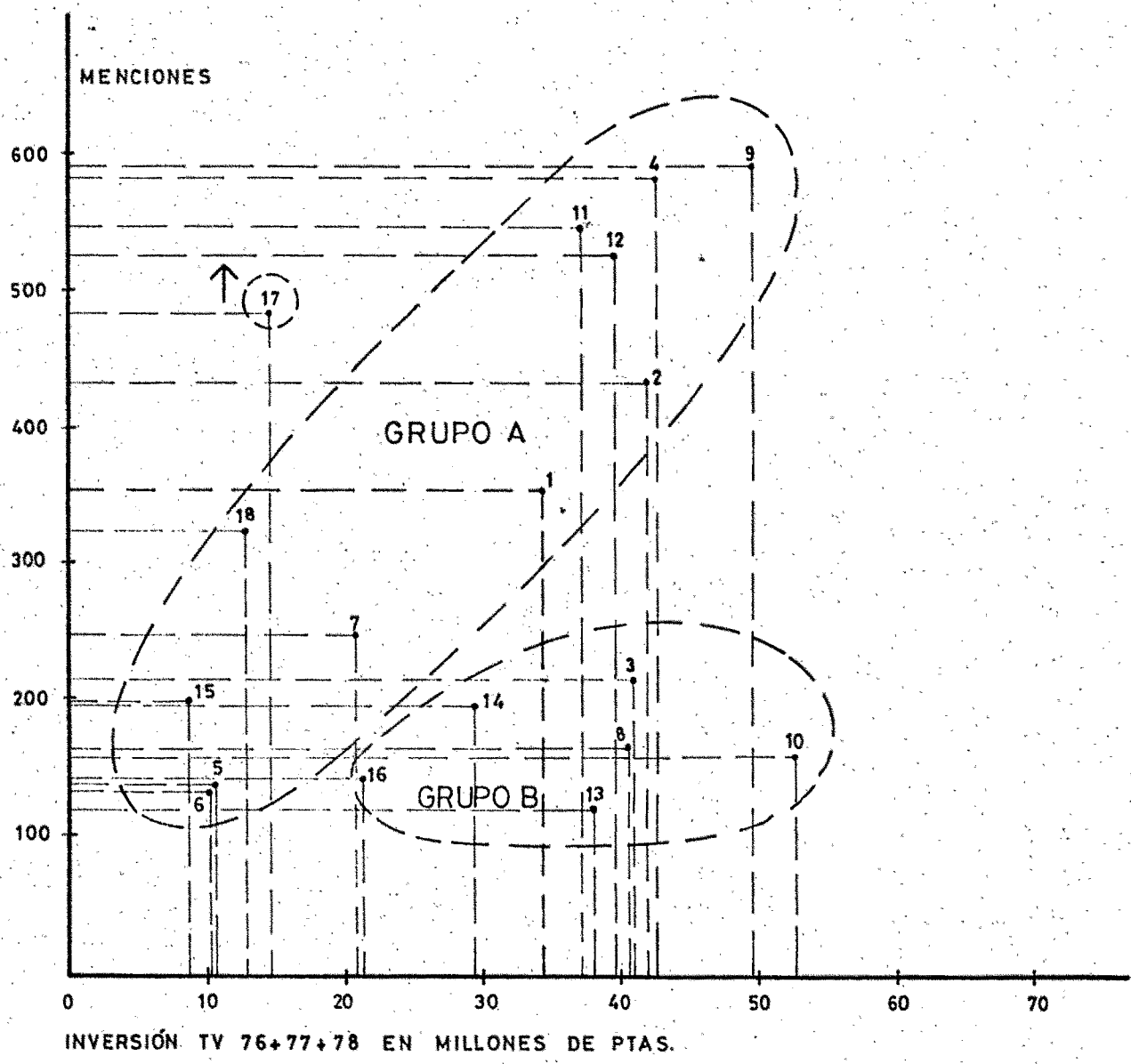
4-IBERTREN  
 5-NENUCO  
 7-MOCOSETE  
 8-SCALEXTRIC  
 11-LUCAS  
 12-GEIPER-MAN  
 13-LAURA  
 14-NANCY  
 15-CINEXIN

GRUPO B

1-TENTE  
 2-MADELMAN  
 3-CLICS  
 6-JESMARÍN  
 9-BIG-JIM  
 10-AIRGAM-BOY



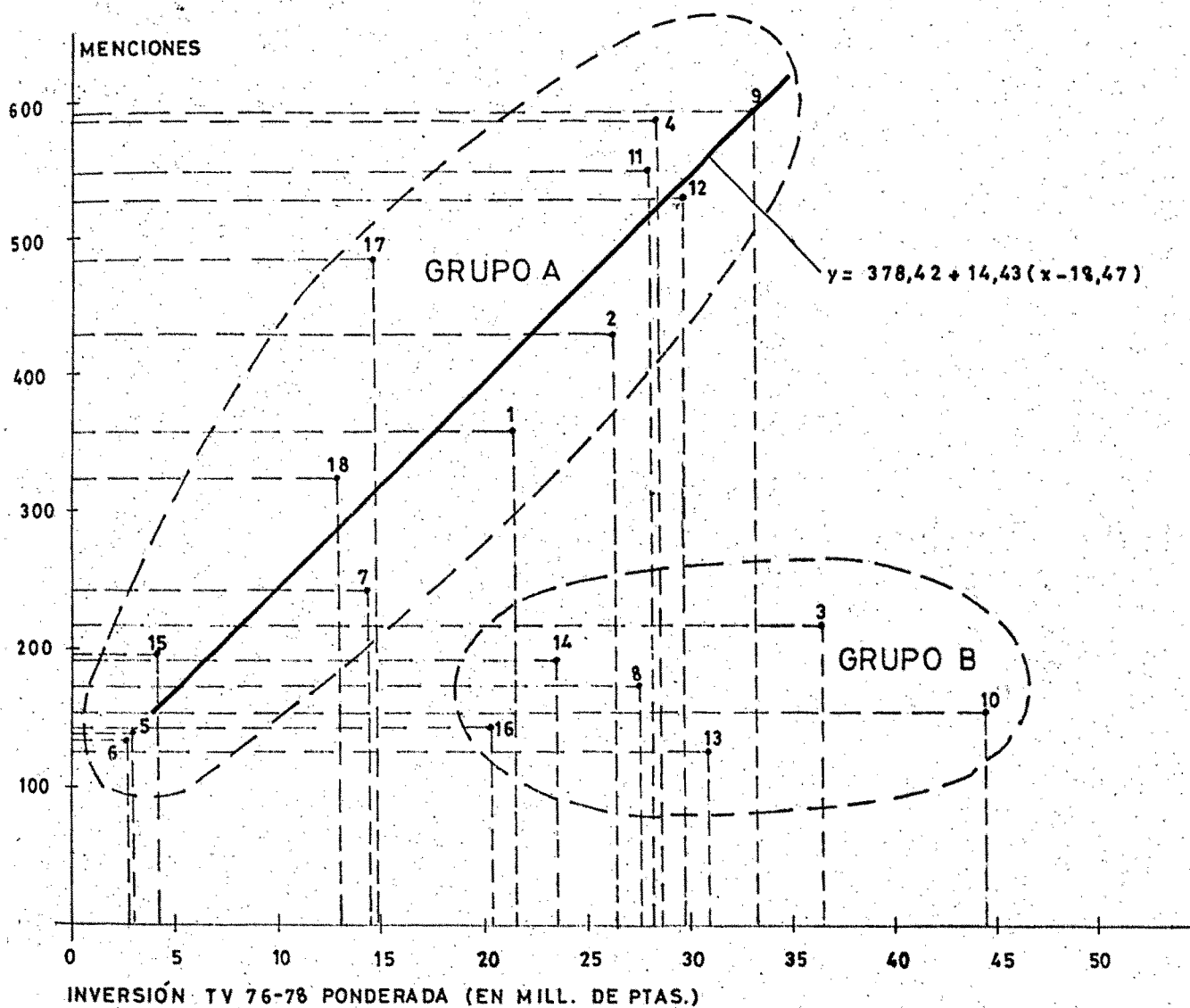
REPRESENTACIÓN GRÁFICA TABLA III  
 ( Menciones - Publicidad acumulada 76-78 )



- | <u>GRUPO A</u> | <u>GRUPO B</u> |
|----------------|----------------|
| 1 NANCY        | 3 MADELMAN     |
| 2 GEIPER-MAN   | 8 AIRGAM-BOYS  |
| 4 SCALEXTRIC   | 10 TENTE       |
| 5 EXIN-WEST    | 13 CLICS       |
| 6 LESLY        | 14 BIG-JIM     |
| 7 CINEXIN      | 16 JESMARÍN    |
| 9 MOCOSETE     |                |
| 11 IBERTREN    |                |
| 12 NENUCO      |                |
| 15 PEGASO      |                |
| 17 LUCAS       |                |
| 18 LAURA       |                |

## REPRESENTACIÓN GRÁFICA TABLA IV

(Menciones - Publicidad TV 76-78 Ponderada)

GRUPO A

- 1-NANCY
- 2-GEIPER-MAN
- 4-SCALEXTRIC
- 5-EXIN-WEST
- 6-LESLY
- 7-CINEXIN
- 9-MOCOSETE
- 11-IBERTREN
- 12-NENUCO
- 15-CAMIONES PEGASO
- 17-LUCAS
- 18-LAURA

GRUPO B

- 3-MADELMAN
- 8-AIRGAM-BOYS
- 10-TENTE
- 13-CLICS
- 14-BIG JIM
- 16-JESMARÍN

Como se observa, los elementos se distribuyen en dos grupos claramente diferenciados entre sí y que denominaremos GRUPO A y GRUPO B.

Los juguetes del Grupo A siguen una buena correlación entre menciones e inversión publicitaria estableciéndose una regresión positiva y creciente entre las dos variables. Por contra los juguetes incluidos en el grupo B presentan una casi indiferencia en la correlación menciones - inversión publicitaria, como si el niño fuera indiferente a la publicidad de los mismos.

En el grupo A se encontrarán correlaciones apreciables entre las dos variables. Así utilizando los valores de la tabla IV (menciones-inversión TV 76-78 ponderada), obtenemos los siguientes cálculos:

TABLA V (Grupo A)

<u>x = inversión y =</u> <u>ponderada =menciones</u>	<u>x<sup>2</sup></u>	<u>y<sup>2</sup></u>	<u>xy</u>	
21,35	356	455,82	126.736	7.600,6
26,10	428	681,21	183.184	11.170,8
28,66	585	821,39	342.225	16.766,1
3,50	134	12,25	17.956	469,0
3,40	133	11,56	17.689	452,2
14,36	243	206,20	59.049	3.489,5
33,76	590	1.139,73	348.100	19.918,4
28,30	547	800,89	299.209	15.480,1
29,95	524	897,00	274.576	15.693,8
4,45	198	19,80	39.204	881,1
14,80	482	219,04	232.324	7.133,6
13,10	321	171,61	103.041	4.205,1

$$\sum x = 221,73 \quad \sum y = 4541 \quad \sum x^2 = 5436,53 \quad \sum y^2 = 2.043293 \quad \sum xy = 103.260,3$$

$$R = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{N \sum x^2 - (\sum x)^2} \cdot \sqrt{N \sum y^2 - (\sum y)^2}}$$

$$= \frac{12 \times 103.260,3 - 221,73 \times 4541}{\sqrt{12 \times 5436,53 - (221,73)^2} \cdot \sqrt{12 \times 2.043.293 - (4541)^2}}$$

$$= 0,927$$

=====

Por lo que resulta existir una correlación altamente significativa entre los dos variables en este Grupo A como era de esperar.

Podemos pues calcular la relación matemática entre  $x$  e  $y$ , calculando la correspondiente recta de regresión.

Para ello obtenemos los siguientes valores:

$$\bar{x} = \frac{221,73}{12} = 18,47 \quad \bar{y} = \frac{4541}{12} = 378,42$$

$$\sigma_x = \sqrt{\frac{5436,53}{12} - 18,47^2} = 10,57$$

$$\sigma_y = \sqrt{\frac{2.043.293}{12} - 378,42^2} = 164,54$$

Entonces resulta:

$$R_{y/x} \equiv y = \bar{y} + \beta (x - \bar{x}) \quad \text{con} \quad \beta = R \frac{y}{x}$$

$$\text{o sea: } y = 378,42 + 0,927 \cdot \frac{164,54}{10,57} (x-18,47) =$$

$$= 378,42 + 14,43 (x-18,47)$$

Menciones = 378,42 + 14,43 (Inversión publicitaria TV ponderada - 18,47) 3 años
---

para el grupo A

Con la inversión expresada en millones de ptas. y ponderada para los últimos 3 años. Realizando un cálculo idéntico para el Grupo B, obtenemos:

TABLA VI (Grupo B)

<u>x = inver</u> <u>sión ponde</u> <u>rada</u>	<u>y = men</u> <u>ciones</u>	<u>x</u> <sup>2</sup>	<u>y</u> <sup>2</sup>	<u>xy</u>
36,26	216	1.314,78	46.656	7.832,16
27,56	173	759,55	29.929	4.767,88
44,03	160	1.938,64	25.600	7.044,80
30,85	123	951,72	15.129	3.794,55
23,65	193	559,32	37.249	4.564,45
20,20	137	408,04	18.769	2.767,40

$$\sum x = 182,55 \quad \sum y = 1.002 \quad \sum x^2 = 5.932,06 \quad \sum y^2 = 173.332 \quad \sum xy = 30771,2$$

$$R = \frac{N \sum xy - (\sum x) (\sum y)}{\sqrt{N \sum x^2 - (\sum x)^2} \cdot \sqrt{N \sum y^2 - (\sum y)^2}}$$

$$= \frac{6 \times 30.771,24 - 182,55 \times 1002}{\sqrt{6 \times 5932,05 - (182,55)^2} \cdot \sqrt{6 \times 173.332 - (1002)^2}}$$

$$= 0,19$$

====

Es decir que para los juguetes del denominado GRUPO B no existe correlación apreciable entre la inversión publicitaria ponderada en TVE y el número de menciones que nos indican las preferencias de los niños.

#### Conclusiones de este apartado

Para los elementos del GRUPO A se cumple la hipótesis tópica anunciada, es decir: - los niños piden los juguetes que se anuncian en TV- mientras que para los elementos del GRUPO B esta hipótesis tópica no se cumple. Para ellos se cumple la hipótesis ambiental, es decir hay otros factores, a parte de la publicidad TV, que influyen en la decisión del niño.

Debemos hacer notar que del estudio de los juguetes que se incluyen en el GRUPO B, no se puede realizar ninguna hipótesis científicamente válida de las causas ambientales que han hecho que no se cumpla en ellos la hipótesis tópica.

Como causas posibles no comparables, podemos citar: publicidad negativa o mal enfocada, juguete considerado "secundario" por el niño y por lo tanto no mencionado en la encuesta, influencia de amigos, hermanos, padres, vendedores de juguetes, influencia de otros medios publicitarios a parte de TV.

En este grupo predominan los elementos de tipo muñeco articulado (4 de seis: Madelman, Airgam-Boy, Clics y Big Jim), pero esto no es la causa puesto que otro elemento del mismo tipo (Geyper-man) está claramente encasillado en el GRUPO A.

Así pues, no podemos indicar un sistema de poder determinar "a priori", si un juguete por su propia naturaleza va a situarse en el GRUPO A o en el GRUPO B. Este dato sólo lo conoceremos "a posteriori".

### 2.1.1.9. Conclusiones del estudio cuantitativo

Como resumen final de las conclusiones obtenidas a partir de los datos facilitados por el estudio cuantitativo de preferencia de juguetes y sus elaboraciones posteriores, podemos indicar que:

- a) Las preferencias de los niños se concentran en un número limitado de juguetes del total del mercado. Con sólo 25 juguetes se alcanza el 50% de las preferencias y con 92 juguetes el 90% del total (1).
- b) Existe una clara división entre los juguetes en función del sexo del niño. Desde las edades maternas hasta la adolescencia niños y niñas juegan con juguetes distintos, y sólo una minoría de ellos (19 sobre 153) se pueden considerar juguetes "neutros" respecto al sexo.
- c) Las niñas están mucho más polarizadas en sus juegos y conocen mejor las marcas específicas de sus juguetes preferidos. Los niños diversifican más sus actividades lúdicas y son más genéricos en las denominaciones de sus juguetes.

---

(1) Recordemos que se estiman en más de 20.000 el número de juguetes distintos en el mercado.



d) Los niños presentan un rechazo casi absoluto hacia los juguetes "femeninos", mientras que las niñas aceptan mejor los "masculinos" sobre todo a partir de los 8-9 en adelante:

e) En cuanto a los grupos característicos de juguetes preferidos por los niños, entre 6 grupos se reúne el 75,0 del total de menciones.

Así las niñas prefieren básicamente las "muñecas y accesorios"; los niños las "figuras, muñecos y accesorios", los "vehículos miniatura" y las "autopistas y accesorios"; y todos, niños y niñas, los "juegos de sociedad" y los "deportivos y vehículos para montarse".

f) En Catalunya, el medio que constituye el "habitat" del niño no se ha manifestado como elemento diferenciador significativo en la preferencia de los juguetes (1).

g) La correlación existente entre las preferencias evidenciadas por los niños y las inversiones publicitarias en T.V.E. aparecen claramente para un gran grupo de juguetes donde predominan los "femeninos" (2).

---

(1) Las actuales facilidades de comunicación e información uniformizan cada vez más los aspectos sociológicos de los medios de habitat.

(2) Coeficiente de correlación de Pearson  $R = 0,927$ , siendo la correlación perfecta  $R = 1$ .

Cumplen pues la hipótesis tónica.

Existe sin embargo un pequeño grupo en el que predominan juguetes "masculinos" que no responde a la característica anterior y siguen entonces la hipótesis ambiental.

- h) Las preferencias expresadas por los niños no tienen porque estar relacionadas directamente con las cifras de venta obtenidas comercialmente por el juguete. Pensemos que normalmente el niño no es comprador del juguete, sino el consumidor del mismo y sus padres pueden comprar en muchos casos juguetes distintos de los realmente preferidos, o bien añadir juguetes a las peticiones de sus hijos sobre todo si consideran que son "buenos", o que no son de precio elevado.

En función de estas conclusiones obtenidas a través de la explotación de los datos facilitados por el estudio de preferencias, creemos que la labor del ludotecario en este aspecto debe centrarse en conseguir:

- 1) la diversificación de preferencias con respecto al sexo.
- 2) La ampliación de los intereses hacia grupos distintos de los seis preponderantes dirigiéndolos a otros tipos de buenos juguetes.

3) La localización y obtención para la ludoteca de buenos (1) juguetes que los niños nunca pedirían porque no hacen publicidad o porque, al estar producidos por pequeños fabricantes, tienen una comercialización reducida.

---

(1) Según los criterios de bondad de "L'Institut de Promotion du Bon Jouet".

### 2.1.2. Estudio cualitativo de los juguetes

El estudio cuantitativo desarrollado en el apartado anterior nos ha dado unas claras pautas sobre los juguetes preferidos por los niños. Estas informaciones obtenidas a partir de un estudio directo a través de una muestra representativa permiten centrar un primer avance del catálogo de juguetes de una ludoteca. No olvidemos que el juguete debe cumplir simultáneamente funciones de diversión y formación y que no puede cumplir las segundas si no cumple las primeras, es decir que ante todo debe gustar a los niños.

Sin embargo, las ludotecas no cumplirían parte importante de su labor si nos limitáramos a proporcionarles un fondo lúdico formado sólo por los juguetes que se anuncian en la TV, o que están de moda o que los niños prefieren por otras circunstancias ambientales (1). Para que puedan cumplir su labor se deben además analizar en profundidad dichos juguetes y conocer todas las posibilidades que tienen de ayudar a la formación del niño. Bajo este aspecto cualitativo se deben analizar tanto los juguetes preferidos para conocer sus valores positivos o negativos como otros juguetes del mercado que los niños no han incluido en la lista de preferencias pero que, por sus valores positivos, deben formar parte del fondo lúdico de una ludoteca. Evidentemente un juguete que esté de moda por la causa que sea, no puede ser eliminado de una ludoteca aunque su valoración no resulte muy

---

(1) El grupo B de juguetes preferidos estudiado en el apar

positiva puesto que defraudaríamos a un gran número de usuarios, pero si pueden tenerse en cuenta una serie de condiciones y advertencias para su préstamo e incluso puede convertirse en motivo de formación de niños y padres respecto de los juguetes si el ludotecario sabe informar con habilidad sobre el análisis negativo obtenido.

Vista la necesidad de efectuar este análisis cualitativo de los juguetes hemos buscado una forma sistemática para poderla realizar. Esta forma se concreta en lo que hemos denominado ficha pedagógica del juguete o ficha P.J.

---

(1, cont. pag. anterior) hipótesis ambiental y no a la tónica.

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

#### cuantitativo

Para la realización de la ficha pedagógica partimos de la evaluación de juguetes que realiza la ludoteca alemana de Quickborn porque es, con mucho, la que nos pareció más elaborada de cuantas conocemos. Eliminamos el apartado correspondiente a la evaluación del desarrollo del juego por considerar que sólo es posible realizarlo con las posibilidades que presenta una ludoteca en funcionamiento.

Como primer paso realizamos una comprobación práctica de dicha ficha de evaluación <sup>con</sup> unos 100 juguetes (1) de todos los grupos característicos para ver los problemas que surgen y analizar hasta qué punto las informaciones que facilitaba la ficha eran útiles y completas.

A la vista de la aplicación de los resultados se introdujeron modificaciones incluyendo una simplificación notable en el sistema de evaluación y añadiendo conceptos en los aspectos pedagógicos y de datos complementarios.

---

(1) Este análisis se realizó en la sección de juguetes del Corte Inglés Pza. Cataluña, en Barcelona. Se eligieron estos almacenes por ser los de mayor variedad de venta de la ciudad y por tener un público no segmentado socio-económicamente, es decir, de todas las clases sociales.

Se realizó por el mismo procedimiento que el anterior, una segunda evaluación de 150 juguetes con la nueva ficha, detectándose todavía algunas dificultades tanto en el número de aspectos pedagógicos a calificar como en la ambigüedad de algunas calificaciones y la estructura formal de la ficha.

Con esta nueva experiencia se elaboró la ficha que adjuntamos. Esta ficha actual que podemos considerar como la culminación de un proceso de mejoras sucesivas a partir de una ficha inicial probada y corregida sucesivamente se pasó a todos los juguetes seleccionados por el BCD (1) y a otros elegidos al azar (2).

A la vista de las dificultades que presenta toda valoración cualitativa tanto por el problema de criterios interpretativos distintos como por los subjetivismos creemos que una labor de este tipo es mucho mejor que la realice un equipo de profesionales de las áreas que se valoran.

---

(1) Barcelona Centro de Diseño siguiendo una ficha de evaluación de diseños industriales realizó una selección de juguetes el Diciembre de 1978.

(2) En estos trabajos de análisis cualitativo de los juguetes para mejorar la ficha de evaluación, colaboraron algunos alumnos de los dos seminarios sobre el "Juego y Jugete" que dirigimos en la Sec. de Pedagogía de la Universidad de Barcelona, curso 78-79.

Se ha cuidado la distribución de la ficha de modo que resulte clara y a la vez compacta para que en una sola cara esté toda la información que se desea obtener. Se han agrupado los conceptos en cuatro partes: tres que se califican y una de datos complementarios.

Las tres que se califican son:

- Aspecto material
- embalaje e instrucciones
- aspecto pedagógico.

En cuanto a los criterios de evaluación se han rechazado después de las valoraciones previas las cifras y los símbolos para expresar conceptos que sean lo más claros posibles. Así cada uno de los items se valora mediante la colocación de una cruz en el apartado correspondiente a insuficiente, regular, bueno o muy bueno. En cuanto a los conceptos que se valoran en cada uno de los tres grandes apartados se ha procurado incluir sólo aquellos que realmente pueden ser útiles, evitando un exceso de información que, sin aportar datos fundamentales, difumine la información básica.



ASPECTO PEDAGOGICO

	INSUFICIENTE	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	NULO	REGULAR	BUENO	MUY BUENO
1- Forma, belleza de								
2- Colores, armonía de								
3- Material, calidad de								
4- Construcción y acabado								
5- Manipulación								
6- Limpieza								
7- Seguridad y funcionamiento								
8- Garantía fabricante								
9- Normas de seguridad								
10- Resistencia								

ASPECTO MATERIAL

	INSUFICIENTE	REGULAR	BUENO	MUY BUENO
1- Consistencia emb. exterior				
2- " emb. interior				
3- Visibilidad ext. piezas				
4- Ordenación int. piezas				
5- Información sobre el juego				
6- Comprensión instrucciones				
7- " dibujos				
8- N° de juegos que presenta				

EMBALAJE E INSTRUCCIONES

	INSUFICIENTE	REGULAR	BUENO	MUY BUENO
12- " crítico				
13- " táctico y estratégico				
14- Creatividad				
15- Afectividad				
16- Imitación mundo adultos				
17- Colaboración				
18- Contacto humano				
19- Competitividad				
20- Otros conceptos				

DATOS COMPLEMENTARIOS

¿Necesita presencia adultos? Si <input type="radio"/> No <input type="radio"/> Conveniente <input type="radio"/>	¿Afecta pérdida de una pieza? Nada <input type="radio"/> Bastante <input type="radio"/> Poco <input type="radio"/> Inutiliza <input type="radio"/>	¿Hay accesorios? Si <input type="radio"/> No <input type="radio"/> Muchos <input type="radio"/>	Un jugador <input type="radio"/> Varios <input type="radio"/> ¿Cuántos? - - - -	Niño <input type="radio"/> Niña <input type="radio"/> Indiferente <input type="radio"/>	Interior <input type="radio"/> Exterior <input type="radio"/> Indiferente <input type="radio"/>	Edad recomendada -----
--	--	---	---	---	---	---------------------------

2.1.2.2. Ejemplos de valoración de juguetes mediante la ficha pedagógica

A modo de ejemplo incluimos fichas de seis juguetes que se han valorado nuevos y después de un año de uso por niños que han jugado con ellos normalmente en un ambiente familiar. Los juguetes elegidos son:

Escalextric

Nancy

Bicicleta B.H.

Tente

Juegos reunidos Gepper

Cinexin

Todos ellos están situados entre los primeros en la relación ordenada de preferencias (1).

---

(1) Ver estudio cuantitativo.

ASPECTO PEDAGOGICO

ASPECTO MATERIAL

	ASPECTO MATERIAL				ASPECTO PEDAGOGICO			
	INSUFICIENTE	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	NULO	REGULAR	BUENO	MUY BUENO
1- Forma, belleza de			X		X			
2- Colores, armonía de		X						X
3- Material, calidad de				X	X			
4- Construcción y acabado			X					
5- Manipulación		X			X			
6- Limpieza		X			X			
7- Seguridad y funcionamiento			X		X			
8- Garantía fabricante	X				X			
9- Normas de seguridad		X					X	
10- Resistencia			X					
EMBALAJE E INSTRUCCIONES								
	INSUFICIENTE	REGULAR	BUENO	MUY BUENO				
1- Consistencia emb. exterior			X		X			
2- " emb. interior			X				X	
3- Visibilidad ext. piezas	X				X			
4- Ordenación int. piezas								
5- Información sobre el juego		X						
6- Comprensión instrucciones	X							
7- " dibujos			X					
8- Nº de juegos que presenta	UNO							

DATOS COMPLEMENTARIOS

¿Necesita presencia adultos?	Si <input type="radio"/> No <input type="radio"/>	¿Afecta pérdida de una pieza?	Nada <input type="radio"/> Bastante <input checked="" type="radio"/>	¿Hay accesorios?	Si <input checked="" type="radio"/> No <input type="radio"/>	Un jugador <input type="radio"/>	Niño <input type="radio"/>	Interior <input checked="" type="radio"/>	Edad recomendada
Conveniente <input checked="" type="radio"/>	Poco <input type="radio"/> Inutiliza <input type="radio"/>		Poco <input type="radio"/> Inutiliza <input type="radio"/>	Muchos <input type="radio"/>	Muchos <input type="radio"/>	Varios <input checked="" type="radio"/>	Niña <input type="radio"/>	Exterior <input type="radio"/>	7-12
						¿Cuántos? <u>2</u>	Indiferente <input checked="" type="radio"/>	Indiferente <input type="radio"/>	-----

ASPECTO MATERIAL

ASPECTO PEDAGOGICO

	INSUFICIENTE	REGULAR	BUENO	MUY BUENO		NULO	REGULAR	BUENO	MUY BUENO
1- Forma, belleza de			X		1- Diferenciación de formas y colores			X	
2- Colores, armonía de			X		2- Motricidad fina o hab. manual			X	
3- Material, calidad de				X	3- Motricidad global	X			
4- Construcción y acabado			X		4- Aumento vocabulario		X		
5- Manipulación			X		5- Expresión oral			X	
6- Limpieza				X	6- Otros tipos de expresión				
7- Seguridad y funcionamiento			X		7- Cálculo, nºs y cantidades	X			
8- Garantía fabricante	X				8- Memorización	X			
9- Normas de seguridad		X			9- Concentración	X			
10- Resistencia			X		10- Conocimientos generales	X			
EMBALAJE E INSTRUCCIONES									
	INSUFICIENTE	REGULAR	BUENO	MUY BUENO					
1- Consistencia emb. exterior	X				11- Pensamiento lógico	X			
2- " emb. interior	X				12- " crítico	X			
3- Visibilidad ext. piezas			X		13- " táctico y estratégico	X			
4- Ordenación int. piezas	X				14- Creatividad		X		
5- Información sobre el juego	X				15- Afectividad				X
6- Comprensión instrucciones					16- Imitación mundo adultos			X	
7- " dibujos					17- Colaboración				X
8- Nº de juegos que presenta					18- Contacto humano			X	
					19- Competitividad				
					20- Otros conceptos				

DATOS COMPLEMENTARIOS

¿Necesita presencia adultos? Si <input type="radio"/> No <input checked="" type="radio"/> Conveniente <input type="radio"/>	¿Afecta pérdida de una pieza? Nada <input type="radio"/> Bastante <input checked="" type="radio"/> Inutiliza <input type="radio"/>	¿Hay accesorios? Si <input type="radio"/> No <input type="radio"/> Muchos <input checked="" type="radio"/>	Un jugador <input checked="" type="radio"/> Varios <input checked="" type="radio"/> ¿Cuántos? -----	Niño <input type="radio"/> Niña <input checked="" type="radio"/> Indiferente <input type="radio"/>	Interior <input checked="" type="radio"/> Exterior <input type="radio"/> Indiferente <input type="radio"/>	Edad recomendada -----
---	---	---	---	--	--	---------------------------

ASPECTO MATERIAL

	ASPECTO MATERIAL				ASPECTO PEDAGOGICO			
	INSUFICIENTE	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	NULO	REGULAR	BUENO	MUY BUENO
1- Forma, belleza de			X		X			
2- Colores, armonía de			X				X	
3- Material, calidad de				X				X
4- Construcción y acabado				X				
5- Manipulación		X			X			
6- Limpieza			X		X			
7- Seguridad y funcionamiento				X	X			
8- Garantía fabricante					X			
9- Normas de seguridad			X		X			
10- Resistencia				X	X			

EMBALAJE E INSTRUCCIONES

	EMBALAJE E INSTRUCCIONES			
	INSUFICIENTE	REGULAR	BUENO	MUY BUENO
1- Consistencia emb. exterior				
2- " emb. interior				
3- Visibilidad ext. piezas				
4- Ordenación int. piezas				
5- Información sobre el juego				
6- Comprensión instrucciones				
7- " dibujos				
8- N° de juegos que presenta				

DATOS COMPLEMENTARIOS

Necesita presencia adultos? Si <input type="radio"/> No <input type="radio"/> Conveniente <input checked="" type="radio"/>	¿Afecta pérdida de una pieza? Nada <input type="radio"/> Bastante <input checked="" type="radio"/> Poco <input type="radio"/> Inutiliza <input type="radio"/>	¿Hay accesorios? Si <input checked="" type="radio"/> No <input type="radio"/> Muchos <input type="radio"/>	Un jugador <input checked="" type="radio"/> Varios <input type="radio"/> ¿Cuántos? -----	Niño <input type="radio"/> Niña <input type="radio"/> Indiferente <input checked="" type="radio"/>	Interior <input type="radio"/> Exterior <input checked="" type="radio"/> Indiferente <input type="radio"/>	Edad recomendada -----
--	---	--	--	--	--	---------------------------

ASPECTO PEDAGOGICO

ASPECTO MATERIAL		ASPECTO PEDAGOGICO							
	INSUFICIENTE	REGULAR	BUENO	MUY BUENO		NULO	REGULAR	BUENO	MUY BUENO
1- Forma, belleza de			X		1- Diferenciación de formas y colores			X	
2- Colores, armonía de				X	2- Motricidad fina o hab. manual				X
3- Material, calidad de				X	3- Motricidad global	X			
4- Construcción y acabado				X	4- Aumento vocabulario		X		
5- Manipulación				X	5- Expresión oral		X		
6- Limpieza				X	6- Otros tipos de expresión				
7- Seguridad y funcionamiento			X		7- Cálculo, n <sup>os</sup> y cantidades	X			
8- Garantía fabricante	X				8- Memorización	X			
9- Normas de seguridad	X				9- Concentración			X	
10- Resistencia				X	10- Conocimientos generales	X			
EMBALAJE E INSTRUCCIONES									
	INSUFICIENTE	REGULAR	BUENO	MUY BUENO					
1- Consistencia emb. exterior		X			12- " crítico	X			
2- " emb. interior			X		13- " táctico y estratégico	X			X
3- Visibilidad ext. piezas	X				14- Creatividad				
4- Ordenación int. piezas		X			15- Afectividad	X			
5- Información sobre el juego			X		16- Imitación mundo adultos		X		
6- Comprensión instrucciones			X		17- Colaboración			X	
7- " dibujos			X		18- Contacto humano			X	
8- N° de juegos que presenta	MUCHOS				19- Competitividad	X			
					20- Otros conceptos				

DATOS COMPLEMENTARIOS

¿Necesita presencia adultos? Si <input type="radio"/> No <input checked="" type="radio"/>	¿Afecta pérdida de una pieza? Nada <input checked="" type="radio"/> Bastante <input type="radio"/>	¿Hay accesorios? Si <input type="radio"/> No <input checked="" type="radio"/>	Un jugador <input checked="" type="radio"/>	Niño <input type="radio"/>	Interior <input checked="" type="radio"/>	Edad recomendada
Conveniente <input type="radio"/>	Poco <input type="radio"/> Inutiliza <input type="radio"/>	Muchos <input type="radio"/>	Varios <input checked="" type="radio"/>	Niña <input type="radio"/>	Exterior <input type="radio"/>	-----6-----
			¿Cuántos? -----	Indiferente <input checked="" type="radio"/>	Indiferente <input type="radio"/>	

ASPECTO MATERIAL		ASPECTO PEDAGOGICO			
	INSUFICIENTE	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	
1- Forma, belleza de			X		1- Diferenciación de formas y colores X
2- Colores, armonía de			X		2- Motricidad fina o hab. manual X
3- Material, calidad de		X			3- Motricidad global X
4- Construcción y acabado	X				4- Aumento vocabulario X
5- Manipulación			X		5- Expresión oral X
6- Limpieza		X			6- Otros tipos de expresión X
7- Seguridad y funcionamiento					7- Cálculo, n <sup>os</sup> y cantidades X
8- Garantía fabricante	X				8- Memorización X
9- Normas de seguridad					9- Concentración X
10- Resistencia	X				10- Conocimientos generales X
EMBALAJE E INSTRUCCIONES					
	INSUFICIENTE	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	
1- Consistencia emb. exterior		X			12- " crítico X
2- " emb. interior	X				13- " táctico y estratégico X
3- Visibilidad ext. piezas	X				14- Creatividad X
4- Ordenación int. piezas				X	15- Afectividad X
5- Información sobre el juego				X	16- Imitación mundo adultos X
6- Comprensión instrucciones				X	17- Colaboración X
7- " dibujos				X	18- Contacto humano X
8- N° de juegos que presenta					19- Competitividad X
					20- Otros conceptos

DATOS COMPLEMENTARIOS

Necesita presencia adultos? Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>	¿Afecta pérdida de una pieza? Nada <input checked="" type="checkbox"/> Bastante <input type="checkbox"/> Poco <input type="checkbox"/> Inutiliza <input type="checkbox"/>	¿Hay accesorios? Si <input type="checkbox"/> No <input checked="" type="checkbox"/> Muchos <input type="checkbox"/>	Un jugador <input type="checkbox"/> Varios <input checked="" type="checkbox"/> ¿Cuántos? -----	Niño <input type="checkbox"/> Niña <input type="checkbox"/> Indiferente <input checked="" type="checkbox"/>	Interior <input checked="" type="checkbox"/> Exterior <input type="checkbox"/> Indiferente <input type="checkbox"/>	Edad recomendada Más 10 años
---	---	---	--	---	---	---------------------------------

ASPECTO MATERIAL	ASPECTO PEDAGOGICO			
	INSUFICIENTE	REGULAR	BUENO	MUY BUENO
1- Forma, belleza de			X	
2- Colores, armonía de		X		
3- Material, calidad de			X	
4- Construcción y acabado			X	
5- Manipulación			X	
6- Limpieza				X
7- Seguridad y funcionamiento			X	
8- Garantía fabricante	X			
9- Normas de seguridad	X			
10- Resistencia		X		
<b>EMBALAJE E INSTRUCCIONES</b>				
	INSUFICIENTE	REGULAR	BUENO	MUY BUENO
1- Consistencia emb. exterior		X		
2- " emb. interior		X		
3- Visibilidad ext. piezas	X			
4- Ordenación int. piezas		X		
5- Información sobre el juego			X	
6- Comprensión instrucciones			X	
7- " dibujos			X	
8- N.º de juegos que presenta				

**DATOS COMPLEMENTARIOS**

¿Necesita presencia adultos? Si <input type="radio"/> No <input type="radio"/> Conveniente <input checked="" type="radio"/>	¿Afecta pérdida de una pieza? Nada <input type="radio"/> Bastante <input type="radio"/> Poco <input type="radio"/> Inutiliza <input checked="" type="radio"/>	¿Hay accesorios? Si <input type="radio"/> No <input type="radio"/> Muchos <input checked="" type="radio"/>	Un jugador <input type="radio"/> Varios <input checked="" type="radio"/> ¿Cuántos? -----	Niño <input type="radio"/> Niña <input type="radio"/> Indiferente <input checked="" type="radio"/>	Interior <input checked="" type="radio"/> Exterior <input type="radio"/> Indiferente <input type="radio"/>	Edad recomendada -----
---	---	--	--	--	--	---------------------------



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

La selección del material lúdico deseable para una ludoteca es un tema complejo por la diversidad de apreciaciones y valoraciones a que conduce.

Pensamos que éste, como todo trabajo de selección que implique análisis, debe realizarse por un conjunto de profesionales trabajando en equipo. En nuestro caso la selección definitiva debería realizarla el equipo asesor del centro de documentación e investigación quien la comunicaría para su aprobación al servicio nacional de ludotecas de Catalunya (1).

Esta selección argumentada con la valoración de los juguetes sería el punto de partida del ludotecario quien podría tener autonomía suficiente como para adaptarla a las apetencias y necesidades específicas de los niños de su ludoteca.

Igual que después veremos en relación con las normas de funcionamiento, la elección de los juguetes de una ludoteca puede variar según la zona concreta en la que esté situada y las características de los niños que acudan a ella.

---

A priori parece que el niño que vive en el campo y dispone de mayor espacio de juego en el campo pedirá menos juguetes de interior que el de la ciudad que tiene menos posibilidades de jugar al exterior y se ve obligado a jugar más en su casa (1).

El medio socio económico y socio cultural tienen también en este aspecto su importancia. Así los niños menos favorecidos parece que han de pedir juguetes más caros.

Si bien por un lado para llegar a satisfacer los deseos y necesidades de los usuarios de una ludoteca en concreto habrá que conocerla y haberse identificado con ella, por el otro, creemos que deben establecerse unos criterios de elección que faciliten la consecución de los objetivos de la ludoteca.

---

(1) Habría que comprobarlo en cada zona porque en el estudio cuantitativo no han aparecido diferencias estadísticamente significativas respecto al habitat.

#### 2.1.3.4. Criterios de exclusión

Para determinar qué juguetes deben estar en el fondo lúdico de una ludoteca empezaremos por profundizar aquellos criterios que impiden su calificación como "buen juguete", es decir, que impiden su presencia en dicho fondo lúdico.

Para estos criterios de exclusión hemos recogido los elaborados por distintos organismos internacionales que han investigado el tema y hemos añadido nuestras propias apreciaciones.

El Instituto Internacional para la Promoción del Buen Juguete (1) indica que la selección de juguetes con destino a ludotecas debe hacerse teniendo en cuenta principalmente dos aspectos, uno psicológico y el otro técnico o práctico.

En el aspecto psicológico hay que tener en cuenta el impacto emocional que un juguete prestado puede tener en el niño y por ello no son aconsejables los juguetes blandos

---

(1) Organismo dependiente de la U.I.P.E. (l'Union Internationale de Protection de l'Enfance) con sede en Ginebra. Creado el 1º de junio de 1971.

y rellenos, ni en general aquellos a los que el niño puede coger un gran afecto para que no sufra un trauma emocional al tener que devolverlos (1).

En el aspecto técnico o práctico, según el Instituto, deben rechazarse para la ludoteca los que sean poco resistentes o contengan elementos que deben reponerse porque se han gastado como las pilas o las pinturas, por ejemplo (2).

Si continuamos la selección por la exclusión, es decir, indicando los juguetes que conviene excluir de la ludoteca, creemos que en primer lugar hay que atender al criterio de peligrosidad y mencionar los juguetes que pueden resultar peligrosos a nivel físico.

---

(1) En la ludoteca de Millau se admiten este tipo de juguetes afectivos. El responsable considera que no son perjudiciales para el niño. Nosotros proponemos la exclusión inicial con la idea de que puedan incluirse cuando los niños se han acostumbrado a la devolución de los juguetes.

(2) Este problema pensamos que puede solucionarse, en parte, si se entregan los juguetes sin sus elementos fungibles (pilas, pinturas).

A pesar de que se está trabajando en ello desde hace tiempo y quizás por la propia dificultad del tema, todavía no existen unas normas internacionales unificadas que determinen exactamente en qué casos y de qué forma los juguetes pueden resultar peligrosos a nivel físico (1). Actualmente cada país tiene su propia legislación al respecto.

En España existe una normativa muy detallada y completa que busca la seguridad en el diseño del juguete y en la que están reglamentados hasta los más pequeños detalles (2). De forma general y resumiendo la reglamentación mencionada podemos decir que las normas de seguridad que garantizan la no peligrosidad física de los juguetes son:

- las materias primas no deben desprender colores ya que pueden ser peligrosos para la salud del niño.

---

(1) "Las normas internacionales ayudarán a facilitar el libre comercio entre los países y ofrecerán a los padres y niños de todo el mundo la mayor selección de juegos y juguetes con los que podrán jugar sin peligro", en "Juguetes y Juegos de España." Barcelona, septiembre de 1976.

(2) Normas UNE 99-001-75, Catálogo general normas UNE, Instituto Nacional de Racionalización y Normalización. IRANOR. Madrid 1976 pag. 2-15. Ver anexo C Volumen III.

- los materiales sólidos de relleno no deben contener elementos peligrosos: astillas, alambres, clavos..

- los disfraces y pelucas deben ser materiales difícilmente inflamables.

- los juguetes que puedan ser peligrosos si se utilizan inadecuadamente, deben llevar instrucciones precisas y claras en el idioma propio de cada lugar.

- si el juguete incorpora alguna materia inflamable, debe ponerlo de forma visible.

- los juguetes deben llevar el nombre del fabricante a quien reclamar o denunciar en su caso.

- los muñecos que al apretarlos hacen sonar el pitto, tienen que ser de una sola pieza.

- los muñecos de peluche tienen que tener los ojos blandos y sin botones, las orejas no deben llevar alambre por dentro.

- un juguete debe ser lo suficientemente grande para que un niño no pueda tragárselo.

- los juguetes de plástico duro y hueco son peligrosos porque una vez rotos son semejantes a un cristal.

- si los juguetes van conectados a la red eléctrica deben llevar un enchufe de seguridad.

- los dardos y otros objetos punzantes arrojadizos no pueden considerarse juguetes infantiles por el peligro real que comportan.

- los juguetes que producen ruido detonante (armas) deben ser probados antes. Un ruido intenso puede ser ensordecedor y peligroso para un niño pequeño si suena en una habitación reducida (1).

En nuestra actual legislación estas normas de seguridad son sólo orientativas. Los fabricantes de juguetes no deben cumplirlas obligatoriamente y los juguetes, antes de salir al mercado, no deben someterse a ningún tipo de prueba que garantice su seguridad ni de los materiales empleados ni de la construcción y funcionamiento, por esto existen y podemos encontrar en el mercado juguetes que ya son o que, en manos de l niño, no tardan en transformarse en objetos peligrosos a nivel físico para él (2).

---

(1) Ver Normas UNE completas y estudio sobre la legislación en materia de juguetes en el anexo C. Volumen III.

(2) En la 29 FERIA Internacional de Nuremberg 1978 se exigió una estricta observación de las disposiciones de seguridad, lo que condujo a un cambio cualitativo en los programas de vehículos para niños. En los triciclos, por ejemplo, se consiguió una mayor dificultad de vuelco y frenos que actuaban sobre las dos ruedas traseras, en "Juguetes y Juegos de España." Barcelona, diciembre de 1978. pag. 19.

Indudablemente los juguetes que no cumplan las normas de seguridad enunciadas deberán excluirse de las ludotecas.

Seguendo el criterio de peligrosidad también hay que excluir de la ludoteca todos aquellos juguetes que encierren un peligro psíquico porque afectan a la sana formación de la personalidad del niño. Dentro de este grupo colocamos los que fomentan la violencia, los que conducen a la formación de valores tales como la competencia indiscriminada, el triunfo del más fuerte y del más rico, los que no propician el conocimiento de nuestra cultura y nuestra realidad.

Podemos considerar que la violencia a través de los juguetes se estimula en dos formas: una es la del juguete de carácter bélico que provoca que el niño desarrolle su imaginación en términos de destrucción y la otra es la del juguete que, por ser demasiado elaborado, no admite la participación y no ofrece oportunidad de juego ya que el juguete lo hace todo. Cuando el niño no halla la forma de añadir algo nuevo, de ejercitar su inventiva, casi siempre llega al extremo de destruirlo para tratar de extraer un poco de novedad. Son juguetes que obligan al niño a que los destruya, como única salida a su necesidad de participación, acción e imaginación.



Otros criterios de exclusión son los elaborados por la Sección de Evaluación de Textos Escolares y Juguetes Educativos Venezolana (1), quien determinó que no eran buenos juguetes los que:

- 1) Estimulaban el gusto por actividades basadas en el amor.
- 2) Potenciaban la agresividad destructiva.
- 3) Fomentaban la competencia desleal o engañosa.
- 4) Contenían palabras impresas en idiomas distintos al propio o instrucciones en otro idioma.
- 5) Impedían el logro de los objetivos para los que habían sido diseñados por deteriorarse con facilidad.
- 6) Utilizaban materiales tóxicos o dañinos para la salud omitiendo las correspondientes indicaciones.
- 7) Tenían el alfabeto castellano incompleto.
- 8) Eran de un tamaño inadecuado para la edad a la que iban destinados.
- 9) Tenían aristas cortantes u otro elemento que revistiera peligrosidad.

---

(1) El Ministerio de Educación Venezolano considera que el juguete colabora en la obtención de los objetivos de los programas escolares de la misma forma que puede hacerlo el libro de texto. Por ello creó la "Sección de Evaluación de Textos Escolares y Juguetes Educativos" adscrita al "Departamento de Recursos para el Aprendizaje" y dependiente de la Dirección de Apoyo Docente del citado Ministerio en "Juguetes y Juegos de España" nº 65. Barcelona febrero 1978

Por nuestra parte añadiríamos a todo lo anterior que se debe excluir del fondo de una ludoteca:

- juegos o juguetes que no diviertan a la mayoría de niños.
- juegos o juguetes parabólicos demasiado parecidos a un pasado próximo o a la realidad (1).
- juegos y juguetes que provoquen miedo.

---

(1) Un disfraz de pirata está muy unido a una función imaginativa y no es peligroso. Por el contrario un disfraz de S.S. nazi puede tener implicaciones peligrosas. El actual proyecto sueco de reforma de la ley sobre juguetes, refleja esta diferenciación prohibiendo la fabricación de estos y permitiendo la de aquellos.

### 2.1.3.2. Criterios de Inclusión

Junto a los criterios de exclusión de juguetes debemos indicar los de inclusión (1), es decir los que harán que un juguete que los posea quede seleccionado:

Criterio creativo y pedagógico. En el aspecto creativo un juguete es excelente si podemos emplear sin límites nuestra imaginación. Así <sup>un</sup> juego de construcción será tanto más creativo cuantas más posibilidades ofrezca.

Un juguete es de interés pedagógico si contribuye al perfeccionamiento general del niño. Así un triciclo, siempre que esté construido con materiales apropiados y de forma correcta, es un juguete de interés pedagógico para niños de dos a tres años pues favorece la adquisición de habilidades y destrezas propias de esta edad como el pedaleo y la coordinación de miembros inferiores y superiores (2).

---

(1) LIBBRECHT, A.: Créer une ludotheque. Delta, Vevey pag. 23 y ss.

(2) BORJA, María : Juguetes para la escuela en "Reforma de la escuela" nº 11. Barcelona, octubre 1979, p. 20-25.

En general todos los juguetes que no presenten un peligro ni físico, ni psíquico para el niño y entregados en el momento adecuado, es decir, si están de acorde con su nivel madurativo y con sus posibilidades y experiencias así como con las exigencias de su mundo interior pueden considerarse de interés pedagógico (1).

Criterio recreativo y psicológico. Es quizás el fundamental porque el juguete ante todo debe divertir, si es aburrido no cumple su misión de juguete. En el aspecto psicológico el sentimiento de éxito que el juego procura es muy importante para el niño porque es la base de la confianza en si mismo tan necesaria para su equilibrio. El éxito en un puzzle le animará a resolver dificultades familiares o escolares. Por otro lado, en el juego el fracaso no es tan molesto como en la escuela porque no hay calificaciones. Las posibilidades del juego son tales en este aspecto que es empleado como terapia por algunos médicos y psicólogos.

Criterio estético. Es importante si pretendemos fomentar en el niño el gusto por lo bello y se elegirán para la ludoteca juguetes de formas armónicas, colores bonitos y tacto agradable.

---

(1) No pueden confundirse con los juguetes didácticos, inventados para mejorar las técnicas escolares.

Criterio práctico. Entendemos que un juguete apto para una ludoteca debe ser fácil de ordenar y de controlar. Puede ser más complicado prestar juguetes que tengan un elemento que deba reemplazarse como puede ser pintura, lana, perlas o pilas. Evidentemente hay que descartar de la ludoteca aquellos juguetes que sólo pueden utilizarse una sola vez aunque no diríamos lo mismo de ciertos materiales lúdicos de fácil obtención.

Criterio de solidez. Un juguete que tiene como finalidad el que sea utilizado por muchos niños, tiene que ser resistente. El material puede variar y no hay porque asociar la idea de buen juguete a la de juguete de madera. La madera es un material natural y cálido muy apreciado, pero el plástico de primera calidad puede presentar algunas ventajas como la facilidad de limpieza y la variedad y solidez de los colores (1).

En el momento de la selección de los juguetes para una ludoteca vemos la necesidad de dar prioridad a juguetes que inviten a la colaboración entre diversos jugadores y a los que no limiten a los niños al clásico esquema de juguetes de niño y juguetes de niña. A nuestro entender el

---

(1) En la mayoría de las ludotecas alemanas como norma general se eligen juguetes que sean sólidos y sencillos. Seleccionando principalmente juguetes educativos, de sociedad, de habilidad, de construcción y técnicos. Ibidem, 31.

juguete no tiene sexo, por el contrario los juegos comunes y el intercambio de juguetes favorece la comprensión (1).

---

(1) Ibidem pag.19.

2.1.4. Criterios de clasificación para la realización del catálogo tipo

Un primer intento de clasificación del juguete fue la del "Diccionario Universal de los juegos de sociedad", publicado en 1826 (1) en el que se clasifican:

- los juegos o juguetes de actividades
- los " " " memoria
- los " " " espíritu
- los " " " captura

Medio siglo más tarde BELEZE (2), se esfuerza en introducir mayor lógica en la clasificación atendiendo su utilización, así distingue:

- la actividad con o sin instrumento (bolos, bolas, cuerdas, aros, diabólos, columpios...)
- juegos quietos con instrumentos (dominó, damas, ajedrez, cartas...)
- la gimnasia y el deporte
- los pasatiempos intelectuales (sombras chinas, microscopio, kalidoscopio).

---

(1) Anónimo: Dasi et Locard, París 1826.

(2) BELEZE: Juegos de adolescentes. Hachette. París 1879, 5ª ed.

Y así sucesivamente los juguetes se han ido clasificando atendiendo<sup>a</sup> distintos criterios de época, lugar, según edad del niño, material, tipo de movimiento, demanda en el mercado... por poner sólo unos ejemplos (1).

No puede haber una clasificación única útil para todo, si no que toda clasificación será buena si cumple los requisitos y objetivos fijados para desempeñar bien la función a la que va destinada.

---

(1) Como ejemplo de clasificación comercial señalamos la de la 29 FERIA Internacional del Jugete de Nuremberg en 1.978:

- 1 - GRUPO COMERCIAL: Miniaturas (avión, barco, auto móvil..); Hobbies (modelaje, pintura..); Bricolaje (cajas de herramientas).
- 2 - GRUPO COMERCIAL: Autopistas; cajas de construcción (electrónicas); juguetes didácticos.
- 3 - GRUPO COMERCIAL: Juguetes mecánicos (espaciales) Juguetes deportivos.
- 4 - GRUPO COMERCIAL: Muñecas; animales de peluche (materiales de calidad); juguetes domésticos; juguetes de madera.
- 5 - GRUPO COMERCIAL: Libros; discos; juegos didácticos.

en "Juguetes y Juegos de España," nº 66. Barcelona 1978.



La clasificación elaborada en el I Symposium sobre Juego Infantil y Jugete Didáctico (1) fue la siguiente:

- juguetes de interés pedagógico (2)
- " educativos (3)
- " didácticos (4).

Esta clasificación nos resulta ineficaz para seleccionar y agrupar los juguetes de una ludoteca. En una ludoteca creemos que debe haber sólo "buenos juguetes". Por este concepto "l'Institut International pour la Promotion du Bon Jouet" (5) entiende:

---

(1) ISymposium sobre Juego Infantil y Jugete Didáctico  
Informe nº 2 I.N.C.I.E. Ministerio de Educación y  
Ciencia. Madrid, 1976.

(2) "Son los que de acuerdo con los distintos niveles de edad pueden contribuir a la formación del niño!"  
Ibidem, p. 3.

(3) "Son los que acomodándose al proceso evolutivo del niño, favorecen directamente el desarrollo de sus facultades. Podrán adquirir carácter didáctico cuando sean utilizados en el ámbito de una metodología y de acuerdo con los objetivos del contexto escolar". Ibidem p. 4

(4) "son los que pueden ser utilizados como valiosos instrumentos pedagógicos en los diferentes niveles del proceso educativo siendo creados y orientados hacia unos objetivos concretos. Ibidem p. 4.

(5) .../..

- Calidad material, es decir de los materiales, confección solidez, ausencia de peligro y toxicidad.
- Calidad formal, entendida por belleza y simplicidad.
- Calidad educativa o adaptación a las necesidades del niño, a su nivel de desarrollo y permitiendo la imaginación.

Consideramos que todos los buenos juguetes son juguetes educativos, ya que cumpliendo con las características antes mencionadas, enriquecen de alguna forma al niño que juega con ellos. Por el contrario, juguetes que en el

---

(5, pag. anterior) Tiene como finalidad favorecer el desarrollo del niño a través de la promoción del buen juguete, para ello selecciona los juegos y juguetes que mejor responden a las distracciones de los niños de todas las edades y a las necesidades educativas y afectivas normales para su desarrollo. Con el mismo fin promueve la investigación, la creación, el estudio y la comercialización del buen juguete.

Este Instituto, con sede en Ginebra, está en relación con l'Union Internationale de Protection de l'Enfance y cuenta entre sus miembros con 120 organizaciones de 55 países. Información facilitada directamente por el Secretario General Sr. Besson, el 26-6-78. Docs. nº 33-34-35-36. Volumen III.

mercado podemos encontrar como didácticos, pueden no ser un "buen juguete" al reunir sólo una o dos de las tres condiciones básicas de calidad. Este juguete no debería estar en una ludoteca. Por otro lado no es misión de las ludotecas el disponer sistemáticamente de juegos didácticos, por ser éste un material inventado para mejorar las técnicas escolares.

Al enfrentarnos con el problema de la elaboración de un catálogo tipo de los juguetes que deben reunirse en una ludoteca, además de los criterios de selección ya enumerados en el apartado 2.1.3., debemos sistematizar una distribución pragmática en grupos de juguetes que facilite la ordenación y clasificación de los mismos, ayudando al niño a elegir el juguete y al ludotecario a orientar sobre los mismos.

Los criterios de clasificación que hemos seguido para la elaboración del catálogo son los siguientes (1):

---

(1) Elaboración propia a partir de las siguientes fuentes de información:

- Observación continuada durante seis años de mis hijos de 12, 8 y 7 años y de sus amigos de juegos
- Análisis directo durante dos años de 500 juguetes en las tiendas especializadas y grandes almacenes.
- Entrevistas con padres, educadores y comerciantes.
- MICHELET, André: A chaque jouet ses âges à chaque âge ses jouets, en "Ludorama" París, spt. oct. 1978.

- 1) características propias del juguete
- 2) facultades y habilidades que estimulan
- 3) grupos de edades.

Esta ordenación de criterios representa a nuestro juicio un orden de prelación en la importancia de los mismos, desde el prisma de una ludoteca.

- 1) Función básica de la ludoteca es ofrecer al niño el juguete que desea. Por ello hemos situado como primer criterio de selección las características propias del juguete, es decir, los elementos con los que podamos definirlos funcionalmente. Prácticamente coinciden con las denominaciones con que el niño las conoce: construcciones, trenes, muñecas...

---

(1, cont. pag. anterior) .. AUZOUY, Françoise: Le jouet déclenche-t-il l'activité du jeu? en "la revue du jouet" n° 162, junio 1979 p. 96.101.

- AUZOUY, Françoise: Laissez-les-jouer en "Loisirs jeunes", suplemento n° 1093. París, 21-9-78.

- Comisión del juguete educativo. Minist<sup>o</sup> de Educación Nacional de Francia. El juguete y el niño, en "Juguetes y juegos de España" n° 54. Barcelona, 1978.

2) Misión del ludotecario es orientar a padres y niños sobre el juego, que además de ilusionarle y gustarle, mejor pueda estimular los distintos aspectos de su personalidad o aquel aspecto que más le convenga y necesite. Este ha sido nuestro segundo criterio.

3) Por último, la edad es un factor importante, tanto dogde el punto de vista de los deseos y preferencias del niño como de sus posibilidades, facultades y habilidades. Lo hemos considerado como tercer criterio.

Hemos elaborado clasificaciones independientes de los juguetes para cada uno de estos tres criterios, para integrarlos después en una ficha conjunta que presenta la información de forma clara, sencilla y sea de fácil manejo y utilización para el ludotecario y el niño.

#### 2.1.4.1. Juguetes agrupados por sus características

Para elaborar una clasificación de los juguetes según sus características hemos analizado más de veinte clasificaciones procedentes de Ferias de juguetes, ludotecas, fabricantes y vendedores de juguetes en su mayor parte (1). Hemos partido, sin embargo, de una clasificación realizada con carácter exhaustivo por el Instituto Europeo de Promoción del Buen Juguete (2). La hemos simplificado y modificado, agrupando algunos apartados e incluyendo otros materiales y objetos, que aún no siendo propiamente juguetes, los consideramos indispensables para una ludoteca: libros, materiales lúdicos, material fungible y material audiovisual.

---

(1) La clasificación de las Ferias de juguetes, se ha obtenido directamente en el caso de la de Valencia y realizando el vaciado de "Juguetes y Juegos de España" años 1975-1979 para las Internacionales de Europa, América y Asia. Para las ludotecas a través de la información recibida directamente. Consultar cap. III y documentos adjuntos. Para los fabricantes información directa.

(2) Clasificación general de los juguetes por sistema decimal, patrocinada por el Instituto Europeo del Juguete. Material de trabajo I Symposium sobre el Juego y Juguete Didáctico INCIE, Madrid, 1976.

La clasificación que proponemos según este primer criterio por orden alfabético, es:

- 1) Arrastres y empujes
- 2) Autopistas y accesorios
- 3) Construcciones, ensamblajes y kits
- 4) Deportivos, vehículos u elementos para montar
- 5) Disfraces y accesorios
- 6) Electrónicos
- 7) Figuras, muñecos y accesorios
- 8) Futbolines y billarines
- 9) Herramientas
- 10) Imitación de la vida
- 11) juegos de intercomunicación
- 12) juegos de sociedad
- 13) libros
- 14) material audiovisual
- 15) " experimental y juguetes técnicos
- 16) " fungible
- 17) " lúdico (1)
- 18) Mecánicos
- 19) Muñecas y accesorios
- 20) Musicales
- 21) Objetos voladores
- 22) Peluches y muñecos de trapo
- 23) Puntería
- 24) Puzzles y rompecabezas
- 25) Títeres y marionetas
- 26) Trenes y accesorios
- 27) Vehículos miniatura

---

(1) El material lúdico y el fungible no entrarían en .../..

Como en toda clasificación existirán juguetes que presenten problemas de inclusión, pero las pruebas efectuadas nos han permitido comprobar que en la inmensa mayoría de los casos es clara y válida.

Vamos a definir los conceptos que permiten la inclusión de un juguete en su apartado correspondiente.

- 1) Arrastres y empujes: Juguetes sobre ruedas con un elemento previsto para tirar de él: animales, figuras, vehículos, objetos de fantasía y objetos reales con o sin movimiento y con o sin ruido. Carretillas.
- 2) Autopistas y accesorios: Juguetes compuestos por vehículos que se mueven por vías de circulación controladas por el niño, excepto trenes, circuitos de automóviles con control múltiple, circuitos de automóviles o similares sin control a distancia, pistas, accesorios: curvas, cruces, puentes, túneles, coches.
- 3) Construcciones, ensamblajes y kits: Juguetes por elementos que permiten formar conjuntos variados o únicos: construcciones por superposición, por ensamblaje, con tuercas y tornillos, cuentas, ganchos, objetos combinables, juguetes desmontables, planchas perforadas para introducir elementos, kits de modelismos de barcos, aviones y coches, mosaicos, construcciones ópticas.

---

(1, cont. pag. anterior).. préstamo sino que más bien se usarían en talleres o actividades de animación (fiestas, concursos)...



- 4) Deportivos, vehículos y elementos para montar: Elementos que permiten la práctica de un deporte: pelotas, balones, globos, raquetas, palas, caña de pescar, barcas hinchables, sticks, trineos, esquís, triciclos, bicicletas, patinetes, patines, monopatines, caballos y coches con o sin pedales, coches con motor.
  
- 5) Disfraces y accesorios: Elementos que permiten asumir distintas personalidades e identificarse con héroes: vestidos de personajes, de época, de profesiones, de fantasía. Sombreros, caretas, máscaras, accesorios diversos. Cabañas y tiendas para habitar.
  
- 6) Electrónicos: Los que se basan en la utilización de la técnica electrónica. Tiro al pato. Vehículos dirigidos por radio. Juegos de ordenador y juegos acoplados al receptor de T.V.
  
- 7) Figuras, muñecos y accesorios: Muñecos con o sin articulación, que permiten la integración y ficción en distintas situaciones : Figuras sin articular o de aventureros y guerreros, muñecos articulados de profesiones aventureros y guerreros. Accesorios para figuras y muñecos.
  
- 8) Futbolines y billarines: Juguetes de imitación a la competición deportiva, fútbol u otro deporte, en mando por barras, en mando por gatillo, en mando por impulso, billarín.

- 9) Herramientas: Utensilios que permitan el verdadero trabajo manual: carpintería, albañilería, mecánica, jardinería, limpieza, costura, sellos de goma, imprenta, máquina de escribir, caballete de pintar. Si no permiten el auténtico trabajo, se clasifican en el apartado correspondiente a imitación de la vida.
- 10) Imitación de la vida: Juguetes que permiten la imitación de las actividades de los adultos: Modelos sencillos de imitación de ambiente familiar (comedores, dormitorios, aseos...), situaciones de la calle (tiendas, garajes, gasolineras...), situaciones en el campo (granjas...), situaciones profesionales (escuelas, hospitales, bomberos...).
- 11) Juegos de intercomunicación: Los que permiten hablar a los niños entre sí a una cierta distancia: teléfono sin hilo, teléfono con hilo, radioteléfono, telégrafos.
- 12) Juegos de sociedad: Apartado muy amplio que comprende aquellos juegos que no implican movimiento y que se basan en el: azar (loterías, cartas, parchís, oca), conocimiento (preguntas y respuestas), habilidad (magia, cartas), sensoriales (táctil, visual, olfativo), memoria (lotos, familias), estrategia (otelo, monopoly, Master Mind, ajedrez, damas) reflejos,...
- 13) Libros: Este apartado no se detalla por ya haber bibliografía específica sobre el mismo.

- 14) Material audiovisual: Cabe distinguir el material de paso: cassettes, discos, diapositivas, películas, de los aparatos reproductores de sonido: tocadiscos, radiocassette, magnetófono; de imagen: proyectores de cine y diapositivas; máquinas de fotografiar, de filmar, micrófono.
  
- 15) Material experimental y juguetes técnicos: Son los juguetes que posibilitan el manejo de elementos relacionados con la experimentación científica o los conocimientos técnicos: lúpas, microscópios, telescopios, balanzas, pinzas, probetas, fogones. Juegos de químicas, juegos de electromagnetismo, kits de montajes electrónicos y juegos experimentales mecánicos.
  
- 16) Material fungible: Material de un solo uso o que se gasta con facilidad: papeles, cartones, pinturas, plastilina, barro, gomas...
  
- 17) Material lúdico: Aquellos que no vendiéndose en el mercado como juguetes estimulan el juego: cuerdas, cubiertas de automóvil, módulos elásticos, gomas, tubos, cajas, mangueras, bidones, rafias, cintas, lazos, hilos y láminas de aluminio y estaño, artículos de broma.
  
- 18) Mecánicos: Son los que realizan movimientos no controlables por el niño mediante una fuente de energía: animales danzantes con o sin música, autómatas, muñecos danzantes con o sin música, cajas de música, coches autotopulsados, pistas automáticas de vehículos.



- 19) Muñecas y accesorios: Juguetes afectivos y de imitación de la vida familiar: bebés, muñecas, clásicas y también muñecas de fantasía, vestidos, cochecitos y muebles.
- 20) Musicales: Son los que permiten sonidos musicales a voluntad del niño. Si éste no puede actuar, se consideran juguetes mecánicos: como instrumentos de percusión: tambor, pandereta, platillos, xilófono; de viento: pito, flauta, trompetilla, acordeones, armónica; cuerda: guitarra, microórgano, órgano eléctrico.
- 21) Objetos voladores: Son elementos que vuelan con control o sin él: cometas, paracaidas, planeadores, aviones lanzables, aviones de propulsión sin dirigir, aviones radiodirigidos, aviones dirigidos por cables.
- 22) Peluches y muñecos trapo: Muñecos blandos y peludos: osos, caballos, animales de fantasía, personajes y muñecos de trapo.
- 23) Puntería Los que consisten en acertar a una diana o a diversos objetos: tiro con arco y flechas, dardos, canicas, boleras, bolos, petanca, croquet, mini golf, escopeta.
- 24) Puzzles y rompecabezas: Juegos de formación de láminas a partir de sus piezas: cubos, elementos troquelados.

- 25) Títeres y marionetas: Teatro y figuras que permiten la expresión dramática: para introducción de la mano, con palo, marionetas de hilos. Teatro y decorados.
- 26) Trenes y accesorios: Vehículos sobre vías, exceptuando automóviles, con movimiento propio controlado por el niño. Si no son controlables y tienen energía motriz son juguetes mecánicos. Si no tienen energía motriz son juguetes de arrastre: locomotora, vagones, estaciones, vías, desvíos, barreras y señalizaciones, túneles, casas, pueblos y otros decorados.
- 27) Vehículos miniatura: El resto de vehículos no comprendido en los apartados anteriores: coches, camiones, gruas, motos, aviones, carros, barcos, tranvías.

Se procurará en esta clasificación que cada juguete esté sólo en un apartado. En caso de duda, habrá que situarlo en el apartado que parezca más idóneo y añadir una nota referencial en el otro.

2.1.4.2. Juguetes agrupados por los aspectos de la personalidad que estimulan

Michelet distingue cinco parámetros de la personalidad que se desarrollan mediante el empleo de los juguetes (1):

- a) la afectividad
- b) la motricidad
- c) la inteligencia
- d) la creatividad
- e) la sociabilidad

a) El juguete y el desarrollo de la afectividad

Por un lado, el mundo de los adultos no es directamente esequible a los niños, por el otro, el equilibrio afectivo es esencial para el correcto desarrollo de la personalidad.

El juguete es una gratificación afectiva de los padres, pero esta afectividad, en ocasiones, no es suficiente. Muchas veces el niño se encuentra en situación conflictiva y para intentar resolver su angustia, dominarla y expresar sus sentimientos, tiene necesidad de establecer relaciones afectivas con objetos.

---

(1) MICHELET, André : Obra citada, pags. 3 y ss.

El oso o la muñeca se convierten en confidentes, en sopor-tes de una transferencia afectiva. El niño tiene además necesidad de apoyarse sobre lo real, de revivir situaciones, de identificar personajes para poder afirmarse, situarse afectivamente en el mundo de los adultos y poderlo entender.

En los primeros años, tanto los juguetes típicamente afectivos como los que favorecen la imitación de situaciones adultas, potencian el desarrollo de una buena afectividad.

b) El juguete y el desarrollo de la motricidad

El desarrollo sensorial y motor del niño es determinante para su evolución general y el juguete es un importante soporte para el desarrollo, tanto de la motricidad global o movimiento del conjunto del cuerpo: destreza y equilibrio que se favorecen con la pelota, los juegos de arrastre, de empuje, de montar y los deportivos en general; como de la motricidad fina, precisión prensora y habilidad manual que se ve favorecida por los sonajeros, juegos de apilar y encajar, construcciones, puzzles..

c) El juguete y el desarrollo de la inteligencia

"El desarrollo de la inteligencia está unido al desarrollo sensorio motor" (1). El niño cuando desmonta un juguete aprende a analizar los objetos, a pensar sobre ellos y este es su primer paso hacia el razonamiento y las actividades de síntesis. Realizando operaciones de análisis y de sínte

---

(1) *Ibidem*, pag. 7



sis desarrolla la inteligencia práctica e inicia el camino hacia la inteligencia abstracta.

d) El juguete y el desarrollo de la creatividad

El niño tiene necesidad de expresarse, de dar curso a su fantasía y dotes creativas. Crear no es siempre inventar, por lo que todos los juguetes que pueden considerarse creativos no siempre son imaginativos. Los hay que inician en determinadas técnicas y aunque a veces no esté preparado para usarlas solo, con ellos siente la alegría de manipular, de modelar, de fabricar algo.

e) El juguete y el desarrollo de la sociabilidad

En la medida en que los juguetes favorecen el intercambio ayudan al niño a situarse entre los otros, a comunicar con ellos y preparar su integración social. En los primeros años el niño juega solo, después le gusta estar entre otros niños, pero continúan jugando solos uno al lado del otro. Para jugar con otro hace falta un cierto grado de madurez, hay que aceptar unas reglas o saber elaborarlas. Tanto los juguetes que fomentan la competencia, no exacerbada, como los que fomentan la colaboración, ayudan al niño a dominarse y a afirmarse con relación a los demás.

Aunque siguiendo a Michelet hayamos dividido la personalidad en estos cinco parámetros para explicar como el juguete

tiene un importante papel en el desarrollo de cada uno de ellos, no podemos olvidar que la personalidad es una y que en realidad todos ellos están íntimamente relacionados. Así un buen desarrollo sensorio-motor conduce a un buen desarrollo intelectual, el equilibrio afectivo lleva a relaciones sociales armoniosas y la creatividad va unida a la inteligencia y a la afectividad.

Como paso previo a la clasificación, creemos necesario reflexionar y concretar determinadas características materiales del juguete que pueden desvirtuar la utilización del mismo y su potenciación del desarrollo de la personalidad, debido a que se rompa fácilmente, a que el niño lo rechace de entrada o a que no le motive y lo abandone después de la novedad inicial y la alegría del regalo. Por el contrario otras características materiales del juguete logran una motivación positiva que favorece la utilización del mismo (1).

Si bien alguna de estas características son comunes a todos los juguetes, como por ejemplo la solidez, existen otras que convergen de forma distinta, según el aspecto de la personalidad que el juguete potencia.

---

(1) No en vano l'Institut International pour la Promotion du Bon Jouet, señala como primer aspecto para que un juguete sea bueno, su calidad material. Doc. n° 36. anexas al capítulo III.

Las desglosamos de la siguiente forma, basándonos en nuestros propias observaciones y comparaciones sobre los niños jugando con juguetes y sobre los propios juguetes así como en la información facilitada por AUZOUY (1).

- Con respecto a la afectividad.

Podemos considerar que un juguete estimula positivamente la afectividad cuando presenta las siguientes características materiales:

- buena sensación táctil
- tamaño tranquilizador
- armonía de colores
- buena manipulación
- variedad de contactos táctiles
- durabilidad
- expresión propia agradable
- posibilidad de vestirlo y desnudarlo.

Influirán negativamente en relación a la afectividad aquellos juguetes que presenten las siguientes características:

- tamaño desproporcionado
- rotura fácil
- agresividad de colores
- presencia de un mecanismo frío
- actitud rígida
- vestidos simulados.

---

(1) AUZOUY, Françoise: Le jouet déclenche-t-il l'activité du jeu? en la revue du jouet n° 162, junio 1979, p. 8

- Con respecto a la motricidad fina y habilidad manual.

Un juguete estimulará la motricidad fina y habilidad manual si presenta las siguientes características:

- buena estética
- interés de los modelos propuestos
- buena calidad de materiales y colores
- explicaciones adaptables
- simplicidad de formas
- posibilidad de reposición de las partes extraviadas
- buena manipulación
- detalles que despierten curiosidad.

Influirán negativamente en relación con la motricidad fina y la habilidad manual las siguientes características:

- mal gusto
- mala calidad
- elementos de muy difícil manipulación o no manipulables
- exigencia de una habilidad superior a la media
- falta de posibilidad lógica de terminar el juego
- instrucciones demasiado directrices.

- Con respecto a la motricidad global.

Un juguete estimula positivamente la motricidad global y favorece la actividad física si presenta las siguientes características:

- seguridad material
- facilidad de transporte
- simplicidad de funcionamiento
- posibilidad de utilización en muchos espacios de juegos distintos
- posibilidad de competición y utilización colectiva.

Influirán negativamente en su uso las siguientes características:

- mala calidad de los elementos
- mala adaptación del peso, volumen, equilibrio
- utilización restringida
- dificultades extremas de dominio.

- Con respecto a la imitación.

Un juguete estimula positivamente el que se juegue con él potenciándose la imitación si presenta las siguientes características:

- solidez
- fácil manipulación
- riqueza de detalles
- similitud conveniente con la realidad
- múltiples posibilidades de uso
- complementaridad con otros juguetes
- utilización de materiales naturales.

Influirán negativamente en este concepto, las siguientes características:

- fragilidad
- falta de diversidad
- temas de juego no familiares o conocidos
- dificultades de creación de la situación de juego
- utilización monovalente
- reproducción excesivamente real.

- Con respecto a la inteligencia.

Podemos considerar que un juguete pensado para el desarrollo de la inteligencia cumplirá su objetivo si además reúne las siguientes características:

- contenido atractivo
- comprensión fácil de las reglas de juego
- creación de una curiosidad espontánea
- facilidad de diálogo entre los jugadores
- desarrollo de la curiosidad intelectual.

Influirán negativamente en este aspecto:

- imágenes y textos no atractivos
- reglas del juego demasiado largas o complicadas
- aburrimiento durante la partida
- falta de contacto entre los jugadores
- partidas demasiado largas.

- Con respecto a la creatividad.

Un juguete pensado para el desarrollo de la creatividad debe cumplir además las siguientes características materiales:

- buen tacto material
- fácil manipulación

- variedad de posibilidades
- facilidad de re-utilización
- excelente calidad de los materiales.

Influyen negativamente en su misión las siguientes características:

- materiales desagradables al tacto
- coloridos no complementarios
- necesidad de participación
- acabados decepcionantes
- imposibilidad de re-utilización.

- Con respecto a la sociabilidad.

Un juguete pensado para la sociabilidad verá favorecido su objetivo si presenta las siguientes características:

- posibilidad de intercambios
- aplicación de reglas sociales
- facilidad de comunicación entre jugadores
- posibilidad de juegos por equipos
- reglas de juego que no den lugar a discusiones.

Influyen negativamente en su misión las siguientes características:

- ridiculización de los no vencedores
- reglas de juego confusas
- imposibilidad de comunicación de los jugadores
- temática agresiva.

Según este segundo criterio de clasificación y atendiendo a las características positivas o negativas que el juego reúna, los juguetes pueden quedar reagrupados según potencien uno u otro aspecto de la personalidad. Un juguete podrá encontrarse en dos o más apartados si desarrolla dos o más aspectos (1).

Juguetes que favorecen la afectividad:

- animales de peluche
- osos
- muñecas de trapo
- muñecos en general
- en general todos los juguetes de imitación de la vida.

---

(1) Esta clasificación ha sido posible tras el análisis de 500 juguetes que hemos ido realizando a lo largo de dos años, siguiendo modelos parecidos aunque algo menos elaborados al de la ficha pedagógica que incluimos en el apartado 2.1.2.2. y que íbamos mejorando progresivamente a través del análisis de los propios juguetes. El último año de este trabajo han colaborado algunos alumnos de los dos seminarios sobre el Juego y Juguete que hemos dirigido en la Universidad de Barcelona. Facultad de Ciencias de la Educación. De todas formas y a pesar de nuestros esfuerzos, somos conscientes de que esta clasificación no es exhaustiva.



Juguetes que favorecen la motricidad fina y la habilidad manual:

- construcciones (1)
- " con tuercas y tornillos de madera
- pinturas
- máquinas de coser y tricotar
- mosaicos
- trabajos manuales y bricolaje
- perlas
- canicas
- material lúdico: huesitos, palillos...
- juegos de encaje y rosca
- juegos químicos y de experimentación
- botáquines
- puzzles y rompecabezas
- juegos de paciencia
- yo-yo
- diábolo, peonza, trompo
- juguetes musicales
- planchas perforadas para introducir elementos
- marionetas
- magia
- aerodelismo
- balanzas

---

(1) Los juegos de construcción facilitan la exploración del espacio, permiten desarrollar la actividad manual y mental, la originalidad, la habilidad y la creatividad del niño. Por ello y a pesar del problema de control que presentan deben ocupar un buen lugar dentro la ludoteca.

- ciertos juguetes electrónicos
- juguetes teledirigidos
- futbolines y billarines
- trenes y accesorios
- vehículos miniatura.

Juguetes que estimulan la motricidad global:

- tiro al blanco
- cometa
- hondas
- planeadores y aviones lanzables
- anillas para lanzar
- diábolo
- vehículos y elementos de montar: bicicletas, pati  
netes, triciclos, coches a pedales, caballos, tri  
neo, barcas, esquís, patines, monopatines y zancos
- vehículos miniatura
- arrastres
- volantes
- deportivos: pelotas, balones, globos, raquetas, ca  
ma elástica
- materiales lúdicos: cuerdas, columpios
- boleras y bolos
- canicas
- juguetes de empuje: carretillas, carros, coches,  
aviones, trenes.

Juguetes que estimulan la imitación:

- escuelas
- tiendas
- cocinas

- baterías cocina
- aparatos electrodomésticos
- disfraces y máscaras (1)
- vehículos
- garajes
- juegos de comunicación
- muñecos
- muñecas y accesorios
- herramientas para trabajos manuales
- juguetes musicales.

Juguetes que estimulan la inteligencia:

- puzzles
- rompecabezas
- juegos de encajes
- juegos de cartas
- juegos de dominos
- juegos de reflexión
- " de estrategia
- " de figuras para completar
- " de objetos combinables
- " de cifras y letras
- " de preguntas y respuestas
- " de experimentos (biología, física, química)
- " de insertar elementos
- " construcciones
- " enigmas

---

(1) Permiten también satisfacer el deseo de esconderse y la necesidad de identificarse con los adultos considerados héroes.

- montajes mecánicos
- balanzas.

Juguetes que estimulan la expresión imaginativa y creatividad:

- juegos de construcción
- objetos combinables
- modelismo
- material coleccionable
- guiñols
- herramientas y material de bricolage y jardinería
- marionetas, teatro
- muebles
- muñecos
- juguetes de imitación de la vida
- cabañas y tiendas de indios
- mosaicos
- juguetes para pegar
- juguetes de papel
- imprenta
- artículos de broma
- lápices
- disfraces
- cerámica
- pintura
- dibujo
- instrumentos musicales.

Juguetes que contribuyen al desarrollo social. Aquí cabe distinguir tres grupos de juguetes que tienen una acción en diversos aspectos de la vida social del niño (1).

---

(1) Minist<sup>o</sup> de Educación Venezolano.../..

- a) Juguetes que favorecen el ataque y la respuesta:
- juegos de habilidad con dos o más participantes
  - pelota, balón, juegos de raqueta, babminton, futholines, materiales lúdicos, bolos...
- b) Juegos que favorecen la necesidad de comunicación:
- teléfono, interfono, magnetófono
  - radioteléfono
  - imprenta, máquina de escribir
  - títeres, teatro
  - magia.
- c) Juguetes que desarrollan la necesidad de comunicación o que suponen la aplicación de reglas:
- juegos de sociedad con dos o más participantes: juegos de familias, juegos alfabéticos, dominós, juegos de estrategia, juegos de cartas, juegos de reflexión y cálculo, juegos de habilidad, juegos de averiguación
  - juegos de astucia y azar.

---

(1, cont. pag. anterior) .. Comisión del Juguetes Educativo,  
Obra citada, pag. 93.

### 2.1.4.3. Juguetes agrupados por su adecuación a la edad

El tercer criterio de clasificación es el que corresponde a los grupos de edades.

No basta con que el niño desee un determinado tipo de juguete. Para que pueda jugar con él, divertirse y estimularlo, debe estar de acuerdo con su propio desarrollo. Desarrollo que en los niños normales está en consonancia con la edad. Aunque varíe según el ambiente familiar, el tipo de educación, la existencia o no de hermanos y los temperamentos individuales.

En la clasificación de las edades por grupos hemos seguido la clasificación base utilizada por Michelet (1), porque nos ha parecido muy amplia. Pensamos que dentro de una biblioteca el criterio de edad ha de ser entendida en un sentido de flexibilidad lo suficientemente amplio como para que no se puedan marcar umbrales rígidos que no conducirían a nada positivo.

La clasificación de edades utilizada por Michelet:

- 1ª edad	0 - 15 meses
- pre-maternal	15 - 3 años
- maternal	3 - 6 años
- escolar	6 - 12 años
- preadolescencia	12 - 16 años

---

(1) MICHELET, André : Obra citada, pag. 5 y ss.

Puesto que a las ludotecas no acuden los niños menores de tres años, empezarán a seleccionarse juguetes adecuados para niños a partir de esta edad. Dentro de cada grupo- edad los hemos reunido atendiendo el primer criterio de clasificación seguido, es decir, el de juguetes agrupados por sus características.

### De 3 a 6 años

=====

#### Arrastres

- Animales sobre ruedas con o sin movimiento y con o sin sonido
- Figuras sobre ruedas con o sin movimiento
- Objetos de fantasía sobre ruedas con o sin movimiento
- Vehículos y objetos reales con ruedas con o sin movimiento.

#### Empujes

- Carretillas de 50 a 80 cm.

#### Autopistas y accesorios

- Pequeñas pistas sencillas de control único de 40 a 80 cms.

#### Construcciones y ensamblajes

- Por superposición
- por ensamblaje de grandes piezas
- con grandes tuercas y tornillos
- cuentas
- ganchos
- objetos combinables
- juguetes desmontables
- planchas perforadas para introducir elementos.

#### Deportivos

- Pelotas
- globos
- aros
- anillas
- cuerdas
- juegos y playa y arena
- triciclos
- bicicletas
- patinetes
- patines sencillos
- caballos, otros animales y coches con pedales
- caballos, otros animales y coches sin pedales
- esquis
- trineos.

Disfraces

- Vestidos diversos de personajes
- " " de épocas pasadas o futuras
- " " de profesiones
- " " de fantasía
- sombreros
- caretas y máscaras
- accesorios diversos
- cabañas y tiendas para habitar.

Figuras, muñecos y accesorios

- Figuras sin articular aventureros
- " " " aventureros del espacio
- " " " guerreros
- " " " indios
- Muñecos articulados de profesiones
- " " " aventureros
- " " " guerreros
- Accesorios para figuras y muñecos, personales y de ambientación: fuertes, ranchos.

Herramientas

- Sollos de goma
- Tijeras
- imprenta.

Imitación de la vida

- Modelos sencillos de situaciones de ambiente familiar: cocinas, baterías, planchas, comedores, dormitorios, cuñas, aseos, muebles.
- Situaciones en el campo: granjas.
- " en la calle: garajes, tiendas, gasolineras.
- " profesionales: bomberos, escuelas, hospitales, botiquines.

Juegos de intercomunicación

- Teléfono sin hilo ( 1 aparato )
- Teléfono con hilo (dos aparatos).

Juegos de sociedad

- Juegos de observación: familias, figuras para completar, cartas, dominós.
- Juegos sensoriales: táctiles, visuales, olfativos.
- " de memoria: lotos, familias, cartas.
- " de habilidad sencillos: pescadores, magnéticos.
- " de conocimiento: respuestas muy sencillas.
- " de azar: loterías, parchís, oca.



Material audiovisual

- Discos de cuentos
- " de canciones y danzas
- " de poesías
- Cassettes de cuentos
- " de canciones y danzas
- " de poesías
- Diapositivas de cuentos
- Películas de humor
- Reproductores especiales de sonido
- Cines simplificados de película continua
- Mira diapositivas normales.

Material lúdico

- Cubiertas de automóvil
- Cuerdas
- Módulos de espuma
- Cajas
- Sacos
- Tubos
- Mangueras
- Cintas y lazos
- Telas
- Tapones.

Material fungible

- Papeles y cartones de color, tacto y tipo diferente
- Cuadernos para pintar
- Pinturas de dedos
- Lápices de cera
- Lápices de colores y rotuladores
- Plastilina y barro
- Pega.

Mecánicos

- Animales y figuras danzantes con sonido
- " " " sin "
- Vehículos de movimiento automático con luz y sonido
- " " " sin " "
- Cajas de música
- Pistas automáticas de vehículos.

Muñecas y accesorios

- Bebés
- Muñecas clásicas
- Muñecas de fantasía sencillas
- Muñecas para el agua
- Vestidos
- Cohechitos
- Muebles.

Musicales

- Instrumentos de percusión: tambor, pandereta, platillos, xilófono
- Instrumentos de viento: pito, flauta, trompetilla.

Objetos voladores

- Paracaídas
- Planeadores
- Aviones lanzables.

Poluches

- Osos, caballos y animales de fantasía
- Personajes, muñecos y animales de trapo.

Puntería

- Arco y flechas
- Canicas
- Bolos.

Puzzles y rompecabezas

- Puzzles de 8 a 25 piezas
- Elementos troquelados sencillos
- Rompecabezas sencillos.

Títeres y marionetas

- Muñecos huecos para introducción de la mano
- Muñecos con palos
- Teatro de títeres.

Trenes y accesorios

- Locomotoras de cuerda
- Accesorios no controlados, vagones, vías.
- Túneles, barreras, paisajes y decorados.

Vehículos miniatura

- Coches sencillos y grandes
- Camiones "
- Guías "
- Motos "
- Aviones "
- Carros "
- Barcos "
- Tranvías "

De 6 a 12 años

=====

Autopistas y accesorios

- Circuitos de automóvil con control múltiple con sus accesorios: Coches, pistas, curvas, cruces, puentes, túneles, equipo eléctrico y mandos.
- Circuitos de automóviles o similares para pruebas de habilidad sin control a distancia.

Construcciones y ensamblaje

- Por superposición (piezas pequeñas)
- Por ensamblaje de bloques pequeños
- Con tuercas y tornillos metálicos
- Mosaicos
- Elementos de encaje y composición
- Planchas perforadas para introducción de elementos.
- Collares
- Construcciones de óptica
- "Kits" de modelismo de grandes piezas.

Deportivos, vehículos y elementos para montar

- Pelotas y balones
- Globos
- Aros
- Anillas
- Cuerdas
- Raquetas ligeras
- Palas (frontón y ping-pong)
- Diábolo
- Trompo
- Pecnza
- Yo-yo
- Patines de ruedas
- Monopatín
- Bicicletas
- Patinetes
- Coches a motor
- Trineos
- Esquí
- Zancos
- Trepadores
- Caña de pescar
- Sticks
- Barcas hinchables con remos
- Accesorios deportivos (redes, aros, etc...).

Disfraces y accesorios

- Vestidos diversos de personajes
- Vestidos diversos de época pasada

- Vestidos de época futura
- Vestidos diversos de profesiones
- Vestidos de fantasía
- Sombreros
- Caretas y máscaras
- Accesorios diversos
- Cabañas y tiendas para habitar.

#### Electrónicos

- Tiro al pato
- Juegos acoplados al receptor T.V.
- Radio-Teléfono
- Juegos sencillos de ordenador.

#### Figuras, muñecos y accesorios

- Figuras sin articular: de indios, de aventureros, de aventureros del espacio y guerreros
- Muñecos articulados: de profesiones, aventureros y guerreros
- Accesorios para figuras
- Muñecos personales y de ambientación: fuertes, ranchos.

#### Futbolines y billarines

- Futbolines (u otro deporte)
- Mando por barras
- Fútbolín (u otro deporte)
- Mando por gatillo
- Fútbolín (u otro deporte)
- Mando por impulso
- Billarín
- Billarín eléctrico.

#### Herramientas

- Utensilios de carpintería
- " de albañilería
- " de mecánica
- " de Jardinería
- " de limpieza
- " de costura
- Máquina de coser
- " de tejer
- Caballete de pintar
- Sellos de goma
- Imprenta
- Máquina de escribir.

#### Imitación de la vida

- Situaciones de ambiente familiar: Cocinas, baterías, vajillas, cubiertos, comedores, dormitorios, aseos, muebles.
- Situaciones en la calle: tiendas, garajes, gasolineras
- Situaciones en el campo: granjas
- Situaciones profesionales: escuelas, hospitales, botiquines, bomberos...

Juegos de intercomunicación

- Teléfono con hilo y dos aparatos .

Juegos de sociedad

- Parchís
- Oca
- Cartas
- Dominos
- Lotería
- Preguntas y respuestas
- De cifras y letras
- De familias
- Tres en raya
- Oteló
- Monopoly
- Master Mind
- Risk
- Ajedrez
- Damas
- Variantes en general.

Material audiovisual

- Discos de cuentos
- " canciones y danzas
- " poesías
- " música clásica y actual
- Cassettes de cuentos
- " canciones y danzas
- " poesías
- " música clásica y actual
- Diapositivas de cuentos
- " humor
- " reportajes
- Películas de humor
- " reportajes
- Mira diapositivas
- Cine sencillos
- Reproductores especiales de sonido
- Micrófono.

Material experimental y Juguetes técnicos

- Material óptico: Lupa, microscopio, y telescopio sencillos
- Juegos simples de química
- " " física
- Balanzas, pinzas, probetas, fogones.

Material fungible

- Papeles y cartones de color, tacto y tipo diferente
- Cuadernos de pintar.

- Pinturas de acuarela, tempera, guasch
- Plastilina y barro, cera para modelar
- Lápices y rotuladores
- Pega
- Barro.

#### Material lúdico

- Cuerdas
- Módulos de espuma
- Cajas
- Tubos
- Mangueras
- Cintas y lazos
- Telas
- Corcho
- Madera
- Hilos de aluminio y estaño
- Láminas de aluminio y estaño
- Artículos de broma
- Bidones.

#### Mecánicos

- Vehículos de movimiento automático con luz y sonido
- " " " " sin " "
- Muñecas mecánicas, pistas automáticas de vehículos
- Caja de música

#### Muñecas y accesorios

- Bebés
- Muñecas mecánicas
- Muñecas clásicas
- Muñecas de fantasía
- Muñecas para vestir
- Accesorios: cochecitos, vestidos, casas y muebles.

#### Musicales

- Instrumentos de percusión: pandereta, tambor, xilofono, platillos
- Instrumentos de viento: flauta dulce, trompetilla, acordeón, armónica
- Instrumentos de cuerda: guitarra
- Miniórgano.

#### Objetos voladores

- Cometa
- Paracaídas
- Planeadores y aviones lanzables
- Aviones de propulsión sin dirigir ( a gomas )
- Objetos volantes no dirigidos.

Puntería

- Arco y flechas
- Bolos
- Petanca
- Croquet
- Dardos
- Canicas
- Minigolf.

Puzzles y rompecabezas

- Puzzles a de más de 25 piezas
- Elementos troquelados
- Rompecabezas.

Títeres y marionetas

- Marionetas sencillas
- Muñecos huecos para introducción de la mano
- Muñecos con palos
- Teatro de títeres y decorados.

Trenes y accesorios

- Locomotoras de cuerda
- Locomotoras eléctricas
- Accesorios no controlados: vías, túneles, barreras...
- Accesorios de control y manual: barreras, desvíos...

Vehículos miniatura

- Motos de fricción
- " mecánicas
- " eléctricas
- " dirigidas por cable
- Coches de fricción
- " mecánicos
- " eléctricos
- " dirigidos por cable
- Camiones de fricción
- " mecánicos
- " eléctricos
- " dirigidos por cable
- Trenes de fricción
- " mecánicos
- " eléctricos con control del tren
- Barcos mecánicos
- " eléctricos
- Aviones de fricción
- " con mecanismo de cuerda
- Otros vehículos de fricción
- " " mecánicos
- " " eléctricos
- " " radio dirigidos
- " " dirigidos por cable.

## De 12 a 16 años

=====

Autopistas y accesorios

- Circuitos de automóvil con control múltiple
- Con sus accesorios: coches, pistas, curvas, cruces, puentes, túneles, equipo eléctrico y mandos
- Circuitos de automóviles o similares para pruebas de habilidad sin control a distancia.

Construcciones, ensamblaje y Kits

- Por ensamblaje de bloques pequeños con y sin movimientos
- Con tuercas y tornillos metálicos con o sin movimientos
- Construcciones de óptica
- "Kits" de modelismo a escala de coches, barcos, aviones.

Deportivos, vehículos y elementos para montar

- Balones (Reglamento)
- Raquetas (serie)
- Badminton
- Palas (ping-pong, frontón, tenis)
- Patines de ruedas y hielo
- Monopatín
- Bicicletas
- Coches a motor
- Trineos
- Esquí
- Zancos y trepadores
- Caña de pescar
- Sticks
- Barcas hinchables con remos
- Accesorios deportivos.

Disfraces y accesorios

- Vestidos diversos de personajes
- Vestidos diversos de época pasada o futura
- Vestidos diversos de profesiones
- Vestidos de fantasía
- Sombreros
- Caretas y máscaras
- Accesorios diversos.

Electrónicos

- Juegos acoplados al Receptor de T.V.
- Radio-Teléfono
- Juegos de Ordenador
- Vehículos radio-dirigidos (coches, barcos, aviones de aeromodelismo).

Figuras, muñecos y accesorios (excepto muñecas y juguetes de peluche)

- Figuras sin articular, de indios, de aventureros, aventureros del espacio y guerreros
- Muñecos articulados de profesiones, aventureros y guerreros



- Accesorios para figuras y muñecos de ambientación:  
fuertes y ranchos.

#### Futbolines y billarines

- Fútbolín (u otro deporte)
- Mando por barras: fútbolín (u otro deporte)
- Mando por gatillo: fútbolín (u otro deporte)
- Mando por impulso : Billarín.
- Billarín eléctrico.

#### Herramientas

- Utensilios de carpintería
- " albañilería
- " mecánica
- " jardinería
- " limpieza
- " costura
- " imprenta
- Caballete de pintar.
- Máquina de escribir.

#### Juegos de intercomunicación

- Radio teléfono
- Telégrafo morse.

#### Juegos de sociedad

- Othello
- Monopoly
- Master Mind
- Risk
- Ajedrez
- Damas
- Cuatro en raya
- Dominó
- Cartas
- Lotería
- Parchís
- Preguntas y respuestas
- De números y letras
- y variantes en general.

#### Material audiovisual

- Discos de canciones, poesías
- " música clásica, actual
- Cassettes de canciones, poesías
- " música clásica, actual
- Diapositivas de humor
- " reportajes
- Películas de humor
- " reportajes
- Reproductores de sonido
- " imagen
- Máquina de filmar
- " fotografiar
- Micrófono.

Material experimental y juguetos técnicos

- Material óptico: Lupa, microscopio, telescopio
- Material experimental: balanzas, pinzas, probetas, fogones.
- Juegos de química
- Juegos de electromagnetismo
- "Kits" de montajes electrónicos
- Juegos experimentales mecánicos.

Material fungible

- Papeles, cartones y telas preparadas
- Carboncillo, lápices y rotuladores
- Pinturas: acuarela, tempera, guasch, óleo
- Barro para modelar.

Material lúdico

- Cuerdas
- Cajas
- Tubos
- Mangueras
- Cintas y lazos
- Telas
- Corcho
- Madera
- Hilos de aluminio y estaño
- Láminas de aluminio y estaño
- Artículos de broma
- Bidones.

Muñecas y accesorios

- Bebés
- Muñecas clásicas
- Muñecas de fantasía
- Vestidos.

Musicales

- Instrumentos de percusión: batería, pandereta, xilofón, castañuelas
- Instrumentos de viento: flauta dulce, armónica, acordeón
- Instrumentos de cuerda: guitarra acústica y guitarra eléctrica, mini órgano y órgano eléctrico.

Objetos voladores

- Cometas
- Planeadores
- Aviones de propulsión sin dirigir
- Objetos volantes no dirigidos
- Aviones dirigidos por cable
- Aviones radio dirigidos.

Puntería

- Bolos
- Boleras
- Petanca
- Croquet
- Dardos
- Escopeta
- Minigolf.

Puzzles y rompecabezas

- Puzzles de más de 50 piezas
- Elementos troquelados
- Rompecabezas

Títeres y marionetas

- Marionetas.

Trenes y accesorios

- Locomotoras eléctricas a escala
- Accesorios de control manual
- " de control automático
- Maquetas de paisajes a escala.

Vehículos miniatura

- Motos eléctricas
- " dirigidas por cable
- " radio dirigidas
- Coches eléctricas
- " dirigidos por cable
- " radio dirigidas
- Camiones eléctricos
- " dirigidos por cables
- " radio dirigidos
- Trenes eléctricos con control del tren
- " " " global
- Barcos eléctricos
- " radiodirigidos
- Planeadores
- Aeromodelismo radiodirigido
- " dirigido por cable
- Otros vehículos radiodirigidos
- " " dirigidos por cable.

#### 2.1.4.4. Ficha J.E.P. integración de los criterios

Para integrar los tres criterios de clasificaciones básicos:

- juguetes agrupados por sus características
- aspectos de personalidad que estimulan
- adecuación de las edades.

Hemos elaborado una ficha que presenta la información simultánea según los tres criterios. Esta ficha que denominaremos J.E.P. (Juguetes, Personalidad, Edad), está elaborada utilizando como criterio base o clarificador el de "juguetes agrupados por sus características". Como criterio secundario o separador el de "adecuación de la edad" y como criterio terciario e informativo el de "aspectos de la personalidad que estimulan" el modelo de ficha es el siguiente:

