



## JUGAR ES APRENDER

### I. GUÍA DEL JUGUETE:

#### 1. DE 3 a 5 AÑOS. ¿CÓMO SON ESTOS NIÑOS/AS?

- Tienen un tiempo de atención más prolongado.
- Hacen tonterías, son revoltosos/as y a veces tienen una media lengua trapera.
- Hablan y preguntan mucho.
- Prueban constantemente sus habilidades físicas.
- Revelan sus sentimientos en juegos dramáticos.
- Les gusta jugar con sus amigos/as, no saben perder.
- Comparten y guardan turnos algunas veces.

#### **SUS JUGUETES:**

##### **Motricidad:**

- Objetos para el agua.
- Columpios, pelotas, coches, aviones, trenes.
- Patines y patinetes.
- Triciclos y bicicletas.

##### **Motricidad fina:**

- Material de construcción y puzzles.
- Punzones y tijeras.
- Banco de carpintero.
- Equipo con martillo y clavos pequeños.
- Mecanos.
- Papel para recortar, tijeras de punta redonda.
- Recortables geométricos que se pegan.
- Lápices de colores, pinturas de dedos.
- Plastilina, barro para moldear.
- Colorines.

##### **Expresión y desarrollo de capacidades:**

- Pizarra.
- Cassettes.
- Instrumentos musicales: carrillón, etc.
- Libros e historias cortas e ilustradas.
- Dominós
- Discos de canciones populares.

##### **Juego simbólico:**

- Muñecas que se puedan lavar (es importante en esta edad que se detallen correctamente las diferentes partes del cuerpo).

- Animales y plantas para cuidar.
- Tienda de indios.
- Instrumentos de oficio: carpintería, jardinería, tienda para comprar y vender, banco de herramientas...
- Garaje y estación de servicios.
- Teléfonos.
- Acuarios.
- Pinturas de maquillaje.
- Ropa diversa para disfrazarse, sombreros, zapatos...
- Equipo de limpieza y plancha...

## **2. DE 6 a 8 AÑOS ¿CÓMO SON ESTOS NIÑOS/AS?**

- Aumenta su curiosidad por la gente y cómo funciona el mundo en general.
- Pueden leer, dibujar, escribir, contar historias (a su estilo). Hacia los 7 la mayoría comprende la suma y la resta, si se emplean objetos y situaciones reales.
- Poco a pocos e van interesando por el resultado final de sus acciones.
- Ganan mayor confianza en sus destrezas física.
- Muestran interés por los trabajos que realizan los adultos que admiran.
- Son capaces de expresar sus sentimientos y de controlarse, pero todavía necesitan a los adultos para calmarse. Muchos chavales y chavalas son capaces de ayudar a otros/as, por su propia iniciativa, en las actividades grupales y a resolver problemas entre ellos/as.
- Requieren afecto y apoyo del adulto. La mayoría de las niñas/os necesitan aprender a participar, a competir, a perder y a ganar, respetando al adversario.

### **SUS JUGUETES:**

#### **Motricidad:**

- Pelotas, balones.
- Juguetes para la arena.
- Utensilios de jardinería.
- Carretillas de madera y metal.
- Bicicletas con neumáticos grandes y estabilizadores.
- Columpios.
- Bolos.
- Cuerda para saltar.
- Gomas, aros.
- Equipo de deportes.
- Barras.
- Monopatín.

#### **Expresión:**

- Cuentos y libros.
- Juguetes para enriquecer el vocabulario, los números...
- Cuentos y libros con la clasificación de animales y plantas.
- Todo tipo de instrumentos.

#### **Juego simbólico:**

- Muñecas, ropas de muñecas, coches, muebles de muñecas.
- Disfraces: médicas, jardinera/o, payaso...
- Marionetas.
- Imprentas.

#### **Otros:**

- Juegos de experimentos.
- Microscopio y telescopio.
- Cromos, álbumes.
- Reloj.
- Cine.
- Juegos educativos: desarrollo de la imaginación, del lenguaje, del razonamiento.
- Juegos de mesa: parchís, ocas, barajas, lotería...

**Motricidad fina:**

- Juguetes desmontables.
- Coche de movimiento manual.
- Lápices de colores y cera.
- Puzzles y cascanueces.
- Juegos de construcción de madera o plástico.
- Bolas para jugar.
- Caja de utensilios.
- Mecanos.
- Trenes y coches eléctricos.
- Construcción de móviles.

**3. LOS NIÑOS/AS DE 9 a 12 AÑOS - SUS JUGUETES:**

- Juego de carpintero.
- Lana y agujas de tricotar.
- Máquina de coser.
- Puzzles difíciles.
- Pelota de fútbol o baloncesto.
- Juegos de sobremesa como ajedrez, parchís.
- Scalextric.
- Vehículos radiodirigidos.
- Juegos de preguntas y respuestas.
- Aeromodelismo.
- Construcciones complejas con piezas pequeñas acopladas.
- Juegos electrónicos.
- Futbolines.
- Proyectos de cine.
- Cometa.
- Petanca.
- Rompecabezas.
- Vehículos miniaturas.
- Microscopio y telescopio sencillo.
- Juegos de química y física.
- Objetos volantes no dirigidos.
- Juegos de composición de palabras.
- Bicicleta.
- Libros de lectura.
- Material para pintura.
- Tamgram.

**4. LOS NIÑOS/AS MAYORES DE 12 AÑOS - SUS JUGUETES:**

- Herramientas para bricolaje.
- Puzzles de muchas piezas.
- Rompecabezas chino.
- Material para trabajos manuales.

- Material de fotografía.
- Juegos de mesa.
- Juegos deportivos (ping-pong, tenis, petanca...)
- Juegos de estrategia.
- Juegos de combinaciones (cubos Rubick...)
- Circuitos de automóvil.
- Juegos de ordenador.
- Trenes y vías con accesorios.
- Bicicleta, monopatín, patines...
- Cajas de experimentos.
- Microscopio, telescopio.
- Prismáticos.
- Modalismo de coches, barcos y aviones.
- Juegos electrónicos de preguntas y respuestas.
- Instrumentos musicales.

### **¿QUÉ JUGUETES COMPRAR? CRITERIOS A TENER EN CUENTA PARA ELEGIR LOS JUGUETES MÁS ADECUADOS:**

Antes de realizar cualquier tipo de elección y compra hemos de tener en cuenta:

- La **edad y estadio evolutivo** del niño o la niña.
- Sus **aficiones e intereses** (debemos de descubrirlos).
- Los **valores que** queremos transmitir.
- Que sean divertidos.
- **Favorezcan la actividad** del niño o la niña. No son objetos de adorno; no son para verlos sino para ser utilizados.
  - a. que les permita manipularlos.
  - b. Cambiar su forma.
  - c. Desarrollar su imaginación y creatividad.

Es mucho mejor una muñeca que se le puedan quitar y poner los vestidos, que se le pueda lavar la cara, el pelo, etc. Que una muy bonita que solo sirva para verla...

Es más divertido un camión en el que se puedan cargar cosas, o que se pueda desmontar, que un coche muy lujoso que solo sirva para verlo...

- Que **sean variados**.
- **Fáciles de manejar, sencillos y fuertes**. Por lo cual no han de ser complicados en su utilización.
- **Desarrollen sus capacidades y habilidades físicas** (conocimiento de su esquema corporal y desarrolle sus sentidos), **intelectuales** (atención, concentración, memoria, razonamiento, creatividad, imaginación...) desarrollen su **afectividad y sentimientos estéticos, la sociabilidad y conceptos morales** (normas y conductas).
- Los juguetes **no deben favorecer la violencia, la agresividad, la competitividad**, porque hacen ver al niño la guerra como algo natural y próximo y les enseñan un único modo de resolver conflictos: con la fuerza y la violencia.
- **No debemos hacer distinciones entre juguetes de niños y de niñas**, la casa y el trabajo es de todos: las mujeres podemos conducir coches, interesarnos la mecánica; los hombres pueden hacer la comida, cuidar a un niño...
- **Tanto la carencia como la superabundancia de juguetes son perjudiciales** para el niño:

- La carencia no favorece su desarrollo, no le estimula, le hace sentirse triste, no querido...
- La superabundancia hace que no los valore, e incluso, que se aburra.
- No regalar los juguetes de una sola vez, el día de Reyes, sino distribuirlos a lo largo de todo el año.
- **Sean educativos**, es decir, que favorezcan la socialización del niño/a, la cooperación, que generen sentimientos positivos, pacifistas, ecológicos, no discriminatorios ni sexistas. Lo conviertan en un ser cada vez más crítico, participativos y responsable. No confundamos el concepto educativo con el de instructivo (aportación de conocimientos).
- A veces, los **juguetes más divertidos son los objetos de la propia casa**, siempre que les enseñemos con que cosas se puede jugar y con cuáles no: envases, ropas en desuso, cajas... pueden servir para disfrazarse, como moldes para jugar en la tierra, para jugar a las casitas, para fabricar instrumentos musicales... Y todo lo que encontramos en la naturaleza: arena, agua, flores, piedras, palos...
- **Los mejores padres no son los que regalan más juguetes ni los más caros**, sino los que les enseñan a jugar con ellos, a utilizarlos, a cuidarlos, a recogerlos, a arreglarlos; en definitiva, **los que juegan más con ellos y les enseñan a divertirse y a jugar con otros niños**.

### **NO NOS DEJEMOS LLEVAR POR:**

- A. El **reclamo publicitario**: ¡Están de moda!
- B. El **ocuparles el mayor tiempo posible** para que nos dejen en paz.
- C. Por **nuestros gustos** o lo que nos hubiera gustado tener a nosotros de pequeños.
- D. Por figurar ante los demás.**
- E. Por la **cantidad de juguetes**, ya que tanto la carencia como la abundancia son elementos negativos para el niño/a.

### **NO NOS OVIDEMOS QUE LOS JUGUETES:**

- Cumplan con rigor las normas de seguridad y consumo. Para ello debemos fijarnos muy bien en:
  - a. Los materiales de los que están hechos ya que pueden ser peligrosos (bordes cortantes, materiales fácilmente inflamables o tóxicos...).
  - b. La posible duración y resistencia.
  - c. Su etiquetado.
  - d. Comprobar su correcto funcionamiento y las cosas que “dice que hace”.
- No sean caros, cuya que no es el mejor juguete el más caro sino el que se adecua mejor a las características del niño/a.

### **OS SUGERIMOS QUE...**

**Vayáis desterrando de vuestras compras de una manera paulatina** o totalmente, depende del proceso que apliquéis:

- **LOS JUGUETES BÉLICOS...**

Y sobre todo aquellos que son auténticas imitaciones de la realidad. Tener también presente que el aspecto bélico se va trasladando hacia los juegos de personajes o héroes con una gran colección de accesorios o en diferentes videojuegos.

- LOS JUGUETES SEXISTAS:

No optemos por la compra de un juguete porque es de niños o para niñas ya que estamos optando por un modelo social en el que el papel del hombre es superior al de la mujer y cada uno ejerza unas funciones preestablecidas de antemano.

- LOS JUGUETES SOFISTICADOS (juguetes espectáculo):

Favorecen la individualización del niño o niña, su aislamiento y la conversión de un mero espectador o actor pasivo. Son juguetes que van eliminando progresivamente la curiosidad y la necesidad de descubrir nuevas posibilidades. ¡Cuidado con los ordenadores personales!

- FAVORECER PROCESOS ENCAMINADOS A...

- a. Aumentar la afición por la lectura, la música, la fotografía...
- b. Estimular la práctica de deportes, sin connotaciones de competitividad.
- c. La construcción de sus propios juegos y juguetes.
- d. Integrarse en asociaciones juveniles y la participación en actividades al aire libre (acampadas y campamentos de verano).

(La Guía del juguete, del presente folleto de formación, está tomada del material publicado por la Asociación Pro Derechos Humanos – APDH- “Aprender a jugar, aprender a vivir” 1990).

Deseamos ser una ayuda para los padres de nuestros alumnos/as en estas fechas

**Departamento de orientación**