



## Regalar juguetes y aprendizaje. Aprender jugando

Autoras:

Alfonsa Lora Espinosa. Pediatra de Atención Primaria. C.S. Puerta Blanca. Málaga. Asociación Española de Pediatría de Atención Primaria

María Jesús Díaz Aguilar. Psicopedagoga. C.E. PR. Pablo Neruda. Cártama-Estación (Málaga). Grupo investigación Universidad de Málaga.

**Palabras clave:** juego, aprendizaje

Nuevamente, aprovechamos la cercanía de la Navidad para hablar del binomio niños-juguetes. El año pasado aconsejábamos que, al hacer de *reyes magos*, tuviésemos presente el ejercicio de responsabilidad que supone regalar un juguete para favorecer el desarrollo integral del niño.<sup>1</sup> En esta ocasión proponemos el uso del juguete como elemento de aprendizaje. Jugar es divertido, y aprender también lo es.

Desde las primeras edades, los niños pasan mucho tiempo entre juguetes. Aprovechemos esos momentos, no solamente para el ocio, sino, también, para incidir en su aprendizaje y, así, en su desarrollo, según el momento evolutivo en que el que se encuentren. El juguete como mejor recurso educativo. Que aprendan jugando.

Con demasiada frecuencia nuestros niños afirman que aprender es aburrido. Quizás no disfrutaron mientras aprendían que el *Danubio* es el segundo río más largo de Europa, tras el *Volga*, la ortografía de la palabra "*hemeroteca*", cuándo cayó el *Imperio Romano*, o quién era *Antonio Machado* (que no es un pintor, como nos dijo categóricamente un alumno de sexto de primaria hace tan sólo unos pocos días).

Hemos echado la vista atrás para buscar los juguetes más vendidos en España, por estas fechas, en las últimas décadas. Hace treinta años, en 1977, fueron el juego *Magia Borrás*® y el muñeco *Nenuco de Famosa*®; en 1978, las muñecas *Barriguitas*®; a finales de la década de los 80, el *Cubo de Rubik*® y el juego de mesa *Pictionary*®. La era de las consolas se abre en el año 92 con la *Game-Boy*®. A partir de ahí, hasta nuestros días, ha habido un salto cualitativo muy importante en la concepción del juego y el juguete. Los datos de venta reflejan que los niños, diez años después del *Nenuco*, prefieren cuidar la vida virtual que les proyecta el *Tamagochi*®, en 1997, y jugar con los juegos del "miniordenador" de la *Play Station*®, desde 1999.<sup>2</sup> Datos actuales reflejan que los juguetes más vendidos para niños menores de 4 años son teléfonos móviles, cámaras digitales, reproductores de mp3 y ordenadores portátiles. Las sociedades científicas de pediatría (como la Asociación Española de Pediatría de Atención Primaria – AEPap–, la Sociedad Española de Pediatría Extrahospitalaria y de Atención Primaria y la Academia Americana de

Pediatría), ni recomiendan ni desaconsejan los aparatos electrónicos para niños de corta edad, pero insisten en que nunca pueden sustituir al contacto humano. Un niño nunca debería *ser derivado hacia una pantalla*, ya que lo que realmente influye en su aprendizaje y desarrollo es *interactuar con las personas que lo cuidan*.<sup>3</sup>

Lo importante es que el juguete sea un vehículo para canalizar diversión, fantasías, estímulos e inquietudes, de manera compartida y formando parte de su aprendizaje.<sup>4</sup> Asimismo, la AEPap quiere hacer reflexionar sobre los juegos que se comercializan con la base pseudocientífica de que ayudan al desarrollo de los procesos psicológicos básicos en las primeras edades de la vida, y de que aceleran el desarrollo intelectual de los bebés, sin que exista en la actualidad ningún estudio científico que así lo confirme. La publicidad es, a veces, engañosa.

Por todo lo expuesto, en estos días previos a las compras de regalos de Navidad, os invitamos a pensar en nuestros niños, en sus características individuales, en qué pretendemos con el juguete que vamos a regalar; en cómo queremos que el juguete estimule su aprendizaje, quizá en áreas en las que presentan dificultades o en aquellas que queremos estimular. Este niño es de los que dicen "*¡Uf!; Yo no quiero aprender. Pensar es aburrido!*" Hagámosle divertido pensar o aprender a través del juego. O si, por otra parte, tiene dificultades con la geografía, busquemos juegos de viajes; estimulemos su vocabulario en inglés o su cálculo mental jugando. ¿Queremos combinar habilidades de psicomotricidad y conocimientos científicos?; busquemos entre mil juegos de construcción, laboratorio, recortables, cirugía.

Y, sobre todo, con ánimo de repetirnos, insistimos en la importancia de regalar, junto al juguete, tiempo lúdico compartido en cantidad y calidad con nuestros hijos.

1. [www.acceso.com/display\\_release.html?id=52227](http://www.acceso.com/display_release.html?id=52227)

2. [www.polimalo.com/2008/01/los-juguetes-mas-vendidos-de-los-ultimos-30-anos/](http://www.polimalo.com/2008/01/los-juguetes-mas-vendidos-de-los-ultimos-30-anos/)

3. [www.hoytecnologia.com/noticias/juguetes-para-bebes-vendidos/35755](http://www.hoytecnologia.com/noticias/juguetes-para-bebes-vendidos/35755)

4. [www.crecerjugando.org/publicaciones.html](http://www.crecerjugando.org/publicaciones.html)