

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 092

EFFECTO DEL JUGUETE BELICO EN LA CONDUCTA
DE JUEGO DEL NIÑO DE 4 A 6 AÑOS

BRISEÑO DE LA VEGA, FRANCISCO
HERNANDEZ SANCHEZ, MARIA TERESA
RUIZ LOPEZ, JOSUE

Ajusco, Méx. 1992



SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 092

**EFFECTO DEL JUGUETE BELICO EN LA CONDUCTA
DE JUEGO DEL NIÑO DE 4 A 6 AÑOS**

BRISEÑO DE LA VEGA FRANCISCO
HERNANDEZ SANCHEZ MARIA TERESA
RUIZ LOPEZ JOSUE

Tesis presentada para obtener el Título
de **Licenciado en Psicología Educativa**

Ajusco, Méx. 1992

Soy adulto
y jugué con niños, ayer.
Terrible violación.
Cuando se es grande
no se juega, me enseñaron...
Yo jugué con niños, niñas
y nadie me entendió.
Sólo ellos. . .
que gozaron la presencia
de un adulto
que pudo volverse niño
por un rato y ser como ellos,
niño, niño.
Al salir del juego,
yo, adulto,
comprendí, de pronto,
en la calle,
que jugar es lo más lindo
que hice de niño
y lo más terrible
que perdí, yo adulto.

HILDA R. CAÑEQUE

I N D I C E

	PAGINA	
CAPITULO I	INTRODUCCION	1
CAPITULO II	MARCO TEORICO	5
	1. Teorías del juego.	6
	A. Teoría de la distracción.	
	B. Teoría del atavismo.	
	C. Teoría del exceso de energía.	
	D. Teoría del ejercicio preparatorio.	
	E. Teoría biológica del juego.	
	2. Teorías del aprendizaje.	8
CAPITULO III	EL JUGUETE	16
	1. Antecedentes	17
	2. Desarrollo del juguete en México.	20
	3. Clasificación del juguete.	22
	4. Función del juguete.	26
	5. Juguete bélico.	29
CAPITULO IV	DISEÑO DE INVESTIGACION	31
	1. Hipótesis.	31
	2. Método.	31
	a. Selección de la muestra.	
	b. Sujetos.	
	c. Variables.	
	d. Materiales.	
	e. Escenario.	
	f. Procedimiento de la situación experimental.	
CAPITULO V	ANALISIS Y DISCUSION DE RESULTADOS	38
	1. Descripción del pilotaje.	38
	2. Codificación de respuestas.	42
	3. Análisis de resultados.	49
	4. Análisis de gráficas.	54
	5. Análisis global de resultados y gráficas.	65

	PAGINA
CAPITULO VI CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	66
1. Conclusiones	66
2. Recomendaciones	68
 REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	 70
 ANEXOS.	

I N T R O D U C C I O N

I N T R O D U C C I O N

Acerca de los juguetes y el juego, se han originado a través del tiempo, un sin número de investigaciones, su vigencia data desde tiempos antiguos hasta nuestros días como una preocupación para explicar el juego en la conducta humana. 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 XX, señalaron que la educación debería de tomar en cuenta los intereses del niño y su grado de desarrollo.

Para el infante, el juego es una actividad que merece seriedad y que absorbe completamente su atención, apoyado en el juguete no distingue entre el trabajo y el juego, el juego precede al trabajo y de ser una actividad principal, pasa a ser una actividad secundaria. Es así como el juego introduce al niño a las normas sociales establecidas en su medio ambiente, inculcándole hábitos que le van a permitir más tarde desenvolverse en el mismo.

De esta manera, los juguetes adquieren un lugar cada vez más importante y primordial en el entorno del niño, constituyendo una de las experiencias primarias de su contacto con el mundo.

Esto nos llevaría a plantearnos algunas preguntas de interés en nuestra investigación:

¿Hay en la existencia y en el uso de juguetes bélicos motivo de preocupación para los padres y para la sociedad?

¿Es el interés de los niños por los juegos y los juguetes bélicos síntoma de un carácter agresivo y violento? Si es así, ¿estimulan esos juegos tal carácter?; las preguntas son tan nume

rosas como las respuestas y las actitudes que las incitan.

Han surgido algunos intentos y decisiones relativos a la - necesidad de limitar la proliferación de los juguetes bélicos.

Thelin (1986) dice que "en el decenio de 1960 se adoptaron algunas disposiciones para limitar el uso de juguetes bélicos en Suecia".(p. 533). Sin embargo, fue necesario esperar el decenio siguiente para que se suscitara un debate general acerca de los juguetes bélicos.

El tema del juego y el juguete, ha despertado interés en - nuestros días probablemente por la basta producción que existe en el mercado y debido a la distribución indiscriminada que existe en la venta de los juguetes. Por otro lado, los problemas que plantea la sociedad de consumo al enfrentar constantemente una - reproducción de conductas bélicas en niños de temprana edad, nos permite creer que es una necesidad social emprender una orientación más real a los padres y educadores, para que la elección -- del juguete corresponda a las necesidades del niño según su edad.

Al presentar esta tesis, es necesario introducir lo que para esta investigación hemos llamado "Los fundamentos teóricos -- del juego y el juguete", en donde se exponen algunas teorías de estos temas (capítulo II) que algúnos autores han trabajado.

Después de explicar seis de las teorías más difundidas sobre el juego, es necesario formar dos grupos de acuerdo a las posiciones ideológicas que caracterizan a cada una de las teorías.

Por un lado, aquellas que definen al juego como una situación sin objetivo en la práctica del juego del infante, y por -- otro, aquellas teorías que postulan al juego como un factor que infiere en el desarrollo infantil, propiamente dicho en el aprendizaje.

En este segundo grupo que definen al juego como una actividad creativa en el que esta investigación fundamentara su práctica.

El capítulo III tiene como objeto darnos un panorama general de la historia cronológica del juguete en el mundo, rescatando los tiempos antiguos y llegando a ubicarlos en el desarrollo del juguete en México, sin embargo, es importante retomar ciertas clasificaciones del juguete que algunos autores como Sarazanas y Bandet (1985) han aportado. En este apartado se consideró también las funciones que el juguete ofrece al infante, además de la recreación que le proporciona.

Siendo el juguete bélico un elemento central de esta investigación, dedicamos también en este capítulo un esbozo sobre el juguete bélico que algunas asociaciones europeas proponen.

El capítulo IV contiene el diseño de investigación aplicado para este trabajo en donde se explican los procedimientos para la selección de las muestras obtenidas, así como la clasificación de los sujetos para la formación de los grupos experimentales y control, además de la descripción de todos los materiales utilizados.

El análisis y discusión de resultados que presentamos en el capítulo V intenta interpretar los resultados obtenidos con base a la experiencia del pilotaje y a dos tablas de distribución de frecuencias que permitieron la elaboración de gráficas por sexo y edades para la cuantificación del número de conductas.

El capítulo VI contiene las conclusiones y recomendaciones a las que esta investigación ha llegado.

Por último, el objetivo de esta investigación, es identificar la posible relación entre el juguete bélico y la conducta --

agresiva manifestada durante la ejecución del juego libre del -
niño preescolar, y con base a los resultados obtenidos, aportar
algunas recomendaciones a padres y educadores con respecto a la
adquisición de los juguetes.

CAPITULO II - MARCO TEORICO

II. FUNDAMENTOS TEORICOS DEL JUEGO Y EL JUGUETE

El niño es un ser que juega, que se abstrae del mundo de lo real y se introduce en lo imaginario, el juego es un medio para aprender destrezas, habilidades, aptitudes y ayuda a definir su personalidad dándole la posibilidad de desarrollarse.

Algunos estudiosos de la conducta infantil, han sostenido que el juego es en el niño lo que el trabajo para el hombre.

Chateau (1973), afirma que "el niño es un jugador de tiempo completo, imita al adulto, juega a "ser grande" inventa un mundo fantástico donde él es el más importante. Por el juego, el niño hace actuar las posibilidades que fluyen de su estructura particular, desarrolla las potencialidades que existen en su ser, las engrandece, las asimila, las acomoda, les da valor se adapta al mundo".(p.33)

Para las personas que se interesan en el desarrollo de la conducta infantil, el juego ayuda a conocer las tendencias, deseos y motivos del niño,; es uno de los mejores observatorios desde donde podemos ver este desarrollo, tanto en el campo -- afectivo y social, como en el motriz y cognitivo; esferas conformadoras de su personalidad,

Luego entonces, el juego desempeña un papel importante en el campo de la educación y la psicología, sin embargo, llegamos a encontrar opiniones contrarias que afirman que esta actividad que el ser humano desarrolla, no tiene otro fin que el de proporcionar entretenimiento.

Para tener una mejor comprensión acerca del juego como una actividad psicológica y educativa, abordaremos este capítulo de la siguiente manera:

Después de hacer una explicación somera de los fundamentos que sostienen a cada teoría del juego presentada, nos ha pareci

do pertinente dividir en dos grupos las teorías y las definiciones expuestas, basado en agrupar elementos comunes que nos permitan diferenciar entre dos posiciones acerca del juego, la primera, aquella que no acepta el juego más que como una situación circunstancial en el desarrollo del niño, y la segunda -- que sostiene que el juego es un elemento importante y decisivo en la formación de la personalidad del niño a través de las experiencias y aprendizajes que éste lleva a cabo cuando interactúa con el mundo a través del juego.

1. Teorías del juego.

A. Teoría de la distracción.

Esta teoría es, quizá la más antigua y la más difundida -- que concibe al juego como un entretenimiento permitiendo la liberación de las preocupaciones y fatigas infantiles; es decir, el juego funciona como una actividad encaminada a solucionar y compensar los estados de angustia y tensión del niño, ofreciéndole, a través del desarrollo de la actividad, la relajación deseada.

B. Teoría del atavismo.

Stanley-Hall (1972), esta teoría propone que el niño es un eslabón en la cadena evolutiva del animal y el hombre, en donde las experiencias de los antepasados son transmitidas genéticamente, esta transmisión permite que la historia se repita en cada individuo, especialmente en el niño a través del juego, en donde muestra y refleja los intereses y ocupaciones que experimentó el hombre primitivo y prehistórico.

C. Teoría del exceso de energía.

Schiller-Spencer (1873), esta teoría sostiene que el juego es el producto de las energías restantes de aquellas que se gas

tan durante las exigencias diarias de la vida con un fin específico. El niño, entonces, no tiene por qué preocuparse por so brevivir, ni por cuestiones que son problemas de adultos, y, - que estos resuelven, por lo que todo su tiempo lo ocupa en jugar, esa es la razón por la cual imita las actividades que ve en otros, únicamente con el fin de deshacerse de las energías que le sobran.

Por lo tanto, para que haya juego, necesariamente debe haber un excedente de energía.

D. Teoría del ejercicio preparatorio.

Groos (1901), afirma que el juego es la preparación de lo que está por llegar en el proceso de formación del niño, es un ejercicio preparatorio para el futuro con el fin de preparar - al niño para ser adulto. De acuerdo a esta teoría, es un ejerc cicio complementario en donde se entrenan y repasan hábitos y habilidades que se van adquiriendo en cada experiencia.

Respecto de esta teoría Ruz (1980), dice que por el juego se ejercita involuntariamente lo que más tarde se ha de realizar en la vida adulta con la seriedad de la responsabilidad.

E. Teoría biológica del juego.

Esta teoría sostiene que el juego es un factor importante como agente de crecimiento de los órganos, debido a que estim la la acción del sistema nervioso. Como consecuencia ayuda a sus mecanismos biológicos y consecuentemente condicionará el - desarrollo físico del individuo.

Es decir, que el juego pone en acción contenidos biogénéticos tempranos, en donde la postura del juego es la que permite que se asimilen imágenes recibidas del exterior para ser in-

teriorizadas en el niño.

2. Teorías del aprendizaje.

Dado las características de este trabajo de investigación como una situación experimental, abordaremos en este apartado las teorías del aprendizaje más importantes, desde un enfoque conductual.

Advertimos que, aunque las teorías revisadas se pueden -- analizar desde un enfoque psicológico, no fueron presentadas -- como tal, ya que fue a fines del siglo XIX y principios del si glo XX que la psicología se aleja de las otras ciencias; dando paso así al estudio del juego (entre otros temas) desde un pun to de vista eminentemente psicológico.

Skinner (1975), afirma que "la conducta sólo constituye -- una parte de la actividad total de un organismo, y se requiere por lo tanto, de una delimitación formal de la misma". (p.31)

Así pues, "entenderemos por conducta simplemente el movi- miento de un organismo o de sus partes dentro de un marco de -- referencia suministrado por el organismo o por varios objetos externos". (p.31)

Schlosberg (citado por Millar, 1972), afirma "que el prin- cipal 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)

Sin embargo, el renovado interés, surgido en los últimos 20 años, por la curiosidad y por el papel de la atención en el aprendizaje, ha contribuído al conocimiento de otro aspecto del juego: como es, una respuesta a la novedad y al cambio.

Hilgard y Bower (1985), dicen "que algunas de las actividades que se presentan en el transcurso del desarrollo del individuo, pueden considerarse como ejemplos de aprendizaje; el len-- guaje, manejar una máquina de escribir, cantar una canción, se

aprende también 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 de que las características del cambio registrado en la actividad no puedan explicarse con fundamento en las tendencias inatas de respuestas". (p.23)

Dentro de las distintas orientaciones en las teorías del aprendizaje encontramos también a la teoría del estímulo-respuesta (Pavlov, Thorndike, Guthrie, Hull y Skinner).

Esta teoría considera el aprendizaje como una cuestión de asociaciones entre estímulos y respuestas. Una respuesta puede ser cualquier reactivo, mientras que un estímulo puede ser cualquier sensación.

Bower (1985), afirma que "quien aprende debe ser activo; al adquirir la habilidad y al producir el sobre-aprendizaje suficiente para garantizar la retención, se hace necesaria la frecuencia de la repetición, en donde la respuesta correcta, debe ser recompensada, de modo que el aprendizaje llegue a ser o siga siendo adecuado ante una cantidad mayor o menor de estímulos".(p.45)

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. Es entonces cuando el niño pequeño explora los objetos, es atraído por la luz, o busca la fuente del sonido. Si el estímulo continúa sin cambiar, entonces el niño pierde el interés. A esta conducta exploratoria también se le ha llamado curiosidad, motivo manipulatorio, hambre de estímulo o la necesidad de estimulación.

Para Cofer y Appley (1975), la exploración va apareciendo según se reduce el miedo. Y para Berlyne (1950), se tiende a explorar más un estímulo novedoso que un estímulo familiar, y que lo novedoso y lo complejo contribuyen a dar respuestas ex-

ploratorias.

Chapman y Levy (1957), Denny (1957), y Miles (1958), llegan a conclusiones similares en relación a lo novedoso y complejo de la estimulación, constituyendo un adecuado reforzador del aprendizaje.

La estimulación externa es entonces, importante para evocar la actividad exploratoria, se cree 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 seres humanos responden al estímulo novedoso complejo, o con atributos similares por medio de las conductas antes mencionadas.

Creemos entonces que a mayor complejidad de los objetos, el sujeto tiende a explorarlos por más tiempo, por lo que existe preferencia hacia estímulos complejos.

Es pertinente, entonces, realizar un sondeo que nos permita identificar con claridad el propósito de las teorías y definiciones y una conceptualización acerca del juego, para poder analizarlas, es necesario hacer dos agrupaciones como siguen:

Primer grupo:

1. Teoría de la distracción.
2. Teoría del atavismo.
3. Teoría del exceso de energía.

En la primera teoría encontramos, que el juego no es juzgado como una actividad seria, sino más bien como una actividad que compensa el estado de tensión que ofrecen otras actividades distintas al juego.

Para la segunda teoría, el juego es presentado como una realidad innata, implícita en la personalidad del niño, en este ca-

so el juego solamente obedece a la transmisión histórica que - cumple un papel de evocación de las experiencias de sus ancestros.

Para la tercera y última de este primer grupo, la razón por la cual el niño juega radica en que haya una reserva disponible de energía, el propósito fundamental del juego consiste entonces, en gastar ese excedente de energía que no fue absorbido - por las actividades cotidianas.

En términos generales podemos decir que para el primer grupo, el juego sólo es tomado en cuenta como una experiencia vivencial sin repercusión en la formación de la personalidad del niño, es decir, que no enriquece ningún aspecto de la vida infantil, sino que, el juego aparece en uno de los casos como -- una obligación genética adquirida, o como una distracción y esparcimiento por falta de otra actividad que sea importante o como una forma de deshacerse de la energía restante, en cierto modo, el juego no es controlado por las necesidades o exigencias del infante sino que su aparición va a depender de otros factores ajenos al niño.

Segundo grupo:

1. Teoría del ejercicio preparatorio.
2. Teoría biológica del juego.
3. Concepciones del juego en la psicología conductual.

La teoría del ejercicio preparatorio, fundamenta que el juego se puede utilizar como método educativo, además de otras posibilidades del juego como son: la terapia, en la que el juego es un canalizador mediante el cual el niño se desahoga manifestando sus instintos reprimidos; es entonces cuando el juego adquiere un valor como actividad catártica; el juego de roles, - que sirve sobre todo para reafirmar la adaptación emocional y

el equilibrio de tensiones y, por último los juegos de construcción y de reglas que fomentan la adaptación a la realidad.

La teoría Biológica, caracteriza al juego como un factor importante en el desarrollo físico del niño, sin embargo, también hace énfasis en la interiorización de las imágenes que el juego en su nivel real presenta, condicionando de esta manera el desarrollo mental del niño.

Para la psicología conductual, deducimos que el juego es determinado por estímulos que caracterizan la exploración e investigación; es decir que para el niño es atractivo lo novedoso y, en general, la apreciación del cambio y de las diferencias en la estimulación externa. Determinando de esta manera y por estas experiencias un enriquecimiento de su aprendizaje y adaptación.

En conclusión este segundo grupo de teorías, nos muestra que el juego en sí mismo cumple una actividad creativa con características especiales que permiten el desarrollo del niño a través del aprendizaje y el entretenimiento.

Como se puede ver, es aquí donde ya se le da un valor al juego como tal, y no sólo como entretenimiento o como exceso de energía.

Después de revisar estas teorías sobre el juego, y establecer ciertos elementos comunes entre ellas, continuaremos con el análisis de las definiciones que algunos autores han aportado con base en estas teorías.

Hegeler (1980), afirma que "el juego es una actividad aparentemente insustancial que tiene su propia recompensa. Es decir, - que el juego es análogo al trabajo del adulto pero, difiere 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 utilizado para ningún fin". (p.35)

En cuanto a la finalidad del juego, Sarazanas y Bandet - - (1985), señalan que "el juego se refiere a 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, sin ser perseguido, sin la intención de la meta que permitirán alcanzar, se encuentra esta actividad como estimulada por su novedad". (p.13)

Hetzer (1980), define al juego "como una forma básica sui-géneris 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. 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 están dispuestos a aprender jugando".(p.10)

Millar (1982), concibe al juego "no sólo como una 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". (p.217)

Según el diccionario de psicología (F.C.E.1979), el juego es "el ejercicio de las formas típicas de conducta de una especie determinada sin referencia específica a las necesidades orgánicas".

Como se puede ver, los intentos por definir el juego van a tocar de alguna manera, aspectos que tienen que ver con cuestiones emotivas, perceptuales y de aprendizaje -algunas- más, algunas menos, podemos encontrar en estas definiciones que: las dos primeras refuerzan la idea de que el juego es una actividad en sí misma, que no obedece a cuestiones de desarrollo del aprendizaje, sino más bien es una actividad situacional sin ningún propósito. Pero podemos ver que en las tres definiciones siguien-

tes consideran al juego como una actividad que permite el desarrollo integral del niño.

En esta investigación y con base al segundo grupo de teorías presentadas, consideraremos como juego, aquella conducta que implica aprendizaje, donde una respuesta es selectiva dependiendo de la estimulación de que está siendo objeto un sujeto en el medio ambiente que se desarrolla. Bajo nuestra perspectiva esta conducta contiene las siguientes características:

- a) El niño juega por placer, porque le gusta, es capaz de encontrar objetos e inventar juegos con facilidad y disfrutar al hacerlo.
- b) Expresa agresividad o impulsos de odio, o agresión en un medio ambiente conocido que no le devuelve al niño esta violencia, sin necesidad de estar enojado para ello.
- c) Para controlar ansiedad. Esta constituye un factor en el juego que se manifiesta con inquietud y deseo de estar en actividad.
- d) Para adquirir experiencia. El juego es la prueba continua de la capacidad creadora, el juego establece una vinculación entre la relación del individuo con la realidad externa, es en el juego donde el niño relaciona las ideas con la función corporal.
Mediante el juego y la fantasía se va desarrollando la personalidad.

En conclusión: 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; es decir, que por medio del juego el individuo lleva a cabo un proceso de adaptación a través de las experiencias adquiridas.

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 presentan en su medio ambiente.

CAPITULO III - EL JUGUETE

III. EL JUGUETE

Si creemos que jugar es importante para el infante, también creemos que el juguete es parte esencial en el escenario del -- juego, quizá sea la forma o el color, de un artefacto el que le dé la validez y seriedad necesaria a ese momento mágico que llamamos juego. Este apartado lo hemos dedicado al juguete por ser éste, en última instancia, el movil que permitirá la aparición del juego.

Hoy en día no puede hablarse de el proceso de socialización del ser humano, sin mencionar el importante papel que tienen los medios de comunicación de masas en la configuración de éste.

Según las teorías del Aprendizaje Social, Bandura y Walters (1973), dicen que "las pautas de conducta nuevas pueden aprenderse por experiencia directa y observando las conductas de otros. En el proceso de socialización es básica la presencia de modelos que ejemplifiquen mediante su conducta, las pautas culturales. La televisión, el cine y otros medios visuales ofrecen una importante fuente de modelado, ya que tanto los niños como los adultos pueden adquirir actitudes, respuestas emocionales y nuevas pautas de conducta mediante la exposición a los modelos de cine o televisión." (p. 55-56)

Estos modelos son reforzantes en sí mismos, de tal manera que resultan altamente efectivos para captar la atención hasta el punto de que los observadores aprenden la conducta representada independientemente de que por ello se les proporcione incentivos extras.

Una revisión de la literatura sobre este tema realizada por el Institute of Mental Health (Nimh), desde 1976 hasta 1986 ha puesto de manifiesto "la importancia de los medios de comunicación de masas (visuales) en el desarrollo del niño, y que llega más allá de los hallazgos sobre la estimulación de la agresividad infantil. La mayor parte de la publicidad dirigida al público infantil, la constituyen los anuncios de juguetes en los que aparecen fundamentalmente la figura del niño o niña como -- protagonistas, facilitándose así la identificación de la audien

cia con dichos personajes." (p.66)

A menudo los juguetes son utilizados como apoyo y refuerzo de los esquemas sociales, la formación escolar y la familiar.

De ahí se desprende que en nuestra época, los padres, educadores y fabricantes hayan prestado una atención extrema a los juguetes; ya que no se trata únicamente de la casualidad, de la atracción de un escaparate o del propio gusto de la madre para elegir un regalo ritual. Más allá de la tradición y de la fantasía, la madre se doblega a las exigencias de la vida infantil que reclama juegos y juguetes para desarrollarse.

De esta forma, los juguetes adquieren un lugar cada vez más importante en el medio ambiente en que viven los niños, permitiéndole toda clase de actividades, esenciales para su desarrollo.

Para una mejor comprensión del juguete y su significado, abordaremos este capítulo de la siguiente manera:

Primero, presentaremos algunos antecedentes históricos que van desde la prehistoria hasta la época actual, con un énfasis en el desarrollo del juguete en México; con base a lo expuesto mencionaremos algunas clasificaciones y funciones del juguete que han desarrollado algunos autores.

1. Antecedentes históricos.

Al ser el juego algo de todas las épocas y sociedades, no resulta sorprendente que se encuentren juguetes en todos los tiempos y lugares, aunque difícil de reconstruir, la historia de los juguetes ha sido trazada por un sin número de etnógrafos artistas e historiadores. Podemos imaginar juguetes desaparecidos, basándonos en vestigios, pinturas, bajorrelieves, tumbas o en to

dos los textos que los evocan; a veces llegan a subsistir hasta nuestros días en países en los que fueron utilizados hace muchísimos años; o bien los encontramos en las sociedades llamadas primitivas, aunque los hayan reemplazado actualmente por juguetes diferentes.

Kralt (citado por Sarazanas y Bandet, 1985), afirma que - "carracas y pequeños recipientes de cerámica han subsistido desde los tiempos prehistóricos... hasta nuestros días, así como algunas figuras de animales. La madera no ha resistido el paso del tiempo, pero debía de tratarse de un importante material para fabricación de juguetes en aquella época, ya que se trata de un material ligero e irrompible. Conocemos animalitos de piedra de origen persa con más de tres mil años de antigüedad; se encontraban subidos sobre ruedas y podían ser arrastrados por medio de una cuerda pasada por un agujero". (p.32)

En la historia de los juguetes de algunos juegos del antiguo Egipto, Sarazanas y Bandet (1985), nos dice que "las primeras muñecas de trapo conocidas proceden del alto Egipto, así como palomas con ruedas, erizos sobre una madera, o el cocodrilo que abría o cerraba una amenazadora mandíbula cuando se le paseaba por los pasillos". (pp. 32-33)

Por otro lado, en la antigua Grecia, donde no existían escuelas para los niños pequeños, los primeros años estaban dedicados al juego.

Subsisten vestigios en tumbas y pinturas; hay textos que permiten imaginar a los niños jugando; Marrou (citado por Sarazanas y Bandet, 1985), nos narra: "se trata de los juegos eternos en los cuales los niños dan rienda suelta a su energía, descubren y disciplinan sus reacciones motrices, y luego imitan a su escuela, las ocupaciones de los mayores. Entonces se utilizaban, como utilizan ahora, sonajeros, muñecas a menudo articuladas, caballos con ruedas y pequeños carros, vajillas pequeñas y pequeños utensilios de casa o de jardinería, canicas. Para el hombre griego todo esto es banal, no hay ningún aspecto serio en lo que llama ocupación infantil". (p.33)

Dentro de la historia de los juguetes se han encontrado -- gran cantidad de caballos y jinetes de arcilla de la edad media. La arcilla servía igualmente para la fabricación de minúsculos

cántaros y de canicas. Incluso había soldados de plomo desde el siglo XIII.

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), después de que el juguete era producido en el ámbito doméstico en el que padres e hijos constituían parte del proceso de producción. 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.

La industria del juguete como lo conocemos actualmente, - surge a partir de la Primera Guerra Mundial, un paso muy importante después de la Guerra fue el aprovechamiento del plástico como materia prima para la fabricación de juguetes. Actualmente las distintas variedades del plástico conforman la materia prima por excelencia para este fin.

El más reciente avance tecnológico en materia del juguete es el referente a los juguetes electrónicos y de computadora, llamados así por contener aditamentos computarizados que permiten almacenar un gran volumen de respuestas. Se introdujeron en 1975, consistiendo en productos que tenían que ser conectados a un televisor. Su gran variedad abarca desde juguetes melódicos que reproducen cualquier tonada por el ejecutante, hasta juegos de ajedrez (entre otros) donde resulta casi imposible vencer a la máquina.

Para Sarazanas y Bandet (1985), dicen que "algunos investigadores, creen que la evolución de los juguetes dependería tanto de las posibilidades de fabricación, como del juego que los juguetes permiten". (p.35)

Pinon, (citado por Sarazanas y Bandet, 1985), propone divi-

dir la historia del juguete en tres períodos:

"El primero es aquel en que cada uno, desde que era capaz hacía sus propios juguetes o, al menos, los recibía de su medio ambiente.

El segundo es aquel en que el juguete es producido por una industria artesanal.

El tercero es el que proviene de la producción industrial".
(p.35)

Se señala también que más allá de las consideraciones de épocas y sociedades, los juguetes que permanecen a través de los siglos responden a necesidades que varían en el hombre; son reveladoras de funciones psicológicas constantes; los sonajeros las muñecas, las armas y los animales han sido y serán siempre compañeros preferidos de los niños.

2. Desarrollo del juguete en México.

Al abordar el desarrollo del juguete en México, hemos encontrado que no existe nada definitivo acerca del juguete de la época prehispánica. Los arqueólogos son los únicos que aportan datos sobre los posibles objetos utilizados como juguetes, pero ellos se limitan a describir las características físicas de los objetos, mas no a interpretar su existencia ni sus funciones.

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 de rueda) en el Museo Nacional de Antropología e Historia.

Ekhom (citado por Ledesma, 1984), "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 que rreeros, juego de pelota, pero estos tenían un significado ritual y se practicaban exclusivamente con fines religiosos y sim

bólicos. 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 señalaba una senda por lo que todo era sacrificio en aras de sus dioses, siempre insaciables y sanguinarios". (p.24)

Durante la época de 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 de la muerte. El jueves de Corpus aparecían mulitas de hojas de maiz cargando sus huacales adornados; el Sábado de Gloria se quemaban los Judas; grotescas figuras de cartón que imitan demonios, pintados de vivos colores, y encohetados en trechos para que a la hora de ser quemados estallen con gran ruido. También 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 figuras de barro (animalitos, pastores, ángeles, etc...)

Los niños de la época de la colonia 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 de cortejo y matrimonio con las niñas, 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 evolucionado paralelamente a las -- influencias que ha tenido el país; sin embargo el juguete popular, típicamente manual, mantiene la esencia de nuestros antepasados indígenas.

Durante el siglo XIX, nuestro país sufre cambios importantes debido a la influencia ejercida por las nuevas ideas, basadas en los acontecimientos culturales que se manifiestan en ese

tiempo en Europa.

En México, el juguete de creación popular, experimenta -- transformaciones; aparecen nuevas formas de juegos y juguetes.

En el siglo XIX, se producen las muñecas de trapo, tan populares en los distintos estratos sociales. En México las casas de muñecas adquieren su sabor propio ya que se amueblan con juguetes típicamente mexicanos, con trasteros de madera, pisos de vidrio soplado, lámparas de plata y utensilios de diferentes metales. Los soldaditos, tanto de barro como los policromados, de plomo y madera se vuelven populares a partir de la guerra de Independencia. Así mismo, en esta época son populares también los carros de madera ya sea con rueda o balancín.

La industria manual fue substituída 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 objeto 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.

3. Clasificación del juguete.

Si jugar es un medio para 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 provoca en el niño una participación activa en la experiencia que va adquiriendo, resulta entonces que el grado en que un juguete propicie una estimulación en el niño y lo lleve 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 particularidad del juguete - de ser distintas cosas sin que su realidad específica interfiera con el juego del niño, es una cualidad de suma importancia.

Buhler (citado por Hetzer, 1980), clasifica los juguetes - en tres grupos:

- "1. Aquellos proyectados para el movimiento y - la provisión 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 que le rodean". (p.50)

Así mismo Sarazanas y Bandet (1985), proponen que cada edad tendrá sus juegos y juguetes de adquisición, y los clasifican de la siguiente manera:

"Desde los tres y hasta los cinco meses; anillos, sonajeros, objetos de goma para morder, ábacos.

Desde los ocho meses; juegos más activos, como cajas para llenar y vaciar, frascos para poner y quitar el tapón, papel para arrugar, juego de plástico y goma, animales de peluche (placer sensorial de tocar), osos y animales varios. De los quince a los dieciocho meses; libros con ilustraciones, primeros juegos de imitación, la muñeca se convierte en el juego privilegiado.

De veintiún meses; edad de juegos sensoriomotrices, juegos para meter en cajas alinear, superponer, vaciar y llenar, - arrastrar cubos como coches, camiones y ladrillos de plástico.

A partir de los dos años; el niño entra ya en una gran variedad de juegos destinados al desarrollo motriz, como los juegos de pelota y de equilibrio.

A partir de los tres años; primer triciclo, cajas sobre las que se puede saltar, brincar y trepar.

De cinco a seis años; comienza a vislumbrar el juego de pelota, arco y flechas y tiro a los anillos.

De los siete años en adelante; se pasa a los juegos de competencia como son bolos, canicas, pasabolas, sancos, etc. (p.p. 105-108)

Pinon (citado por Sarazanas y Bandet 1985), clasifica el juguete con base en la imitación:

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

Materia sólida: utensilios.

Materia líquida: molinos de agua.

Sobre el aire: banderas, cometas.

Fuerza y habilidad: balancín, pelota, palitos, anillos, canicas, yo-yo, diabólos, cacharros, tabas, etc...

2. Juguetes que imitan los medios de transporte:

Humano: capachos, cestas.

Animal: serones, alforjas, caballo con ruedas, caballos de balancín.

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

Tracción y dirección: arneses, arcos.

Navegación: barcos.

Aéreos: aviones, cohetes, cápsulas especiales.

Vías de comunicación: ferrocarriles.

3. Juguetes que imitan las técnicas de fabricación.

Sólidos estables: mecano, bloques o cubos.

Sólidos plásticos: arena, plastilina, pelotas.

Sólidos aglutinantes: colores, pegamentos.

Sólidos ligeros: papel, cintas, paños, cuerdas, rafia, bobina en línea.

4. Juguetes que imitan las técnicas de adquisición.

Armas y dispositivos de protección: lanzas, arcos, ballestas, flechas, cerbatanas, fusiles, cañones.

La caza y la pesca: trampas, lazos, redes, animales: peces osos, ratones.

La cría del ganado: animales como gatos, perros, caballos bueyes, vacas, camellos, cerdos, conejos, patos, ocas.

La agricultura: azadones, palas, rastrillos, regaderas.

5. Juguetes que imitan las técnicas de consumo:

La alimentación:

Preparación: espumadera, tabla para picar carne, raspadores moldes, mantequeras, cacerolas, marmitas, asador.

Productos alimenticios: bombones.

Utensilios: platos, fuentes, cuchillos, tenedores, tazas.

El vestido y el adorno:

sombreros, velos, zuecos, esquís, patines, sombrillas.

La habitación:

construcción: corrales, granjas, casas de muñecas, tiendas de campaña.

Mobiliario: sillas, armarios, baúles.

Iluminación: candelabros, velas.

Calefacción: estufas.

Conservación: cepillos, cubos.

6. Juguetes que imitan el medio ambiente natural:

Vegetal: árboles, hierba, flores.

animal: mariquitas, abejorros, animales exóticos y otros.

que se cazan o se aprenden en clase.

Humano: muñecas, vendedores, granjeros, soldados.

7. Juguetes que imitan el ejercicio del arte:

Pinturas: cuadernos para colorear.

Música: sonajeros, pitos, carracas.

Teatro: títeres, marionetas.

Cine y Proyecciones: linterna mágica.

8. Juguetes en relación con una imitación de la vida religiosa o de diversas ceremonias:

Vida religiosa: Iglesias.

Vida ceremonial: caretas, árboles de Navidad.

9. Juguetes que se inspiran en el mundo fantástico:

Enanos, gigantes, brujas, diablos, cajas de sorpresa.

10. Juegos de azar:

Dados, cartas, tablero de damas, juego de la oca." (pp.42-43)

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

El maestro Caballero (1980), de la Facultad de Filosofía y Letras de la u.n.a.m., consideró de mayor importancia las funciones del juego y del juguete, dando 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 están contruidos, de su diseño y de su uso a destiempo; es decir, que por ser estos inadecuados, a cierta edad pueden provocar accidentes.

García (1980), menciona que el juguete debe analizarse bajo tres características, de acuerdo al tipo de juego que propicia: a) cooperación; b) competitivo; c) de relación de conocimiento 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 de ben propiciar el tipo de juego que tienda a la socialización". (p.8)

Se cuenta con una diversidad de clasificaciones de los juguetes, las que varían según sus características o las edades para las que son destinadas. Existen también aquellos juguetes que el niño elabora, donde lo importante es la materia prima para su elaboración; hacia la edad de cuatro años el niño empieza a tener la edad suficiente para desarrollar sus propios juguetes, --

siendo de mucha importancia que se favorezcan este tipo de actividades para impulsar la imaginación y la creatividad en los infantes. Estos juguetes se clasifican como juguetes de autoelaboración.

4. Función del juguete.

La elección del juguete idóneo, según la edad y los requerimientos del niño, constituyen un instrumento que ayuda al desarrollo de las facultades físicas e intelectuales, así como poder alcanzar el equilibrio emocional. Revisaremos algunos autores que precisan la función del juguete.

García (1980), p.8, dice que el juguete, además de promover la recreación, puede desempeñar una o más de las siguientes funciones:

1. Didáctica. Permite al niño a través del juego, entrenarse para determinadas actividades. Claro está que, dependiendo del juego que propicia el juguete, este aprendizaje podrá ser de carácter negativo o positivo.

Los juguetes pueden constituir elementos de educación que formen al pequeño del medio que lo rodea y al mismo tiempo lo recreen. Existen juguetes con patentes importadas, ajenos a la realidad en la que el niño vive y le implantan -- patrones impropios de su cultura y forma de vida.

2. Creatividad. Considerada como la capacidad para pensar de una manera no convencional, al hacer uso 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.

3. Medio de manifestación de la personalidad y en especial juguetes como las muñecas ayudan a exteriorizarla; éstas - tienen un uso proyectivo.

Aberastury (1976), dice que 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. El juguete tiene muchos caracteres -- de objetos reales, pero por su tamaño, por sus condiciones de juguete por el derecho que el niño tiene sobre él y que 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 placentas". (p.117)

En la función, antes mencionada, se dice que una forma de conocer al niño, es a través del juego de construcción de casas, en el cual éste expresa sus conflictos. Se puede observar si el esquema corporal del niño es deformado y de qué manera. Los niños neuróticos graves o psicóticos no construyen casas de acuerdo a un criterio de realidad, faltando un elemento o enfatizando deformaciones. El niño manifiesta a través del juego las situaciones en las que vive; repite en esa actividad lo que sufrió pasivamente, el juguete es un medio de expresión.

El niño muy pequeño que todavía no utiliza el lenguaje oral, es a través de su conducta de juego con los juguetes como se pueden inferir sus habilidades intelectuales.

En cuanto a 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, muñecas, etc....

Winsinicot, (citado por Weissberger, 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 por 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". (p. 24)

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.

Existen dos casos en los que los juguetes se tornan sustitutos de los padres:

1. Las familias de escasos recursos mantienen, por cuestiones de trabajo de los padres, escasa o nula interacción con sus hijos.
2. Las familias de recursos económicos altos, tienden a proporcionar juguetes a sus hijos para mantenerlos entretenidos y así poder compensar el tiempo que no pueden prestar a sus hijos por tener otras actividades.

García (1980), dice que "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 pueden dedicar tiempo" para convivir con sus hijos. Este es el otro caso en que los juguetes actúan como sustitutos de los padres" (p.8)

Otro enfoque dentro de la función del 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 vive el niño. Estos hábitos capacitarán al niño para la realización de acciones prácticas a corto y largo plazo.

En conclusión: vemos que dependiendo de la orientación psicológica que se trate se enfatiza una u otra función del juguete, todas ellas importantes dentro del desarrollo del niño.

5. Juguete Bélico.

Los juegos y los juguetes son de suma importancia para el aprendizaje infantil. Sin embargo es necesario distinguir entre juegos bélicos y juguetes bélicos. Pueden existir los primeros sin los segundos. El juego bélico ha de ser aceptado como un elemento natural y generalmente no perjudicial en el juego libre del niño, que libera energía y posiblemente agresión; a diferencia del juguete bélico que reproduce a través del juego armamento y material bélico, en donde las tendencias agresivas, la guerra y los actos bélicos quedan glorificados, lo que en último término significa que la sociedad y el mundo de los adultos, transmiten al niño que las armas, la guerra y la muerte son un medio para resolver conflictos.

Thelin (1986), señala que "los juguetes bélicos tienen un efecto desensibilizador y habitualizador respecto de la guerra y de la violencia. Se idealizan la fuerza y el poder a expensas del espíritu humanitario de la comprensión mutua y de solidaridad. Los juguetes bélicos refuerzan los efectos negativos a los que los niños están expuestos cuando reciben estímulos de violencia por conducto del video y de la televisión". (p.545)

Sabido es que los niños han sido aterrorizados por la violencia de la televisión; sólo pueden operar sobre sus impresiones y expresar activamente lo que han experimentado con ayuda de los juguetes bélicos.

Thelin (1986), afirma que "en las investigaciones sobre la agresividad se encuentran ejemplos del empleo de armas como estímulos de la agresión. Uno de esos ejemplos es el estudio de Frodi (1881), que utilizó una muestra de cien alumnos de enseñanza secundaria, "mostró que los sujetos examinados tendían a ser más agresivos cuando disponían de armas que cuando disponían de estímulos no agresivos". (p.546)

Si se compara el interés que la investigación presta a la violencia en los medios de comunicación social, su interés por los juegos y los juguetes bélicos resulta bastante limitado.

La reseña precedente está lejos de ser exhaustiva. Tan solo da algunos ejemplos de iniciativas y de acciones en contra de -- los juguetes bélicos. Demuestra, sin embargo, que se ha prestado atención al problema en el curso de los últimos años. Parece como si los debates y la acción hubieran progresado al tiempo que aumenta la tensión política mundial. Podrían tal vez caracterizarse como una variante en miniatura de los esfuerzos "reales" - en favor de la paz y el desarme.

Thelin (1986) dice que "el primero y hasta ahora el único - país que ha prohibido la importación de juguetes bélicos es Malta". (p.544)

El elemento que realmente se combate es la reproducción de armamento y material bélico, puesto que, al estimular el uso de los juguetes bélicos el adulto transmite un doble mensaje al niño, con una doble consecuencia educativa e ideológica.

Después de revisar históricamente la aparición del juguete y presentar las diferentes clasificaciones, creemos que la función real que desempeña cada objeto en la vida adulta es imitada por el niño cuando se introduce en el mundo del juego.

En conclusión: este apartado no pretende con tan pocas palabras decir que el juguete bélico es el único factor que influye en la vida del infante para desarrollarse más tarde como una persona altamente peligrosa o agresiva.

CAPITULO IV - DISEÑO DE INVESTIGACION

IV. DISEÑO DE INVESTIGACION

El problema central de la investigación experimental, es -- identificar el efecto del juguete bélico en la conducta de juego en los niños de 4 y 6 años de edad, ya que el juguete es un instrumento del juego, a través del cual el niño se capacita para -- desarrollar acciones a corto y largo plazo.

1. Hipótesis

La hipótesis que se sustenta en esta investigación es:

El tipo de juguete determina la conducta de juego en el niño de 4 a 6 años.

2. Método

a. Selección de la muestra

El procedimiento que se llevó a cabo consistió en el muestreo aleatorio, donde la selección de las estancias y sujetos se efectuó de la siguiente manera:

Teniendo una población de 15,239 niños en las 51 Estancias de Bienestar y Desarrollo Infantil del ISSSTE, en el Distrito Federal, se escogieron aleatoriamente, tres de ellas.

Se colocaron en un recipiente 51 papelitos, con el número -- de cada estancia que le asigna el ISSSTE y al mismo tiempo asignándole a cada papel un número progresivo del 1 al 51 que es el número real de las Estancias de Bienestar y Desarrollo Infantil con las que cuenta el ISSSTE en el Distrito Federal, de los cuales se sacaron del recipiente tres de ellos y de esta manera quedaron las siguientes:

Estancia de Bienestar y Desarrollo Infantil No. 87

Arandas No. 10, Col. Centro
Zona Norte.

Estancia de Bienestar y Desarrollo Infantil No. 95
Morena y Eje Central Lázaro Cárdenas s/n., Col. Narvarte
Zona Sur.

Estancia de Bienestar y Desarrollo Infantil No. 98
Calzada de las Bombas No. 421 Col. Ex-Hacienda Coapa.
Zona Sur.

Teniendo las tres estancias donde se realizaron las observaciones para dicha investigación, se procedió a la selección de los sujetos.

Se solicitó al Departamento de Pedagogía de cada Estancia las listas de toda la población infantil.

Sin tomar en cuenta a los niños que estaban dados de baja se agruparon a los sujetos por sexo y edad, quedándonos únicamente con los nombres de los niños y niñas de 4, 5 y 6 años de edad, obteniendo de esta manera a los posibles sujetos de observación, anotando en papeles el nombre de cada uno de ellos y colocándolos en seis recipientes (los niños de 4 años de edad, las niñas de 4 años de edad, los niños de 5 años de edad, las niñas de 5 años de edad, los niños de 6 años de edad y las niñas de 6 años de edad), de cada uno de ellos se sacó unicamente un papel y de esta manera obtuvimos nuestra muestra aleatoria para esta investigación quedando un total de 36 sujetos.

Una vez habiendo obtenido la muestra total de 36 sujetos, se procedió a la selección de los sujetos para cada grupo.

b. Sujetos

Se seleccionó de cada una de las estancias, al azar un total de 12 sujetos: 6, de 4 años(3 niños y 3 niñas); 6, de 5 años (3 niños y 3 niñas); y 6, de 6 años (3 niños y 3 niñas).

Se colocaron dentro de un recipiente dos papelitos con las siguientes indicaciones:

Un papel con la letra "E" que significa **experimental** y el otro papel con la letra "C" que significa **control**, por parejas de igual edad y sexo se les pidió sacar un papelito del recipiente obteniendo de esta manera, dos grupos los de "E" que serían asignados al grupo **experimental** y los de "C" que fueron asignados al grupo **control**.

Al primer grupo "E" se le asignaron los juguetes bélicos; y al segundo grupo "C", se le asignaron los juguetes no bélicos.

Descripción de los grupos para cada estancia.

Grupo Experimental (juguetes bélicos)	Grupo Control (juguetes no bélicos)
1 niña de 4 años	1 niña de 4 años
1 niña de 5 años	1 niña de 5 años
1 niña de 6 años	1 niña de 6 años
1 niño de 4 años	1 niño de 4 años
1 niño de 5 años	1 niño de 5 años
1 niño de 6 años	1 niño de 6 años

c. Variables

Variable independiente: **El juguete.**

Dentro de esta investigación se utilizaron dos tipos de juguetes los cuales quedan definidos de la siguiente manera:

Juguete bélico: es un objeto externo (estímulo) que pro

voca el impulso de una actividad en el sujeto, para llevarlo a una conducta - (respuesta) agresiva.

Juguete no bélico: es un objeto externo (estímulo) que se manifiesta como un objeto lúdico natural e ingenuo, que provoca el impulso de una actividad en el sujeto, para llevarlo a la recreación, entretenimiento y aprendizaje (respuesta).

Variable dependiente: **El juego.**

El tipo de juego observado es individual, en el cual el sujeto interacciona con los tipos de juguetes presentados.

d. Materiales.

Los materiales utilizados para llevar a cabo las situaciones experimentales en esta investigación son los siguientes:

- a. Juguetes bélicos: pistola de plástico, soldados de plástico y camión de guerra de plástico.
- b. Juguetes no bélicos: pelota de plástico, cubos de madera y rompecabezas de madera.
- c. Hoja de registro de la conducta de juego para el grupo experimental y grupo control respectivamente. (ver anexo 1).

Las características de dichos materiales son las siguientes:

1. Pistola de plástico: tipo revolver de color negro, que mide aproximadamente 13 cms. de largo y 8 cms. de ancho de fácil manipulación que al accionar el gatillo provoca

un sonido de regular intensidad.

2. Soldados: se utilizaron seis soldados de plástico de color verde oscuro, equipados con botas, uniforme militar, casco, cantimplora, carrillera y granadas, dos de ellos - con pistola en la mano derecha y en posición de disparo, tres con una granada en la mano derecha en posición de lanzamiento y uno con basuca en posición de disparo.
3. Camión: tipo jeep militar de plástico de color verde, - con un círculo pintado en el cofre (blanco con rojo), - con un conductor y acompañante, equipados con botas, uniforme militar, casco, carrillera y granadas, en la parte posterior una ametralladora doble antiaérea movable.
4. Pelota de plástico: de 21 cms. de diámetro aproximadamente de color rojo con figuras blancas, azules y amarillas.
5. Cubos de madera: se utilizaron diez de 7 cms. cúbicos cada uno de ellos, dos de color verde, dos azul claro, dos morados, dos amarillos y dos rojos.
6. Rompecabezas: de forma rectangular de 28 cms. de largo y 17 cms. de ancho, el cual consta de 23 piezas de madera las cuales forman un paisaje campirano, tres de ellas - forman el cielo, (azul claro), cuatro el campo (2 verde bandera y 2 verde claro), dos forman una montaña (1 verde bandera y 1 blanca), ocho forman tres casas (3 rojas y 5 blancas con puertas y ventanas) tres forman un empedrado (color rojo), y tres forman un lago en frente de las casas (azul claro).
7. Hoja de registro: se diseñó una hoja de doble entrada para el registro de las respuestas emitidas durante la situación de juego, tanto para el grupo experimental como para el grupo control, la primera, contiene los espacios numerados para cada uno de los sujetos, del 1 al 9 en orden cronológico los niños y del 10 al 18 las niñas; la segunda, contiene los espacios para registrar las seis respuestas emitidas de la primera y segunda sesión de cada grupo respectivamente; para el grupo **experimental** estas respues

tas están simbolizadas con las letras mayúsculas de la A a la F y para el grupo **control** de la G a la L; en el costado izquierdo un recuadro para especificaciones. (ver - anexo 2).

Las respuestas de ambos grupos fueron elegidas como resultado del análisis de las respuestas observadas con base a los dos pilotajes realizados antes de la investigación experimental; cada una de las hojas registrarán las respuestas de las dos sesiones de 20 min. cada una para cada sujeto.

La descripción de las respuestas registradas son las siguientes:

Grupo Experimental

- Coloca los soldados en posición de combate (A)
- Choca dos o más objetos (B)
- Desplaza el camión (C)
- Dispara con un arma (D)
- Observa los juguetes (E)
- Se dispara a sí mismo con la pistola (F)

Grupo Control

- Arma el rompecabezas (G)
- Cuenta los objetos (H)
- Desbarata las figuras que forma con los cubos (I)
- Forma con los cubos diferentes figuras (J)
- Juega con la pelota (K)
- Observa los objetos (L)

e. Escenario

La investigación experimental se llevó a cabo en el salón de cantos y juegos de cada una de las Estancias. Los tres salones no cuentan con mobiliario, lo que permite una mayor libertad de -

los niños en su ejecución del juego libre; cuyas dimensiones son de 15 metros de largo por 8 metros de ancho; una de las paredes está tapizada de espejos de un metro de alto, mientras que las otras están decoradas con dibujos, cuentan con buena iluminación y ventilación.

Para realizar esta investigación se contó con tres experimentadores, de los cuales uno fue observador y los otros dos registraban todas las respuestas emitidas por cada sujeto durante las dos sesiones, en la situación del juego.

f. Procedimiento de la situación experimental

Se colocaron los juguetes (no bélicos y bélicos) sobre el piso del salón de cantos y juegos. Mientras que los dos registradores permanecieron en este salón, otro traía del aula al niño a ser observado.

Tanto el observador como los registradores establecen un rapport con el niño antes que el observador le indique que puede jugar con los juguetes que se encuentran en el piso; los dos registradores apoyados en el observador registraron en la bitácora cada una de las respuestas emitidas durante 20 minutos que duró la ejecución del juego libre, al término se regresa al sujeto al aula.

Este procedimiento se llevó a cabo en dos sesiones de 20 minutos cada una, para cada sujeto; tanto para el grupo **control** como para el grupo **experimental** con la diferencia de la aplicación de los materiales (juguetes).

CAPITULO V - ANALISIS Y DISCUSION DE RESULTADOS

V. ANALISIS Y DISCUSION DE RESULTADOS

Al abordar este capítulo, describiremos primero las sesiones del pilotaje anterior a la investigación, clasificaremos las conductas observadas en cada grupo, codificándolas por tipo de respuestas obedeciendo a los elementos comunes que cada conducta presenta.

Posteriormente analizaremos las tablas **No. 1** del grupo **experimental** y **No. 2** del grupo **control** que contienen la distribución total de las frecuencias por tipo de respuestas.

Analizaremos las 5 gráficas comparativas que son las siguientes:

2 gráficas que contienen el total de las frecuencias emitidas por edades, tanto del grupo **experimental** como del grupo **control**; 2 gráficas que contienen el total de las frecuencias emitidas por sexo de ambos grupos; y 1 gráfica de las frecuencias más altas a las más bajas, tanto del grupo control como del grupo experimental.

Por último, terminaremos este capítulo con el análisis global tanto de los resultados como de las gráficas expuestas anteriormente.

1. Descripción del pilotaje.

El pilotaje realizado anteriormente a la investigación experimental, se realizó con 12 sujetos de la Estancia de Bienestar y Desarrollo Infantil No. 96 del ISSSTE, ubicada en Dr. Vertiz y Av. Universidad s/n. Col. Narvarte.

Del total de los sujetos que cubrieron los requisitos para ser observados (niños y niñas que tuvieran 6, 5 y 4 años) se se-

leccionaron como sigue:

2 niños de 6 años	2 niñas de 6 años
2 niños de 5 años	2 niñas de 5 años
2 niños de 4 años	2 niñas de 4 años

Se seleccionó al azar uno de cada edad para los grupos:

Experimental, que jugarían de manera individual con juguetes bélicos y **control**, que jugarían también de manera individual con juguetes no bélicos.

El pilotaje consistió en observar el juego libre individual con los juguetes antes mencionados, durante 20 minutos, obteniendo la siguiente lista de conductas:

Para el grupo experimental se obtuvieron 64 respuestas que son las siguientes:

Apunta con los misiles del camión
Atropella todos los soldados con el camión
Atropella todos los soldados con el camión
Brinca el camión con todos los soldados
Coloca dos soldados encima del camión
Coloca el camión encima de un soldado
Coloca la pistola en posición de dispaero
Coloca los soldados por parejas
Coloca todos los soldados al rededor del camión
Coloca todos los soldados en círculo
Coloca todos los soldados en el piso boca arriba
Coloca todos los soldados en fila
Coloca todos los soldados en posición de combate
Coloca un soldado arriba del camión
Coloca un soldado en el piso boca arriba
Coloca un soldado frente al camión
Choca dos soldados en el aire

Choca el camión
Deja caer los soldados en el aire
Desliza un soldado sobre el piso
Desplaza el camión hacia atrás
Desplaza el camión hasta voltearlo
Desplaza el camión para atropellar a los soldados
Desplaza el camión sobre el piso
Desplaza el camión sobre el piso en círculos
Dispara con la pistola
Dispara con la pistola al aire
Dispara con la pistola al camión
Dispara con la pistola a todos los soldados
Dispara con la pistola a todos los soldados de uno en uno
Dispara con la pistola a un soldado en un ojo
Dispara con un soldado a todos los soldados derribándolos
Emite sonidos al desplazar el camión
Emite sonidos al disparar
Empuja con un soldado al camión
Enfrenta a un soldado con el camión
Enfrenta a un soldado con la pistola
Gira un soldado en el piso
Habla con los soldados en voz baja
Levanta el camión con la ayuda de un soldado
Observa todo el salón
Observa todos los juguetes
Realiza una situación de combate entre dos soldados
Revisa la pistola
Se acerca a los juguetes
Se coloca la pistola en la cabeza
Se coloca la pistola en un oído
Se coloca la pistola en un ojo
Se dispara a sí mismo
Se dispara con la pistola en la cabeza
Se dispara con la pistola en un oído
Señala con el dedo cada juguete
Se sienta en el piso

Sostiene el camión en el aire
Sube todos los soldados al camión
Tira la pistola
Tira todos los soldados
Toma dos soldados
Toma el camión
Toma la pistola
Toma todos los soldados
Toma un soldado
Voltea el camión con todos los soldados arriba
Voltea el camión con un soldado.

Para el **grupo control** se obtuvieron 37 respuestas, que son las siguientes:

Agrupar cubos formando rombos del mismo color
Arma el rompecabezas dentro del marco
Arma el rompecabezas fuera del marco
Bota la pelota
Derriba con la pelota la pirámide
Desbarata el rompecabezas
Desbarata el trenecito
Desbarata la hilera de cubos
Desbarata la pirámide de cubos
Desbarata las torres
Forma dos hileras en el piso con los cubos
Forma dos torres con los cubos
Forma tres hileras sobre el piso con los cubos
Forma un cuadrado del mismo color con los cubos
Forma un muñeco con los cubos sobre el piso
Forma un trenecito con los cubos
Forma una escalera con los cubos
Forma una hilera con los cubos con un color común hacia ---
arriba
Forma una pirámide con los cubos

Forma una torre con los cubos
Gira el rompecabezas sobre el piso
Observa el rompecabezas
Observa los colores de los cubos
Observa todo el salón
Observa todos los juguetes
Patea la pelota
Saca las piezas del rompecabezas de una en una
Saca las piezas del rompecabezas volteando el marco
Se acerca a los juguetes
Señala con el dedo cada juguete
Señala con el dedo los cubos
Se sienta en el piso
Toma dos piezas del rompecabezas
Toma la pelota
Toma los cubos.

2. Codificación de respuestas.

Una vez obtenidas las respuestas antes mencionadas, se agruparon tomando en cuenta sus elementos comunes para lograr los tipos de respuestas que engloban dichas conductas, quedando de la siguiente manera:

Grupo Experimental

Respuesta (A)

COLOCA LOS SOLDADOS EN POSICION DE COMBATE

Atropella todos los soldados con el camión

Atropella a un soldado con el camión

Coloca dos soldados arriba del camión

Coloca los soldados por pareja

Coloca todos los soldados al rededor del camión

Coloca todos los soldados en círculo

Coloca todos los soldados en el piso boca arriba

Coloca todos los soldados en fila

Coloca un soldado arriba del camión
Coloca un soldado en el piso boca arriba
Coloca un soldado frente al camión
Deja caer los soldados en el aire
Desplaza un soldado sobre el piso
Empuja con un soldado el camión
Enfrenta un soldado con el camión
Enfrenta un soldado con la pistola
Gira un soldado en el piso
Habla con los soldados en voz baja
Realiza una situación de combate entre dos soldados
Sube todos los soldados al camión
Tira todos los soldados
Toma dos soldados
Toma todos los soldados
Voltea el camión con todos los soldados
Voltea el camión con un soldado

Este tipo de respuesta representa un conjunto de conductas observadas, en donde el elemento común consiste en el ejercicio y reproducción del juego bélico, plantea una situación de combate, disparos, desplazamientos de soldados para el ataque-defensa, peleas por parejas, amotinamientos, muertes violentas, etc...

Respuesta (B)

CHOCA DOS O MAS OBJETOS

Choca dos soldados en el aire

Choca el camión

Este tipo de respuesta muestra una descarga de agresividad al chocar los objetos, no como una función del juguete en sí misma, sino como una modificación del objeto a través de una reacción violenta del sujeto.

De esta manera, también la consideraremos dentro de esta in

vestigación como una de las respuestas agresivas observadas en la situación de juego libre.

Respuesta (C)

DESPLAZA EL CAMION

Brinca un camión encima de todos los soldados

Coloca el camión encima de un soldado

Desplaza el camión hacia atrás

Desplaza el camión hasta voltearlo

Desplaza el camión para atropellar a todos los soldados

Desplaza el camión sobre el piso

Desplaza el camión sobre el piso en círculo

Emite sonidos al desplazar el camión

Levanta el camión con la ayuda de un soldado

Sostiene el camión en el aire

Toma el camión.

Este tipo de respuesta representa a un conjunto de respuestas que no provocan una conducta agresiva, en esta actividad, el sujeto únicamente se dedica a manipular el camión, a pesar de -- que tanto éste como los soldados que van arriba son reproducciones militares como han sido descritos anteriormente.

Respuesta (D)

DISPARA CON UN ARMA

Apunta con los misiles del camión

Coloca la pistola sobre el camión en posición de disparo

Dispara con la pistola

Dispara con la pistola al aire

Dispara con la pistola al camión

Dispara con la pistola a todos los soldados

Dispara con la pistola a todos los soldados derribándolos

Emite sonidos al disparar

Tira la pistola

Toma la pistola

Este es el tipo de respuesta más representativo de una conducta agresiva, representa a un conjunto de respuestas que se caracterizan por el uso de armas de fuego provocando en los sujetos una conducta sumamente agresiva en la situación del juego donde crea una situación de combate y disparos a todo lo que está frente al sujeto.

Respuesta (E)

OBSERVA LOS OBJETOS

Observa todo el salón

Observa todos los juguetes

Revisa la pistola

Se acerca a los juguetes

Se sienta en el piso

En este tipo de respuesta, el factor común corresponde a -- una interacción pasiva del sujeto con los juguetes. Por lo tanto esta conducta no está considerada como una conducta agresiva.

Respuesta (F)

SE DISPARA A SI MISMO CON LA PISTOLA

Se coloca la pistola en la cabeza

Se coloca la pistola en un oído

Se coloca la pistola en un ojo

Se dispara con la pistola a sí mismo

Se dispara con la pistola en un oído

Esta categoría podría englobarse en la categoría (D); sin embargo creemos que es importante darle un tratamiento por separado por ser de significancia relevante a nuestra investigación, por considerarse una autoagresión el dispararse a sí mismo.

Grupo Control

Respuesta (G)

ARMA EL ROMPECABEZAS

Arma el rompecabezas dentro del marco
Arma el rompecabezas fuera del marco
Arma el rompecabezas sobre el piso
Saca las piezas del rompecabeza de una en una
Saca las piezas del rompecabezas volteando el marco

Este tipo de respuesta muestra en las observaciones como -- una actividad que llama la atención de los sujetos observados -- por las formas y colores del juguete, se observa una gran creatividad en la mayoría de los sujetos al armar o intentar armar el rompecabezas.

Respuesta (H)

CUENTA LOS OBJETOS

Señala con el dedo cada juguete

Señala con el dedo los cubos

El elemento común para tomar en cuenta este tipo de actividad, ya que no es muy alta su frecuencia, radica en el supuesto conteo que realizan de los juguetes. Es, por lo tanto, una actividad en la que el sujeto no muestra agresividad.

Respuesta (I)

DESBARATA LAS FIGURAS QUE FORMA CON LOS CUBOS

Desbarata el rompecabezas

Desbarata el trenecito

Desbarata la hilera de cubos

Desbarata la pirámide de cubos

Desbarata las torres

Este tipo de respuesta representa al conjunto de respuestas descritas anteriormente, en donde el sujeto desbarata con cierta violencia las figuras realizadas utilizando otro juguete para desbaratarlo o en su defecto, utiliza la mano.

Respuesta (J)

FORMA CON LOS CUBOS FIGURAS DIFERENTES

Agrupar cubos formando rombos del mismo color

Forma dos hileras en el piso con los cubos

Forma dos torres con los cubos

Forma tres hileras sobre el piso con los cubos

Forma un cuadrado del mismo color con los cubos

Forma un muñeco con los cubos sobre el piso

Forma un trenecito con los cubos

Forma una escalera con los cubos

Forma una hilera con los cubos sobre el piso

Forma una hilera con los cubos sobre el piso con un color -
común

Forma una pirámide con los cubos.

Este tipo de respuesta del grupo control nos muestra un sin número de actividades que el sujeto realiza observando una gran capacidad creativa a través de las formas y colores. Puede verse cómo el sujeto es absorbido en la imaginación del juego al crear diferentes figuras.

Respuesta (K)

JUEGA CON LA PELOTA

Bota la pelota

Derriba con la pelota la pirámide

Patea la pelota

Toma la pelota

Se puede considerar a la pelota como un juguete común; y -- aunque sus colores son llamativos, el sujeto interactúa poco con ella. No muestra actividad agresiva al desarrollar la conducta - del juego libre.

Respuesta (L)

OBSERVA LOS OBJETOS

Observa el rompecabezas

Observa los colores de los cubos

Con respecto a esta respuesta, podemos decir que es una situación que casi siempre se da por lo novedoso de los juguetes - (formas, tamaños, colores, material, etc...) en la cual no existe agresividad del sujeto.

Por último, tomando en cuenta la codificación antes mencionada, separaremos en dos grupos los tipos de respuestas que en esta investigación tomaremos como agresivas y no agresivas

Respuestas agresivas

Coloca todos los soldados en posición de combate (A)

Choca dos o más objetos (B)

Dispara con un arma (D)

Se dispara a sí mismo con la pistola (F)

Desbarata las figuras que forma con los cubos (I)

Estas son las respuesta que dentro de esta investigación no presentaron rasgos agresivos en la ejecución del juego libre.

Respuestas no agresivas

Desplaza el camión (C)

Observa los objetos (E)

Arma el rompecabezas (G)

Cuenta los objetos (H)

Forma con los cubos figuras diferentes (J)

Juega con la pelota (K)

Estas son las respuestas que dentro de esta investigación - presentaron rasgos de creatividad, imaginación, fantasía y aprendizaje, etc., en la ejecución del juego libre.

Con base en la codificación de las respuestas obtenidas, -- creemos necesario definir los siguientes conceptos que para esta

investigación son necesarios:

Juguete bélico: Es un objeto exterior (estímulo) que provoca el impulso de una actividad en el sujeto, para llevarlo a una conducta (respuesta) -- agresiva.

Juguete no bélico: Es un objeto exterior (estímulo) que se manifiesta como un objeto ludico natural, - neutro e ingenuo que provoca el impulso de una actividad en el sujeto, para llevarlo a la recreación, entretenimiento y aprendizaje (respuesta).

Conducta agresiva: Tipo de respuesta que provoca en el sujeto una disposición a atacar y un comportamiento violento en la imitación del ejercicio bélico.

3. Análisis de resultados

A continuación, presentamos la tabla No. 1 de **Distribución de Frecuencias del grupo experimental** por tipos de respuestas; - su contenido es el siguiente:

- a) Frecuencias por edades
- b) Frecuencia por sexo
- c) Total de frecuencias observadas durante las dos sesiones.

GRUPO EXPERIMENTAL						
TIPOS DE RESPUESTAS	POR EDADES			POR SEXO		TOTAL DE
	4 AÑOS	5 AÑOS	6 AÑOS	HOMBRES	MUJERES	TIPOS DE RESPUESTAS
A	49	52	61	100	62	162
B	6	5	0	10	1	11
C	51	51	44	81	65	146
D	123	79	32	131	103	234
E	2	1	2	3	2	5
F	6	1	0	4	3	7

TABLA No. 1 - Distribución de Frecuencias por tipo de Respuestas

Para poder analizar los datos que se encuentran en la Tabla No. 1, separaremos en dos grupos los totales de las frecuencias; en el primer grupo las frecuencias más altas y en el segundo las frecuencias más bajas.

Frecuencias Altas

Tipo de respuesta	Frecuencias
(D)	234
(A)	162
(C)	146

Frecuencias Bajas

Tipo de respuesta	Frecuencias
(B)	11
(F)	7
(E)	5

Respuesta (D)

Dispara con un arma

La tabla No. 1 muestra que este tipo de respuesta observada durante las dos sesiones, es la más alta durante la experimentación, aparece 234 veces, obteniendo la mayor frecuencia y a la vez colocándose como la actividad de mayor preferencia en los sujetos observados en el grupo experimental.

Respuesta (A)

Coloca los soldados en posición de combate

Este tipo de respuesta se observó 162 veces; ocupa el segundo lugar comparándola entre los tres tipos de respuestas más altas del grupo experimental, su alta frecuencia nos indica que también es una actividad de preferencia entre los sujetos.

Respuesta (C)

Desplaza el camión

Este tipo de respuesta aparece 146 veces durante las dos sesiones, es la más baja del grupo de las frecuencias, aunque existe una diferencia de 88 frecuencias con respecto a la más alta, consideramos que sigue siendo una actividad de preferencia en los sujetos de este grupo.

En el siguiente grupo de frecuencias del grupo experimental, haremos un análisis global de los tres tipos de respuestas, dado que son las frecuencias más bajas, consideramos que por su rango no son actividades de preferencia en los sujetos, sino más bien situaciones creadas en el momento del juego mismo.

Respuestas

Choca dos o más objetos (B) 11 veces

Se dispara a sí mismo (F) 7 veces

Observa los juguetes (E) 5 veces

Como podemos ver, la diferencia entre los tipos de respues-

tas más altos y más bajos es considerable, creemos que las frecuencias más bajas muestran claramente una interacción pasiva - del sujeto con los juguetes, por lo tanto son actividades de baja preferencia entre los sujetos observados.

GRUPO CONTROL						
TIPOS DE RESPUESTAS	POR EDADES			POR SEXO		TOTAL DE
	4 AÑOS	5 AÑOS	6 AÑOS	HOMBRES	MUJERES	TIPOS DE RESPUESTAS
G	36	39	38	65	48	113
H	5	6	3	7	7	14
I	11	5	9	10	15	25
J	36	50	57	68	75	143
K	7	10	12	23	6	29
L	5	1	0	4	2	6

TABLA No. 2 - Distribución de Frecuencias por tipo de Respuestas

La Tabla No. 2 contiene la distribución de las frecuencias del grupo control, con las mismas características de la tabla - No. 1 del grupo experimental, para su análisis se separarán las frecuencias observadas de la siguiente manera:

Frecuencias Altas

Tipo de respuesta	Frecuencia
(J)	143
(G)	113

Frecuencias Medias

Tipo de respuesta	Frecuencia
(K)	29
(I)	25

Frecuencias Bajas

Tipo de respuesta	Frecuencia
(H)	14
(L)	6

Respuesta (J)

Forma con los cubos figuras diferentes

La tabla No. 2 nos muestra que este tipo de respuesta es la actividad de mayor preferencia en el grupo control, ya que su frecuencia es de 143 veces durante las dos sesiones en las que fueron observados los sujetos.

Respuesta (G)

Arma el rompecabezas

Durante las dos sesiones en que fueron observados los sujetos, esta respuesta aparece con una frecuencia de 113 veces, considerándola también como una actividad de preferencia entre los sujetos del grupo control.

El siguiente grupo se enfoca a aquellas frecuencias que aunque no compiten en número de observaciones con las más altas, -- tampoco están en un rango tan pequeño que pueda ubicarlas entre las más bajas, éstas no muestran una pasividad casi completa entre los sujetos, sino que el interés que se mantiene en ellas es aceptable sin llegar a la atención que logran aquellos juguetes que son novedosos por sus formas y colores.

Respuesta (K)

Juega con la pelota

Este tipo de respuesta se observó durante las dos sesiones 29 veces, aunque la frecuencia no es notable creemos que es una actividad del grupo control que proporcionó entretenimiento entre los sujetos.

Respuesta (I)

Desbarata las figuras que forma con los cubos

Esta actividad considerada también como una respuesta de -- preferencia media entre los sujetos del grupo control, fue observada 25 veces durante las dos sesiones realizadas.

Por último, los dos tipos de respuesta más bajos, las cuales no son consideradas por su rango como actividad de preferencia entre los sujetos del grupo control; son las siguientes:

Respuesta (H)

Cuenta los objetos

En la edad preescolar, muy pocos niños tienen la noción del conteo, por lo cual creemos que esta actividad es el desarrollo del parámetro de imaginación de los sujetos dentro de la ejecución del juego libre.

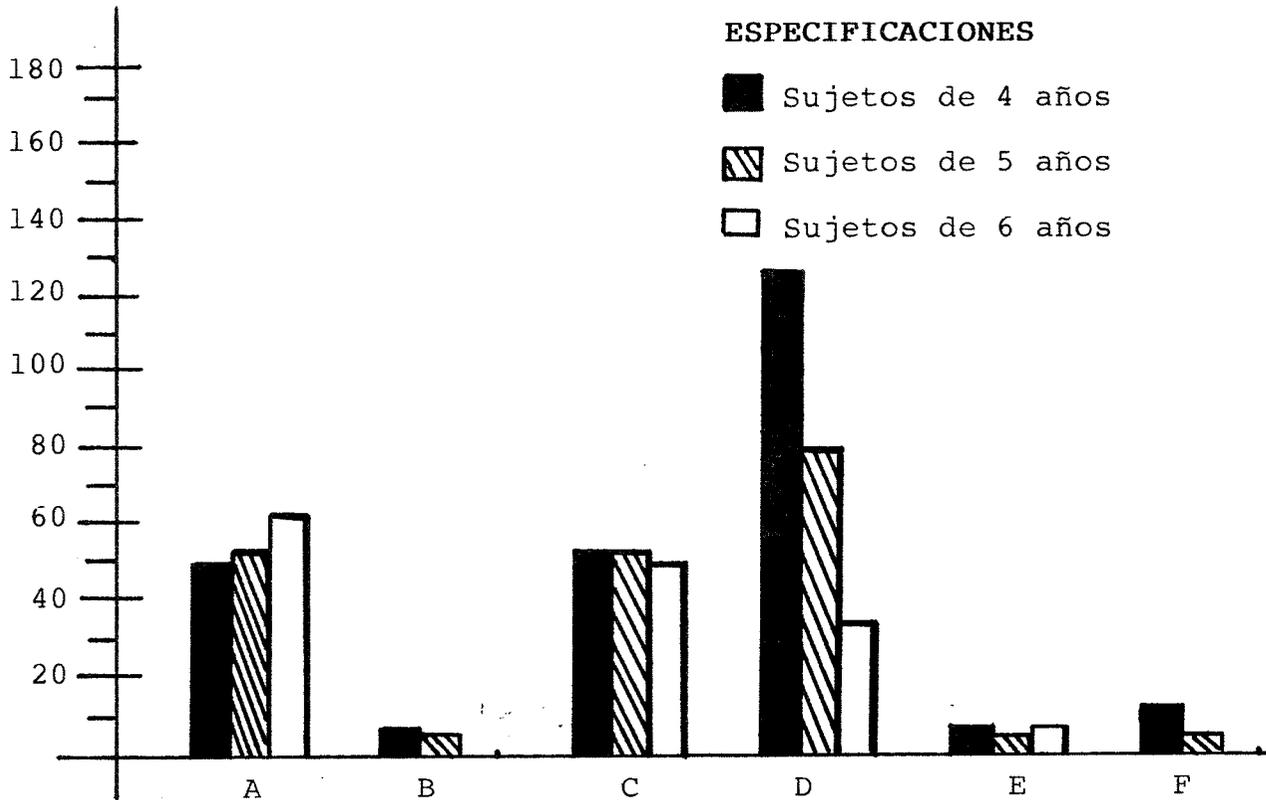
Respuesta (L)

Observa los objetos

Este es el tipo de respuesta más bajo de todas las del grupo control con una frecuencia de 6 veces. Más que una actividad, quizá deba ser considerada como una situación preambular de la interacción del sujeto con los objetos externos (juguetes).

4. Análisis de gráficas

Con base a los resultados obtenidos de esta investigación y que están contenidos en las tablas No. 1 y No. 2 del grupo experimental y del grupo control respectivamente, se han elaborado una serie de gráficas comparativas de frecuencias absolutas que nos permitirán analizar dichos resultados:



**GRAFICA 1 - Frecuencias de Respuestas por Edades.
Grupo Experimental**

Gráfica Comparativa No. 1

Grupo Experimental

Frecuencias de respuestas por edades

Respuesta (A)

Coloca los soldados en posición de combate

Sujetos de 4 años: 49

Sujetos de 5 años: 52

Sujetos de 6 años: 61

Respuesta (B)

Choca dos o más objetos

Sujetos de 4 años: 6

Sujetos de 5 años: 5
Sujetos de 6 años: 0

Respuesta (C)

Desplaza el camión

Sujetos de 4 años: 51
Sujetos de 5 años: 51
Sujetos de 6 años: 44

Respuesta (D)

Dispara con un arma

Sujetos de 4 años: 123
Sujetos de 5 años: 79
Sujetos de 6 años: 32

Respuesta (E)

Observa los objetos

Sujetos de 4 años: 2
Sujetos de 5 años: 1
Sujetos de 6 años: 2

Respuesta (F)

Se dispara a sí mismo con la pistola

Sujetos de 4 años: 6
Sujetos de 5 años: 1
Sujetos de 6 años: 0

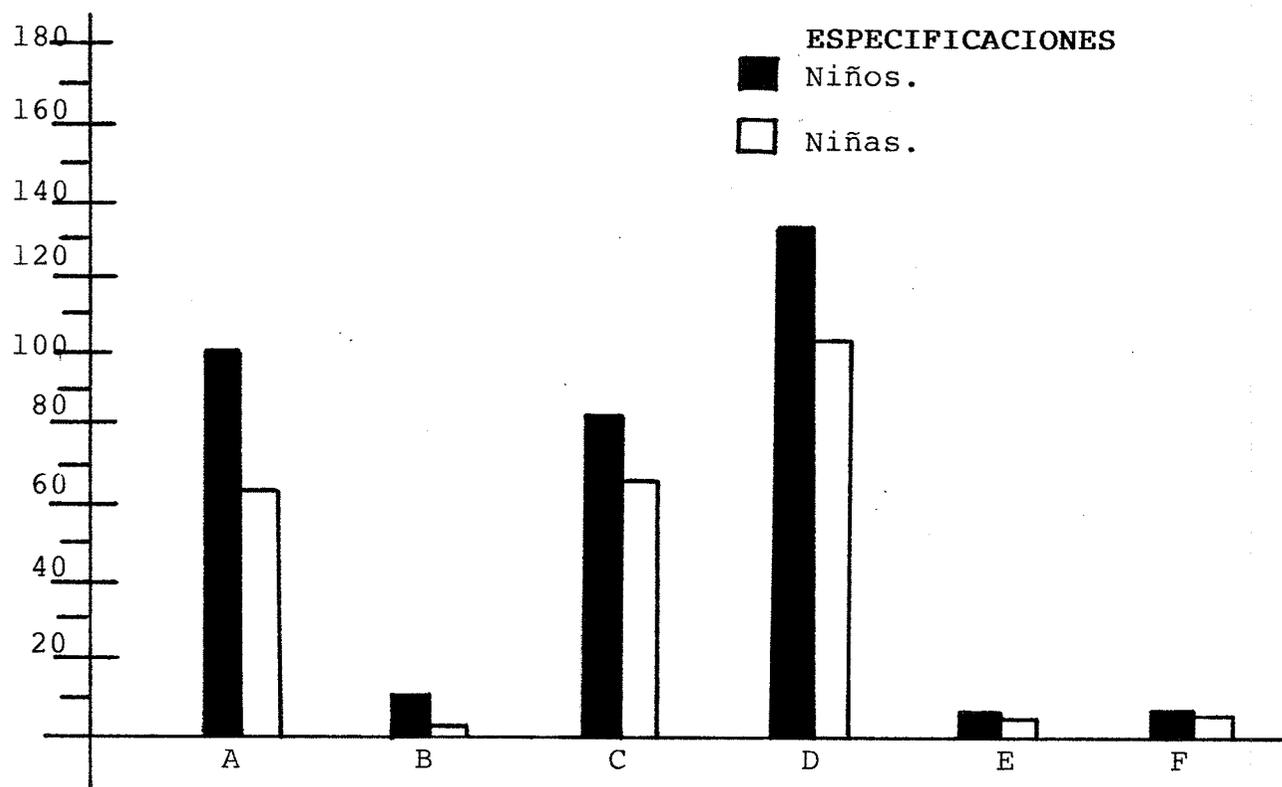
Los resultados que se presentan en la gráfica No. 1 (ver p. 55), nos muestran el total de las frecuencias obtenidas por edades de los sujetos del grupo experimental, en donde las respuestas A, C y D son las que obtuvieron las frecuencias más altas en cada una de las edades.

El tipo de respuesta (A), que está considerado como una con

ducta agresiva, se distribuye más o menos equilibradamente con respecto a las tres edades, siendo ésta una actividad de preferencia entre los sujetos.

Por lo que respecta al tipo de respuesta (C) la cual es una respuesta no agresiva, la encontramos también con una distribución equilibrada con respecto a las tres edades, y con un rango semejante respecto a la respuesta (A).

El tipo de respuesta (D) tiene una distribución que disminuye de mayor a menor con respecto a la edad de los sujetos, en la cual los sujetos de 4 años son los que presentan una mayor frecuencia en este tipo de respuesta, considerada como una actividad de mayor agresividad.



**GRAFICA 2 - Frecuencias de Respuestas por Sexo.
Grupo Experimental.**

Gráfica Comparativa No. 2

Grupo Experimental

Frecuencias de respuestas por sexo

Respuesta (A)

Niños: 100

Niñas: 62

Respuesta (B)

Choca dos o más objetos

Niños: 10

Niñas: 1

Respuesta (C)

Desplaza el camión

Niños: 81

Niñas: 65

Respuesta (D)

Dispara con armas

Niños: 131

Niñas: 103

Respuesta (E)

Observa los objetos

Niños: 3

Niñas: 2

Respuesta (F)

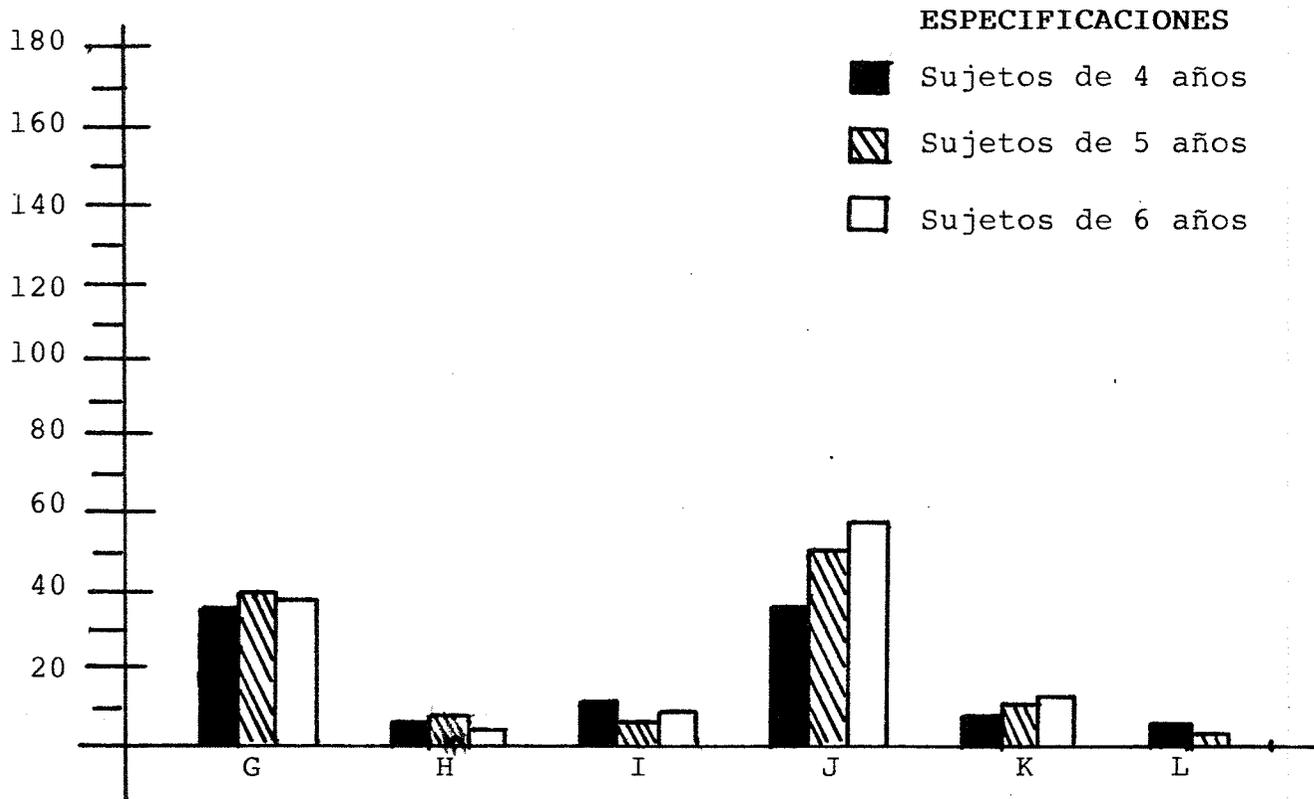
Se dispara a sí mismo con la pistola

Niños: 4

Niñas: 3

Los resultados que se presentan en la Gráfica No. 2 (ver p. 57), nos muestran el total de las frecuencias obtenidas por sexo de los sujetos del grupo experimental, donde las respuestas A,

C y D que por su frecuencia son las de preferencia entre los sujetos, muestran un incremento del sexo masculino con respecto al sexo femenino.



GRAFICA 3. Frecuencias de Respuestas por Edades.
Grupo Control

Gráfica Comparativa No. 3
 Grupo Control
 Frecuencias de respuestas por edades.

Respuesta (G)
 Arma el rompecabezas
 Sujetos de 4 años: 36
 Sujetos de 5 años: 39
 Sujetos de 6 años: 38

Respuesta (H)

Cuenta los objetos

Sujetos de 4 años: 5

Sujetos de 5 años: 6

Sujetos de 6 años: 3

Respuesta (I)

Desbarata las figuras que forma con los cubos

Sujetos de 4 años: 11

Sujetos de 5 años: 5

Sujetos de 6 años: 9

Respuesta (J)

Forma con los cubos figuras diferentes

Sujetos de 4 años: 36

Sujetos de 5 años: 50

Sujetos de 6 años: 57

Respuesta (K)

Juega con la pelota

Sujetos de 4 años: 7

Sujetos de 5 años: 10

Sujetos de 6 años: 12

Respuesta (L)

Observa los objetos

Sujetos de 4 años: 5

Sujetos de 5 años: 1

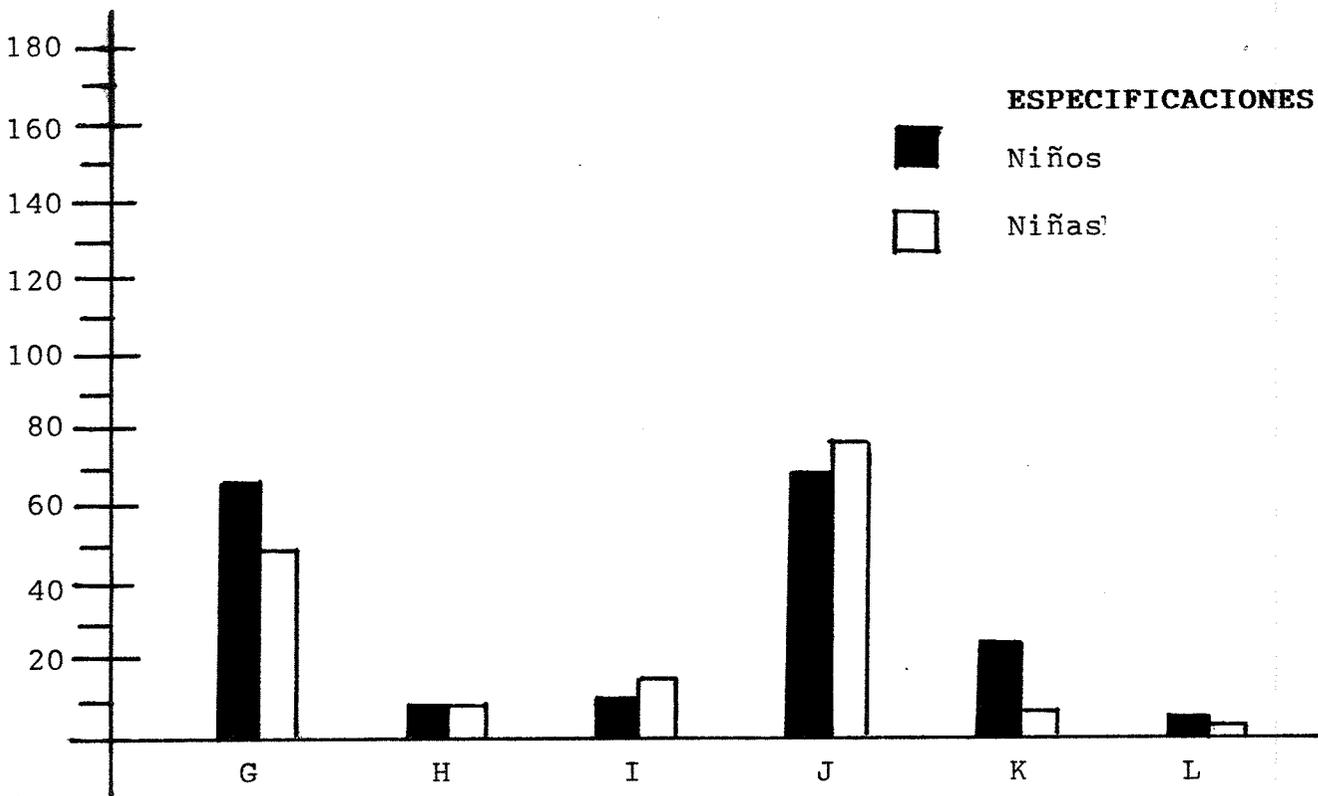
Sujetos de 6 años: 0

Los resultados que se presentan en la gráfica No. 3 (ver p. 59), nos muestran el total de las frecuencias obtenidas por edades de los sujetos del grupo control, donde las respuestas G y J son las que obtuvieron las frecuencias más altas en cada una de

las edades.

El tipo de respuesta (G) que está considerada como una conducta no agresiva, en donde el sujeto muestra una gran creatividad, se distribuye de forma equilibrada con respecto a las tres edades.

Por lo que respecta al tipo de respuesta (J), es una respuesta no agresiva, se distribuye de manera descendente con respecto a las tres edades, siendo los sujetos de 6 años los de mayor preferencia por esa actividad.



**GRAFICA 4 - Frecuencias de Respuestas por sexo.
Grupo Control**

Gráfica Comparativa No. 4
Grupo Control
Frecuencia de Respuestas por sexo.

Respuesta (G)

Arma el rompecabezas

Niños: 65

Niñas: 48

Respuesta (H)

Cuenta los objetos

Niños: 7

Niñas: 7

Respuesta (I)

Desbarata las figuras que forma con los cubos

Niños: 10

Niñas: 15

Respuesta (J)

Forma con los cubos figuras diferentes

Niños: 68

Niñas: 75

Respuesta (K)

Juega con la pelota

Niños: 23

Niñas: 6

Respuesta (L)

Observa los objetos

Niños: 4

Niñas: 2

Los resultados que se presentan en la Gráfica No. 4, (ver p. 61), nos muestra el total de las frecuencias obtenidas por sexo de los sujetos del grupo control, donde las respuestas G y J, que

por su frecuencia son las de mayor preferencia por los sujetos, se encuentran de la siguiente manera:

En el tipo de respuesta G el sexo masculino tiene un mayor número de frecuencias con respecto al sexo femenino, en ésta que se clasifica como una conducta no agresiva.

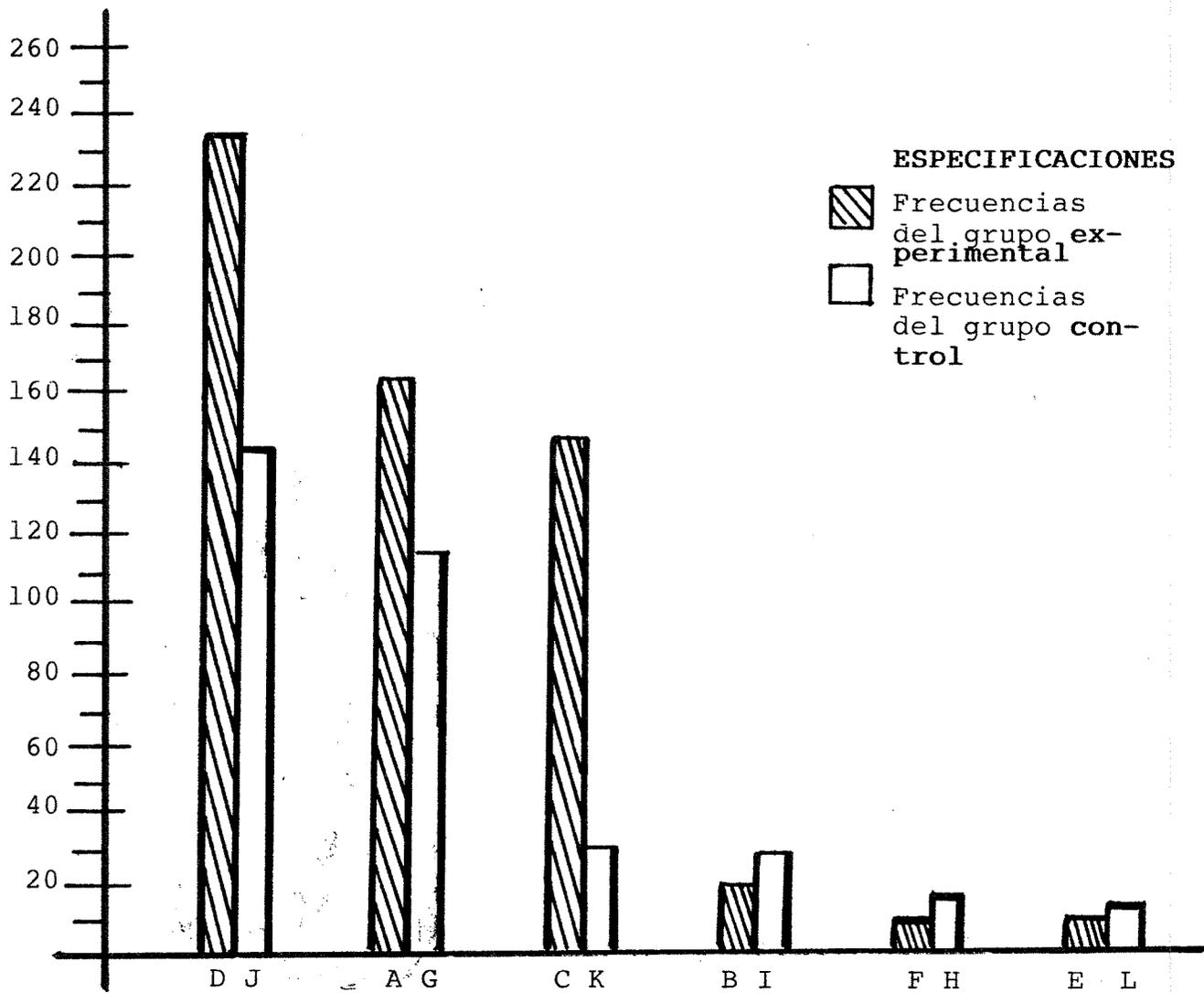
En el tipo de respuesta J el sexo femenino muestra mayor capacidad de creatividad, imaginación, etc..., con respecto al sexo masculino, mostrando una mayor frecuencia.

Gráfica Comparativa No. 5

Grupo Experimental y Grupo Control

De las frecuencias más altas a las frecuencias más bajas:

Tipo de respuesta	Frecuencia	Grupo
(D)	234	Experimental
(J)	143	Control
(A)	162	Experimental
(G)	111	Control
(C)	146	Experimental
(K)	29	Control
(B)	11	Experimental
(I)	25	Control
(F)	7	Experimental
(H)	14	Control
(E)	5	Experimental
(L)	6	Control



GRAFICA COMPARATIVA 5. Grupo Experimental y Grupo Control

De las frecuencias más altas a las frecuencias más bajas.

Los resultados que se presentan en la Gráfica No. 5 (ver p. 64), nos muestran el total de las frecuencias de respuestas de las más altas a las más bajas de ambos grupos.

Los tipos de respuestas D, A y C, que pertenecen al grupo experimental, son las de mayor frecuencia con respecto a todas los demás conductas, sólo los tipos de respuestas J y G que pertenecen al grupo control alcanzan un parámetro semejante a los

tipos de respuestas A y C del grupo experimental.

5. Análisis Global de Resultados y Gráficas.

En nuestro marco teórico realizado para esta investigación, hemos explicado dos posiciones generales con respecto al juego; y establecimos que para nuestro modelo investigativo, tiene validez aquella que presenta al juego como un medio por el que el infante adquiere experiencias, destrezas y habilidades, mediante - las cuales aprenderá y adquirirá una mejor adaptación a la vida social adulta que le espera, esto, dependiendo de los tipos de - juguetes que elija o que se le proporcionen en el momento en que éste es importante para estimular al niño y lo lleve a la crea- ción de su propio juego. Las gráficas anteriormente presentadas sólo reflejan el potencial preferencial que los sujetos de estu- dio han presentado al interactuar con los juguetes.

Con base al análisis e interpretación de resultados y gráfi- cas comparativas, encontramos que:

Los tipos de respuestas que en esta investigación se han -- clasificado como **agresivas**, tienen una frecuencia alta en compa- ración con las demás conductas, donde los sujetos de 4 años tie- nen mayor referencia por este tipo de juguetes, y que, a la vez, el sexo masculino muestra mayor actividad con este tipo de juguetes.

Por lo que respecta a las conductas emitidas con los juguetes no bélicos, encontramos que aquellas que muestran mayores -- frecuencias, son relativamente más bajas que las del grupo experimental; sin embargo en la interacción con éstas, los sujetos - mostraron más creatividad, imaginación en la ejecución del juego libre durante las dos sesiones en esta investigación.

CAPITULO VI - CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

VI - CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

1. Conclusiones

Ciertamente, no empezará una guerra porque los niños jueguen con tanques y bombarderos. No obstante, la existencia de juguetes bélicos confirma el punto de vista de que la guerra y la violencia son componentes "naturales e inevitables" de la vida humana y, lo que es más, son algo que podemos utilizar para jugar, aprender y entretenernos. El que tanto los adultos como los niños compren y utilicen juguetes bélicos normalmente, sin recelo y con indiscriminación, no incita al optimismo.

Esta investigación ha arrojado un sin número de interrogantes en la materia, por ejemplo:

¿Cómo influyen, propician y refuerzan esta agresividad -- otros factores como el hogar, los medios masivos de comunicación etc..?

¿Es este efecto permanente en los niños o tiene naturalmente un ciclo de reversibilidad?

¿Existe algún factor en la familia que disminuya o estabilice este efecto?

Por lo antes expuesto creemos que es necesario se realicen estudios más profundos al respecto, con el fin de delimitar todas las áreas que puedan propiciar en el desarrollo del infante conductas agresivas no naturales.

Al término de esta investigación y válida sólo para ella, -- acerca del juguete bélico y el efecto que causa en los niños de 4, 5 y 6 años de edad, se concluye lo siguiente:

- a) Que los tipos de respuesta: Dispara con un arma (D) y Coloca los soldados en posición de combate (A), tienen una frecuencia mayor que los seis tipos de respuestas del grupo -- control; esto implica que el juguete bélico incita a una modificación en la conducta en relación al juguete no bélico.
- b) Que para esta investigación los juguetes bélicos inducen a los infantes de 4, 5 y 6 años de edad a la imitación de los ejercicios bélicos.
- c) Que las actividades con juguetes bélicos provocan un comportamiento agresivo no natural, en comparación con las actividades desarrolladas con juguetes no bélicos.
- d) Que un juguete queda definido para esta investigación como un objeto externo que permite realizar actividades de creación y recreación, agresión y destrucción, relacionadas con el aprendizaje a través de la experiencia a partir del tipo de objeto que se presente como estímulo.
- e) Que los niños de 4 años, presentan una conducta más agresiva al interaccionar con los juguetes bélicos, específicamente pistolas en relación con los sujetos de 5 y 6 años.
- f) Que los niños presentan una mayor actividad que las niñas en el ejercicio de las conductas agresivas.

Por todo lo planteado, consideramos que nuestra hipótesis de trabajo "El juguete como instrumento de juego, modifica la conducta de juego en el niño de 4 a 6 años", se confirma considerándola parcialmente verdadera al ser corregible por alguna investigación posterior, ya que esta investigación demuestra que el juguete bélico provoca una modificación de una conducta natural de recreación a una conducta agresiva en el niño de 4 a 6 años.

2. Recomendaciones.

Los que en alguna ocasión hemos tenido la oportunidad de -- trabajar en el campo de la educación preescolar, tenemos una -- gran responsabilidad que es la de ser eficaces en nuestra misión de hacer de los niños, a través de su experiencia de aprendizaje, individuos con libertad que proporcionen respuestas naturales, -- con iniciativa y creatividad, con espíritu de investigación y -- descubrimiento.

De esta manera, maestros y padres de familia pueden beneficiar a los infantes tomando en cuenta las siguientes recomendaciones:

- a) Realizar campañas de programas de información a nivel escolar y extraescolar sobre la utilidad del juego y su relación con las funciones del juguete dentro de la experiencia infantil.
- b) Se requiere llevar a cabo estudios más profundos que puedan hacer afirmaciones más precisas acerca de qué tipo de juguetes son los idóneos para los niños. Actualmente la investigación sobre este tema se encuentra en una fase incipiente.
- c) Se recomienda a los padres tomar en cuenta las necesidades de los niños, ya que al proporcionar los juguetes -- adecuados, estarán mejor encausados hacia su vida futura.
- d) Se requiere que los padres tomen en cuenta el tiempo que pasan sus hijos frente a su televisor con el fin de evitar el bombardeo publicitario de juguetes que no están -- fabricados tomando en cuenta las necesidades de los niños.

e) Finalmente, esta investigación no trata de proponer "modelos a seguir sino motivar y llevar a la reflexión sobre el efecto que causan los juguetes bélicos a los infantes, y de esta manera buscar a través de la interacción de los juguetes, las experiencias necesarias que ayuden al niño a fomentar su capacidad de expresión, - - creación e investigación; facultades que le permitirán en frentarse a las situaciones cotidiadas de la vida, esto último tendrá que ser apoyado estableciendo la correlación necesaria entre niños con juguetes adecuados y conductas naturales que estos promueven.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Aberastury, A, El niño y sus juegos. Buenos Aires, 1973.
- Ardila, Ruben, Psicología del aprendizaje. México: Siglo XXI -- Editores, 1988.
- Arnold, A, Cómo jugar con sus hijos. Buenos Aires: Ed. Kapeluz, 1966
- Bally, Gustavo, El juego como expresión de libertad. Ed. Fondo de Cultura Económica. México, 1973,
- Benjamin, W, Reflexiones sobre niños, juguetes, libros infantiles, jóvenes y educación. Buenos Aires: Ed. Nueva - Visión, 1974.
- Castillo, L.A., Efectos de algunos juguetes sobre la conducta social en niños preescolares y escolares. México. U.N.A.M., 1978.
- Coburn, Starge, Ursula, Juego y aprendizaje. Madrid. Ed. De la Torre, 1980.
- Cofer, C.N. y Appley, M.H. Psicología de la motivación. México. Editorial Trillas. 1975.
- Conferencia: Caballero M. Funciones del juego y el juguete. Facultad de Filosofía y Letras U.N.A.M. 1980
- Chateau, Jean, Psicología de los juegos infantiles. Buenos Aires Ed. Kapeluz, 1973.
- Diccionario de Psicología. México: Ed. Fondo de Cultura Económica, 1979.

- El Juguete y el juego. Gaceta UNAM. Ciudad Universitaria, México, D.F. 1980 IV. (2)
- Elkoin, D.B. Psicología del juego. Madrid, Ed. Río, 1980.
- García, V., El juguete como estímulo del desarrollo del niño. Gaceta UNAM. Ciudad Universitaria, México, D.F. 1980 IV (14)
- Garvey, Catherine, El juego infantil. Madrid, Ed. Morata, 1978.
- Gorris, J. María, El juguete y el juego, aproximación a la historia del juguete y a la psicología del juego. -- Barcelona Ed. Avance, 1977.
- Hernández, F. Javier, El juguete popular en México. Ed. Fondo de Cultura Económica, 1979.
- Hetzer, H., El juego y los juguetes. Buenos Aires, Ed. Kapeluz, 1978.
- Hilgard, E.R. y Bower, B.H. Teorías del aprendizaje. México Ed. Trillas, 1977.
- Lebovici, S., Significado y función del juego en el niño. Buenos Aires, Ed. proteo, 1989.
- Leif, J. y Brunelle, L, La verdadera naturaleza del juego. Buenos Aires, Ed. Kapeluz, 1978.
- Millar, Susana, Psicología del juego infantil. Barcelona, Ed. -- Fontanella, 1972.
- Moor, Paul, El juego en la educación. Barcelona, Ed. Herder 1972.
- Reese, Hayne, W. Lipsitt, Lewis P, Psicología experimental infan-