

IX Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología
XXIV Jornadas de Investigación XIII Encuentro de Investigadores en Psicología
del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos
Aires, 2017.

Valoración de los adultos sobre los juegos y juguetes infantiles.

Paolicchi, Graciela Cristina y Serantes, Alexis.

Cita:

Paolicchi, Graciela Cristina y Serantes, Alexis (2017). *Valoración de los adultos sobre los juegos y juguetes infantiles. IX Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXIV Jornadas de Investigación XIII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-067/408>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eRer/aqo>

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

VALORACIÓN DE LOS ADULTOS SOBRE LOS JUEGOS Y JUGUETES INFANTILES

Paolicchi, Graciela Cristina; Serantes, Alexis
Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires. Argentina

RESUMEN

El presente trabajo se propone indagar qué tipos de juegos y juguetes son valorados por los adultos responsables de los niños, resaltando la importancia que tienen aquellos en la facilitación del juego como actividad central en la infancia y en la transmisión de cultura. Asimismo, se busca analizar cuáles son los principales temas de interés que manifiestan acerca del problema. Se obtienen respuestas referidas a concepciones del juego principalmente relacionadas a aspectos del desarrollo y vinculadas al aprendizaje y la educación, y en menor medida al juego en su función social y productora de placer. Aparecen como principales preocupaciones los aspectos de la violencia, la agresividad y la seguridad en torno a algunos tipos de juegos y juguetes que usan los niños. Este trabajo propone interrogantes sobre cómo dichas valoraciones y preocupaciones se trasladan a la práctica cotidiana, cuáles son las conductas y preferencias de los niños, y cómo crear un repertorio amplio de estrategias para promover una variabilidad en la facilitación del juego.

Palabras clave

Valoración, Adultos, Juegos, Juguetes infantiles

ABSTRACT

VALORATION OF ADULTS ON CHILDREN'S GAMES AND TOYS

The current work proposes to inquire the type of games and toys which are valorized by adults in charge of children, highlighting the importance they have in facilitating play as a central activity in childhood and in the transmission of culture. In addition, it seeks to investigate what are the main concerns of these relatives. The conceptions of the game resulted are mainly related to development and linked to learning and education, and in a lower way, the game in a social meaning and as a producer of pleasure. Then, preoccupations arise around violence, aggression and safety of some types of games and toys that children use. Questions that come up are how that valorations are transferred to daily practice, which are the behaviors and preferences of children, and how to create a broad repertoire of strategies to improve a variability in the facilitation of the game.

Key words

Valoration, Adults, Children, Games toys

Introducción

El presente trabajo surge de la beca estímulo UBACyT 2016 “Valor que otorgan los adultos significativos a los tipos de juegos y juguetes y su posible relación con conductas agresivas en niños de 6 a 8 años” a su vez relacionado con la programación 2014-2017 UBACyT “Tipo de Apego y Actitudes hacia el Juego Infantil”. La pro-

puesta del trabajo es conocer la valoración que los adultos dan a los distintos tipos de juegos y juguetes, identificando sus preferencias y complicaciones a la hora de facilitar los mismos y explorar su percepción acerca del proceso de facilitación. La necesidad del estudio radica en identificar a los adultos como facilitadores del juego, considerando al mismo como una actividad compleja y necesaria para el desarrollo infantil y la inmersión cultural.

Objetivos

El objetivo del presente trabajo es conocer la valoración que los adultos dan a los distintos tipos de juegos y juguetes, identificando sus preferencias y elecciones a la hora de facilitar los mismos y explorando su percepción acerca del proceso de facilitación.

Metodología y Población

La investigación presenta un diseño descriptivo de tipo cualitativo, realizada con una muestra incidental de 35 familiares adultos de niños que cursan entre primer y tercer grado de una escuela pública de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Para alcanzar el objetivo los participantes se entrevistaron a madres y padres administrando una encuesta, una herramienta diseñada para tal propósito. Del total de los 35 sujetos, 24 fueron mujeres y 11 hombres y el promedio de edades fue de 37 años. En cuanto a la nacionalidad 21 fueron argentinos, 13 bolivianos y 1 paraguayo. Sobre las ocupaciones, el 67% eran empleados u obreros, el 18% ama de casa y el 15% profesionales. Respecto al estado civil el 52% estaba casado o en convivencia y el resto estaban solteros o separados.

Marco Teórico

Juego

Huizinga (1938) introduce la definición de juego como una “acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ‘ser de otro modo’” (p. 45).

La importancia del juego en la constitución subjetiva infantil, estimulando aspectos claves como la interacción social, la comunicación, la imaginación o el aprendizaje, resulta ser una actividad necesaria que debe ser propiciada por el medio ambiente facilitador (Paolicchi et al., 2015). Es entonces que las interacciones lúdicas tempranas constituyen un vínculo afectivo promoviendo los procesos psíquicos necesarios para la adquisición de los logros de acuerdo a las diferentes etapas evolutivas de la niñez.

Winnicott (1971) ubica lo simbólico en una zona intermedia entre lo

subjetivo y lo objetivo, y establece una relación entre objeto transicional, juego y cultura. Por medio de los procesos que involucran al desarrollo emocional primitivo se llega a establecer una persona unitaria, lo que implica el establecimiento de un interior, un exterior, y una tercera zona que el autor describe como un espacio potencial entre el individuo y el ambiente. Cuando el bebé emplea un objeto transicional utiliza un símbolo y desde allí se iniciarán las experiencias de juego. Para el bebé y para el adulto el objeto transicional inicia el proceso de separación. En el espacio potencial, adulto y bebé se unen y se separan. Para el autor, la creación de un espacio intermedio entre el interior y el exterior, así como una experiencia de ilusión con los objetos, dará lugar a reconocer la realidad objetiva, tolerando lo que implica el pasaje por ese proceso. El bebé registra que el objeto transicional lo acompaña en la ausencia del adulto, pero que no es él, lo que se torna fundamental. De este modo, comienza a reconocer su pérdida y la posibilidad de reemplazarlos en la fantasía. Por otra parte, Winnicott (1942) plantea que el juego tiene diversas razones para los niños: el placer, expresar agresión, controlar ansiedad, adquirir experiencia, establecer contactos sociales, integrar su personalidad y para comunicarse con la gente. Piaget (1964), por su parte, propone que el juego es una forma de asimilación, y por lo tanto de aprendizaje. En ese sentido, el niño usa al juego para adaptar la realidad a los esquemas construidos previamente, puesto que la ritualización lúdica funciona como un precursor del símbolo (Paolicchi et al., 2015).

El Juguete

Se considera al juguete como un medio o elemento que permite al niño desarrollar juegos y aprendizajes (Paolicchi et al., 2006). El juguete, a su vez, es un elemento que motiva al niño a jugar, siendo un complemento del juego en tanto que lo enriquece. Winnicott (1971) menciona que el juguete se construye también en la zona intermedia de experiencia, permitiendo que se escojan los llamados objetos transicionales. De esta manera, el niño comienza a establecer una diferenciación con el mundo y con sus cuidadores, pero proyectando sus fantasías, confianza y afectos en un objeto con el cual jugará. Debido a la importancia del adulto en la creación de un ambiente facilitador que permita desarrollar al mismo su función, Paolicchi et al. (2008) mencionan que el juguete es una creación del niño que se erige sobre la trama vincular que la antecede. Estas concepciones proponen la importancia de visualizar cuál es el vínculo que el adulto establece con el infante a partir del juego y el juguete.

El Rol Social del Juego y del Juguete

Ariés (1987) explica que el juguete cumple un rol social en el cual se vuelcan tradiciones de la cultura. A su vez, Gros Salvat (2000) plantea que la aparición de la escuela coincide con el surgimiento de los juguetes didácticos.

Desde una perspectiva socio-cultural, Vigotsky (2000) propone al juego como una herramienta para promover el desarrollo de los procesos psicológicos superiores. De esta manera, el niño interioriza a través del juego significados propios de los objetos del mundo, así como las reglas sociales. En ese sentido, el juego cumple una función de mediación cultural entre el niño y la sociedad, por el cual se adquieren normas y valores.

Clasificación de Juguetes

La clasificación de los juguetes puede hacerse desde diferentes perspectivas (Santamaría Medina, 2007; Adell Sabater, 2015):

- De acuerdo al grupo de edad al que están destinados (juguetes para bebés; juguetes para niños/as; juguetes para todas las edades; juguetes para adultos).
- Por el lugar en el que se juegan (de mesa; informáticos/electrónicos y de exterior).
- Por el tipo de juguete: educativos (es un elemento creado para satisfacer y llenar ciertas necesidades de desarrollo en el niño, dirigiendo su aprendizaje y encauzando sus facultades), bélicos (son los que representan ciertas tendencias agresivas del ser humano, estos son todas las armas de policías, soldados, héroes y conquistadores), y deportivos (es aquel concebido, diseñado y construido imitando a los utilizados en los deportes y que desarrolla la actividad física).
- De acuerdo a la capacidad que más desarrollan en los niños: afectividad (son juguetes de tacto suave, armonía de colores o sonidos: peluches, muñecas, etc.) inteligencia (juegos de mesa -ajedrez, damas, dominó, etc.-, juegos de cartas, juegos identificación y memorización), motricidad fina (ayudan a desarrollar la habilidad de las manos; construcciones de piezas, dibujar y pintar, juguetes de encaje, puzzles y rompecabezas), motricidad global (coches, bicicletas, triciclos, pelotas, etc.), sociabilidad (se trata de juegos que imitan escenas propias de la actividad de los adultos: labores del hogar, profesiones, guerra, etc.), musicales (instrumentos que estimulan la habilidad musical) y comunicación (pizarras, teléfonos, etc.).

Elecciones de los Adultos

Vargas, Salineros y Vial (2000) buscaron indagar qué opiniones tienen los profesionales de la salud acerca de los juguetes infantiles y cuáles deberían promoverse o no. A través de una serie de encuestas a pediatras chilenos, arribaron a las conclusiones de que se recomiendan juguetes que sean seguros, estimulen el desarrollo del lenguaje y la interacción y al juego en grupo, sean adecuados a la edad del niño, estimulen el ejercicio físico y el deporte, enseñen y eduquen conductas, tengan contenido valórico, que no exalten la discriminación y la violencia, incentiven a la obtención de logros, a enfrentar desafíos y perseguir metas, favorezcan el desarrollo de la resiliencia, sean durables y lavables, tengan colores vivos, figuras positivas y tamaño variado, permitan el juego de roles en general y sean motivantes para el niño.

Por otra parte, no son recomendados los juguetes que contengan belicismo y promoción de la violencia ya sea en actitudes o en acciones, dañe la naturaleza o que su diseño o idea central atente contra el cuidado de ésta, sean peligrosos, discriminen por género o sean sexistas, limiten la creatividad, sean ejecutados electrónicamente, sean excesivamente competitivos, refuercen estereotipos o promuevan el aislamiento social, la pasividad y el individualismo.

Resultados

Al consultarles a los adultos sobre la importancia del juego en la vida de los niños, el 100% respondió decidiendo que sí son importantes, argumentando distintas respuestas agrupadas en las categorías siguientes: A- Respuestas en Relación al Desarrollo y al Aprendizaje (48,48%), B- Respuestas en Relación a la Socialización

y la Adquisición de Valores (27,28%) y C- Respuestas en Relación al Placer (24,24%).

Al preguntarles qué utilidad aporta el uso de los juguetes en la vida de los niños, se volvieron a agrupar en las categorías: A- Respuestas en Relación al Aprendizaje y la Adquisición de Habilidades (48,48%), B- Respuestas en Relación a la Sociabilización y la Representación de la Vida (27,28%), C- Respuestas en Relación al Entretenimiento (24,24%).

Por otra parte, el 51,42% considera que los adultos deberían involucrarse en el juego de los niños, mientras que el 48,57% piensa que sólo a veces, y el 0% considera que no. Asimismo, el 34,28% considera que los adultos deberían elegir qué juguetes usan los niños, mientras que el 45,71% piensa que a veces, y el 20% que no. Por otro lado, el 62,85% de los adultos considera que determinados juegos deberían prohibirse, el 25,71% piensa que no, y el 11,42% piensa que a veces. En las argumentaciones, el 68,18% de los entrevistados considera que este límite por parte del adulto debe darse debido a la violencia o la peligrosidad que promueven ciertos juegos. Asimismo, el 28,12% de los adultos considera que no se preocuparía por el tiempo que pueda pasar jugando su niño/a a determinado juego, mientras que el 71,87% sí, debido a las siguientes razones, bajo libre elección de cantidad de ítems, ordenadas a continuación:

F- Porque algunos juegos podrían volver más agresivos a los niños/as	16
D- Porque algunos juegos los distraen de sus actividades escolares	13
H- Porque algunos juegos dejan "alterados" a los niños/as	13
C- Porque algunos no son suficientemente seguros para menores de edad	12
B- Porque algunas formas de juego deterioran su salud física y mental	11
A- Porque los niños no deberían jugar juegos de niña, y viceversa	8
G- Porque algunos juegos tienen demasiado contenido sexual	6
E- Porque me avergonzaría que la gente los viese jugar a determinadas cosas	2
X- Otro	1

En cuanto a la forma de regular, los adultos responden que si alguno de sus hijos insiste en jugar a algo o con algo que consideran inadecuado, su decisión es:

3-Intenta explicarle las razones de su decisión	27
2-Se pone firme y le dice que no puede	13
4-Intenta distraerlo/a con otra cosa	13
1-Finalmente le permite jugar porque confía en él/ella	3
6-Intenta replantearse si es o no adecuado	3
0-Otro	2
5-Le permite jugar porque agota su paciencia	1
8-Acude a otra persona para que tome la decisión	1
7-Lo castiga	0

Al consultarles a los adultos quién escoge a qué y con qué jugar cuando juegan con sus niños, el 60% afirma que se decide en conjunto, el 34,28% menciona que los que deciden son los niños, mientras que sólo el 2,85% afirma que son ellos quienes escogen y el 2,85% otro familiar. El 77,14% dice inventar juegos, mientras que el 22,85% no.

Sobre sus preferencias, los adultos dicen preferir para sus niños juegos que:

H-Promuevan su inteligencia	26
I-Los hagan socializar	23
G-Desarrollen sus habilidades motrices	22
B-Permitan que sean respetados entre sus pares	18
E-Los hagan reflexionar	17
D-Los ayuden a descargar energías	15
A-Les den emociones constantes	11
C-Los entretengan para que ellos puedan descansar o realizar sus tareas	8
F-Estén relacionados a su género (niño/a)	8

Por otro lado, se les planteó a los adultos dos "verdadero o falso", sobre si dan o darían permiso a sus hijos para que jueguen a diario con diversos juegos y juguetes:

Juguetes	F	V
a - Bicicletas y patinetas	20%	80%
b - Muñecos de guerra	92,85%	7,15%
c - Muñecos de superhéroes	32,14%	67,85%
d - PC / Tablets / Celulares	18,51%	81,48%
e - Sogas / Aros	6,66%	93,33%
f – Muñecas	17,24%	82,76%
g – Rompecabezas	0%	100%
h – Peluches	17,24%	82,76%
i – Cartas	3,34%	96,56%
j – Pelotas	6,66%	93,33%
k - Espadas, pistolas u otras armas de juguete	64,28%	35,72%
l - Consolas de videojuegos	44,44%	55,56%
m - Instrumentos musicales	13,33%	86,66%

Juegos	F	V
A- Juegos de lucha física	89,65%	10,34%
B - Juegos de cocina o tareas domésticas	3,57%	96,42%
C- Dibujos	0%	100,00%
D- Videojuegos educativos	0%	100,00%
E- Videojuegos donde la meta es matar, robar, romper, etc.	96,55%	3,44%
F- Videojuegos donde hay sangre	93,33%	6,66%
G- Juegos de mesa	3,33%	96,66%
H- Deportes	3,03%	96,97%
I- Juegos literarios / cuentos	3,33%	96,66%
J- Escondidas / Mancha	3,33%	96,66%
K- Juegos donde se simula ser guerreros / súper héroes	41,37%	58,62%
L- Juegos sobre princesas	22,58%	77,41%

Por último, a la hora de relacionar variables, se puede abordar a algunas conclusiones. Cuando los niños/as insisten en jugar a algo o con algo que se considera inadecuado, los hombres tienden a ponerse firmes en relación a las mujeres. Además, 6 hombres de 11 (54.5%) piensan que los niños no deberían jugar juegos de niña, y viceversa, mientras que sólo 2 de 22 (9%) mujeres piensan lo mismo. No obstante, 7 hombres de 8 (87.5%) consideran que no darían permiso a sus hijos para que jueguen a diario juegos donde se simula ser guerreros o superhéroes, mientras que 16 mujeres de 21 (76,2%) sí lo permitirían. Por otra parte, Los padres y madres de Argentina valoran más los juguetes en función del Aprendizaje y la Adquisición de Habilidades y la Sociabilización y la Representación de la Vida, mientras que los padres y madres de Bolivia le valoran más los juguetes en función del Entretenimiento.

Conclusiones

En el desarrollo del presente estudio se arribó a la conclusión de que los adultos valoran principalmente los juegos y juguetes en función de su aporte al desarrollo y a la promoción de la inteligencia de los niños, y en un lugar más reservado según la adquisición de valores o como generador de placer. Aparecería entonces una importancia primordial del juego asociado a la escolaridad y al aprendizaje, valorando así los juegos y juguetes educativos. Asimismo, la aparición de valoraciones de aspectos vinculados a la socialización y al placer podría dar un indicador de la posibilidad de estimular el desarrollo de vínculos con pares y adultos a través del juego, más allá de la relación de juego y aprendizaje.

Por otra parte, la mayoría de los adultos parecerían reconocerse como facilitadores del juego y de su regulación. Aparecen como principales preocupaciones y la percepción de la necesidad de regular las temáticas de la violencia y la seguridad en torno al juego, valorando negativamente los juguetes bélicos, no queda enlazada la valoración del juego como la posibilidad de descargar agresividad de forma atenuada o creativa. En este sentido surgen los siguientes interrogantes: ¿Cómo son llevadas a la práctica cotidiana estas

nociones? ¿Cuáles son los comportamientos y las preferencias de los niños acerca de los juegos y juguetes y cómo se vinculan a la valoración que otorga el adulto? ¿Qué relación guardan las conductas agresivas de los niños con las preocupaciones adultas? ¿Cuál es el peso de los aspectos culturales y epocales en la producción de sentido y valoración de los diversos juegos y juguetes? ¿Cómo pueden promoverse estrategias para que los adultos dispongan un repertorio amplio de recursos a la hora de proponer distintas temáticas de juego?

BIBLIOGRAFÍA

- Adell Sabater, R. (2015) Diseño de un juguete inclusivo. Universidad Jaime, Castellón de la Plana, España.
- Ariés, P. (1987). El niño y la vida familiar en el Antiguo Régimen. Madrid: Taurus.
- Freud, S. (1908). El creador literario y el fantaseo. En *Obras Completas*, 2, 127-135. Buenos Aires, Argentina: Amorrortu.
- Gros Salvat, B. (2000). La dimensión socioeducativa de los videojuegos. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 12.
- Huizinga, J. (1938). El concepto de juego y sus expresiones en el lenguaje. En *Homo Ludens*, 45- 67. Madrid, España: Alianza Editorial.
- Paolicchi, G., Pennella, M., Botana, H., Colombres, R. & Maffezzoli, M. (2008). Estudio exploratorio de la función del juguete en el juego infantil. Trabajo presentado en XV Jornadas de Investigación y Cuarto Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur. Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires. Buenos Aires, Argentina.
- Paolicchi, G.; Abreu, L.; Bosoer, L. (2012). Producción de subjetividades a través del juego en contextos vulnerables. *Lúdicamente*, 1, (1). Buenos Aires, Argentina.
- Paolicchi, G.; Abreu, L.; Bosoer, L.; Martínez Vivot, M. (2015). Prácticas interdisciplinarias en barrios vulnerados. *Lúdicamente*, 4, (7). Buenos Aires, Argentina.
- Paolicchi, G.; Colombres, R.; Pennella, M.; Maffezzoli, M.; González, J.; Botana, H. (2006). La actividad lúdica en la constitución subjetiva de niños en riesgo. *Anuario de Investigaciones, Universidad de Buenos Aires*, XIV, 177-184, Universidad de Buenos Aires, Facultad de Psicología. Buenos Aires, Argentina.
- Piaget, J. (1964). *Seis estudios de psicología*. Barcelona, España: Labor S.A.
- Santamaría Medina, A. (2007). La importancia del diseño en el desarrollo de los juguetes. Universidad autónoma del estado de México, facultad de Arquitectura y Diseño.
- Vargas, N., Salineros, M & Vial, S. (2000). Características recomendadas de los juguetes. Encuesta de opinión a expertos chilenos. *Revista Chilena de Pediatría*, 71, (1), 68-71.
- Vigotsky, L. (2000). El papel del juego en el desarrollo del niño. En *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona, España: Crítica.
- Winnicott, D. (1971). Objetos transicionales y fenómenos transicionales. En *Realidad y juego*, 17-45. Barcelona, España: Gedisa.
- Winnicott, D. (1942). Por qué juegan los niños. España: Ed. Gedisa.