

*Sin juguetes también
se puede jugar..., al
escondite, las
adivinanzas, veo veo,
contar historias y
muchas cosas más.*



*Y, sobre todo, ofrécele
experiencias positivas
a imitar, manteniendo
actitudes igualitarias.*

Esta Navidad Regala Igualdad



**Instituto Canario
de la Mujer**
Gobierno de Canarias

Elegir los juguetes no es un juego

Esta Navidad Regala Igualdad



**Instituto Canario
de la Mujer**
Gobierno de Canarias

El juego es una forma de divertirse, relacionarse y aprender roles, actitudes y habilidades. Su elección determina el desarrollo mental y afectivo, los valores transmitidos y las opciones futuras de niñas y niños.



A la hora de elegir y orientar los juegos hay que tener en cuenta:

- que sean para niñas y niños, indistintamente, sin diferencias en función del sexo.
- que favorezcan la autonomía personal y el cuidado recíproco.
- que sean variados y se adecuen al momento evolutivo y las preferencias personales.
- que fomenten la creatividad y el desarrollo de habilidades.
- que faciliten la relación, la cooperación y la comunicación, y no utilicen la violencia.



Empieza la Igualdad por el principio

Algunas opciones de regalos para niñas y niños, indistintamente:

0 = 6
meses

Descubre el propio cuerpo y distingue sonidos, texturas, formas y colores:
Sonajeros, mordedores, móviles de cuna y música para bebés.

7 = 12
meses

Empieza a explorar los objetos y reconocer las voces.
Balancines, pelotas, juguetes sonoros, muñecas y muñecos de goma y trapo.

13 = 18
meses

Aprende a andar y reconocer las propiedades de las cosas:
Cubos para encajar y apilar, libros-juego, muñecas y muñecos flexibles, bicicletas de tres ruedas y cochecitos.

18 = 24
meses

Comienza a hablar, comprender y descubrir el entorno:
Coches, bicicletas, pizarras, pinturas, teléfonos, muñecas y muñecos.

2 = 3
años

Siente curiosidad por los nombres de las cosas e imita escenas familiares:

Triciclos, palas, cubos, rompecabezas, pinturas, juguetes para el baño, teléfonos, muñecas y muñecos.

3 = 5
años

Hace preguntas, aprende canciones y juega con otras personas:

Bicicletas, pizarras, magnetófonos, cuentos, marionetas, muñecos en miniatura y recreación de ambientes (granja, colegio, circo, etc.), disfraces y juguetes articulados.

6 = 8
años

Sabe sumar y restar, leer y escribir:

Juegos manuales, de preguntas y experimentos, teledirigidos, mecánicos, libros, monopatinos e instrumentos musicales.

9 = 11
años

Se interesa por las actividades complicadas:

Deportes, maquetas, libros, juegos de estrategia y reflexión, audiovisuales, electrónica y experimentos.

más de
12
años

Deja de jugar y va construyendo su identidad adulta:

Libros, música y videojuegos educativos.



Los videojuegos

Los videojuegos son los juguetes más regalados en la actualidad. Muchos de éstos tienen contenidos sexistas y violentos, por lo que hay que tomar mayores precauciones a la hora de comprarlos, informándose bien de sus contenidos (amistades, centros educativos, Internet, etc.) y probándolos antes. Es recomendable optar por los que requieran la participación de más de una persona, desechar los que incluyan contenidos sexistas, violentos y racistas, limitar el tiempo de uso y reflexionar en familia sobre los valores en que se basan los videojuegos.

El I.C.M. ha editado una guía didáctica para el análisis de los videojuegos desde la perspectiva del género que se puede consultar en su página web:

http://www.gobiernodecanarias.org/icmujer/programas_4.html



**Elegir los
juguetes
no es un
juego**