

## El desarrollo de los valores cívicos y el fomento de la participación ciudadana en la infancia a través del juguete: el caso del Toolkit de ChildTizens

María López Marí – AIJU - Instituto Tecnológico del Producto Infantil y de Ocio

 0000-0003-2690-2734

María Isabel Pardo Baldoví – AIJU - Instituto Tecnológico del Producto Infantil y de Ocio

 0000-0002-8630-0818

Pablo Busó Alós – AIJU - Instituto Tecnológico del Producto Infantil y de Ocio

 0000-0001-8034-2729

Ana Mata Domínguez – AIJU - Instituto Tecnológico del Producto Infantil y de Ocio

 0000-0003-2177-1165

Recepción: 05.08.2022 | Aceptado: 19.09.2022

Correspondencia a través de **ORCID**: María López Marí

 **0000-0003-2690-2734**

Citar: López Marí, M, Pardo Baldoví, MJ, Busó Alós, P y Mata Domínguez, A (2022). El desarrollo de los valores cívicos y el fomento de la participación ciudadana en la infancia a través del juguete: el caso del Toolkit de ChildTizens. *REIDOCREA*, 11(41), 489-496.

Financiación: Institut Valencià de Competitivitat Empresarial de la Generalitat Valenciana y Fondo Europeo de Desarrollo Regional

Área o categoría del conocimiento: Multidisciplinar

**Resumen:** El juego posee un gran potencial educativo y puede convertirse en una excelente herramienta para fomentar el desarrollo de los valores cívico-democráticos y la participación ciudadana desde edades tempranas. Partiendo de esta premisa, se desarrolla la iniciativa CHILDTIZENS, un proyecto de I+D cofinanciado por el Instituto Valenciano de Competitividad Empresarial (IVACE) de la Generalitat Valenciana y la Unión Europea mediante el Fondo Europeo de Desarrollo Regional. Cuyo objetivo es partir del valor educativo del juego para favorecer la concienciación y promoción de valores cívicos entre los niños y niñas. El proyecto contempla distintas fases que abarcan desde la revisión de la literatura académica reciente, hasta un estudio de mercado con una muestra inicial de 500 juguetes y juegos para valorar sus posibilidades de concienciación y promoción de actitudes cívicas. Fruto de este trabajo se ha desarrollado el *CHILDTIZENS Participation Toolkit*, un set de materiales lúdico-educativos destinados a la promoción de la participación ciudadana y la transformación optimizadora desde la infancia, centrado en 3 dimensiones básicas emergidas de la investigación: la accesibilidad, la sostenibilidad y la igualdad de género. Este set posibilita la transferencia de resultados de la investigación contribuyendo a avanzar hacia una sociedad más justa, cohesionada y comprometida.

**Palabra clave:** Juego educativo

***The development of civic values and the promotion of citizen participation in childhood through toys: the case of the ChildTizens Toolkit***

**Abstract:** The game is a tool with a great educational potential that can promote the development of civic-democratic values and the citizen participation from an early age. Based on this premise, it is been carrying out the CHILDTIZENS initiative, an R&D project co-financed by the Valencian Institute of Business Competitiveness (IVACE) of the Generalitat Valenciana and the European Union through the European Regional Development Fund. Whose objective is to use the educational value of the game to favour awareness and promotion of civic values among little boys and girls. The project contemplates different phases that range from a review of the recent academic literature to a market study with an initial sample of 500 toys and games to assess their possibilities of raising awareness and promoting civic attitudes. As a result of this work, the CHILDTIZENS Participation Toolkit has been developed, a set of playful-educational materials aimed at promoting citizen participation and optimizing transformation from childhood, focused on 3 basic dimensions that emerged from the research: accessibility, sustainability, and gender equality. This set enables the transfer of research results, contributing to progress towards a more just, cohesive and committed society.

**Keyword:** Educational game

### Introducción

El juego es una actividad universal que ha formado parte de todas las sociedades y culturas desde los inicios de la historia de la humanidad. Además, supone una de las

prácticas más importantes a desarrollar durante la infancia ya que es concebida como una actividad inherente al acto educativo y al aprendizaje cultural (Payà, 2019).

Jugando, los niños y las niñas aprenden a aceptar normas, desarrollar pautas sociales (esperar turno, perder, ganar, ceder...), superar retos gracias a su esfuerzo, elaborar estrategias para superar la frustración y/o estimular su imaginación y creatividad (Marín, 2009). En definitiva, a través del juego son capaces de observar e interactuar con el mundo adulto aprendiendo enseñanzas esenciales para su vida de manera globalizada (Loos y Metref, 2007).

Son muchas las investigaciones que han puesto en valor el potencial pedagógico, social y/o cultural de lo lúdico. Una de las más conocidas es la obra *Homo Ludens* (1972) desarrollada por Johan Huizinga, que define el juego como una necesidad del ser humano, destacando especialmente el papel de este en la construcción social y cultural. Y es que como señala De Borja (2007), el juego está compuesto por una parte imaginativa o creadora relacionada con el mundo interior, pero también por otra imitativa o reproductora de lo vivido que estaría más ligada a la construcción social y cultural del mundo.

Centrándonos en esta última, en el carácter eminentemente social y transmisor de costumbres y/o valores de los juegos y juguetes (Borja, 1994; Córdoba et al., 2017; Yagüe Hurtado, 2018) se desarrolla esta propuesta. Que se enmarca en el proyecto de I+D *Childtizens*, desarrollado por AIJU Instituto Tecnológico de Producto Infantil y de Ocio y cofinanciado por el Instituto Valenciano de Competitividad Empresarial (IVACE) de la Generalitat Valenciana y la Unión Europea mediante el Fondo Europeo de Desarrollo Regional, que consiste en la planificación, el diseño y la elaboración de un set de materiales lúdico-educativos dirigidos a fomentar la concienciación y participación ciudadana infantil en torno a 3 dimensiones básicas emergidas de la investigación: la accesibilidad, la sostenibilidad y la igualdad de género.

Como se puede observar, todas ellas están especialmente ligadas a los grandes retos establecidos a nivel mundial para lograr un futuro mejor y construir sociedades más equitativas y sostenibles para todos y todas (Murga-Menoyo, 2018). Para lo que es necesario implicar a la infancia desde edades tempranas de una manera natural, práctica y lúdica, introduciendo estos valores cívicos en su día a día, en sus acciones y en la manera de relacionarse con su entorno.

Con este propósito, se ha elaborado este set de materiales denominado *Childtizens Participation Toolkit*. Que pretende remar en favor de una construcción más positiva y armónica de la sociedad contemporánea (Morón, 1997) a través de una de las cosas preferidas de los niños, el juego.

### **Objetivos**

Partiendo de lo expuesto hasta el momento, este artículo expone uno de los resultados tangibles de la primera anualidad del Proyecto de I+D *CHILDTIZENS* (MDEEA/2021/19) desarrollado por el Instituto Tecnológico de Producto Infantil y de Ocio (AIJU) a través de una actuación cofinanciada por el Instituto Valenciano de Competitividad Empresarial (IVACE) de la Generalitat Valenciana y la Unión Europea mediante el Fondo Europeo de Desarrollo Regional.

El objetivo fundamental del proyecto es promover el diseño, fabricación y uso de juegos y juguetes que visibilicen y promuevan valores sociales y cívicos. Para acometer este objetivo general, se desarrollaron diversos objetivos más específicos, entre ellos el que

se presenta en este trabajo y que consistía en la creación de un set de material lúdico educativo que sirviera de prototipo y cumpliera con los objetivos de la empresa y de los usuarios en aras de conseguir crear una sociedad más democrática, comprometida y cohesionada.

## Método

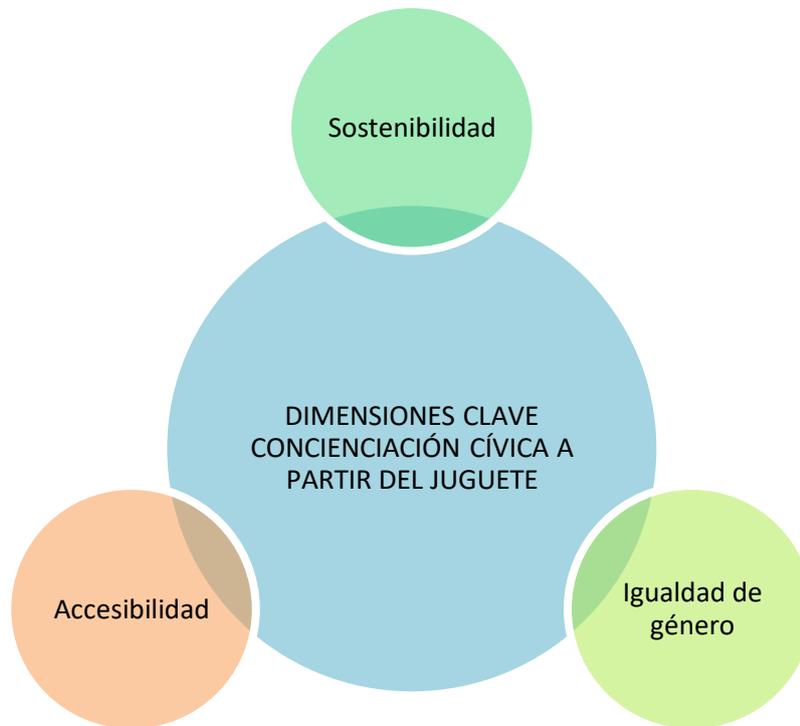
El diseño y confección del *CHILDTIZENS Participation Toolkit* se ha desarrollado a través de un proceso de trabajo colaborativo y reflexivo que aparece sintetizado en la Figura 1.



**Figura 1.** Proceso de desarrollo del CHILDTIZENS Participation Toolkit

Como se aprecia en la Figura 1, el desarrollo del *CHILDTIZENS Participation Toolkit* parte de la realización de un estudio cuyo objetivo era explorar y cartografiar el estado del arte sobre el papel del juego y los juguetes en la promoción de una ciudadanía infantil crítica y activa. Este contempló dos ámbitos distintos. En primer lugar, se efectuó una revisión sistemática de la literatura académica reciente relacionada con el potencial del juego y de los juguetes como herramientas de concienciación ciudadana. Para ello se realizó una búsqueda en distintas bases de datos bibliográficas (Scopus, Web Of Science y Latindex) de artículos científicos publicados en español e inglés a partir del 2010, que contempló tanto investigaciones cuantitativas como cualitativas. Posteriormente, esta información se complementó con el mapeo de juegos y juguetes existentes en el mercado actual con potencial de concienciación en valores cívicos. Para lo cual se revisó el catálogo de productos ofrecidos por 11 empresas jugueteras distintas. En esta tarea se atendió a las características de los juegos y los juguetes y a los valores susceptibles de ser trabajados o promovidos mediante los mismos. Tras la exploración de un total de 500 juegos y juguetes, finalmente se seleccionó una muestra formada por 66, por su elevado potencial para fomentar el desarrollo de valores cívicos entre los niños y las niñas.

A partir de los resultados obtenidos de ambas fases del estudio del estado del arte se definieron las dimensiones clave a contemplar para la promoción de los valores cívicos entre los niños y niñas a través del juguete, siendo estas las expuestas en la Figura 2.



**Figura 2.** Dimensiones clave emergidas del estudio para la promoción de los valores cívicos y la participación en los niños y en las niñas.

Una vez definidas las dimensiones clave, se procedió a diseñar y confeccionar el *CHILDTIZENS Participation Toolkit*. Este proceso, nuevamente, contempló distintas tareas. En primer lugar, se analizó en profundidad la muestra seleccionada de 66 juguetes, con el objetivo de observar qué rasgos y características propician la concienciación y participación en la infancia. Este proceso se llevó a cabo gracias a la herramienta *CHILDTIZENS Evaluación Toolkit*, elaborada *ad hoc* en este proyecto que permite valorar si un juego o juguete es capaz de visibilizar y concienciar a los niños y niñas en valores sociales y cívicos. La herramienta fue sometida a un proceso de validación compuesto por 60 jueces externos (Acevedo-Díaz et al., 2007), entre los que había personal interno de AIJU de diversas áreas como USER, materiales o medioambiente, y expertos procedentes de entidades como Asindown, Apadis, Ceapat, Once (Valencia y Alicante) y/o Fiapas.

Los resultados del análisis sirvieron como punto de partida para la creación del *CHILDTIZENS Participation Toolkit*. Un paquete formado por 3 juegos distintos, cada uno de los cuales se dirige al tratamiento específico de una de las dimensiones clave anteriormente señaladas.

## Resultados

En segundo lugar, del estudio documental realizado se desprende la existencia de juguetes y de juegos, en el mercado actual, que pueden facilitar la promoción de los valores cívico-democráticos desde la infancia temprana. Entre ellos se diferencian dos grupos: los juguetes que visibilizan la diversidad y el desarrollo sostenible, evidenciando

estos fenómenos, porque cumplen los criterios de accesibilidad, están elaborados con materiales sostenibles, etc.; y los que promueven una actitud crítica y participativa, concienciando a los usuarios y animándolos a adoptar una actitud transformadora y optimizadora. En algunos casos, ciertos juegos y juguetes cumplen ambos requisitos, por lo que resultan óptimos para la finalidad perseguida. Sin embargo, conviene señalar que, de la muestra inicial formada por 500 juegos y juguetes, únicamente 66 se consideraron óptimos.

Partiendo de este escenario, y con el objetivo de avanzar en el proceso y ampliar los recursos existentes, el principal resultado emergido de la presente investigación se materializa en la creación de un producto concreto: el *CHILDTIZENS Participation Toolkit*. Un set de materiales lúdico-educativos destinado a niños y a niñas a partir de los 6 años, dirigido fundamentalmente a la etapa de Educación Primaria. Este set es susceptible de ser utilizado tanto en la educación formal, como en la no formal e informal.

Concretamente, son 3 los juegos que integran este Toolkit: *Inclupark*, *Planet* y *Equal*, cada uno de ellos centrado en una de las dimensiones clave emergidas de la investigación, como se detalla en la Figura 3.

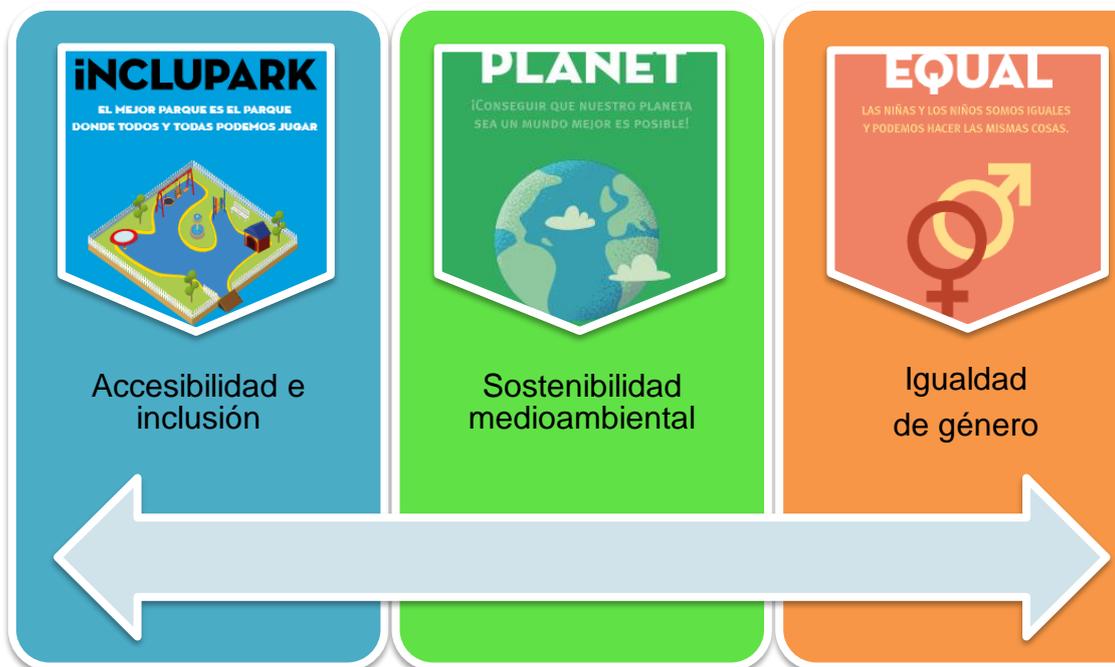


Figura 3. Juegos que componen el CHILDTIZENS Participation Toolkit

El juego *Inclupark* pretende concienciar a la infancia sobre las barreras que las personas con diversidad funcional encuentran en su día a día. Tras visibilizar estas problemáticas se anima a los niños y a las niñas a adoptar una actitud transformadora de lucha por la inclusión y la igualdad de oportunidades para todas y todos. Para favorecer su motivación y *engagement* el juego lanza un reto basado en una situación cotidiana para los niños y las niñas: el juego en el parque, bajo el lema “el mejor parque es el parque donde todos y todas podemos jugar”. El objetivo del juego es diseñar un parque inclusivo en el que cualquier persona pueda jugar y divertirse, añadiendo los elementos de accesibilidad necesarios, tal y como puede observarse en la Figura 4.

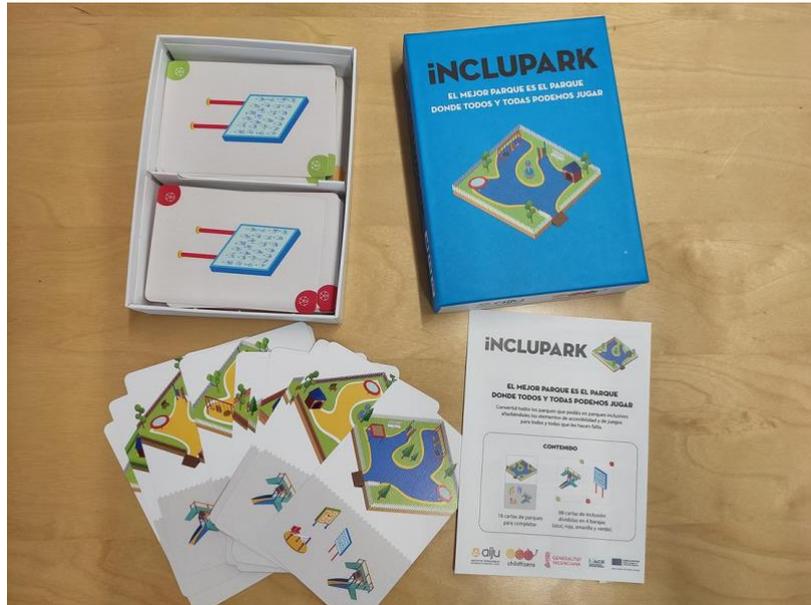


Figura 4. Juego Inclupark del CHILDTIZENS Participation Toolkit

El juego *Planet* se dirige a promover en la infancia una actitud de compromiso con el cuidado del medio ambiente, con el lema “¡Conseguir que nuestro planeta sea un mundo mejor es posible!”. Para ello se proponen distintos escenarios en los cuales las niñas y los niños deben hacer frente a las principales emergencias medioambientales que afectan en la actualidad a nuestro planeta, desarrollando acciones para conseguir revertir dichas situaciones, como se refleja en la Figura 5.



Figura 5. Juego Planet del CHILDTIZENS Participation Toolkit

Finalmente, el juego *Equal* parte del lema “las niñas y los niños somos iguales y podemos hacer las mismas cosas”, y persigue el objetivo de promover la igualdad de género luchando contra los estereotipos y las actitudes de discriminación. Para lo cual se proponen 7 escenas en las cuales mujeres, hombres, niños y niñas realizan actividades diversas en igualdad de condiciones, como puede apreciarse en la Figura 6.



Figura 6. Juego Equal del CHILDTIZENS Participation Toolkit

El *CHILDTIZENS Participation Toolkit* posibilita la transferencia de resultados de la investigación, dado que es fruto del trabajo previo realizado, al tiempo que permite educar y capacitar a la infancia en valores cívicos relacionados con la sostenibilidad, la accesibilidad y la igualdad de género, con el objetivo de poder contribuir a la creación de una sociedad más justa, igualitaria y comprometida.

### Discusión y Conclusiones

Estos fenómenos cobran especial importancia en la infancia. Ya que, si bien tradicionalmente las niñas y los niños han sido considerados como sujetos de protección; asumir los postulados de la Convención sobre los Derechos del Niño de 1989 implica concebirlos como sujetos de derecho (Corvera, 2011; Gómez de la Torre Vargas, 2018). Esta reconceptualización entraña importantes implicaciones, al reconocerles como personas con autonomía y *agency*, es decir, con capacidad de decisión y acción. Por lo cual no solo resulta fundamental tomar en consideración sus voces en la gestación y materialización de las políticas, sino también fomentar su participación ciudadana desde la infancia, reconociéndolos como actores políticos.

Actualmente, este propósito se materializa en distintas iniciativas a nivel mundial, entre las que pueden destacarse el Proyecto Ciudad de los Niños promovido por el pedagogo Francesco Tonucci, las Ciudades Amigas de la Infancia auspiciadas por UNICEF, o incluso en el contexto de la Comunitat Valenciana la creación del Servicio de Promoción de los Derechos de la Infancia. Pero si se pretende que la participación de la ciudadanía infantil logre erigirse como una práctica recurrente y normalizada en la sociedad resulta necesario trascender la institucionalización para abogar por una perspectiva más situada y personalizada. En la cual se fomente la participación de los niños y las niñas de forma natural, a través de acciones y actividades cotidianas que forman parte de su día a día, como lo es el juego. Este, por su potencial para interactuar y reconstruir la realidad y por su valor educativo, puede convertirse en un excelente mecanismo para avanzar en este proceso, permitiendo la transmisión de valores y el fomento de actitudes que promuevan una ciudadanía infantil más activa y crítica.

Pese a que la investigación señala el creciente compromiso de la sociedad en general, y del sector del juguete en particular, hacia el avance y consecución de este ambicioso

reto; queda patente que todavía queda camino por recorrer, como evidencia el hecho de que, de la muestra inicial formada por 500 juegos y juguetes, únicamente 66 se consideraron óptimos desde la perspectiva de la concienciación y promoción plena de los valores cívicos-democráticos y de la participación en la infancia. Lo cual enfatiza la importancia de seguir sumando esfuerzos colectivos para avanzar en el proceso.

Es precisamente ahí donde reside el mayor potencial y atractivo del *CHILDTIZENS Participation Toolkit*. Una herramienta con voluntad democratizadora que pretende concienciar y dotar de *agency* a los niños y las niñas, reconociéndolos y animándolos a tomar parte como ciudadanos de pleno derecho y como personas con capacidad de decisión y acción, para que así sus voces sean escuchadas y tomadas en consideración. Los valores, habilidades y destrezas que se movilizan en sus tres juegos se presentan como una posibilidad para propiciar su independencia, sus capacidades de análisis y razonamiento, su actitud reflexiva y el cuestionamiento del contexto y de la sociedad. En definitiva, brindan oportunidades para el empoderamiento infantil, un aspecto fundamental para el presente y el futuro en aras de lograr una sociedad inclusiva, justa y comprometida que enfrente los retos sociales desde una mirada esperanzadora, abierta y participativa.

## Referencias

- Acevedo-Díaz, JA, Vázquez-Alonso, A, Manassero-Mas, MA y Acevedo-Romero, P (2007). Consensos sobre la naturaleza de la ciencia: fundamentos de una investigación empírica. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, 4(1), 42-66.
- Borja, M (1994). Los juguetes en el marco de las ludotecas: elementos de juego, de transmisión de valores y desarrollo de la personalidad. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 19, 43-64.
- Campo, I (2022). Videojuegos y socialización diferencial de género: preferencias y prácticas. *International Multidisciplinary Journal CREA*, 2, 61-72.
- Córdoba, EF, Lara, F y García, A (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. *ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 32(1).
- Corvera, N (2011). Participación ciudadana de los niños como sujetos de derechos. *Persona y Sociedad*, 25(2), 73-99. <https://doi.org/10.53689/pys.v25i2.215>
- De Borja, M y Martín, M (2007). La intervención educativa a partir del juego. *Participación y resolución de conflictos*. Publicacions i Edicions, Universitat de Barcelona.
- Gómez de la Torre Varga, MC (2018). Las implicancias de considerar al niño sujeto de derechos. *Revista de Derecho*, 14(18), 117-137. <http://doi.org/10.22235/rd.v18i2.1703>
- Huizinga, J (1972). *Homo Ludens*. Alianza Editorial.
- Loos, S y Metref, K (2007). *Jugando se aprende mucho: Expresar y descubrir a través del juego*. Narcea SA Ediciones.
- Marín, M (2009). Jugar, una necesidad y un derecho. *Aloma, Revista de Psicología, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 25, 233-249.
- Morón, JA (1997). Educación en Valores, transversalidad y medios de comunicación social. *Comunicar*, 9, 43-49.
- Murga-Menoyo, MA (2018). La Formación de la Ciudadanía en el Marco de la Agenda 2030 y la Justicia Ambiental. *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social (RIEJS)*, 7(1), 37-52. <https://doi.org/10.15366/riejs2018.7.1.002>
- ONU (2015). *Transformar nuestro mundo: La agenda 2030 para el desarrollo sostenible*.
- Payà, A (2019). El juego popular y tradicional en la historia de la educación española contemporánea. *Historia de la educación*, 38, 39-57. <http://doi.org/10.14201/hedu2019383957>
- Yagüé Hurtado, M (2018). El método lúdico para la formación de valores éticos-cívicos en básica secundaria. *Revista Conrado*, 14(65), 106-111.