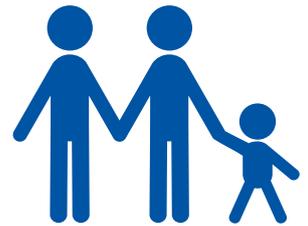


iconoToy
 Nueva colección
 de iconos informativos
 sobre el juguete



Propuesta unificadora



AIJU

INSTITUTO TECNOLÓGICO
 DEL JUGUETE

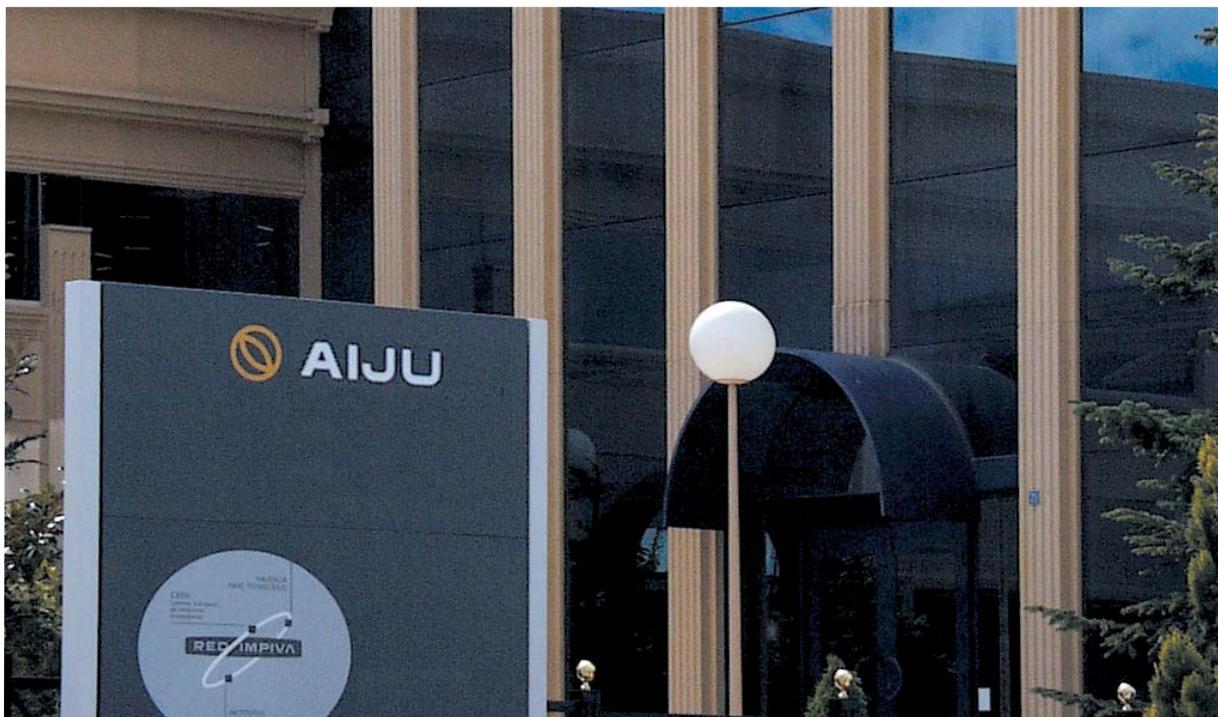
Esta publicación forma parte de los resultados del proyecto “Investigación para generar una propuesta unificadora de iconos informativos sobre juguetes: Iconotoy” financiado por IMPIVA (Fondo Europeo de Desarrollo Regional) y desarrollado por AIJU.

Índice:

Presentación	1
La información que recibimos actualmente sobre los juguetes	2
¿Por qué generar una colección de iconos unificadora para los juguetes?	3
Nuestro propósito: que empresas y consumidores de juguetes conozcan y utilicen esta simbología	4
Descripción de la investigación realizada	6
Relación de iconos creados por temáticas	8
Aspectos técnicos	9
Aspectos pedagógicos	10
Aspectos pedagógicos genéricos	11
Aspectos pedagógicos: estimulación sensorial	12
Aspectos pedagógicos: valores	12
Aspectos pedagógicos: contenidos escolares	13
Destinatarios y requerimientos	14
Accesibilidad para discapacidades	15
Contextos de uso	16
Tipo de juego	17
Otros iconos	18
Reflexiones finales	19
Cuadro resumen de iconos creados	20

Presentación

El Instituto Tecnológico del Juguete (AIJU) es una entidad sin ánimo de lucro cuya labor principal es potenciar la investigación, la seguridad y la calidad en el sector del juguete. Durante más de 20 años el instituto ha realizado diversos proyectos cuya finalidad ha sido informar al consumidor sobre las características de los juguetes y asesorarle para facilitar elecciones adecuadas de los mismos. El trabajo que aquí se presenta es continuación de esta línea de investigación y asesoramiento a empresas.



Esta publicación incluye parte de los resultados de un proyecto de investigación cuyo objetivo ha sido generar una nueva colección de iconos informativos sobre juguetes. Tras el proceso de investigación realizado se ha comprobado, por un lado, que los pictogramas recogidos en este trabajo cubren las principales necesidades comunicativas de las empresas respecto a los juguetes y, por otro, que dan respuesta a los principales tipos de información que el consumidor requiere saber para elegir de forma adecuada los juguetes. Los 90 Iconos de que está formada esta nueva colección se dividen en 7 grandes temáticas y conforme a esta estructura quedan expuestos en la presente publicación.

La información que recibimos actualmente sobre los juguetes

Además del etiquetado obligatorio que cualquier juguete debe incluir, fabricantes, distribuidores y expertos se esfuerzan por intentar comunicar al consumidor, siempre de la forma más intuitiva posible, las virtudes o potencialidades de cada producto.

Pero hay muchas cosas que decir y la tarea no es fácil. En muchas ocasiones, se recurre a pequeños símbolos o pictogramas diseñados para comunicar los contenidos más diversos.

Tanto en envases como en publicaciones u otros recursos, podemos encontrar gran cantidad de símbolos, muchos de ellos indicativos de similares aspectos y, en muchos casos, poco intuitivos o difíciles de comprender. Todo ello exige un esfuerzo, por un lado, del consumidor, para intentar interpretar cada imagen, y, por otro, de las empresas, que han de invertir tiempo, esfuerzo y presupuesto en diseñar imágenes propias.

Por ejemplo, para informar de que un juguete funciona con pilas, se han encontrado más de 20 de pictogramas diferentes diseñados por otras tantas empresas. Para comunicar que un juguete desarrolla la creatividad o la imaginación, se han localizado 13 más, otros tantos diferentes para comunicar que el juguete emite sonido, y así hasta más de 40 aspectos informativos sobre los juguetes, que han permitido localizar más de 300 símbolos diferentes. Se ha encontrado también que iconos con conceptos de diseño similares, unas empresas los utilizan para informar sobre un aspecto y otras sobre otro bien distinto. Por ejemplo, el icono de una bombilla encendida, algunas empresas lo usan para hacer referencia a que el producto desarrolla la imaginación, otras lo relacionan con la inteligencia y otras con que el juguete emite luz.

Ante esta gran cantidad de información gráfica, el consumidor, más que orientarse, con frecuencia, encuentra enormes dificultades para comprender toda la simbología que se une al producto juguete.

¿Por qué generar una colección de iconos unificadora para los juguetes?

1. Porque **existen gran cantidad** de pictogramas informativos relacionados con los juguetes que cada empresa se esfuerza por generar y cada consumidor por interpretar.
2. Porque **no existe una propuesta globalizada** que se pueda poner a disposición de las empresas y entidades interesadas, de modo que se unifique todo este tipo de información en beneficio de ambas partes implicadas: empresas y usuarios de juguetes.
3. Porque **el consumidor necesita** que la información sobre los juguetes se proporcione de la forma más sencilla e intuitiva posible, de modo que con el mínimo esfuerzo sea posible conocer las características y posibilidades de cada producto.
4. Porque **las empresas jugueteras necesitan** transmitir las características de sus productos de forma clara, concisa y con el menor texto posible.
5. Porque **reduce esfuerzos a las empresas**, ya que evita que tengan que dedicar tiempo y dinero al diseño de pictogramas propios.
6. Porque **reduce esfuerzos al consumidor**, ya que si se utiliza sólo una colección de símbolos, los compradores de juguetes no tendrán que aprender o interpretar diversos pictogramas que comuniquen informaciones similares.
7. Porque consumidores, empresas y entidades relacionadas con la fabricación y venta de juguetes **han manifestado su interés** por el proyecto, resaltando la necesidad de que un organismo especializado organice y estructure todo este tipo de iconos.
8. Porque crear y dar a conocer una colección completa y bien estructurada de iconos sobre los juguetes, contribuirá a que **la sociedad perciba la importancia** de este tipo de objetos de consumo y sepa valorar el alcance global de sus aportaciones.

Nuestro propósito: que empresas y consumidores de juguetes conozcan y utilicen esta simbología

Esta colección de pictogramas se ha puesto ya a disposición de las empresas jugueteras, entidades de consumo u otros organismos interesados con el fin de que, poco a poco, se vayan convirtiendo en los iconos informativos sobre juguetes más conocidos y fáciles de interpretar, tanto por fabricantes como por consumidores o comerciantes de juguetes. Al igual que ocurre con los símbolos informativos sobre las prendas de ropa u otros objetos de consumo, la pretensión es que en el futuro se conozcan y se busquen estos iconos para conocer las características y posibilidades de los diferentes tipos de objetos de juego.

Lo que no incluye esta nueva colección

1. **Símbolos relacionados con la seguridad y normativa de etiquetado** de los juguetes. Estos símbolos ya están unificados y, en algunos casos, son de obligatoria utilización para las empresas.
2. **Simbología relacionada con el reciclaje**, ya que este tipo de iconos no son específicos para los juguetes y disponen ya de sus propias propuestas unificadas en uso.
3. **Símbolos relacionados con el tratamiento de los tejidos en juguetes de tela**. No se han incorporado estos aspectos, puesto que existe un sistema de iconos ya unificado y utilizado por fabricantes de productos textiles.

Colección de iconos abierta

Es importante hacer constar que esta nueva colección de pictogramas surge con un total de 90 símbolos gráficos, pero ya desde sus inicios nace con el propósito de ser un documento vivo que irá evolucionando en el futuro según las nuevas necesidades de empresas y consumidores, y respondiendo a las nuevas tipologías de juguetes que vayan apareciendo en el mercado.

Para ampliar o actualizar información sobre esta propuesta unificada de iconos: www.aiju.info

Los 90 iconos o pictogramas que figuran en esta guía han sido creados por AIJU, quien ostenta en exclusiva los derechos de propiedad intelectual sobre los mismos.

No obstante, y puesto que el objetivo de esta nueva colección de pictogramas es su uso unificado y mayoritario por parte de empresas, entidades o personas interesadas, los iconos podrán ser usados y reproducidos por terceros, siempre que su utilización esté vinculada con la fabricación, venta o consumo de juegos, juguetes u otros recursos lúdicos. Queda terminantemente prohibida la reproducción y/o uso de los iconos para finalidades distintas a la fabricación o comercialización de este tipo de productos.

No será necesario que las empresas o entidades que utilicen esta simbología mencionen a AIJU como autor de las mismas cada vez que sean utilizados. No obstante, y puesto que algunas empresas han manifestado su interés en poder citar la fuente de esta nueva colección de pictogramas, si se desea, junto a ellos se puede colocar la siguiente información:



Descripción de la investigación realizada

Para la obtención de la colección de iconos que aquí presentamos ha sido necesario el trabajo de un amplio equipo de expertos durante todo un año. Algunas de las principales tareas realizadas quedan descritas brevemente a continuación:

■ 1º EMPEZAMOS A VERIGUANDO LOS ICONOS QUE HABÍA EN USO.

Recopilación y análisis de iconos ya existentes: Se ha realizado un amplio estudio de mercado y documental cuyo objetivo ha sido recopilar la mayor parte posible de pictogramas existentes y que actualmente están siendo utilizados para informar sobre las características o potencialidades de los juguetes. En este estudio se han recopilado un total de 339 iconos diseñados y difundidos por empresas fabricantes y distribuidoras de juguetes.

■ 2º SEGUIDAMENTE NOS PREGUNTAMOS QUÉ ICONOS DEBERÍA HABER Y CÓMO DEBERÍAN ESTAR ORGANIZADOS.

Generación de temáticas y listas de iconos: En base a la tipología de pictogramas ya existentes y a la experiencia del equipo investigador, experto en análisis y recomendación de juguetes, se elaboró una relación de los principales tipos de información a transmitir al consumidor a través de símbolos gráficos. A partir de este listado genérico se desglosaron los aspectos concretos vinculables a cada apartado general, de forma que se obtuvo un listado de iconos a diseñar.

■ 3º A CONTINUACIÓN LOS DISEÑAMOS.

Diseño de nueva colección de iconos: Después de varias sesiones de trabajo y de un análisis exhaustivo de la simbología existente, un estudio de diseño externo a AIJU desarrolló una nueva colección formada por 153 pictogramas, muchos de ellos con varias versiones posibles para testar su comprensión con usuarios.

■ 4º DE LOS DISEÑADOS, SELECCIONAMOS LOS QUE HABÍA QUE TESTAR CON CONSUMIDORES.

Selección de iconos a testar con consumidores: Una vez diseñada la nueva colección de iconos, se creó un grupo de trabajo interdisciplinar que fue el responsable de analizar exhaustivamente las propuestas y seleccionar aquellas que era conveniente testar en los estudios con usuarios. Tras varias sesiones de trabajo se seleccionaron un total de 95 iconos para testar su adecuación o interés en el estudio con consumidores.

■ 5º TESTAMOS SU COMPRENSIÓN Y ADECUACIÓN CON CONSUMIDORES.

Test de comprensión con usuarios: Con el fin de estimar el nivel de comprensión y utilidad de los iconos diseñados, se realizaron dos estudios con consumidores. En primer lugar se realizó un estudio cualitativo, en el que se concretaron los temas de mayor interés para los consumidores, y se valoraron las cuestiones más relevantes a testar en el estudio cuantitativo. A continuación se planteó un estudio cuantitativo en el que, con una muestra de 560 personas se testaron aspectos como el nivel de comprensión o utilidad de los pictogramas diseñados.

■ 6º CONCRETAMOS LA COLECCIÓN DEFINITIVA.

Concreción final de colección de iconos: Una vez realizados los estudios con consumidores, el equipo de expertos, tras un análisis exhaustivo de toda la información recopilada en las fases anteriores de la investigación, determinó la relación definitiva de pictogramas a incluir en la nueva propuesta. La nueva colección de iconos está formada por un total de 90 símbolos distribuidos en 7 categorías temáticas.

■ 7º LA PUSIMOS A DISPOSICIÓN DE LAS EMPRESAS Y ENTIDADES INTERESADAS.

Disponibilidad total y gratuita: Todos los pictogramas diseñados se han puesto gratuitamente a disposición de empresas o entidades interesadas. Se ha elaborado una normativa gráfica de uso y se han preparado originales de los pictogramas en formato electrónico para facilitar su utilización a todo tipo de entidades interesadas.

■ 8º Y LA DIMOS A CONOCER EN TODOS LOS ÁMBITOS IMPLICADOS.

Difusión: Una vez cerrada y estructurada la nueva colección de iconos se procedió a la elaboración de diversas publicaciones, informes, notas de prensa, etc., que permitieran su difusión en todos aquellos ámbitos de interés: empresas, entidades, grupos de expertos, universidades, asociaciones de consumidores, medios de comunicación, etc.

Relación de iconos creados por temáticas

La nueva colección de iconos está formada por un total de 90 símbolos distribuidos en 7 categorías temáticas:

Categoría temática	Cantidad
1. Aspectos técnicos	22
2. Aspectos pedagógicos	
Aspectos pedagógicos genéricos	13
Aspectos pedagógicos: estimulación sensorial	6
Aspectos pedagógicos: valores	3
Aspectos pedagógicos: contenidos escolares	14
3. Destinatarios y requerimientos	9
4. Accesibilidad para discapacidades	8
5. Contextos de uso	5
6. Tipos de juego	4
7. Otros	6
TOTAL	90

Iconos con o sin leyenda

La colección de pictogramas presentados a continuación puede ser usada con o sin leyenda gráfica asociada. Se recomienda que, en un principio, y sobre todo con los símbolos de interpretación menos intuitiva, se adjunte la información textual a la imagen para facilitar el aprendizaje de estas imágenes por parte de los diferentes sectores implicados.

Aspectos técnicos

Los requerimientos técnicos de los juguetes o la descripción de sus funciones y posibilidades son aspectos que es necesario tener en consideración en el momento de la compra pues nos permiten prever su funcionamiento o su modo de uso.

Se han desarrollado un total de 22 iconos de carácter técnico que quedan descritos a continuación.



Pilas



Incluye manual



Tamaño



Tipo pilas



Incluye herramientas



Diámetro



No pilas



Luz



Tamaño envase



Incluye pilas



Sonido



Relación tamaño



Batería



Melodías



Relación tamaño



Tipo batería



Voz



Relación tamaño



Autonomía batería



Peso



Incluye batería



Peso soportado

Aspectos pedagógicos

Muchas empresas de juguetes se esfuerzan por comunicar al consumidor aquellos tipos de aprendizajes que el niño puede adquirir o poner en práctica usando cada juego o juguete. Asimismo, los padres y los compradores de juguetes en general, cada vez perciben con mayor interés el posible potencial pedagógico de todo tipo de productos dirigidos al público infantil.

En este apartado se presentan un total de 36 símbolos informativos sobre las posibilidades pedagógicas de los juguetes y se dividen en 4 apartados diferentes pues abordan tipos de aprendizajes diferentes.

- Aspectos pedagógicos genéricos.
- Aspectos pedagógicos: estimulación sensorial
- Aspectos pedagógicos: valores
- Aspectos pedagógicos: contenidos escolares

No sólo educan los juguetes tradicionalmente llamados “educativos”

Colocar símbolos relacionados con aspectos pedagógicos en juguetes que socialmente no se perciben como educativos, puede contribuir a cambiar esta percepción social y hacer ver a la sociedad que todo juguete bien concebido puede ser un excelente recurso para el aprendizaje. El niño no sólo ha de aprender los colores, los números u otros contenidos relacionados con el desarrollo cognitivo, sino que ha de desarrollarse y evolucionar también en otros aspectos muy importantes como la coordinación de los movimientos, el lenguaje, la socialización, el desarrollo emocional, etc. Es importante saber que los distintos tipos de juguetes contribuyen a favorecer estos aprendizajes y los adultos hemos de esforzarnos por proporcionar juguetes suficientes, adecuados y variados, que posibiliten un desarrollo integral de la personalidad del niño.

Aspectos pedagógicos genéricos

Existen aspectos diversos relacionados con el desarrollo humano que muchos juguetes son capaces de ejercitar y que nos ayudan a crecer en los diferentes ámbitos de la personalidad humana.

Se han desarrollado un total de 13 iconos relacionados con aspectos pedagógicos genéricos que quedan descritos a continuación.



Motricidad global



Creatividad



Aprendizaje



Habilidad manual



Imaginación



Socialización



Coordinación ojo - mano



Memoria



Afectividad



Razonamiento



Orientación



Lenguaje



Comprensión causa-efecto



Aspectos pedagógicos: estimulación sensorial

La estimulación sensorial es fundamental durante los primeros años de vida pues los diferentes sentidos permiten al bebé percibir su entorno, tanto físico como social y le ayudan a aprender a relacionarse con él. Pero la estimulación sensorial no sólo debe asociarse a la primera infancia, ya que podemos desarrollar nuestras capacidades olfativas, visuales, etc., en cualquier periodo de nuestra vida.

Se han desarrollado un total de 6 iconos relacionados con la estimulación sensorial que quedan descritos a continuación.



Estimulación
vista



Estimulación
tacto



Estimulación
olfato



Estimulación
oído



Estimulación
gusto



Estimulación
sensorial

Aspectos pedagógicos: valores

Los valores sociales han de ser aprendidos desde muy temprana edad y los juguetes pueden ser un recurso adecuado para hacer ver a los niños y niñas las actitudes y comportamientos deseables ante determinadas situaciones sociales o familiares.

Se han desarrollado un total de 3 iconos relacionados con el aprendizaje de valores, que quedan descritos a continuación.



Fomenta la
igualdad



Fomenta la
tolerancia



Fomenta la
solidaridad

Aspectos pedagógicos: contenidos escolares

La legislación educativa actual identifica el juego como una necesidad básica de la infancia y el juguete como un recurso idóneo para aprender. Muchos de los juguetes del mercado son adecuados para repasar o familiarizarse con diversos aprendizajes escolares, y este aspecto puede ser considerado como un importante valor añadido para empresas, educadores y padres.

La colocación de este tipo de iconos junto a los juguetes, sin duda contribuirá a acercar los juegos y juguetes al mundo de la escuela, y a recordar, que muchos juguetes podrían ser considerados excelentes recursos didácticos, tanto en el ámbito escolar como en el familiar.

Se han desarrollado un total de 14 iconos relacionados con los aprendizajes escolares, que quedan descritos a continuación.



Destinatarios y requerimientos

Hay juguetes que van destinados a grupos de edad determinados o que exigen determinadas condiciones relacionadas con el número de jugadores o el tiempo de juego. Estos iconos proporcionan orientaciones genéricas sobre los requerimientos de cada juego.

Se han desarrollado 9 iconos relacionados con los destinatarios y requerimientos del juguete, que quedan descritos a continuación.



Accesibilidad para discapacidades

Evidentemente, tanto los niños con discapacidad como los que no cuentan con ella tienen derecho al juego y al acceso a los juguetes, pero lo cierto es que los primeros encuentran serias dificultades para poder usar muchos de los juegos y juguetes del mercado.

Adjuntar a los juguetes información sobre la accesibilidad de cada producto para personas con discapacidad, sin duda ayuda a identificar y seleccionar los juguetes más adecuados para cada uno, respetando la diversidad de capacidades.

Se han desarrollado un total de 8 iconos relacionados con la accesibilidad de juguetes para personas con discapacidad, que quedan descritos a continuación.



Adecuado:
Discapacidad
motora



Adecuado:
Discapacidad
auditiva



Adecuado:
Discapacidad
visual



Adecuado:
Discapacidad
intelectual

Si estos símbolos se presentan con una "A", significa que esos productos pueden ser usados por personas con esa discapacidad, pero que para ello es necesaria ayuda de terceras personas o realizar algunas adaptaciones.



Adaptable:
Discapacidad
motora



Adaptable:
Discapacidad
auditiva



Adaptable:
Discapacidad
visual



Adaptable:
Discapacidad
intelectual

Contextos de uso

Muchos juguetes pueden usarse casi en todas partes, pero hay determinados contextos o circunstancias que convierten a determinados tipos de juguetes en más adecuados que otros para su uso en esos ámbitos. Recibir recomendaciones en relación con este tema puede facilitar elecciones más adecuadas de juguetes para el juego en momentos o lugares determinados.

Se han desarrollado un total de 5 iconos relacionados con los contextos o circunstancias adecuadas para el uso de juguetes, que quedan descritos a continuación.



Viaje



Juego en familia



Hospital



Aire libre



Juego compartido



Tipo de juego

Los diferentes tipos de juguetes aportan diversas experiencias lúdicas y favorecen diversos tipos de aprendizajes.

La clasificación en base a la cual se han contemplado aquí los tipos de juego es el sistema ESAR (GARON, D., Fillion, R. y DOUCET, M. (1996) El sistema ESAR. Un método de análisis psicológico de los juguetes. AIJU, Alicante).

Se han desarrollado un total de 4 iconos relacionados con el tipo de juego, que quedan descritos a continuación.



Juego de reglas



Juego simbólico



Juego de ensamblaje



Juego sensorial y motriz

Tipos de juegos según el sistema ESAR:

Juego sensorial y motriz*

Son aquellos que consisten básicamente en repetir una y otra vez una acción por el placer de los resultados inmediatos.

Juegos simbólicos

Son los que implican la representación de un objeto por otro. Es el juego de imitación a los adultos, de hacer como si fueran mamás, papás, médicos, peluqueros, héroes, princesas...

Juegos de ensamblaje o construcción

Son aquellos que incluyen piezas para encajar, ensamblar, superponer, apilar, juntar...

Juegos de reglas

Son aquellos en los que existen una serie de instrucciones o normas que los jugadores deben conocer y respetar para conseguir el objetivo previsto.

* Aunque en este proyecto se ha utilizado el término "Juego sensorial y motriz", la denominación exacta de esta tipología de juego, dentro del sistema ESAR, es "Juego de ejercicio". Se ha modificado la terminología por considerar que de este modo se facilita su comprensión a fabricantes y usuarios de juguetes.

Otros iconos

Dado que hay símbolos que es difícil englobar en otras secciones se ha creado esta categoría genérica donde se incluyen 6 iconos que transmiten informaciones de muy diversa índole.



Precio orientativo



Precio orientativo



Novedad



Precio orientativo



Precio orientativo



Anunciado en TV



Reflexiones finales

- **UN PASO MÁS.** Con la creación de esta nueva colección unificada de iconos informativos sobre juguetes, el sector ha dado un gran paso, pues esta herramienta permitirá comunicar, con mayor eficacia y menor esfuerzo, las características y potencialidades de los recursos lúdicos.
- **EXPERIENCIA PIONERA.** No se ha encontrado iniciativa alguna ni en el contexto nacional ni en el internacional, que haya generado una propuesta unificadora de iconos para el sector del juguete. Se trata, por tanto, de una experiencia pionera en el mundo.
- **SU DIFUSIÓN ES CLAVE.** AIJU está realizando un esfuerzo importante de difusión de esta información para que, tanto empresas como consumidores, la conozcan y ello permita iniciar su uso. La labor de difusión se realizará tanto en el contexto nacional como en el internacional.
- **CUANTO MÁS SE UTILICE, MÁS EFECTIVA SERÁ.** Si empresas y entidades vinculadas al juego empiezan a utilizar esta simbología, poco a poco el consumidor se irá familiarizando con ella. Si conseguimos que traspase nuestras fronteras, su eficacia será aún mayor.
- **USO GRATUITO Y FACILITADO.** Los pictogramas diseñados, su manual de uso y toda la información relativa a los mismos está disponible y preparada para su uso en diferentes formatos electrónicos en www.aiju.info
- **AIJU ASESOR DISPONIBLE.** El equipo de trabajo que ha desarrollado esta investigación está disponible para recibir consultas, sugerencias o realizar asesoramientos que permitan decidir los iconos adecuados para vincular a cada juego o juguete.

1. Aspectos técnicos

 Pilas	 Tipo batería	 Luz	 Peso soportado	 Relación tamaño
 Tipo pilas	 Autonomía batería	 Sonido	 Tamaño	 Relación tamaño
 No pilas	 Incluye batería	 Melodías	 Diámetro	
 Incluye pilas	 Incluye manual	 Voz	 Tamaño envase	
 Batería	 Incluye herramientas	 Peso	 Relación tamaño	

2. Aspectos pedagógicos

Genéricos

 Motricidad global	 Razonamiento	 Imaginación	 Comprensión causa-efecto	 Afectividad
 Habilidad manual	 Lenguaje	 Memoria	 Aprendizaje	
 Coordinación ojo - mano	 Creatividad	 Orientación	 Socialización	

Sensoriales

 Estimulación vista	 Estimulación tacto	 Estimulación olfato
 Estimulación oído	 Estimulación gusto	 Estimulación sensorial

Valores

 Fomenta la igualdad	 Fomenta la tolerancia	 Fomenta la solidaridad
---	---	--

Escolares



3. Destinatarios y requerimientos



4. Accesibilidad para discapacidades



5. Contextos de uso



6. Tipo de juego



7. Otros



Contacte con nosotros

El equipo investigador de AIJU seguirá trabajando para afianzar y optimizar esta iniciativa. Para ello, es de vital importancia recoger impresiones de los principales agentes implicados: fabricantes, distribuidores y consumidores. Contacte con nosotros para comunicarnos sus impresiones y sugerencias.



Avda. de la Industria, 23
03440 IBI, Alicante
Tel. 96 555 44 75
Fax 96 555 44 90
pedagogia.ibi@aiju.info

Sorolla Center, 1º - 9
Avda. Corts Valencianes, 58
46015 Valencia
Tel. y Fax 963 391 376
pedagogia.val@aiju.info

www.aiju.info
www.guiadeljuguete.com