

ELIGIENDO JUGUETES

Choosing toys

*María Luisa García Rodríguez
Ana María García Iglesias*

RESUMEN: *La investigación que a continuación se presenta aborda una temática de constante actualidad y de gran trascendencia para la trayectoria educativa de las personas, como es la elección de los objetos —recursos educativos— que se van a poner en las manos infantiles con la finalidad de contribuir a la consecución de los aprendizajes en las primeras etapas de la vida, cuyas vivencias tantas repercusiones tienen en el desarrollo posterior.*

La pertinencia es innegable si se desea intervenir en la toma de decisiones que atañe a las familias en las jornadas prenavideñas para cumplir con la marcadísima tradición que en España supone la llegada de los Reyes Magos.

Resulta especialmente destacable la ilusión, el esfuerzo e implicación personal en la recogida de la información y en la síntesis —categorización— que se realiza de la misma, connotaciones apreciables en la totalidad del trabajo.

El proceso metodológico seguido, particularmente completo, se concreta en tres fases: (1) al diagnosticar el estado del tema sobre la población estudiada para establecer el punto de partida, (2) informar educativamente a las familias a la vista de los primeros datos y (3) comprobar la eficacia de dicha intervención mediante una segunda recogida de datos, dando lugar, finalmente, a una interesante propuesta educativa.

Palabras clave: *juguets, función educativa, intervención, propuesta educativa*

ABSTRACT: *This research addresses a very actual topic of great significance for the educational trajectory of people, as it is the choice of objects, educational resources, to be put into children's hands in order to contribute to the achievement of learning in the early stages of life, whose experiences many have repercussions in later development.*

The relevance of this fact is undeniable if you want to participate in decision making with respect to families in the days prior to Christmas to comply with the very special tradition in Spain which is the arrival of the Three Wise Men.

It is particularly remarkable the illusion, effort and personal involvement in the collection of information and the synthesis (categorization), which is made out of it.

The methodology followed, particularly complete, is formed in three phases: (1) the diagnosis of the phase on the population studied establishing the starting point, (2) to inform families educationally as we view the first data, and (3) to verify the effectiveness of the intervention by a second data collection, leading to an eventually interesting educational proposal.

Keywords: *Toys, Educational Function, Intervention, Educational Proposal*

Móviles, sonajeros, peluches, triciclos, puzzles etc. se convierten en elementos fundamentales de la infancia. Con ellos, los niños y las niñas crecen, disfrutan, evolucionan, ponen en marcha diferentes habilidades y capacidades, aprenden a relacionarse con los demás, asimilan y adoptan valores...

Todas las personas adultas conocemos la cantidad de juguetes de todo tipo que podemos encontrar en cualquier aula de infantil: casitas, cocinitas, encajables, disfraces etc. Los/as maestros/as de Educación Infantil somos conscientes de las ventajas a nivel educativo que presentan tanto el juego como el juguete para nuestro alumnado, de ahí que se conviertan en un recurso más para el aprendizaje.

Por ello, esta investigación se centra en la elección educativa de juguetes, pues la relevancia de éstos para el desarrollo infantil, la necesidad de jugar que tienen estos niños/as, las posibilidades educativas que presentan etc. hacen que los/as profesionales de Educación Infantil nos interese por los criterios que, tanto las familias como los más pequeños, siguen para la elección de sus juguetes.

Hoy día es enorme la diversidad de juguetes que podemos encontrar en el mercado. Por ello es fundamental que sepamos elegir los más adecuados, puesto que existe una gran cantidad de ellos que pueden ser considerados inútiles desde el punto de vista pedagógico, ya que suelen ser transmisores de realidades o valores poco recomendados para la infancia. Así, son innumerables las veces que hemos visto en los anuncios de televisión muñecas que siguen unos patrones físicos irreales. Otro ejemplo son los superhéroes, los cuales cuentan con múltiples armas y poderes para luchar y vencer al enemigo. ¿Qué quieren que aprendan los niños y niñas con ello? ¿Quizá la violencia es la solución a muchos problemas? ¿Es el aspecto físico lo realmente importante?

Por otro lado, la sociedad consumista en la que vivimos ha provocado que los niños/as pierdan el interés hacia los juguetes. Frecuentemente comprobamos la gran cantidad de juguetes que se les regala a los/as más pequeños/as, la mayoría con un coste bastante elevado, y éstos dejan de interesarse por ellos en el momento que los obtienen. Quizá las familias caen en el error de intentar satisfacer los deseos de los niños/as en cada momento y tratar, en muchas ocasiones, de suplir otras carencias con bienes materiales.

Todo lo comentado hasta el momento se traslada también a la escuela. Las aulas de Educación Infantil no pueden vivir al margen de la sociedad. Por ello, como maestros/as de Educación Infantil, es necesario conocer cuáles son los juguetes que piden los niños y niñas, así como la actitud de las familias ante la compra de juguetes, valorar si se hace lo correcto y aportar propuestas educativas que traten de evitar, en la medida de lo posible, planteamientos consumistas y erróneos ante los juguetes. Ese es el objetivo de esta investigación.

La proximidad de las fiestas navideñas, en la que los niños/as preparan con interés e ilusión la carta de los Reyes Magos parecía el momento oportuno para trabajar todos estos aspectos, ya que es una situación idónea donde se ponen de manifiesto de una manera natural y espontánea las actitudes que servirán de base para este estudio, realizado en el contexto en que tiene lugar la vida de la población infantil analizada.

1. CONTEXTUALIZACIÓN TEÓRICA

Si por un momento echáramos la vista atrás y nos acordásemos de uno de los momentos más bonitos de nuestra infancia, seguro que todos/as nos recordaríamos jugando, bien en la escuela, con nuestros/as primeros amigos/as, bien en casa, con nuestros padres o hermanos/as. Asimismo, todos guardamos uno de nuestros juguetes favoritos: el primer peluche o coche que nos trajeron los Reyes Magos, ese juguete que nos ayudaba a dormir todas las noches... Y es que el juego, y por tanto, el juguete, no pueden separarse de nuestras vidas.

Muchos autores e investigadores de la educación aseguran que el juego es una actividad inherente al ser humano. No podemos vivir sin jugar. Por ello, es fundamental que como profesionales de la edu-

cación en la etapa infantil, seamos capaces de aprovechar al máximo las potencialidades y beneficios del juego y juguete para el desarrollo infantil empleándolo en nuestra práctica diaria como un recurso más de aprendizaje.

Así pues, parece conveniente dar una visión teórica del juego y juguete que abarque, tanto su clasificación, como su justificación para ser utilizado como recurso didáctico, instrumento privilegiado de aprendizaje y de intervención educativa.

1.1. Clasificación del juego y juguete infantil

Debido a que el juego y juguete son un elemento más de nuestras aulas es necesario realizar un análisis de los mismos clasificándolos desde diferentes puntos de vista, o siguiendo diferentes criterios. Ahora bien, dado el carácter global que presenta muchos factores de la vida infantil, el juego y el juguete no pueden clasificarse siguiendo un único criterio, pues muchos de ellos pueden pertenecer a distintas categorías.

Los criterios en los que podemos basarnos para establecer la clasificación del juego infantil son aquellos que pueden ser más útiles y prácticos para nuestra actividad docente. Junto a cada tipo de juego se incluyen juguetes que pueden emplearse para llevarse a cabo. En algunos casos no se incluye ningún juguete, pues para jugar en muchas ocasiones no son necesarios.

A continuación se presenta una clasificación siguiendo las indicaciones dadas en Requena Balmaseda, (2003; 3, 7-33) quien la establece así:

Según el espacio en el que se realizan:

- *Juegos de interior*: Son aquellos juegos adecuados especialmente para ser realizados en espacios reducidos, como ejemplo destacarían los juguetes manipulativos, de imitación, simbólicos, verbales, de razonamiento lógico, de memoria etc.
- *Juegos de exterior*: Se trata de juegos que requieren de espacios amplios o materiales que se encuentran al aire libre (agua, tierra etc.): Triciclos, toboganes, balancines, columpios, cubos y rastrillos para la arena, túneles y estructuras etc.

Según el papel que desempeña el educador o adulto:

- *Juego libre*: Surge siempre que se dé un medio físico y humano adecuado en el que el/la niño/a pueda expresarse libremente.
- *Juego dirigido*: Son aquellos en los que la persona adulta es la responsable de «enseñar» y «dirigir» al niño/a en el juego.
- *Juego presenciado*: Es aquel en el que a pesar de que el niño/a o grupo de niños/as jueguen solos/as, necesitan que el/la educador/a o cualquier persona adulta esté presente dándoles confianza y seguridad aunque no participe directamente en el juego.

Juegos según la actividad que promueve en el niño/a:

- *Juegos sensoriales* (María Montessori): Estimulan y ponen en práctica el desarrollo de los sentidos, por lo que se puede diferenciar:
 - Juegos y juguetes visuales: Caleidoscopios, chinchetas para crear mosaicos, juegos de simetrías, juegos con móviles, imágenes para buscar etc.
 - Juegos y juguetes táctiles: alfombras con diferentes texturas, lotos táctiles, esponjas, plastilinas, arcillas etc.
 - Juegos y juguetes auditivos: Juguetes sonoros, juguetes luminosos y musicales, cajas de música etc.
 - Juegos y juguetes olfativos: Juguetes aromáticos, juguetes con vaporización de aromas etc.
 - Juegos y juguetes gustativos: masticadores con diferentes sabores, juguetes con sabores naturales contrastados etc.
- *Juegos motores*: Desarrollan y potencian las habilidades motoras del niño/a. Pueden ser orientados hacia el desarrollo de la motricidad gruesa, o bien hacia el afianzamiento de la motricidad fina.
 - Motricidad gruesa: Triciclos, pelotas, aros, zancos, cuerdas, andadores etc.
 - Motricidad fina: Juguetes para encajar, laberintos, juguetes con pinzas, coser/enhebrar...
- *Juegos manipulativos*: Son aquellos juegos en los que intervienen los movimientos de presión de la mano: Encajables, puzzles, ensartables, centros o mesas de actividades manipulativas, cubiletes apilables etc.

- *Juegos de imitación*: En ellos se reproducen gestos, sonidos o acciones que conocen o ven a su alrededor: Juguetes de representación de oficios, juguetes de imitación simbólica (casitas, cocinitas...).
- *Juegos verbales*: Favorecen, desarrollan y enriquecen el lenguaje verbal infantil. Son un apoyo fundamental para el aprendizaje de la lengua: Teatros, títeres, marionetas, cuentos, álbumes de fotografías para estimular el vocabulario, muñecos interactivos etc.
- *Juegos de razonamiento lógico*: Fomentan el pensamiento lógico infantil. Son aquellos que permiten a los/as niños/as relacionar las características y propiedades de los objetos entre sí. Destacan especialmente aquellos juegos que favorecen el establecimiento de relaciones espaciales y temporales. Puzzles, juegos de seriación, dominós, bloques lógicos, regletas, juguetes de clasificación y seriación de propiedades de objetos (colores, tamaños), ábacos, lotos de secuencias temporales, etc.
- *Juegos de memoria*: Con ellos los/as niños/as ejecutan su capacidad de reconocer y recordar experiencias anteriores. Dependiendo del tipo de memoria que se ejecute, existen diferentes tipos de juegos: memoria visual, olfativa, gustativa, táctil, auditiva etc.: Memorys, rompecabezas, juegos de parejas, juguetes que permitan repetir una secuencia sonora y/o lumínica («Simón dice...») etc.
- *Juegos de fantasía*: En ellos el niño o niña se aleja por un tiempo de la realidad que le rodea para crear un mundo imaginario donde todo gira en torno a sus deseos y necesidades: Coches, garajes, camiones, teléfonos, maletín de peluquería y maquillaje, cocinitas, muñecas, disfraces, animales, zoológicos, lego, pin y pon etc.

Según las etapas de desarrollo infantil (Jean Piaget):

- *Juegos de movimientos y ejercicios*: Hacia los dos años, el/la niño/a realiza espontáneamente juegos de tipo sensoriomotriz que le permite poco a poco ir controlando sus movimientos, y a su vez, explorar su cuerpo y el mundo que le rodea.
- *Juegos simbólicos*: Gracias al desarrollo de la expresión oral que tiene lugar en torno a los tres años de vida, los/as niños/as

juegan a imitar, transformar y recrear la realidad que les rodea. (Jugar «hacer como si fueran...»).

- *Juego de reglas*: Este tipo de juegos favorecen la integración social del niño/a a partir de los 6 años. A partir de este momento será capaz de seguir y asumir unas normas o reglas en compañía de los otros. Es el primer paso hacia el respeto de las normas de la sociedad adulta.

1.2. El juego y el juguete como, recurso didáctico, instrumento privilegiado de aprendizaje y de intervención educativa

El juego es reconocido en muchos casos como recurso metodológico imprescindible para la etapa de Educación Infantil. A continuación se revisa la doble perspectiva de la situación actual del juego en el currículo de Educación Infantil y la posible utilización del juego y el juguete en nuestra práctica educativa diaria.

1.2.1. El juego como recurso didáctico en el currículo infantil

Una vez situados en el ámbito escolar parece conveniente acudir a la legislación educativa vigente que nos ordena utilizar el juego como recurso didáctico.

Tanto en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE), como en el Decreto 122/2007 de 27 de diciembre por el que se establece el currículo del 2º ciclo de la Ed. Infantil en la Comunidad de Castilla y León, comprobamos que el juego en esta etapa educativa es considerado como **un principio metodológico** en el que se debe basar el proceso de enseñanza-aprendizaje infantil.

En el anexo del Decreto del Currículo del Segundo Ciclo de la Educación Infantil titulado «Principios metodológicos generales» podemos leer:

«El juego es uno de los principales recursos educativos para estas edades. Proporciona un auténtico medio de aprendizaje y disfrute; favorece la imaginación y la creatividad; posibilita interactuar con otros compañeros y permite al adulto tener un conocimiento del niño, de lo que sabe hacer por sí mismo, de las ayudas que requiere, de sus necesidades e intereses. Por lo tanto el juego y las actividades lúdicas no

pueden quedar en un segundo plano para que el niño acceda a ello cuando ha terminado «el trabajo». El juego forma parte de la tarea escolar, en la escuela infantil tiene una intencionalidad educativa que no se da en otros contextos y ha de organizarse de un modo significativo y distinto del practicado fuera de la escuela. Además, reconocerlo como recurso pedagógico para la observación permite ofrecer informaciones muy ricas para evaluar conocimientos, actitudes y valores».

De acuerdo con estas ideas, podemos afirmar que la legislación educativa justifica el juego como principio metodológico basándose en dos razones fundamentales:

1. En los **múltiples beneficios que éste presenta para el desarrollo infantil.**
2. En su **utilidad para el/la maestro/a como instrumento de observación y recogida de información.** En este sentido, podemos emplearlo como una herramienta más de evaluación:
 - Para la *evaluación inicial*, ya que nos permite conocer lo que el/la niño/a sabe hacer por sí solo/a, las ayudas que precisa así como sus necesidades e intereses. Esta información debe ser tomada como base a la hora de programar y planificar nuestro proceso de enseñanza-aprendizaje con nuestro alumnado, con el fin de garantizar un proceso de calidad y lo más individualizado posible.
 - Para la *evaluación continua*, pues la observación del juego ayuda a evaluar los conocimientos, actitudes y valores de nuestro grupo de alumnos/as.

Ahora bien, en el artículo 5 que recoge las áreas del segundo ciclo de Ed. Infantil, en su punto 5º, el citado decreto 122/2007, nos indica que *«los métodos de trabajo se basarán en las experiencias, las actividades y el juego y se aplicarán en un ambiente de afecto y confianza, para potenciar su autoestima e integración social»*. En este sentido, podemos afirmar que **el juego es un extraordinario recurso didáctico para el aprendizaje de las distintas áreas del currículo**: Valoremos cómo:

- Área 1: Conocimiento de Sí Mismo y Autonomía Personal: El juego tiene valor por sí mismo en este primer área de conocimiento y experiencia, pues se incluye como un contenido más que el/la niño/a debe desarrollar dentro del bloque 2, titulado:

«Movimiento y juego». El papel que desempeña la actividad lúdica en este caso es que el/la niño/a construya gradualmente su propia identidad, siendo capaz progresivamente de dominar y controlar sus movimientos. En definitiva, el juego es considerado como una herramienta para el desarrollo psicomotor y social infantil. Podríamos destacar en esta ocasión la importancia de juegos de carácter motor y manipulativo.

- **Área 2: Conocimiento del Entorno:** Este segundo área pretende que el/la niño/a conozca, asuma y represente los elementos que forman parte de la realidad que le rodea así como sus relaciones, permitiendo su participación en ella de un modo reflexivo. En este caso, el juego es entendido como un recurso para el desarrollo cognitivo del niño/a. Gracias a los juegos manipulativos, de razonamientos lógicos e incluso sensoriales, los/as niños/as pueden adquirir distintos contenidos relacionados con el primer y segundo bloque de contenidos de dicha área (Bloque 1. Medio físico: Elementos, relaciones y medida y Bloque 2. Acercamiento a la Naturaleza). En cuanto al tercer bloque de contenidos, la cultura y vida en sociedad, serán más apropiados los juegos simbólicos, en los que, de una manera libre, imitan y asumen roles, funciones, normas y valores de la sociedad que les rodea.
- **Área 3: Lenguajes: Comunicación y Representación:** Hemos tenido la oportunidad de comprobar la importancia del juego para el desarrollo lingüístico infantil. Cualquier forma de lenguaje puede servir de base para la actividad lúdica. Por ello, cualquier tipo de juego puede favorecer el lenguaje infantil, por ejemplo, los juegos sonoros desarrollan habilidades musicales en los/as niños/as, los juegos simbólicos propician el desarrollo del lenguaje a nivel comprensivo y expresivo, incrementando notablemente el vocabulario y la adquisición de conceptos etc.

1.2.2. El juego como instrumento privilegiado de aprendizaje y de intervención educativa

Como se ha venido exponiendo es el juego la metodología con la que mejor aprenden los niños y niñas de Educación Infantil. Por ello,

los maestros y maestras no podemos dejar de lado este gran recurso educativo sino que hemos de ser capaces de utilizarlo como nuestro mejor recurso en nuestra práctica diaria. Para ello, es necesario que nos paremos a reflexionar sobre la manera en que podemos utilizar el juego y el juguete en nuestras aulas (Delgado Linares 2011; 37) a través de las pautas siguientes:

- *Como instrumento de motivación para el aprendizaje. Se trata de trasladar lo lúdico al aula para promover el interés del alumnado hacia la tarea.*
- *Como recurso didáctico para conseguir ciertos objetivos. Consiste en orientar el juego a la educación de un modo explícito. Este es el caso del uso de los juguetes educativos.*
- *Como un fin en sí mismo y una actividad natural de la infancia, ya que, como hemos visto anteriormente, contribuye al desarrollo de los distintos ámbitos de desarrollo infantil.*

Por tanto, podemos afirmar que el juego es tenido en cuenta como eje de la intervención educativa tanto desde el punto de vista de la educación formal, como no formal e incluso informal. Sin duda, sea cual sea el modo en que empleemos el juego en el aula debemos tener en cuenta que es fundamental realizar una reflexión previa y clara sobre: el tiempo, espacio, materiales (juguetes) que se necesitarán, grupo de alumnos al que va dirigido (características, necesidades e intereses del alumnado), contexto en el que se realizará, contenido curricular a desarrollar, metodología a utilizar y evaluación que se llevará a cabo.

2. PARTE EMPÍRICA

Se aborda esta fase en tres momentos que se concretan en diseño, desarrollo y resultados o información hallada.

2.1. Diseño de la investigación

Se aborda el proceso de investigación a través del diseño de la misma, partiendo del establecimiento de los objetivos que se pretenden alcanzar con el desarrollo del estudio, en los que cabe distinguir un objetivo general y otros más concretos. También se contempla el tipo de estudio y las estrategias a utilizar.

2.1.1. Objetivos de la investigación. Problema a investigar

La finalidad de esta indagación era intentar que los juguetes que las familias regalaran a sus hijos/as en las festividades navideñas contribuyeran a su educación. En este sentido se planteó la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo aprovechar educativamente la tradicional festividad española de los Reyes Magos?

2.1.1.1. Objetivo general

De acuerdo con los planteamientos anteriores, el objetivo general de esta investigación es: **Explorar la intención del alumnado de Educación Infantil en la petición de juguetes a los Reyes Magos para intervenir ante las familias aportando el punto de vista educativo necesario para la elección.**

A partir del mismo, pueden desprenderse y especificarse los siguientes objetivos:

- Conocer los juguetes que prefieren los niños y niñas de Educación Infantil.
- Comprobar la actitud de las familias ante la compra de juguetes.
- Establecer pautas y orientaciones que puedan ayudar a las familias a hacer una elección educativa de juguetes.
- Realizar propuestas educativas que permitan desarrollar en nuestro alumnado una actitud no consumista, no bélica y no sexista ante sus juegos y juguetes.

2.1.2. Tipo de estudio. Metodología cualitativa

Al requerirse una técnica flexible y adaptable para analizar la información aportada por la población objeto de estudio, en esta investigación se ha optado por utilizar una metodología cualitativa. Rodríguez Gómez, Gil Flores, y García Jiménez (1996) delimitan cuatro fases bien diferenciadas en la puesta en práctica de la investigación cualitativa: *reflexiva, de trabajo de campo, analítica e informativa*, que se detallan respectivamente a continuación.

En primer lugar las concepciones, ideas o perspectivas teóricas constituyen el punto de partida en la investigación cualitativa. La

selección del tema a estudiar en la investigación cualitativa se relaciona con las circunstancias personales y profesionales de la persona que investiga (*fase reflexiva*).

El *trabajo de campo* con metodología cualitativa en el ámbito educativo, conlleva la exigencia de tener lugar en los contextos físicos y sociales en los que suceden los fenómenos objeto de la investigación. La persona que recoge los datos ha de integrarse en la situación estudiada, de forma que las personas informantes dejen de alarmarse o autocontrolarse por su presencia.

Los datos constituyen hipotéticamente las piezas de un puzzle que hay que ir encajando en un todo coherente y significativo. Por eso la *fase analítica* representa la tarea más compleja y requiere un considerable grado de esfuerzo por parte de quien la lleva a cabo. Consiste en interpretar los datos obtenidos para transformarlos en información comprensible.

Presentar los resultados de la investigación que han de ser comunicados y compartidos constituye el último gran esfuerzo de la persona investigadora (*fase informativa*). No puede olvidarse que los resultados obtenidos no pueden ser generalizables, únicamente son válidos para el entorno o contexto en que se ha realizado la investigación.

Por otra parte, se elige la entrevista como técnica de recogida de datos (Rodríguez Gómez, Gil Flores, y García Jiménez 1996; 167-184), puesto que cumple, entre otras, las siguientes características:

- Ser informal.
- Partir de un propósito explícito.
- El diálogo entre la entrevistadora y entrevistados es asimétrico pues la primera formula todas las preguntas y los segundos hablan sobre sus experiencias. Entre ellos hay una relación especial, de «confianza».
- La entrevistadora expresa interés e ignorancia pues está interesada y muestra curiosidad hacia lo que piensan, dicen o creen los entrevistados.

2.1.3. Estrategias a utilizar. Materiales y recursos

Para el desarrollo de la investigación serán necesarios los siguientes recursos:

- *Recursos humanos:*
 - El alumnado que formará la población de estudio.
 - Las tutoras del grupo de alumnos que servirá como población para la investigación.
- *Recursos materiales:*
 - Tabla para la recogida de datos.
 - Catálogo de juguetes para poder conocer aquellos a los que los niños y niñas se refieren.
- *Recursos espaciales:*
 - Aulas de Educación Infantil.

2.2. Desarrollo de la investigación

Tras la fase reflexiva sobre la investigación, es posible llevarla a cabo mediante el trabajo de campo, el análisis de los datos obtenidos y la comunicación de la información hallada durante el proceso.

2.2.1. Trabajo de campo

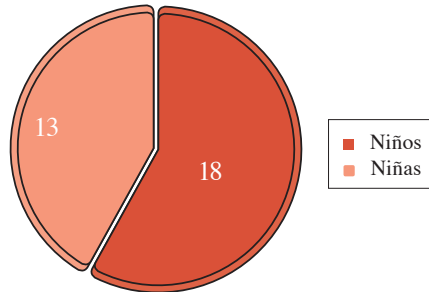
Dentro del trabajo de campo, es preciso perfilar el grupo de alumnos/as que han servido como población para esta investigación, así como explicar cómo ha sido posible el acceso al campo y cómo se ha realizado el proceso de recogida de datos.

2.2.1.1. Población

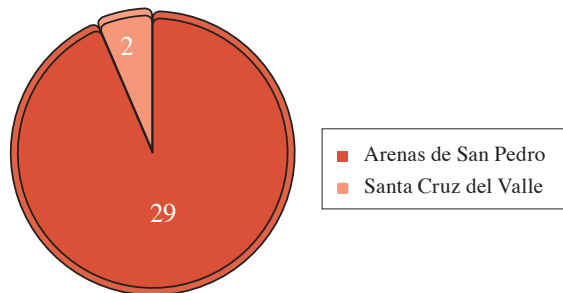
La investigación se ha realizado sobre una población de 31 niños y niñas con 5 años de edad aproximadamente, pertenecientes a dos localidades del sur de la provincia de Ávila: Arenas de San Pedro y Santa Cruz del Valle.

Teniendo en cuenta el género del grupo de alumnos/as, la mayor parte de la población estudiada pertenece al género masculino, pues de los 31 alumnos/as, 18 son niños (58% aproximadamente).

En cambio, del total de la población estudiada, 13 son niñas (42% aproximadamente). Puede verse representado en el siguiente ciclo-grama los datos que acaban de mencionarse:



Si se tiene en cuenta la localidad en la que reside la población estudiada, puede afirmarse que casi la totalidad del grupo de alumnos/as son de Arenas de San Pedro, pues 29 alumnos/as de los 31 que forman el total de la población viven en dicha localidad (94% aproximadamente). Sin embargo, sólo dos alumnos de los 31 en total (6%) son de la localidad de Santa Cruz del Valle, y es que la población de esta localidad es notablemente inferior que la de Arenas de San Pedro.



Con el fin de perfilar y conocer algunos de los aspectos que definen el grupo que se ha tomado como objeto de estudio de la investigación, es interesante destacar en este momento algunas de las características de las distintas localidades en las que se ha basado el estudio, pues aunque están muy próximas, apenas existe 12 kilómetros de distancia entre ellas, son muchas las diferencias entre ambos municipios, especialmente a nivel económico y social.

Por un lado, Arenas de San Pedro posee una población de aproximadamente 7.000 habitantes. Es una de las localidades más importantes de la zona y con mayor crecimiento pues la mayor parte de su población es joven. Cuenta con una gran oferta educativa y cultural: 3 Institutos de Educación Secundaria Obligatoria (dos públicos y uno concertado), dos colegios de Educación Infantil y Primaria (uno público y otro concertado), un Equipo de Orientación Educativa y Psicopedagógica del Valle del Tiétar, Centro de Educación de Personas Adultas, Escuela Oficial de Idiomas, Biblioteca Municipal, Banda y Escuela de Música, así como numerosas asociaciones.

Por su parte, Santa Cruz del Valle, tiene una población de 400 habitantes aproximadamente. Pertenece a la comarca de Arenas de San Pedro. La mayoría de su población se dedica al sector servicios o bien a la agricultura o ganadería. Los recursos culturales de esta pequeña localidad son limitados: una biblioteca municipal y dos asociaciones que tratan de promover el desarrollo deportivo y recreativo de la zona. Posee un centro de Educación Infantil y Primaria que forma parte del CRA «El Valle» junto con las localidades de Cuevas del Valle y Villarejo del Valle que es la cabecera de dicho CRA.

Una vez conocidas las características de cada una de las localidades, parece importante destacar las diferencias que existen a nivel escolar entre los dos grupos de alumnado estudiados analizando el centro educativo al que pertenecen cada uno de ellos.

Pues bien, los 29 alumnos/as de Arenas de San Pedro acuden al Centro Público de Educación Infantil y Primaria, el cual posee líneas en todos sus niveles educativos. Por tanto, estos 29 alumnos están agrupados en dos aulas distintas del mismo nivel educativo del siguiente modo: 14 en un aula y 15 en otro.

Los otros dos alumnos estudiados viven en Santa Cruz del Valle y acuden al centro de Educación Infantil y Primaria de dicha localidad (el cual forma parte del CRA «El Valle» como he indicado anteriormente). El alumnado total del centro es bastante escaso ya que están matriculados actualmente 16 alumnos (9 en Educación Primaria y 7 en Educación Infantil). Por esta razón, los dos alumnos de 5 años tomados como población para este estudio comparten aula con alumnos del 1º y 2º nivel del segundo ciclo de Educación Infantil, es decir, con niños/as de 3 y 4 años.

2.2.1.2. Acceso al campo

El acceso al campo ha sido posible gracias a la buena disponibilidad y actitud de las tutoras del grupo de alumnos/as de Arenas de San Pedro en el desarrollo de las entrevistas para la recogida de datos.

Las entrevistas al alumnado han sido realizadas por sus tutoras con el fin de que niños y niñas se mostraran más tranquilos y sus respuestas fueran lo más espontáneas y sinceras posibles sin necesidad de autocontrolarse a la hora de responder.

2.2.1.3. Recogida de datos

La recogida de datos se realizó aprovechando la proximidad de las fiestas navideñas. Cada una de las tutoras preguntó a su alumnado qué juguetes iban a pedir a los Reyes Magos.

Para ello, se comentó en una asamblea grupal que pronto tendrían que ir preparando su carta a los Reyes Magos, por lo que ya podían ir pensando en qué juguetes les gustaría que les trajesen sus majestades con la intención de motivarles y prepararles para la entrevista posterior. De este modo, no se planteó el proceso como algo carente de significado para ellos.

La recogida de datos se llevó a cabo de modo individual, es decir, cada maestra se entrevistó individualmente con cada uno de los alumnos/as con el fin de que las respuestas de los demás compañeros/as no pudieran influenciarle. Cada una de las respuestas se anotó en un folio, asignando a cada alumno/a un número para garantizar así su anonimato.

Asimismo, no se les dio ninguna pauta concreta ni se les limitó en ningún aspecto a la hora de realizar la entrevista, con el fin de obtener respuestas lo más espontáneas posibles.

2.2.2. Fase analítica

En la fase analítica se reducen y categorizan los datos para responder a la pregunta que ha llevado a realizar dicha investigación. Todo aquello que se obtenga de este proceso serán los resultados.

Es preciso indicar en este apartado que una vez finalizada la recogida de datos por parte de las tutoras, se realizó un análisis general de las respuestas de los alumnos/as pudiéndose comprobar que algunas de ellas no eran *educativas* (por ejemplo pistolas, espadas...). Por ello, y teniendo en cuenta que las familias tienen un nivel cultural suficiente para interpretar un texto escrito de contenido sencillo, se decidió entregar a las familias antes de las vacaciones de Navidad un pequeño folleto informativo donde se incluían algunas orientaciones para elegir adecuadamente los juguetes que posteriormente regalarían a los más pequeños.

De este modo, a la vuelta de las vacaciones de Navidad se podría comparar si los padres y madres siguieron dichas orientaciones y por tanto no compraron determinados juguetes, o si por el contrario, las familias hicieron caso a los gustos y preferencias de sus hijos independientemente de las pautas señaladas.

Al volver a clase tras las vacaciones, se llevó a cabo la segunda recogida de datos, siguiendo el procedimiento descrito anteriormente: Primero se realizó una asamblea grupal, en esta segunda ocasión recordaron lo que hicieron en vacaciones y enseñaron al resto de compañeros/as algunos de los juguetes que les habían dejado los Reyes Magos. Posteriormente, se preguntó individualmente a cada uno de ellos por los juguetes que les habían regalado durante estas fechas. Se volvió a respetar el anonimato y la espontaneidad y naturalidad del alumnado en todo momento.

2.2.2.1. Tratamiento de los datos

La población estudiada se ha dividido por género, es decir, en niños y niñas. Asimismo, a cada alumno/a se le ha asignado un número con el fin de respetar la confidencialidad (principio fundamental en todo proceso de investigación). Junto a ellos, se incluyen los juguetes, que niños/as han pedido en sus cartas, y los que, finalmente, los Reyes Magos les regalaron. Veamos cada uno de los resultados:

JUGUETES		
Alumnos	Los niños han pedido a los Reyes Magos...	Los Reyes Magos les han traído...
1.	<ul style="list-style-type: none"> • Disfraz de policía. • Super Megazord Samurai. 	<ul style="list-style-type: none"> • Disfraz de policía. • Super Megazord Samurai.
2.	<ul style="list-style-type: none"> • El lejano Oeste de Playmobil. 	<ul style="list-style-type: none"> • El lejano Oeste de Playmobil.
3.	<ul style="list-style-type: none"> • El gran zoo de Playmobil. • La Isla Misteriosa Pirata de Playmobil. 	<ul style="list-style-type: none"> • El gran zoo de Playmobil. • La Isla Misteriosa Pirata de Playmobil.
4.	<ul style="list-style-type: none"> • Megazord Ala de Combate. • Nuevos Gormitis. 	<ul style="list-style-type: none"> • Megazord Ala de Combate. • Nuevos Gormitis.
5.	<ul style="list-style-type: none"> • Disfraz de vaquero con pistola. • Disfraz de mosquetero con espada. 	<ul style="list-style-type: none"> • Disfraz de vaquero con pistola. • Disfraz de mosquetero con espada.
6.	<ul style="list-style-type: none"> • Patín. • Dinosaurio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Patín. • Dinosaurio.
7.	<ul style="list-style-type: none"> • El Mundo Jurásico. • Laboratorio de Zombies. 	<ul style="list-style-type: none"> • El Mundo Jurásico. • Laboratorio de Zombies.
8.	<ul style="list-style-type: none"> • Camión Playmobil corta-ramas. • Casa de Chuggington. 	<ul style="list-style-type: none"> • Camión Playmobil corta-ramas. • Casa de Chuggington.
9.	<ul style="list-style-type: none"> • Barco pirata de Bob Esponja. • El Gran Zoo de Playmobil. 	<ul style="list-style-type: none"> • Barco pirata de Bob Esponja. • El Gran Zoo de Playmobil.
10.	<ul style="list-style-type: none"> • El Coche de Rayo McQueen. • El Camión de Cars. 	<ul style="list-style-type: none"> • El Coche de Rayo McQueen. • El Camión de Cars.
11.	<ul style="list-style-type: none"> • Nave Espacial de Lego. • Base espía de Playmobil. 	<ul style="list-style-type: none"> • Nave Espacial de Lego. • Base espía de Playmobil.
12.	<ul style="list-style-type: none"> • Coche de Rayo McQueen radiocontrol. • Granja de Playmobil. 	<ul style="list-style-type: none"> • Coche de Rayo McQueen radiocontrol. • Granja de Playmobil.
13.	<ul style="list-style-type: none"> • Avión teledirigido con torpedos. • Playmobil espías con 40 torpedos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Avión teledirigido con torpedos. • Playmobil espías con 40 torpedos.
14.	<ul style="list-style-type: none"> • Gran Castillo de Playmobil. • Colección de coches pequeños que van a la velocidad de la luz. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gran Castillo de Playmobil. • Colección de coches pequeños que van a la velocidad de la luz.
15.	<ul style="list-style-type: none"> • Muñeco de los Angry Birds. • Coches de Hot Wheels. 	<ul style="list-style-type: none"> • Muñeco de los Angry Birds. • Coches de Hot Wheels.
16.	<ul style="list-style-type: none"> • Pista de coches de Hot Wheels. • Animales de la selva. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pista de coches de Hot Wheels. • Animales de la selva.

Eligiendo juguetes

17.	<ul style="list-style-type: none"> • Maletín Comisaría de Policía de Playmobil. • Tractor gigante de Playmobil. 	<ul style="list-style-type: none"> • Maletín Comisaría de Policía de Playmobil. • Tractor gigante de Playmobil.
18.	<ul style="list-style-type: none"> • Animales de la Granja de Playmobil • Castillo y Dragón de Playmobil 	<ul style="list-style-type: none"> • Animales de la Granja de Playmobil. • Castillo y Dragón de Playmobil.

JUGUETES

Alumnas	Las niñas han pedido a los Reyes Magos...	Los Reyes Magos les han traído...
1.	<ul style="list-style-type: none"> • Cocinita con música. • Pony. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pony. • Cocinita con música.
2.	<ul style="list-style-type: none"> • Muñeca Nancy. • Disfraz de Campanilla. 	<ul style="list-style-type: none"> • Muñeca Nancy. • Disfraz de Campanilla con varita y alas.
3.	<ul style="list-style-type: none"> • Perrito que hace pis y caca. • Caballo de juguete. 	<ul style="list-style-type: none"> • Perrito que hace pis y caca. • Caballo de juguete.
4.	<ul style="list-style-type: none"> • Kidistar (cámara digital para hacer fotos y retocarlas). • Fijit (muñeco que baila). 	<ul style="list-style-type: none"> • Kidistar (cámara digital para hacer fotos y retocarlas). • Fijit (muñeco que baila).
5.	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara de fotos. • Muñeca que baila. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara de fotos. • Muñeca que baila.
6.	<ul style="list-style-type: none"> • Monster High Frankie Stein. • Disfraz de hada con alas y varita mágica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Monster High Frankie Stein. • Disfraz de hada con alas y varita mágica.
7.	<ul style="list-style-type: none"> • Monster High Draculaura. • Monster High Cleo de Nile. 	<ul style="list-style-type: none"> • Monster High Draculaura. • Monster High Cleo de Nile.
8.	<ul style="list-style-type: none"> • Sirena Nadadora de Dora la Exploradora. • Monster High Lagoona Blue. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sirena Nadadora de Dora la Exploradora. • Monster High Lagoona Blue.
9.	<ul style="list-style-type: none"> • Monster High con bolso. • Muñeca de hada con alas y varita mágica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Monster High con bolso. • Muñeca de hada con alas y varita mágica.
10.	<ul style="list-style-type: none"> • Monster High Lagoona Blue. • Monster High Draculaura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Monster High Lagoona Blue. • Monster High Draculaura.
11.	<ul style="list-style-type: none"> • Disfraz de Hada Mariposa con set de maquillaje 	<ul style="list-style-type: none"> • Disfraz de Hada Mariposa con set de maquillaje
12.	<ul style="list-style-type: none"> • Muñeco Nenuco con carrito. 	<ul style="list-style-type: none"> • Muñeco Nenuco con carrito.
13.	<ul style="list-style-type: none"> • Monster High Draculaura. • Patinete de Monster High. 	<ul style="list-style-type: none"> • Monster High Draculaura. • Patinete y set de maquillaje de las Monster High.

Con dichos datos, se establecerán distintas categorizaciones, las cuales servirán de base para obtener resultados. Veamos en el siguiente punto cuáles son:

2.2.2.2. *Categorización y definición de categorías*

Los datos obtenidos se han reducido a diferentes categorías para expresar y describir la información obtenida lo mejor posible.

Las distintas categorías que se establecen son en relación a los tipos de juguetes pedidos por los niños y niñas.

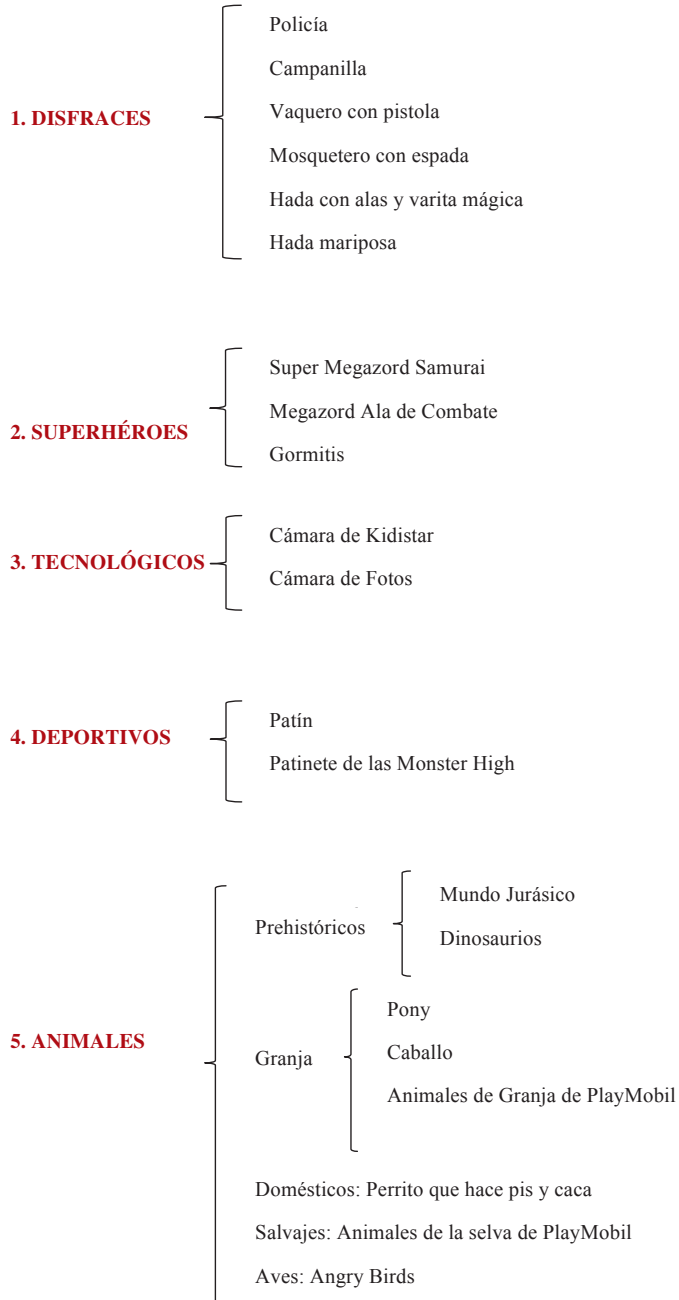
1. Tipos de juguetes pedidos por los niños y niñas.

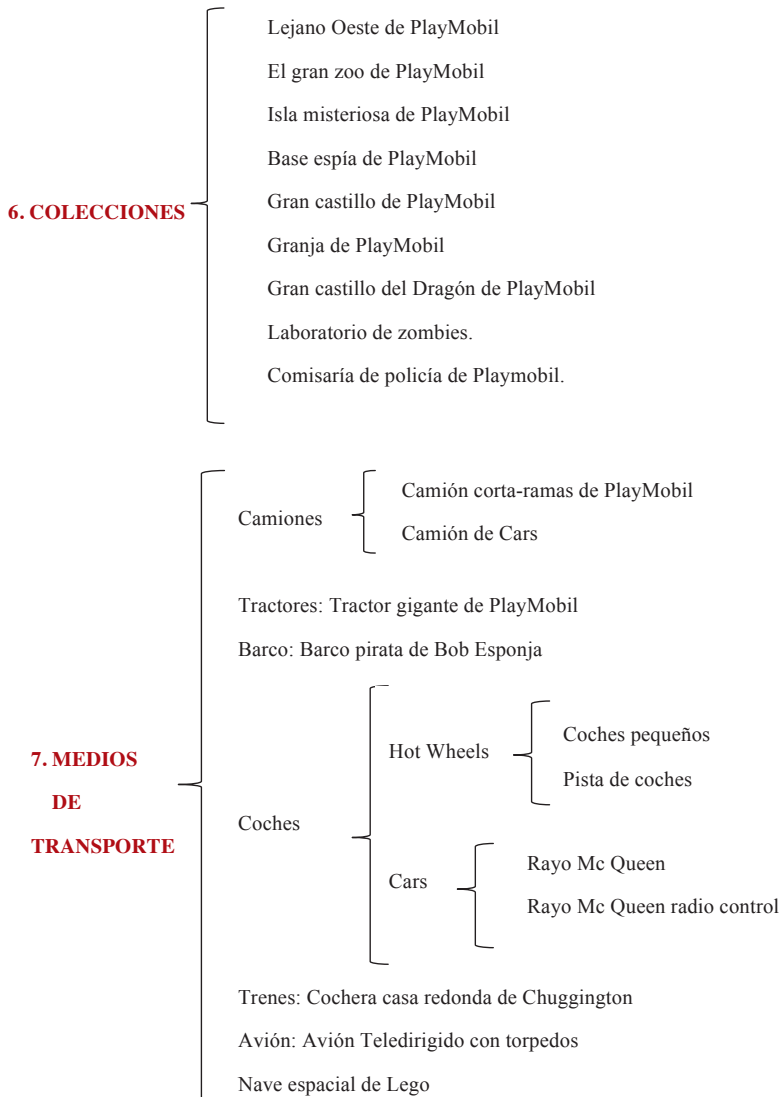
En cuanto a los juguetes, se ha establecido una primera categorización de los mismos agrupándolos según la clase de juguetes a los que puede incluirse. Éstas son:

- *Disfraces*: Prendas de ropa o accesorios que sirven al niño/a para caracterizarse de otras personas, seres fantásticos, animales etc.
- *Superhéroes*: Muñeco que representa a un personaje de ficción caracterizado por sus poderes sobrehumanos. Pueden tener o no apariencia humana.
- *Tecnológicos*: Juguetes basados en las nuevas tecnologías.
- *Deportivos*: Juguetes que permiten que el/la niño/a desarrolle sus diferentes capacidades motoras o realice un determinado deporte o actividad física.
- *Animales*: Juguetes con forma animal.
- *Medios de transporte*: Juguetes que representan diferentes medios de transporte (coches, aviones, trenes etc.)
- *Colecciones*: Agrupación de juguetes de diferentes tipos (muñecos, animales, medios de transporte etc.).
- *Muñecas*: Juguete con forma de bebé, niña o mujer que sirve para jugar.

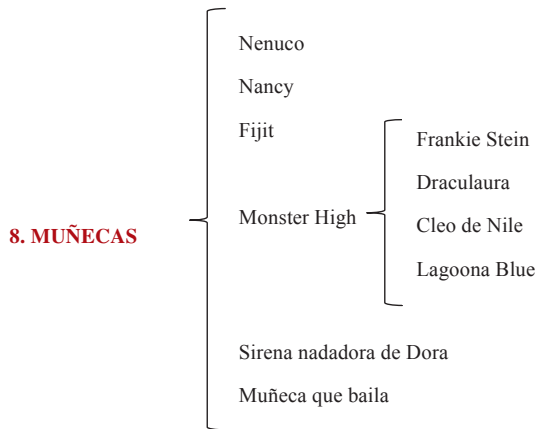
Veamos en qué categorías podemos incluir los juguetes que el alumnado ha pedido:

CATEGORIZACIÓN GENERAL DE LOS JUGUETES PEDIDOS POR NIÑOS/AS

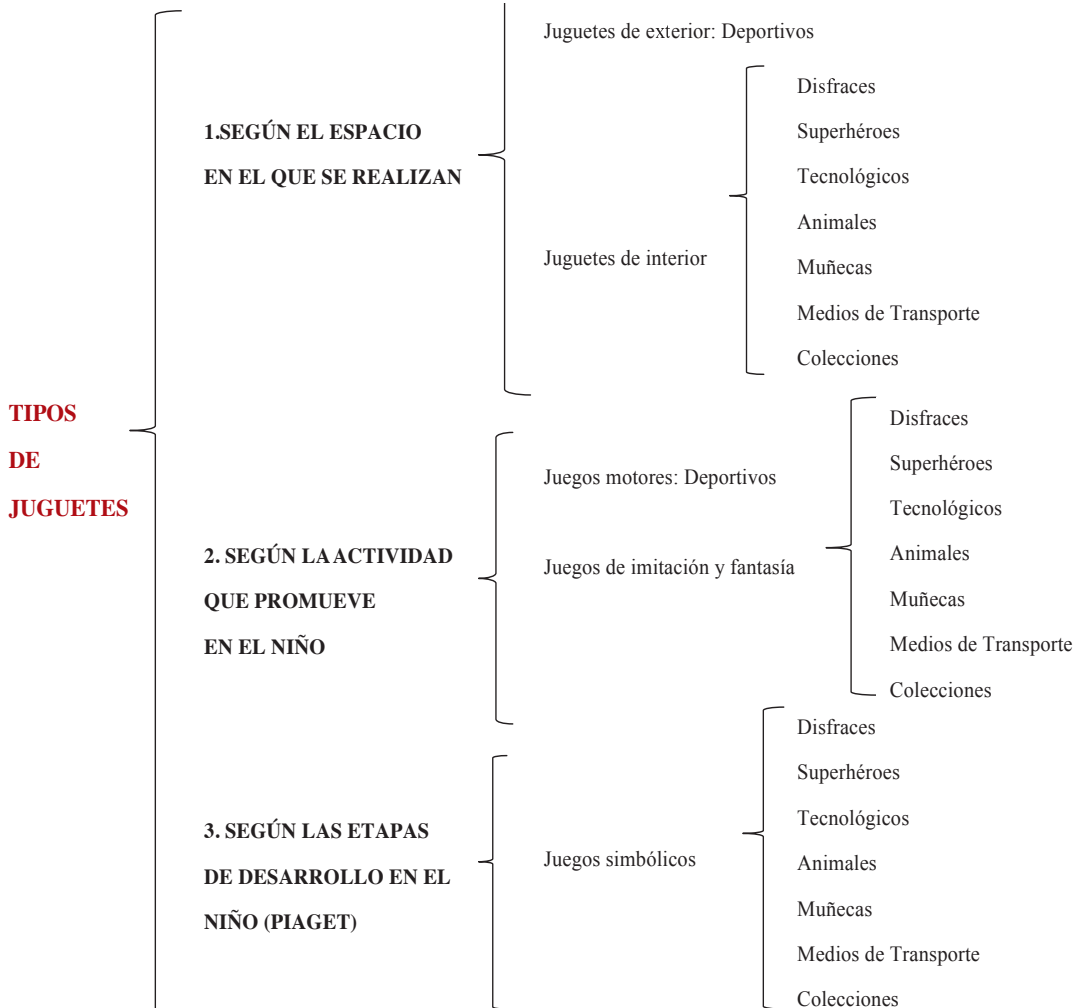




Eligiendo juguetes



Ahora bien, estas clases de juguetes pueden categorizarse teniendo en cuenta algunos de los tipos de juegos y juguetes vistos en el apartado titulado Clasificación del juego y juguete infantil donde puede remitirse para conocer la definición de cada categoría establecida. Veamos cada una de ellas:



2.3. Resultados de la investigación. Información hallada

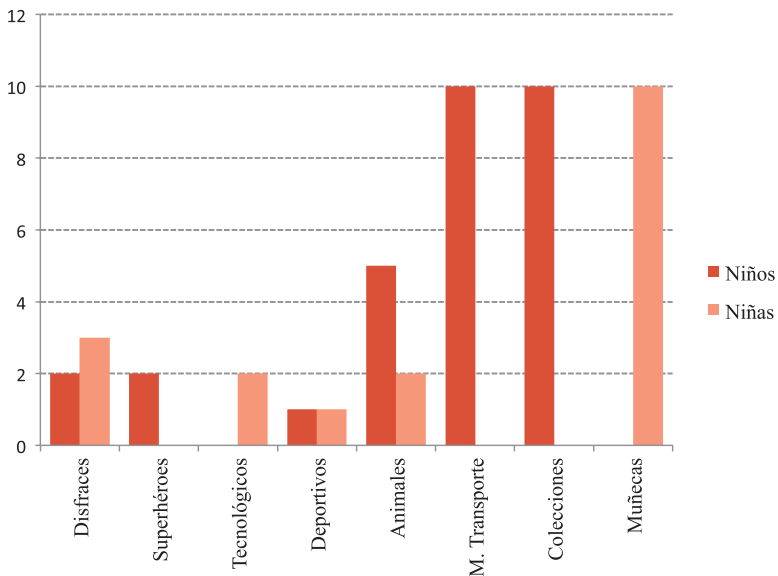
Tomando como referencia la tabla donde se refleja, estructurado por género, qué juguetes quería la población estudiada, se realizó el conteo de los datos. Siguiendo cada una de las categorías establecidas en el apartado anterior, se han contado los niños y las niñas que pedían un determinado juguete. El criterio que se ha tomado es que cuando un niño o niña pedía, por ejemplo, dos muñecas o dos colecciones de Playmobil, se cuenta como un solo niño/a, pues sus juguetes pertenecen a un mismo tipo de juguete. Por otra parte, cuando el alumno/a pedía una muñeca y un disfraz, el mismo niño aparece en el recuento de ambas categorías.

Para obtener porcentajes se han realizado reglas de tres, en el que el 100% equivaldría a los 18 niños o 13 niñas respectivamente.

Veamos a través de gráficos los resultados obtenidos:

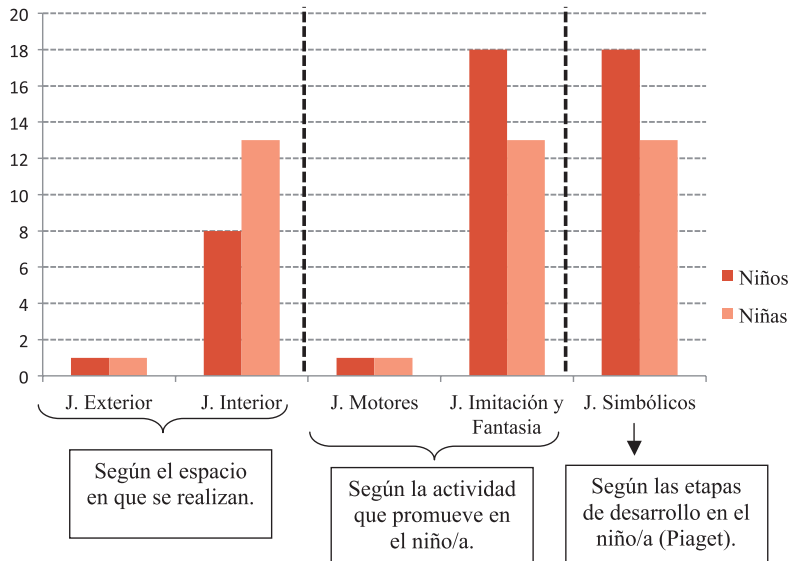
Resultados obtenidos sobre los tipos de juguetes pedidos por los niños y niñas

Teniendo en cuenta la clasificación general de los juguetes pedidos por los niños y niñas, se observa que, según el género, los juguetes que prefiere el alumnado estudiado son:



RESULTADOS DE LOS JUGUETES PEDIDOS POR NIÑOS Y NIÑAS EN SU CARTA A LOS REYES MAGOS	
<p>NIÑOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Medios de transporte: 10 alumnos de 18 en total = 55,5%. • Colecciones: 10 alumnos de 18 en total = 55,5%. • Animales: 5 alumnos de 18 en total = 28, 46 % • Disfraces: 2 alumnos de 18 en total = 11,1 %. • Superhéroes: 2 alumnos de 18 en total = 11,1 %. • Deportivos: 1 alumno de los 18 en total = 5,5 %. • Tecnológicos: Ningún alumno ha elegido este tipo de juguetes. • Muñecas: Ningún alumno ha elegido este tipo de juguetes. 	<p>NIÑAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muñecas: 10 alumnas de 13 en total = 77 %. • Disfraces: 3 alumnas de 13 en total = 23 % • Animales: 2 alumnas de 13 en total = 15 %. • Tecnológicos: 2 alumnas de 13 alumnas en total = 15 %. • Deportivos: 1 alumna de 13 en total = 8 %. • Superhéroes: Ninguna alumna ha elegido este tipo de juguetes. • Medios de transporte: Ninguna alumna ha elegido este tipo de juguetes. • Colecciones: Ninguna alumna ha elegido este tipo de juguetes.

En la página siguiente se presentan los tipos de juguetes que quieren los niños y niñas atendiendo a la clasificación de los mismos establecida en esta investigación. Así pues, puede comprobarse que:



NIÑOS:

- Según el espacio en que se realiza: Todos los niños piden juegos de interior, en cambio, únicamente un alumno también pide a los Reyes Magos un juego de exterior.
- Según la actividad que promueve en el niño: Todos los alumnos han incluido en sus cartas un juguete de imitación y fantasía. Un solo alumno quiere también un juguete de tipo motor.
- Finalmente, según las etapas de desarrollo en el niño establecidas por Piaget, el 100% de los niños estudiados quiere juguetes de carácter simbólico.

NIÑAS:

- Según el espacio en que se realiza: Todas las niñas quieren juguetes de interior como regalo de los Reyes Magos. Sin embargo, una niña quiere también un juguete de exterior.
- Según la actividad que promueve en el niño/a: Todas las niñas del grupo de población analizado prefieren juguetes de imaginación y fantasía. Una alumna además muestra su interés por los juguetes de tipo motor.
- Por último, según las etapas de desarrollo en el niño: Todas las niñas (100%) piden juguetes que les permitan realizar juegos simbólicos.

3. CONCLUSIONES

Aprovechando la oportunidad que ofrece la proximidad de las fechas en las que la industria juguetera intensifica sus campañas publicitarias, se estudia la importancia del juego y el juguete para el desarrollo infantil, así como las posibilidades educativas que, como recursos en nuestras manos, éstos nos ofrecen a los maestros y maestras de esta etapa educativa. Los resultados de la presente investigación demuestran que los docentes aún tenemos mucho que hacer para que los niños y niñas —y muy especialmente sus familias— hagan una elección educativa adecuada de los juguetes. Como se expone a continuación, parecen haberse alcanzado los objetivos previstos.

Objetivo general: Explorar la intención del alumnado de Educación Infantil en la petición de juguetes a los Reyes Magos para intervenir ante las familias aportando el punto de vista educativo necesario para la elección

La primera recogida de información sobre las peticiones infantiles de juguetes en vísperas de las fiestas navideñas, evidenció en dos niños la intención de disponer de juguetes bélicos, lo que alertó a la maestra tutora, decidiendo intervenir mediante información escrita a través de un tríptico elaborado específicamente con pautas para la selección de juguetes educativos, dado que el nivel cultural medio permitía interpretar un texto escrito de contenido fácilmente comprensible.

Tras la fiesta de los Reyes Magos se realizó una segunda exploración para recabar datos sobre lo que los niños y niñas habían recibido, comprobándose que todas las familias, sin excepción, habían regalado los juguetes inicialmente pedidos, haciendo caso omiso de las orientaciones educativas de la maestra.

Este hecho demostró la ineficacia del procedimiento seguido para informar a las familias, lo que pone de manifiesto la necesidad de buscar alternativas más imaginativas y eficaces las cuales se han concretado en invitar al entorno familiar a participar de ciertas actividades en la escuela con el ánimo de ponerse en contacto más directamente con una serie de propuestas realizadas desde la perspectiva educativa.

Primer objetivo específico: Conocer los juguetes que prefieren los niños y niñas de Educación Infantil

Al analizar los datos obtenidos, en primer lugar es evidente de que tanto niños como niñas tienen **muy claro qué juguetes van a pedir a los Reyes Magos**. Manifiestan preferencia por juguetes que les permitan desarrollar **juegos de carácter simbólico** y dan una respuesta muy específica en cuanto a la muñeca o colección de Playmobil que les gusta. Los niños y niñas parecen ser cada vez más exigentes a la hora de pedir sus juguetes e incluso más caprichosos.

En segundo lugar, nos damos cuenta de **la poca variedad de juguetes** que han pedido tanto niños como niñas. Si nos fijamos en marcas, los niños se inclinan, en su mayoría, por los juguetes de Playmobil y las niñas por las Monster High, lo cual demuestra la influencia de la publicidad a la que está expuesta la población estudiada. Parece altamente demostrada la repercusión de los medios de comunicación, pues cada vez son más horas las que los niños y niñas pasan frente al televisor y también resulta clara la intención de los grandes centros comerciales al dirigir sus catálogos publicitarios a los más pequeños.

Si diferenciamos los juguetes por género, vemos que aún **se mantienen estereotipos y convencionalismos** por parte de los más pequeños, es decir, las niñas siguen pidiendo muñecas, cocinitas, set de maquillaje etc. en cambio los niños prefieren jugar con superhéroes, medios de transporte etc. Un dato significativo es que las niñas, aunque imaginen un mundo fantástico, mantienen una proximidad con el mundo que les rodea. En otras palabras, las niñas juegan a ser mamá, realizan con sus muñecas acciones o actitudes que ven a su alrededor, en cambio, los niños, se inventan frecuentemente un mundo más fantasioso basado en superhéroes que nada tienen que ver con los humanos y con un carácter más violento en general.

La **influencia del entorno** también parece evidente a la hora de ver qué juguetes han pedido lo más pequeños. La mayoría de los niños, e incluso algunas niñas han pedido animales. Quizá se deba a que viven en un entorno rural. La mayoría de las familias, tanto de Arenas de San Pedro como de Santa Cruz del Valle, tienen fincas o terrenos con animales. El contacto que, desde pequeños, mantienen con ellos puede influirles también en sus juegos y petición de juguetes. Sus juguetes están relacionados con la realidad que les rodea: animales, granjas, tractores, muñecas, maquillajes etc. En entornos urbanos, la mayoría de los niños piden juguetes de tipo tecnológico: videojuegos, consolas de todo tipo, tablets etc. En cambio, el alumnado estudiado, apenas se ha interesado por las nuevas tecnologías.

Segundo objetivo específico: Comprobar la actitud de las familias ante la compra de juguetes

Es evidente que, en muchos casos, las familias conciben el juguete como una herramienta para que nuestro alumnado pase tiempo entretenido, no moleste etc. Muchas veces no son conscientes de la importancia de los juguetes para su desarrollo. No conocen la posible influencia negativa del juguete. Por ejemplo, no valoran el hecho de que un disfraz de mosquetero que el niño pide, por la enorme espada que le acompaña, pueda ejercer una influencia negativa al valorar el arma como un elemento de poder, capaz de aumentar su fuerza y su valía etc. En este sentido es necesario tener presente que nuestro alumnado aún no ha desarrollado ni el espíritu ni la capacidad moral y crítica suficiente como para llevar a cabo un análisis, tanto de su propia actitud como del entorno que les rodea, ni de sus juguetes. Es aquí donde destaca el importante papel de la familia, la cual es la responsable de ofrecer y elegir los estímulos más adecuados para sus pequeños.

Asimismo, los padres y madres entienden que los juguetes son para los/las niños/as. Olvidan el tiempo que pueden pasar con ellos jugando, disfrutando juntos al descubrir las múltiples posibilidades que éstos nos ofrecen, aprendiendo conceptos, valores dentro de un contexto lúdico etc. Por lo que suelen desperdiciar este tiempo al no saber aprovecharlo de una manera adecuada.

No obstante, se comprueban también ciertos resultados positivos en cuanto a la actitud de las familias ante los juguetes. Así pues, los Reyes Magos no han dejado grandes cantidades de juguetes en las casas. Quizá, se deba a la difícil situación económica que estamos atravesando hoy en día y que se acentúa más en los entornos rurales. Este hecho ha provocado que los padres y madres se preocupen más por el número de juguetes que regalan a sus hijos/as, pero no han seguido un criterio adecuado, pues como se ha indicado, han pretendido satisfacer los deseos de sus pequeños sin reflexionar sobre las posibilidades educativas de los mismos.

Tercer objetivo específico: Establecer pautas y orientaciones que puedan ayudar a las familias a hacer una elección educativa de juguetes

Como se ha podido comprobar durante la investigación, madres y padres, siguen las peticiones de sus hijos/as, aún a sabiendas de que muchas de ellas no son adecuadas para los más pequeños pues, tras la recepción, antes de las fiestas navideñas, del tríptico informativo, **el 100% de los niños/as recibió los mismos juguetes que pidió a los Reyes Magos.**

Ante este hecho se ha respondido, por parte de la educadora, con un nuevo documento informativo, más claro, si cabe, que el anterior, mediante el que se intenta llamar nuevamente la atención de las familias hacia tan importante recurso educativo, pretendiendo que dicha información quede en los domicilios a disposición de quien necesite consultarla.

Cuarto objetivo específico: Realizar propuestas educativas que permitan desarrollar en nuestro alumnado una actitud no consumista, no bélica y no sexista ante sus juegos y juguetes

A través del desarrollo de este estudio, se ha puesto de manifiesto la necesidad, a largo plazo, de **insistir con más ahínco ante las familias** de nuestro alumnado sobre la gran importancia de saber elegir los juguetes. Distintas propuestas en esta dirección se recogen en el apartado siguiente.

4. PROPUESTA EDUCATIVA

Los resultados obtenidos con la realización de la investigación, así como las conclusiones que se derivan de los mismos, nos hacen **plantearnos la necesidad de educar en valores a nuestro alumnado.**

Por un lado, es preciso llevar a cabo una apropiada educación para el consumo. Nuestro alumnado y sus familias deben ser capaces de analizar y enfrentarse de una manera adecuada a las influencias de los medios de comunicación y la publicidad, los cuales nos hacen crear necesidades irreales. Asimismo, la sociedad consumista en la

que vivimos se basa en muchas ocasiones en el principio «tanto tienes, tanto vales». **Por tanto, enseñemos desde la escuela a valorar lo que se tiene en cada momento y sobre todo a no juzgar a las personas por aquello que poseen.**

No se puede olvidar la importancia de procurarles una educación no sexista: Niños y niñas deben aprender a jugar con otros juguetes distintos de los considerados propios para su género. **Hay que romper el patrón que los más pequeños tienen al clasificar los juguetes «de niños o niñas». Las niñas no sólo deben jugar con muñecas y los niños con superhéroes.**

Asimismo, existen muchos estereotipos en torno a los mismos: los superhéroes muestran a los niños como valientes, fuertes, capaces de enfrentarse a todo etc. En cambio, las muñecas muestran a las mujeres como seres superficiales preocupados por un físico irreal. Todo ello, a su vez, lleva asociado el aprendizaje de roles sociales los cuales serán imitados en un primer momento, pero después serán reproducidos en la vida adulta.

Nuestra sociedad ha luchado mucho por conseguir la igualdad de derechos y de oportunidades entre hombres y mujeres, por ello, **analicemos qué aprenden y qué muestran niños y niñas durante sus juegos manteniendo la lucha para que éstos sean un instrumento más para el aprendizaje y construcción de una sociedad justa e igualitaria, a la que aspiramos.**

Por eso, a continuación, se plantea una propuesta educativa para ser desarrollada tanto con la familia como con el grupo de población analizado dentro del contexto en que se ha llevado a cabo la indagación. Consiste en la realización de un taller en el que las distintas actividades que se lleven a cabo desarrollen los aspectos que se acaban de mencionar (educación para el consumo y educación no sexista en el uso del juguete).

El taller tendría como fin los siguientes objetivos específicos:

1. Conocer y valorar la influencia del juguete en el desarrollo infantil.
2. Concienciar a la familia en la importancia de hacer una adecuada selección y compra de juguetes teniendo en cuenta lo que los niños/as pueden aprender con ellos.

3. Adoptar una actitud no consumista en la compra de juguetes.
4. Fomentar el uso no sexista del juguete.

Dichos objetivos se intentarán alcanzar con el desarrollo de las siguientes actividades:

Actividad 1: Charla con las familias sobre el juego y el juguete

En ella, se comentará a los padres y madres de nuestro alumnado la importancia del juego y juguete en el desarrollo de sus hijos/as y se les darán pautas y recomendaciones para antes, durante y después de la llegada de los Reyes Magos. También se comentará lo que los niños y niñas pueden aprender durante el juego poniendo de manifiesto los valores, roles sociales etc., que los pequeños expresan durante sus momentos de juego en el aula. Se les entregará un folleto en el que se resumen los aspectos más importantes de la charla.

Actividad 2: Pensamos qué vamos a pedir a los Reyes Magos. Análisis de juguetes

En esta actividad, las familias de los alumnos/as acudirán al aula para realizar un análisis conjunto de las posibilidades de los juguetes que, en un principio, los niños y niñas pedirán a los Reyes Magos.

Se trata de que cada uno de ellos/as cuente qué juguetes quieren como regalo, y entre todos, veamos si son los más adecuados o no. De este modo, se ayudará a los padres y madres a ser conscientes de los beneficios que pueden aportar cada tipo de juguete a sus hijos/as, no sólo para su desarrollo (físico, lingüístico etc.) sino para el aprendizaje de valores que éstos ofrecen (estereotipos, cooperación, etc.).

Durante la charla se tratará de romper con posibles estereotipos, evitando en todo momento que los juguetes sean clasificados como «de niños o de niñas».

Se elaborará entre todos un pequeño listado con los juguetes y se clasificarán en una gran tabla que servirá de mural para el aula donde se recopilen los aspectos buenos y no tan buenos de cada uno de ellos.

Una vez analizados los distintos juguetes, se buscarán otros más adecuados y que presenten numerosos beneficios para el desarrollo

infantil. Se realizará un pequeño catálogo con todos los juguetes que podrá ser utilizado para elegir alguno de ellos como regalo de los Reyes Magos.

Actividad 3: Realizamos juguetes con material reciclado

Se ayudará a los/as niños/as a elaborar distintos juguetes con material reciclado. De este modo, el alumnado aprenderá que no siempre se necesita comprar juguetes para poder jugar, sino que pueden ser contruidos por nosotros mismos.

A su vez, puede introducirse aspectos como el reciclaje, la no contaminación del medio ambiente etc. Numerosos valores se desarrollan durante esta actividad: colaboración, cooperación, ayuda, respeto y valoración de las producciones de los compañeros/as.

Actividad 4: Escribimos y enviamos la carta a los Reyes Magos

Las familias ayudarán a los pequeños a redactar la carta a los Reyes Magos. Se pondrán ciertas normas como no pedir más de dos juguetes, seleccionar aquellos que sean los más adecuados, niños y niñas pueden elegir los mismos juguetes etc. Después acudiremos al buzón para poder enviárselas a los Reyes Magos.

Actividad 5: Compartimos nuestros regalos con los demás

Después de las vacaciones de Navidad, se traerán al aula los juguetes que han regalado los Reyes Magos, y se dejará a otro compañero/a alguno de ellos. De esta manera no sólo se aprenderá a compartir, sino que a pesar de que los Reyes Magos nos han dejado dos juguetes, en realidad podemos jugar con muchos más. También se da la oportunidad de que niños y niñas jueguen conjuntamente y con los mismos juguetes.

5. BIBLIOGRAFÍA

Referencias legislativas

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE).

Decreto 122/2007 de 27 de Diciembre por el que se establece el currículo del 2º ciclo de la Ed. Infantil en la Comunidad de Castilla y León.

Referencias bibliográficas

ALFONSO GARCÍA, J.L. *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex, 2009.

BAÑERES DOMENEC, A. *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Graó, 2008.

BAUTISTA VALLEJO, J.M. *Didáctica del juego: Estrategias y metodologías*. Sevilla: Prodiac, 2004.

BERNABÉU, N. & GOLDSTEIN, A. *Creatividad y aprendizaje: El juego como herramienta pedagógica*. Madrid: Narcea, 2009.

DE BORJA, M., FORTUNY, M., MARTÍNEZ, C., & PUJOL, R. M. *Juego y juguete*. Valladolid: Junta de Castilla y León. Consejería de Fomento. Dirección General de Comercio y Consumo, 1992.

DE BORJA SOLÉ, M. Los juguetes en el marco de las ludotecas: Elementos de juego, de transmisión de valores y desarrollo de la personalidad. *Revista Universitaria de Formación del Profesorado*, 1994, 19, 43-64.

DELGADO LINARES, I. *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Paraninfo, 2011.

GARCÍA RODRÍGUEZ, M. L. La actividad lúdica en la etapa infantil. *Papeles Salmantinos de Educación*, 2006, 7, 223-234.

GARVEY, C. *El juego infantil*. Madrid: Morata, 1985.

LINAZA, J.L. *La escuela, el juego y el juguete. I Jornadas sobre desafíos del Juguete en el siglo XXI*. Valencia: FEJU, AIJU y AEFJ, 1998.

LÓPEZ CHAMORRO, I. El juego en la Educación Infantil y Primaria. Autodidacta: *Revista Online de la Educación en Extremadura*. Badajoz: Sindicato Anpe Extremadura, 2010.

- PAREDES ORTIZ, J. *Juego, luego soy: Teoría de la actividad lúdica*. Sevilla: Wanceulen Editorial Deportiva S.L., 2003.
- REQUENA BALMASEDA, M.D. *Metodología del juego: Educación Infantil: ciclo formativo de grado superior (9 unidades)*. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deportes, Secretaría General Técnica, Subdirección General de Información y Publicaciones, 2003.
- RODRÍGUEZ GÓMEZ, G., GIL FLORES, J. y GARCÍA JIMÉNEZ, E. *Metodología de la investigación cualitativa*. Málaga: Aljibe, 1996.
- VALLEJO SALINAS, A. Juego, material didáctico y juguetes en la primera infancia. *CEE Participación Educativa*, 2009, 12, 194-206.
- VICIANA GARÓFANO V., CONDE CAVEDA, J.L. y CONDE CAVEDA J. El juego como vehículo para la adquisición de los aprendizajes. *Tavira: Revista de Ciencias de la Educación*, 2002, 18, 91-106.

Fuentes electrónicas

- http://www.quadernsdigitals.net/datos_web/hemeroteca/r_47/nr_526/a_7350/7350.html.
- <http://www.educaweb.com/contenidos/educativos/juegos-juguetes/claves-mejor-eleccion/>.
- http://www.juntadeandalucia.es/averroes/~21003104/zona_tic/actividades_tic/webquest_coeducacion/juegos_madres_padres_igualdad.pdf.
- <http://www.guiainfantil.com/236/juguetes-para-cada-edad-del-nino.html>.
- http://kidshealth.org/parent/en_espanol/seguridad/safe_toys_esp.html
- http://www.santacruzdelvalle.es/z_pueblos_santa_cruz.shtml
- <http://arenasdesanpedro.es/contenidos/ayuntamiento/areas/educacion-y-cultura/centros-educativos/40>