



## JUGAR ES APRENDER

### I. RECOMENDACIONES:

Antes de lanzarnos a comprar juguetes debemos pararnos a reflexionar unas cuantas cosas y tener en cuenta:

- Los juguetes tienen varias funciones: divierten, educan y desarrollan la imaginación.
- No los juguetes más aparatosos son los más divertidos. Lo ideal es compartir con los niños los juegos pero si no es posible o lo hacen con niños de su edad, lo mejor es que sean sencillos, que los sepan manejar.
- No dejarnos influenciar por la publicidad y mostrar a los niños que hay muchos más juguetes que los que salen en la televisión.
- Rechazar los juegos sexistas, los que fomenten la agresividad o la intolerancia.
- Cuidado con las nuevas tecnologías si tenemos un presupuesto, generalmente hay que ir invirtiendo en actualizaciones, accesorios... Importantísimo controlar el tiempo de juego con consolas, ordenaros, tabletas... Es incompatible con la socialización.
- Importante que sean seguros, y la marca CE responde ante los posibles peligros, y además asegurarnos que consta el fabricante por si hay algún problema saber dónde dirigirnos.
- Cada juguete tiene su edad. Hoy en día viene marcada la edad y en muchos de ellos las áreas o habilidades que se estimulan: el lenguaje, el razonamiento lógico, aparato motor, la atención el vocabulario, la creatividad...
- Tener en cuenta las preferencias de los niños, no comprar juguetes que nos hagan ilusión a los mayores.
- No hacer distinciones entre juguetes de niños o de niñas.
- Es igual de malo no tener juguetes (no aprenden, no se divierten), como tener demasiados ( pierden el interés, no le dan valor a lo que tienen,...)



## **II. GUÍA DEL JUGUETE:**

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

Tienen un tiempo de atención más prolongado.

Son más movidos.

Hablan y preguntan mucho.

Prueban constantemente sus habilidades físicas.

Revelan sus sentimientos en juegos dramáticos.

Les gusta jugar con sus amigos/as aunque no saben perder.

Comparten y guardan turnos algunas veces.

### **SUS JUGUETES:**

#### **Motricidad gruesa:**

- Objetos para el agua.
- Columpios, pelotas.
- Patines y patinetes.
- Triciclos y bicicletas.
- Dianas con velcro.
- Bolos.

#### **Motricidad fina:**

- Material de construcción y puzzles.
- Punzones y tijeras de su edad.
- Banco de carpintero.
- Mecanos.
- Recortables.



- Gomets geométricos.
- Lápices de colores, pinturas de dedos, rotuladores.
- Plastilina, barro para moldear.
- Libros para colorear.

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

- Pizarra.
- Grabadoras.
- Instrumentos musicales: carrillón, etc.
- Libros e historias cortas e ilustradas.
- Dominós
- Música 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 campaña.
- 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...
- Teatros, marionetas.



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

#### SUS JUGUETES:

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 comprenden la suma y la resta, si se emplean objetos y situaciones reales.

Poco a poco se van interesando por el resultado final de sus acciones.

Ganan mayor confianza en sus destrezas físicas.

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 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.

#### 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.
- Patines, patinetes, monopatín.
- Lienzos.



- Manualidades: collares, pulseras...
- Juguetes desmontables.
- Lápices de colores, acuarelas, ceras...
- Puzzles.
- Juegos de construcción de madera o plástico.
- Caja de utensilios.
- Mecanos.
- Trenes y coches eléctricos.

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

- Cuentos y libros.
- Juguetes para enriquecer el vocabulario, fomentar el razonamiento...: crucigramas, sudokus, sopas de letras, formar palabras, adivinar personajes por descripciones...
- Cuentos y libros con la clasificación de animales y plantas.
- Todo tipo de instrumentos musicales.

#### **Juego simbólico:**

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



#### **IV. LOS NIÑOS/AS DE 9 a 12 AÑOS -**

En estas edades ya suelen tener claro qué tipo de juegos les gusta y su tiempo es mucho más reducido ya que tienen mayores responsabilidades. Aún así hay que buscar espacios de tiempo para el ocio. En mucho de los juegos de mesa recomendados en estas edades podemos jugar con ellos. Es una manera de pasar tiempo juntos, construir lazos de unión, crear complicidad que cara a la adolescencia nos vendrá bien.

##### **SUS JUGUETES:**

- Juegos de tricotar.
- Máquina de coser.
- Puzzles difíciles.
- Pelota de fútbol o baloncesto.
- Juegos de mesa.
- Juegos de preguntas y respuestas.
- Aeromodelismo y modelismo de coches, barcos y aviones
- Construcciones complejas con piezas pequeñas acopladas.
- Juegos electrónicos.
- Cometa.
- Colecciones.
- Microscopio y telescopio sencillo.
- Juegos de química y física, de experimentos.
- Juegos de composición de palabras.
- Bicicleta, monopatín, patines, patinetes...
- Libros de lectura.
- Material para pintura.
- Tangram.
- Herramientas para bricolaje, manualidades.



- Material de fotografía.
- Juegos deportivos (ping-pong, tenis, petanca...)
- Juegos de estrategia.
- Juegos de combinaciones (cubos Rubick...)
- Juegos de ordenador.
- Prismáticos.
- Instrumentos musicales.

## **V. LOS NIÑOS/AS MAYORES DE 12 AÑOS -**

Puede que vaya desapareciendo la necesidad de jugar, el interés por el juego. En este caso es conveniente estimular las aficiones que hayais visto que se han ido desarrollando en la niñez para ir construyendo la identidad propia del niño. Ir formando junto a él en qué invertir su tiempo de ocio, sus grupos de referencia.

Lo que más les ilusiona en estas edades son juegos muy concretos, libros, música, ropa, electrónica...

### **Información recogida en la siguiente bibliografía:**

Guía del juguete, publicado por la Asociación Pro Derechos Humanos – APDH- “Aprender a jugar, aprender a vivir”

*Mónica Navarro Luque*

*Silvia Carbonell Hernández*