

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO
FACULTAD DE PSICOLOGIA



El Juguete: Fundamentos Teóricos, Actitudes y Proposiciones

T E S I S

QUE PARA OBTENER
EL TITULO DE
LICENCIADO EN PSICOLOGIA
P R E S E N T A N

LILIA MARTINEZ DEL CERRO ARANGUREN
MIGUEL SALVADOR BARRIENTOS JURADO



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

ZS053.08
UNM. 15
1981
ej. 2

M.-34/356

Jps-704a

NUESTRO MAS SINCERO AGRADECIMIENTO A NUESTRO MAESTRO SERAFIN MERCADO
CON NUESTRA ADMIRACION Y RESPETO.

A TODOS AQUELLOS MAESTROS QUE DE UNA U OTRA FORMA HICIERON POSIBLE LA
REALIZACION DE ESTA TESIS.

AL HONORABLE JURADO

LILIA Y MIGUEL SALVADOR

2387

A MIS PADRES Y EN ESPECIAL A MI MADRE CON TODO MI CARÍO.

A MI TIO ARMANDO LA PRIMERA PERSONA QUE ME IMPULSO A SEGUIR
UNA CARRERA UNIVERSITARIA Y A SU LINDA ESPOSA.

A MI ABUELITA PITI Y MI TIA CARITO, QUIENES ME APOYABAN EN
LOS MOMENTOS DIFICILES.

A MI ADORADO ESPOSO RAFA, SIN EL CUAL NO HUBIERA PODIDO TER-
MINAR LA CARRERA.

PARA ANALEINE EL TESORO MAS GRANDE QUE ME PUDO DAR LA VIDA.

A MIS HERMANAS, CUÑADOS, PRIMOS Y AMIGOS.

G R A C I A S .

L I L I A

DEDICO ESTA TESIS CON TODO MI CARINO Y AGRADECIMIENTO A
MIS PADRES POR SU APOYO Y PACIENCIA QUE ME TUVIERON TODOS
ESTOS AÑOS.

A MIS HERMANOS Y AMIGOS.

MIGUEL SALVADOR

AGRADECEMOS INFINITAMENTE EL TIEMPO Y PACIENCIA DE
PATRICIO QUIEN HIZO POSIBLE LA TERMINACION DE ESTA
TESIS.

NUESTRA GRATITUD A MARIA DE LA LUZ POR SU VALIOSA
AYUDA Y TIEMPO PRESTADO.

LILIA Y MIGUEL SALVADOR.

I N D I C E

PROLOGO -----	VIII
I.- INTRODUCCION -----	1
II.- IMPORTANCIA DEL JUEGO Y DEL JUGUETE EN EL DESARROLLO INFANTIL -----	4
1.- Teorías del juego -----	7
a. Teoría de la distracción -----	7
b. Teoría del exceso de energía o energía sobrante ----	7
c. Teoría del atavismo o de la recapitulación -----	8
d. Teoría del ejercicio preparatorio o pre-ejercicio --	8
e. Teoría biológica del juego -----	9
1.1. Teorías psicológicas del juego-----	9
a. El juego y la teoría psicoanalítica -----	9
b. El juego y las teorías del aprendizaje -----	12
c. El juego y la teoría de Jean Peaget -----	15
2.- ¿Qué es un juguete?. -----	20
3.- Historia del juguete -----	22
4.- Desarrollo del Juguete en México -----	24
5.- Funciones del juguete -----	28
6.- Clasificación del juguete de acuerdo a la edad y/o área de desarrollo -----	33
III.- DETERMINANTES EN LA ADQUISICION DE LOS JUGUETES -----	42
1.- Publicidad -----	42
2.- Precio -----	44
3.- Juguetes según el sexo -----	45
4.- Juguetes en México, mercado y características -----	46
a. Mercado del juguete -----	48
b. Distribución de compra por tipo de juguete -----	50
c. Comunicación -----	52
d. Los niños y el consumo de juguetes -----	52

5.- Actitudes -----	55
IV.- CRITERIOS RECOMENDABLES PARA LA ADQUISICION DE JUGUETES --	58
1.- Condiciones para elegir juguetes -----	58
2.- Carencia y superabundancia de juguetes -----	60
3.- Juguetes promovedores de conductas sociales -----	63
4.- Juguetes de cuerda y pilas -----	65
5.- Aplicaciones múltiples del juguete -----	66
6.- Juguetes educativos -----	68
V.- INVESTIGACION -----	70
1.- Propósito -----	70
2.- Método -----	70
3.- Procedimiento -----	79
4.- Tratamiento estadístico -----	79
5.- Resultados -----	80
6.- Discusión -----	86
7.- Conclusiones -----	91
A P E N D I C E -----	96
BIBLIOGRAFIA -----	106

P R O L O G O

La presente tesis tiene un doble propósito: primero, tratar de dar un panorama general sobre los aspectos mas sobresalientes que se tienen acerca del tema juego y del juguete, éste último se encuentra en una fase incipiente y dispersa; hacen falta estudios experimentales para poder dar afirmaciones y recomendaciones más precisas; segundo, evaluar las actitudes de los consumidores en función de la clase social,

Todo esto encaminado a que la selección de los juguetes sea la idónea para los niños; tomando en cuenta sus necesidades reales y no aquellas creadas artificialmente.

Dentro de la importancia del juego y el juguete en el desarrollo infantil se han realizado diversas teorías que tratan de explicar su aparición.

La publicidad, el precio, el sexo, son algunos de los determinantes en la adquisición de juguetes.

Un capítulo de uso práctico para los consumidores es el IV, en donde se analizan los criterios recomendables para la adquisición de juguetes.

El capítulo V se refiere a la parte de investigación la cual evaluó las diferencias de actitudes de los consumidores hacia los juguetes, dependiendo del nivel socio-económico.

I. INTRODUCCION

El juego es de vital importancia para el desarrollo integral del niño, "y a través de esta actividad él desarrolla toda clase de repertorios: psicomotrices, cognoscitivos, lingüísticos, afectivos y sociales". (Mc Call, 1974; Mc Clinton y Mier, 1978. Citados por Flores y García, 1979).

"El juego infantil no sólo es distracción, diversión o pasatiempo, es también: aprendizaje, experimentación, imitación, representación, simbolización, desempeño de roles, etc. Es la consecuencia de una etapa del desarrollo del niño y palanca imprescindible para pasar a la siguiente". (Millar, 1972).

Se ha observado, que el juego introduce al niño a las normas sociales establecidas en su medio ambiente y le inculca ciertos hábitos permitiéndole adaptarse a ese sistema en el cual se desenvuelve.

Para el infante, el juego es una actividad que merece seriedad y absorbe completamente su atención. No distingue entre juego y trabajo. El juego precede al trabajo y de ser una actividad principal, pasa a ser una actividad secundaria. "El juego es casi toda actividad espontánea del niño, y en el adulto laborioso no es más que un accidente en su actividad. El papel que cumple el juego en la infancia es el que cumple el trabajo en la madurez"! (Sarazanas y Bandet, 1972). El elemento o herramienta del juego, es el juguete, este ayuda a realizar toda clase de actividades esenciales para el desarrollo infantil.

Para un niño, según su carga imaginativa, cualquier objeto puede convertirse en juguete, determinando el niño su valor. Un objeto concebido como juguete,

que sirve para otro fin y no se utiliza para jugar, no es tal. Su empleo le confiere su carácter definitivo.

El juguete es uno de los objetos primordiales en el entorno del niño, - constituye uno de los datos primarios de su contacto con el mundo.

"Los juguetes han ido adquiriendo cada vez mayor importancia dentro del proceso educativo y socializador del niño" (Weissberger, 1978), y como objetos son emisores de mensajes. Como inculcadores de hábitos, capacitarán al niño para acciones prácticas a corto y largo plazo, tendientes a reproducir las estructuras sociales existentes.

Una elección adecuada de juguetes en el momento oportuno es indispensable para el desarrollo físico, intelectual y social del niño. Por eso es necesario orientar a los padres para que el juguete corresponda a la edad del niño y a las funciones que se quieran desarrollar en él.

El objetivo del presente estudio es hacer una investigación descriptiva llevando a cabo los siguientes puntos:

- a) Recopilar información de autores que han trabajado sobre el tema, - acerca de conocimientos básicos en general, que se tiene sobre juguetes.
- b) Recabar datos por medio de un cuestionario de actitudes para conocer y comparar lo que la gente opina al respecto de los juguetes, dependiendo de los resultados elaborar proposiciones.

Este trabajo se llevó a cabo por la carencia de estudios que se han hecho en México al respecto, y por el gasto excesivo que la familia mexicana dedica al juguete. Una investigación previa efectuada por el Instituto Nacional del Consumidor (INCO) en 1978, reveló que la venta de juguetes para Navidad y Reyes en la República Mexicana es de más de 3,000 millones de pesos, de los cuales aproximadamente el 45% corresponde a la Ciudad de México.

Se adquiere la mayor parte de los juguetes, y en particular por familias económicamente débiles, por la publicidad realizada en la temporada Navideña y no por las necesidades reales de los niños, los medios publicitarios alteran artificialmente la jerarquía de las necesidades del público consumidor.

Otro aspecto importante que trataremos en este estudio es: cómo un juguete puede facilitar u obstaculizar el desarrollo del niño y con base en esto - poder orientar a los padres en el conocimiento y adquisición de los juguetes idóneos.

II. IMPORTANCIA DEL JUEGO Y DEL JUGUETE EN EL DESARROLLO INFANTIL.

"Estudiar en el niño sólo el crecimiento, el desarrollo de las funciones, sin tener en cuenta el juego, sería descuidar ese impulso irresistible por el cual el niño modela él mismo su propia estatua".

(Chateau, 1973).

Para poder hablar del juguete, es imprescindible hacer una breve descripción de lo que es el juego, ya que el primero es un elemento constitutivo del segundo.

Dentro de todas las actividades que el ser humano desarrolla, encontramos una que, aparentemente, no tiene otro fin que el de proporcionar entretenimiento aparte de las labores cotidianas, o sea, hay juego cuando no hay trabajo. Por esto, en muchas opiniones, el juego es una actividad no productiva, de pérdida de tiempo. Trataremos de enfatizar su importancia dentro del desarrollo infantil para que se valore en la forma que merece, ya que la mayoría de los niños pasan la mayor parte de su tiempo jugando, sobre todo en las zonas urbanas, pues los niños que se desenvuelven en un medio rural tienen un tiempo de juego muy limitado debido a que, desde muy pequeños, tienen que ayudar en las labores de los adultos.

Explicar el juego en la conducta humana, ha sido una preocupación que viene desde la antigüedad, Platón (428-327, A.C.) y Aristóteles (384-322, A.C.), tuvieron la idea de utilizar formas de juego en los métodos de enseñanza. Varios siglos después, Comenio en el siglo XVII, hasta Rosseau, Pestalozzi y Froebel en el siglo XVIII y principios del siglo XIX, se señaló que la educación debería de tener en cuenta los intereses del niño y su grado de desarrollo.

Según el Diccionario de Psicología (1979), el juego es definido como:

1) Ejercicio de las formas típicas de conducta de una especie determinada sin referencia específica a las necesidades orgánicas. 2) Forma de diversión regida por reglas definidas y que generalmente comprende una competencia entre individuos o grupos de individuos, con algún objeto determinado.⁽¹⁾ Caracteriza al animal joven, y también se manifiesta en el adulto como medio de recreo, p.e. la ca

za como deporte; los juegos de azar forman una clase especial dentro de (2).

De acuerdo con esta definición, tomaremos como punto de partida la primera acepción, la cual menciona que el juego "caracteriza al animal joven", es decir que lo que caracteriza al niño, es la actividad de juego. Esta no es una actividad uniforme, por un lado, el juego es quieto y concentrado; por otro, es violento e inadecuado. Puede implicar exploración, agresión, elementos de conducta social; puede ser social o individual; en fin, el juego va a tener distintas tarjetas de presentación, según sea la característica de conducta de juego que se presente.

Citemos a continuación a distintos autores que han tratado una definición del juego, sin llegar a establecer una teoría propiamente dicha. Para Huizinga (citado por Sarazanas, 1977), el juego es una actividad "voluntaria", realizada dentro de ciertos límites fijados de tiempo y espacio que siguen una regla aceptada pero imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada de un sentimiento de tensión y de alegría y de una conciencia de ser algo diferente de lo que es en la vida corriente.

Caillois (Ibid), define al juego como: "1) Libre.- al cual el jugador no podrá ser obligado o sin que el juego pierda inmediatamente su naturaleza de diversión atractiva y alegre; 2) Separada.- circunscrita a límites de espacio y de tiempo, precisos y señalados de antemano; 3) Incierta.- cuyo desarrollo no puede ser determinado y cuyo resultado no puede ser adquirido previamente; forzosamente ha de dejarse un cierto margen de iniciativa del jugador dada su natural necesidad de inventar; 4) Improductiva.- no debe crear bienes ni ningún tipo de nuevos elementos; 5) Regulada.- sometida a convencionalismos que suspenden las leyes ordinarias y que instauran momentáneamente una nueva legislación que será la única que cuente; 6) Ficticia.- acompañada de una conciencia específica de realidad secundaria o de franca irrealidad con relación a la vida corriente".

"El juego es -según Hegeler (1975) una actividad aparentemente insustancial, que tiene su propia recompensa". Para este autor el juego es análogo al trabajo del adulto, pero se diferencia, en el sentido de que, cuando se trabaja, es para lograr algún resultado, y éste es utilizado para algún propósito; en cambio, en el juego hay una tarea que ha de ser cumplida, pero el resultado no es u-

tilizado para ningún fin.

Arnold (1966), va muy de acuerdo con Hegeler en cuanto que los juegos de un niño y de un adulto difieren en su propósito, "para el adulto es generalmente - un recurso que de alguna manera, le permite alcanzar la vivencia de alguna faceta de su vida que ha perdido o necesita". (pp. 60-61)

Jean Chateau (1973), nos menciona que, para el niño, casi toda actividad es juego y por el juego adivina y anticipa las conductas superiores; "el niño juega porque es únicamente niño", por lo que la infancia tiene como fin el adiestramiento por el juego tanto de las funciones fisiológicas como psíquicas; su punto de vista como podemos ver, va de acuerdo con la teoría del pre-ejercicio, en donde se resalta la importancia del adiestramiento de la función que se desarrolla y no el material particular, ni el resultado de la actividad. "El juego desempeña, pues, en el niño, el papel que el trabajo desempeña en el adulto".

Hetzer (1978) en su libro "El Juego y los Juguetes", define al juego como "una forma básica sui generis de enfrentamiento con aquello que la vida impone a cada ser humano. Sus características son, entre otras, la acción que está de acuerdo con las propias necesidades, el despliegue de iniciativa, la búsqueda de soluciones y el desarrollo de la actividad creadora". Es notorio que la iniciación de todo juego requiere de los niños la ejecución de ciertas acciones, en donde los niños deberán de aprender una serie de actividades, para más tarde, perfeccionarlas mediante el ejercicio. Jugar y aprender, constituyen una unidad inseparable; los niños, al tener la posibilidad de escoger los juegos de su agrado y reconocer que el aprendizaje es necesario para el buen éxito de los mismos, estarán bien - dispuestos a aprender jugando.

Wallon (Citado por Sarazanas, 1972) se refiere al juego como: Toda ocupación que no tiene otra finalidad que ella misma; Este es el caso de los ejercicios a los que se entrega el niño pequeño. Si a menudo resulta de estos un aprendizaje funcional, es porque sí, sin ser perseguido, sin la intención de la meta que permitirán alcanzar. Se encuentra esta actividad como estimulada por su novedad". (p. 21)

Por último Millar, (1972) en su libro "Psicología del Juego Infantil", - se refiere al juego infantil como "no sólo distracción, diversión o pasatiempo. El juego infantil es, también, aprendizaje, experimentación, imitación, representación, simbolización, desempeño de roles, etc. El juego infantil es la consecuencia de una etapa del desarrollo del niño y palanca imprescindible para pasar a la siguiente".

En resumen, vemos que los intentos anteriores de definir al juego van a tocar, en alguna forma, aspectos que tienen que ver con cuestiones emotivas, perceptuales y de aprendizaje -algunas más, algunas menos- por lo que no se ha llegado a un acuerdo acerca de ¿qué es esa actividad conductual conocida como juego?. Pero la ausencia de una definición clara y precisa, en cuanto a juego se refiere, no ha impedido que se desarrollen diversas teorías que van a tratar de explicar - las relaciones que se están dando cuando se presenta el juego.

1.- Teorías del Juego.

a. Teoría de la Distracción.

Esta es la teoría más antigua y extendida en nuestros días, en donde el juego es considerado como un entretenimiento que libera de las preocupaciones y de la fatiga. Es evidente que no puede aplicarse al niño, que no necesita válvulas de escape ni descanso, que juega desde que amanece y no necesita defenderse de la fatiga de sus arduos deberes.

b. Teoría del exceso de energía o energía sobrante.

El juego será un juego de expresión y de liberación de fuerzas inutilizadas en la vida; esta teoría, aplicada a los adultos, explica todas las actividades llamadas de "ocio" o "vacaciones", cuando el trabajo no exige ya el ejercicio de la acción y de la energía. Esta energía excesiva encuentra su utilización en actos inútiles, pero que precisamente sirven para exteriorizarla en el juego. La noción de "excedente de energía" evoca la imagen de un sistema de agua o gas en el que el depósito comunica con varios canales y puede desbordarse si la presión aumenta, porque una sola salida no le es suficiente. (Schiller y Spencer; citados por Millar, 1972).

c. Teoría del atavismo o de la recapitulación.

Autores como Spencer fueron demasiado especulativos sin llegar a producir un gran impacto. Debido a la importancia de las teorías de Charles Darwin (1859) en su "Origen de las Especies", el interés por el desarrollo de la especie humana a partir de las especies inferiores, llevó a la preocupación por el estudio del desarrollo de la misma especie humana, de esta manera se abrió el camino a la observación. Hall (Citado por Millar, 1972), profesor americano de psicología y pedagogía, tuvo un doble interés por la teoría evolutiva y por la educación que le condujo al campo de la investigación infantil. Su teoría de la recapitulación se basa en que el niño es un eslabón en la cadena evolutiva del animal y del hombre, y que en su vida embrionaria pasa por todas las etapas, desde el protozoo hasta el ser humano. El desarrollo individual reproduce el desarrollo total de la especie. El niño entonces, revivie la historia de sus remotos antepasados. Las experiencias de los antepasados se transmiten y el niño vivie en el juego los intereses y ocupaciones que experimentó el hombre prehistórico y primitivo, o sea, si admitimos que la infancia reprecipita, de forma acelerada, la evolución de la raza humana, los juegos reproducirán, poco más o menos en el orden en que aparecieron en el pasado, las actividades de los hombres a través de las generaciones.

Sin duda podemos volver a encontrar en los juegos de los niños ciertas formas ancestrales, donde se descubren los mismos instintos -caza, lucha y los mismos ritos- fórmulas mágicas de cancioncillas poder de ciertos gestos. Esta teoría estimuló el interés por el estudio de la conducta de los niños en las diferentes edades.

d. Teoría del Ejercicio Preparatorio o Pre-ejercicio.

Groos (1899), profesor de Filosofía en Basilea, dio a conocer, más tarde otra teoría diferente en sus escritos sobre "el juego de los animales" sobre "el juego del hombre". La idea fundamental de su tesis, planteada sobre el papel del juego en el desarrollo de los seres vivos, es el parecido entre las actividades lúdicas y las acciones que caracterizan a los adultos de la misma categoría. Por ejemplo: "el gatito salta sobre el pedazo de papel o sobre la hoja seca como más tarde saltará sobre el ratón o sobre el pájaro".

Todo sucede, entonces, como si los instintos aportados al nacer, tuvieran necesidad de un complemento de desarrollo para cumplir su papel en la vida. El juego permitirá el desarrollo de esta función instintiva; sería un "ejercicio de preparación para la vida seria". Según la fórmula de Groos, el animal no juega porque es joven, sino que es joven porque necesita jugar. Los adultos continúan jugando porque el juego ha sido una experiencia agradable en su juventud; con ésto, Groos da por sentada la existencia de un elemento "aprendido" en el juego. El valor de la teoría del pre-ejercicio está en demostrar que unas actividades consideradas "sin objeto" e "inútiles", pueden tener una finalidad biológica consecuente.

e. Teoría Biológica del Juego.

Carr (1902), propuso que el juego es un agente de crecimiento de los órganos, debido a que estimula la acción del sistema nervioso. Trabajos realizados por la U.N.E.S.C.O. (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization) en 1968, han precisado aun mejor, como ya es sabido, que el cerebro no ha adquirido su estructura definitiva al nacer. Es en la primera infancia, mientras que el cerebro aumenta de peso, cuando los nervios se mielinizan y las conexiones nerviosas se multiplican permitiendo nuevas relaciones psíquicas. El juego ayudará, a su vez, al crecimiento y a sus mecanismos biológicos y consecuentemente, condicionará el desarrollo del individuo.

El juego ha sido explicado desde el punto de vista de otras ciencias como la Fisiología, Biología y Zoología entre otras, por lo que el problema se ha tratado desde puntos de vista diferentes. Algunas teorías han influido sobre posteriores concepciones e investigaciones sobre el juego.

1.1. Teorías Psicológicas del Juego.

A fines del siglo XIX y principios del XX, la Psicología se aleja de las otras ciencias; por lo tanto, el estudio del juego va a ser tratado desde puntos de vista eminentemente psicológicos.

a. El juego y la teoría psicoanalítica.

Sigmund Freud dio origen al psicoanálisis a fines del siglo XIX y principios del siglo XX, como una forma de tratamiento de las llamadas "enfermedades

mentales"; esta teoría tiene como objeto teórico "el inconsciente" a el cual se puede llegar por medio del método de la asociación libre y la técnica supeditada a lo que es el método. El desarrollo de esta teoría ha permitido que se investigue en forma sistemática el simbolismo que se presenta en el juego infantil.

Freud (1920), postuló que "la vida psíquica es regida por el principio del placer, halla también su expresión en la hipótesis de que una de las tendencias del aparato psíquico es la de conservar lo más baja posible o por lo menos constante la cantidad de excitación en él existente". Basa esto desde el punto de vista económico en la consecución del placer; al estudiar un primer juego de un niño, el cual consistía en hacer desaparecer y reaparecer un carrete, llega a la conclusión de que los niños repiten en sus juegos todo aquello que en la vida les ha causado una intensa impresión y que de este modo se procuran un medio de "hechar fuera" la energía que se ha concentrado, haciéndose, por decirlo así, dueños de la situación.

Podemos notar que el juego infantil se halla bajo la influencia del deseo dominante de ser grandes y poder hacer lo que los mayores, o sea, podemos hablar de imitación. En muchos juegos la hipótesis de imitación queda descartada, puesto que existe algo que va más allá de la simple apariencia; un objeto va a ser utilizado de manera completamente diferente para lo que fue diseñado.

En desarrollos posteriores Anna Freud (1950), afirma que las actividades lúdicas van evolucionando como expresiones de tendencia simbólica y altamente formales del ataque agresivo, la competencia y la defensa.

Para Erikson (1978), el juego es una función del yo, un intento por sincronizar los procesos corporales y sociales con el sí mismo. Facilita el crecimiento, tanto en sentido individual como social. Distingue tres fases sucesivas en la evolución del juego en el niño: 1) Autoesfera, en la cual el niño explora sensaciones internas o externas, relacionadas con su cuerpo o con las personas que se ocupan de sus cuidados corporales. 2) Microesfera, utilización de juegos representativos mediante los cuales exterioriza sus fantasías. 3) Macroesfera, el niño utiliza sus relaciones con los adultos y aborda el proceso de socialización.

Al examinar la evolución genética de los juegos, Klein, (citada por - Lebovici y Soulé, 1973) distingue la utilización de los juegos representativos de las fantasías de la imaginación en el juego: juego del doctor o la enfermera, etc. Estos juegos extraen el valor del carácter más directo de su simbolismo y, por ello, de las asociaciones verbales que suscitan. A lo largo de la obra Kleiniana se indica claramente que el juego no es sólo satisfacción de deseos, sino también triunfo y dominio de la realidad gracias al proceso de proyección sobre el mundo externo de los peligros internos.

Las observaciones del juego de los niños se dividen al parecer, en dos posiciones que a primera vista son contradictorias. Para unos, el juego es una recreación continua, libre y espontánea; desemboca en una construcción, por lo que es configurativa; la actividad lúdica está encerrada en sí misma, cargada - continuamente de significación. Otros consideran que el niño contrae a través - del juego su primera relación con el mundo y aborda los objetos.

Resumiendo, la expresión o actividad del juego, dentro de la corriente psicoanalítica se caracteriza por tres niveles:

1. En muchos casos, el niño pequeño construye con sus juegos un mundo representativo, al cual consagra sus mejores cuidados.

2. El observador no puede dejar de notar que el niño que construye este mundo representativo no expresa siempre lo que quisiera construir y representar. Sus titubeos son auténticos lapsus de juego, son procesos en los que las contracargas insuficientes del juego abren un camino para la expresión de pulsiones - que, según la teoría psicoanalítica, se manifiestan a nivel preconsciente.

3. Puede finalmente considerarse la organización del juego representativo como significativa de la organización psíquica. Simboliza los conflictos, da testimonio de la estructura defensiva del yo; por la medida de la actividad - lúdica no inhibida, permite estimar la importancia de los sectores autónomos del yo.

La influencia más directa en la concepción freudiana del juego la encontramos en diversos tipos de terapia que derivan del psicoanálisis, aplicados a niños con deficiencias, o sea, la utilización del juego como técnica de investigación de la personalidad y como técnica de diagnóstico y tratamiento de niños con deficiencias. También para ampliar el conocimiento en el desarrollo del niño.

b. El juego y las teorías del aprendizaje.

Schlosberg, (Citado por Millar, 1972) opina que "el principal efecto que la teoría del aprendizaje o de la conducta ha tenido sobre la psicología del juego es que éste, como tal, ya no existe" (p. 33), el juego es, pues, un concepto vago e inútil, puesto que abarca varias conductas que deberán ser investigadas por separado.

El juego no necesita ninguna explicación distinta de la que podríamos encontrar para la conducta en general, ha mermado las posibilidades de estudiar experimentalmente las condiciones bajo las que se dan los diversos tipos de juego. Sin embargo, el renovado interés, surgido en los últimos 20 años, por la curiosidad y por el papel de la atención en el aprendizaje, contribuirá a facilitarnos el conocimiento de otro aspecto del juego. El juego es una respuesta a la novedad y al cambio.

Muchas de las actividades que se presentan en el transcurso del desarrollo del individuo, pueden considerarse como ejemplos de aprendizaje: la adquisición del lenguaje, enseñar a manejar una máquina de escribir, memorizar una canción. También uno aprende a tener preferencias, actitudes e ideas sociales. Por lo tanto, se va a entender por aprendizaje: "al proceso, en virtud del cual una actividad se origina o se cambia a través de la reacción a una situación encontrada, con tal que las características del cambio registrado en la actividad no pueden explicarse con fundamento en las tendencias innatas de respuesta, la maduración o estados transitorios del organismo". (Hilgard, 1977).

Es de importancia distinguir en el aprendizaje las clases de cambios y sus antecedentes correlativos, que se consideren como aprendizaje de las clases emparentadas de cambio y sus antecedentes, que no se clasifican como aprendizaje.

Dentro de las distintas orientaciones en las teorías del aprendizaje, nos referiremos a las que actualmente tienen mayor importancia, que son: la teoría del estímulo-respuesta y las interpretaciones cognoscitivas.

La teoría de Estímulo-respuesta (Pavlov, Thorndike, Guthrie, Hull y Skinner), considera el aprendizaje como una cuestión de conexiones entre estímulos y respuestas. Una respuesta puede ser cualquier ítem, mientras que un estímulo puede ser cualquier sensación. Se enfatiza una serie de principios que son en potencia útiles en la práctica, se habla de que quien aprende debe ser activo; al adquirir la habilidad y al producir el sobreaprendizaje suficiente para garantizar la retención, se hace necesaria la frecuencia de la repetición; las respuestas deseables o correctas deben ser recompensadas; por medio de la generalización y la discriminación se sugiere la importancia de la práctica en contextos variados, de modo que el aprendizaje llegue a ser o siga siendo adecuado ante una cantidad mayor o menor de estímulos; la novedad de la conducta puede acrecentarse con la imitación de modelos por medio de indicios. Por último, las condiciones de pulsión son importantes en el aprendizaje, no en todos los motivos personales y sociales concuerda con los principios de reducción de condiciones motivacionales que se basan en experimentos de privación de comida.

A la conducta exploratoria también se le ha llamado curiosidad, motivo manipulatorio, hambre de estímulo o la necesidad de estimulación. Esta conducta ha sido considerada por un lado como motivo aprendido, por otro relacionado con motivos biológicos.

Stagner y Kowoski (1952), consideran que cada estímulo, cada cambio físico en el medio ambiente, es de significación potencial para el organismo. Cada impresión visual, acústica u olfatoria tiende de esta manera a despertar automáticamente la atención. El niño pequeño explora los objetos, él es atraído por la luz y busca la fuente del sonido. Si el estímulo continúa meramente sin cambiar, entonces el niño pierde el interés.

El sujeto ante una situación novedosa va a reaccionar orientándose hacia lo nuevo, de esta manera lo impulsa a la exploración.

Para Cofer y Appley (1964), la exploración va apareciendo según se reduce el miedo.

Berlyne (1950), llegó a la conclusión de que se tiende a explorar más un estímulo novedoso que un estímulo familiar y que lo novedoso y lo complejo - contribuyen a dar respuestas exploratorias.

Vemos que ante objetos complejos se tiende a explorarlos mucho más - tiempo, por lo que existe preferencia hacia estímulos complejos y se tiende a aumentar esta preferencia con el tiempo.

¿Qué impulsa a la exploración?.

Los animales trabajan durante largos períodos con la única recompensa de satisfacer su curiosidad y esta satisfacción produce aprendizaje, de la misma manera que la satisfacción del hambre y la sed promueven el aprendizaje.

Chapman y Levy (1957), Denny (1957) y Miles (1958), llegan a conclusiones similares de que lo novedoso y lo complejo de la estimulación parece ser el adecuado reforzamiento del aprendizaje.

La estimulación externa es importante para evocar la actividad exploratoria, se ha implicado que estos estímulos son fuentes motivacionales de conductas de orientación, curiosidad, exploración y manipulación entre otras y en ciertas circunstancias, tanto los animales como los humanos responderán al estímulo novedoso, complejo o con atributos similares por medio de las conductas antes mencionadas.

Deducimos entonces que para las teorías del aprendizaje, el juego es determinado por estímulos que caracterizan la exploración e investigación; para el niño es atractivo lo novedoso y en general la apreciación del cambio y de las diferencias en la estimulación externa. En términos generales para la teoría de estímulo-respuesta, el juego implica aprendizaje, donde una respuesta es selectiva dependiendo de la estimulación de que está siendo objeto una persona o sujeto en el medio ambiente en que se desarrolla.

La teoría cognoscitiva va a dirigirse a las características perceptuales con las que se despliega el problema ante quien aprende; son condiciones importantes del que aprende, tales como relaciones de figura-campo, signos direccionales "que-conducen-a-que", interrelaciones orgánicas y la organización del -

conocimiento (establecimiento de la complejidad). El aprendizaje en comprensión es más permanente y más transferible que el aprendizaje erróneo; la retroalimentación cognoscitiva confirma el conocimiento correcto y corrige al aprendizaje erróneo; la determinación del objetivo que hace el que aprende, reviste importancia como motivación para el aprendizaje y sus éxitos y fracasos son determinantes del modo como definirá las metas futuras; por último, el pensamiento divergente, que conduce a soluciones inventadas de problemas o a la creación de productos nuevos y valiosos, debe fomentarse, y en el mismo caso está el pensamiento convergente, que lleva a las respuestas lógicamente correctas.

Como se ha mencionado con anterioridad, las teorías del aprendizaje no dan una explicación del juego, pero sí nos permiten explorar e investigar las condiciones en que se está presentando esta conducta que conlleva el aprendizaje de nuevas conductas y la resolución de problemas, según va adquiriendo experiencia el sujeto en el desarrollo individual.

c. El Juego y la Teoría de Jean Piaget.

Piaget (1979), da una explicación del juego íntimamente ligada con su teoría del desarrollo de la inteligencia, la cual gira por la acción de los procesos de asimilación y acomodación.

Menciona que "el juego es esencialmente asimilación o asimilación que priva sobre la acomodación; el juego es, primero que todo, simple asimilación funcional o reproductiva". La asimilación se define como la incorporación de nuevos objetos o experiencias a los esquemas (secuencias bien definidas de acciones físicas o mentales) existentes, en tanto que el proceso de acomodación modifica esquemas para resolver problemas que surgen de nuevas experiencias dentro de su ambiente. Con la interiorización de los esquemas, el juego se diferencia cada vez más de las conductas de adaptación para orientarse en la dirección de la asimilación; o sea que es diferente a el acto de la inteligencia, el cual desemboca en un equilibrio entre la asimilación y la acomodación.

En la medida en que se busca un equilibrio entre los procesos de asimilación y acomodación, se puede hablar de adaptación propiamente inteligente. En cambio, cuando el proceso de asimilación subordina sobre el proceso de acomodación, se puede hablar de "libre satisfacción", o sea, el juego.

Cuando el niño comienza a socializarse, el juego adquiere reglas o adapta la imaginación simbólica a los requerimientos de la realidad; bajo estas dos formas, el símbolo de asimilación individual cede el paso a la regla colectiva o al símbolo representativo u objetivo, o a ambos.

"El juego -nos dice Piaget- procede por relación del esfuerzo adaptativo y por medio del ejercicio de las actividades por el solo placer de dominarlas y de extraer de allí un sentimiento de virtuosidad y potencia. La imitación y el juego se conjugan solamente en el nivel de la representación y constituyen un conjunto del que se podrían extraer las adaptaciones inactuales por oposición a la inteligencia en el acto". (Ibid pp. 125-126) ¿Desde cuándo se puede considerar que comienza el juego?. Siguiendo el período sensorio motor: 1) en el primer estadio se encuentran adaptaciones puramente reflejas; 2) en el segundo estadio, el juego parece ya formar parte de las condiciones adaptativas; 3) en el tercer estadio o estadio de las reacciones circulares secundarias, la diferencia entre el juego y la asimilación intelectual es más acentuada, o sea, ya se encuentra una cierta intencionalidad de manipuleo de objetos; 4) en el curso del cuarto estadio o estadio de la coordinación de los esquemas secundarios, a) el placer de actuar sin esfuerzo de adaptación y alcanzar un fin determinado y b) la movilidad de los esquemas permite la formación de verdaderas combinaciones lúdicas y el sujeto pasa de un esquema a otro sin ensayarlo sucesivamente y sin ningún esfuerzo de adaptación; 5) en el quinto estadio, el juego se presenta bajo la forma de una extensión de la función de la asimilación más allá de los límites de la adaptación actual; 6) en el sexto estadio, el símbolo lúdico se destaca del ritual bajo la forma de esquemas simbólicos, gracias a un proceso decisivo en el sentido de la representación.

Terminando el sexto estadio concluye el período sensorio-motor, hacia un año y medio o dos años, apareciendo en el curso de éste una función fundamental para ulteriores conductas la función semiótica o simbólica en la cual se manifiestan conductas que evocan objetos ausentes; es decir el poder reproducir algo "significado" por medio de un "significante diferenciado" que sólo sirve para esa representación: lenguaje, juego, imagen mental, etc.

Dentro de esas conductas de aparición casi simultánea se encuentran:

1) Imitación diferida que es la que se inicia en ausencia del modelo constituyendo el comienzo de representación y el gesto imitador, un inicio de significante diferenciado.

2) Juego simbólico o de ficción, desconocido en el nivel sensorio-motor. Existe representación y el significante diferenciado un gesto imitador, pero acompañado de objetos que se han hecho simbólicos.

3) El dibujo o imagen gráfica es en sus comienzos, un intermediario entre el juego y la imagen mental, no apareciendo sino hacia los dos años y medio.

4) Imagen aparece como imitación interiorizada.

5) Lenguaje que permite la evocación verbal de acacentimientos no actuales (Piaget e Inhelder, Psicología del Niño, 1975).

Por otro lado, se encuentran cuatro tipos de estructuras que caracterizan a los juegos infantiles; el ejercicio, el símbolo, la regla y la construcción.

1) El juego de ejercicio es el primero en aparecer y caracteriza a los estadios del dos al cinco del período sensorio-motor, pero en el estadio seis da comienzo el juego simbólico (el juego de simple ejercicio, sin intervención de símbolos y ficciones ni reglas, caracterizan en particular a las conductas animales). Consiste en repetir por placer actividades adquiridas con un fin de adaptación y comprensión.

2) Los juegos simbólicos implican la representación de un objeto ausente. Señala el apogeo del juego infantil, siendo la función esencial de la vida del niño.

Con el juego trata de establecer un equilibrio tanto afectivo como intelectual en el cual no se adapta a lo real, sino por el contrario, la asimilación al yo, sin coacciones ni sanciones: tal es el juego, que disconforma lo real, por asimilación más o menos pura, a las necesidades del yo.

Es también un medio propio de expresión, o sea, de un sistema de significantes construidos por él y adaptables a sus deseos: como es el sistema de los símbolos propios del juego siendo tomados de la imitación a título de instrumentos; pero de una imitación no perseguida, sino simplemente utilizada como medio evocador al servicio de la asimilación lúdica.

La función de asimilación de lo real al yo que cumple el juego simbólico se manifiesta bajo las formas particulares más diversas en la mayor parte de los casos afectivos sobre todo, pero a veces al servicio de intereses cognitivos.

Son, sobre todo, los conflictos afectivos los que reaparecen en el juego simbólico sirviendo éste para la liquidación de los conflictos y también para la compensación de necesidades no satisfechas, inversión de los papeles (obediencia autoridad), liberación y extensión del yo.

El simbolismo centrado en el yo no consiste sólo en formular y en alimentar los diversos intereses conscientes del sujeto. El juego simbólico se refiere frecuentemente también a conflictos inconscientes: intereses sexuales, defensa contra la angustia, fobias, agresividad, etc.

3) En los juegos de reglas, la regla implica relaciones sociales o interindividuales, así como una regularidad impuesta por el grupo, cuya violación representa una falta.

4) Juegos de construcción, impregnados aun, al principio de simbolismo lúdico pero que tienden seguidamente a construir verdaderas adaptaciones (construcciones mecánicas, etc.) o soluciones de problemas y creaciones inteligentes.

Por lo tanto el juego de ejercicio simple comienza desde los primeros meses; el juego simbólico a partir de los primeros meses del segundo año; el juego de reglas no se constituye sino durante el segundo período (de 4 a 7 años aproximadamente) y sobre todo durante el tercer período (de 7 a los 11 años aproximadamente). Tenemos entonces que en el adulto quedan algunos residuos de juego - de ejercicio simple y de juegos simbólicos, el juego de reglas subsiste y se desarrolla durante toda la vida, por lo que el juego de reglas es la actividad lúdica del ser socializado.

Los tres primeros niveles quedan caracterizados por diversas formas sucesivas, que son: sensorio-motora, representativa y reflexiva. Ahora bien, cabe preguntarse ¿dónde se sitúan los juegos que van a implicar la creación o construcción?. Cuando se lleva a cabo la construcción de un objeto, por ejemplo: un barco, cuando el significante termina por confundirse con su significado y el juego simbólico con una imitación verdadera del barco, la pregunta que se plantea es -

la de saber si esta construcción es un juego, una imitación o un trabajo espontáneo; tal vez la respuesta va más encaminada, dependiendo de lo que uno se está refiriendo al hacer alguna de esas actividades, y podrá decirse si es una imitación, un juego o un trabajo espontáneo.

El juego según Piaget (1979), es definido por varios criterios:

1. El juego encuentra su fin en sí mismo, mientras que el trabajo y las demás conductas no lúdicas entrañan una meta que no está comprendida en la acción como tal.

2. Hay que distinguir dos polos: a) la actividad es verdaderamente espontánea, ya que no es controlada y b) la actividad controlada por la sociedad y por la realidad.

3. El juego es una actividad "para el placer", mientras que la actividad seria tiene por meta un resultado útil, independientemente de su carácter agradable.

4. (Formulado por autores americanos), es la carencia relativa de organización, o sea, falta de estructura organizada, por oposición al pensamiento serio y reglamentado.

5. Liberación de los conflictos: el juego ignora los conflictos o, si los encuentra, libera al yo mediante una solución de compensación o de liquidación, mientras la actividad seria se debate en conflictos ineludibles.

6. (Criterio propuesto por: M-W Curti, Child Psychology, Longmans -- Green, 1930) por ejemplo: Barrer un piso no es juego, pero barrer describiendo figuras reviste un carácter lúdico. El juego principiaría así con la intervención de motivos no contenidos en la acción inicial y todo juego podría caracterizarse por el papel que desempeñan motivos posteriormente agregados". (Piaget, 1979).

RESUMEN.

En las distintas teorías revisadas señalan aspectos que involucran de terminantes del juego; este ha sido considerado como simple entretenimiento, don de se lleva a cabo "liberación de fuerzas" que no han sido utilizadas en la vida del sujeto, dando la posibilidad de desarrollar nuevas conductas y de esta manera el desarrollo físico no se vea alterado desfavorablemente.

Dentro de las teorías psicológicas el juego involucra aprendizaje donde la respuesta es selectiva del estímulo de que es objeto, esta respuesta tiene que ver con las características perceptuales del sujeto. En el desarrollo de la inteligencia el juego tiene que ver con la incorporación de nuevos objetos o experiencias a secuencias que están bien definidas por acciones físicas o psicológicas; o sea que por medio de el juego el individuo lleva a cabo un proceso de interiorización de esquemas, éste difiere de la formación de la inteligencia en el sentido de que no hay equilibrio entre la incorporación de nuevos objetos ya existentes y la modificación de esquemas como resultado de nuevas experiencias. Por último, el juego es representativo de la fantasía y la imaginación, dándose una descarga de "energía" que se dirige hacia lo placentero y es en esta actividad donde se encuentra la existencia de un algo que va más allá de la imitación de las conductas que presenten en su medio ambiente.

2. ¿Qué es un juguete?

Al abordar este punto advertiremos que existe una escasez de investigaciones por lo que al tema se refiere; esto se debe a múltiples consideraciones, cada una de las cuales requiere de un profundo estudio que hasta la fecha no existe, ya que para conocer íntegramente el objeto de estudio tendrá que ser visto desde diversos puntos: origen, difusión, técnica, relaciones con la psicología general, social o étnica, con la religión, el arte, y la cultura, incluyendo el comercio y la educación. Por todo esto, se trata de un tema nuevo, sin duda fundamental, en el que sólo se encuentran conceptos superficiales e incompletos, donde el juguete es un elemento de suma importancia para poder interpretar la psicología de las civilizaciones desde la antigüedad hasta nuestros días. (Pinon; Citado por Sarazanas y Bandet, 1972).

Citaremos algunas definiciones de juguete a continuación.

En sentido amplio, Sarazanas y Bandet, (1972) lo definen como:

"Todo objeto exterior sobre el cual el niño ejercerá una actividad gratuita de representación -actividad funcional que sirva a la vez a la fijación y la integración de los diversos esquemas motrices- o una actividad más significativa que le proporcione cierto placer". (p. 29).

Como se puede notar, los autores no confieren el término a los juguetes "fabricados" ex profeso para jugar, sino a cualquier objeto que cumpla la función de evocar el juego, ya que en última instancia, el juguete depende de la carga imaginativa que el niño le dé, mas no del objeto en sí, por lo que, en manos de un niño, puede convertirse en juguete cualquier objeto, ya sea un papel, una cuerda, hojas, etc.

El juguete fabricado, el juguete de la tienda, no es, pues, elemento indispensable del juego.

El primer juguete que acapara la atención del niño, es el cuerpo humano, ya sea su propio cuerpo (boca, mano, pies) o el cuerpo de su madre, y no es sino hasta después de los tres meses que el niño juega casi en forma exclusiva con su cuerpo.

P. Boratov nos dice: "el juguete es el accesorio que constituye por sí mismo el elemento suficiente del juego". (Ibidem. P. 31).

Para R. Pinon, "el juguete provoca el impulso de actividad que enseña a ser el juego, lo sostiene, y es función de su asociación con el juego". (Ibidem)

Sólo el empleo confiere al juguete su carácter definitivo.

Si los juegos deben ser considerados como "las acciones más serias de los niños" (Montaigne) el juguete como elemento de éste deberá ser tomado en cuenta con la importancia que merece.

Existen dos concepciones distintas con respecto al juguete; por un lado, el juguete es entendido en su función manifiesta como un objeto lúdico, neutro, natural e ingenuo, cuyo único objetivo es la recreación del niño o su entrenamiento, excluyendo aquí los que manifiestamente se definen como educativos; por otro, el juguete es uno de los objetos esenciales en torno al niño, que constituye uno de los primeros datos de su contacto con el mundo y como objeto, es comunicación, un objeto que emite mensajes y que tiene funciones latentes que contribuyen a inculcar e internalizar hábitos y sistemas ideológicos culturales. -- (Weissberger, 1978).

Para nosotros, estas dos últimas posturas tendrán importancia, dependiendo del juguete de que se trate; por ejemplo: si hablamos de pelotas, canicas o reatas, no podemos afirmar que estén emitiendo mensajes latentes, sino más bien ejercitación, diversión, competencia ingenua. Ahora bien, si hablamos de juguetes como Barbie, Monopolio u Horno Pizza Hot, indiscutiblemente están enviando mensajes que implican determinados intereses, tratando de hacer consumidores a los niños e implantando ideologías ajenas a nuestra forma de vida. Más adelante se hablará con mayor amplitud al respecto.

Existen dos tendencias respecto al surgimiento del juego: una nos dice que el juego comienza sin juguetes, los que no aparecen más que como accesorio para reforzar el juego; otra nos indica que el juego nace del objeto, transformando a este último en juguete, siempre y cuando el dinamismo infantil esté presente. Ambas posturas se dan en la vida corriente, pero en las dos la imaginación del niño es el elemento fundamental sin el cual no habría ni juego, ni juguete, sin importar qué cosa precede a la otra.

3. Historia del Juguete.

No se puede precisar cuándo aparecieron los juguetes, pero los ha habido desde sociedades primitivas. Parece que todas las civilizaciones han tenido muñecos, pelotas, máscaras, vasijas, pero no todas las culturas les dieron la función recreativa que actualmente conocemos y, si somos estrictos en cuanto a la función del juguete, parece ser que en algunas civilizaciones no se hacían ex profeso para jugar, sino como amuletos u ofrendas. Es todavía una interrogante el empleo que se les daba a aquellos "objetos juguetes".

Algunos eran muy primitivos y otros más perfeccionados, como los hechos de huesos, piedras esculpidas, etc. Las primeras muñecas fueron encontradas en las tumbas del Antiguo Egipto 3,000 años A. C. La primera pelota conocida es también de Egipto y pertenece al año 1,400 A. C. (Reichardt, 1969).

"En un principio, los juguetes de todos los pueblos fueron producto de la industria doméstica". (Benjamin, 1974).

Los juguetes no fueron producidos por fabricantes especializados, - eran más bien un sub-producto de industrias artesanales.

El comprador encontraba animales de madera en el taller del carpintero, trastecitos con el fabricante de alfarería; en su proceso productivo, sólo intervenía una persona de principio a fin, quien era semejante al artista; cada pieza era única.

Hacia finales del siglo XVIII, la producción del juguete sufre un cambio y la fabricación se convierte en industria especializada. El juguetero propiamente dicho aparece en escena a partir de la Revolución Industrial (iniciada en Inglaterra), cuando el juguete, producido antes en el ámbito doméstico, se separa del control familiar, pues empieza a desaparecer la unión de padres e hijos que constituía parte del proceso de producción. Los juguetes se vuelven más extraños a los niños.

Alemania se convirtió en el centro espiritual en el terreno del juguete, además de ser el centro geográfico.

El juguete popular pasa a convertirse en un objeto de folklore y, poco a poco, de objeto artesanal se convierte en objeto de consumo mercantil.

Como la conocemos actualmente, la industria del juguete surge a partir de la Primera Guerra Mundial.

Un paso muy importante fue el aprovechamiento del plástico después de la Segunda Guerra Mundial, como materia prima para la fabricación de juguetes.

Actualmente las distintas variedades de plástico conforman la materia prima por excelencia para este fin.

El último avance tecnológico en materia de juguetes es el referente a los juguetes electrónicos o de computadora, llamados así por contener pequeños aditamentos computarizados los que permiten almacenar un gran volumen de respuestas. Fueron introducidos en 1975, consistiendo en productos que tenían que ser conectados a un televisor. Actualmente existen más de 100 modelos, los que por

su avanzada tecnología son utilizados tanto por niños como por adultos. Su gran variedad abarca desde juguetes melódicos que reproducen cualquier tonada por el ejecutante, hasta juegos de ajedrez en donde resulta casi imposible vencer a la máquina.

Para algunos investigadores, la evolución de los juguetes dependería tanto de las posibilidades de fabricación, como del juego que los juguetes permiten. Con base en las propias características de los juguetes, la historia del juguete se divide en tres períodos:

- 1.- Aquel en que cada niño, desde que era capaz, hacía sus propios juguetes, o al menos, los recibía de su medio ambiente.
- 2.- Aquel en el que el juguete es producto de una industria artesanal.
- 3.- El período que proviene de la producción industrial". (Pinon. Citado por Sarazanas, 1972).

Como se puede observar el juguete va evolucionando paralelamente a la época en que se ubica y a la técnica que prevalece. Conforme la tecnología avanza el juguete se inserta dentro de los avances de la época.

Los sociólogos opinan que el juguete es representativo no solamente de una época, sino también de un medio ambiente. Varía según la edad, el sexo, conforme a las sucesivas generaciones y clases sociales, pero existen juguetes que no varían con el tiempo, que corresponden a intereses permanentes en los niños y que son igualmente interesantes para los niños de hace 100 años como para los niños de hoy.

4. Desarrollo del Juguete en México.

No existe nada definitivo acerca del juguete de la época prehispánica. Los arqueólogos son los únicos que aportan datos sobre los objetos que pudieran conceptualizarse como juguetes, pero ellos se limitan a hacer meras descripciones físicas de los objetos, más no a la interpretación de su presencia y sus funciones.

Desiré Charnay encontró, a fines del siglo pasado en Tenenepango, en las faldas del Popocatepetl, muestras de lo que ella afirma ser un juguete para niños, como una carroza o un carrito a pesar del desconocimiento de la rueda por los antiguos mexicanos.

Se han encontrado algunos perros con ruedas y muñecas de barro con extremidades movibles en escondites de nichos o tumbas, por lo que parece ser que su función no era el juego, sino que, más bien eran objetos simbólicos de ofrendas funerarias. Existe un ejemplar íntegro (perro con rueda) en el Museo Nacional de Antropología e Historia.

Ekhom cree que los indios de México ya tenían conocimiento de la rueda antes de la llegada de los españoles, aunque no era usada con fines prácticos. No hay duda de que los indígenas mexicanos jugaban en determinados festejos, las ceremonias consistían en carreras, simulacros guerreros, juegos de pelota, pero éstos tenían un significado ritual y se practicaban exclusivamente con fines religiosos y simbólicos. Por otra parte, los niños indígenas se encontraban en una situación difícil para poder expresar sus inquietudes, ya que existía una total represión y sometimiento desde muy temprana edad, y se le enseñaba una senda por la que todo era sacrificio en aras de sus dioses, siempre insaciables y sanguinarios. (Ledesma, 1974).

"De herencia prehispánica es nuestra obsesión por la muerte, y ésta se desborda y materializa, como es natural, el día de Difuntos, en el que se satiriza a la muerte de mil jocosas maneras: calaveras de azúcar adornadas con el nombre de la persona a quien se le va a obsequiar, féretros, tumbas, padrecitos con cabezas de garbanzo formando procesiones, etc.

Debe puntualizarse que México es el único país de la tierra en donde se dialoga con la muerte sin aspavientos ni preocupaciones: al contrario, tal familiaridad (que arranca desde el culto aborigen), se extiende a todo nuestro pueblo, quien trata a la muerte en plan confianzudo y bromista. Los menos encuentran en ella uno de los más extraordinarios y atractivos juguetes. Paradójicamente, la muerte viene a ser, en este caso, un objeto divertido, lleno de vida y de encanto". (Ibidem p.p. 269-331).

Durante la colonia, los españoles implantaron una serie de festejos en los cuales se hacían juguetes específicos para cada ocasión.

Fueron las ideas religiosas y sus celebraciones rituales las que, en buena parte, originaron una serie de alegorías que van del nacimiento de Jesús a la referencia a la muerte.

El Jueves de Corpus aparecían mulitas de hojas de maíz cargando sus hcales adornados.

El sábado de Gloria se quemaban los judas, grotescas figuras de cartón que imitan demonios, pintados de vivos colores, que tanto gustan a los mexicanos y encohetados en trechos para que a la hora de ser quemados estallen con gran ruido.

Un día muy importante, el 25 de diciembre, día de la Navidad, se arreglaban nacimientos con un portal humilde, el niño Dios en el pesebre y San José y la Virgen rodeados por los Reyes Magos y un sin fin de figurillas de barro -- (animalitos, pastores, ángeles, etc.).

Los niños de la colonia también se reunían para jugar. Algunos de sus juegos eran cantados y otros declamados o dramatizados, juegos a veces violentos de lucha y guerra; o juegos con las niñas de cortejo y matrimonio, jugados en hileras o en filas y, sobre todo, las rondas. Igual diversión tenían con los papalotes (papálotl: mariposa o cometa).

El juguete mexicano ha ido evolucionando paralelamente a las influencias que ha tenido el país; sin embargo, el juguete popular sigue teniendo latente la esencia de nuestros antepasados indígenas típicamente manual.

Durante el siglo XIX, nuestro país sufre cambios importantes debido a la influencia ejercida por nuevas ideas, basadas en los acontecimientos culturales que se manifestaban en ese tiempo en Europa. En México, el juguete, - por lo general de creación popular, experimenta transformaciones; aparecen nuevas formas de juegos y juguetes: algunos juegos de mesa populares en Francia, en el siglo XVIII, aparecen después de un siglo en México; como ejemplo de éste te-

nemos "el circo", "la corrida de toros", etc. Arriban de Suiza los primeros juguetes de cuerda, que hasta nuestros días son inigualables. De Inglaterra, muñecas y manos de porcelana.

Hoy en día, como se fabricaban en el siglo XIX, se venden muñecas de trapo, tan populares en los distintos estratos sociales.

En México, las casas de muñecas adquieren su sabor propio ya que se amueblaban con juguetes típicamente mexicanos, con trasteros de madera, piezas de vidrio soplado, lámparas de plata y utensilios de cocina del mismo metal.

Los "soldaditos", tanto de barro como los policromados, de plomo o madera, se vuelven populares a partir de la Guerra de Independencia.

Así mismo, en esta época se vuelve popular la fabricación de caballos de madera o pasta a veces con rueda o balancín.

Para la segunda mitad del siglo actual, el juguete popular pasa a convertirse en un objeto de folklore, encontrándolo ahora más bien en el medio rural, o en algunos mercados típicos de la Ciudad de México.

El niño indígena de hoy tiene limitado su tiempo para jugar, ya que desde pequeño tiene que ejercitarse en las tareas que hacen sus padres.

Los niños indígenas elaboran juguetes para ganarse el sustento más que para jugar con ellos.

"Actualmente se puede considerar al juguete popular como una expresión de una conciencia colectiva de manifestación estética que a la vez participa del complejo en que se funden los conceptos de tipo etnográfico, histórico, geográfico, místico religioso, folklórico, etc.". (Ibidem)

El juguete popular puede clasificarse en dos grupos: el hecho exclusivamente para conmemorar ciertas fiestas, y el destinado para todo el año; este último vendido por comerciantes ambulantes; por ejemplo: globos, pompas de jabón, reniletes, etc.

La industria manual fue sustituida por el maquinismo industrial; el gran sentido artístico del juguete fue desplazado por el interés comercial; y los juguetes dejaron de ser objetos artesanales para convertirse, poco a poco en objetos de consumo mercantil.

El desarrollo de la industria juguetera nacional alcanza su máxima expresión al aparecer el plástico como material que prevalece en la juguetería.

A partir de esta Navidad 1980 se pueden adquirir en México juguetes electrónicos, último avance técnico dentro del ramo.

En México, debido a los grandes contrastes económicos existentes, existen tanto los juguetes populares como los juguetes industrializados, según la región del país y el estrato social de las familias.

5. Funciones del Juguete.

Un juguete bien elegido, en el momento oportuno, es un instrumento que ayuda al desarrollo de las facultades tanto físicas, como intelectuales, así como a alcanzar el equilibrio emocional.

Los juguetes, además de promover la función recreativa, pueden desempeñar una o más de las siguientes funciones:

- 1.- Didáctica.
- 2.- Desarrollo de la creatividad.
- 3.- Manifestación de caracteres de personalidad.
- 4.- Expresión y dominio de conflictos.
- 5.- Apoyo afectivo.
- 6.- Socialización.
- 7.- Inculcación de hábitos.

1.- La función didáctica que cumple el juguete le permite al niño, a través del juego, entrenarse para determinadas actividades. Claro está que, dependiendo del juego que propicie el juguete este aprendizaje podrá ser de carácter negativo o positivo.

Los juguetes pueden constituir elementos de educación que informen al pequeño del medio que lo rodea y al mismo tiempo lo recreen. En este punto, no tamos que existen juguetes con patentes importadas, algunos ajenos a la realidad en la que el niño vive y, en lugar de ubicarlo dentro de su contexto, le tratan de implantar patrones impropios de nuestra cultura y forma de vida.

2.- Otra función importante se refiere al desarrollo de la creatividad. Se puede considerar a la creatividad como la capacidad para pensar de una manera no convencional, el hacer un uso original de materiales como pinturas, barro, etc., como el usar palabras imaginativamente, o el ver de una manera poco usual o novedosa soluciones a los problemas. La creatividad es referida por los **psicólogos** como un aspecto de la personalidad. Aunque está relacionada con la inteligencia, los estudios demuestran que mientras que los niños creativos desarrollan adecuadamente pruebas de inteligencia, no todos los niños que salen bien en ellas son necesariamente creativos.

No hay duda de que se puede lograr mucho por los padres y profesores para promover el juego y las actividades creativas en todos los niños. Es muy difícil dar una definición precisa, puesto que no hay un criterio claro para juzgar la pintura, poesía, etc. Con respecto a los niños todo lo relativo al uso imaginativo de los materiales necesariamente debe ser fomentado.

En la mayoría de los juguetes que se venden actualmente, ésta función no se cumple, ya que son demasiado elaborados y específicos por lo que no dejan surgir la inventiva del niño. Más adelante se hablará de los juguetes que probablemente, ayuden a fomentar u obstaculizar dicha función.

3.- El juguete puede servir como medio de manifestación de la personalidad y en especial juguetes como las muñecas ayudan a exteriorizarla; éstas tienen un uso proyectivo (vehículo de expresión de los sentimientos del niño hacia sí mismo y hacia los demás). (Anna Freud, 1950).

Recientemente (García 1979) señala:

"En el juego el niño expresa caracteres de su personalidad, por lo que si es educado con violencia, probablemente sus juguetes sean objetos para manifestarla".

Como se puede observar tanto tendencias psicoanalíticas, como experimentales tratan la función de expresión de la personalidad, sólo que en distintos términos.

4.- Otra función importante se refiere a la expresión y dominio de conflictos, la cual es ampliamente tratada por los autores con orientación psicoanalítica utilizando a los juguetes con fines psicoterapéuticos. Señalaremos a continuación los conceptos esenciales:

El juguete participa de muchos caracteres de objetos reales, pero por su tamaño, por su condición de juguete, por el derecho que el niño tiene sobre él porque le es otorgado como algo propio y permitido, se transforma en el instrumento para el dominio de las situaciones penosas, difíciles y traumáticas que se le crean en relación con los objetos reales, así como le permiten repetir a voluntad situaciones que han sido placenteras. (Aberastury, A., 1973).

Arminda de Pichon Riviere, 1950, afirma que una de las formas de conocer al niño es por medio del juego de construir casas, mediante el cual el niño expresa sus conflictos fundamentales. Señala que puede observarse si su esquema corporal es deformado y de qué manera, observando además que los niños neuróticos graves o psicóticos no construyen casas de acuerdo a un criterio de realidad, faltando un elemento o enfatizando o repitiendo deformaciones.

Al manifestar el niño en el juego las situaciones en las que vive y repetir en esa actividad lo que sufrió pasivamente, el juguete le sirve como medio de expresión. Sucede concretamente en el niño muy pequeño que todavía no es dueño de su lenguaje, quien sólo a través de las acciones con los juguetes se podrá analizar más íntegramente.

Melanie Klein (citada por Sarazanas y Bandet, 1972) afirma: "Al mismo tiempo que el juguete le permite al niño improvisar un lenguaje, le ayuda a librarse de sus angustias, a encontrar un estado de equilibrio y seguridad". La muñeca, el oso, el guiñol, se utilizan en las curas psicoterapéuticas.

Anna Freud, (1950) nos dice que el juguete, por las posibilidades de compensación y de evasión que ofrece, es ya un liberador.

Algunos juguetes (cubos, mosaicos), por la regularidad de los gestos que imponen y por la reproducción de ciertos ritmos motores y visuales, crean un clima de estabilidad y de seguridad en el cual el niño nervioso e inestable consigue encontrar un orden y un equilibrio.

5.- Tratando la función de apoyo afectivo se ha encontrado que existen juguetes que los niños no ceden, en estas conductas aparecen las primeras manifestaciones de propiedad. En realidad, en el niño pequeño se trata de una participación afectiva: el juguete forma parte de sí mismo y actúa sobre la integridad de su persona.

El juguete colocado tan cerca del niño es un orden que se crea, una especie de rito que asegura un estado de permanencia y seguridad al cual el pequeño es particularmente sensible. Los niños moralmente abandonados, que carecen de afecto, tienen tendencia a reafirmarse por medio de la posesión de ciertos juguetes. Algunos juguetes en particular inspiran este sentimiento, como son los osos, las muñecas, etc.

Así mismo estos objetos pueden servir como mediadores para poder separarse de la madre. Winsinicot (1953) describió y llamó "objeto transicional" a dichos elementos: el niño desarrolla un apego afectivo intenso que es extremadamente importante para la tranquilidad del niño. Cualquier intento de separarlo de él produce inmediatamente reacción de ansiedad. Aparentemente, el niño utiliza al objeto para ganar dominio sobre el aspecto traumático de la separación. Parece representar a la madre, pero a diferencia de ésta, el objeto transicional es algo que le pertenece y puede manipular a su antojo, y así puede hacer de él lo que le venga en gana, no así con la madre, con quien mantiene un papel pasivo.

6.- La función social está íntimamente ligada con la función de apoyo afectivo dentro de la cual algunos juguetes actúan como objetos socializadores, como parte importante en el proceso socializador. Pueden satisfacer las carencias de interacción con la familia y los compañeros, ya sea porque ellos son castigantes o porque la tendencia general es ignorarlos. En este punto es necesario hacer mención de que ciertos padres de familia con altos recursos tienden a proveer a sus hijos de cuantos juguetes pidan para tenerlos entretenidos, y así po-

der compensar el tiempo y vigilancia que no pueden prestar a sus hijos por hacer otras actividades. En las familias humildes, la interacción es escasa o nula debido en gran parte en que el padre está ausente y la madre tiene múltiples quehaceres y "no puede dedicar tiempo" para convivir con sus hijos. Este es el otro caso en el que los juguetes actúan como sustitutos de los padres. (García, 1980)

Dependiendo del juguete del que se trate, éste podrá promover conducta social, o bien, conducta aislada.

Otra función del juguete es que, dependiendo de materiales de juego, disminuye la conducta desorganizativa o desorganizada en los niños en comparación con los períodos en que no disponen de juguetes; estos efectos se deben al aumento en la interacción adecuada entre los sujetos al emplear los juguetes, interacción que casi no ocurre cuando los sujetos no disponen de juguetes (Castillo, 1978).

7.- Otro enfoque dentro de la función didáctica que puede tener el juguete es el de inculcación de hábitos.

Al juguete se le utiliza también como medio para inculcar hábitos dentro del proceso de acción pedagógica que ejerce el sistema social en que vivimos. Los hábitos inculcados por los juguetes capacitarán al niño para la realización de acciones prácticas a corto y largo plazo.

El juguete puede entonces funcionar como mecanismo de reproducción de la ideología dominante y de las condiciones sociales, permitiendo que la ideología se reproduzca; y el juguete, como trabajo pedagógico, contribuye a la reproducción del sistema social (Weissberger, 1978).

"Las clases dominantes expresarán su ideología mediante mensajes emitidos por los juguetes y por los medios de comunicación, sumándose así a las diferentes producciones de la sociedad capitalista, como la literatura infantil, los libros, la vestimenta, etc., que vienen a reforzar el proceso pedagógico que la clase dominante y la familia, que es su agente, impone al niño para que éste desarrolle determinada función cuando sea grande". (Dorfman, 1974 citado por -- Weissberger, 1970).

Los juguetes son portadores de la ideología dominante. Estos consiguen la sumisión del niño al sistema social y su aceptación de los valores e intereses burgueses legitimizados (Matterlart, 1974 citado por Weissberger 1978).

Vemos entonces que dependiendo de la orientación psicológica que se trate se enfatiza una u otra función del juguete, todas ellas muy importantes dentro del desarrollo del niño. Algunas funciones se superponen en dos o más corrientes aunque cada una enfatiza el estudio de ciertos aspectos.

La teoría psicoanalítica se dedica más al estudio de la función de expresión de conflictos.

Desde un punto de vista social se enfatiza la inculcación de hábitos - con fines ideológicos.

El enfoque cognoscitivo se dedica principalmente al aspecto creativo y didáctico.

La teoría E - R se intersecta con el último enfoque en lo concerniente a la adquisición de conocimientos, tratando además con todas aquellas conductas observables y medibles, en forma objetiva, como ejemplos tenemos la conducta social y la conducta desorganizativa (definidas en términos operacionales), etc.

6. Clasificación del juguete de acuerdo a la edad y/o área de desarrollo.

Considerando que el jugar es un medio de adquirir experiencia, el valor de juego que alcanza un juguete reside en su potencia para estimular o dar experiencia. Es importante hacer notar que si el juego está en el juguete, de una u otra manera éste priva al niño de una participación activa en la experiencia que va adquiriendo. Resulta entonces que el grado en que un juguete permite la participación del niño y lo lleva a la creación de un juego directa o indirectamente relacionado con él, es la escala mediante la cual se podrá juzgar si el juguete está funcionando como tal o se clasifica como un instrumento educacional neto.

El juguete es un medio para muchos fines. La "habilidad" del juguete de ser distintas cosas sin que su realidad específica interfiera con el juego del niño, es una cualidad de suma importancia.

Respecto a la clasificación del juguete, si éste se entiende en su función manifiesta como un objeto lúdico, neutro, cuyo único objetivo es aparentemente la recreación del niño y su entretenimiento, es difícil proponer de entrada una clasificación definitiva.

El Dr. Bühler (citado por Hilary, 1954), una de las más eminentes autoridades en psicología infantil, clasifica a los juguetes en tres grupos: "1) Aquellos proyectados para el movimiento y la provisión de actividad motora para estimular el desarrollo muscular del niño. 2) Los adecuados para el juego constructivo y creador, cuya fase señala el comienzo de la conquista del niño sobre los materiales que le rodean. 3) Juguetes que se prestan a la acción dramática, la ficción y el juego imitativo y capacitan al niño para penetrar en el mundo de la fantasía en un intento por comprender las actividades de aquellos a su alrededor".

Cabe preguntarse acerca de las características que deben revestir los juguetes que se adquieren para los niños de acuerdo a su edad y a la etapa de desarrollo que están viviendo. ¿Qué es lo que se espera del juguete de acuerdo a las necesidades que se observan en el niño?.

Muchos juguetes, libros, discos y otros objetos de entretenimiento son clasificados por edades. Se afirma que muchos niños están preparados para un determinado juguete o entretenimiento a una determinada edad. Sin embargo, un niño determinado puede estarlo o no, o puede ser que se encuentre más adelantado en referencia a los demás. Ningún niño se adapta estrictamente en todas sus expresiones o conductas a promedios estadísticos. No existen ni siquiera dos niños que estén en las mismas condiciones aun estando en el mismo medio ambiente y dentro de una misma familia. La combinación de su personalidad y habilidades naturales, además de las influencias que reciben condicionan el desarrollo de diferentes aptitudes en distintos momentos.

Arnold (1966), da una clasificación que tiene que ver con la edad, de acuerdo a sus perspectivas e intereses lúdicos (intereses primarios):

- "De 1 a 6 meses.- Móviles; muñecos de goma; sonajeros; columpio para la cuna; cubo de goma o material plástico y argollas para morder.

- De 6 a 12 meses.- Pirámide de cubos de cartón; tiras de campanas; pelota; juguetes de corcho, goma o plástico para jugar en el agua, panderetas.

- De 12 a 18 meses.- Juguetes para arrastrar; juguetes para empujar; - pequeñas cajas donde poner y sacar cosas; animales y muñecos de felpa, juguetes de madera lo suficientemente grandes para que el niño los pueda montar; pequeños cubos de madera; pequeñas cacerolas, escobas y franelas para limpiar; ábacos, no para aprender números, sino para jugar.

- De 18 meses a 2 años.- Pirámides de cubos para armar; cacharros; cacerolas, tapas, colador; animales de madera; pileta de lona; hamaca; columpio; - cajón de arena, juegos con arena, equipo de pala, balde, colador; caja de música; libros de dibujos, poemas y canciones infantiles.

- De 2 a 2 años y medio.- Equipo de muñecas; ropa de muñecas; platos de metal y material plástico; juegos de cocina; equipos de juguete para lavar y planchar; juguetes para el agua; autos, camiones y trenes de madera; juegos para calzar cubos y clavijas de madera; bolas grandes (lo suficientemente grandes para que no las pueda tragar); mesa de trabajo y desarmador; balancín; teléfono; equipo para patinar y escalar; escuchar discos; lápices de colores y papel blanco y de color; pintura con los dedos; plastilina; moldes para jugar con la arena.

-De 2 años y medio a 3 años.- Juego de cuerdas y cordón con terminales de plástico; rompecabezas simples; cocina de juguete; pinceles de cerda para acuarelas; carretilla; triciclo; cajas de cartón corrugado.

- De 3 a 4 años.- Tijeras sin punta; collage; estructuras de papel; caballete para pintar, temperas y pinceles; tocadiscos y discos para niños; cubos para construir; aviones, camiones de bomberos y juegos de acertijos; lotería de dibujos; patines; equipo de deportes.

- De 4 años.- Juegos de representación de escenas simples; caja de instrumental médico o enfermera; material para jugar a la tienda: martillo, clavos, sierra; herramientas de jardín; pizarrón; juegos con cuerda; sube y baja.

- De 5 años.- Libros de cuentos; coche de muñecas; tiras de papel engomado; dibujo y pintura.

- De 6 años.- Cuerda para saltar; bordado simple; pelota; carro grande; caja de trajes, pañuelos, fantasías para divertirse; juego del aro: trompo.

- De 7 años.- Bicicleta; barriletes; poemas, cuentos, acertijos, chistes.

- De 8 años.- Utilización de herramientas de los adultos; trenes eléctricos; dominó; anagramas.

- De 9 años.- Tejido, bordado; en el niño diseño de objetos complicados con materiales simples y herramientas. En la niña, invención de juegos dramáticos con muñecas.

- De 10 años.- Predomina el juego en equipo sobre el juego individual; arte y manualidades. El niño maneja herramientas con eficacia. La niña diseña vestidos complicados para las muñecas.

- De 11 años.- Clubes y pandillas; rompecabezas, acertijos; juegos de damas, ajedrez; escritura a máquina.

- De 12 años.- Enciclopedia; mecanismos de comunicaciones; código telegráfico.

- De 13 años.- Diversiones; grupos sociales y comunidad en general".

Más que una clasificación, la anterior es solamente una descripción de cuáles son los objetos más comunes que se proporcionan a los niños, pero sin dar ningún criterio por medio del cual un juguete es más apropiado que otro según la etapa de desarrollo por la cual está pasando.

Otra clasificación del juguete de acuerdo con la edad del niño ha sido propuesta por Sarazanas y Bandet (1972). Estos autores, basándose en el desarrollo de ciertas aptitudes, dicen: "desde que el bebé comienza a estructurar el rostro de su madre para percibir la articulación de los primeros fonemas, desde que repite los gestos que se le muestran y las palabras que se le pronuncian, el juego de adquisición comienza".

De esta forma, cada edad tendrá sus juegos y juguetes de adquisición. Según esta clasificación, se tiene:

"A partir de los 3 meses, un solo objeto: sonajeros, anillos y móvil.

De 5 meses.- Varios objetos: sonajeros, ábacos, anillos para morder, objetos de goma.

Desde los 8 meses.- Juegos más activos, como cajas para llenar y vaciar, frascos para quitar y poner el tapón, papel para arrugar, juego de plástico y goma; animales de pelucha (placer sensorial de tocar), osos y animales - varios.

De 15 a 18 meses.- Libros con ilustraciones, con una ilustración por

página en superficie de plástico o cartón plastificado; primeros juegos de imitación.

De 18 meses.- La muñeca se convierte en el juguete privilegiado.

De 21 meses.- Edad de juegos sensorio-motrices; juegos para meter en - cajas, alinear, superponer, vaciar y llenar, arrastrar cubos como coches, camiones y ladrillos de plástico.

A partir de los 2 años, el niño puede entrar ya en la escuela maternal, donde encuentra una gran variedad de juegos destinados al desarrollo motriz.

A los 2 años.- Juegos de pelota, de equilibrio.

A los 3 años.- Continúa la conquista del equilibrio: primer triciclo, carretilla, cajas sobre las que pueda saltar.

A los 4 años.- El niño podrá correr, saltar, brincar, trepar.

De los 5 a 6 años.- Comienza a vislumbrar el juego de pelota, arco y flechas, tiro a los anillos.

De los 7 años en adelante.- Se pasa de los juegos a los deportes: zancos, bolos, canicas, pasabolas, juegos de competencia".

También se clasifica al juguete con base en la imitación (esta clasificación fue propuesta por Roger Pinon (citado por Zarazanas, 1972 pp. 44-46).

"1.- Juguetes que expresan elementales medios de acción sobre la materia:

Sobre la materia sólida: utensilios.

Sobre la materia líquida: molino de agua.

Sobre el aire: banderas y cometas.

Ejercicio de fuerza y habilidad: balancín, pelota, canicas, yoyo, etc.

2.- Juguetes que imitan medios de transporte:

Transporte humano: capachos, cestas.

Transporte animal: serones, caballos con ruedas, caballos, balancín.

Arrastre y rodaje: trineo, carritos, autos, bicicletas.

Tracción y dirección: arneses y arcos.

Transporte aéreo: aviones y cohetes.

Vías de comunicación: ferrocarriles.

3.- Juguetes que imitan las técnicas de fabricación:

Sólidos estables: mecano, cubos.

Sólidos de plástico: arena, plastilina.

Sólidos aglutinantes: colores, pegamentos.

Sólidos ligeros: papel, cintas, paños, cuerdas.

3.- Juguetes que imitan las técnicas de adquisición:

Armas y dispositivos de protección lanza, arcos, flechas, fusiles, etc.

Caza y pesca: trompos, lazos, redes, animales, peces, osos, ratones.

La cría del ganado: gatos, perros, vacas, etc.

La agricultura: azadones, palas, rastrillos.

5.- Juguetes que imitan las técnicas de consumo:

a) La alimentación:

Preparación: espumadera, cacerolas, asador.

Productos alimenticios: bombones.

Utensilios: platos, tazas, etc.

b) El vestido y el adorno:

Sombreros, zuecos, sombrillas, etc.

c) La habitación:

Construcción: corrales, granjas, casas de muñecas.

Mobiliario: sillas, armarios, baúles.

Iluminación: candelabros, velas.

Calefacción: estufa.

Conservación: cepillos, escobas.

6.- Juguetes que imitan el medio ambiente natural:

Vegetal: árboles, flores.

Animal: mariquitas, animales exóticos.

Humano: muñecas, soldados, granjeros.

7.- Juguetes que imitan el ejercicio del arte:

Pinturas: cuadernos para colorear.

Música: sonajeros, silbatos.

Teatro: títeres, marionetas.

Cine: linterna mágica.

8.- Juguetes que imitan la vida religiosa o ceremonias:

Vida religiosa: iglesias, incensarios.

Vida ceremonial: árboles de Navidad.

9.- Juguetes que se inspiran en el mundo fantástico:

Enanos, brujas, diablos, etc.

10.- Juegos de azar:

Dados, cartas, oca, etc."

Una clasificación más, de Vasavilvaso (1976), se describe a continuación:

- Primeros tres meses: Objetos brillantes pendientes de la cuna, cerca del niño que produzcan ruidos agradables, trozos de color brillante colgados, al alcance de las manos de los niños, pero no de su boca, sonajas.

- De tres a seis meses: Figuras de hule, huecos y con silbato; juguetes de hule sólido para morder. Objetos colgados del borde de la cuna al alcance de sus manos y suficientemente sólidos para que se ejercite, tratando de dominarlo.
 - De seis a nueve meses: cubos, objetos de madera (cuidando que no se desprenda la pintura) también objetos de hule sólidos para morder.
 - De nueve a los doce meses: tazas, cucharas, muñecas de plástico o hule, y pelotas sobre todo para que intente recuperarlas, provocando más pronto el impulso de mantenerse erecto y marchar.
 - De 12 a 18 meses: andadera o carrito que pueda servir para transportarlo, carrito para llenar de arena, camiones, automóviles, locomotoras toscas de madera, para tirar de ellas con un hilo, carrito para jalar y llevar al niño, cajas de cualquier tipo, trozos de madera, patitos, pelotas, barcos flotantes, muñecas, figuras de cartón grueso.
 - De 18 a 24 meses: Algunos juguetes antes mencionados y tijeras para recortar, triciclo, juguetes mecánicos no complicados, equipos de bloques de diferente forma para construir.
 - De 3 años: guantes de beis, pelotas tipo balón, autos de pedales, patín del diablo, patines, subibajas simples, cajas de madera, muñecas, animales de todo tipo, pequeños modelos de aviones, autos, ropa para muñecas con botones grandes, loza de cocina, escritorio, cordones, tabla con perforaciones, taquetes y martillo, lápices de colores, cuadernos de iluminar, plastilina.
- Los juguetes después de los 5 años, pueden ser fácilmente seleccionados, tomando en cuenta sus intereses, pero resulta agradable para el niño poder seleccionarlos personalmente.
- Deben preferirse siempre los juguetes constructivos: mecano; modelos de armar, porque además de coincidir con los intereses de los escolares, proveen de un magnífico elemento educativo en cuanto al desenvolvimiento intelectual y a la habilidad manual.
- Otro elemento de juego, dependiendo de los intereses de los niños puede ser un instrumento musical.

Por último, existen clasificaciones en donde se coloca al juguete de acuerdo a un cierto tipo de juegos y de acuerdo con el material en que se han elaborado.

El maestro Caballero (1980), de la Facultad de Filosofía y Letras de la U.N.A.M., considera de mayor importancia las funciones del juego y del juguete; sin embargo, da la siguiente clasificación: juguetes de ejercitación, juguetes de creación, juguetes de recreación y canalización, y añade que a los juguetes peligrosos se les puede considerar así por el tipo de material del que estén contruñidos, de su diseño y de su uso a destiempo; es decir que, por ser éstos inadecuados, a cierta edad pueden provocar accidentes.

García (1980), de la Facultad de Psicología de la U.N.A.M. menciona que el juguete debe analizarse bajo tres características, de acuerdo al tipo de juego que propicia, ya sea: 1) Cooperativo, 2) Competitivo y 3) De relación de conoimiento con sus propiedades y componentes. El niño participa más de la primera característica; las siguientes facilitan la individualidad más que la colaboración. Además, observa que los juguetes deben propiciar el tipo de juego que tienda a la socialización.

Como es notorio, cuenta con una infinidad de clasificaciones de los juguetes, las que varían según sus características o las edades para las que son destinados. Existen también aquellos juguetes que el niño elabora, donde lo importante es la materia prima para su elaboración; hacia la edad de los $\frac{1}{2}$ años, el niño empieza a tener la habilidad suficiente para desarrollar sus propios juguetes, siendo de mucha importancia que se favorezca este tipo de actividades para impulsar la imaginación y la creatividad en los niños. Estos juguetes se clasifican como juguetes de autoelaboración.

III. DETERMINANTES EN LA ADQUISICION DE LOS JUGUETES.

A continuación nos referiremos a aspectos como la publicidad, el precio y sexo, que tienen que ver con la elección de un juguete; estos van a determinar el mercado y las predisposiciones de los consumidores hacia la compra de un juguete, el cual será cargado de características que lo hacen aparecer como indispensable en el juego de los niños.

1. Publicidad.

La publicidad en nuestra sociedad de consumo es un elemento fundamental sin el cual este sistema capitalista no podría sobrevivir.

Existen muchas definiciones respecto a la publicidad, cada una de ellas enfocando aspectos distintos, dependiendo de los intereses que representan.

Para Leslie E. Gill (1972) la publicidad es: "El proceso de dar a conocer".

Bernal, (1974) haciendo mención al coloquio publicitario realizado en 1969 en la Ciudad de México, resume a la publicidad como: "Un conjunto de técnicas y medios de comunicación dirigidos a atraer la atención del público hacia el consumo de determinados bienes o la utilización de ciertos servicios". (Citado por Cardona y Resendiz, 1979).

"La institución publicitaria es un sistema de comunicación fundada sobre la explotación sistemática e interesada en la imagen que, en tanto tal, ocupa su lugar entre los dispositivos tecnológicos de intercambio económico" (Peninou, 1978).

Una función de la publicidad es la de reproducir las relaciones sociales existentes, exigiendo de las masas cierto tipo de conductas, actitudes y valores.

El niño, al introyectar hábitos mediante los juguetes, es encaminado a convertirse en consumidor y a realizar actividades que le sirvan al sistema.

El juguete puede servir como medio publicitario de la ideología del sistema capitalista. Se promueven en el niño ciertas conductas que le serán propuestas cuando crezca. Ejemplos claros son los juguetes como el "Hotel Holiday Inn", "Horno Pizza Hot", "Supermercado y el "Salón de Belleza" (Weissberger, 1978).

Los niños, en su mayoría, aprecian grandemente las publicidades hechas a través de la T.V., y cuando tienen posibilidad de verla, el 85% de ellos lo hace diariamente. Esto significa, calculando dos horas diarias de exposición durante 16 años, unas 12,600 horas, lo que representa la mitad del tiempo destinado a la educación primaria y secundaria. (Guía del Consumidor, 1975).

Sobre todo a fin de año, el bombardeo televisado para vender juguetes es enorme y ejerce maliciosa influencia para que los niños hagan presión de diversas formas sobre los padres para que les compren un determinado juguete.

Los juguetes que se anuncian en la T.V., en su mayoría no cumplen con el elemento creatividad que hay que alentar en los niños. Son básicamente juguetes muy sofisticados y elaborados en base a moldes y modelos extranjeros y que aprovechan la "magia" de la T.V. para resaltar sus atractivos.

La jerarquía de las necesidades se altera maliciosamente por este medio y se obliga a relegar necesidades primarias, como comida, ropa, habitación, por comprar juguetes, sobre todo durante Navidad y Reyes. El público ingenuo pierde todo espíritu crítico y es manipulado en tal forma, que no es capaz de reflexionar sobre la compra que van a hacer. Sobre todo las madres, al despertarles el instinto maternal, no reparan en gastos para comprarles a sus hijos todos aquellos juguetes que "los harán los seres más felices de la tierra" sin ver realmente que son juguetes que rápidamente pasan al olvido o tan concretos que no permiten variaciones.

En países tales como Alemania Federal, Austria y Canadá, entre otros, la transmisión de comerciales dirigidos a niños se ha reglamentado para evitar que se abuse de la inocencia de los niños de creer ciegamente todo lo que se les dice.

La utilización de actores infantiles famosos, por ejemplo la Chilindrina o Cepillín para vender un X producto tienden a aumentar el consumismo entre los niños. Es uno de los recursos publicitarios más utilizados, puesto que el niño relaciona la simpatía del personaje con el supuesto valor del producto que se anuncia.

En resumen, es recomendable no dejarse llevar por la publicidad en la compra de los juguetes, pues muchos se fabrican sólo para ser vendidos sin tomar en cuenta las necesidades de desarrollo de los niños.

2. Precio.

Se debe reconocer que un buen juguete no es necesariamente uno costoso, pues muchos de los juguetes más educativos y que proporcionan mayor placer son los más baratos y fáciles de adquirir.

Muchos padres creen que sus niños saben apreciar el precio pagado por el regalo, pero el niño en general es igualmente feliz con juguetes baratos, y éstos son los verdaderamente indicados en este proceso educativo.

Un gran número de juguetes tienen un precio superior a otros similares en base a su ostentosa presentación o a que son los modelos "oficiales" o "autorizados" de los personajes de alguna serie de televisión o tira cómica; en esos casos uno está pagando, además del juguete, los derechos o regalías del nombre representado. Casi siempre, esos personajes pagan regalías al extranjero. Por ejemplo, hace algunos años, cuando apareció la serie de televisión "El Hombre Nuclear", aparecieron muñecos del personaje de dos marcas distintas. Obviamente, el muñeco "oficial" era el de mayor precio. Lo curioso es que, probablemente por razones legales, el muñeco "autorizado" fue el que permaneció en el mercado durante el tiempo en que se transmitió la serie.

Los padres o consumidores de juguetes deberán de analizar los juguetes similares entre sí para determinar si la diferencia de precio compensa la calidad del juguete -que se vea mejor terminado-.

Más que otorgar juguetes costosos, se debe poner atención en los juguetes ocasionales, los cuales nacen de la necesidad del momento: son todos aquellos que se fabrican en casa y ayudarán a desarrollar habilidades en los niños.

Es muy recomendable dar materias primas (papeles, telas, colores, etc.), que en realidad son baratas, e impulsar a que los mismos niños fabriquen sus propios juguetes.

Debemos limitar nuestras compras a la medida de nuestros recursos y tratar de hacerlas bajo la base, precio y calidad sin dejarnos influenciar por consideraciones de otra índole. También debemos dar a la compra de juguetes su valor real sin alterar su jerarquía, teniendo en cuenta que existen necesidades más apremiantes, como comer y vestir, que están en primer plano.

El precio es entonces un factor que debe ser tomado en cuenta, sobre todo por las familias de escasos recursos, recordando que no existe una relación directa entre el precio y la diversión que el juguete brinda.

3. Juguetes según el sexo.

Los diferentes intereses lúdicos de varones y niñas son, probablemente y en su mayor parte, resultado de la educación, la que manifiesta en general una división muy marcada entre los sexos.

No debe existir esa división tan estricta, ya que con esto se está en caminando a los niños a realizar actividades específicas de uno u otro sexo. En la actualidad las funciones de ambos deben conjugarse y complementarse, mas no excluir a la mujer de la vida laboral para conducirla a desempeñar solamente roles como madre y ama de casa, lo que todavía es muy común.

Los juguetes para niñas son de dos tipos: muñecas, que implican el papel de madre (como ejemplos: Llantitos, Goloso, Dulces Sueños, Pasitos, Ríe, Ríe, Ternura, etc.) o bien juguetes para la labor y el hogar (cocinas, juegos de limpieza, trastes, etc.).

"Mientras al niño se le motivan actitudes agresivas y audaces, la niña

se desenvuelve en un ambiente de timidez y prudencia, donde hace sencillamente - palomitas de maíz y ensarta cuentas. La niña es dulce y suave, el niño rudo y - duro. Todas estas actitudes son creadas por los juguetes". (Weissberger, 1978).

El otro tipo de juguetes para niñas son las muñecas tipo Barbie o Señorita Lili, que desempeñan roles tales como ir a fiestas, ir de compras, ir de bodas, viajar, salir de fin de semana y coleccionar ropa. Su mundo es el de la sociedad de consumo, víctimas de la moda, su estilo de vida es ajeno al nuestro, se trata de chicas liberales que viven solas y viajan.

Toda esta temática es ajena al mundo infantil de la niña; se le impone un mundo de adultos, desarrollando una serie de necesidades artificiales que le van preparando a convertirse en una mujer cuyo principal objetivo es arreglarse, estar a la moda, ser popular. A la imagen de la mujer tradicional que cuida de los hijos y de su hogar, se superpone la imagen de la muchacha libre, independiente, que vive sola, desvinculada de la familia.

Esta falta de coherencia responde al sistema de relaciones sociales capitalistas que requieren de estos dos tipos de mujer, la del hogar y la que circula internacionalmente, la mujer que cuida los hijos y la mujer de los espectáculos.

Los hábitos ideológicos que los juguetes inculcan a las niñas se refieren, en última instancia, a la división social del trabajo por sexos, contribuyendo a la reproducción social de nuestro sistema (Weissberger, 1978 p. 91).

Por lo tanto, no creemos aconsejable mantener una división por sexos. Advertencias tales como "ese no es juego para varones" o "esto no es apropiado para una niña" no deberían expresarse.

4. Juguetes en México, mercado y características.

"...La cultura tradicionalmente definida como un sistema de respuestas a las necesidades - de los hombres, se transforma en un sistema de producción y manipulación de necesidades...". (Margulis, 1977).

Al iniciar este capítulo cabría preguntarse lo siguiente:

¿Es diseñado el juguete que se elabora en México para ayudar al desarrollo de los niños mexicanos?.

O más bien nos preguntaríamos si van a satisfacer necesidades que son creadas por un sistema que requiere que el comportamiento de éstos responda en cierta forma que no tiene que ver con sus necesidades de desarrollo. La norma de muchas familias es comprar todo lo que el mercado ofrece; es preciso observar siempre cuáles son los juguetes que el niño necesita para su diversión o aprendizaje.

"La industria juguetera mexicana ha sido definida como oligopólica, según la clasificación de las industrias de acuerdo con la naturaleza de sus condiciones competidoras". (Weissberger, 1978. p. 52). El oligopolio es definido como una industria con un pequeño número de grandes empresas que tienen el volumen total de producción.

En México, son cuatro las fábricas jugueteras de mayor importancia que producen la mayoría de los juguetes a nivel nacional; existen treinta y un compañías, aproximadamente, con una participación mucho menor en la producción total de juguetes. Todas estas compañías son miembros de la A.N.I.P.A.C. (Asociación Nacional de Industrias de Plástico, A.C.). La producción anual de estas compañías jugueteras es actualmente superior a los 1,200 millones de pesos.

La mayoría de los juguetes fabricados por estos consorcios, no son diseñados en nuestro País; se menciona que existe poco diseño local y consideran un riesgo contratar a un diseñador mexicano. Por lo tanto los moldes son rentados o importados de patentes extranjeras. Tenemos, entonces, que consorcios como Plasti-Marx, Lili-Ledy, CIPSA y Exin-Mex, -las cuatro industrias con el mayor índice de producción-, tienen concesiones con empresas extranjeras como: FISHER PRICE, U.S.A: TRADE MARKS KENNER PRODUCTS, U.S.A.; HATTEL INC., U.S.A. -que es la compañía más grande en los Estados Unidos de Norteamérica; JORDAN, Italia; y la WERNER FROES, R.F.A., respectivamente.

Vemos entonces, que el producto que se saca al mercado ya tiene una historia, o sea que ha sido elaborado para un medio social diferente al nuestro, el

cual interesa más la venta del juguete dejando en segundo plano la imaginación y la creatividad del niño. A un juguete que se elabora fuera de México se le crean las condiciones necesarias, principalmente por medio de la radio y la televisión, para que el producto tenga éxito de venta, sin importar su calidad y cualidad en todos sus aspectos. Se fomenta, de alguna manera, que el sistema de dominación se conserve por medio de información transmitida por los mismos juguetes; fomentándose el individualismo propio del capitalismo, sistema económico basado en la competencia, por lo que no hay juego en comunidad. Se fomenta también la competencia, en donde gana el que tiene más dinero, compra más cosas el que no quiebra, el que conquista más países es el triunfador. Muchos de los juguetes fabricados y escogidos por los adultos fomentan la ideología dominante.

Los maestros Treviño y Margáin (1980), Gaceta U.N.A.M. Enero pp. 15-19, de la Escuela de Diseño Industrial UNAM, mencionan que: "el 80% de los juguetes que existen en el mercado tienen exclusivamente la función de impresionar a los niños durante la primera media hora o primera semana y después pierden su sentido". Así mismo, observan que aproximadamente menos del 10% de la producción es de juguetes educativos, ya que en la compra de mercancías nuevas prevalece el criterio del gran consumismo, lo cual propicia que se adquieran los productos más sofisticados aunque su calidad sea endeble.

"Se ha calculado que cerca de un 70% de las compras que se hacen de juguetes, son compras desaconsejables o definitivamente mal pensadas, ya sea por la calidad del juguete o porque éste no se adapta a los gustos o edad de los niños. La mayoría de las compras de juguetes están determinadas por el simple gusto de los adultos y, por otro lado, existe también la idea de comprar los llamados juguetes educativos confundiendo lo que es en sí un juguete con un instrumento escolar o educacional". (Guía del Consumidor, 1979. pp. 28-30).

a. Mercado del juguete:

De acuerdo a un estudio realizado por el Instituto Nacional del Consumidor, 1978 se obtuvieron los siguientes datos:

Las temporadas de mayor consumo de juguetes son la de Navidad y la de Reyes; el 73% de las familias residentes en la Ciudad de México adquieren juguetes para la celebración de estas festividades. El mayor porcentaje de ventas se da en temporada de Reyes, seguido por la Navidad, con un pequeño porcentaje que compra juguetes para ambas fechas.

Es sumamente importante hacer notar que mientras la proporción consumidora de juguetes para Navidad pertenece al nivel socioeconómico alto, respecto a Reyes sucede lo contrario, encontrando en esta fecha que es mucho mayor la proporción consumidora de los estratos de nivel bajo. Es contundente el que los consumidores que compran en ambas fechas se concentran en la parte superior de la escala socioeconómica (INCO, 1978).

El principal motivo de selección del juguete es la petición previa del niño, un segundo motivo en importancia es el precio del juguete, el tercer motivo es la preferencia de las personas que los compran y el cuarto motivo se basa en las características educativas y la resistencia del juguete.

Se ha calculado que el gasto promedio por familia (1978) es de \$623.00, siendo en Navidad de \$ 116.00 y en Reyes de \$507.00. Se considera que en la Ciudad de México se absorbe cerca del 45% del total nacional. La industria juguetera mexicana vende arriba de 3 mil 640 millones de pesos al año. A pesar de su menor consumo por familia, la clase social menos favorecida (de menores ingresos) - representa el grueso (40%) de las ventas totales de juguetes debido a que es la población más numerosa. La sigue en orden de importancia, y por razones similares, la clase media, que absorbe más de la tercera parte del consumo total (37%). Finalmente se encuentra a la clase privilegiada, económicamente hablando, con el 23% del total del gasto en juguetes.

Los juguetes destinados a los niños abarcan dos terceras partes del total, mientras que los juguetes que se destinan a las niñas representan únicamente la tercera parte restante. Este contraste es menor en la clase media, donde juguetes de niños y niñas se encuentran más balanceados, y se acentúa en niveles económicos superiores, donde se ha detectado una mayor desproporción en favor de los niños. Por lo tanto, existen más juguetes de costo elevado que son destinados casi en su totalidad a los varones.

Es de hacer notar que la proporción del gasto en juguetes para niños - hasta de tres años de edad, es mayor para las niñas que el que se destina a los varones; sin embargo a partir de los tres años se invierten los papeles, pues las mujeres ya casi no reciben juguetes, mientras que los hombre absorben una proporción muy importante del gasto total, debido a la existencia de bicicletas

y motocicletas que son un regalo muy generalizado entre niños (varones) ya mayores.

La proporción mayor del gasto total en juguetes es acaparada por los niños que se encuentran entre los tres y los nueve años de edad, a los que se les destina el 56.4% del gasto total. Los niños de menor edad representan únicamente el 9.0% y los niños mayores el 34.6%.

Se ha visto que el consumo de juguetes para niñas mayores de nueve años decrece, y que en los niños después de los 12 años es más notoria una tendencia a consumir artefactos montables de alto costo, como la bicicleta.

b. Distribución de compra por tipo de juguete.

1.- Juguetes montables: Engloban bicicletas, motocicletas, triciclos, coches de pedales y demás juguetes similares. Son los juguetes que absorben mayor proporción del gasto total, sus ventas son equivalentes al 43% en número de artículos vendidos; son productos de alto consumo en todos los estratos socioeconómicos y su consumo es ligeramente mayor en Navidad.

2.- Muñecas y muñecos: representan la categoría más importante en juguetes destinados a las niñas y la segunda en importancia respecto al total. Esto obedece a que es casi la única alternativa en juguetes para niñas y absorbe el 16.5% del mercado total. Se consume más en Navidad por familias de mayores ingresos económicos y en Reyes por familias de escasos recursos.

3.- Autopistas y trenes eléctricos: su importancia estriba en su alto valor unitario y en que su consumo es proporcionalmente más alto a medida que los ingresos de la familia son mayores. Representan el 8.8% del mercado total. Se consumen principalmente en temporada de Reyes.

4.- Carros, aviones, barcos, etc.: son juguetes que son reproducciones a escala de medios de transporte. Su participación en el mercado de juguetes es de 6.2%, siendo adquirido principalmente en temporada de Reyes por los niveles socioeconómicos "medio y bajo".

5.- Héroes imaginarios: engloban todas aquellas reproducciones de superhéroes, tales como "el hombre nuclear", "supermán", "la mujer maravilla" entre otros y personajes de películas de aventuras. Su valor unitario es medio, pero su consumo se encuentra muy difundido. Representan el 4.3% de las ventas totales y sus ventas se concentran en los estratos socioeconómicos "medio y bajo". Se consumen más en temporada de Reyes.

6.- Juguetes deportivos: en esta categoría caen todos los implementos que sirven para practicar algún deporte, entre los que se encuentran pelotas y balones de todo tipo, raquetas, etc. Sus ventas representan el 4.4% del total. Se compran en niveles altos, económicamente hablando, sobre todo para el Día de Reyes.

7.- Casas de muñecas, muebles y escuelitas, etc.: engloban todos los juguetes que están destinados a las niñas, tienden a reproducir la vida real. Fijan su importancia en el hecho de que son casi la única posibilidad de juguetes para niñas, además de las muñecas. Su consumo representa el 3.8% del mercado y son consumidos en todos los niveles socioeconómicos, adquiriéndose más por clases de bajos recursos para el Día de Reyes.

8.- Juegos de mesa: en éstos se encuentran las damas, ajedrez, parkasé, turista y otros que, sin ser estrictamente juegos de mesa, encuentran en éstos su categoría más afín, como el Telepong. Participan con el 3.0% de las ventas totales y tienden a ser adquiridos para el Día de Reyes, sobre todo entre las clases socioeconómicas "media y baja".

9.- Juguetes musicales: aquí se encuentran los órganos, guitarras, flautas, armónicas, etc. Su valor unitario va desde unos pesos por una reproducción rústica, hasta varios miles, en el caso de los órganos. Su consumo es mayor en los niveles socioeconómicos más altos. Abarcan el 2.9% de las ventas totales y su consumo es casi tan significativo en Navidad como en Reyes.

10.- Juegos armables: son juguetes considerados educativos; incluyen --barcos, aviones, automóviles a escala, así como la mayoría de las colecciones --EXIM y MAKO. Representan el 1.7% del mercado de juguetes, su consumo es proporcionalmente mayor por familias de altos ingresos y sus ventas se incrementan en

temporada de Reyes.

11.- Juegos de té y cubiertos: son reproducciones de utensilios de cocina. Aunque son un regalo tradicional para niñas, sus ventas sólo significan el 1.5% del total, debido quizá, a su bajo precio unitario.

12.- Juegos bélicos: incluyen reproducciones de armas, dardos, equipo bélico y soldados. Esta categoría, en otro tiempo tan importante, ha perdido gran parte de su participación y ahora solamente representan el 1.0% de las ventas totales, lo que es un indicio de las continuas campañas que se han llevado a cabo contra este tipo de juguetes a través de los medios de comunicación masiva.

13.- Otros tipos de juguetes representan el 2.9% de las ventas totales.

c. Comunicación. (Ibidem)

El medio por el cual es mayor la penetración comercial es sin duda la televisión, en segundo lugar la radio y en tercero la prensa. Es interesante - destacar la fuerte identificación institucional lograda por "Lilí Ledy" y "Plas-ti-Marx" a través de la repetición constante de su marca en la mayoría de los comerciales.

d. Los niños y el consumo de juguetes. (Ibidem)

Un alto porcentaje de los regalos a los niños en las temporadas de Navidad y Reyes, se encuentra condicionado por sus propias peticiones. Es claro - que en las líneas anteriores se está hablando de regalos en general, pero si se piensa únicamente en "juguetes", con toda seguridad estas afirmaciones serán re- forzadas.

El INCO (Instituto Nacional del Consumidor) realizó una encuesta a niños acerca de si habían visto anunciados previamente en televisión los juguetes que pidieron. Casi tres cuartas partes (75%), contestaron afirmativamente, lo - que da una idea de la fuerza de la publicidad, especialmente la que se realiza - por medio de la televisión. La influencia varía de acuerdo al sexo, edad y ni- vel socioeconómico del niño.

Unicamente el 5% de los niños investigados por el INCO, dijo haber recibido juguetes que no fueron de su agrado, y de estos la mayor proporción correspondió a niños del sexo masculino. En cambio, casi la tercera parte (31.0%) afirmó haber sufrido roturas o descomposturas en los juguetes recibidos.

El porcentaje de los problemas encontrados por tipo de juguetes relacionados con la proporción que cada tipo abarca entre juguetes recibidos, da un índice de problemas que permite destacar la elevada incidencia de los mismos entre los juguetes de héroes imaginarios, juguetes armables, autopistas y trenes. En un segundo nivel se tienen los juguetes bélicos, las muñecas, los juguetes montables y en menor proporción los transportes a escala.

Las conclusiones que se obtuvieron en esta investigación realizada por el INCO (Instituto Nacional del Consumidor) fueron las siguientes:

1.- La gran mayoría de las familias consumidoras adquieren juguetes para la temporada de Navidad y Reyes.

2.- El Día de Reyes es la fecha más significativa en lo que a consumo de juguetes se refiere.

3.- El primer criterio de selección para la adquisición de juguetes, es la petición expresa del niño; un criterio de menor importancia, pero significativo en los estratos populares, es el precio del juguete.

4.- Se aprecia una total falta de previsión por parte de los consumidores al efectuar sus adquisiciones de juguetes que en la mayoría de los casos se convierten en compras de última hora.

5.- La venta de juguetes para Navidad y Reyes en la República Mexicana supera los 3 mil millones de pesos, de los cuales aproximadamente el 45% corresponden a la Ciudad de México.

6.- El 17% de los consumidores reportaron sentirse insatisfechos o defraudados por la adquisición de algún juguete. Esta proporción es menor entre consumidores de escasos recursos, que muestran un grado mucho mayor de conformismo.

7.- La gran mayoría de los regalos de juguetes se concentran en niños de 3 a 9 años de edad y es mucho mayor la proporción obsequiada a niños que a niñas.

8.- Los principales centros de distribución de juguetes son las tiendas de autoservicio y las departamentales; sin embargo, entre consumidores de escasos recursos son de gran importancia los mercados públicos y los pequeños comercios y jugueterías, y de éstas últimas especialmente las ubicadas en el centro de la Ciudad.

9.- Los juguetes montables representan el tipo de juguetes de mayor participación en el mercado, lo que también los convierte en importantes puntos de venta para las compañías especializadas en la distribución de este tipo de productos.

10.- Existe una gran correlación entre los juguetes comprados y los publicitados en los medios de comunicación masiva, lo que es consecuencia del gran impulso que tienen los mensajes comerciales en los centros infantiles.

11.- La penetración que logró por la campaña de orientación para la compra de juguetes (temporada 78-79), llevada a cabo por el Instituto Nacional del Consumidor, es sumamente considerable, sin embargo, apenas puede equipararse por la que alcanza un centro comercial.

12.- La tercera parte de los niños investigados reportaron haber sufrido roturas o descomposturas en los juguetes que habían recibido en la reciente temporada de Navidad y Reyes.

Vemos, entonces, que los adultos, por el afán de competencia o la presión de los propios niños -quienes, a su vez, son motivados por la publicidad-, provocan todos los años que la enorme suma de dinero (más de 3 mil millones de pesos) que gastan los padres en la compra de juguetes, se convierten en basura y fuentes de decepción para los niños, además de fomentar los negocios inescrupulosos.

Quando tienen los niños la posibilidad de ver la televisión, aproximadamente en el 85% de los casos la ven diariamente, y un porcentaje similar tiene gran aprecio a las publicidades hechas a través de este medio. Por lo que respecta a los juguetes, se busca que los niños hagan presión de diversas formas sobre los padres en su aspecto cultural y psicológico. Todo está planeado para adormecer el espíritu crítico de los pequeños, para excitar su codicia y para proponerles una escala de valores en la que el consumo por el consumo se convierte en la única forma de placer y el único fin de la vida. En última instancia, los perjudicados serán todos aquellos que no tienen medios a su alcance para comprarlos.

5. Actitudes.

La actitud se ha definido desde distintos puntos de vista; según Katz y Stotland (1959), y Krech y colaboradores (1962), una actitud tendrá tres componentes: a) Cognoscitivo; b) Emocional y c) Tendencia a la acción. El componente cognoscitivo incluye las creencias que se tienen acerca de un objeto. El componente emocional se refiere a sentimientos ligados con el objeto como amor-odio, -gusto-disgusto, y favorable-desfavorable. El componente de tendencia a la acción incorpora la disposición conductual del individuo a responder al objeto.

Cook y Selltitz (1964), se refieren a la actitud como una disposición fundamental la cual, junto con otras influencias determinan una o varias conductas hacia un objeto o clase de objetos, en las cuales se incluyen declaraciones de creencias y sentimientos acerca del objeto, en las cuales se tendrán respuestas de aproximación y evitación con respecto a ese objeto.

Para Thurstone (citado por Summers, 1978), el concepto de actitud "denota la suma total de inclinaciones y sentimientos humanos, prejuicios o distorsiones, nociones preconcebidas, ideas, temores y convicciones acerca de un asunto de terminado".

Ross (Ibid.), define a las actitudes como "aquellas estructuras mentales que van a organizar y evaluar a la información que recibe el organismo".

Por último Whittaker (1977), se refiere a las actitudes como aprendidas; éstas tienden a permanecer bastante estables con el tiempo, o sea, muchas de las actitudes en el hombre no cambian de un día para otro y las actitudes son dirigidas siempre hacia un objeto o idea particular.

Como se puede apreciar, en la actitud va a existir una disposición en el individuo que va a determinar su comportamiento hacia un objeto o clase de objetos, en donde esta disposición es aprendida, y ésta será estable o inestable dependiendo de la situación en que el individuo se encuentre.

De una forma esquemática, el objeto y la situación van a dar información al sujeto el cual procesará la información; este procesamiento va a tener que ver con experiencias pasadas como producto del aprendizaje, así se llevará a

cabo la evaluación de ese proceso de información, determinando su comportamiento. Este comportamiento será de aceptación o de rechazo hacia el objeto.

¿Cómo medir las actitudes?.

Una actitud, por ser una abstracción de un gran número de actos relacionados con un determinado objeto o clase de objetos, su medición se hace muy compleja puesto que la actitud no se observa directamente, sino que se infiere, ya que es más bien una variable hipotética o latente que una variable inmediatamente observable.

Cook y Sellitz (1964), identifican cinco clases de inferencias:

1) Información acerca de sí mismo: el investigador se enfrenta directamente al individuo por estudiar y le hace preguntas acerca de sus creencias, emociones y tendencias a la acción con respecto a objetos, personas o situaciones.

2) Observación de la conducta manifiesta: se observa directamente las respuestas manifiestas por el sujeto ante un determinado objeto o situación.

3) Reacción a estímulos estructurados parcialmente: Consiste en limitar en lo más posible la contribución del medio ambiente u otras influencias en su conducta, reduciendo al mínimo las señales para el sujeto y de esta manera atribuir la conducta del sujeto a las propias influencias y no ser atribuidas a otras.

4) Tareas objetivas: ésta se distingue por utilizar un método indirecto, puesto que se hace creer al individuo investigado que se trata de un examen común y corriente; el investigador tiene presente un conjunto de categorías con las cuales se lleva a cabo la medición del sujeto. La suposición común de esta técnica es que la ejecución puede ser influida por una determinada actitud y la desviación sistemática de esa ejecución refleja la influencia de la actitud.

5) Reacciones fisiológicas: es el grado de activación en que las respuestas hacia un objeto pueden estar condicionadas o incondicionadas.

Una forma muy generalizada en la investigación de actitudes es a través de un análisis de opiniones abiertas (informes acerca de sí mismo) recogidos en una encuesta. Pero la principal desventaja es que no se tiene la certeza de

que la actitud sujeta a estudio sea medida en forma efectiva.

Debido a las consideraciones anteriores, para conocer la importancia - del juguete por parte de los consumidores, se optó por desarrollar un cuestionario de actitudes, o sea, llevar a cabo tareas objetivas, donde la actitud no que de limitada a indagar la dirección a favor o en contra de una determinada aseve ración, sino que se obtenga la información adecuada sobre la intensidad relativa en que es manifestada dicha actitud de los sujetos ante los juguetes.

El conocer las actitudes de los consumidores de juguetes, es el primer paso para llegar a la consecución del objetivo final, que es, en última instan- cia, el proporcionar a los niños juguetes adecuados en el momento oportuno; quedan todavía bastantes interrogantes como el conocer qué cosas pueden cambiar las actitudes del consumidor y la elaboración de programas para dicho cambio.

IV. CRITERIOS RECOMENDABLES PARA LA ADQUISICION DE JUGUETES.

Dada la importancia del juguete dentro del desarrollo infantil y a las múltiples funciones que desempeña, como ha ya sido señalado, la elección del juguete es algo que no puede dejarse al azar, al capricho o a la urgencia del momento.

Generalmente se define a un buen juguete como todo aquel que incita al niño a tomarlo con frecuencia y le permite libertad de creación y recreación; en otros términos, juguetes adecuados son todos aquellos que generan altas tasas de interacción con ellos y entre los niños. (Guía del Consumidor, 1979).

1.- Condiciones para elegir juguetes.

Entre las condiciones más importantes para elegir juguetes están:

- 1.- Seguridad.
- 2.- Manuabilidad.
- 3.- No muy simples, ni demasiado complicados.
- 4.- Correspondencia con la edad.
- 5.- Consideración de las preferencias de los niños.
- 6.- No ceder al capricho.
- 7.- Satisfacción de las necesidades lúdicas y cognoscitivas.
- 8.- Básicos, con aplicaciones múltiples.
- 9.- Medida antropométrica adecuada.
- 10.- Evitar la influencia de la publicidad.
- 11.- Promoción de conductas sociales.

-Seguridad.- Que no signifiquen peligro en ningún sentido, buscando que los acabados y las pinturas no sean tóxicos, sin peligros mecánicos o eléctricos, sin puntas ni orillas salientes, inflamables, que estén limpios y sean resistentes.

-Manuabilidad.- No darle a una niña de 4 años una muñeca que camine, de 1 m. de altura o el oso de peluche más grande de la tienda. A mayor manipulación, mayor preferencia y tiempo de jugar con dichos objetos.

-No deben ser muy simples, ni tampoco demasiado complicados. Berlyne -

(1958) ha realizado varios experimentos sobre conducta investigadora y manipulante en seres humanos (adultos y niños), en los cuales se observó que los sujetos respondían con mayor frecuencia a los objetos más complejos e incongruentes.

Welker (1956) demostró, con chimpancés jóvenes, que si usaba bloques, la heterogeneidad del color y forma provocaba una mayor conducta manipulante que la homogeneidad de color y forma. Presumiblemente, estos hallazgos implican la presencia de la variable de complejidad de estímulo en tal conducta manipulante.

Podemos inferir que los niños gustan de juguetes complicados, que los pongan a prueba pero con ciertos límites.

Harlow y Heyer (1950), experimentaron la conducta manipulativa con monos rhesus, dándoles acertijos mecánicos ensamblados y a otros desmontados; los primeros obtuvieron altas tasas de respuesta, dándoles como única recompensa su manipulación, se subrayó la conducta de los monos hacia los acertijos desarmados, y podría presentarse un caso más sólido de motivación manipulante si, de hecho, se juzgara con los acertijos desmontados. Sin embargo, no lograr armarlos podría sólo significar que los monos no poseen las habilidades necesarias. De ahí que se recomienda no dar juguetes cuyo manejo esté más allá de las habilidades del niño. (Coffey y Appley, 1975).

-Correspondencia con la edad, tomando en cuenta no sólo la edad cronológica, sino también la edad mental del niño, observando el período de desarrollo en el que se encuentra el niño. Un juguete entregado prematura o tardíamente, no interesará al niño, ni lo hará feliz, como si respondiera a las necesidades naturales y normales de una edad dada.

Comprendemos por juguete adecuado a la edad, aquel que está de acuerdo con los intereses del niño y con su capacidad para manejarlo; también comprendemos por manejo la relación mental del niño con el juguete. El juguete tiene que corresponder a las aptitudes físicas y mentales del niño.

-Consideración de las preferencias de los niños; si el adulto elige los juguetes tomando en cuenta sólo su punto de vista (sus propios gustos), probablemente sea él quien se entretenga con el juguete y no su hijo.

-No ceder al capricho, no dar juguetes con indiferencia, se debe tener en cuenta la necesidad objetiva del niño y no únicamente el deseo del momento; - el adulto debe saber dirigir los deseos del niño respecto a los juguetes y explicarle (si la edad así lo permite) el motivo por el cual un juguete sería mejor - que otro.

-Satisfacción de las necesidades lúdicas y cognoscitivas. El juguete como un objeto externo a perturbar la actividad del sujeto, en donde el niño - tenderá a equilibrar dicha perturbación.

Es importante señalar que "el equilibrio psicológico no será considerado como una balanza de fuerzas en un estado de reposo, sino que éste tendrá que ver con la compensación debida a las actividades del sujeto en respuesta a los - cambios presentados en su medio ambiente". (Piaget, 1973).

Se menciona entonces que en general, "el equilibrio de las estructuras cognoscitivas debe entenderse como una compensación de las perturbaciones exteriores mediante actividades del sujeto que constituyen respuestas a dichas perturbaciones". (Ibid.)

- Básicos, con aplicaciones múltiples para que permitan el desarrollo de la creatividad (Ver pág. 66).

-Medida antropométrica adecuada, pues el niño tiende a transportarlos de un lugar a otro.

-Evitar la influencia de la publicidad (Ver pág. 42, 43 y 44).

- Promoción de conductas sociales (Ver pág. 63).

2.- Carencia y superabundancia de juguetes.

El niño que carece de juguetes, privado del beneficio que le aportan - en el plano afectivo, motor e intelectual, vive en un universo empobrecido donde le faltan los estímulos necesarios.

El niño rural puede escapar, tal vez, de este peligro, ya que en su medio ambiente puede improvisar y fabricarse él mismo sus juguetes; pero el niño de la ciudad no puede vivir sin juguetes, porque éstos constituyen parte esencial de lo que lo rodea.

"Esto se evidencia en algunos pequeños cuya movilidad deficiente se deberá a que no dispusieron, al final de su primer año de vida, de juguetes que pudieran mover. Los niños que no tuvieron juguetes estimulante desde el punto de vista cromático, aprenden muy tardíamente a distinguir colores. Los chiquillos que no disponen de papel y lápices de color, cuando ingresan a la escuela, no sólo son torpes en el manejo de los mismos, sino también en cuanto a la representación del objeto, lo cual presupone un gran esfuerzo mental". (Hetzler, 1978, p. 50)

En el campo del desarrollo perceptual se han desarrollado investigaciones que nos permiten ver la importancia de que un sujeto en temprana etapa de su desarrollo tenga la posibilidad de verse favorecido con una estimulación del medio ambiente que le rodea.

Se ha podido observar en estudios tanto clínicos como experimentales, los efectos de privación perceptual durante las primeras etapas de desarrollo de los organismos. Estos han dado como resultado deficiencia en la percepción y anomalías van a variar dependiendo de la especie de que se trata, tipo de privación y de la diferencia de las funciones perceptuales. En experimentos diseñados para el estudio de los efectos de un medio ambiente enriquecido; Dember y Warm, (1979) - concluyeron que los organismos se ven favorecidos en su desarrollo en dichos ambientes.

Riesen en 1949, estudió los efectos de privación visual en el chimpancé. Encontró que había una degeneración física en la estructura de la retina al haber sido privado de la luz. Aparentemente, el desarrollo normal en el mecanismo de la retina, requiere de alguna estimulación lumínica.

Nissen, Chow y Semmens (1951), restringieron la experiencia del tacto de un chimpancé en donde se concluyó que la experiencia juega una parte importante en el desarrollo de la sensibilidad del tacto, así como en la sensibilidad visual.

En otros sujetos, al ser privados de ciertos rasgos de objetos específicos, crearon posteriormente deficiencias en la percepción.

Blakemore y Cooper (1970), confinaron a gatos entre 3 y 13 semanas a un medio ambiente visual el cual restringía su experiencia; al ser devueltos a un medio ambiente normal, los gatos mostraron conductas que evidenciaban el ser insensitivos a objetos que tenían los rasgos de los objetos en la condición experimental.

En cuanto al enriquecimiento de estímulos, Hebb (1949), colocó a un grupo de ratas de edad temprana (grupo experimental) en un medio ambiente enriquecido de objetos ("juguetes") para después ser retornados al laboratorio para efectuarles una prueba de inteligencia (laberintos).

También se utilizó un segundo grupo de ratas (grupo control) el cual no recibió los estímulos de los objetos. Los resultados mostraron que el grupo experimental fue consistentemente superior al grupo control.

El estudio fue corroborado en otros estudios efectuados por Gibson, - Walk, Pick y Tighe (1956).

En consecuencia, los organismos que han sido enriquecidos en su desarrollo, su eficiencia se verá mejorada a diferencia de aquellos privados de estímulos, por lo que la experiencia en las primeras etapas del desarrollo tiene un efecto directo en el desarrollo perceptual de los sujetos.

Tanto el tiempo destinado para jugar como el número de juguetes de que dispone el niño varía enormemente de una sociedad a otra. Uno de los dos extremos es Nyasongo, en donde los niños no tienen tiempo libre para jugar; lo más - que se observó entre los niños fueron abrazos y cosquillas; se les veía cazar pájaros y subir a los árboles. En dos años de observaciones, sólo en dos ocasiones se observó algún juego imaginativo; su tiempo se limita a las labores que - tienen que realizar; pendientes a obedecer a un niño mayor (Susana Millar). Algo similar sucede con nuestros niños indígenas, como se mencionó anteriormente.

El contraste con los niños americanos es muy marcado, ya que poseen muy diversos juguetes y todo el tiempo que quieran para jugar. Las restantes sociedades se sitúan entre estos dos extremos.

Ambos extremos son malos. Algunos padres pensarán que el otorgar un sinnúmero de juguetes hace a los niños más felices e inteligentes; otros, que hay que dar cuantos juguetes pidan los niños para evitar frustraciones; y otros más piensan que hay que dar todo lo que ellos no tuvieron de chicos. Estos criterios no son válidos, pues perjudican a los infantes.

Un niño con decenas de juguetes ya no juega con ellos, simplemente pasa de uno a otro sin detenerse con ninguno ni desarrollar su imaginación; por otro lado, si el niño tiene todos los juguetes con sus accesorios, su imaginación se verá restringida al objeto real, y su capacidad inventiva quedará mermada.

"El peligro de proporcionar demasiados juguetes, radica en que el niño en esta posición tiene una mayor desventaja psicológica que otros con pocos. El niño con pocos y buenos juguetes, aprende a querer y apreciar cada uno, mejorando así su habilidad para pensar y descubrir". (Hilary, Page, 1954).

Por lo tanto, es necesario enfatizar lo siguiente: no es tan importante que el niño juegue con muchos juguetes diferentes, sino que juegue intensamente con pocos. "Por esa razón, cuando percibimos que un elemento de juego despier^{ta} en el niño un interés especial, debemos promover y alentar ese interés siempre y cuando esta actitud no dé lugar a una unilateralidad peligrosa". (Hetzer, 1973).

Otro error que se comete es el dar al niño dinero para que él se procure el juguete en forma inmediata. Después de este juguete se comprará otro y así sucesivamente sin siquiera desearlo. El juego reside en la adquisición, más que en la utilización del objeto; para estos niños lo que cuenta no es el juego o el juguete, sino el hecho de comprar, atesorar y gastar.

3.- Juguetes promovedores de conductas sociales.

Otro de los criterios que se deben considerar para que el juguete sea bueno, es que sea promotor de conductas sociales.

Estudios experimentales demuestran que estas conductas aumentan o disminuyen según el tipo de juguete que se le otorgue al niño. Los juegos en común, como serpientes y escaleras, son ejemplos de juguetes que estimulan el contacto con los demás. Se ha comprobado que, en edad preescolar, los niños hablan más cuando juegan con muñecas y cuando colorean con lápices de colores que cuando están dibujando, cortando con tijeras o mirando libros.

Los resultados de un experimento realizado por Ashiyama (1974) demostraron que los bloques de madera fueron el juguete más popular y el que más facilita la interacción en los niños.

Rubinstein y Howes (citados por Lara y García, 1979) concluyeron: la presencia de compañeros de juego incrementó las conductas de interacción con los juguetes.

Por otro lado, haciendo hincapié en el punto anterior, un estudio sobre conducta de escolares ante diferentes cantidades de juego, dio como resultado la existencia de mayor número de contactos sociales mutuos cuanto menor era la cantidad de juguetes.

Desgraciadamente en la actualidad se fabrican muchos juguetes que no sólo no cumplen con esa función socializadora, sino que, además, fomentan conductas individualistas, competitivas y autoritarias.

Weissberger (1978) en su tesis Análisis Sociológico del Juguete, menciona lo siguiente:

"La sociedad individualista más desarrollada es la sociedad capitalista y los juguetes conforman tipos de comportamientos individualistas; las expectativas que se vehiculizan por medio de ellos favorecen el individualismo fomentando la competencia entre los niños. El carácter individualista que impone el juguete no aparece antes del surgimiento de la sociedad industrial, es decir, es un carácter propio del juguete de producción masiva. ...La calle como escenario de juego ha desaparecido y, con ella, también el juego comunitario (roña, pelota, escondite), para dar lugar al juguete individual. ...El fútbol que se jugaba con toda la cuadra, ahora ha sido reemplazado; la compañía CIPSA ha creado el FUTBOL ZUMM:

'un original estilo de juego'. Los jugadores (sólo dos) cubren toda la cancha - accionando con las perillas laterales, que hacen avanzar, retroceder, girar. La compañera de juego ha sido sustituida por la muñeca robot. Ahora, la mejor amiga de esa niña es JENNY fabricada por CIPSA: JENNY JUEGA CONTIGO 'una muñeca que es una verdadera compañera de juegos'. La niña juega con ella a las competencias y JENNY a veces la deja ganar. Juega basketball, herraduras, gato. ...El niño se desarrolla en un ambiente individualista, por sí mismo aislado, sin necesidad de nadie más, donde él es el centro, la única realidad".

Otro de los mensajes emitidos por los juguetes es la competencia, pero no una competencia "ingenua", como saltar burro, canicas, etc., sino una competencia basada en la ideología capitalista en la cual gana el que tiene más dinero, - poder, prestigio. Juguetes como LA CONQUISTA, BILLONARIO, MONOPOLIO, etc., en los cuales el vencedor es el que compra más casas o el que conquista más países, lo - que fomenta es ganar a costa de que el otro pierda. (Ibidem).

Es entonces recomendable el procurar adquirir el tipo de juguetes que - impliquen la acción de dos o más niños. No siempre se tendrá a la mano el compañero de juego, pero una marcada preferencia por compartir los juguetes y las experiencias con otros niños mas la actividad que por sí solo desarrolle el niño, - significarán un balance adecuado que proporcione el desarrollo social necesario.

4.- Juguetes de cuerda y pilas.

Los equipos de pilas y cuerda que figuran en los nuevos juguetes hacen de los niños seres pasivos que se limitan, al estar jugando, a observarlos, a apretar botones para que el coche corra, para que la muñeca hable, coma, etc.

Niñas y varones manifiestan cierto rechazo por los juguetes de cuerda; los padres y amigos los regalan como algo muy valioso, pero diríamos que nunca - serán juguetes predilectos por los niños.

"Cuando es pequeño y su manejo le resulta fácil, no le causa placer y, además, le incrementa una profunda frustración y dolor por la impotencia y por la incapacidad de usarlo. Le cuesta manejarlo o se le rompe con mucha facilidad, lo cual es motivo de angustia". (Aberastury, 1973 p. 47)

En cuanto a la durabilidad, puede decirse que es mínima, en cuántas muñecas que hablan, recitan o cantan, el mecanismo no dura más de una semana sin descomponerse, ya que lo más frecuente es que el disco se raye y se repita continuamente la misma palabra o canción. Además, el repertorio es muy limitado. Representan la gran mayoría de los juguetes que son devueltos o regresados a la fábrica por descompostura.

Este tipo de juguetes es de temporada, puesto que año con año van variando de los modelos debido a que son juguetes de novedad. Novedad que no dura más allá de una o dos semanas en el gusto de los niños; y debido a lo complejo del mecanismo, éste se fabrica con plásticos de poca resistencia al movimiento, contribuyendo a su rápido desgaste.

Es preferible pasarlos por alto debido a su gran precio, el costo de las pilas y la monotonía de sus acciones.

5.- Aplicaciones múltiples del juguete.

Cuando se dice que un juguete debe ser "básico", esto se refiere, por lo general, a las múltiples posibilidades de aplicación que tiene que ofrecer y que el material en sí ha de dejar en completa libertad el impulso creativo del niño. Si éste manipula un juguete que ofrece pocas posibilidades creativas, el centro de gravedad se traslada fácilmente del niño, quien determina el desarrollo del juego, al juguete. Es decir, en otras palabras, que se resiente el esfuerzo productivo del niño.

Los juguetes que proporcionan la satisfacción de hacer nuevos descubrimientos y desarrollar facultades inventivas son aquellos en los que se concentra el niño siempre que se ve entre ellos.

"La mayor equivocación se comete al dar juguetes que no permiten variación y no se prestan a desplegar la habilidad creadora del niño". (Hilary, 1954. p.p. 25-26).

A continuación se verán las desventajas de otorgar juguetes que sólo funcionan de un modo particular.

Un juguete excesivamente elaborado obliga al infante a jugar tal y como el juguete lo propone. En cambio, juguetes más sencillos pueden dar ocasión para que el niño desenvuelva su imaginación y se exprese de modo espontáneo, volcando en el juego libremente su subjetividad (Maldonado, 1980. Gaceta UHAM).

Hay que dar juguetes que necesiten complementos, accesorios, que sugieran e inspiren una búsqueda. Por ejemplo, si un niño se le regala un carro de bomberos, no necesita que se le de el hombre bombero, ya que él mismo podrá imaginar o imaginar.

Son muy recomendables los juguetes tipo "mecano", de armar, ya que permiten múltiples usos.

El mundo de los juegos de la niña ha estado siempre habitado por "juguetes completos", que no proporcionan ocasión para una composición variada e individual, y menos para un juguete imaginativo.

Por lo anterior recomendamos juguetes de aplicación múltiple, no sólo aquéllos que atraen la atención del niño y le permiten ejecutar diversas actividades simultáneas, sino también aquellos que le ofrezcan un amplio espectro de aplicación (Hetzler H. 1978).

Por consiguiente, no se debería asignar una finalidad específica a la mayoría de los juguetes, ya que es más deseable que un niño, jugando solo y tranquilamente, tenga la oportunidad de descubrir posibilidades que el mismo fabricante desconocería.

La "Revista del Consumidor" 1977, recomienda:

"Asegúrese de que las instrucciones del juguete sean comprendidas por el niño... explíquese cómo usarlo y lo que no debe de hacer con él" (p.445). - Esto es cuestionable, ya que se está limitando la creatividad del niño y se emiten mensajes de autoridad y sometimiento. Los pasos a seguir para hacerlo funcionar también son impuestos. La mayoría de los juguetes, incluso las muñecas, vienen con instructivo. En él se indica al niño cómo jugar con ellos y hacerlos funcionar, cómo armarlos, cómo vestirlos, etc.

La imaginación y creatividad del niño quedan en segundo plano, el niño tiene que someterse a las reglas del juguete y al mecanismo electrónico que figura en ellos. Probablemente los mejores juguetes son los que no requieran instructivo.

En contraposición a lo anterior, está la concepción del juguete en el medio rural.

Los hijos de campesinos crean sus juguetes activamente, controlándolos desde el momento de escoger los materiales, durante su producción y hasta su consumo. Las decisiones de cómo hacerlo y usarlo son tomadas por el niño. Su imaginación y creatividad son elementos indispensables que participan en la creación de sus objetos lúdicos.

6.- Juguetes educativos.

"El juguete educativo es una utilización del interés espontáneo en una meta de adquisición metódica de un conocimiento y de un saber-hacer, dejado hasta el momento a la casualidad de los tanteos". (Munchielli).

Cualquier juguete es didáctico. Por lo mismo hablar de juguetes educativos es algo redundante; por otro lado, muchos de los llamados "juguetes educativos", ¿qué tanto son en verdad juguetes o qué tanto son materiales didácticos, - instrumento escolar o educacional neto?.

Quilitch 1974, (citado por Lara y García, 1979) menciona que el valor de los juguetes educativos está sobrevalorado, porque, por un lado, no mejoran todas las capacidades y, por otro, algunos son tan específicos que, al querer generalizar las conductas aprendidas con esos materiales en otros contextos, no se observan grandes logros. Señala también que para clasificar a un juguete como "educativo", este debe provocar algún efecto observable sobre la conducta del sujeto que lo emplea, por lo que se recomienda no dejarse guiar por anuncios tales como: "desarrolla todas las potencialidades". o sirve para "hacer de los niños más inteligentes".

Quilitch opina, que mientras experimentalmente no se comprueben los efectos de este tipo de juguetes, es mejor limitarse a comprar juguetes seguros y durables.

Puede ser más válido, por tanto, conociendo los valores intrínsecos de cada juguete, proporcionar al niño aquel juguete que resulte adecuado para fácilitar el desenvolvimiento de determinada etapa del infante.

V. INVESTIGACION.

1.- Propósito.

El problema central de la presente tesis se plantea de la siguiente manera:

Dado que el juguete es un medio de desarrollo infantil muy importante; y - que los adultos son los que "determinan" su adquisición; el propósito de este estudio es evaluar si las actitudes de los consumidores hacia el juguete son favorables o desfavorables y determinar si varían o no estas actitudes de acuerdo a la clase social.

Hipótesis conceptual:

La hipótesis que se sustenta es que las personas consumidoras de juguetes tienen frecuentemente actitudes erróneas o equivocadas acerca de los mismos (actitudes erróneas o equivocadas, serán aquellas contrarias a lo que los autores expertos en el tema de juguetes sostienen*), debido a que no tienen un conocimiento exacto sobre las funciones que el juguete desempeña y por lo tanto las personas - consumidoras de juguetes desconocen cual sería el juguete idóneo. (Ver marco teórico Capítulo II inciso 5 y Capítulo IV).

Hipótesis de trabajo:

Existirá diferencia significativa de actitudes del consumidor de juguetes dependiendo del nivel socioeconómico al que pertenezca.

Hipótesis alterna (H₁):

Sí existe diferencia de respuestas sobre actitudes hacia el juguete entre clases sociales.

Hipótesis nula (H₀):

No hay diferencia significativa de respuestas sobre actitudes hacia el juguete entre clases sociales.

2.- Método.

a) Diseño de la muestra:

Teniendo una población de 2,700,000 familias en el D. F. (según estimaciones de Nacional Financiera, 1979), se optó por la obtención de una "muestra to-

*Los conocimientos que se tienen acerca del tema juguetes son incompletos, hace falta la suficiente experimentación para proporcionar afirmaciones más precisas.

tal para estudios sencillos" (Rojas, 1979), en donde: a) la población objeto de estudio es grande (mayor a 10,000 casos); b) el cuestionario que se aplica es reducido, no pasa de 40 reactivos; c) las alternativas de respuesta son mutuamente excluyentes.

Por lo tanto se utilizó la siguiente fórmula:

$$n = \frac{Z^2 pq}{E^2} \quad (1)$$

Donde:

Z = Nivel de confianza.

pq = Variabilidad de respuestas posibles.

E = Nivel de precisión.

Para el cálculo se utilizó un nivel de precisión del 4.9% y un nivel de confianza del 95% de los casos estudiados en la muestra, el 50% obtiene una respuesta favorable acerca del juguete.

Se espera que con un 95% de confianza la respuesta a nivel de toda la población oscile entre el 45.1% y el 54.9%.

Por lo tanto:

Nivel de confianza (Z): 95% (1.96 en áreas bajo la curva normal).

Variabilidad de respuestas posibles (pq): p= 0.25; q= 0.75.

Nivel de precisión (E)**: 4.9% o sea 0.049.

Sustituyendo en (1):

$$n = \frac{(1.96)^2 (.25 \times .75)}{(.049)^2} = 300$$

** Nota: El nivel de precisión (E) no es complemento del nivel de confianza.

Por ser conocido el tamaño de la población ($N=2,700,000$), se utiliza el factor de corrección finito (fórmula 2) y a la muestra anterior ($n_o=300$) se le denominó muestra inicial.

$$n_{\text{total}} = \frac{n_o}{1 + \frac{n_o - 1}{N}} \quad (2)$$

Sustituyendo en (2):

$$n_{\text{total}} = \frac{300}{1 + \frac{300 - 1}{2,700,000}} = 299.97$$

Aproximando:

$$n_{\text{total}} = 300 \text{ familias.}$$

Como siguiente paso, se tomó a una persona como representante de una familia; por lo tanto la muestra total quedó integrada por 300 sujetos.

La muestra fue dividida en 3 estratos proporcionales dependiendo del nivel socioeconómico al que se pertenecía, ya fuera alta, media o baja. Los cuales quedaron definidos de acuerdo a la clasificación de Nacional Financiera de la siguiente manera:

Nivel A.- Clase alta con ingresos mensuales mayores de \$ 12,000.00 por familia.

Nivel B.- Clase media con ingresos mensuales de \$ 12,000.00 a \$7,500.00 por familia.

Nivel C.- Clase baja con ingresos mensuales de \$ 7,500.00 a menos del salario mínimo por familia**.

	Nh			nh
Clase Alta "A"	221,400 familias	8.2%	=	25 sujetos.
Clase Media "B"	297,000 familias	11.0%	=	33 sujetos.
Clase Baja "C"	2,181,600 familias	80.8%	=	242 sujetos.
	<u>N= 2,700,000 familias</u>	<u>100.0%</u>		<u>n= 300 sujetos.</u>

** Nacional Financiera, S.A. 1979.

Donde:

N = Tamaño de la población.

n = Tamaño de la muestra total.

N_h = Tamaño de los estratos.

n_h = Tamaño de las muestras proporcionales en cada uno de los estratos.

b) Sujetos:

Se encuestaron 300 sujetos representantes del mismo número de familias, de sexo masculino y femenino, entre 18 y 60 años de edad, alfabetas que fueran - consumidores de juguetes.

c) Material:

Se utilizaron dos hojas tamaño oficio impresas con 21 aseveraciones, de cuatro opciones cada afirmación e instrucciones.

d) Variables:

Variable independiente.- Nivel socioeconómico. (no manipulada sino medida).

Variable dependiente.- Respuesta de cada sujeto a cada aseveración en - el cuestionario de actitudes.

Variables no controladas.- Escolaridad, número de hijos por familia, y edad de los hijos.

e) Muestreo:

El procedimiento de muestreo que se llevó a cabo consistió en el muestreo por cuotas, donde la división de grupos fue efectuada en proporción del tamaño de los estratos que se tomaron como base del total de la población.

Se tomó como característica principal el nivel socio-económico (alto, medio o bajo) de la familia a la que cada sujeto por investigar pertenecía.

La selección de cada caso fue tomada bajo el criterio de el ingreso mensual de la familia, a cada sujeto se le pidió su colaboración para participar en esta investigación de juguetes, enseguida se le preguntó si compraba o no juguetes, si su respuesta era afirmativa se procedía a preguntarle cualera el ingreso mensual en su familia; de esta manera el sujeto quedaba asignado al nivel socio-económico correspondiente. Como último paso se procedió a que el sujeto contes-

tara el cuestionario de actitudes, se enfatizó en que fueran leídas las instrucciones con cuidado, recordándoles que sólo debía haber una contestación en cada aseveración sin dejar de contestar ni una sola.

f) Escenario:

Diversas zonas de la Ciudad de México, que comprenden los estratos sociales encuestados.

g) Instrumento:

Se elaboró un cuestionario de actitudes siguiendo los criterios preestablecidos para la construcción de reactivos de actitudes según: (Gutiérrez, 1966) para poder determinar el conocimiento, la predisposición de responder y las preferencias que tienen los consumidores hacia los juguetes.

Se formularon primeramente 133 aseveraciones - basándonos en las diferentes teorías psicológicas que tratan el tema juguete y/o juego e investigaciones y aportaciones que se han hecho al respecto, las cuales fueron presentadas - ante seis jueces expertos en el tema del juguete, seleccionaron las aseveraciones que consideraron más relevantes, una vez hecha la selección se procedió a determinar cuales eran las de mayor frecuencia quedando 21 como número total del cuestionario.

Estas 21 aseveraciones fueron sometidas a un muestreo piloto de 10 sujetos del nivel socioeconómico bajo (nivel "C" definido para este estudio) y de esta manera se procedió a cambiar vocablos que resultaban difíciles de entender por personas cuyos estudios son limitados; también se cambiaron algunos casos de sintaxis.

Las aseveraciones quedaron estructuradas de la siguiente manera:

- 1.- Un buen juguete (educativo y divertido) es a fuerza uno caro.
- 2.- Es mejor que los niños compren sus juguetes a que ellos los hagan.
- 3.- Los juguetes bélicos como las pistolas hacen que los niños se vuelvan más desobedientes y peleoneros.
- 4.- Cualquier cosa en manos de un niño puede ser un juguete.
- 5.- Los niños cuando juegan sólo están perdiendo el tiempo.

- 6.- Cuando se escoge un juguete no importa la edad del niño.
- 7.- Debe haber juguetes que sean sólo para niños y juguetes que sean sólo para niñas.
- 8.- Cuando el niño juega demuestra a lo que le tiene miedo.
- 9.- Los juguetes educativos ayudan a mejorar todas las capacidades del niño.
- 10.- Mientras más juguetes tenga un niño será más listo y estará más - contento.
- 11.- Un juguete de fábrica es mejor que uno popular como los trompos, - baleros y muñecas de trapo.
- 12.- Los mejores juguetes son los que se anuncian en la T.V.
- 13.- Hay que dar juguetes que les gusten a los adultos, porque ellos tienen mejor gusto para escogerlos.
- 14.- Los juguetes se fabrican viendo lo que los niños necesitan.
- 15.- El juego empieza sólo cuando al niño se le da un juguete.
- 16.- Se necesita que los juguetes traigan instructivo para saber cómo jugar con ellos.
- 17.- Los juguetes son cosas necesarias para que los niños hagan mejor las cosas.
- 18.- Los juguetes de pilas y de cuerda son buenos.
- 19.- El juguete sólo sirve para divertirse y entretenerse.
- 20.- Los papás con dinero les dan a sus hijos juguetes para reparar la vigilancia y tiempo que no dan a sus hijos por hacer otras cosas.
- 21.- Los juguetes sirven para hacer que los niños se porten mejor y crezcan más tranquilos.

*Cada aseveración constó de 4 (cuatro) opciones, quedando éstas de la siguiente - manera:

_____:
CIERTO

_____:
MAS O MENOS
CIERTO

_____:
MAS O MENOS
FALSO

_____:
FALSO

Se eliminó una opción neutral en el sentido de que "los sujetos tienden a responder una opción neutral para no comprometerse a dar una contestación a - favor o en contra acerca de lo que se está afirmando". (Nunnally, 1978).

A cada opción de las 21 aseveraciones se le asignó un valor de calificación: 1, 2, 3, ó 4; muy malo, malo, bueno y muy bueno, en ese orden. Este valor fue dado en base a nuestro criterio, apoyándonos en los estudios realizados previamente referentes al tema juego y/o juguete. Esta asignación de valores puede variar de una persona a otra ya que es relativa dependiendo del punto de vista del que se analice.

La asignación de valores quedó establecida de la siguiente manera:

1.- Un buenjuguete (educativo y divertido) es a fuerza uno caro.

1	2	3	4
CIERTO	MAS O MENOS	MAS O MENOS	FALSO
	CIERTO	FALSO	

2.- Es mejor que los niños compren sus juguetes a que ellos los hagan.

1	2	3	4
CIERTO	MAS O MENOS	MAS O MENOS	FALSO
	CIERTO	FALSO	

3.- Los juguetes bélicos como las pistolas hacen que los niños se vuelvan más de sobedientes y peleoneros.

4	3	2	1
CIERTO	MAS O MENOS	MAS O MENOS	FALSO
	CIERTO	FALSO	

4.- Cualquier cosa en manos de un niño puede ser un juguete.

3	4	2	1
CIERTO	MAS O MENOS	MAS O MENOS	FALSO
	CIERTO	FALSO	

5.- Los niños cuando juegan sólo están perdiendo el tiempo.

1	2	3	4
CIERTO	MAS O MENOS	MAS O MENOS	FALSO
	CIERTO	FALSO	

6.- Cuando se escoge un juguete no importa la edad del niño.

1	2	3	4
CIERTO	MAS O MENOS CIERTO	MAS O MENOS FALSO	FALSO

7.- Debe haber juguetes que sean sólo para niños y juguetes que sean sólo para niñas.

1	2	3	4
CIERTO	MAS O MENOS CIERTO	MAS O MENOS FALSO	FALSO

8.- Cuando el niño juega demuestra a lo que le tiene miedo.

3	4	2	1
CIERTO	MAS O MENOS CIERTO	MAS O MENOS FALSO	FALSO

9.- Los juguetes educativos ayudan a mejorar todas las capacidades del niño.

1	2	4	3
CIERTO	MAS O MENOS CIERTO	MAS O MENOS FALSO	FALSO

10.- Mientras más juguetes tenga un niño será más listo y estará más contento.

1	2	3	4
CIERTO	MAS O MENOS CIERTO	MAS O MENOS FALSO	FALSO

11.- Un juguete de fábrica es mejor que uno popular como los trompos, baleros y muñecas de trapo.

2	4	3	1
CIERTO	MAS O MENOS CIERTO	MAS O MENOS FALSO	FALSO

12.- Los mejores juguetes son los que se anuncian en la T.V.

1	2	3	4
CIERTO	MAS O MENOS CIERTO	MAS O MENOS FALTO	FALSO

13.- Hay que dar juguetes que les gusten a los adultos, porque ellos tienen mejor gusto para escogerlos.

1	2	3	4
CIERTO	MAS O MENOS CIERTO	MAS O MENOS FALSO	FALSO

14.- Los juguetes se fabrican viendo lo que los niños necesitan.

1	3	4	2
CIERTO	MAS O MENOS CIERTO	MAS O MENOS FALSO	FALSO

15.- El juego empieza sólo cuando al niño se le da un juguete.

1	2	3	4
CIERTO	MAS O MENOS CIERTO	MAS O MENOS FALSO	FALSO

16.- Se necesita que los juguetes traigan su instructivo para saber cómo jugar con ellos.

1	2	4	3
CIERTO	MAS O MENOS CIERTO	MAS O MENOS FALSO	FALSO

17.- Los juegos son cosas necesarias para que los niños hagan mejor las cosas.

4	3	2	1
CIERTO	MAS O MENOS CIERTO	MAS O MENOS FALSO	FALSO

18.- Los juguetes de pila y de cuerda son buenos.

1	2	4	3
CIERTO	MAS O MENOS CIERTO	MAS O MENOS FALSO	FALSO

19.- El juguete sólo sirve para divertirse o entretenerse.

1	2	3	4
CIERTO	MAS O MENOS CIERTO	MAS O MENOS FALSO	FALSO

20.- Los papás con dinero les dan a sus hijos juguetes para reparar la vigilancia y tiempo que no dan a sus hijos por hacer otras cosas.

2	4	3	1
CIERTO	MAS O MENOS CIERTO	MAS O MENOS FALSO	FALSO

21.- Los juguetes sirven para hacer que los niños se porten mejor y crezcan más tranquilos.

3
CIERTO

4
MAS O MENOS
CIERTO

2
MAS O MENOS
FALSO

1
FALSO

3. Procedimiento.

Con una muestra de 300 sujetos dividida en 3 grupos proporcionales (clase alta "A" 25 Ss., clase media "B" 33 Ss., y clase baja "C" 242 Ss.) y un cuestionario de actitudes de 21 aseveraciones, se procedió a la selección de los sujetos.

La selección fue sujeta a tres criterios:

- 1) Ser consumidor de juguetes (sin importar el sexo).
- 2) Tener entre 18 y 60 años de edad.
- 3) Ingreso mensual familiar para ser asignado al nivel socio-económico correspondiente.

El levantamiento de la encuesta se efectuó por medio del procedimiento de muestreo por cuotas. En donde se asegura la representatividad de los distintos grupos en que fue dividida la muestra.

Al proporcionar el cuestionario se enfatizó la lectura cuidadosa de las instrucciones y solamente debería de contestarse una de las cuatro opciones, sin dejar de contestar ninguna.

Lo anterior se efectuó en cada uno de los casos en distintas zonas de la Ciudad de México hasta completar la muestra total.

4. Tratamiento estadístico.

Se efectuó en tres partes:

- 1) Descripción por moda, mediana y porcentajes.
- 2) Análisis de significancia de hipótesis nula mediante la prueba de la mediana para k grupos independientes debido al tipo de datos que te-

nemos pertenecientes a una escala ordinal. (Siegel, 1979) Dando información acerca de la probabilidad de que k grupos independientes se hayan tomado de poblaciones con la misma mediana.

- 3) Prueba de la mediana para dos grupos independientes. En el caso de que el reactivo fuera significativo se aplicó una extensión de la prueba de la mediana para saber si entre pares de grupos había también significancia y entre cuáles grupos la había.
- 4) El nivel de significancia fue de 0.05 y el tamaño de la muestra de 300 sujetos.
- 5) Se supuso que la distribución muestral de la prueba estadística conforme H_0 era χ^2 .
- 6) La región del rechazo fue del 5% del área total comprendida bajo la curva de la distribución muestral.

5.- Resultados:

Los porcentajes complementarios aparecen en las tablas II, III y IV. (Ver apéndice).

A continuación se señalan las calificaciones más frecuentes de respuestas, así como porcentaje y mediana de las calificaciones correspondientes, en cada uno de los reactivos del cuestionario de actitudes llevado a cabo en tres niveles socio-económicos (alto "A", medio "B" y bajo "C") definidos para el presente estudio.

1.- Descripción por Moda, porcentajes de Moda y Mediana:

TABLA I

REACTIVO	NIVEL	MODA	PORCENTAJE MODA	MEDIANA (nivel)	MEDIANA (reactivo)
1	A	4	64.0%	4	
	B	4	66.6%	4	4
	C	4	62.0%	4	
2	A	4	68.0%	4	
	B	3	45.5%	3	4
	C	3	42.6%	3	

REACTIVO	NIVEL	MODA	PORCENTAJE MODA	MEDIANA (Nivel)	MEDIANA (reactivo)
3	A	4	44.0%	3	3
	B	4	39.4%	3	
	C	4	47.9%	3	
4	A	3	96.0%	3	3
	B	3	78.8%	3	
	C	3	68.6%	3	
5	A	4	92.0%	4	4
	B	4	94.0%	4	
	C	4	71.1%	4	
6	A	4	88.0%	4	4
	B	4	81.9%	4	
	C	4	47.9%	3	
7	A	4	52.0%	2.5	2
	B	4	51.5%	3.5	
	C	1	41.3%	2	
8	A	3	44.0%	3	3
	B	4	33.3%	3	
	C	3	42.2%	3	
9	A	1	76.0%	1	1
	B	1	81.9%	1	
	C	1	81.1%	1	
10	A	4	76.0%	4	4
	B	4	54.5%	4	
	C	4	47.5%	3	

REACTIVO	NIVEL	MODA	PORCENTAJE MODA	MEDIANA (Nivel)	MEDIANA (Reactivo)
11	A	1	92.0%	1	
	B	1	72.7%	1	1
	C	1	55.0%	1	
12	A	4	96.0%	4	
	B	4	84.8%	4	4
	C	4	63.2%	4	
13	A	4	80.0%	4	
	B	4	90.9%	4	4
	C	4	69.9%	4	
14	A	2	40.0%	2	
	B	3	42.4%	3	2
	C	4	32.6%	2	
15	A	4	88.0%	4	
	B	4	81.9%	4	4
	C	4	61.6%	4	
16	A	3	48.0%	3	
	B	2	39.4%	2	2
	C	3	36.8%	2	
17	A	1	48.0%	2	
	B	3	39.4%	3	3
	C	1	39.3%	2	
18	A	2	40.0%	2	
	B	2	51.5%	2	2
	C	2	37.6%	2	

REACTIVO	NIVEL	MODA	PORCENTAJE MODA	MEDIANA (nivel)	MEDIANA (reactivo)
19	A	4	52.0%	3.5	
	B	2	39.4%	3	2
	C	1	43.0%	2	
20	A	2	44.0%	2	
	B	2	63.6%	2	2
	C	2	55.4%	2	
21	A	1	44.0%	3	
	B	4	48.5%	3	3
	C	3	34.3%	3	

Los resultados que se presentan en la gráfica 1 (ver apéndice pág. 104). - nos muestran el porcentaje total de respuestas sobre actitudes hacia el juguete en la clase "A". Este grupo obtuvo el 46.7% de 4 (muy buena) el resto de las respuestas se distribuyó más o menos equilibradamente entre los valores 1, 2 y 3.

En la clase "B" ver gráfica 1, (pág. 104) el 42.9% de los sujetos obtiene la calificación de 4 como en la clase "A" el resto de la población queda distribuído entre los valores 1, 2 y 3 equitativamente.

Por lo que respecta a la clase "C" (gráfica 1 pág. 104) no sucede lo mismo, se resalta una disparidad de valores, ya que el 33.1% obtiene una calificación de 4 muy buena y el 31.3% obtiene calificación de 1 (muy mala).

2.- Análisis de significancia mediante la prueba de la mediana para k grupos.

Se analizaron los resultados de los tres niveles socioeconómicos (alto - "A", medio "B" y bajo "C") obteniendo los resultados siguientes:

En los reactivos 2, 6, 7, 14, 16 y 19 se encontraron diferencias significativas entre los grupos A, B y C (ver tabla V pág.100 y gráfica 2 pág. 105).

En los reactivos restantes (1,3,4,5,8,9,11,12,13,15,17,18,20 y 21) no se encontraron diferencias significativas en las respuestas entre los grupos encuestados. (Ver Tabla V pág. 100).

3.- Resultados obtenidos mediante la prueba de la Mediana para dos grupos independientes. (Tablas VI, VII y VIII en Apéndice págs. 101, 102 y 103 respectivamente).

La tabla VI muestra los resultados obtenidos entre los grupos "A" y "B" (niveles socio-económicos alto y medio respectivamente), en donde 9 de las 21 aseveraciones difieren significativamente en las respuestas de los sujetos.

La tabla VII muestra los resultados obtenidos con la misma prueba de la Mediana (para dos grupos independientes), se contrastaron los grupos "B" y "C" - (niveles socio-económicos medio y bajo), en donde 12 de las 21 aseveraciones se encontraron diferencias significativas.

La tabla VIII presenta los resultados obtenidos en la prueba de la Mediana (para dos grupos independientes) de los grupos alto "A" y bajo "C", donde 11 de los 21 reactivos se encontraron con diferencias significativas en las respuestas dadas por los sujetos.

Por último se llevó a cabo el cálculo de la mediana general (ver cuadro 1 P.85) de los tres grupos. El resultado muestra que el 50% de los sujetos obtuvo calificación de 2.8 (regular). En términos generales vemos que sí hay una falta de información hacia el juguete.

C U A D R O 1

MEDIANA GENERAL DE LOS TRES GRUPOS

Calificación	Rango	G-A	G-B	G-C	fc	fa
1	0.6-----1.5	119	118	1592	1829	1829
2	1.6-----2.5	62	131	828	1021	2850
3	2.6-----3.5	99	147	983	1229	4079
4	3.6-----4.5	245	297	1679	<u>2221</u>	6300
					N = 6300	

$$Md = Li + \left(\frac{N/2 - fa}{fc} \right) i$$

Donde:

Li = Límite inferior del rango

fa = Frecuencia acumulada inmediata anterior

fc = Número de casos en el rango

i = Rango intervalo

Por lo tanto:

$$\text{Mediana de los tres grupos } \underline{Md = 2.8}$$

6.- Discusión.

Reactivo 1.- Un buen juguete (educativo y divertido) es a fuerza uno caro.

No se encontraron diferencias significativas de respuestas entre los tres grupos; comparando la moda de respuestas en los tres niveles, se observa que los sujetos responden con una calificación 4 (muy buena); la mediana general (4) indica una actitud favorable hacia el juguete en el sentido de que un buen juguete no es necesariamente uno costoso.

Reactivo 2.- Es mejor que los niños compren sus juguetes a que ellos - los hagan.

Se encontró que sí hay diferencias significativas de respuestas entre los grupos, la calificación más frecuente de respuesta fue 3; la actitud hacia este reactivo fue muy buena ya que la mediana general de los tres niveles fue de 4; al hacer comparaciones por pares de grupos se encontraron diferencias significativas entre las tres combinaciones (A-B, B-C y A-C) siendo el nivel socioeconómico alto el que obtuvo mejor calificación (Mediana = 4). Todo esto presupone una actitud favorable hacia este reactivo. (Ver gráfica 2, pág. 105).

Reactivo 3.- Los juguetes bélicos como las pistolas hacen que los niños se vuelvan más desobedientes y peleoneros.

No hay diferencias entre los grupos; tanto la moda como la mediana general indican una actitud más o menos favorable con respecto a que ciertos juguetes no favorecen la educación de los niños.

Reactivo 4.- Cualquier cosa en manos de un niño puede ser un juguete.

No se encontraron diferencias significativas; la moda y la mediana en los tres niveles muestran una buena actitud hacia el hecho de que cualquier objeto puede ser un juguete.

Reactivo 5.- Los niños cuando juegan sólo están perdiendo el tiempo.

No hay diferencias significativas de respuestas; la moda y la mediana indican calificaciones muy buenas (4) por lo que se muestra una actitud favorable con respecto a que los niños no pierden el tiempo cuando juegan.

Reactivo 6.- Cuando se escoge un juguete no importa la edad del niño.

Sí existen diferencias significativas de respuestas entre los tres grupos, por lo que la actitud difiere en cuanto a tomar en cuenta la edad para elegir un juguete. La mediana general muestra una actitud muy buena hacia esta aseveración. En el contraste por pares de grupos hay diferencias entre los grupos - "B" - "C" pero no así entre "A" - "B" y "A" - "C"; analizando la combinación "B"- "C" el nivel socioeconómico medio califica mejor que el nivel bajo (calificaciones 4 y 3 respectivamente). (Ver gráfica 2 pág. 105).

Reactivo 7.- Debe haber juguetes que sean sólo para niños y juguetes - sólo para niñas.

Se encontraron diferencias significativas entre los tres niveles; la ac titud en general de los tres niveles es mala (Mediana = 2); en cuanto a la frecuencia de respuestas el nivel bajo obtuvo calificación de 1 mostrando gran dis paridad con respecto a los niveles "A" y "B" los cuales tuvieron Moda 4. Al ana lizar por pares de grupos se encontró que no hay diferencia significativa entre los grupos "A" con "B" y los grupos "A" con "C", pero sí se encontró diferencia entre los grupos "B" con "C", en donde el nivel socioeconómico medio obtuvo un - puntaje superior al nivel socioeconómico bajo. (Ver gráfica 2, pág. 105)

En los tres niveles se manifiesta un acuerdo sobre la división de jugu tes por sexos, lo que implica una separación estricta en la elaboración y uso de los juguetes. Con ésto se está encaminando a los niños a realizar actividades - específicas de uno u otro sexo, pero en la actualidad las funciones de ambos de ben conjugarse y complementarse, más no excluir a la mujer de la vida laboral pa ra conducirla a desempeñar solamente roles como madre, ama de casa u objeto sexual.

Reactivo 8.- Cuando el niño juega demuestra a lo que le tiene miedo.

No hay diferencias significativas. Además se observa una buena actitud respecto a la aseveración, la que fue calificada con 3.

Reactivo 9.- Los juguetes educativos ayudan a mejorar todas las capaci dades de los niños.

En este cano no se encontraron diferencias significativas entre los gru por. En todos ellos, la moda de respuestas fue de 1, lo mismo que la mediana; -

por lo que las actitudes hacia este reactivo son muy desfavorables, en los tres niveles se sobreestima el valor de los juguetes educativos. Por un lado todavía no se comprueba experimentalmente los efectos de este tipo de juguetes y por otro no mejoran todas las capacidades. Algunos son tan específicos que, al querer generalizar las conductas aprendidas con esos materiales en otros contextos, no se observan grandes logros. (Quilitch, 1974).

Reactivo 10.- Mientras más juguetes tenga un niño será más listo y estará más contento.

No hay diferencias significativas entre los grupos y tanto la moda como la mediana general denotan una actitud muy favorable hacia la superabundancia de juguetes.

Otro aspecto es que muchos de ellos, más que juguetes podrían ser materiales didácticos.

Más que sobrevalorar la función de los juguetes educativos se deben elegir juguetes con las características mencionadas en la página 58.

Reactivo 11.- Un juguete de fábrica es mejor que uno popular como los trompos, baleros y muñecas de trapo.

No hay diferencias significativas entre los tres grupos, pero resultó que al haber calificado con 1 en los tres niveles los sujetos muestran una actitud muy desfavorable hacia el juguete fabricado, lo mismo que la frecuencia de respuesta entre los tres grupos en tanto que todos califican con 1. Este reactivo puede ser muy susceptible a la variación de calificación, dependiendo de los intereses y el criterio que prevalezca. Para nosotros los juguetes de fábrica "pueden" ser mejores que los populares en el sentido de que son más seguros, implicando con éste material, de formas pensadas para evitar accidentes, no tóxicos, etc. Claro está que no todos los de fábrica son mejores que los populares; influye también el hecho de que si están fomentando la creatividad, son propios del modo de vida, están hechos a base de intereses infantiles, etc.

Reactivo 12.- Los mejores juguetes son los que se anuncian en la T.V.

No existen diferencias significativas entre los tres grupos, tanto la moda como la mediana califican con 4, por lo tanto se observa una actitud muy fa

vorable en el sentido que los mejores juguetes no son los que se anuncian en la T. V.

Reactivo 13.- Hay que dar juguetes que les gusten a los adultos, porque ellos tienen mejor gusto para escogerlos.

No hay diferencias significativas entre los tres grupos, además en los tres casos tanto la moda como la mediana califican con 4 por lo que se tiene una actitud muy favorable hacia el hecho de que los niños escojan sus juguetes en lugar de ser asignados por un adulto.

Reactivo 14.- Los juguetes se fabrican viendo lo que los niños necesitan.

Sí hay diferencias significativas entre los tres grupos; la calificación más frecuente en el grupo "A" fue 2, en el grupo "B" fue de 3 y en el grupo "C" de 4; la actitud general hacia este reactivo fue mala, ya que la mediana muestra 2 de calificación general. Al hacer las comparaciones por pares de grupos en "A" con "C" no se encontraron diferencias significativas, pero "A"- "B" y "B" - "C" sí difirieron significativamente, siendo la clase media la que obtuvo mejor calificación de los tres grupos; esto fue hecho en base a la comparación de "3" con "A" y "C" combinados. Es una aseveración difícil de valorar, ya que depende del punto de vista del que se analice y además es muy subjetiva. (Ver gráfica 2, pág. 105).

Para nosotros es más o menos falsa debido a que muchos juguetes se fabrican sólo para ser vendidos sin importar el beneficio que aporten a los niños. Mientras que los consumidores de juguetes consideran que prevalecen los intereses de beneficio a los usuarios por parte de los fabricantes.

Reactivo 15.- El juego empieza sólo cuando al niño se le da un juguete.

No hay diferencias significativas, se observa que la frecuencia de respuestas difiere entre el nivel bajo con respecto al medio y alto, obteniendo 4, 4 y 4 respectivamente. La actitud en general hacia este reactivo fue muy buena, hacia el hecho de que no necesariamente el juego comienza cuando al niño se le proporciona un juguete.

Reactivo 16.- Se necesita que los juguetes traigan su instructivo para saber cómo jugar con ellos. (Ver gráfica 2, pág. 105).

Sí hay diferencias significativas entre los tres grupos; en cuanto a la actitud general la mediana fue 2 por lo que tienen una actitud desfavorable con respecto a que los juguetes deben contener instrucciones. Al analizar por pares de grupos se encontraron diferencias significativas entre los grupos "A" - "B" y "A" - "C" en consecuencia se hará la comparación entre el grupo "A" con los grupos "B" y "C" no combinados, siendo el nivel alto, superior a la combinación media-baja con respecto a "B" y "C" no hay diferencias significativas. La mayoría de los sujetos encuestados opinan afirmativamente al respecto; para nosotros el hecho de traer instrucciones, de señalar la forma del juego, la finalidad del juguete, etc. impide el desarrollo de la creatividad de los niños, más que el fabricante el niño podrá descubrir una función que tal vez nunca el fabricante hubiera pensado, peor aun en muñecas con instrucciones de cómo vestir las, cómo peinarlas, etc. Tal vez algunos juegos de mesa sí requieran instrucciones, pero por lo general deberían evitarse, Con esto se está implicando una forma de dominio y autoridad en los niños y además de no ser ellos los que participen en su elaboración se les somete a un juego preestablecido por adultos.

Reactivo 17.- Los juguetes son cosas necesarias para que los niños hagan mejor las cosas.

No hay diferencias significativas entre los tres grupos; pero se observa que en general tienen una buena actitud al respecto (Mediana = 3). En cuanto a la moda, en los niveles "A" y "C" es de 1 y 3 en el nivel "B".

Reactivo 18.- Los juguetes de pilas y de cuerda son buenos.

No hay diferencias significativas entre los grupos; pero tanto la moda como la mediana califican con 2 por lo que tienen una mala actitud hacia el conocimiento de los juguetes de pilas, los tres grupos respondieron de manera consistente, las personas encuestadas en su mayoría dan una contestación más o menos favorable al respecto, en tanto que para nosotros éste tipo de juguetes fomentan en los niños conductas pasivas y de observación más que de creatividad. Por lo demás su durabilidad es precaria y su variabilidad muy limitada.

Graf. 2) Reactivo 19.- El juguete solo sirve para divertirse y entretenerse. (Ver

Sí hay diferencias significativas entre los grupos. La mediana general califica con 2 lo que muestra una actitud desfavorable hacia las funciones del ju

guete, ya que manifiestan un desconocimiento hacia las múltiples funciones que el juguete desempeña dentro del desarrollo infantil. Por pares de grupos también - hay diferencias significativas al responder en las tres combinaciones, resultando el nivel alto superior o mejor que el medio y éste mejor al bajo.

Reactivo 20.- Los papás con dinero les dan a sus hijos juguetes para reparar la vigilancia y tiempo que no dan a sus hijos por hacer otras cosas.

No hay diferencias significativas en los grupos. Se contestó en forma consistente en los tres niveles, obteniendo tanto la moda como la mediana 2 de calificación indicando una actitud desfavorable al respecto.

Esta aseveración es muy difícil de valorar por ser muy subjetiva. La actitud que muestran hacia ella es muy radical, ya que responden afirmativamente a ella y para nosotros no todos los padres de nivel socioeconómico alto otorgan juguetes por ese sentimiento de culpa.

Reactivo 21.- Los juguetes sirven para que los niños se porten mejor y crezcan más tranquilos.

No hay diferencias significativas entre los grupos, la tendencia a contestar fue con una calificación de 3 (buena), o sea, se tiene una actitud favorable en que el juguete tiene una función positiva en el desarrollo infantil.

7.- Conclusiones.

1. De acuerdo a los resultados obtenidos se concluye que 6 de las 21 aseveraciones tienen diferencias significativas en las respuestas de las actitudes hacia los juguetes entre los tres grupos sociales definidos para el estudio. Además 9 reactivos del total presentan calificación de 1 ó 2, que son las más bajas.

2. En la mediana general de los tres grupos, el 50% de los sujetos obtuvo una calificación de 2.8 (regular), lo cual indica que existe una falta de información acerca de las funciones que el juguete desempeña en el desarrollo infantil.

3. En todos los casos en los cuales se encontraron diferencias significativas, el nivel socioeconómico alto o medio obtuvo una mejor calificación sobre el nivel bajo por lo que el nivel socioeconómico influyó en forma positiva en los resultados, ya que a menor nivel, las actitudes son más desfavorables hacia los juguetes; no así entre los niveles socioeconómicos A y B ya que al existir diferencias, algunas estaban a favor de A y otras de B.

Dentro de las actitudes más o menos favorables con respecto a los juguetes de acuerdo a los reactivos aplicados encontramos los referentes a:

Precio; elaboración de los juguetes por los propios niños; aprendizaje negativo que propician los juguetes bélicos; el hecho de que no sólo los juguetes hechos expofeso para jugar son juguetes; utilidad del juego; consideraciones de la edad en la elección del juguete; medio de expresión de conflictos; superabundancia de juguetes; publicidad televisiva; elección de los juguetes por los niños; - juego sin necesidad de juguetes; ayuda didáctica del juguete y equilibrio emocional.

Los reactivos con resultados negativos se encuentran analizados a continuación en forma individual:

4. Debe haber juguetes que sean sólo para niños y juguetes que sean sólo para niñas. Se manifiesta en los tres niveles un acuerdo sobre la división de juguetes por sexos, lo que implica una separación estricta en la elaboración y uso de los juguetes, encaminando así a los niños a realizar actividades específicas - de uno u otro sexo.

5. En lo referente a que los juguetes educativos ayudan a mejorar todas las capacidades de los niños, los tres niveles sobreestiman el valor de los juguetes educativos.

6. Por lo que respecta a el reactivo, un juguete de fábrica es mejor que uno popular como son los trompos, baleros y muñecas de trapo. El concenso general favoreció a los juguetes populares. La desventaja principal de éstos es el material del que son fabricados, es decir el factor seguridad no se toma en cuenta.

7. En cuanto al reactivo los juguetes se fabrican viendo lo que los niños necesitan, los consumidores en su mayoría lo consideran afirmativo, aunque para nosotros es cuestionable, ya que muchos de los juguetes que se venden actualmente se fabrican sólo para ser vendidos, sin importar el beneficio que aportan a los niños.

8. Se necesita que los juguetes traigan su instructivo para saber cómo jugar con ellos. Gran parte de los consumidores lo consideran necesario, pero con esto se limita la creatividad.

9. Lo que respecta a el reactivo los juguetes de pilas y de cuerda son buenos, las personas encuestadas en su mayoría dieron una contestación más o menos favorables al respecto, en tanto que para nosotros este tipo de juguetes fomentan en los niños conductas pasivas y de observación, más que de creatividad.

10. Por lo que toca a el reactivo el juguete sólo sirve para divertirse y entretenerse, el censo obtiene una actitud desfavorable al respecto, ya que manifiestan un desconocimiento hacia las múltiples funciones que el juguete desempeña dentro del desarrollo infantil.

11. El último reactivo analizado nos dice: los papás con dinero les dan a sus hijos juguetes para reparar la vigilancia y tiempo que no dan a sus hijos por hacer otras cosas. La actitud que dio el censo fue muy radical, ya que respondieron afirmativamente a ella.

12. Entre las dificultades que se presentaron en la elaboración del trabajo se encuentran: la dificultad en la comprensión del cuestionario por parte del nivel "C", respondiendo al azar en muchos casos y la falta de colaboración por el mismo grupo, negándose muchas veces a responder el cuestionario.

Vemos entonces desde nuestro punto de vista, un juguete queda definido como un objeto externo que permite realizar actividades de creación y recreación relacionadas con el desarrollo intelectual y motriz del sujeto humano. El juguete va a ser un medio para muchos fines como la adquisición de conocimientos, rea

lización de acciones prácticas, inculcación de hábitos y expresión emotiva.

En México la adquisición de juguetes se encuentra determinada por la publicidad (que propicia la petición del niño), el precio, el sexo, preferencias de las personas que los compran y características "educativas" y de resistencia. La mayoría de los juguetes son obsequiados a niños de 3 a 9 años de edad, siendo la mayor proporción dirigida hacia varones que hacia mujeres.

Los sujetos encuestados favorecen que los juguetes se destinen a un sexo determinado; esto varía dependiendo del nivel socio-económico de que se trate.

También mostraron diferencias de respuesta hacia que se tome en cuenta o no la edad del niño, dependiendo, claro está, del criterio de la persona que adquiere el juguete.

Como ya se ha mencionado, la efectividad del juguete "educativo" se encuentra sobrevalorada; el juguete mecánico es considerado como un buen juguete - sin percatarse de que el niño es más bien un observador, se opina que un juguete es elaborado tomando en cuenta las necesidades del niño, se considera necesario que el juguete tenga incorporado un instructivo para su mejor utilización y suponen que el juguete tiene como utilidad el entretener y divertir al niño.

Observando que las actitudes que en general se tuvieron presentan una mediana de 2.8 de calificación (regular) se recomienda hacer campañas, programas o información escolar sobre la utilidad del juego y las funciones del juguete dentro del desarrollo infantil.

Se requiere llevar a cabo estudios experimentales para poder dar afirmaciones más precisas acerca de qué tipos de juguetes son los más idóneos para los niños. Actualmente la investigación sobre este tema se encuentra en una fase incipiente y mientras tanto los consumidores deberán limitar sus compras a juguetes que sean: seguros, manuales, básicos con aplicaciones múltiples, ni demasiado fáciles ni muy difíciles, adecuados a la edad cronológica y mental del usuario, que permitan el desarrollo de la creatividad y que promuevan conductas sociales.

Por último, debemos recordar que al comprar los juguetes, tomamos el papel de padres o parientes mayores de los futuros usuarios, quedando bajo nuestra responsabilidad la selección de dichos juguetes, los cuales ocupan un renglón muy importante en el desarrollo y formación de los niños. Por ello, los niños a los que se les proporcionen los juguetes adecuados, tendrán probablemente una mayor preparación y estarán mejor encauzados hacia su vida futura. Esto último tendrá que ser apoyado mediante un criterio externo, haciendo una correlación entre niños con juguetes adecuados y conductas que promuevan.

A P E N D I C E

TABLA II

97

PORCENTAJE DE RESPUESTAS SOBRE ACTITUDES HACIA EL JUGUETE
CLASE "A" (Nivel socio-económico alto; 25 sujetos)

PREGUNTA	CALIFICACION =	Muy mala	Mala	Bueno	Muy bueno	TOTAL
		1	2	3	4	
1	No. de Resp.	1	3	5	16	25
	%	4	12	20	64	100 %
2	No. de R.	1	4	3	17	25
	%	4	16	12	68	100 %
3	No. de R.	6	1	7	11	25
	%	24	4	28	44	100 %
4	No. de R.	0	0	24	1	25
	%	0	0	96	4	100 %
5	No. de R.	1	0	1	23	25
	%	4	0	4	92	100 %
6	No. de R.	1	0	2	22	25
	%	4	0	8	88	100 %
7	No. de R.	8	4	0	13	25
	%	32	16	0	52	100 %
8	No. de R.	6	0	11	8	25
	%	24	0	44	32	100 %
9	No. de R.	19	5	1	0	25
	%	76	20	4	0	100 %
10	No. de R.	2	3	1	19	25
	%	8	12	4	76	100 %
11	No. de R.	23	0	0	2	25
	%	92	0	0	8	100 %
12	No. de R.	0	0	1	24	25
	%	0	0	4	96	100 %
13	No. de R.	0	3	2	20	25
	%	0	12	8	80	100 %
14	No. de R.	8	10	5	2	25
	%	32	40	20	8	100 %
15	No. de R.	1	1	1	22	25
	%	4	4	4	88	100 %
16	No. de R.	2	6	12	5	25
	%	8	24	48	20	100 %
17	No. de R.	12	1	7	5	25
	%	48	4	28	20	100 %
18	No. de R.	6	10	5	4	25
	%	24	40	20	16	100 %
19	No. de R.	9	0	3	13	25
	%	36	0	12	52	100 %
20	No. de R.	2	11	3	9	25
	%	8	44	12	36	100 %
21	No. de R.	11	0	5	9	25
	%	44	0	20	36	100 %

TABLA III

98

PORCENTAJE DE RESPUESTAS SOBRE ACTITUDES HACIA EL JUGUETE

Nivel socio-económico medio clase "B" 33 sujetos.

PREGUNTA	CALIFICACION	Muy mala	Mala	Buena	Muy buena	TOTAL
		= 1	2	3	4	
1	No. de Resp.	1	5	5	22	33
	%	3.0	15.2	15.2	66.6	100 %
2	No. de R.	2	8	15	8	33
	%	6.1	24.2	45.5	24.2	100 %
3	No. de R.	8	5	7	13	33
	%	24.2	15.2	21.2	39.4	100 %
4	No. de R.	3	1	26	3	33
	%	9.1	3.0	78.8	9.1	100 %
5	No. de R.	0	1	1	31	33
	%	0.0	3.0	3.0	94.0	100 %
6	No. de R.	1	1	4	27	33
	%	3.0	3.0	12.1	81.9	100 %
7	No. de R.	6	4	6	17	33
	%	18.2	12.1	18.2	51.5	100 %
8	No. de R.	6	6	10	11	33
	%	18.2	18.2	30.3	33.3	100 %
9	No. de R.	27	4	1	1	33
	%	81.9	12.1	3.0	3.0	100 %
10	No. de R.	2	10	3	18	33
	%	6.1	30.3	9.1	54.5	100 %
11	No. de R.	24	1	5	3	33
	%	72.7	3.0	15.2	9.1	100 %
12	No. de R.	1	2	2	28	33
	%	3.0	6.1	6.1	84.8	100 %
13	No. de R.	1	0	2	30	33
	%	3.0	0.0	6.1	90.9	100 %
14	No. de R.	2	11	14	6	33
	%	6.1	33.3	42.4	18.2	100 %
15	No. de R.	1	4	1	27	33
	%	3.0	12.1	3.0	81.9	100 %
16	No. de R.	5	13	12	3	33
	%	15.2	39.4	36.3	9.1	100 %
17	No. de R.	9	3	13	8	33
	%	27.3	9.1	39.4	24.2	100 %
18	No. de R.	3	17	8	5	33
	%	9.1	51.5	24.2	15.2	100 %
19	No. de R.	3	13	7	10	33
	%	9.1	39.4	21.2	30.3	100 %
20	No. de R.	2	21	0	10	33
	%	6.1	63.6	0.0	30.3	100 %
21	No. de R.	11	1	5	16	33
	%	33.3	3.0	15.2	48.5	100 %

TABLA IV

99

PORCENTAJE DE RESPUESTAS SOBRE ACTITUDES HACIA EL JUGUETE

Nivel socio-económico bajo clase "C" 242 sujetos.

PREGUNTA	CALIFICACION	Muy mala	Mala	Buena	Muy buena	TOTAL
		= 1	2	3	4	
1	No. de Resp.	42	34	16	150	242
	%	17.3	14.1	6.6	62.0	100 %
2	No. de R.	65	46	103	28	242
	%	27.0	19.0	42.6	11.4	100 %
3	No. de R.	58	22	46	116	242
	%	24.0	9.1	19.0	47.9	100 %
4	No. de R.	32	6	166	38	242
	%	13.2	2.5	68.6	15.7	100 %
5	No. de R.	30	15	25	172	242
	%	12.4	6.2	10.3	71.1	100 %
6	No. de R.	89	27	10	116	242
	%	36.8	11.2	4.1	47.9	100 %
7	No. de R.	100	33	20	89	242
	%	41.3	13.6	8.3	36.8	100 %
8	No. de R.	70	21	102	49	242
	%	28.9	8.7	42.2	20.2	100 %
9	No. de R.	198	31	8	5	242
	%	81.1	12.8	3.3	2.1	100 %
10	No. de R.	66	35	26	115	242
	%	27.3	14.5	10.7	47.5	100 %
11	No. de R.	133	48	29	32	242
	%	55.0	19.8	12.0	13.2	100 %
12	No. de R.	51	15	23	153	242
	%	21.1	6.2	9.5	63.2	100 %
13	No. de R.	37	15	22	168	242
	%	15.3	6.2	9.1	69.4	100 %
14	No. de R.	79	78	68	17	242
	%	32.6	32.2	28.2	7.0	100 %
15	No. de R.	57	14	22	149	242
	%	23.5	5.8	9.1	61.6	100 %
16	No. de R.	82	53	89	18	242
	%	33.9	21.9	36.8	7.4	100 %
17	No. de R.	95	28	48	71	242
	%	39.3	11.6	19.8	29.3	100 %
18	No. de R.	90	91	45	16	242
	%	37.2	37.6	18.6	6.6	100 %
19	No. de R.	104	49	19	70	242
	%	43.0	20.2	7.9	28.9	100 %
20	No. de R.	38	134	13	57	242
	%	15.7	55.4	5.4	23.5	100 %
21	No. de R.	76	33	83	50	242
	%	31.4	13.6	34.3	20.7	100 %

TABLA V

PRUEBA DE LA MEDIANA PARA K GRUPOS SOBRE ACTITUDES HACIA EL JUGUETE.

Análisis de significancia de H_0 para los niveles socio-económicos: alto clase "A" 25 Ss.; medio clase "B" 33 Ss.; y bajo clase "C" 242 Ss.

REACTIVO	χ^2	Sig.
1	0.08	P>.05 NO
2	25.67	P<.05 SI
3	0.42	P>.05 NO
4	0.07	P>.05 NO
5	1.78	P>.05 NO
6	7.31	P<.05 SI
7	7.09	P<.05 SI
8	2.41	P>.05 NO
9	0.28	P>.05 NO
10	1.97	P>.05 NO
11	5.35	P>.05 NO
12	3.96	P>.05 NO
13	1.61	P>.05 NO
14	9.27	P<.05 SI
15	3.14	P>.05 NO
16	6.32	P<.05 SI
17	1.08	P>.05 NO
18	5.23	P>.05 NO
19	9.27	P<.05 SI
20	1.31	P>.05 NO
21	4.91	P>.05 NO

$gl = 2$; $\alpha = 0.05$; $\chi^2(gl=2) = 5.99$

T A B L A V I

PRUEBA DE LA MEDIANA SOBRE ACTITUDES HACIA EL JUGUETE (para dos grupos).

Análisis de significancia de H_0 para los niveles socio-económicos: alto clase^A 25 Ss. y medio clase^B 33 Ss.

REACTIVO	MEDIANA COMBINADA	X ² calculada	X ² $\alpha = 0.05$ tablas	Sig.
1	3.79	0.005	0.43	P > .05 NO
2	2.12	0.340	0.32	P < .05 SI
3	3.19	0.007	0.64	P > .05 NO
4	3.05	0.060	0.69	P > .05 NO
5	4.01	0.004	1.14	P > .05 NO
6	3.94	0.080	0.37	P > .05 NO
7	3.58	0.050	0.50	P > .05 NO
8	3.07	0.030	0.68	P > .05 NO
9	3.90	0.0009	0.39	P > .05 NO
10	3.77	1.980	0.43	P < .05 SI
11	3.92	0.0007	0.38	P > .05 NO
12	3.99	0.89	0.36	P < .05 SI
13	3.97	0.650	0.36	P < .05 SI
14	2.46	4.84	0.24	P < .05 SI
15	3.96	0.08	0.36	P > .05 NO
16	2.68	2.08	0.18	P < .05 SI
17	2.75	0.85	0.16	P < .05 SI
18	2.29	0.0002	0.28	P > .05 NO
19	2.95	0.47	0.11	P < .05 SI
20	2.33	1.22	0.27	P < .05 SI
21	3.15	0.47	0.66	P > .05 NO

TABLA VII

102

PRUEBA DE LA MEDIANA SOBRE ACTITUDES HACIA EL JUGUETE (para dos grupos).

Análisis de significancia de H_0 para los niveles socio-económicos: medio clase^B*33Ss. y bajo clase^C*242Ss.

REACTIVO	MEDIANA COMBINADA	X^2 calculada	X^2 tablas $\alpha=0.05$	Sig.
1	3.75	0.11	0.44	P > .05 NO
2	2.69	2.25	0.18	P < .05 SI
3	3.38	0.54	0.57	P > .05 NO
4	3.05	0.55	0.69	P > .05 NO
5	3.87	6.71	0.40	P < .05 SI
6	3.57	12.04	0.50	P < .05 SI
7	2.40	6.12	0.25	P < .05 SI
8	2.86	0.003	0.14	P > .05 NO
9	3.82	0.005	0.42	P > .05 NO
10	3.38	0.33	0.57	P > .05 NO
11	3.13	0.003	0.66	P > .05 NO
12	3.79	5.11	0.43	P < .05 SI
13	3.86	5.63	0.40	P < .05 SI
14	2.18	6.95	0.30	P < .05 SI
15	3.77	4.33	0.43	P < .05 SI
16	2.32	0.003	0.27	P > .05 NO
17	2.60	1.89	0.20	P < .05 SI
18	1.96	9.03	0.004	P < .05 SI
19	2.04	2.08	0.34	P < .05 SI
20	2.18	0.002	0.30	P > .05 NO
21	2.74	0.57	0.17	P < .05 SI

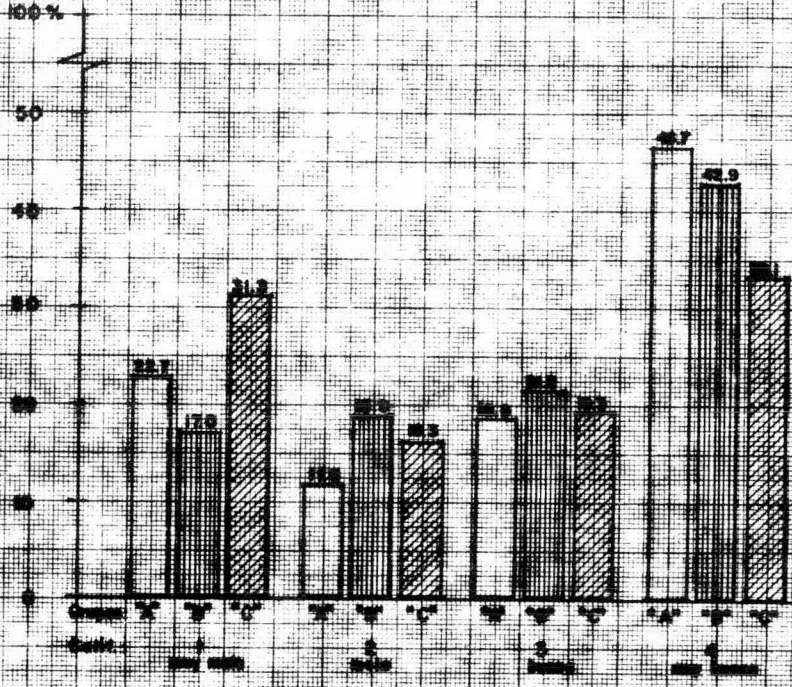
TABLA VIII

103

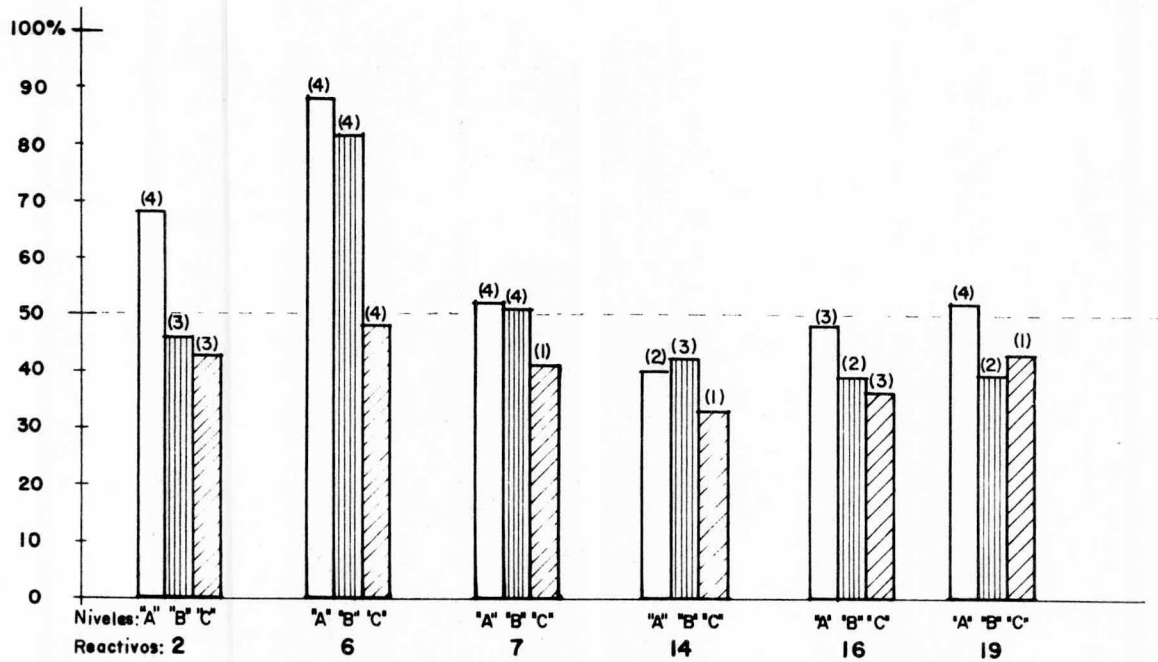
PRUEBA DE LA MEDIANA SOBRE ACTITUDES HACIA EL JUGUETE (para dos grupos).

Análisis de significancia de H_0 para los niveles socio-económicos: alto clase "A" 25 Ss. y bajo clase "C" 242 Ss.

REACTIVO	MEDIANA COMBINADA	χ^2 calculada	$\chi^2_{\alpha=0.05}$ tablas	Sig.
1	3.75	0.0004	0.44	$P > .05$ NO
2	2.70	5.16	0.18	$P < .05$ SI
3	3.42	0.03	0.56	$P > .05$ NO
4	3.05	1.64	0.69	$P < .05$ SI
5	3.86	0.004	0.40	$P > .05$ NO
6	3.58	0.006	0.50	$P > .05$ NO
7	2.24	0.21	0.29	$P > .05$ NO
8	2.87	1.27	0.13	$P < .05$ SI
9	3.12	0.013	0.67	$P > .05$ NO
10	3.55	6.26	0.51	$P < .05$ SI
11	3.23	0.007	0.63	$P > .05$ NO
12	3.80	9.48	0.42	$P < .05$ SI
13	3.84	0.76	0.41	$P < .05$ SI
14	3.12	0.05	0.67	$P > .05$ NO
15	3.77	5.77	0.43	$P < .05$ SI
16	2.39	4.24	0.25	$P < .05$ SI
17	2.46	0.004	0.23	$P > .05$ NO
18	1.92	1.19	0.008	$P < .05$ SI
19	1.97	0.21	0.003	$P < .05$ SI
20	2.20	4.61	0.30	$P < .05$ SI
21	2.70	0.01	0.17	$P > .05$ NO



GRAFICA 1 Porcentaje de respuestas para los tres sujetos
 en las cinco ocasiones a las 25°C, 35°C, y 42°C.



() = Calificación correspondiente al porcentaje de la moda.

GRAFICA 2. Porcentaje de la moda de los reactivos significativos en la prueba de la mediana para K grupos independientes $\alpha = 0.05$.

BIBLIOGRAFIA

- ABERASTURY, A.; El niño y sus juegos; Buenos Aires: Paidós, 1973.
- ADKINS, W.D.; Elaboración de tests; México: Ed. Trillas, 1976.
- ARMINDA, A. de P.R.; El juego de construir casas, su interpretación y valor diagnóstico; Buenos Aires: Ed. Novas, 1950.
- ARNOLD, A.; Cómo jugar con su hijo; Buenos Aires: Ed. Kapelusz, 1966.
- BENJAMIN, W.; Reflexiones sobre niños, juguetes, libros infantiles, jóvenes y educación; Buenos Aires: Ed. Nueva Visión, 1974.
- BONNABEL, B.A.; Informe del trabajo docente para el título de maestro de Educación Pre-escolar; México: S.E.P.
- CARDONA, C.S. y RESENDIZ, S.H.; Efectividad de los mensajes enviados a través de una revista en una organización; México, U.N.A.M. 1979.
- CASTILLO, L.A.; Efectos de algunos juguetes sobre la conducta social en niños preescolares y escolares; México: U.N.A.M. 1978.
- COFER, C.N. y APPLEY, M.H.; Psicología de la motivación; México: Ed. Trillas, 1975.
- CORTER, C. y JAMIESON, N.; Infants' toy preferences and mothers' predictions; Developmental Psychology; 1977, 13(4) pp. 413-414.
- CHATEAU, J.; Psicología de los juegos infantiles; Buenos Aires, Ed. Kapelusz, 1973.
- DEMBER, N.W. y WARM, J.S.; Psychology of Perception; Holt Rinhart Winston, N.Y., 1979.
- Diccionario de Psicología; México: Ed. Fondo de Cultura Económica, 1979.
- DOWNIE, N.M. y Heath, R.W.; Métodos estadísticos Aplicados; México: Ed. Harla, 1973.
- ECKERMAN, C.A. y Rheingold, H.; Infants exploratory responses to toys and people; Developmental Psychology; 1974, 10 (2) pp. 255-259.
- EL JUGUETE Mexicano; Artes de México; México: No. 125, 1969.
- EL JUGUETE y el juego; Gaceta U.N.A.M.; Ciudad Universitaria, México, D.F.; 1980 IV (2) pp. 15-19.
- ERIKSON, E.H.; Infancia y Sociedad; Buenos Aires: Ediciones Hormés, 1978.
- ESCALANTE, DE LA H.; La importancia de las actitudes lúdicas; México; U.N.A.M., 1976.
- FREUD, S.; Más allá del principio del placer; Madrid: Ed. Biblioteca Nueva, 1973, III.

- GARDNER, H.; Toys with a mind of their own; Psychology Today; 1979, 13 (6) pp. 93-98.
- GARCIA, V. El juguete como estímulo del desarrollo del niño; Gaceta U.N.A.M.; Ciudad Universitaria, México, D.F., 1980, IV (14) p. 8.
- GIL, T.; La juguetería transnacional como Santaclós; México. Diario Uno Más Uno; Diciembre 9, 1979, p. 13.
- GIL, T.; Los pobres gastan más en juguetes; Diario Uno más Uno; Diciembre 10, 1979, p. 13.
- GOMEZ, P.F.; Ante Santaclós, Consumidores y gobierno inermes; México: Revista Proceso, 1979, No. 163 pp. 12-16.
- GOODMAN, S.; You and your child; London: Mitchell Beazley, 1978.
- GUTIERREZ, M.R.; Análisis de la técnica y problemas a la construcción de una escala de actitudes; México: U.N.A.M., 1966.
- HABITOS de compra y consumo de juguetes; México: Instituto Nacional del Consumidor, 1978.
- HAINSTOCK, E.G.; Enseñanza Montessori en el hogar; México: Ed. Diana, 1977.
- HASKETT, G.J.; The exploratory Nature of Children's Social relations; Merry-Palmer Quarterly; 1977, 23 (2), pp. 101-113.
- HEGELER, S.; Cómo elegir juguetes; Buenos Aires: Ed. Paidós, 1975.
- HERNANDEZ, F. J.; El juguete popular en México; México: Ediciones Mexicanas, S.A.; 1950, Tomo 10.
- HETZER, H.; El juego y los juguetes; Buenos Aires: Ed. Kapelusz, 1978.
- HILGARD, E.R. y Bower, B.H.; Teorías del aprendizaje; México: Ed. Trillas, 1977.
- KARNIOL, R. y Ross, M.; The development of causal attributions in social perception; Journal of personality & Social Psychology; 1976, 34 (3), pp. 455-464.
- LARD, D.V. y Renán, G.F.; Efectos de tres tipos de juguetes sobre cinco clases de respuestas en niños lactantes; México: U.N.A.M., 1979.
- LEBOVICI, S. y Soulé, M.; El conocimiento del niño a través del psicoanálisis; México: Ed. Fondo de Cultura Económica; 1973.
- LINDFORD, M.D. y Lindford, A.G.; Validity of Stimulus familiarization effect under varied choice instruction situations for young children; Psychological Reports; - 1977, 41 (1), pp. 251-254.
- Lo efímero y eterno del arte popular Mexicano; México: Fondo Editorial de la Plástica Mexicana; 1974, Tomo 1.
- LOS Juguetes. Cómo comprarlos con el corazón y la cabeza; Guía del Consumidor; - 1974, No. 93, pp. 28-93.

- MAC Lennan, I.; An hipótesis on thinking; Educational Research; 1977, 9 (4) pp. 382-385.
- MILLAR S.; Psicología del Juego Infantil; Barcelona: Ed. Fontanella, 1972.
- NEIL, A.S.; Padres problema y los problemas de los padres; México: Editores Mexicanos Unidos; 1978.
- NIMNICH, G.P. y Brown, E.M.; The toy library: Parents and Children learning - with toys; Young Children; 1972, 28 (2) pp. 110-116.
- NUNNALLY, J.C.; Psychometric theory; New York: Mc Graw Hill, 1978.
- PAGE, H.; El juego en la primera infancia; Madrid: Ed. Espasa Calpe; S.A., 1954.
- PASSMAN, R.H. y Weisberg, P.; Mother and blankets as agents of promoting play and exploration by young children in a novel environment: the effects of social and - nonsocial attachment objects; Developmental psychology; 1975, 11 (2), pp. 170-177.
- PIAGET, J.; La formación del símbolo en el niño; México: Ed. Fondo de Cultura Económica, 1979.
- PIAGET, J. e Inhelder, B.; Psicología del niño; Madrid: Ediciones Morata, 1975.
- POLING, A.; Effects of particular toys on the social play of preschool children; Mental retardation Bulletin; 1976, 4 (2), pp. 85-93.
- QUILITCH, H.R. y Risley, T.R.; The effects of play materials on social play; Journal of Applied Behavior Analysis; 1976, 6 (4) pp. 573-578.
- RABINOWITZ, F.M.; Moely, B.E. y Finkel, N.S.; The effects of toy novelty and social interaction on the exploratory behavior of preschool Children; Child Development; 1975, 45 (1) pp. 286-289.
- RAMEY, C.T.; Finkelstein, N.W. y O'Brien, C.; Toys and infant behavior in the first year of life; Journal of Genetic Psychology; 1976, 129 (2), pp. 341-342.
- Revista del Consumidor; México: Instituto Nacional del Consumidor, No. 10, 1977, pp. 443.
- Revista del Consumidor; México: Instituto Nacional del Consumidor, No. 34, Dic. - 1979.
- RHEINGOLD, H.L.; Cook, K.V.; The contents of 'boys and girls' rooms as an index of parents behavior; Child Development; 1975 Jun., Vol. 46 (2) pp. 459-463.
- RIVERO, M.; El juguete y el niño de los 7 a los 12 años; México: Universidad Ibero Americana; 1978.
- ROJAS, S.R.; Guía para realizar investigaciones sociales; México: U.N.A.M., 1979.
- ROBERTSON, S.; Rossiter, J.R.; Short-run advertising effects on children; Field Study: Journal of Marketing Research; 1976 13 (1) pp. 68-70.

- ROSS, H. R.; The influence of novelty and complexity on exploratory behavior in 12-month old infants; Journal of Experimental Child Psychology; 1974 17 (3) pp. 436-451.
- RUBIN, K.H.; The social and cognitive value of preschool toys and activities; - Canadian Journal of Behavior Science; 1977 9 (4) pp. 382-385.
- SARAZANAS, R. y Bandet, J.; El niño y sus juguetes; Madrid: Ed. Narcea, S.A., - 1972.
- SCANLON, P.; A study of some environmental influences in language development; - Child Care, Health & Development; 1977 3 (3), pp. 149-164.
- SCHOLTZ, G.J.; Ellis, M.J.; Repeated exposure to objects and peers a play setting; Journal of Experimental Child Psychology; 1975. 19 (3), pp. 448-455.
- SIEGEL, S.; Estadística no paramétrica, aplicada a las ciencias de la conducta; - México: Ed. Trillas, 1979.
- SUMMERS, G.F.; Medición de actitudes; México: Ed. Trillas, 1978.
- SWANN, W.B. y Pittman, T.; Salience of initial ratings and attitude change in the forbidden toy paradigm; Personality & Social Psychology Bulletin; 1975 1 (3), pp. 493-496.
- TURNER, C.W. y Goldsmith, G.; Effects of toy guns and airplanes on children's antisocial free play behavior; Journal of Experimental Child Psychology; 1976 21 - (2), pp. 303-315.
- USHIYAMA, T. y SHIMIZU, T.; Interaction process of two children; Japanese Journal of Educational Psychology; 1974, 22 (3), pp. 176-180.
- VAGT, G. y Muller, E.; Assessing learning effects of an educational toy; Zeitschrift fur Entwicklungspsychologie und Padagogische Psychologie; 1976, Vol. 8 (1), pp. - 44-50.
- VASAVILVASO, M. M. del P.; Juguetes educativos para niños de edad preescolar; México: Universidad Ibero Americana, 1976.
- VLIETSTRA, A. G.; Exploration and play in preschool children and young adults; Child Development; 1978, 49 (1) pp. 235-238.
- WEISSBERGER, E.; Análisis sociológico del juguete; México: Universidad Ibero Americana; 1978.
- WHITTAKER, J.O.; Psicología; México: Ed. Interamericana, 1977.
- WINFRED, F.H.; Teorías contemporáneas del aprendizaje; Buenos Aires: Ed. Paidós, - 1974.

Esta Tesis se imprimió en Febrero de 1981
empleando el sistema de reproducción Foto-Offset;
en los Talleres de Impresos Offsali-G, S. A., Av.
Colonia del Valle No. 535, (Esq. Adolfo Prieto),
Tels. 523-21-05 y 523-03-33 México 12, D. F.