

34ª edición Guía AIJU 2024-2025

Un estudio de AIJU destaca que el 76 por ciento de los estudiantes de Primaria se sienten más creativos cuando juegan sin pantallas

- La 34ª edición de la Guía AIJU 2024-2025 recoge este estudio que pone el foco en el juego y el juguete como herramienta educativa en las aulas
- El 88 por ciento de los docentes encuestados manifiesta su preocupación por la cantidad de tiempo que los alumnos pasan frente a dispositivos digitales
- AIJU ha concedido por segunda vez los Family Choice en sus diferentes categorías, y para ello, se ha contado con las votaciones de más de 600 familias con hijas/os de 0 a 11 años

Ibi (Alicante), 4 de diciembre de 2024

El 76% de los estudiantes de Primaria se sienten más creativos cuando juegan sin pantallas y el 61% indica que son capaces de empatizar mejor y desarrollar habilidades sociales más profundas cuando participan en juegos físicos o de mesa.

Esta es una de las conclusiones del estudio sobre el juego y el juguete como herramienta educativa en las aulas, realizado por el **Instituto Tecnológico del producto infantil y de ocio-AIJU**, en colaboración con la Universidad Complutense de Madrid y la Fundación Crecer Jugando y en el que han participado 110 docentes y casi 1900 niños y niñas de entre 5 y 12 años.

El estudio, que ha sido presentado hoy junto a **la 34ª edición de la Guía AIJU 2024-2025**, se basa en la preocupación de la sociedad por el tiempo excesivo que pasan los niños/as frente a las pantallas y la tecnología en general y en la necesidad de equilibrar el tiempo entre actividades digitales y no digitales, reconociendo que los juegos y juguetes tradicionales son una herramienta fundamental para el desarrollo integral de los menores.

El acto de presentación de esta edición 2024-2025, que ha tenido lugar en AIJU, ha reunido a todos los actores del sector juguetero nacional y ha contado con la presencia de la consellera de Innovación, Industria, Comercio y Turismo, Marián

Cano; el secretario autonómico de Industria, Comercio, Consumo y Energía, Felipe Carrasco; el director general de la Asociación Española de Fabricantes de Juguetes (AEFJ), José Antonio Pastor y el director de AIJU, Manuel Aragónés.

El uso de dispositivos digitales en las escuelas

Según ha señalado el **coordinador del área de Investigación Infantil en AIJU, Pablo Busó**, durante su intervención, un 51 por ciento de los docentes encuestados señalaron que el uso de dispositivos digitales en las escuelas ha reducido bastante o mucho el tiempo dedicado al juego y tan solo el 21% piensa que lo está reduciendo nada o poco.

“Según las observaciones, cuando los niños/as se involucran en actividades lúdicas, no solo desarrollan competencias académicas, sino también habilidades cruciales como la resolución de problemas, la creatividad y la memoria”, ha indicado Pablo Busó.

Además, según este estudio, un 88% de los docentes encuestados manifiesta su preocupación por la cantidad de tiempo que los alumnos pasan frente a dispositivos digitales, advirtiendo que este uso excesivo podría afectar negativamente al desarrollo de habilidades como la comprensión lectora y la escritura.

Como explica el coordinador del área de Investigación Infantil en AIJU, los niños/as que participaron en el estudio reconocen que el juego les permite desarrollarse en múltiples aspectos, no solo en el ámbito académico. *“Un alto porcentaje de ellos señaló que disfrutaban más de su tiempo de ocio cuando interactúan con amigos/as, juegan al aire libre o realizan manualidades, actividades que promueven la cooperación, la empatía y la imaginación”*, ha destacado Pablo Busó.

Por otro lado, al analizar las actividades preferidas por los 1900 niños/as entrevistados se ve como, en las primeras posiciones, se encuentra estar con amigos/as (78%), jugar al aire libre (55%), hacer deporte (50%) y las manualidades, la pintura y el dibujo (49%) y no es hasta la quinta posición en la que aparece la primera actividad con pantallas, que es jugar con videojuegos (39%).

“Esto muestra que los niños/as quieren jugar y, por ello, como sociedad debemos dotarles del tiempo y el espacio necesario para que este juego se produzca”, ha destacado Pablo Busó.

Además, sobre los efectos que reporta en el aprendizaje, el 86% de los docentes afirmaron que el uso de juguetes beneficia bastante o mucho el aprendizaje en los niños/as, mientras que este mismo porcentaje se reduce al 40% cuando se refiere al uso de dispositivos digitales.

Por último, como conclusión, el estudio realizado por AIJU pone de manifiesto que tanto los docentes como los menores coinciden en la importancia del juego y del juguete como herramientas educativas fundamentales. El equilibrio entre el uso de dispositivos digitales y los juegos tradicionales es crucial para garantizar un

desarrollo integral, en el que se promueva tanto el bienestar emocional como el aprendizaje académico.

Guía AIJU 2024-2025

La **Guía AIJU 2024-2025 es un proyecto financiado por IVACE**, a través de la línea GVA 2024, para potenciar la capacidad y actividad de AIJU, así como para desarrollar excelencia en materia de I+D, difundir los resultados de las investigaciones realizadas y facilitar e impulsar la transferencia de conocimiento a las empresas de la Comunidad Valenciana.

Cabe destacar que, actualmente, **continúa siendo la única guía existente en el contexto nacional avalada por instituciones de consumo** en la que sólo se recomiendan productos que han superado estudios pedagógicos y de usabilidad con más de 100 horas de juego libre. En esta edición, han participado 37 grupos de empresas y fabricantes que han aportado, para su estudio, un total de 133 productos, de los que se han seleccionaron 129 para aparecer en esta Guía.

Para facilitar su localización y consulta, los juguetes recomendados en esta guía se han clasificado por temáticas, teniendo en cuenta los diferentes insights y los aspectos psicopedagógicos que desarrollan y dentro de cada bloque por edad. Además, como en la edición pasada, la Guía AIJU 2024-25 incluye una introducción de categoría con una ficha que aporta los datos sobre dónde, cómo, con quién o a qué juegan los niños/as.

Según el director de AIJU, Manuel Aragonés, *“no podemos afirmar que los productos incluidos en esta Guía son los mejores del mercado, pero sí que todos los recomendados en ella son productos que han superado satisfactoriamente los estudios pertinentes. La selección de productos que aparecen en esta Guía forma parte de un largo proceso de observación, análisis y valoración que se coordina desde AIJU”*.

Por su parte, el director general de AEFJ, José Antonio Pastor, ha destacado que esta nueva edición de la Guía *“es una de las principales referencias para los consumidores que buscan información profesional, independiente y fiable”*.

Family Choice: Recomendado en la Guía AIJU

Durante la presentación de la Guía, **se han concedido, por segundo año, los Family Choice**, en sus diferentes categorías: Strem, Vida Saludable, Sostenibilidad y Jugar para el cambio (Igualdad de género, accesibilidad y multiculturalidad).

El objetivo de estos es el de reconocer el esfuerzo realizado por las empresas en la promoción del valor educativo del juguete y para ello se ha contado con las votaciones del jurado más estricto, formado por más de 600 familias con hijas/os de 0 a 11 años.

En esta ocasión las empresas galardonadas han sido Lúdilo en la categoría STREM, Famosa en la categoría Sostenibilidad y Chicco en la categoría Vida Saludable.

Por otro lado, dentro de la categoría Jugar para el cambio, Miniland ha recibido el premio 'Multiculturalidad', My Other Me Fun Company en "Igualdad de género" y Lego en 'Accesibilidad'.

Puedes descargar la Guía AIJU 2024-2025 aquí: <https://cutt.ly/keXoQsXU>

Para más información:

Nebo Comunicación:
Joana Casas: 633 972 319
jcasas@nebocomunicacion.com