GUÍA

EL JUGUETE EDUCATIVO

¡INCLUYE MEDIDOR DE ALTURA!

Cada vez más cerca de las personas

Cruz Roja Juventud

GUÍA

EL JUGUETE EDUCATIVO

Edición de Cruz Roja Juventud

juventud@cruzroja.es
www.cruzrojajuventud.org

Texto: Cruz Roja Juventud, 2017

Diseño e ilustraciones:
Genie Espinosa
www.geniespinosa.com

ISBN: 978-84-7899-333-8
Depósito legal: M-31859-2017

Esta guía no podrá ser reproducida ni total ni parcialmente sin permiso de Cruz Roja Juventud.

Reservados todos los derechos.

Índice

1.¿Es importante el juego y el juguete? 7

1.1 ¿Qué es el juego? 8
1.2 ¿Qué es un juguete? ¿para qué sirve? 10

2. Educación en valores a través del juego y el juguete 13

2.1 Gamificación 14

3. ¿Qué tipos de juegos y juguetes existen? 17

3.1. Juegos y juguetes según la edad 20

4. ¿Qué puedo regalar a un/a niño/a con diversidad funcional? . 43

4.1. Diversidad visual 44
4.2. Diversidad auditiva 45
4.3. Diversidad motriz 46
4.4. Diversidad intelectual 47

5. VIDEOJUEGOS, ¿también son educativos? 48

5.1. El código de seguridad PEGI 49

6. La seguridad del juguete 50

7. ¿Qué hago si tengo algún problema con el juguete? 51

8. Consejos 53

9. Fuentes bibliográficas 54

10.Contactos de interés 56

¿ES IMPORTANTE EL JUEGO Y EL JUGUETE?

Los niños y las niñas tienen derechos, tal y como queda recogido en la **Declaración sobre los Derechos del Niño aprobada en 1959**.

Años después, en 1989, se firmó la Convención sobre los Derechos del niño, la cual ha influido positivamente en el modo en el que los gobiernos elaboran las políticas públicas. Así, el reconocimiento de los niños y las niñas como sujetos de derechos humanos, ha llevado a escenarios en los que la infancia ha sido tenida en cuenta de manera específica.

Por ejemplo, ha sido gracias a este cambio de concepto que las personas que tienen que decidir sobre los asuntos que afectan a la infancia han de tener en cuenta siempre los intereses del niño y la niña. Experiencias en esta línea serían aquellas que contemplan la participación de la infancia a la hora de decidir sobre las políticas urbanas de las ciudades (Tonucci, 1991).

Además, la **Convención sobre los Derechos del niño** también reconoce otra serie de derechos, como el derecho al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad. Esto se hace explícito porque se entiende que el juego es un elemento crucial en el desarrollo del niño y la niña.

Desde **Cruz Roja Juventud** nos sumamos a reconocer la importancia del juego, y por ello elaboramos esta guía, con el objetivo de que sirva a madres, padres, tutores/as y agentes socializadores a extraer el máximo partido a los juegos y juguetes que facilitan a los/as niños/as.

¿Qué es el juego?

El juego es un derecho reconocido de los niños y niñas.

La Declaración Universal de los Derechos de la Infancia reconoce el juego como un derecho fundamental, puesto que jugar posibilita situaciones óptimas que influyen en el sano crecimiento y desarrollo de los niños y las niñas. Como reconoce el psicólogo experto en juego José Luis Linaza (2013) "en la medida en que es necesario para alcanzar nuestra condición humana, se convierte también en un derecho".

En la misma línea, la profesora especialista en educación infantil Cristina Pérez (2012) afirma que "el juego es una actividad inherente del ser humano. Es la primera y la principal actividad por la que nos comunicamos con los demás, observamos y exploramos la realidad que nos rodea, establecemos relaciones con los objetos... es el medio por el que comprenden cómo es el mundo y se integran en él."

El juego se convierte, desde edades muy tempranas en una herramienta para:

Descubrir, manipular, observar e interpretar el mundo que nos rodea.

Aprender a relacionarnos y comunicarnos con los/as demás.

El niño y la niña viven jugando y juegan viviendo. El juego y el juguete no deben ser un premio ni un castigo, sino un instrumento que facilite un desarrollo sano y equilibrado ya que supone una herramienta de experimentación universal que facilita el desarrollo individual y social del/la niño/a.

Según Cristina Pérez (2012) son varias las características que podemos encontrar en la naturaleza del juego:

- Es una actividad espontánea y placentera.
- Es un modo de interactuar con la realidad.
- Favorece el aprendizaje, la socialización y la comunicación.
- Es motivador en sí mismo, cualquier actividad convertida en juego es atractiva para el/la niño/a.
- Permite al/la niño/a afirmarse como persona independiente de las otras.
- Permite la resolución pacífica de conflictos al vivenciar situaciones problemáticas de la vida cotidiana a las que le debe dar una solución.
- Se elige libremente, los/as niños/as no se sienten obligados a jugar.
- Estimula la expresión de ideas y sentimientos .
- Es un recurso educativo atrayente y motivador que permite el aprendizaje.
- Es catártico, pues permite liberar tensiones.

¿Qué es un juguete? ¿Para qué sirve?

El juguete es aquella creación, artesanal o industrial, diseñada y/o producida para estimular y acompañar el juego. Cualquier persona, menor de edad o adulto/a, con mayor o menor sofisticación puede convertir un objeto en material de juego.

A través del juguete podemos estimular la imaginación, la creatividad, el movimiento, el lenguaje, la memoria, etc. del/a niño/a, 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 niño/a 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 en la infancia.

La potenciación de su imaginación, creatividad, etc., y la relación con otras personas.

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 niño/a.

Por ello desde **Cruz Roja Juventud**, entendemos que la compra y entrega de juegos y juguetes deberían presentar las siguientes características:

Juego educativo y cooperativo:
El trabajo en equipo y el compañerismo son valores más fáciles de trabajar cuanto menos individualista es el juguete o el juego. Un juguete educativo permitirá adquirir valores como el respeto y la tolerancia hacia las personas, normas y reglas y potenciar la socialización.

No sexistas:
Facilitando la utilización de los juegos y juguetes indistintamente por niños y niñas y promoviendo capacidades como la audacia, la valentía, la iniciativa y la sensibilidad, conseguiremos fomentar que no existan juguetes de chicos o de chicas. No es tanto la condición del juguete sino del uso que vamos hacer de él, y así debemos entenderlo. Además, existen juguetes que trasladan un mensaje negativo y estereotipado que fomenta la desigualdad, y regalarlo en la infancia puede generar pensamientos que deriven en desigualdades sociales.

No bélicos:
Como agentes sensibilizadores en la prevención de conductas violentas, no consideramos que un juguete con características bélicas pueda educar.

La energía y emociones del/la niño/a deben canalizarse a través de otro tipo de juegos y juguetes: cooperativos, tradicionales, de deporte, de otras culturas, que refuerzan ciertas habilidades sociales, etc.

Asimismo, se ha de 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 niño/a hábitos de consumo sostenible de juguetes, como destaca el psicopedagogo Ricardo Jambrina (2001) "los juguetes son instrumentos al servicio del juego infantil" ya que sin el juego los juguetes no tendrían sentido pero aunque no existieran los juguetes los/as niños/as seguirían jugando.

Debemos seleccionarlos en base a sus necesidades y preferencias y elegir aquellos que estén fabricados a partir de materiales con menor impacto medioambiental como **la madera, el corcho, el papel y el cartón reciclados.**
Recordemos en este sentido que como dice Cristina Pérez (2012) con pocos juguetes y siendo adecuados, el/la niño/a juega más y mejor.

Además, siempre podremos fomentar en los/as niños/as el valor del reciclaje de juguetes. De esta manera no solo sensibilizaremos en torno a la protección medioambiental si no que fomentaremos la imaginación, la autonomía, las relaciones sociales y el crecimiento personal de manera trasversal. **Estas actividades deben realizarse siempre con supervisión adulta.**

El consumo solidario de juguetes fabricados en condiciones, laborales y sociales 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. no sólo es un modo de transformar el mundo, orientándolo hacia la equidad social, sino que educará a niños y niñas en la importancia de adoptar comportamientos que sean coherentes con sus principios.

EDUCACIÓN EN VALORES A TRAVÉS DEL JUEGO Y EL JUGUETE

¿Qué es un juguete? ¿Para qué sirve?

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 niño/a.

Por ello desde **Cruz Roja Juventud**, entendemos que la compra y entrega de juegos y juguetes deberían presentar las siguientes características:

Juego educativo y cooperativo:
El trabajo en equipo y el compañerismo son valores más fáciles de trabajar cuanto menos individualista es el juguete o el juego. Un juguete educativo permitirá adquirir valores como el respeto y la tolerancia hacia las personas, normas y reglas y potenciar la socialización.

No sexistas:
Facilitando la utilización de los juegos y juguetes indistintamente por niños y niñas y promoviendo capacidades como la audacia, la valentía, la iniciativa y la sensibilidad, conseguiremos fomentar que no existan juguetes de chicos o de chicas. No es tanto la condición del juguete sino del uso que vamos hacer de él, y así debemos entenderlo. Además, existen juguetes que trasladan un mensaje negativo y estereotipado que fomenta la desigualdad, y regalarlo en la infancia puede generar pensamientos que deriven en desigualdades sociales.

No bélicos:
Como agentes sensibilizadores en la prevención de conductas violentas, no consideramos que un juguete con características bélicas pueda educar.

La energía y emociones del/la niño/a deben canalizarse a través de otro tipo de juegos y juguetes: cooperativos, tradicionales, de deporte, de otras culturas, que refuerzan ciertas habilidades sociales, etc.

Gamificación

Hasta ahora hemos destacado que el juego es un recurso educativo, motivador, que favorece el aprendizaje y el desarrollo personal. Además, **ayuda a construir confianza en los demás y en la propia capacidad del equipo**.

Tal es la potencialidad que tiene el juego para aprender y desarrollarse, que recientemente se ha acuñado el término gamificación, empleado en los procesos de aprendizaje no sólo de niños, niñas y jóvenes, sino también dirigidos a personas adultas. Así, **la gamificación** consiste en "la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas" (Karl. M. Kapp, 2012).

Lo que buscamos con la gamificación es influir en la conducta psicológica y social de la persona que juega, ya sea con dinámicas, juegos, premios, desafíos, etc., para conseguir que una actividad sea motivadora y enriquecedora. Lo que podemos conseguir a través de ello es:

- Participación
- Personalización del proceso de enseñanza-aprendizaje
- Motivación
- Creación de equipo
- Compromiso
- Toma de decisiones

Según los autores Hamari y Koivisto (2013) el objetivo de la gamificación es influir en el comportamiento de las personas, aunque también se consiga el disfrute del propio juego. Definitivamente, la incorporación de este enfoque en prácticas cotidianas del mundo adulto demuestra el gran potencial que tiene el juego como una herramienta de desarrollo personal y social, que fomenta el aprendizaje, ya que lo que se logra es aprender a través de una experiencia gratificante.

Ejemplos para poner en práctica la gamificación en el día a día:

Involucración de los/as niños/as en las tareas del hogar mediante puntos.

Adquirir conocimientos educativos a través de juegos.

Aprendizaje de idiomas a través de juegos electrónicos.

Competiciones por puntos en maratones por equipos.

¿QUÉ TIPOS DE JUEGOS Y JUGUETES EXISTEN?

Los juguetes se pueden clasificar en función de:

El área o habilidad que potencien a través de su uso.
La edad del/la niño/a.

Juegos y juguetes que potencian...

Los sentidos:
Favorecen el conocimiento y dominio del propio cuerpo, haciendo que el/la niño/a 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:
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, puzles...
Son un recurso atractivo para reforzar el aprendizaje de contenidos formales de los/as niños/as como en el caso de los números y las letras.

El desarrollo afectivo y emocional:
Facilitan que el/la niño/a se exprese libremente, descargue tensiones, desarrolle la empatía, el cuidado, la inteligencia emocional y la afectividad.
Por ejemplo:
disfraces, juguetes en miniatura de elementos del mundo real, marionetas, muñecos, rompecabezas, juegos de habilidad física o de mesa, etc.

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 acuerdos entre diferentes jugadores/as, juegos de mesa, deportivos....

Juegos y juguetes según la edad

Un mismo juguete puede desarrollar varias habilidades y ser utilizado en diferentes edades, ya que cumple distintos objetivos conforme el/la niño/a va creciendo, aunque también como indica José Luis Linaza (2013) "no todos los diferentes tipos de juego están presentes en los seres humanos en cualquier momento de la vida".
Asimismo, cada niño/a no responde de forma fija a las divisiones por edades, por lo que la clasificación que a continuación se detalla es orientativa.

Clasificación orientativa:

de 0 a 6 meses

de 6 a 12 meses

de 1 a 2 años

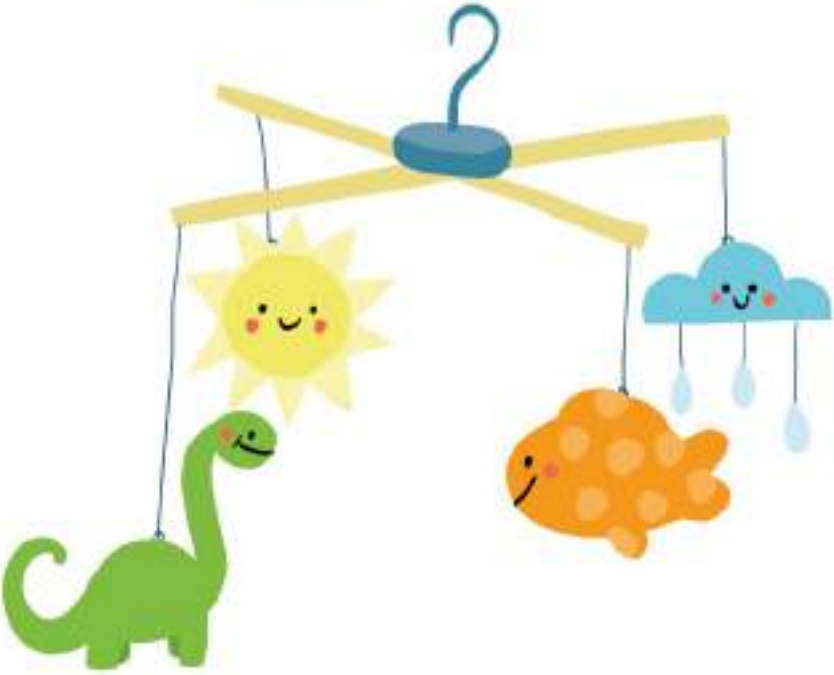
de 2 a 3 años

de 3 a 6 años

de 6 a 9 años

de 9 a 12 años

más de 12 años



De 0 a 6 meses:

Los juegos en esta edad se caracterizan por responder a las diferentes funciones corporales. 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:

- Sonajeros, manoplas y calcetines con sonidos.

- 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.

- Carruseles musicales.

- 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.

- Trapecios, bolas, anillas, pequeños muñecos y muñecas, etc. que puedan colocarse en el cochecito o en la cuna y a los que el/la niño/a pueda agarrarse, estirar, golpear, etc.

- Centros de actividades y alfombras con diferentes colores, texturas y sonidos, que incluyan anillas, animales, etc.

- Mordedores.

De 6 A 12 meses:

El/la niño/a comienza a sentarse, a agarrar objetos, gatear e incluso empieza a ponerse de pie con ayuda. En estos meses, predomina el área de movimiento, pero también el/la niño/a empieza a tener conciencia del Yo y del Otro. Comienza a reconocer voces, 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 la persona adulta comparta los momentos de juego con el/la niño/a, que le presente los juegos y juguetes de forma atractiva, participando en las sorpresas. Esto le motivará a descubrir, podrá aprender por imitación, aumentará su autoestima al ser premiado/a y le ayudará a aprender valores y formas de actuación.

Los juguetes recomendados a esta edad son:

- Encajables grandes (cubos de distintos tamaños que encajan y se apilan)

- Juguetes para la bañera.

- Móviles con colgantes o lámparas 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.

- Mesas, alfombras 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 para una mayor sujeción.

- 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 ...

En esta etapa la acción sobre el objeto dejará de tener importancia y lo importante para el/la niño/a será el descubrimiento de su propio ser, de sus posibilidades.

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 (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:

- Triciclos sin pedales.

- Juguetes con sonido y movimiento, incluidos aquéllos para arrastrar o empujar.

- Pelotas grandes y pequeñas.

- 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).

- 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.

- Mesa o centro de actividades.

De 2 a 3 años:

La autonomía del/la niño/a ha aumentado: camina, tiene un mayor dominio de su cuerpo y conoce con mayor detalle su entorno. Los juegos más característicos son los de construcciones y los simbólicos (cuando el/la niño/a representa, ensaya o fantasea a través del propio juego).

Los juegos y juguetes por los que se interesa el/la niño/a 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).

- Ceras, pintura de dedos, pizarra, plastilina...

- Disfraces y complementos de los mismos.

- Columpio y tobogán de 3 o 4 peldaños.

- 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. Títeres.

- Juguetes y utensilios para jugar con el agua y la arena.

De 3 a 6 años:

Aparece el juego asociativo por lo que ya busca compañeros/as de juegos, aunque de vez en cuando vuelva al juego solitario. El dominio de su cuerpo sigue aumentando y pone a prueba y ejercita sus habilidades.
En esta etapa comienzan los roles a la hora del juego. Surgen así las primeras actividades regladas, la representación y el fingir.

Los juegos y juguetes propios de esta etapa son:

Los juguetes de movimiento:
serán los que mayor atención le 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, niño/a-adulto/a, en el que se dé 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, sobre todo 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:

- Bicicleta, patines, patinete de 4 ruedas, triciclo ...
- Accesorios deportivos: balones, canastas ...
- Coches y trenes teledirigidos.
- Peonzas visuales y sonoras.
- Caleidoscopios sencillos y de figuras grandes.
- Instrumentos musicales: tambores, maracas, cajas chinas, xilófono, flauta, etc.
- 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, maniquíes y peluches.
- Disfraces.
- Títeres de guante o dedo.
- Casas y tiendas indias.
- Magnetófonos, micrófonos, etc.
- Juguetes para encajar y construcciones.
- Pelotas y balones 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:

En estas edades toma más importancia el juego colectivo, en el que el/la niño/a considera a sus/as amigos/as como iguales. Comienzan a individualizarse respecto a la persona adulta.
Comienzan los juegos de competición cooperativa, en los cuales compiten grupalmente frente a otros/as niños/as con reglas propias.

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 niño/a.

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:

- Videojuegos.

- Juegos interactivos en dispositivos electrónicos (puzles, libro-juegos, juegos de matemáticas y lectura, juegos de música, juegos de memoria y lógica, reconocimiento de patrones, juegos creativos, juegos que trabajen las habilidades sociales y emocionales...).

- 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, maniquíes 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, abalorios y telares.

- Juegos de mesa, clásicos y de estrategia: oca, parchís, dominó, cartas, tres en raya, ajedrez, etc.

- Juegos de magia sencillos, de memoria, de azar ...

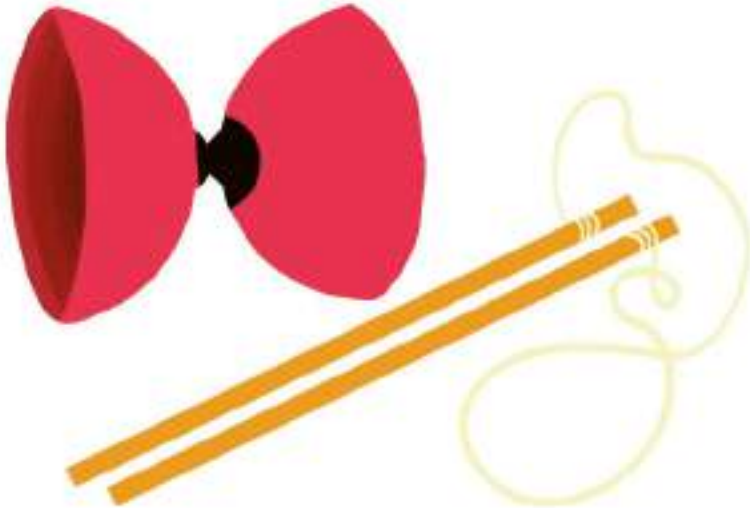
- Juegos de habilidad, por ejemplo, las canicas o dianas.

De 9 a 12 años:

Cuando se encuentran en estas edades surgen las pandillas y los grupos firmes, que fomentan el nosotros frente al yo.
Durante las competiciones, el triunfo será la finalidad y su reafirmación como grupo.
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 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 ...

- Futbolín, ping- pong y billar.

- Bolos, petanca, bádminton ...

- Vehículos teledirigidos, trenes eléctricos ...

- Videojuegos.

- Juegos interactivos en dispositivos electrónicos (juegos de matemáticas y lectura, juegos de música, juegos de memoria y lógica, juegos creativos, juegos que trabajen las habilidades sociales y emocionales, aplicaciones que ayudan a aprender geografía, historia, ciencia...).

- Modelismo (realización de barcos, aviones, casitas, muebles en miniatura, etc.).

- Colecciones de cromos, monedas, rocas ...

- Instrumentos musicales.

- Muñecos, muñecas y maniquíes.

- 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, 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 de la persona. Una etapa 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 receptivo/a. Conviene 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, elegidos en función de sus intereses y de su círculo de amistades.

Deben estimular las aficiones adquiridas.

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 juegos y juguetes recomendados a esta edad son:

- Bicicleta, patines, patinetes y monopatines.

- Diábolo, platos chinos, pelotas y mazas de malabares; yo- yo, zancos ...

- Videojuegos.

- Juegos interactivos en dispositivos electrónicos (juegos de matemáticas y lectura, juegos de música, juegos de memoria y lógica, juegos creativos, juegos que trabajen las habilidades sociales y emocionales, aplicaciones que ayudan a aprender geografía, historia, ciencia ...).

- Pinturas y caballetes.

- 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.

- Futbolín, ping pong y billar.

- Bolos, petanca, bádminton, raquetas, etc.

- Libros.

¿QUÉ PUEDO REGALAR A UN/A NIÑO/A CON DIVERSIDAD FUNCIONAL?

Como señalábamos, el juego es una herramienta de experimentación universal, incluyendo a los niños y las niñas con diversidad funcional (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 niño/a.
El juego, como actividad espontánea en todos/as los/as niños/as, con capacidades diferentes o no, es divertido y tiene las mismas funciones en todos los casos. Adriana Losada en sus trabajos de terapia ocupacional (2006) recuerda que cuando existe algún tipo de capacidad diferente "es necesario estimular el desarrollo de éste área, pues a través del juego se permite la evolución integral de la población infantil la cual puede verse limitada en algún aspecto".

Cuando los juguetes no pueden ser utilizados tal y como se comercializan porque son incompatibles con la diversidad funcional del/la niño/a, será necesario adaptarlo o que el/la niño/a 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 elegir un juguete para niños/as con diversidad funcional podemos tener en cuenta que hay:

Juguetes comunes adaptados para cumplir con dificultades particulares.

Juguetes construidos para dar respuesta a necesidades ergonómicas y funcionales de todos/as los/as niños/as.

Juguetes diseñados específicamente para niños/as con diversidad funcional .

A la hora de comprar o adaptar los juegos y juguetes, en función de las diversidades funcionales, podemos tener en cuenta los siguientes aspectos:

Diversidad visual:

El diseño será 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.

También podemos...
Traducir las instrucciones al sistema Braille, dotarlas de relieve o de ilustraciones o sustituir el texto por grabaciones de voz.

En juegos de mesa 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.

Ejemplos de juegos y juguetes:

Radios
Muñecas
Instrumentos
bolas especiales que suenan al moverse
libros con texturas
juego de imanes
sellos
ordenador

Diversidad auditiva:

Para los/as niño/as con restos auditivos funcionales es positivo adquirir 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 niño/a (luces, imágenes, vibraciones, etc.).

Traducir los mensajes orales a mensajes escritos.

Ejemplos de juegos y juguetes:

Cualquier juego que no conlleve sonido (juego de mesa, puzzle, pelota, muñeca, etc.)
Cuentos en lengua de signos o los habituales.
Material para disfraces
Plastilina, cerámica ...
Juegos teledirigidos
Videojuegos

Diversidad motriz:

Juguetes 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 niño/a 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.

Os proponemos algunas ideas de juguetes:

Peluches, cuentos de fácil manejo
Proyector de imágenes.
Instrumentos.
Estaciones de tren o pistas de coche.
Parchís y oca electrónicas (sin fichas y con luces).
Memoramas y rompecabezas con imanes.
Juguetes de construcción.

Diversidad 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.

Ejemplos de juegos y juguetes:

Peluches, cuentos de fácil manejo
Juegos multifunción (pizarra, encaje de formas geométricas, laberinto, ábaco ...)
Plastilina, puzzle adaptado ...
Cuentos
Instrumentos
Libros para colorear
Rompecabezas y memoramas
Juguetes con música o sonidos
Juegos de construcción
Pelotas y balones

VIDEOJUEGOS ¿TAMBIÉN SON EDUCATIVOS?

Desde nuestra perspectiva, 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 niño/a, contribuyendo, del mismo modo que lo harían otros juegos y juguetes, a lo siguiente:

Adquirir nuevos conocimientos.
Poner en práctica conocimientos conceptuales, procedimentales y actitudinales.
Desarrollar habilidades psicomotrices, así como la coordinación mano-vista.
Desarrollar habilidades de pensamiento crítico, estrategia y toma de decisiones.
Adquirir habilidades relacionadas con el mundo digital.
Desarrollar actitudes de superación y autoestima.
Aprender a compartir y colaborar con el otro.
Potenciar la fantasía, la imaginación y la creatividad.

No obstante, hemos de tener claro que el empleo de videojuegos como herramientas educativas y no como fines en sí mismos, depende de los siguientes aspectos, a los cuales debemos prestar especial atención:

El contenido de los juegos:
evitando aquellos que fomenten valores violentos, sexistas, discriminatorios, etc. Para ello debe prestarse atención al código de seguridad PEGI.

El tiempo de exposición a las pantallas:
alternando el videojuego y el ordenador con otros juegos y juguetes.

IMPORTANTE

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 niño/a.

Los iconos informan acerca de los contenidos del juego.

Edad mínima recomendada.

Lenguaje soez o inapropiado para niños.

Contiene violencia.

Puede producir miedo.

Contenido discriminatorio hacia alguna minoría.

Contiene escenas de sexo o hace referencia a actos sexuales.

Hace referencia al consumo de drogas.

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

LA SEGURIDAD DEL JUGUETE

Además de atender al código PEGI, debemos recordar que existen otros aspectos a tener en cuenta a la hora de comprar un juguete y que son claves para asegurar el bienestar de niños y niñas. Como indica Ricardo Jambrina (2001):

Un juguete no puede poner en peligro la seguridad y salud de quien lo va a utilizar.

Tiene que ir acompañado de instrucciones donde se indiquen la forma de uso y la edad a la que va destinado.

Es preciso siempre acompañar la entrega de un juguete de la presencia de un adulto que incentive su uso, explique su funcionamiento y alerte de posibles problemas.

El/la comerciante se responsabiliza de los daños que puedan ocasionar si no cumplen los requisitos exigidos por la ley.

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

¿QUÉ HAGO SI TENGO ALGÚN PROBLEMA CON EL JUGUETE?

1.- 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.

2.- 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...

CONSEJOS

Proporciona al/la niño/a espacios, tiempo y compañeros/as para jugar.

Comparte momentos de juego con el/la niño/a.

Selecciona los juguetes en función de la edad y las inquietudes del/la niño/a, 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.

Lee las instrucciones de uso, que tienen que estar, como mínimo, en la lengua del país donde se comercializa.

Asegúrate de que la información que se presenta en el embalaje del juguete se corresponde con su contenido.

Ten en cuenta los criterios de seguridad.

Lee las instrucciones de uso, que tienen que estar, como mínimo, en la lengua del país donde se comercializa.

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

- Ampa.gesta1.org. (2017).
Inicio - Ampa Gesta 1. Disponible es: http://ampa.gesta1.org/

- Asociación Española de Videojuegos (2015).
Disponible en: http://www.aevi.org.es/

- Cecu.es. (2017). CECU - Confederación de Consumidores y Usuarios.
Disponible en: http://www.cecu.es

- Cesya.es. (2016). CESyA | Centro Español del Subtitulado y la Audiodescripción.
Disponible en: http://www.cesya.es

- Díaz Cruzado, J. y Troyano Rodríguez, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. En III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre Sevilla, España: Universidad de Sevilla. Facultad de Ciencias de la Educación.

- Gragera, T. (2016): Juguetes recomendados por edades.
Disponible en: http://www.onmeda.es/mi_hijo/juguetes_recomendados_por_edades.html

- Guiaaiju.com. (2016). Guía de Juegos y Juguetes Aiju 2016-2017. Disponible en: http://www.guiaaiju.com/2016/home.php

- Hamari, J. y Koivisto, J. (2013): Social motivations to use gamification: an empirical study of gamifying exercise. En Proceedings of the 21st European Conference on Information Systems.

- Jambrina Hernández, R. (2001): "El juego en la infancia" Revista Digital "La página más educativa Nº1, enero-febrero 2001. DL:GR-1740 ISSN: 1577-2365

- Joguina Segura. (2017). Joguina Segura. [online] Disponible en: http://joguinasegura.coop/es/

- Kapp, K. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. John Wiley & Sons.

- KidzInMind España. (2014). KidzInMind España.
Disponible en: http://www.kidzinmind.com/blog/es/

- Lago, A. (15 de mayo de 2016). El departamento de Educación Física del IES CONSELLERÍA como partner activo del EUROPEAN WORK EXPERIENCE participa en la primavera educativa con un stand donde explicamos el proyecto del que somos socios. Wordpress.
Recuperado de: https://efiesconselleria.wordpress.com/

- Lázaro González, I. (2011). Protección de la infancia vs. El niño, sujeto de derechos. [online]
Disponible en: http://www.revista-critica.com/la-revista/monografico/analisis/557-proteccion-de-la-infancia-vs-el-nino-sujeto-de-derechos

- Linaza, J.L (2013): El juego es un derecho y una necesidad de la infancia. Bordón 65 (1), 2013, 103-117, ISSN: 0210-5934

- Losada Gómez, A. (2006): Características de los juegos y juguetes utilizados por terapia ocupacional en niños con discapacidad. Umbral Científico, núm. 9, 2006, pp. 10-19

- Mejor Juguete del Año. (2016). Premios del Mejor Juguete del Año.
Disponible en: http://www.mejorjuguete.com/

- Pegionline.eu. (2007). PEGI Online.
isponible en: http://www.pegionline.eu/es/index

- Pérez Cordera, C. (2010): La importancia del juego y los juguetes para el desarrollo integral de los niños/as de educación infantil. Rta. Autodidacta, Revista Autodidacta , v. 1 , n. 9, pp 10-20

- Plataforma Proyecta
Disponible en: http://www.plataformaproyecta.org/es/recursos-educativos/gamificacion-jugar-para-aprender

- Rossaro, A.L. (2012): Aprender jugando: Los videojuegos y su potencial educativo. [online]
Disponible en: https://ineverycrea.net/

- Tonucci, F. (2004): La ciudad de los niños: un modo nuevo de pensar la ciudad. Fund. German Sanchez Ruiperez.

- Trillo, P. (2014): Juegos y juguetes con material reciclado. Ediciones Lea S.A.

CONTACTOS DE INTERÉS

Para la denuncia de juegos y juguetes sexistas:
Instituto de la Mujer y para la Igualdad de Oportunidades
http://www.inmujer.es/observatorios/observImg/quejas/home.htm
900 191 010

Oficinas Municipales de Información al Consumidor:
Agencia española de Consumo, Seguridad alimentaria y Nutrición
http://aplicaciones.consumo-inc.es/cidoc/Consultas/dirMapas.aspx?tabla=omic

Cruz Roja Juventud

www.cruzrojajuventud.org

902 22 22 92

Humanidad Imparcialidad Neutralidad Independencia Voluntariado Unidad Universalidad