

LOS JUGUETES EN EL MARCO DE LAS LUDOTECAS: ELEMENTOS DE JUEGO, DE TRANSMISION DE VALORES Y DESARROLLO DE LA PERSONALIDAD

MARIA DE BORJA I SOLE

RESUMEN

El artículo explicita algunas de las razones del interés creciente de la comunidad educativa por los juguetes. Presenta una clasificación de los mismos, posibilidades educativas de los principales tipos y una reflexión sobre las limitaciones de las actuales normas de seguridad.

ABSTRACT

The article explains the reasons for the growing interest in toys wich the commities in charge of education have. It presents a classification of toys, the possible educational use of the principal types of toyses and also a reflection on the limitations of the present rules of security in the EC.

PALABRAS CLAVE

Clasificación de juguetes, Posibilidades educativas, Normas de seguridad.

KEYWORDS

Classification of toys, Educative possibilities, Rules of security.

1. JUGUETES ELEMENTOS DE JUEGO

Llamamos juego humano a una inagotable gama de actividades físicas, mentales, emocionales, comunicativas y sociales con finalidad de diversión; desarrolladas en la doble dimensión reproductora y creativa.

Sabido es que el juego está en la base del desarrollo del ser humano, que recorre todos los estadios evolutivos y que en cada uno de ellos la persona se divierte y ejercita con juguetes o juegos distintos desde el estadio niño al estadio adulto.

Muchas de estas actividades lúdicas no necesitan para su desarrollo objetos materiales específicos. Así jugamos con el lenguaje: jugamos a hacer bromas, a explicar chistes, a inventar palabras... Jugamos con el propio cuerpo, a correr, a saltar, a trepar... con otras personas jugamos al escondite, a la gallinita ciega, al tris-tras...

Si bien no podemos considerar el juego como exclusivo de la humanidad, la actividad lúdica tiene en nuestra especie una amplitud, unas dimensiones y una trascendencia única al expresarse en el campo de la realidad, de la fantasía, y de lo imaginario y al

transmitir de una generación a otra actividades de juego y objetos especiales destinados al mismo, lo que nos permite heredar, poseer y transmitir una cultura y un patrimonio lúdico.

En nuestra especie es por lo tanto imprescindible considerar la importancia de los juguetes y objetos lúdicos como soporte del juego.

Sin olvidar las diferentes dimensiones y significados que ha tenido el juego en la historia de la humanidad, ni el origen ritual, mágico, profético y religioso de muchos juguetes tradicionales, vamos a centrarnos en el sentir y pensar propios de nuestra época y cultura, basándonos para ello en las definiciones que proporciona la Gran Enciclopedia Catalana (1975).

Juguete es un objeto hecho expresamente para jugar, para que los niños se entretengan. En casi todas las sociedades cumple una función didáctica dentro del juego infantil.

"Estos objetos que en gran parte son representaciones en tamaño reducido del mundo adulto, introducen y familiarizan al niño con los objetos y le ayudan a establecer un nexo entre su mundo imaginario y la realidad cotidiana".

"Los juguetes son para entretenerse, para distraerse, para divertirse, para que los niños hagan lo que quieran, para aprender sirviéndose de estos juguetes" (Nawmark, 1976).

Para nosotros los juguetes son elementos especialmente concebidos, diseñados y elaborados para estimular y diversificar el juego humano. Realizados para divertir a niñas y niños, estimulan su actividad y a partir de ella inciden en el desarrollo de su cuerpo, su motricidad, afectividad, inteligencia, creatividad y sociabilidad (Borja, 1982).

En el universo de los objetos que llamamos juguetes podemos considerar tres niveles:

A. Juguete-creado por las niñas y niños a partir de elementos sencillos. Actualmente este tipo de juguete tiene su principal valor en el hecho de convertirse en objetivo de la actividad lúdica. El verdadero juego, actividad, placer y aprendizaje está en la realización del juguete más que en la utilización posterior del mismo.

B. Juguete-instrumento. Este juguete es un simple soporte o medio al servicio de una actividad lúdica originada, en ocasiones, al margen del propio objeto. Son objetos poco condicionantes, por su simplicidad favorecen la imaginación y la expresión. La mayoría de los juguetes tradicionales estarían en este nivel. Así, por ejemplo, los aros, las pelotas, las peonzas, o las sencillas muñecas de siempre.

C. Juguete-producto industrial terminado. El juguete industrial representa un mundo tecnológico que fascina a niños y niñas, lo buscan y les permite integrarse en su época. La estética estilizada y geométrica del juguete industrial reemplaza la del tradicional. Este juguete condiciona la actividad lúdica y determina una nueva relación con lo imaginario y lo afectivo.

El niño/a no participa en su elaboración, sólo en su utilización. Es un juguete racional fruto de una reflexión y conocimiento científico.

Consideramos que en las ludotecas debe haber un equilibrio entre estos tres niveles de juguetes por las diferentes y complementarias posibilidades lúdicas y de desarrollo que ofrecen, como igualmente que los distintos grupos de edades de niñas y niños tengan un adecuado acceso a ellos.

2. JUGUETES AGRUPADOS SEGUN SUS CARACTERISTICAS

Para la elaboración de una clasificación de los juguetes según sus características, hemos analizado más de veinte clasificaciones procedentes básicamente de ferias del juguete, ludotecas, fabricantes y vendedores de juguetes. A pesar de todo hemos partido de una clasificación realizada exhaustivamente por el Instituto Europeo de Promoción del Buen Juguete (1976). La hemos simplificado y modificado, agrupando algunos apartados e incluyendo otros materiales y objetos que, aunque no son propiamente juguetes, los consideramos indispensables para una ludoteca: determinados libros, materiales lúdicos, material fungible y material audio-visual e informático.

La clasificación que proponemos atendiendo a este criterio es:

1. Juegos de arrastrar y empujar.
2. Autopistas y accesorios.
3. Construcciones, acoplamientos y "Kits".
4. Deportivos (juegos), vehículos y elementos para subirse.
5. Disfraces y accesorios.
6. Juegos de videoconsola y ordenador.
7. Figuras, muñecos y accesorios.
8. Futbolines y máquinas "del millón".
9. Herramientas.
10. Imitación de la vida.
11. Juegos de intercomunicación.
12. Juegos de sociedad y de rol.
13. Libros.
14. Material audio-visual.
15. Material experimental y juguetes técnicos.
16. Material fungible.
17. Material lúdico.
18. Mecánicas.
19. Muñecos y accesorios.
20. Musicales.
21. Objetos voladores.
22. Peluches y muñecos de trapo.
23. Puntería y habilidad.

24. Puzzles y rompecabezas.
25. Marionetas y polichinelis.
26. Trenes y accesorios.
27. Vehículos en miniatura.

Definimos, a continuación, los conceptos que permiten la inclusión de un juguete dentro de su apartado correspondiente:

1. *Juegos de arrastrar y empujar*: Juegos con ruedas o con algún elemento previsto para poder tirar: animales, figuras, vehículos, objetos de fantasía y objetos reales con o sin movimiento y con o sin ruido. Carretones.

2. *Autopistas y accesorios*: Juguetes consistentes en vehículos que se mueven por vías de circulación controladas por la niña o el niño, excepto los trenes: circuitos de automóviles con control múltiple, circuitos de automóviles o parecidos sin control, pistas, accesorios (revueltas de carretera, cruces, puentes, túneles, coches).

3. *Construcciones, acoplamientos y "Kits"*: Juguetes constituidos por elementos que permiten formar conjuntos diversos o únicos: construcciones por suposición, por acoplamiento con caracoles, ganchos, objetos combinables, juguetes desmontables, planchas o fullolas perforadas para la introducción de elementos, "Kits" de modelismos de barcos, aviones y coches, mosaicos, construcciones ópticas.

4. *Deportivos (Juegos), vehículos o elementos para montar*: Elementos que permiten la práctica de un juego-deporte: pelotas, balones, globos, raquetas, cañas de pescar, canoas hinchables, sticks, trineos, esquís, bicicletas, patinetes, patines "monopatines", caballos y coches con o sin pedales, coches con motor.

5. *Disfraces y accesorios*: Elementos que permiten asumir diferentes personalidades e identificarse con héroes: vestidos de personajes, de época, de profesiones, de fantasía. Sombreros, caretas, máscaras, accesorios diversos. Cabañas y casitas para vivir.

6. *Videoconsola, ordenador y electrónicos*: Amplia y creciente gama de juegos de ordenador, juegos acoplados al televisor y de videoconsola.

7. *Figuras, muñecos y accesorios*: Muñecos con articulación o sin ella, que permiten la integración y la ficción en diferentes situaciones: figuras sin articular de aventureros y guerreros, muñecos articulados de aventureros, guerreros o profesionales de diferentes oficios, accesorios para figuras y muñecos.

8. *Futbolines y máquinas "de millón"*: Juguetes de imitación de la competición deportiva, fútbol u otro deporte, accionados por medio de barras, de galet, de impulso, máquinas "de millón".

9. *Instrumentos*: Elementos que permiten el verdadero trabajo manual: carpintería, albañilería, mecánica, jardinería, limpieza, costura, sellos de goma, imprenta, máquina de escribir, plancha de pintar. Si no permiten el verdadero uso, se clasifican dentro del 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 del ambiente familiar (comedores, dormitorios, habitaciones de baño, etc.), situaciones de la calle (tiendas, garages, gasolineras, etc.), situaciones rurales (granjas, etc.), situaciones profesionales (escuelas, hospitales, bomberos, etc.).

11. *Juego de intercomunicación*: Los que permiten a los niños hablar a una cierta distancia: teléfono sin hilo, teléfono con hilo, radioteléfono, telégrafo, correo electrónico.

12. *Juegos de sociedad y de rol*: Apartado muy amplio que recoge todos esos juegos que no implican movimiento y que se basan en el azar (loterías, cartas, praxis, juego de la oca), los conocimientos (preguntas y respuestas), la habilidad (magia, cartas), los sentidos (el tacto, vista, olfato), la memoria (familias), la estrategia ("Monopoly", "Master Mind", ajedrez, damas), los reflejos y la imaginación.

13. *Libros*: Este apartado no lo detallaremos porque ya cuenta con una bibliografía muy específica. Creemos que aunque el barrio o municipio tenga una biblioteca infantil, la ludoteca tiene que tener un fondo de libros recreativos sometido al mismo régimen de préstamo que los juguetes.

14. *Material audio-visual*: Cámaras de video, de fotografiar y de filmar, reproductores y proyectores, micrófonos, altavoces, tocadiscos y cassettes.

15. *Material experimental y juguetes técnicos*: Son los juguetes que posibilitan el manejo de elementos relacionados con la experimentación científica o con los conocimientos técnicos: lupas, microscopios, telescopios, balanzas, pinzas, fogones, probetas. Juegos de química, de electromagnetismo, kits de montaje electrónicos y juegos experimentales mecánicos.

16. *Material fungible*: Material de un solo uso o que se gasta con más facilidad: papeles, cartones, pinturas, barro, gomas, etc.

17. *Material lúdico*: El que, aunque no se vende dentro del mercado en calidad de juguete, estimula el juego: cuerdas, ruedas de coche, módulos elásticos, gomas, tubos, cajas, mangos, bidones, cintas, lazos, hilos y láminas de aluminio y estaño, artículos de broma.

18. *Mecánicos*: Son los juguetes que realizan movimientos no controlados por el niño o la niña y producidos por una fuente de energía: animales o muñecos que bailan con música o sin ella, cajitas de música, coches autopropulsores, pistas automáticas de vehículos.

19. *Muñecas y accesorios*: Juguetes afectivos de imitación de la vida familiar, bebés, muñecos vestidos clásicamente o de fantasía, coches y muebles.

20. *Musicales*: Son los que producen sonidos musicales a voluntad del niño. Si el niño y la niña no pueden manipularlos, los consideraremos juguetes mecánicos. Entran aquí los instrumentos de percusión (tambor, pandereta, platillos, xilófono), los de viento (pito, corneta, trompeta, acordeón, armónica) y los de cuerda (guitarra, etc.).

21. *Objetos voladores*: Son elementos que vuelan con control o sin él: cometas, paracaídas, aeroplanos, aviones lanzadores, aviones de propulsión sin dirigir, aviones radio-dirigidos, aviones dirigidos con cables.

22. *Peluches y muñecos de trapo*: Muñecos blandos y peludos: osos, caballos, animales de fantasía, personajes y muñecos de trapo.

23. *Puntería y habilidad*: Los juegos que consisten en hacer blanco en una diana o en objetos diversos: tiro al blanco y flechas, dardos, balas, petanca, cricket, mini-golf, escopeta, bolos.

24. *"Puzzles" y Rompecabezas*: Juguetes de formación de láminas a partir de sus piezas: cubos, elementos troquelados.

25. *Títeres y polichinelis*: Teatro y figuras que permiten la expresión dramática: títeres de guante, de palo, de hilos. Teatro y decoraciones.

26. *Trenes y accesorios*: Vehículos sobre vías con movimiento propio controlado por el niño o niña. Si no son controlados y tienen energía motriz, son juguetes mecánicos. Si no tienen energía motriz, son juguetes que se arrastran: locomotoras, vagones, estaciones, vías, desviaciones, barreras y señales, túneles, casas, pueblos y decoraciones diversas.

27. *Vehículos miniatura*: El resto de vehículos no contenidos en los apartados anteriores: coches, camiones, motos, aviones, carros, barcos, grúas.

En las ludotecas, procuraremos que cada juguete esté sólo en un apartado de esta clasificación. En caso de duda, lo situaremos en el apartado que parezca más idóneo y lo referenciamos en el otro a modo de doble entrada.

3. JUGUETES COMO ELEMENTO DE ADAPTACION A LA CULTURA, DE EXPRESION DEL MUNDO INTERIOR Y DE EMANCIPACION

Como es sabido, el juguete es uno de los primeros modos de relación del ser humano con los objetos: representa y ofrece a las jóvenes generaciones mundos adultos en miniatura con claras referencias sociales y culturales. Los juguetes son los objetos materiales cargados de valores y connotaciones culturales, de ideas preconcebidas, de roles que orientan el juego. Hechos para jugar se convierten en elementos de una práctica social que enseña a adaptarse al mundo adulto e informa sobre la organización ideológica, cultural y mental de las sociedades.

El juguete remite a la realidad cultural y tecnológica que lo ha creado, de ahí que en los museos etnológicos los juguetes y objetos lúdicos tengan un lugar destacado porque nos representan objetos de cada cultura y nos permiten conocer costumbres, valores, roles y actividades de cada sociedad.

Los actuales medios de comunicación, comercios en miniatura y los video juegos son, entre otros, referencias sociales y culturales de nuestra época y cultura que preparan a niños y niñas para su integración progresiva en nuestro actual mundo adulto.

Por todo ello, podemos entender que el juguete es un legado cultural de costumbres y valores del pasado a la vez que una vía de enlace con el propio entorno social y cultural, los juguetes recogen la herencia cultural de los pueblos y contribuyen a una mejor aprehensión del mundo actual. Facilitan y orientan la inserción en el universo del juego, a partir de la actividad y acción deseada y placentera, con una doble dimensión: como instrumento de adaptación social y cultural y como instrumento socializador del deseo del niño y de la fantasía infantil avivados por los valores potenciados por la propia sociedad.

A menudo el juguete ayuda a crear una atmósfera que favorece las representaciones arquetípicas, los clichés o los estereotipos. El hecho de que desde muy pronto niñas y niños jueguen con juguetes diferentes indica que están asumiendo los valores, funciones y actividades que serán esenciales para la adaptación a los esquemas de la sociedad adulta.

Por otro lado no podemos olvidar que la actividad lúdica permite creaciones originales con lo cotidiano. El juguete puede ser soporte óptimo para que los niños y niñas puedan expresar su mundo interior, sus miedos, sus angustias.

Jugando con muñecos podrán simular situaciones vividas en el mundo real como conflictivas y reproducirlas y modificarlas a su antojo, exteriorizando y aprendiendo a controlar miedos y angustias. Los psicoanalistas han visto en los juguetes un catalizador del juego porque el niño se sirve de ellos y de los juegos que estimulan para vivir ficticiamente situaciones angustiosas, de forma que al poder transferir en un objeto o en una situación artificial los traumatismos, conflictos o fantasmas que le atormentan, las mismas situaciones pasan a ser menos angustiosas. La manipulación del juguete a su gusto confiere al niño un dominio sobre el conflicto. Caso del niño enfermo que pone inyecciones a su oso o del que después de haber sido tratado violentamente pega a sus muñecos.

De la misma forma los juguetes permiten expresar deseos, fantasías e ilusiones. Jugando con coches o aviones podrán expresar su deseo de ser autónomos, fuertes, prestigiosos profesionales y desarrollar su autoestima, o haciendo comidas, podrán desarrollar su afectividad positiva a la vez que se identifican con sus progenitores y, a través de ellos, con el mundo adulto.

Por otro lado, es frecuente ver objetos cotidianos con características o rasgos propios del mundo de los héroes. A menudo cuando el niño juega con sus juguetes lo que hace es dejar libre curso a su libertad, a su capacidad de imaginar y soñar. Es el llamado desplazamiento de la realidad o capacidad de ensoñación. Esta habilidad es innata en la especie humana y se practica en todas las edades. Las personas basculamos entre actividades útiles y actividades expresivas. El juguete es un soporte para este tipo de actividades y su gran valor está en que se utilice con entera libertad desarrollando el ejercicio de esta libertad y el desarrollo de su capacidad expresiva y creadora lo que a menudo implica que se cambie el destino del mismo (un rompecabezas sirve de torre).

El juguete como estimulador de la acción propone un universo que gusta y atrae. Cumple una doble dimensión; por un lado es como un enlace o compromiso entre lo real y

la ilusión (ilusión que se dará a partir de los valores y modelos que la sociedad potencia o sobre estima). Por el otro un enlace o compromiso entre un pasado y un futuro, esto es, entre un legado cultural de costumbres y valores del pasado y una visión prospectiva encaminada hacia una optimización del futuro, pasando por una necesaria adaptación reflexiva crítica y emancipadora del presente que permita conservar y potenciar determinados valores heredados del pasado y sustituir otros necesarios para mejorar la convivencia y calidad de vida de los futuros ciudadanos y ciudadanas.

En todo caso, el juguete será un objeto socializador-emancipador-innovador en la medida en que presenta valores positivos y acordes con el tipo de ciudadana/o que se quiera formar.

4. BUENOS JUGUETES

Nos parece válida la concreción del concepto de bondad que en su día hizo el Instituto Internacional para la promoción del Buen Juguete, centrada en los siguientes aspectos:

1. Calidad material, es decir, de los materiales y de la confección, solidez, ausencia de peligro y toxicidad.
2. Calidad formal, entendida por belleza y simplicidad.
3. Calidad educativa o adaptación a las necesidades del niño, a su nivel de desarrollo y con una concepción que facilite una actividad lúdica creadora.

Todos los buenos juguetes son educativos en la medida en que cumpliendo con estas características inviten, estimulen y diversifiquen el juego como actividad. Los niños al actuar, al realizar actividades llevan a cabo su proceso dinámico de desarrollo. Por el contrario, juguetes que podemos encontrar en el mercado como didácticos o educativos pueden no ser un "*buen juguete*" al reunir sólo una o dos de las tres condiciones básicas de calidad (Borja, 1981).

Los juguetes preferidos son los más polivalentes, los que permiten la ejecución de múltiples posibilidades, los que disponen de accesorios y complementos para hacer más variada la actividad lúdica. Es fundamental garantizar la adecuación entre la edad de los usuarios/as y el juguete. El concepto edad equivale al de capacidad que la niña/o tiene de disfrutar y ser feliz con él y equivale a que no sea demasiado complicado para sus posibilidades porque entonces se siente impotente para manejarlo y puede romperlo ante el deseo de conseguir algo a su medida, pero tampoco demasiado fácil, porque en este caso pronto se aburre y deja de interesarle.

En todo caso el niño siempre es capaz de transmutar la función del juguete y no aprovechar sus potencialidades de aprendizaje. Dado el carácter voluntario y libre de la actividad lúdica, el juguete actúa por probabilidades, lo que no impide que un juguete sea objetivamente mejor si posee más aprendizajes posibles.

5. LA SEGURIDAD FISICA EN LOS JUGUETES

De los distintos aspectos del concepto "bondad", en los últimos lustros se ha desarrollado de forma especial el de bondad material, en su vertiente de seguridad física, tratando de reducir la posibilidad de accidentes en la utilización de los juguetes. Según Informe de la Comisión Europea de Seguridad Infantil (1991), cada año un 69% de los casi 20 millones de niños que resultan heridos en la CE lo son por los juguetes y otros productos de consumo.

España cuenta desde hace años, igual que otros países de la CE con una normativa detallada y completa que busca la seguridad en el diseño de los juguetes (UNE, 1990). Sin embargo hasta 1989 las normas de seguridad han sido sólo orientativas, de tal forma que los fabricantes no tenían que cumplirlas obligatoriamente, y los juguetes antes de salir al mercado no se sometían a ninguna prueba que garantizase su seguridad ni en relación a los materiales empleados ni en relación a su construcción ni funcionamiento. Por esto en el mercado podían encontrarse juguetes que ya eran peligrosos o que en manos de los niños no tardaban en convertirse en un peligro para su integridad física.

Actualmente todos los países de la CE han dado un cumplimiento con normas nacionales que adoptan las normas armonizadas sobre seguridad de los juguetes. Se entiende por norma armonizada cualquier especificación técnica adoptada por el Comité Europeo de Normalización (CEN) o por el Comité Europeo de Normalización electrónica (CENELEC) mediante mandato de la Comisión de las Comunidades Europeas.

A partir del 1 de enero de 1990 entró en vigor en todos los países de la CE una Directiva que regula cuáles son los requisitos que deben cumplir los juguetes para que niños y niñas no sufran las consecuencias de su incorrecto uso o fabricación.

Esta Directiva incluye un conjunto de medidas destinadas a asegurar que los juguetes comercializados no comprometan la salud ni la seguridad de sus usuarios. Va dirigida a todos los estados miembros de la CE y quedan obligados a incorporar esta reglamentación a su legislación nacional antes del 30 de junio de 1989 y a aplicarla a partir del 1 de enero de 1990 para alcanzar el mismo grado de seguridad en todos los países comunitarios.

El juguete se define en esta Directiva como "*producto concebido o manifiestamente destinado a ser utilizado con fines de juego por niños y niñas de edad inferior a catorce años*". Se concreta el término juguete por exclusión, estableciendo una lista de 21 productos que no se consideran como tales y que quedan excluidos de esta normativa. Entre ellos podemos destacar: los juegos de vídeo, las maquetas para coleccionistas o los rompecabezas de más de 500 piezas, las armas de aire comprimido, las bicicletas para deporte o los equipos deportivos.

Hoy sólo pueden venderse en el mercado los juguetes que se adecúan a estos requisitos esenciales de seguridad. Cada juguete debe someterse a las pruebas adecuadas para verificar que los cumple. Tras pasar las pruebas de seguridad puede obtener el certificado CE.

En cada juguete debe constar obligatoriamente la identificación del fabricante o de su representante legal. Se da especial importancia a los avisos e indicaciones de precaución en la utilización de los juguetes que deben situarse en lugar y forma legible, con la intención de prevenir y reducir los riesgos de su utilización.

Los juguetes se someten a pruebas de seguridad especiales, es decir, pensando que serán utilizados por niños y niñas de 0 a 14 años, o pruebas para niños y niñas mayores de 3 años, en cuyo caso deben explicitar no utilizable o no recomendable para menores de 35 meses explicitando las razones (peligro de lesión, se pueden tragar...).

En los laboratorios de control de calidad y seguridad en los juguetes se efectúan los ensayos de seguridad referentes a pruebas mecánicas y físicas, inflamabilidad, seguridad química y seguridad eléctrica. En España existen 3 laboratorios especializados y acreditados por la RELE (Red Española de Laboratorios de Ensayo):

- Laboratori General d'Assaigs i Investigacions. Carretera acceso Facultad de Medicina. U.A.B. 08193 Bellaterra, Barcelona.
- El de AIJU. Asociación de Investigación de la Industria del Juguete conexas y afines. Avda. del Juguete s/n en I.B.I. Alicante.
- S.G.S. C/ Pintor Aparicio, 28. Alicante.

- La seguridad mecánica y física tiene por objeto prever los riesgos que comporta la manipulación de los juguetes (cortes, pellizcos, asfixias) y analiza los requisitos en cuanto a embalaje, contenido e instrucciones. Implica la realización de ensayos de estabilidad, resistencia al impacto de flexión, de tracción, de compresión, así como determinaciones de dureza y espesor.

- La inflamabilidad afecta principalmente a juguetes de tela o madera cuyo juego consiste en ponerse encima del cuerpo: disfraces, pelucas, barbas, o en ponerse dentro (casitas, tiendas, teatros de guiñol...). Se efectúan ensayos que determinan la inflamabilidad cuando están sometidos a una pequeña fuente de ignición. Se mide la velocidad de propagación de la llama en condiciones normalizadas. El juguete no puede presentar el "efecto relámpago" o propagación rápida de la llama en su superficie.

- La seguridad química se obtiene a partir de los análisis químicos que determinan la cantidad de metales pesados que, por su toxicidad, pueden presentar un peligro para la salud infantil: arsénico, mercurio, antimonio... Se analizan para cada uno de los colores y materiales que componen el juguete (pinturas, tintas de impresión, materiales para modelar, materiales de grafito en lápices, tinta líquida en bolígrafos, papeles, cartones, tela, madera, piel impregnada). Así mismo se controla la densidad, la humedad, la absorción del agua, la permeabilidad al vapor del agua, la identificación de plastificantes entre otros.

- Seguridad eléctrica. La prueba se realiza en los juguetes alimentados a baja tensión. Básicamente se mide el nivel de calentamiento durante su funcionamiento, la rigidez dieléctrica, la estabilidad y el aislamiento eléctrico.

En ocasiones deben someterse a otras pruebas específicas como la de cuantificación de disolventes residuales en el caso de colas y pegamentos de uso infantil.

Todo ello implica que los juguetes ya terminados y los materiales con los que se fabricarán, son controlados en los laboratorios de electricidad, metrología, electrónica, mecánica y construcción, fuego, metalurgia, polímeros, envase-embalajes, gas, centro de aplicaciones del láser y acústica.

Resulta obvio que todos estos controles suponen un progreso, sin embargo debemos ser conscientes de que la actual marca CE:

Sólo indica que han pasado con éxito unas determinadas pruebas de seguridad física entendiendo el binomio niño-juguete más que el de niños-juguete.

No significa que el juguete posea una calidad física ni por lo tanto una durabilidad de los materiales ni de los acabados. No es, por lo tanto, un control de calidad del producto, sino sólo de seguridad.

Juguetes de mala calidad que puedan desmontarse o romperse, sin que con ello sus usuarios se hagan daño, pueden pasar los controles de seguridad mencionados y recibir la certificación para colocar la marca CE.

Entendemos pues que a nivel físico falta un control de calidad, entendido como horas-juego y una información de forma parecida a la que nos ofrecen cuando compramos una bombilla en relación a las horas-luz que nos dará.

Este dato de "horas de juego" como medida de la calidad material del juguete puede ser de especial interés y necesidad en la concepción del juguete como elemento público en el ámbito de la ludoteca, escuelas y centros de uso colectivo.

Convendría así mismo revisar el concepto de juguete y los 21 productos que no son considerados como tales. Creemos que debería ampliarse, pues qué razón hay desde el punto de vista funcional y educativo para que los videojuegos o las bicicletas deportivas, por ejemplo, se les exima de cumplir las normas de seguridad física.

6. JUGUETES Y DESARROLLO DE LA PERSONALIDAD

La entrega de un juguete implica cariño para quien lo ofrece y representa alegría y felicidad para quien lo recibe.

En la infancia el juguete como elemento de juego se convierte en una primera posibilidad de aprendizaje a partir de la observación, de la manipulación, de la experimentación, de incentivar la curiosidad, estimular la imaginación y la expresión. Los juguetes permiten y facilitan las interacciones progresivas con el entorno físico y son el soporte de muchas de las actividades infantiles y de los intercambios con otras personas.

Situados en las tesis del funcionalismo consideramos que cada juguete desarrolla funciones diversas y entendemos que los juguetes deben adecuarse a la edad y facultades potenciales de sus usuarios.

Siguiendo a Michelet explicitamos cinco parámetros de la personalidad que se desarrollan mediante el empleo de los juguetes: La afectividad, la motricidad, la inteligencia, la creatividad y la sociabilidad.

El juguete y el desarrollo de la afectividad

Por un lado, el mundo de los adultos no es directamente asequible 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 o adultos en general, pero esta afectividad, en ocasiones, no es suficiente. El niño se encuentra muchas veces en situación conflictiva, y para intentar resolver su angustia, dominarla y expresar sus sentimientos, tiene necesidad de establecer relaciones afectivas con determinados objetos.

El oso o la muñeca se convierten en confidentes, en soportes de una transferencia afectiva. El niño y la niña tienen además necesidad de apoyarse sobre lo real, de revivir situaciones, de intensificar personajes para poder afirmarse, situarse afectivamente en el mundo de los adultos y entenderlo.

En los primeros años, tanto los juguetes típicamente afectivos -peluches, muñecos y animales- como los que favorecen la imitación de situaciones adultas (lavarse, vestirse, peinarse...) potencian el desarrollo de una buena afectividad.

El juguete y el desarrollo de la motricidad

El desarrollo sensorial y motor del niño/a 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, puzles, etcétera.

El juguete y el desarrollo de la inteligencia

El desarrollo de la inteligencia está unido al desarrollo sensorio-motor. Cuando la niña o el niño desmontan un juguete, aprenden a analizar los objetos, a pensar sobre ellos y éste es su primer paso hacia el razonamiento y las actividades de síntesis. Realizando operaciones de análisis y de síntesis desarrollan la inteligencia práctica e inician el camino hacia la inteligencia abstracta. Estimulan la inteligencia los puzles, encajes, dominós, construcciones, piezas de estrategia y de reflexión en general.

El juguete y el desarrollo de la creatividad

Niños y niñas tienen necesidad de expresarse, de dar curso a su fantasía y dotes creativas. Crear no siempre es inventar, por lo que todos los juguetes que puedan considerarse creativos no siempre son imaginativos. Los hay que inician en determinadas técnicas y, aunque a veces no estén preparados para usarlas solo, sienten con ellos la alegría de manipular, de modelar, de fabricar algo. Favorecen este aspecto de la personalidad los materiales de bricolaje, marionetas, juegos por elementos, disfraces e instrumentos musicales entre otros.

El juguete y el desarrollo de la sociabilidad

En la medida en que los juguetes favorecen la comunicación, 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 y la niña juegan solos; más adelante les 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 exarcebada como los que fomentan la colaboración ayudan a dominarse y a afirmarse con relación a los demás.

Aunque siguiendo a Michelet hayamos dividido la personalidad en estos cinco parámetros para explicar cómo 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 sensoriomotor conduce a un buen desarrollo intelectual; el equilibrio afectivo lleva a relaciones sociales armónicas y la creatividad va unida a la inteligencia y a la afectividad.

Conviene hacer resaltar que determinadas características materiales del juguete pueden desvirtuar la utilización del mismo y mermar o anular sus posibilidades de desarrollo de la personalidad. Así por ejemplo un juguete bien concebido pero que se rompa con mucha facilidad no puede cumplir su objetivo. Por el contrario, otras características materiales logran una motivación positiva que favorece una utilización del mismo. Si bien alguna de estas características son comunes a todos los juguetes, como la solidez, otras convergen de forma distinta según el aspecto de la personalidad que el juguete potencia con mayor intensidad.

Las desglosamos de la siguiente forma, basándonos en nuestras propias observaciones y comparaciones de niños y niñas jugando con juguetes y de los propios juguetes, así como en los datos de Auzouy.

Respecto a la afectividad

Podemos considerar que un juguete estimula positivamente la afectividad cuando presenta como 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.

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

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 juego 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.

Respecto a la imitación

Un juguete estimula positivamente el que se juegue con él potenciándose la imitación si presenta: solidez, fácil manipulación, riqueza de detalles, similitud conveniente con la realidad, posibilidades de uso, complementariedad con otros juguetes, utilización de materiales naturales.

Influirán negativamente en este concepto, las siguientes características: fragilidad, falta de diversidad, temas de juego no familiares, dificultades de creación de la situación excesivamente real.

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 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.

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 reutilización, excelente calidad de los materiales.

Influirán negativamente en su misión las siguientes características: materiales desagradables al tacto, coloridos no complementarios, necesidad de participación, acabados decepcionantes, imposibilidad de reutilización.

Respecto a la sociabilidad

Un juguete pensado para la sociabilidad verá favorecido su objetivo si presenta: 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.

Influirán 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 criterio de clasificación y atendiendo a las características positivas o negativas que el juego reúna, los juguetes pueden quedar reagrupados según potencien mayormente uno u otro aspecto de la personalidad. De acuerdo con ese criterio y tras el análisis de más de 500 juguetes (aunque somos conscientes de que no es exhaustiva), hemos elaborado la clasificación que se ofrece a continuación.

Un juguete podrá encontrarse en dos o más apartados si desarrolla dos o más aspectos:

Juguetes que favorecen la afectividad: animales de peluche, osos, muñecas de trapo, muñecos y en general todos los juguetes de imitación a la vida.

Juguetes que favorecen la motricidad fina y la habilidad manual: construcciones 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, botiquines, puzzles y rompecabezas, juegos de paciencia, yo-yo, diábolo, peonza, trompo, juguetes musicales, planchas perforadas para introducir elementos, marionetas, magia, aeromodelismo, balanzas, ciertos juguetes electrónicos, juguetes teledirigidos, futbolines y billarines, trenes y accesorios, vehículos en 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, patinetes, triciclos, coches a pedales, caballos, trineos, barcas, esquís, patines, monopatines y zancos; vehículos en miniatura, arrastres, volantes; deportivos: pelotas, balones, globos, raquetas, cama 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 de cocina, aparatos electrodomésticos, disfraces y máscaras, vehículos, garajes, juegos de comunicación, muñecos, muñecas y accesorios, herramientas para trabajos manuales, juguetes musicales.

Juguetes que estimulan la inteligencia: puzzles, rompecabezas, juegos de encaje, de cartas, de dominós, 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, de construcciones, de enigmas, montajes mecánicos, balanzas.

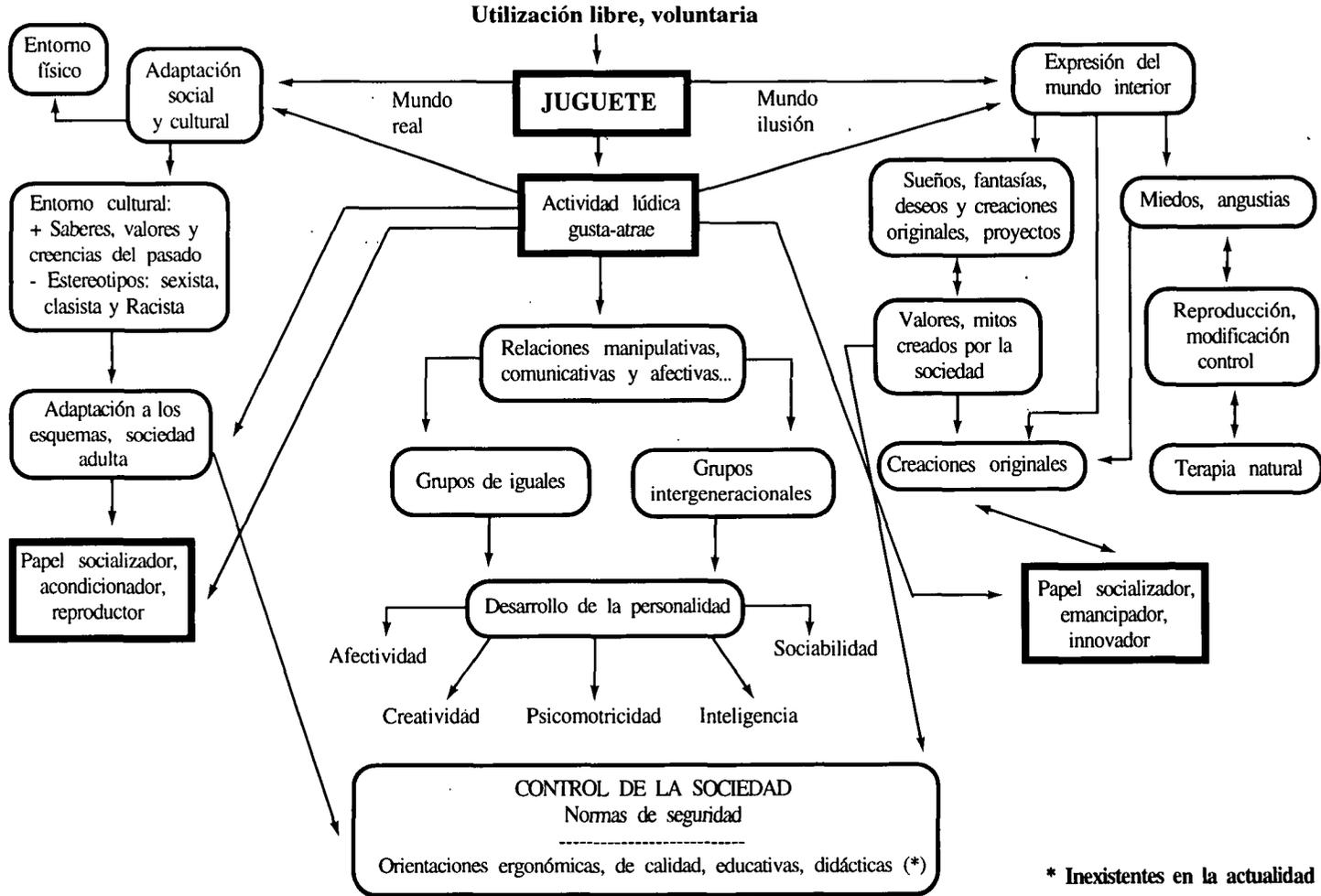
Juguetes que estimulan la expresión imaginativa y la creatividad: juegos de construcción, objetos combinables, modelismo, material coleccionable, guiñols, herramientas y material de bricolaje y jardinería, marionetas, teatro, muebles, muñecos, juguetes de imitación a la vida, cabañas y tiendas de indios, mosaicos, juguetes para pegar, juguetes de papel, imprenta, determinados juegos de ordenador, juegos de rol, artículos de broma, lápices, disfraces, cerámica, pintura, dibujo, instrumentos musicales.

Juguetes que contribuyen al desarrollo social. Aquí cabe distinguir tres grupos de juguetes que ejercen incidencia en diversos aspectos de la vida social de niños y niñas:

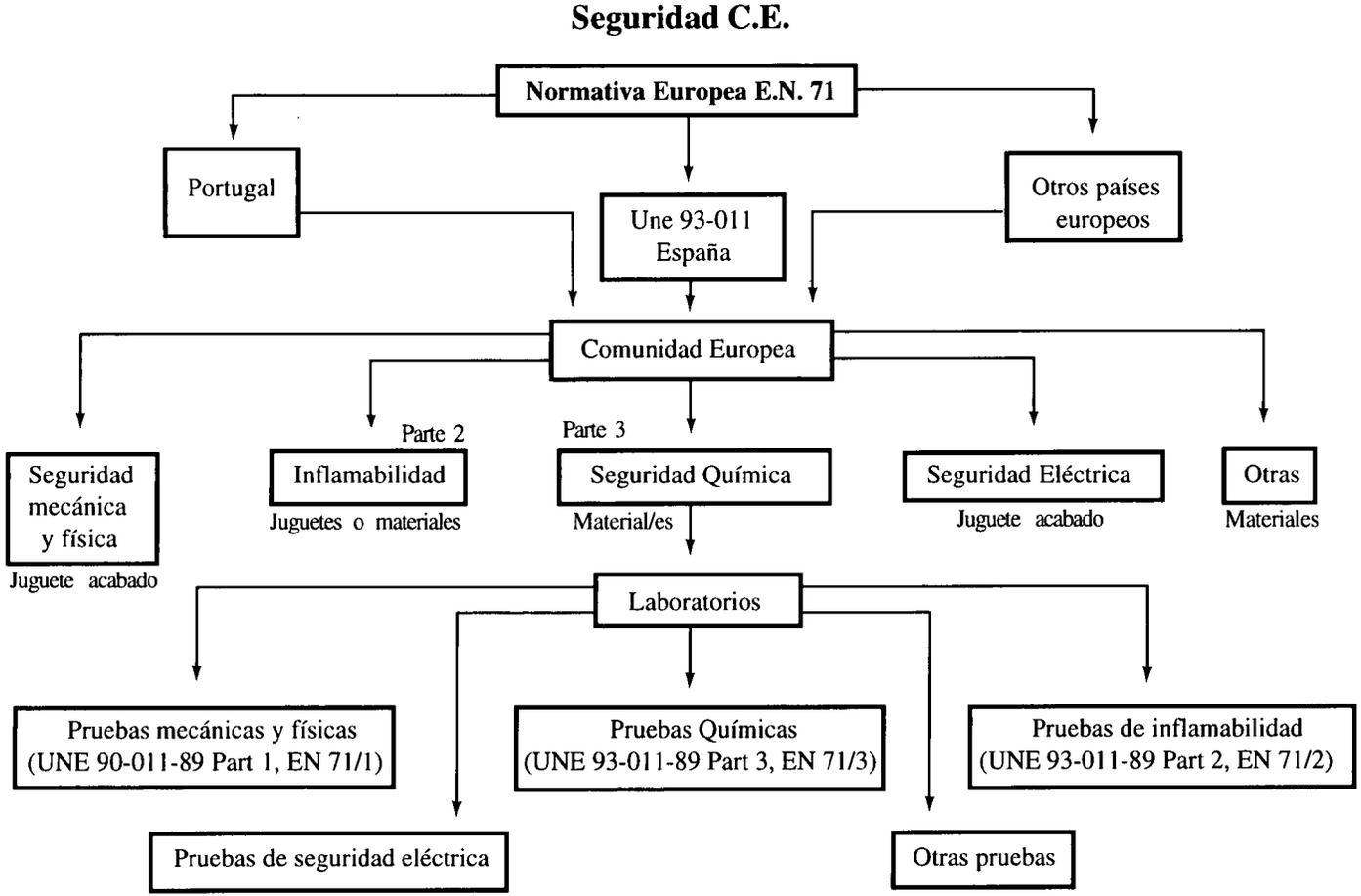
- a) *Juguetes que favorecen el ataque y la respuesta:* juegos de habilidad con dos o más participantes, pelota, balón, juegos de raqueta, babminton; futbolines, materiales lúdicos, bolos.
- b) *Juegos que favorecen la necesidad de comunicación:* teléfono, interfono, magnetófono, radioteléfono, imprenta, máquina de escribir, correo electrónico, títeres, teatro, magia.
- c) *Juguetes que desarrollan la necesidad de comunicación o que suponen la aplicación de reglas:* juegos de rol, 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.

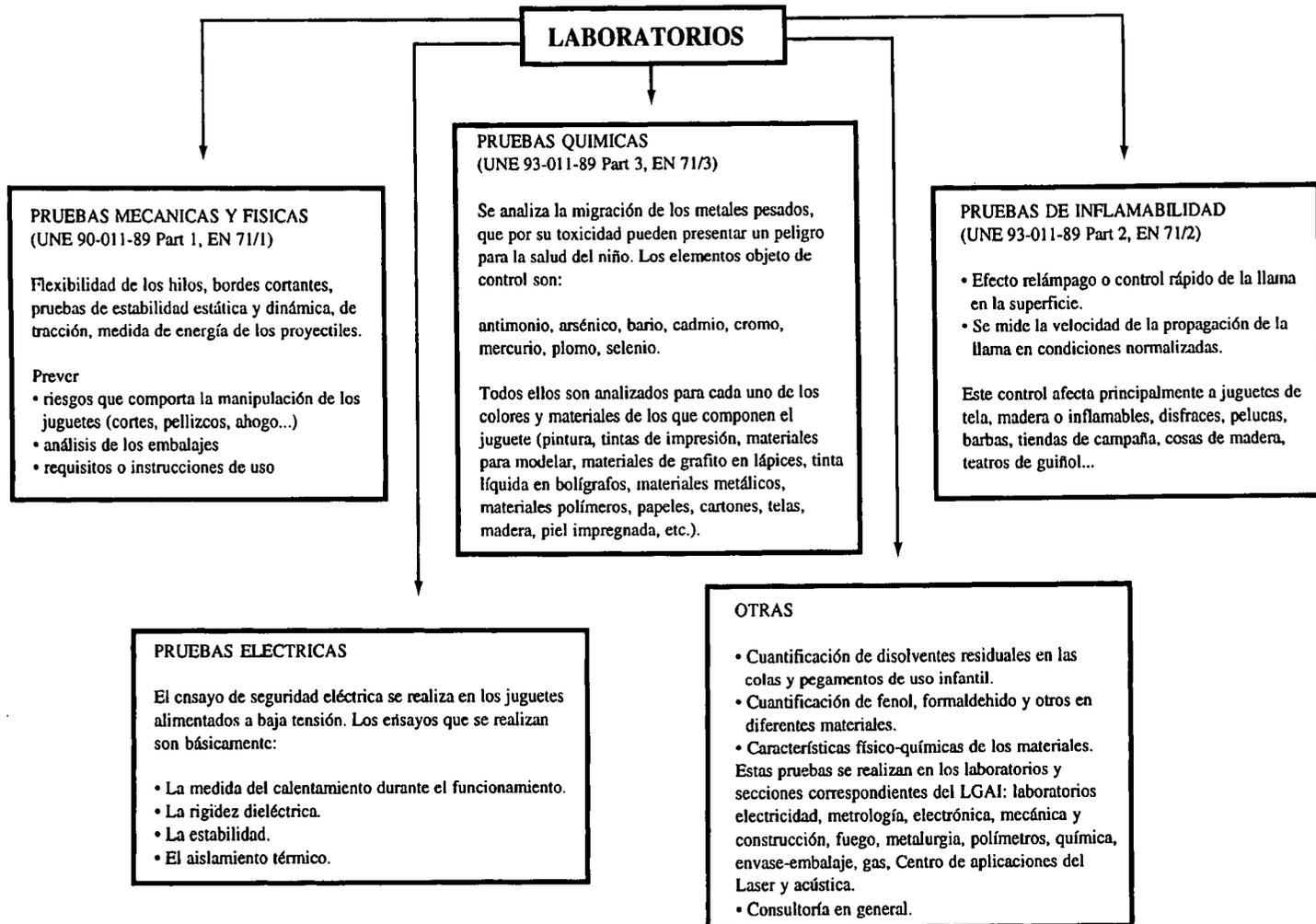
Actualmente, la elección y uso de los juguetes están muy estereotipados en función del sexo de forma que los juguetes enseñan y están contribuyendo a perpetuar los clásicos roles femeninos y masculinos.

Si nos planteamos como educadores la necesidad de una educación para la igualdad de posibilidades y somos conscientes de que cada grupo de juguetes favorece principalmente unos aspectos de la personalidad, aspectos todos ellos tan necesarios para las niñas como para los niños, entenderemos y haremos entender a los padres y madres que los juguetes no tienen que distribuirse según el sexo y que niños y niñas necesitan igual de las muñecas que de los coches porque ambos van a ser padres o madres y también ambos van a tener que conducir o pueden trabajar en cualquier actividad.



* Inexistentes en la actualidad





Podemos concluir diciendo que un determinado juguete será bueno o malo por sus características, adecuado o no adecuado en función del niño y niña en concreto, de sus gustos, necesidades, de su situación y del momento o del aspecto de la personalidad que convenga potenciar más que del sexo de este niño.

7. A MODO DE REFLEXION Y SINTESIS

El mercado europeo del juguete de los 12 países miembros de la CE ha evolucionado progresivamente a lo largo de las tres últimas décadas. La producción ha ido pasando de artesanal a industrial con incorporación de tecnologías cada vez más complejas. Hoy es un mercado en plena expansión que cuenta con un número potencial de consumidores de 68,5 millones de niños y niñas, 3.000 empresas industriales, 40.000 empresas comerciales que dan empleo a unas 300.000 personas. El juguete está ya muy lejos de ser considerado como algo trivial y sin importancia, algo que ofrecemos al niño para que no nos moleste o para que ocupe su tiempo y esté sólo entretenido.

La escuela y el tiempo reglado no son suficientes para conseguir que se adquieran las habilidades y conocimientos de todo tipo que niñas y niños necesitan para integrarse en la actual sociedad, cada vez más compleja, tecnológica y competitiva. Esto explica el deseo de los adultos de que los niños aprendan jugando, la progresiva creación de ludotecas, la preocupación para que el tiempo de juego y los juguetes incidan en el aprendizaje, las crecientes intenciones educativas por parte de la sociedad respecto a los juguetes y por lo tanto la valoración del sentido educativo que un juego o juguete pueda ofrecer como medio oculto para aprender, tratando de combinar el binomio "diversión" propio del juego con el de "deber" propio de las exigencias sociales.

El juguete tiene su primera razón de ser en su capacidad de divertir. Niños y niñas se divierten desarrollando a la vez sus potencialidades sociales e imaginación por ello, y sin descuidar otros componentes del juguete ya mencionados, un buen juguete será aquel que invita a la comunicación y estimula la fantasía y la creatividad. Se trata de saber conjugar en lo posible la intencionalidad educativa del adulto con la diversión infantil. Las preferencias de los niños y las escalas de valores adultas que poco o nada tienen que ver con él.

Si nos preguntamos sobre las posibilidades educativas de los juguetes que existen en el mercado con la finalidad de orientar a ludotecarios y educadores, podemos señalar que los juguetes dirigidos a la primera infancia tienen como intencionalidad educativa sobre estimular a niños y niñas para incidir en su desarrollo sensorial y manipulativo como base del intelectual. Hay que procurar que esta sobre estimulación provocada por el juguete no produzca dispersión.

Los juguetes transformables y las figuras de acción son educativas principalmente por facilitar la expresividad y la creatividad infantil.

Los peluches aportan todo tipo de sensaciones afectivas, y a través de ellos se incide en los sentimientos.

Los juguetes de imitación facilitan la capacidad representativa y también inciden en la inteligencia infantil al permitir reproducir partes, hechos o actividades del mundo adulto, lo que le ayuda a comprenderlo.

Los juegos deportivos y vehículos de gran tamaño se dirigen a las destrezas motoras y siguen los patrones de la sociedad moderna.

Los juegos de sociedad, de salón y de rol ayudan a la comunicación y a la relación de los niños entre sí y de una manera especial a la relación niños-adultos.

Ciertos juegos electrónicos, audiovisuales e informáticos podrían resultar especialmente positivos en coordinación con el trabajo docente.

El Comité Europeo de Normalización cuenta con grupos de trabajo específico que trabajan para mejorar y actualizar las normativas sobre seguridad física y en este campo creemos que se han alcanzado cotas altas.

El juguete, sin embargo, no va dirigido sólo a un cuerpo que se puede lastimar y dañar. Va dirigido a una persona, a un ciudadano/a que está en la etapa de mayor crecimiento y formación, por ello encontramos a faltar, por lo menos con el mismo detalle y rigor que las normas de seguridad física, otro tipo de normativas.

Otras orientaciones y sus respectivos controles desde una óptica ergonómica de forma que se controle su adaptabilidad al cuerpo infantil, a sus distintas partes y funciones, a fin de maximizar la utilización voluntaria y conseguir el óptimo aprovechamiento de las posibilidades lúdicas que ofrece.

La óptica ergonómica y la educativa están relacionadas, en ocasiones, de forma estrecha por ser una causa de la otra, así por ejemplo un juguete por el hecho de estar concebido y realizado desde un punto de vista ergonómico puede favorecer el desarrollo de ciertos valores educativos como pueden ser la constancia, la continuidad y la concentración en el juego.

Desde una óptica propiamente educativa y ahí englobaríamos tanto la dimensión individual (el desarrollo de facultades y habilidades humanas, por ejemplo: atención, concentración o memoria), como la dimensión colectiva o social (los valores que están explícitos en todas las constituciones: democracia, derechos humanos...). El simple repaso de los derechos humanos nos haría eliminar o corregir aquellos juegos o videojuegos que enaltecen, por ejemplo, comportamientos sexistas, clasistas o racistas.

Héroes de juego que se presentan con actitudes positivas hacia la violencia, la destrucción o el machismo invitan a que estas actitudes se divulguen y propaguen en estos ciudadanos y ciudadanas que oficialmente estamos educando para una convivencia en la justicia, en la paz y en la democracia.

El juguete no es un producto aislado, forma parte de un mundo infantil propio, diferente al del adulto, basado en la fantasía pero que al mismo tiempo refleja un mundo de valores sociales con los que el niño y la niña se van identificando.

Por ello, como educadores debemos acusar y no podemos estar favoreciendo esta doble moral en la que están inmersas las actuales generaciones de niños y jóvenes. La moral

oficial, los valores que se explicitan en los libros de texto y que enseñan los profesores/as en sus clases y que por ello podríamos llamar la ética y los valores de tiempo reglado, por ejemplo la democracia, la paz, el consumo, la igualdad de posibilidades entre las personas... y a la vez una ética contraria con sus correspondientes ídolos y héroes que subliman la guerra, la destrucción, la violencia de todo tipo y nivel, el consumismo desenfrenado, el poder sin medida, la opresión...

Nos resulta evidente y urgente el que los juguetes y juegos necesitan unas orientaciones y un cierto control en este tipo de seguridad que podemos llamar de "coherencia psíquica e integral a nivel personal y social". Todo ello en cumplimiento de los derechos humanos y según las Constituciones de todos los países de la CEE por lo menos.

Podríamos desarrollar el concepto de seguridad en el de la defensa de la propia cultura y la propia lengua y ahí buscaríamos juguetes que transmitieran las culturas y lenguas locales, cercanas y minoritarias.

Desde una óptica didáctica y puesto que estamos pensando en juguetes en general, y no de materiales didácticos en específico, sería suficiente el explicitar en cada juego si los datos son o no verídicos o reales, en el campo del saber que fuera (Historia, Zoología, Biología,...) y, cuando se explicita que lo son, deberían estar de acuerdo con el actual desarrollo de las respectivas ciencias, facilitando información actualizada y no induciendo a conocimientos falsos.

Ello requeriría equipos de expertos con formación de pedagogos, psicólogos, ergonomistas, antropólogos.... y lo entendemos urgente ya que juegos y juguetes serán válidos en la medida en que estimulan a los usuarios a desarrollar su juego, su fantasía e imaginación a partir de unos valores acordes con el ciudadano/a que se quiere formar. Cumplen, como hemos apuntado, funciones importantes en el desarrollo infantil y se han convertido en elemento básico en el quehacer cotidiano. Sin olvidar que para que todo ello pueda ser cierto deben, como bien sabemos, ante todo divertir.

Proponer experiencias placenteras, desarrollar la fantasía, la imaginación y las diversas habilidades de acuerdo con los valores humanos y sociales que se quieran potenciar es la coherencia que, desde una óptica educativa, tenemos que pedir a los juegos y juguetes actuales.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- BORJA SOLE, M. (1981): "Buenos Juguetes. En "Juguetes: elementos de juego y de desarrollo de la personalidad". *Jano* 432, p. 37-38.
- BORJA SOLE, M. (1982): *Les ludoteques: joguines i societat*. Ed. 62. Col. Estudis Rosa Sensat. Barcelona, pág. 27.
- GRAN ENCICLOPEDIA CATALANA (1975): Barcelona. Ed. 62, vol. 8, pág. 770.
- INSTITUTO EUROPEO DE PROMOCION DEL JUGUETE (1976): *Clasificación general de los juguetes por sistema decimal, patrocinada por el Instituto Europeo de Promoción del Buen Juguete*. INCIE, Madrid (Material de trabajo del I Simposio sobre el Juego Infantil y Juguete Didáctico).
- INSTITUTO NACIONAL DEL CONSUMO (1991): *Informe de la Comisión Europea de Seguridad Infantil*. Ministerio de Sanidad y Consumo, Madrid.
- NAWMARK, E. (1976): *Simposio del juego infantil y el juguete didáctico*. Ministerio de Educación y Ciencia, Madrid, informe 5, pág. 1.
- UNE (1990): *La Seguridad en los Juguetes. Recopilación de Normas*. Madrid, A.E.N.O.R.