Acta Pediatr Mex 2005;26(4):214-21

El juego y los juguetes: un derecho olvidado de los niños

Dr. Arturo Loredo Abdalá, Lic. Psic. Martha Gómez Jiménez, Dr. Arturo Perea Martínez

RESUMEN

Se debe entender y aceptar que el juego para el niño es una necesidad y un derecho que se debe respetar. Los padres de familia y los educadores deben favorecer y respetar los momentos de juego, los juguetes y los programas de educación preescolar y escolar para favorecer el desarrollo cognoscitivo y social De su adecuado manejo, se logrará el desarrollo integral del niño, condición indispensable para su vida futura. El pediatra como puericultor acompañante afectuoso e inteligente en el proceso de desarrollo psicomotor del niño, debe señalar las bondades del juego y los juguetes como un medio indispensable para que el niño logre su óptimo desarrollo e impedir que estas actividades se consideren como "algo sin importancia" o "una pérdida de tiempo". La selección de un juguete dependerá de la edad cronológica y mental del niño así como la condición socioeconómica de la familia. Es necesario que además de los juegos y pasatiempos habituales se fomente en el niño y en el adolescente el ejercicio, el aprendizaje de un instrumento musical o las acciones de grupo, sin coartar la autonomía y creatividad del niño. Finalmente recordar que la selección de un juguete debe tener una finalidad y no debe servir para cumplir un capricho del niño o de los padres.

Palabras clave. Juego, juguetes, desarrollo cognoscitivo, derecho del niño.

ABSTRACT

It must be understood that children games are a need and a right that should be respected. Family and educators have to favour and respect children's time for playing, toys as well as the pre-school and school programs to improve their cognitive and social development. With adequate management, integral development of children, essential for their future life, will be accomplished. The pediatrician should be an intelligent, affectionate companion in the psychomotor developmental process of children; he should point out the advantages of games and toys as an essential means for their optimal development, bearing in mind that these activities are important and not "a waste of time". Selection of a toy will depend on the chronological and mental age of the child and of the socio-economic status of the family. Toys should have a purpose and not only fulfill a whim of the child or his parents. In addition to games and hobbies it is necessary to promote other activities in children and adolescents, such as exercise, music, participation in group activities, without restricting autonomy or creativity of the child.

Key words: Game, toys, cognitive development, children's rights.

La niñez y la juventud son una población humana que en las últimas tres décadas ha obtenido el reconocimiento de derechos que los padres, los familiares, los maestros y la sociedad, en general, tienen la obligación ética, moral y social de atender totalmente. [1]

El juego es un derecho que aparentemente se ha ido perdiendo, muy probablemente como consecuencia de la vorágine en el modo de vida de los niños y adolescentes y que involucra fundamentalmente a los niños del área urbana y suburbana.

Por esta razón, es imperativo que los niños, padres de familia, maestros, pediatras y otros profesionales que se relacionan con los menores, establezcan una serie de reglas para la práctica de los juegos y la selección de los juguetes [2]

El objetivo de este ensayo es revisar los aspectos básicos de ambos fenómenos así como considerar los avances tecnológicos y de moda que se establecen principalmente en los grupos infantiles y en menor grado en los juveniles. Con estas acciones se recupera y respeta un derecho de los niños, se estimula el desarrollo psicomotor de los menores, se favorece el crecimiento

* Clínica de Atención Integral al Niño Maltratado. Instituto Nacional de Pediatría.

Correspondencia: Dr. Arturo Loredo Abdalá. Clínica de Atención Integral al Niño Maltratado INP. Insurgentes Sur 3700-C. Col. Insurgentes Cuicuilco 04530, Coyoacán Tel. y Fax. 10 84 09 00 Ext. 1411. E mail: cainm_inp@hotmail.com
Recibido: abril, 2005. Aceptado: junio, 2005.

La versión completa de este artículo también está disponible en internet: **www.revistasmedicasmexicanas.com.mx**

de los mismos y se intenta disminuir el riesgo de adicciones y de violencia contra los menores. [3,4]

EL JUEGO

Aunque la mayoría de los padres consideran que los juegos y los juguetes son acciones y objetos destinados a mantener a los niños entretenidos y contentos, es conveniente insistir que también constituyen un método de adiestramiento y aprendizaje, razón de ser de los llamados "juguetes educativos" cuya finalidad es enseñar algo concreto. Así como una alimentación adecuada permitirá un correcto crecimiento físico del menor, el juego deberá intervenir favorablemente en su desarrollo cognoscitivo. Se debe **considerar que niño que no juega, no aprende.** [5]

La tarea del puericultor (padres, educadores, pediatras) es acompañar al niño en la construcción de las siguientes acciones: autoestima, autonomía, creatividad, felicidad, solidaridad y salud, elementos básicos para lograr un proceso de crecimiento y desarrollo integral, todo ello mediante el estímulo y la facilidad para propiciar el juego infantil. [6]

De esta manera, se puede entender al juego durante la etapa infantil como una actividad placentera, libre y espontánea, frecuentemente sin un fin determinado pero de gran utilidad en el desarrollo cognoscitivo del niño. [7]

BENEFICIOS DEL JUEGO INFANTIL

Aunque para el niño el juego no tiene un fin determinado diferente al placer generado por la actividad misma, sí es de máxima utilidad como medio indispensable para estructurar su yo, conocer el mundo que lo rodea y adaptarse a él. [8] Para el adulto, comprender el juego infantil es conocer la actividad básica del niño y poder acompañarlo eficazmente en su proceso de crecimiento y desarrollo, condición fundamental y razón de ser de la paternidad. [9]

Así, la selección del juego, los pasatiempos y los juguetes podrán tener dos variantes: aquellos que permitan al niño dar rienda suelta a su imaginación y creatividad y los que tengan un fin didáctico específico. [10]

FACTORES BÁSICOS

Para lograr objetivos sustanciales en la selección del juego y los juguetes, se debe entender que esta actividad podrá ser considerada de diversas maneras:

a. Perspectiva médica pediátrica y psicológica
b. Docente
c. Familiar
d. Social y económica

a. Perspectiva pediátrica y psicológica

En este contexto, se considerarán las características del niño en función a su edad, género y desarrollo psicomotor. De esta manera, tanto el juego como los juguetes serán elementos fundamentales para favorecer el desarrollo cognoscitivo del niño, su crecimiento físico y evitar la aparición de patologías diversas como sobrepeso, obesidad, talla baja, hipertensión arterial, alteraciones metabólicas, problemas de socialización, etc. [11]

Desde una perspectiva psicológica el juego representa un aspecto esencial para que el niño logre un desarrollo cognoscitivo y una socialización óptima, independientemente de su beneficio motriz. De esta manera, facilita la exploración alegre y apasionada de su entorno al poder realizar una acción libre, ejecutada en el "como si" y sentida fuera de la vida real; así, interacciona entre la fantasía y la realidad.

b) Docente

Se debe tener claro que tanto el juego como el juguete pueden ser empleados como métodos de aprendizaje y adiestramiento cuya finalidad será la de aprender algo concreto, como ampliar el vocabulario, aumentar la agilidad mental, el cálculo aritmético, ejercitar y fortalecer la memoria. [12]

La asistencia al Jardín de Niños (Kindergarten) constituye el momento fundamental en la educación de un niño y lugar en donde desarrolla acciones que tienden a imitar la vida de los adultos, pero con ciertos límites y reglas para tal efecto.

De esta manera, tanto los juegos como los juguetes son concebidos para cumplir una misión educativa y ofrecen posibilidades concretas. [13]

d) Familiar

El ejemplo de los padres es fundamental para que los menores realicen actividades lúdicas de acuerdo a su género. Las niñas juegan a las muñecas, limpian y quitan el polvo como lo hace su madre, cuidan a sus muñecas como hijos etc. Los varones juegan con las herramientas del papá y lo ayudan, jugando, en ciertas actividades de la casa (cortar el pasto, lavar el carro, pintar la reja). [14]

e) Social y económico

Los juegos y los juguetes difieren en función del nivel socioeconómico de cada niño. Los niños citadinos están al tanto de la última moda en electrónica y "robocops" y los del área rural juegan con animales del campo, con piedras y trepan árboles.

Las grandes diferencias entre ellos se deben al tremendo efecto que establecen los medios masivos de comunicación, independientemente del factor económico

EL JUEGO Y EL DESARROLLO

Únicamente las especies de animales más evolucionadas juegan y el hombre no es la excepción. De esta manera, *la infancia se prolonga más cuanto más evolucionada es la especie y el juego se convierte en estos casos en el centro de la infancia .*

Las teorías y los estudios de Karl Gross, Arnold Gessel, Jean Piaget, Donald Winnicott y Erick Erikson, por mencionar sólo algunos, nos permite apreciar la bondad y utilidad del juego para que el niño logre adquirir experiencia y domine lo real mediante el empleo de situaciones modelo, experimentales y de inteligencia. [2,3]

EL JUEGO Y LA EDUCACIÓN

Desde la época de los griegos, el hombre se ha preocupado por la educación del niño y el empleo del juego para lograrlo. Así, Platón destacó la importancia del juego, la libertad y la colectivización tomando como base a niños de tres a seis años. JJ Rousseau propuso que el juego y sus dones fueran el método natural de educación. Otros grandes de la educación infantil como Federico Froebel, María Montesori, Ovidio Decroly han insistido en que el juego permite realizar grandes novedades latentes. Por medio del juego, el niño enriquece la imaginación, desarrolla la observación, ejercita la atención, la concentración y la memoria. De esta manera, de una forma agradable, tranquila, efectiva y natural, se adquiere el conocimiento.

Si a los niños se les da la oportunidad de experimentar, investigar y crear, obtendrán los conocimientos y las destrezas que les permitirá acercarse a las ciencias y lograr una adecuada convivencia social. De la mano a estas reflexiones, se encuentra la selección y el empleo de los juguetes propios para cada período del desarrollo psicomotor.

TIPOS DE JUEGO Y PASATIEMPOS

Los adultos que intervienen en el cuidado y la enseñanza de un niño deben conocer los diversos elementos implicados en esta actividad. Existen las siguientes modalidades:

a. Juegos individuales o de conjunto

b. Juegos de función, ficción, construcción y reglas de competencia

c. Juegos didácticos y no didácticos

d. Juegos de dramatización, folklóricos, de ejercicio y sociales

Cada tipo de juego tiene su propio interés, objetivo, encanto, facilidad y disponibilidad. Debe tenerse en cuenta el tipo de población considerada (urbana, suburbana o rural); el nivel socioeconómico y el cultural. Ante estas variables no debe perderse la riqueza que implican los ***usos y costumbres*** de una sociedad.

Además de las consideraciones anteriores los padres de familia, los profesores y los pediatras deben considerar el juego en función a las diferentes etapas del desarrollo neurológico del niño, a fin de lograr la máxima estimulación y aprovechamiento de su sistema nervioso central, el músculo esquelético, el endocrino e inmunológico, entre otros.

En el recién nacido y lactante menor. La estimulación gentil con el tacto y los órganos de los sentidos que la madre, el padre, los hermanos o cuidadores le prodiguen, es fundamental. Todo ello se logra mediante la alimentación afectuosa con el seno materno, el canto, el arrullo, la estimulación visual directa y las caricias. Cuando el bebé adquiere la capacidad de recelo de extraños (seis meses en promedio) se debe

estimular el *APEGO* para favorecer el *VÍNCULO*, elementos básicos para el desarrollo psicoemocional óptimo. [15,16] Ello se logra mediante la presencia y estímulos que el juego y las caricias que la madre, el padre, los hermanos y el resto de la familia le dan.

Al llegar a la edad en que logra trasladarse (arrastrase, gatear, ponerse de pie o caminar) el niño adquiere el sentido de pertenencia; puede hacer la pinza (una diferencia con el mono) y puede entender la aparición desaparición de una persona o un objeto. Jugando a desaparecer y luego aparecer, ya sea detrás de una puerta o cubriéndose la cara con un trapo, el niño sabe qué objetos y personas van y vienen y ello le proporcionará defensa contra la ansiedad, modificando su interés en determinados juegos y juguetes.

A esta edad al niño le gusta manipular objetos pequeños (hay que vigilar que no los trague o los meta en la nariz o en los oídos); los tira y observa cómo caen y el ruido que provocan para que el cuidador los recoja; empieza a imitar y a producir sonidos y gestos; también sigue juguetes en movimiento. La participación de los familiares en estos juegos favorece que el niño adquiera seguridad.

Alrededor del año de edad el niño sigue siendo el centro de atención de la família; ya camina y empieza a decir las primeras palabras; muestra el desarrollo interno de su propio Yo a partir de que identifica al cuidador. De esta manera, juega con cubos, muñecos de trapo o peluche pero sobre todo, realiza y repite las diversas acciones con los adultos.

Al año y medio es capaz de correr; habla más, empieza a conocer las partes de su cuerpo y quiere comer solo, ¡cuando lo dejan! La interrelación con sus familiares le da una mayor conciencia de sí mismo, con los demás y con el mundo que lo rodea; ello fortalece su autoestima. Esta etapa se denomina ***enamoramiento del mundo.***

Alrededor de los dos años utiliza el "no" como un organizador de su psiquismo con mayor fuerza y obstinación; prefiere tomar y no dar y ello le genera dificultad con los niños y los adultos. Podrá jugar con tierra, arena, plastilina y agua junto con sus hermanos o cuidadores. Se le deben proporcionar "crayolas", lápices y papel. Todo ello le ayuda a resolver sus crisis como la llegada de un hermano y mejora las relaciones con los demás.

A esta edad ya puede trepar, empieza a controlar esfínteres; a unir dos o tres palabras entre otras adquisiciones. Los padres o cuidadores lo apoyan jugando con él y ello estimula su autonomía, favorece el logro de su voluntad, lo que le facilita adquirir mayor seguridad y desarrollar su autoestima.

Además de los juguetes que tiene, en algunas familias hay una mascota (un perro, un gato, un pájaro) y de la interrelación que el menor y el animal tengan surge una amistad.

En la edad preescolar se han desarrollado el aspecto motor y el lenguaje y aparecen otros aspectos muy interesantes como la fantasía y la simbolización, lo que le permite ampliar su medio social. Puede ya entrar a la escuela (maternal o jardín de niños) y además de arena y agua, ahora cuenta con "crayolas", lápices y papel. Acepta jugar con otros niños, pero prefiere el juego paralelo. Cada niño juega su propio juego. Empieza a poner las base para su socialización y si los adultos lo apoyan, logra afianzar su voluntad, y establece los principios del respeto por el otro y la solidaridad.

En los diferentes años de su estancia en el jardín de niños sus actividades preferidas son saltar, patear y rebotar la pelota, llevar el ritmo de la música, cantar, pintar con más detalle (incluyendo la figura humana); pensar en voz alta; tiene preferencia por un amigo y sabe contradecir a los padres. El juego en estas etapas es fundamental para el desarrollo de la inteligencia y la socialización. De ahí la importancia de seleccionar una escuela adecuada. ***Actualmente se abusa de la información académica que el niño recibe a expensas de acortar considerablemente, el tiempo de juego.***

Al ingresar a la escuela primaria las necesidades son otras; sin embargo, el juego de conjunto sigue siendo básico. Los deportes ahora ocupan o deberían ocupar un lugar preponderante en función a la destreza motriz que el menor ha adquirido. Tiene mayor ubicación en tiempo y espacio; tiende a imitar a los mayores y se identifica con el padre del mismo género, lo cual marca la preferencia lúdica de este período (jugar al papá o a la mamá). Aparecen o se incrementan los juegos tradicionales con los amigos y hermanos, tales como el trompo, las canicas, los patines, la bicicleta y otros, según la región donde viva. La música y el baile serán un agregado en esta etapa de la vida.

A esta edad, los niños necesitan el juego solitario para soñar despiertos sus conflictos, y el juego colectivo para compartir sus propias crisis.

En el transcurrir de los años escolares la complejidad del juego va aumentando, lo mismo que la interrelación con sus compañeros, amigos, vecinos, hermanos y otros familiares. Predomina la acción en el varón: jugar a policías y ladrones; en las niñas, la casita y las muñecas. Hay excepciones a la regla. Los deportes, individuales o en conjunto, los juegos de mesa, las muñecas y la culinaria predominan.

En esta etapa de la vida, el juego facilita la construcción gradual del pensamiento concreto, la independencia, la creatividad y el amor al trabajo.

Se debe fomentar el interés por utilizar y aprender un instrumento musical, el baile, el canto y coro, actividades que enriquecen su espíritu. Por supuesto, en la actualidad, la televisión y los juegos electrónicos ocupan un primerísimo lugar con todo lo que ello implica. [17]

Téngase presente que el niño se encuentra en la etapa del "Club de Tobi" (club exclusivo para varones) con todo lo que ello implica y empieza a ser más independiente.

En la adolescencia, época de acelerados cambios físicos, hormonales, psicológicos y emocionales, el joven lleva las tareas propias de su edad y género pero además, consolida su identidad, se repone de la pérdida de las figuras de apego infantil e inicia su ubicación social.

Progresivamente se va alejando del juego infantil para dedicar más tiempo a los deportes, la música, los paseos, el cine, la televisión y los juegos electrónicos.

Al final de esta etapa, el joven debe afrontar su realidad social y proyectarse en el medio mediante un *"proyecto de vida"* que considere una profesión u oficio, que favorezca y estabilice las relaciones afectivas y que le permitan evitar el cigarro, alcohol y sustancias de adicción, estas últimas, el gran problema en salud pública de nuestra gente joven. [18,19]

EL JUGUETE

Para el niño un juguete es todo aquello que le sirve para jugar y divertirse. Desde esta perspectiva, un juguete puede ser desde un palito que hace las veces de un cochecito, un árbol, una persona etc., hasta el más sofisticado de los aparatos electrónicos tan difundidos en la actualidad.

En la antigua Grecia, los juguetes eran manufacturados en casa y había sonajeros, pelotas, muñecos, aros. Son los mismos conceptos que tradicionalmente se han mantenido y a los cuales actualmente se han agregado los bélicos: soldaditos, pistolas, rifles etc.

En las culturas prehispánicas los juguetes eran elementos indispensables; existían muñecos y animales en miniatura, con extremidades móviles y carretas (juguete artesanal).

El juguete es el compañero ideal del niño, ya que cumple funciones evocadoras de momentos y emociones. En el juguete el niño deposita toda su carga afectiva ya que los quiere por todo lo que ello significa.

El juguete es un medio a través del cual el niño puede:

- Representar imágenes, personajes, escenas o estructuras de su mundo real o personal.
- Interactuar con sus propias fantasías o las de otros niños.
- Explorar sus propiedades para conocer mejor su medio.
- Reforzar su autoimagen por medio del dominio de los objetos.
- Elaborar formas originales de enfrentar al mundo y estimular la imaginación para crear nuevos conceptos, personajes o tramas.
- Ejercitarse física y psíquicamente.
- Adquirir valores y reglas.

Es muy importante que los padres y los educadores traten de evitar la moda, el capricho, el "status" en la selección de un juguete industrializado. Esta acción no es fácil, pero debe tener en cuenta, por el bien del niño y de la economía familiar.

Los adultos clasifican a los juguetes en función de su utilidad, costo, disponibilidad, a saber:

a. Juguetes terminados. Aquellos que inducen a realizar una actividad específica: pelota, carros, muñecas, casas de madera.

b. Juguetes semiterminados. Le plantean al niño el desafío de realizar un esfuerzo, la disciplina, utilizar la lógica así como la necesidad de establecer una rela-

ción entre sus partes: rompecabezas, juegos de lotería, para armar.

c. Material para jugar. Este permite al menor mayor libertad para usarlos, solos o combinados, según sus intereses y favorecen el desarrollo de su creatividad: arena, barro, plastilina, agua, madera.

d. Juguetes para trasladarse. Con ellos el niño realiza actividades de desplazamiento y diversión, solo o en grupo: patines, triciclo, bicicleta, avalancha.

e. Juguetes bélicos. Su empleo está determinado por la tendencia natural a la violencia del ser humano, la que actualmente se ha incrementado por los medios de comunicación y las series televisivas: pistolas, rifles, arcos y flechas, cuchillos, navajas.

f. Pasatiempos. Habitualmente son juegos de mesa que emplean cartas, dados, canicas, ajedrez y que requieren la intervención de otros niños o de miembros de la familia.

El tipo de juguete puede variar en función a la moda, la región, la condición socioeconómica. En las sociedades donde predomina el consumo y la competencia, lo que prevalece son los juguetes sofisticados, con alto nivel tecnológico y costosos. Casi siempre se trata de juguetes terminados cuya duración es efímera así como su interés y utilidad. Sin embargo, tristemente debemos admitir que han desplazado a los juguetes artesanales de madera, de hoja lata, de papel.

Los niños del área rural juegan con juguetes mas creativos, duraderos y baratos. Cubren diferentes períodos del desarrollo psicomotor y estimulan la creatividad pero como son muy baratos, no cuentan con la publicidad que se da a los juguetes terminados.

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS DE LOS JUGUETES

a. Un juguete de uso demasiado fácil o difícil para la edad del niño sano, no le reportará el beneficio que se espera. Ello ocasiona frustración en el menor y en sus padres, independientemente del gasto económico.

b. Los juguetes entran en contacto con la boca, la piel, las conjuntivas. Por ello, debe considerarse su tamaño, el material del que están hechos, los tintes, puntas y aristas para evitar accidentes. [3]

c. Tener en cuenta la edad del niño, su habilidad, grado de desarrollo físico, mental y emocional.

d. Es muy conveniente para la salud mental del niño favorecer los juegos para uso colectivo. Aunque en ocasiones pueden generar peleas infantiles, lo más importante es que permiten desarrollar el sentido de cooperación y un espíritu de sociabilidad.

Es muy importante que inicialmente el pediatra y el profesor, orienten a los padres y al niño en la selección de un juguete. Quizá la piedra angular para hacer una adecuada selección sea la edad del niño y su desarrollo psicomotor

Desde que el niño nace hasta los seis a ocho meses la sonaja y el módulo colgante de colores brillantes y con cascabeles son los juguetes más apropiados. El estímulo visual y auditivo que generan complementan la mirada, el arrullo y el canto de la madre.

Cuando el niño inicia la traslación; se mantiene sentado, se rueda, gatea o camina, además de la sonaja puede empezar a jugar con cubos de madera de diferentes colores, llaves de plástico, con la pelota y con muñecos de trapo o peluche. Los utensilios de cocina son su principal atractivo; tapa y destapa cajas o frascos. Ello favorece el tacto, el oído, el gusto y la oposición del pulgar.

En esta época de la vida, ***la prevención de accidentes*** es muy importante porque el niño se lleva todo a la boca y se puede ahogar o entrar a la cocina y sufrir quemaduras. [20,21]

En la segunda mitad del segundo año de vida, goza con los ruidos que provoca con lo que desarma o "destruye" y juega con todo lo que descubre. Puede montar a un carro sin pedales, patea la pelota, selecciona muñecos de trapo o peluche y empieza a hacer torres con cubos de distintos tamaños.

En la edad preescolar el juguete más interesante es el triciclo, ya que empieza a mover los pedales y deja atrás el carrito en que se movía, utilizando los pies. Las pelotas, carros y los muñecos de trapo u otro material, casas de muñecas, trastecitos de cocina, escobitas, implementos de jardinería o carpintería siguen siendo su gran atractivo.

Conforme se acerca a la edad escolar, la bicicleta, los patines, el patín del diablo, las canicas, los juegos para armar, los rompecabezas y los juegos electrónicos, cada vez mas sofisticados, y la televisión van

ocupando su interés. Las pelotas, los carros, los superhéroes de plástico o madera, las muñecas de moda y las casas de muñeca le siguen siendo atractivos. Durante este período no es necesario hacer una diferenciación del juguete de acuerdo al género.

En la edad escolar muchos niños empiezan a leer y escribir, por lo que se requiere un pizarrón, lápices, pinturas etc. Los cometas, juegos de mesa (cartas, damas chinas, ajedrez, dados, de ciencia y ficción) pueden ser la novedad. Conforme su desarrollo mental se acelera, los juguetes requieren más complejidad; los de acción mecánica sencilla o de construcción (mecanos, trenes eléctricos, carros, barcos y aviones de control remoto) estimulan su imaginación, sus facultades creativas y su habilidad manual. Se agregan los deportes, la lectura diversa, el uso de una cámara fotográfica o video sencilla; también coleccionan estampillas, piedras, monedas o todas ellas, como otros pasatiempos.

Las actividades lúdicas del adolescente varían en función al género, nivel social, cultural y económico. Predominan las "modas" y las tendencias que implantan sus ídolos musicales, deportivos o de barrio.

CONCLUSIONES

a. El juego es una necesidad del niño y un derecho que se debe respetar. Los padres de familia y los educadores deben entender y respetar los momentos de juego, los juguetes y los programas de educación escolar (preescolar o kindergarten). De su adecuado manejo, se logrará la reafirmación del Yo, la organización de su psiquismo e identificación, condiciones indispensables para su vida futura [23].

b. El médico pediatra como puericultor acompañante afectuoso e inteligente en el proceso de desarrollo psicomotor del niño, debe incorporar el juego y los juguetes como medio indispensable para su óptimo cumplimiento.

c. El tiempo y el espacio disponibles son condiciones básicas para el desarrollo de una actividad lúdica.

d. Además de los juegos y pasatiempos habituales se debe fomentar el ejercicio, el aprendizaje de un instrumento musical o las acciones de grupo, sin coartar la autonomía y creatividad del niño.

e. Se debe entender y aceptar que el juego no es "algo sin importancia " o una "pérdida de tiempo". Se trata de una actividad indispensable para el desarrollo psicomotor del niño y la base para una vida adulta plena.

f. La selección de un juguete dependerá de la edad cronológica y mental del niño así como de su condición socioeconómica.

g. Un juguete despierta el interés de un lactante 10 a 20 segundos. Tiende a romperlo con facilidad. No es necesario gastar en artículos caros y sofisticados.

h. La selección de un juguete debe tener una finalidad y no cumplir un capricho del niño o de los padres.

i. Los materiales, formas y tamaños, deben tomarse en cuenta para evitar accidentes.

En conclusión, en la medida que padres, cuidadores, educadores, médicos, fabricantes y comerciantes consideren la importancia del juego y los juguetes para los niños y adolescentes, se podrá favorecer el desarrollo neurológico y emocional así como el crecimiento físico de los niños. Este derecho que se ha ido olvidando, necesita ser nuevamente considerado para que las futuras generaciones de adultos lleguen al máximo de sus capacidades físicas, intelectuales y emocionales. En tal forma, la atención que los padres brinden a sus hijos será basado en el buen trato y con ello, disminuirá la posibilidad de que un menor sea víctima de malos tratos. [22]

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Perea Martínez A, Loredo Abdalá A, Trejo Hernández J y cols. Sobre la autonomía y derechos de los niños. Rev Mex Pediatr 2000; 68:270 1.
2. Ramírez-Gómez H. El juego. En: Posada DA, Gómez RJF, Ramírez GH. El Niño Sano. 3ª ed. Editorial Médica Internacional Ltda. Colombia 2005
3. Loredo-Abdalá A. Los juguetes que estimulan el desarrollo psicomotor del niño. En: Rodríguez RS. Guía para el Diagnóstico y Tratamiento Pediátrico. 2ª. Ed. Impresiones Modernas. México 1975.
4. Díaz VJ. El juego y el juguete en el desarrollo del niño. Ed. Trillas. México 1997
5. Feneti C. ¿Qué es el juego? Rev Univ Antioquia 1994;236:47-9.
6. Piaget J, Lorenz K, Erikson E. Juego y desarrollo. Crítica Barcelona. 1982.
7. Arnold A. Cómo jugar con sus hijos. Kapelusz Buenos Aires. 1966.
8. Rodríguez Estrada M. Creatividad en los juegos y en los juguetes. Pax México 2000.

9. O'Connor K. Manual de terapia de juego. Tomo 1. Editorial Manual Moderno México. 2001.
10. Zapata O. Juego y aprendizaje escolar. Perspectiva psicogenética. Pax México. 1989.
11. Chanan G, Hazle F. Juegos y juguetes de los niños del mundo. España. Serba. UNESCO 1984.
12. Gesell A. El niño de uno a cinco años. Paidos. Buenos Aires 1968
13. Gesell A. El niño de cinco a diez años. Paidos. Buenos Aires 1968
14. Aberastury A. El Niño y sus juegos. Paidos. Buenos Aires 1979
15. Bowlby J. Vínculos afectivos: formación, desarrollo y pérdida. Morata. Madrid 1999.
16. Loredo Abdalá A, Cereso Cantú V, Corchado Chávez S. Neurobiología del niño maltratado: enfoque básico para el siglo XXI. En: Loredo Abdalá A. Maltrato en Niños y Adolescentes. Editores de Textos Mexicanos. México 2004;pp262-75.
17. Willis E, Strasburger VC. Violencia en los medios de comunicación Clin Pediatr N Amer (esp) 1998;2:293-306.
18. Villatoro J, Medina-Mora ME, Cardiel H y cols. La situación del consumo de sustancias entre estudiantes de la Ciudad de México. Medición Otoño. Salud Mental 1999;22:18-30
19. Medina Mora ME, Cravioto P, Villatoro J y cols. Consumo de drogas entre adolescentes: resultado de la Encuesta Nacional de Adicciones, 1988. Salud Púb Mex 2003;45:s16-a25 sup.
20. Llamosas GB, Gutiérrez CP, Acosta BM, Alvarez NP. Accidentes y violencia en pediatría. En: Lesiones: Consejo de Salubridad General. Mc Graw-Hill. México 1998;p206.
21. Loredo Abdalá A, Perea Martínez A, Trejo Hernández J y Bustos Valenzuela V. Maltrato físico y accidentes como causa de lesiones en el niño y la utilidad de los indicadores clínicos para el diagnóstico diferencial. En: Loredo Abdalá A. Ed. Maltrato en el Niño. Asociación Mexicana de Pediatría A.C. M Graw-Hill. México 2001;pp191-203.
22. Loredo Abdalá A, Perea Martínez A. Programa "Oaxaca 2003". El buen trato al menor: una nueva cultura en salud. En: Loredo Abdalá A. Maltrato en Niños y Adolescentes. Editores de Textos Mexicanos. México 2004;pp370-83.
23. Winiecott D. Realidad y Juego. Garnica, Buenos Aires 1972

29 Congreso Nacional de Pediatría

Conmemorando el 75 aniversario de la Sociedad Mexicana de Pediatría

Del 5 al 8 de septiembre del 2005

Hotel y Centro de Convenciones Sheraton Centro Histórico

1 conferencia magistral
6 sesiones plenarias
18 simposios
9 páneles foro
6 talleres

Informes e inscripciones: (01-55) 5538-0437 y (01-55) 5564-2999

Asociación Mexicana de Pediatría, AC
Dr. Márquez núm. 162
Hospital Infantil Federico Gómez
Edificio Mundet 2° piso, col. Doctores
CP 06720, México, DF
www.pediatria2005.org.mx, www.amp.org.mx

Colegio Mexicano de Pediatría, A.C.
Tuxpan núm. 20, 2° piso,
col. Roma Sur
CP 06760, México, DF