

# Cambia las reglas del juego



Ilustración y diseño: Mónica Carretero

Cada vez más cerca de las personas

 *Cruz Roja Juventud*



El juego es una herramienta de experimentación universal que facilita el desarrollo individual y social del/la menor.

A través del juguete podemos estimular la imaginación, la creatividad, el movimiento, el lenguaje, la memoria, etc. del/a menor, atendiendo a sus necesidades, edad e inquietudes. De esta manera, el juego convierte al niño/a en protagonista, potenciando cualquier aspecto positivo de su personalidad: motivándole a superarse o a expresar sus sentimientos, despertando su curiosidad o su capacidad de reír e imaginar, proporcionándole aprendizajes y experiencias decisivas para su sano crecimiento y su formación como persona.

El juego y el juguete ofrecen al/la menor la posibilidad de representar el mundo que le rodea, así como los valores sociales que lo sustentan, a través de la imitación o reproducción de lo que ve y vive en su día a día.

Por todo ello, a la hora de elegir un juguete debemos tener presente:

- 🐞 la edad y las inquietudes del/la menor;
- 🐞 que potencie su imaginación, creatividad, etc., y la relación con otras personas;
- 🐞 que refleje valores sociales no sexistas, no bélicos, no competitivos, etc.;
- 🐞 y que sea seguro.

Como señalábamos, el juego es una herramienta de experimentación universal, incluyendo a los niños y las niñas con discapacidad (motora, visual, sonora y/o intelectual). Compartir los momentos de juego y los juguetes (los mismos o utilizándolos en similares condiciones) con su grupo de iguales,



independientemente de las características individuales, es fundamental para el desarrollo y la vivencia del juego del/la menor. Cuando los juguetes no pueden ser utilizados tal y como se comercializan, habiendo elegido aquellos que son accesibles para el/la menor, será necesario adaptarlo o que el/la menor cuente con la ayuda de terceras personas. Las adaptaciones pueden ser sencillas, y hacerlas nosotros/as mismos/as, o más complejas y necesitar la ayuda de profesionales.

A la hora de seleccionar o adaptar los juegos y juguetes, en función del tipo de discapacidad, podemos tener en cuenta los siguientes aspectos:

### Discapacidad visual:

-  Diseño sencillo, realista y fácil de identificar al tacto.
-  Con complementos fáciles de manipular, compactos (que no se desmonten fácilmente), con efectos sonoros y de colores muy vivos.
-  Traducir las instrucciones al sistema Braille, dotarlas de relieve o de ilustraciones o sustituir el texto por grabaciones de voz.
-  En juegos de mesa, incorporar relieve al tablero y sujetar las fichas con velcro, imán..., para evitar que se desplacen involuntariamente.
-  En los juegos formados por varias piezas, pegarlas para evitar que se desmonten.

### Discapacidad auditiva:

-  Para los/as menores con restos auditivos funcionales, juguetes con control de volumen y salida opcional de auriculares.
-  Los juguetes con sonido deben incluir, o podremos incorporarles, dispositivos que traduzcan dichos efectos a otros perceptibles por el/la menor (luces, imágenes, vibraciones, etc.).
-  Traducir los mensajes orales a mensajes escritos.

## Discapacidad motora:

- 👤 Que incluyan pulsadores o botones accesibles y fáciles de accionar.
- 👤 Que se pueda controlar el tiempo de respuesta o no exijan rapidez de movimientos.
- 👤 Piezas fáciles de encajar y con base antideslizante (velcro, imanes, etc.).
- 👤 Juegos vivenciales, con estructuras grandes en los que el/la menor no encuentre dificultades de movilidad por su silla de ruedas, muletas, etc.
- 👤 Evitar la exigencia de movimientos simultáneos (por ejemplo: accionar dos teclas a la vez).
- 👤 Sustituir los botones de la ropa de los muñecos y muñecas por velcro u otros sistemas de fácil manipulación.
- 👤 Incluir reposacabezas, cinturones de sujeción, etc., para mantener la postura.
- 👤 Añadir cuerdas o varillas para facilitar el arrastre.

## Discapacidad intelectual:

- 👤 Diseño sencillo, realista y atractivo.
- 👤 De fácil manejo y que permitan tiempos de respuesta largos.
- 👤 Reducir el número de reglas o la complejidad de las mismas.



# Tipos de Juegos y Juguetes

Los juguetes se pueden clasificar en función de:

- 👉 El **área o habilidad** que potencien a través de su uso.
- 👉 La **edad** del/la menor.

Un mismo juguete puede desarrollar varias habilidades y ser utilizado en diferentes edades, ya que cumple distintos objetivos conforme el/la menor va creciendo.

Asimismo, el/la menor no responde de forma fija a las divisiones por edades, por lo que la clasificación que a continuación se detalla es orientativa.

## Juegos y juguetes que potencian...

### Los sentidos.

Favorecen el conocimiento y dominio del propio cuerpo, haciendo que el/la menor entre en contacto con su entorno, que descubra y disfrute de nuevas sensaciones.

Por ejemplo: mantas de actividades, caleidoscopios, juegos de modelar, móviles colgantes...

### El desarrollo motor.

Favorecen el dominio del cuerpo, ganando en destreza, coordinación y equilibrio.

Por ejemplo: correpasillos, patines, hula-hops, correr, saltar, mantener el equilibrio...

### El desarrollo intelectual.

Estimulan el razonamiento, la atención, la imaginación y la creatividad o el dominio del lenguaje.

Por ejemplo: juegos de mesa, puzzles, memorizar, buscar



soluciones...

Son un recurso atractivo para reforzar el aprendizaje de contenidos formales con los/as menores (por ejemplo: en el caso de los números y las letras).



### El desarrollo afectivo y emocional.

Facilitan que el/la menor se exprese libremente y descargue tensiones. Por ejemplo:

**Los disfraces** y las representaciones en miniatura de elementos del mundo real (coches, tiendas, cocinitas...), que le permiten representar e imaginar situaciones y roles del mundo adulto.

**Las marionetas**, los muñecos y muñecas, que facilitan la expresión y manifestación de sentimientos, deseos, miedos y emociones.

**Los rompecabezas**, los juegos de habilidad física o los de mesa, que le permiten ponerse a prueba, experimentar el éxito personal y social (constituyendo éstos la base de la autoestima).

### El desarrollo social.

Ayudan a que el/la niño/a se relacione con otros/as, consiguiendo el intercambio de ideas, materiales o experiencias. Asimismo, favorecen la interiorización de las normas y pautas sociales, el respeto a los demás y la aceptación de acuerdos.

Por ejemplo: juguetes que requieran acuerdo entre diferentes jugadores/as, juegos de mesa, deportivos....

## Juegos y juguetes según la edad...



De 0 a 6 meses:

En estos primeros meses las experiencias sensoriales, motrices y perceptivas son las más importantes, por lo que se deben potenciar sus movimientos y la manipulación y presión de objetos.

Los juegos y juguetes propios de esta etapa perseguirán la estimulación de los sentidos del/la bebé, permitiéndole reconocer el mundo que le rodea y su propio cuerpo:

**El tacto:** descubrirá nuevas texturas a través de sus manos y su boca. Los objetos deberán ser seguros, lavables y tener tamaño adecuado.

**La vista:** mediante objetos en movimiento y los contrastes de luces y colores. Las caras son las imágenes que suscitan mayor interés en esta etapa.

**El oído:** los juguetes que emitan sonidos suaves despertarán su interés sin sobreexcitarle.

Además, resultan fundamentales las caricias, las canciones y el contacto con el/la adulto/a.



## Los juguetes recomendados a esta edad son:

- ❁ Móviles colgantes de tela, madera o plástico (colocarlos en la cuna, de manera que el/la bebé pueda verlos fácilmente). Es aconsejable que vayan acompañados de músicas alegres.
- ❁ Lámparas de luces de colores y formas en movimiento.
- ❁ Espejos de juguete, para que el/la bebé vea reflejada su cara y cómo cambia su imagen cuando se mueve.
- ❁ Sonajeros de tela, madera, plástico o látex.
- ❁ Trapecios, bolas, anillas, pequeños muñecos y muñecas, etc. que puedan colocarse en el cochecito o en la cuna y a los que el/la menor pueda agarrarse, estirar, golpear, etc.
- ❁ Centros de actividades y alfombras con diferentes olores, texturas y sonidos, que incluyan anillas, animales, etc.
- ❁ Mordedores.





## 6 a 12 meses:

A partir de los seis meses, el/la menor empieza a tener conciencia del Yo y del Otro y a reconocer el espacio.

Se sienta y tiene mayor precisión en el movimiento de sus manos y de su cuerpo, agarrando con mayor firmeza los objetos y desplazándose para conseguirlos.

Reconoce voces y algunas palabras sencillas y emite palabras simplificadas.

### Los juegos y juguetes más adecuados para esta edad:

- Favorecen el deseo de exploración, incitando al/la bebé a gatear y a desplazarse. Por ejemplo: pelotas, cochecitos o muñecos.
- Disponen de un peso y unas dimensiones adaptadas a sus manos. Son resistentes a caídas y golpes.
- En esta etapa es fundamental que el/la adulto/a comparta los momentos de juego con el/la menor, que le presente los juegos y juguetes de forma atractiva, compartiendo las sorpresas y estimulándole para descubrir.

### Los juguetes recomendados a esta edad son:



Andadores.



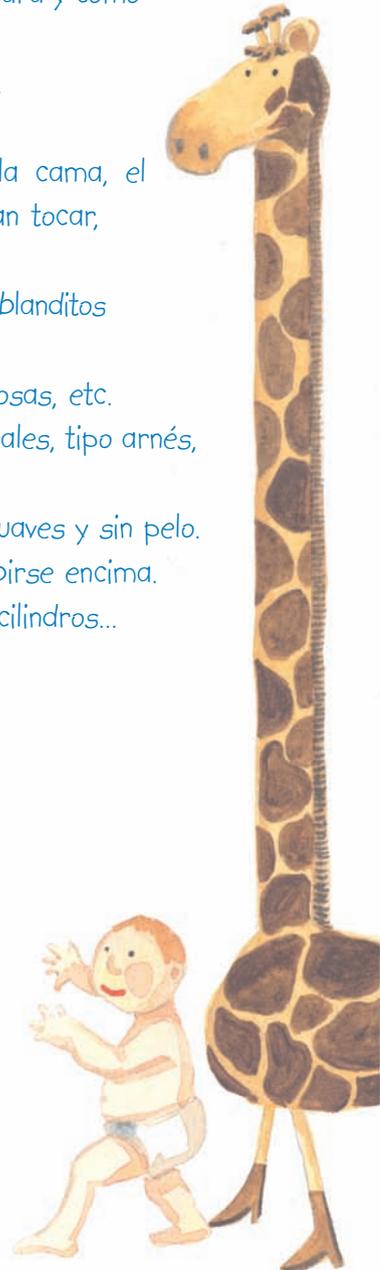
Juguetes para la bañera. El agua es una gran fuente de disfrute, por lo que si el momento del baño lo acompañamos de juguetes, éste se convertirá en una experiencia divertida.



Móviles con colgantes de tela, madera o plástico para colgar en la habitación.



-  Lámparas con luces de colores y formas en movimiento.
-  Juguetes con sonido y movimiento (cajas, alfombras y carruseles musicales) y objetos para palpar, tocar y acariciar.
-  Espejos de juguete en los que pueda ver reflejada su cara y cómo ésta cambia cuando se mueve.
-  Libros de tela, plástico o cartón con dibujos grandes.
-  Tentetiesos con sonido.
-  Mesas o centros de actividades (para colgar en la cama, el parque o en la silla del coche) con objetos que puedan tocar, accionar, escuchar, etc.
-  Muñecos y muñecas de trapo, entre 30 y 40 cm, muy blanditos y sin pelo.
-  Pelotas fáciles de agarrar, de tela o goma; lisas, rugosas, etc.
-  Balancines de madera o plástico con protectores laterales, tipo arnés, para una mayor sujeción.
-  Animales grandes para subirse o estirarse encima, suaves y sin pelo.
-  Cubos grandes de espuma forrada para apilar o subirse encima.
-  Objetos que rueden y se desplacen: pelotas, coches, cilindros...





## De 1 a 2 años:

En esta etapa aparecen las primeras señales de autoafirmación. Quiere llegar a todas partes y tocarlo todo y, tarde o temprano, lo conseguirá gracias a sus primeros pasos. El andar le facilitará el acceso a los objetos que llamen su atención, trasladándolos, escondiéndolos...

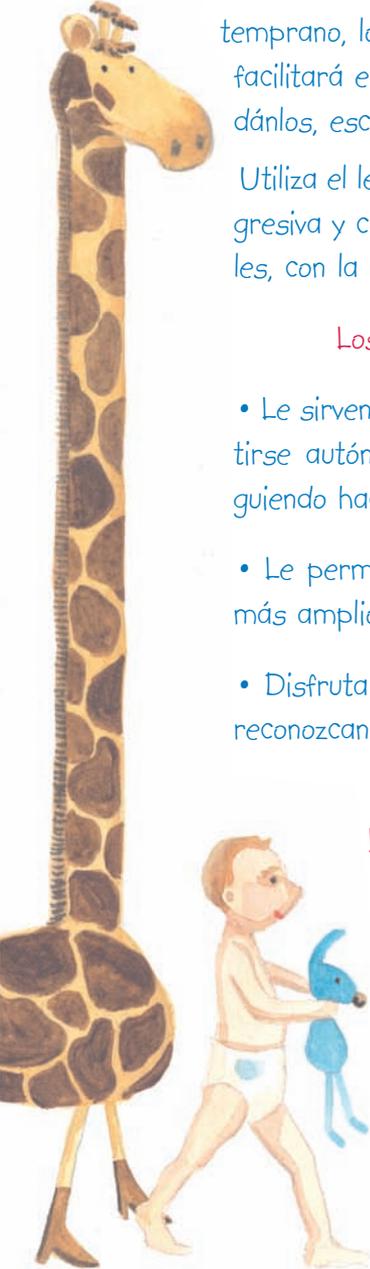
Utiliza el lenguaje para expresarse y su vocabulario aumenta progresiva y considerablemente. Habla (con personas, objetos, animales, con la imagen del espejo...) e imita sonidos constantemente.

### Los juegos y juguetes propios de esta etapa:

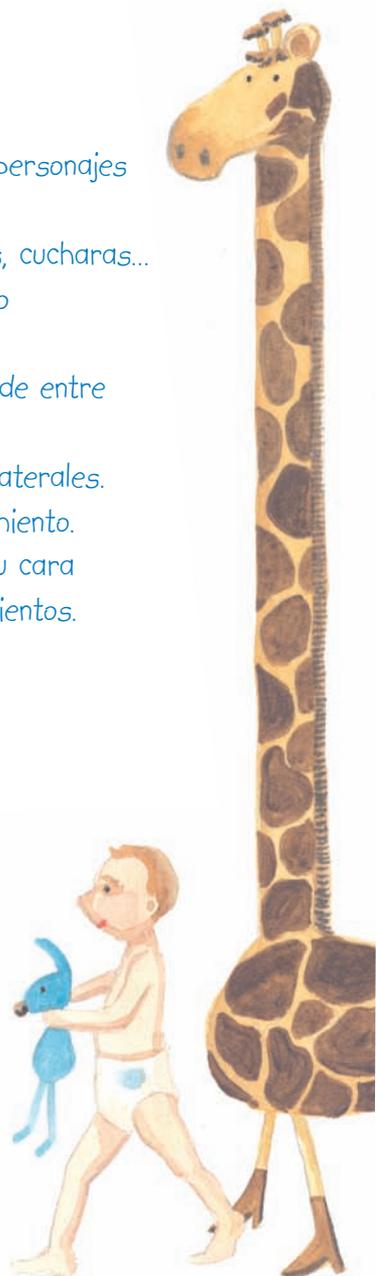
- Le sirven para demostrar que puede valerse por sí mismo, sentirse autónomo: abriendo una caja, accionando un juguete, consiguiendo hacer una torre...
- Le permiten descubrir, investigar y explorar espacios cada vez más amplios (correpasillos, triciclos, juegos de empujar...).
- Disfruta compartiendo el juego con adultos/as y que éstos/as reconozcan y le feliciten por sus logros y aciertos .

### Los juguetes recomendados a esta edad son:

- 🎱 Correpasillos, andadores y triciclos sin pedales.
- 🎱 Juguetes con sonido y movimiento, incluidos aquéllos para arrastrar o empujar.
- 🎱 Pelotas grandes y pequeñas. Arrojarlas y recogerlas se plantea como un juego muy divertido.



- 🎈 Juguetes de madera, plástico, tela o E.V.A, de 2 a 5 piezas, para golpear, apilar o colocar en hilera, encadenar, encajar unos dentro de otros (por ejemplo cubos o barriletes, construcciones de piezas grandes).
- 🎈 Pirámides de 3 a 5 anillas con la base plana.
- 🎈 Juguetes para la arena y el agua.
- 🎈 Ceras, pintura de dedos, sellos-figuras, etc.
- 🎈 Casitas, vehículos, garajes y granjas sencillas con personajes que se puedan agarrar fácilmente con la mano.
- 🎈 Objetos/juguetes complementarios: teléfono, platos, cucharas...
- 🎈 Libros de cuentos de plástico, tela o cartón grueso plastificado.
- 🎈 Muñecos y muñecas de trapo o plástico blandito, de entre 30 y 40 cm.
- 🎈 Balancines de madera o plástico con protectores laterales.
- 🎈 Lámparas con luces de colores y formas en movimiento.
- 🎈 Espejos de juguete donde pueda verse reflejada su cara y el cambio de la misma en función de sus movimientos.
- 🎈 Mesa o centro de actividades.





## De 2 a 3 años:

La autonomía del/la menor ha aumentado: camina, tiene un mayor dominio de su cuerpo y conoce con mayor detalle su entorno.

Los juegos y juguetes por los que se interesa el/la menor en esta etapa son los que:

- Le planteen retos y le permiten descubrir y poner a prueba su capacidad de control sobre sus movimientos y los objetos en cuestión; así como experimentar la sensación de éxito.
- Favorecen el movimiento y la imitación de la vida adulta y el uso del lenguaje (por ejemplo: juegos y juguetes donde se emitan palabras sencillas para ir repitiendo).
- Implican actividades de meter, sacar, encajar, explorar, transvasar sustancias, ensayar, corregir, observar formas y colores. Colorear, dibujar y modelar también le es muy significativo.
- Le gusta sentirse acompañado/a por otros/as niños/as, observarles, acercarse y conocerles. Asimismo, frecuentemente reclama la participación del/la adulto/a, como espectador/a, a través de juegos y juguetes ruidosos y grandes que le permiten hacerse notar y reclamar la atención adulta.

Los juguetes recomendados a esta edad son:



Pelotas grandes y pequeñas.



Juguetes más complejos y con personajes, con los que pueda imaginar y crear sus propias historias.



-  Juguetes de madera, plástico o tela para apilar, encajar, encadenar o clasificar (de más de 6 piezas).
-  Juegos de asociaciones sencillas, como códigos de colores y formas (por ejemplo: llaves grandes de colores que abren la puerta del mismo color).
-  Pirámides balancín con 5 o más anillas.
-  Puzzles de mesa (de 6 a 12 piezas) y de suelo (de 8 a 12 piezas).
-  Accesorios para el juego.
-  Ceras, pintura de dedos, pizarra, plastilina...
-  Disfraces y complementos de los mismos.
-  Columpio y tobogán de 3 ó 4 peldaños.
-  Tubo de gateo para pasar por dentro.
-  Correpasillos, triciclos y vehículos grandes sin pedales.
-  Juguetes con sonido y movimiento, instrumentos musicales sencillos, cassette con micrófono, grabaciones de canciones y cuentos, etc.
-  Cuentos interactivos.
-  Titeres.
-  Juguetes y utensilios para jugar con el agua y la arena.
-  Espejos de juguete en los que pueda verse de cuerpo entero.





## De 3 a 6 años:

El/la menor busca compañía en el juego, incluyendo a adultos/as, para compartir y competir. El dominio de su cuerpo sigue aumentando y pone a prueba y ejercita sus habilidades.

Adquiere las nociones de cantidad, espacio y tiempo, entre otras, y lograr mantener su atención durante un periodo más largo.

Su frase estrella es "¿Y por qué?". El/la menor habla, pregunta, explica... ; acciones que le ayudarán a mantener conversaciones y a comunicarse con sus iguales.

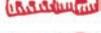
Los juegos y juguetes propios de esta etapa son:

- Los juguetes de movimiento, serán los que mayor atención les llamen: correr, pedalear o probar su equilibrio sobre unos patines.
- Los juegos de imitación, o juegos simbólicos, son más elaborados y adquieren protagonismo. Imita el mundo adulto y lo recrea en función de su perspectiva.
- Los juegos de reglas despiertan su interés si el/la adulto/a está cerca explicándole las normas y ayudándole a mantener la atención durante la partida.
- Los juegos en grupo. El juego conjunto, menor-adulto/a, en el que se da rienda a la imaginación y se creen y representen historias, a través de muñecos, muñecas y accesorios, contribuirá a que exprese sus sentimientos y desarrolle el lenguaje.
- Al final de esta etapa se interesa por los juegos de mesa, sobretodo por los que ponen a prueba habilidades intelectuales, sus conocimientos.



• El juego es una herramienta a través de la cual podemos explicar y responder a muchas de sus preguntas.

### Los juguetes recomendados a esta edad son:

-  Peonzas visuales y sonoras.
-  Caleidoscopios sencillos y de figuras grandes.
-  Instrumentos musicales: tambores, maracas, cajas chinas, xilófono, flauta, etc.
-  Triciclos, coches de pedales, bicicletas y patines en línea o de 4 ruedas con freno.
-  Trapecios y pequeños toboganes de exterior.
-  Cuerdas de saltar y zancos de pie.
-  Lápices de colores, ceras, rotuladores, tizas, pizarras y sellos-dibujos.
-  Muñecos y muñecas, maniqués y peluches; y accesorios.
-  Disfraces y complementos.
-  Titeres de guante o dedo.
-  Casas y tiendas indias.
-  Vehículos.
-  Magnetófonos, micrófonos, etc.
-  Juguetes y utensilios para jugar con el agua y la arena.
-  Juguetes para encajar y construcciones.
-  Pelotas de diferentes medidas.
-  Puzzles y mosaicos de hasta 30 piezas.
-  Juegos para modelar.
-  Dominó, cartas, preguntas y respuestas, oca, parchís...
-  Juegos de bolos o anillas de plástico o madera, baloncesto.
-  Diana con pelotas y velcro.
-  Libros de historias cortas y dibujos.





## De 6 a 9 años:

La vida en grupo, iniciada ya en la fase anterior, unida a un pensamiento más reflexivo, favorecerá que el/la menor la considere como el espacio donde compartir y aprender del resto.

Los juegos y juguetes propios de esta etapa son:

- Los juegos en los que pueda colaborar y realizar acciones conjuntas, favoreciendo la reflexión del/la menor.
- Los juegos motores y de ejercicio físico, que ayudarán a liberar su tensión.
- Los juegos con reglas y juegos de mesa, en los que puede competir con un/a adulto/a.

- Los juguetes que favorecen las actividades manuales.

Los juguetes recomendados a esta edad son:



Caleidoscopio.



Bicicleta y patines.



Aros hula-hops, yo- yo, zancos, peonza, cuerda de saltar...



Lápices de colores, ceras, rotuladores, tizas y pizarra.



Plastilina y pastas para modelar.



Muñecos y muñecas, maniqués y peluches; y accesorios.



Escenarios (barcos piratas, castillos, circo, casas de muñecas y muñecos, etc.) y accesorios para la imitación de la vida cotidiana y de oficios.



-  Marionetas de guante o dedo.
-  Vehículos en miniatura (desmontables, teledirigidos, etc.), garajes, pistas de looping...
-  Disfraces y complementos.
-  Puzzles y mosaicos de entre 50 y 100 piezas.
-  Construcciones.
-  Bolitas, cuentas y abalorios.
-  Telares.
-  Juegos de mesa, clásicos y de estrategia: oca, parchís, dominó, cartas, tres en raya, ajedrez, etc.
-  Juegos de magia sencillos.
-  Juegos de memoria.
-  Juegos de azar.
-  Juegos de habilidad, por ejemplo, las canicas.





9 a 12 años:

El/la menor domina su motricidad y compara sus habilidades con las de su grupo de iguales, con el que busca compartir espacios de juego. Sus amistades son más duraderas y aparece la figura del/la mejor amigo/a. Por lo que es fundamental facilitarle espacios, fuera del colegio, donde relacionarse con sus iguales.

Los juegos y juguetes propios de esta etapa son:

- Juegos de reglas, que le ayudan a asumir aspectos fundamentales para sus relaciones sociales, como la competición sana o el sentimiento de grupo. Entre ellos se encuentran los juegos de mesa (potenciando el pensamiento a través de la práctica de sencillas estrategias o la resolución de enigmas), los juegos en la calle y los deportivos (que le permiten demostrar sus capacidades físicas e intelectuales ante sus amistades). Su capacidad para crear y pactar normas le permite participar en juegos en grupo más elaborados.

- Ocasionalmente, juegos simbólicos y las construcciones.

Los juguetes recomendados a esta edad son:

- 🔗 Experimentos científicos sencillos.
- 🔗 Bicicleta, patines, monopatines, patinetes...



- 👉 Diábolo, platos chinos, pelotas y mazas de malabares, yo- yo, zancos, cometa, peonza...
- 👉 Fútbolín, ping- pong y billar.
- 👉 Bolos, petanca, badminton...
- 👉 Vehículos teledirigidos, trenes eléctricos...
- 👉 Modelismo (realización de barcos, aviones, casitas, muebles en miniatura, etc.).
- 👉 Colecciones de cromos, monedas, rocas...
- 👉 Caleidoscopio.
- 👉 Instrumentos musicales.
- 👉 Muñecos, muñecas y maniqués.
- 👉 Disfraces.
- 👉 Puzzles y mosaicos de hasta 300 piezas y rompecabezas.
- 👉 Construcciones.
- 👉 Juegos de creación artística: abalorios, alfarería, estampación, telares, etc.
- 👉 Juegos de mesa: cartas, parchís, dominó, tres en raya, etc.
- 👉 Juegos de magia, de memoria, de azar, de deducción, de estrategia (ajedrez), electrónicos o de tablero de preguntas y respuestas.
- 👉 Juegos matemáticos y de vocabulario y lenguaje.
- 👉 Ordenadores infantiles con juegos de habilidades motrices, preguntas y respuestas sobre vocabulario y lenguaje, operaciones matemáticas, conocimientos, etc.





## Más de 12 años:

La adolescencia es una etapa crucial en la construcción de la identidad y del proyecto de vida del/la menor. Una etapa o proceso en el que es fundamental la comunicación que la persona adulta establezca con el/la adolescente, a pesar de que éste/a no se muestre especialmente interesado/a. Conviene estar cerca, compartir juegos, hobbies, saber por qué los encuentra atractivos...; no alejarnos del entorno que le interesa y de él o ella.

El juego se convierte en un importante medio de relación y comunicación entre su grupo de iguales; teniendo presente que dicho grupo se convierte en su principal referente.

### Los juegos y juguetes propios de esta etapa:

- Son más complejos y elegidos por el/la menor en función de sus intereses y de su círculo de amistades.
- Deben estimular las aficiones adquiridas o investigar en distintas actividades que faciliten el ocio.
- Destacan los juegos de reglas, entre ellos, los de simulación o rol, que les permiten crear escenarios reales o fantásticos.
- Ponen a prueba sus competencias físicas y sociales a través de los juegos deportivos y de equipo.
- Los juegos de estrategia tradicionales o de construcción



## Los juguetes recomendados a esta edad son:

-  Caleidoscopio.
-  Bicicleta, patines, patinetes y monopatines.
-  Diábolo, platos chinos, pelotas y mazas de malabares; yo- yo, zancos...
-  Pinturas y caballetes.
-  Peluches.
-  Vehículos teledirigidos.
-  Karaoke.
-  Disfraces.
-  Puzzles y mosaicos de más de 300 piezas.
-  Construcciones.
-  Juegos de creación artística: abalorios, papel reciclado, estampación, papiroflexia, etc.
-  Aeromodelismo, modelismo naval, maquetas de trenes.
-  Experimentos científicos.
-  Rompecabezas.
-  Juegos de mesa clásicos (cartas, damas, parchís, dominó, etc.), de magia, de memoria, de azar, de deducción, de estrategia (ajedrez), de rol de iniciación, de habilidad (palillos chinos), electrónicos o de tablero de preguntas y respuestas.
-  Juegos matemáticos, de vocabulario y lenguaje.
-  Juegos de cartas coleccionables.
-  Fútbol, ping pong y billar.
-  Bolos, petanca, badminton, raquetas, etc.
-  Libros.



## Y los videojuegos... ¿también son educativos?

El ordenador y los videojuegos son una pieza más en el juego y en la vida diaria de la población infantil, juvenil y adulta. Ambos pueden desarrollar habilidades individuales y sociales del/la menor. El empleo de los mismos como herramientas educativas y no como fines en sí mismos, depende de los siguientes aspectos:



El contenido de los juegos, evitando aquellos que fomenten valores violentos, sexistas, discriminatorios, etc.



El tiempo de exposición a las pantallas, fijando un máximo diario de 15 minutos para menores de 7 años y de 2 horas para los/as mayores de dicha edad.



Alternar el videojuego y el ordenador con otros juegos y juguetes.

El *Código de Seguridad PEGI*, en su versión para juegos online (*PEGI online o POSC*), informa sobre ciertos aspectos a tener en cuenta para considerar o no un videojuego apropiado para el/la menor.

Los iconos informan acerca de los contenidos del juego:



Edad mínima recomendada.



Contiene violencia.



Contenido discriminatorio hacia alguna minoría



Hace referencia o muestra el consumo de drogas.



Lenguaje soez o inapropiado para niños/as (palabrotas).



Puede producir miedo.



Contiene escenas con sexo, desnudos o hace referencia a actos sexuales.



Juegos de azar o apuestas. Fomentan este tipo de juegos o enseña a jugar a ellos.

# Educación en Valores a través del Juego y el Juguete

A la hora de elegir un juego o juguete debemos tener presente que éste transmite determinados valores sociales, formas concretas de entender y relacionarse en la sociedad en la que convive el/la menor.

Por ello, se deberán **evitar** los juegos y juguetes...

**Sexistas:** facilitando la utilización de los juegos y juguetes, indistintamente, por niños y niñas; y promoviendo capacidades como la audacia, la valentía, la iniciativa, la sensibilidad, la ternura entre ambos.

**Violentos o bélicos:** la energía y la agresividad del/la menor deben exteriorizarse y canalizarse a través de otros juegos que no impliquen actitudes asociadas a la agresividad física y verbal.

**Promoviendo,** por el contrario, juegos cooperativos, tradicionales, de otras culturas, etc.

Asimismo, se ha tener en cuenta:

**El impacto medioambiental y el consumo sostenible:** la mayoría de los juegos y juguetes están hechos de plástico, con el impacto medioambiental que esto supone. Por ello, es preciso transmitir al/la menor hábitos de consumo sostenible de juguetes: no es necesario acumular juguetes, debemos seleccionarlos en base a nuestras necesidades y preferencias y elegir aquéllos que estén fabricados a partir de materiales con menor impacto medioambiental.

El **consumo solidario** de juguetes fabricados en diferentes países del Sur en condiciones, laborales y sociales, más dignas y justas en lo que se refiere a: salarios y equiparación de los mismos entre mujeres y hombres, evitar la explotación laboral infantil, apostar por la producción ecológica y el respeto del medio ambiente, etc.

# La Seguridad del Juguete

En la selección del juguete, además de partir de la edad y los intereses del/la menor así como de las habilidades individuales y sociales y los valores que éste transmite, debemos asegurarnos de que es un objeto seguro.

Podemos valorar la seguridad del juguete en función de los siguientes aspectos, que se deben indicar en su envoltorio o cubierta:



Marca comercial.



Nombre y/o razón social del fabricante y su dirección (o la de su representante autorizado o del importador dentro de la Unión Europea).



Marca CE, con la que el fabricante acredita que el juguete cumple todos los requisitos reglamentarios en la directiva europea sobre seguridad.



Características técnicas y funcionales e indicadores de seguridad, que pueden estar representados mediante textos, dibujos o símbolos.



La edad: es obligatorio indicarlo en juguetes que no son convenientes para menores de 36 meses o únicamente para niños/as mayores de una determinada edad. Ha de ser fijada por el fabricante.



Advertencias acerca de los riesgos derivados del uso de los juguetes y su manera de evitarlos.

## ¿Qué hago si tengo algún problema con el juguete?



Reúne todas las pruebas o daños padecidos: etiquetado del juguete, instrucciones de uso y advertencias de riesgo (u omisión de éstas), justificante de compra, documentos de asistencia médica, etc.



Acude al establecimiento, al fabricante o, si se trata de una compra a domicilio o a distancia, escribe a la dirección indicada para las reclamaciones. Si no se resuelve...



Contacta con tu Oficina Municipal de Información al Consumidor.

# Recomendaciones

- Proporciona al niño/a espacios, tiempo y compañeros/as para jugar.
  - Comparte sus momentos de juego con el/la menor.
- Selecciona los juguetes en función de la edad y las inquietudes del/la menor, de la capacidad educativa y de la seguridad de los mismos.
  - Evita juegos y juguetes que fomenten valores sexistas, xenófobos, violentos, etc.
  - Fomenta un consumo responsable y sostenible de juguetes.
    - Ten en cuenta los criterios de seguridad.
- Asegúrate de que la información que se presenta en el embalaje del juguete se corresponde con su contenido.
- Lee las instrucciones de uso, que tienen que estar, como mínimo, en la lengua del país donde se comercializa.
- Lee otras etiquetas no obligatorias que informan de los indicadores de protección medioambiental, calidad, comercio justo...

## FUENTES BIBLIOGRÁFICAS:

[www.adese.es](http://www.adese.es)

[www.cecu.es](http://www.cecu.es): Confederación Española de Consumidores y Usuarios

[www.fapamv.com/apas/apagestal/](http://www.fapamv.com/apas/apagestal/): Asociación de Madres y Padres de Alumnos Colegio Gesta I

[www.guiadeljuguete.com](http://www.guiadeljuguete.com)

[www.jugueteseguro.com](http://www.jugueteseguro.com)

[www.ludomecum.com](http://www.ludomecum.com)

[www.pegionline.eu](http://www.pegionline.eu)

Edita: Cruz Roja Juventud. C/ Rafael Villa, s/n. 28023 El Plantío - Madrid.

Texto: Cruz Roja Juventud, 2008.

Diseño e ilustraciones: Mónica Carretero.

Depósito Legal:



### CONTACTOS DE INTERÉS

Denuncia de juegos y juguetes sexistas:

Instituto de la Mujer

[www.migualdad.es/mujer/](http://www.migualdad.es/mujer/)

900 191 010 (Gratuito).

Oficinas Municipales de Información al Consumidor:

Instituto Nacional del Consumo

[www.consumo-inc.es/](http://www.consumo-inc.es/)

91 822 44 40 o 91 822 44 63

Cruz Roja Juventud en:



[www.cruzrojajuventud.es](http://www.cruzrojajuventud.es) 902 22 22 92

Humanidad Imparcialidad Neutralidad Independencia Voluntariado Unidad Universalidad