

La imagen es lo suficientemente ilustrativa: juguete-letrina pensada para albergar una tableta iPad



Imaginext Fortress es el ejemplo claro de juguete que combina modelo tradicional y realidad virtual



Tableta interactiva de Vtech para niños pequeños introductoria de números, letras y colores



HolograFX reproduce imágenes y crea hologramas con la ayuda de un teléfono inteligente

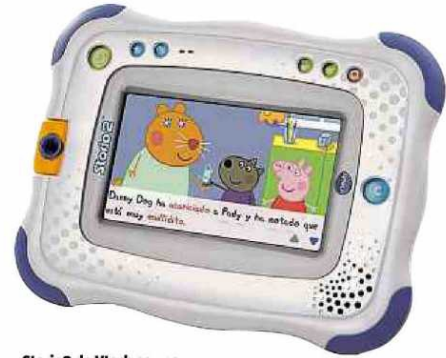


LA NUEVA OLA UNE 3D CON REALIDAD VIRTUAL Y AUMENTADA



Consola Genio para niños de entre cuatro y siete años con problemas de lengua, ciencia y matemáticas

LAS 'TABLETS' SITUAN AL NIÑO COMO UN LÍDER QUE TOMA DECISIONES



Storio2 de Vtech es una tableta para niños de entre 3 y 9 años con juegos y unidades educativas

paso: colocar la tableta dentro del estuche. Segundo paso: situar una serie de tarjetas detrás de la pantalla. Resultado: el sensor posterior lee las imágenes físicas reproduciéndolas en tres dimensiones.

El psicopedagogo Luis Ramos opina que "los videojuegos y los juguetes tecnológicos estimulan la coordinación psicomotora del niño, sus estrategias para la resolución de problemas bajo determinadas condiciones y la capacidad para perseverar en una tarea. El niño debe escoger respuestas y acciones preestablecidas. Su imaginación es estimulada, sí, pero su creatividad se reduce al descubrimiento de las relaciones causales que existen entre las posibilidades que ofrece el juego. Con cada tipo de juguete estamos estimulando y favoreciendo aprendizajes diferentes, de alguna forma complementarios".

**Construcciones locas** Según los datos de ventas del grupo NPD (Consumer Market Research), los ingre-

sos de la categoría juguetes de construcción aumentaron cerca de un 20% en EE.UU. el 2013. Y auguran un aumento para este año. El legendario Lego sigue encabezando la lista de los más vendidos. "Cuando el niño juega con bloques, piezas o imanes aprende diferentes conceptos como geometría, reconocimiento de formas, se fomenta el razonamiento espacial, se solucionan problemas y se aprende a tomar decisiones" explica Jyrhämä Riitta, profesora de Psicología de la Universidad de Helsinki. Quercetti, marca italiana, está especializada en la fabricación de juguetes educativos y de construcción. Así encontramos desde Skyrails -208 piezas que permiten construir una torre o montaña rusa de casi 10 metros- hasta laberintos de tuberías de colores.

**La persuasión de la cultura pop** Programas como *Master chef* han sido los responsables de la creación de estos juegos en los que los niños muestran sus habilidades en la cocina, la moda, el diseño o las artes

escénicas. En esta categoría se engloban los juguetes categorizados bajo los nombres de Pequeño Chef, Pop Stars y Hazlo tú mismo. Vuelven las cocinitas, las cuentas para crear collares y las pistas de baile para cantar con micrófono... en formato videojuego. La psicoanalista Brenda Morales Arteaga, de la Sociedad Psicoanalítica de México (PSM), cuenta como "muchos de los videojuegos hacen referencia a los problemas humanos universales, especialmente aquellos que preocupan la mente del niño. Las historias que se desarrollan en ellos conectan con su pequeño mundo interno y estimulan su desarrollo".

**Una de cal y otra de arena** Dijo Víctor Hugo que cuando un niño destroza un juguete, parece que anda buscándole el alma. Esta ansia de descubrir y crear es la que los niños no deben perder nunca. Y no sólo en las manos infantiles, sino también en las de los padres, está encontrar el equilibrio entre ambos mundos: los juguetes de antaño y los de hoy día. ■