

olas eta jostailu
SEXISTEN
GIDA

CHICK!

THE BEST

COOL



MONEY MONEY

THE BEST

BANG!!
BANG!!
BANG!!
BANG!!

THE BE

GLAM!
GLAM!
GLAM!

JOSTAILUAK AUKERATZEKO IRIZPIDEAK



UMEAREN ADINERAKO ETA GAITASUNERAKO JOSTAILU EGOKIAK.

Jostailu bat behar baino lehenago ematea kaltegarria da, baita behar baino beranduago ematea ere. Jostailu on bat umearen beharrak asetzen dituena da: miatu, asmatu, sortu, irudimena edo imitazioa hedatu...

UMEAREN EKINTZA, IRUDIMENA ETA GAITASUNA SUSTATZEN DUTEN JOSTAILUAK.

Jostailu perfektuegia protagonista bihurtzen da, pasibitatea bultzatzen du eta sormena ito egiten du. Jostailuak honakoa estimulatuko du: adimen-gaitasunak, abileziak eta emozio eta fantasien adierazpena.

JOSTAILU EZBERDINAK KONBINATU:

- *Egituraturik ez duten jolas-materialak, jostailu sinbolikoak, errepresentaziozkoak eta jostailu didaktikoak:* Erabilgarria da umei egituraketa maila gutxiko jolas-materialak eskaintzea, hau da, jolas ezberdinetarako erabil daitezkeen jostailuak.
- *Jostailu hauskaitzak eta iraunkorrak / aldizkakoak, galkorrakoak:* Garrantzitsua da denbora batez tratatu gogorra jasan ahal izango duten jostailuak izatea. Jostailu baten erresistentziak, bere munduaren zati bihurtu den jostailua apurtzen denean, umeek sufritzea eragozten du. Hala ere, ona da aldizkako jostailuak izatea ere, ume bakoitzaren momentuko beharrari erantzuteko.

JENDARTE ELKARREKINTZA ETA, BATEZ ERE, ELKARREKINTZA KOOPERATIBOA SUSTATUKO DUTEN JOSTAILUAK, BAKARRIK JOLASTEKO AUKERA EMANGO DIETEN JOSTAILUEKIN KONBINATU.

Jolasa komunikazio tresna garrantzitsua da, horregatik beste pertsonekin elkarrekintza sustatuko duten jostailuak positiboak izango dira umeen garapenerako. Era berean, bakarkako jolasak ere bere garrantzia du, beste testuinguru batean adierazi ezin dituen fantasiak agertzeko aukera ematen diolako.

JOSTAILU ANITZAK SEXU BIETAN, ROL SEXISTAK TIPIFIKATZEN EZ DITUZTENAK, ETA JARRERA BORTITZAK BULTZATZEN EZ DITUZTENAK (JOSTAILU BELIKOAK).

Helduok, gehienetan, neska eta mutilen jolasak ezberdindu egiten ditugu, sexu bien arteko mugak eraikiz. Garrantzitsua da umeek era askotako jostailuak izatea (panpinak mutikoentzat eta mekanoak neskentzako), bakoitzak garapen prozesu ezberdinak eragiten dituelako helduaren bizitzan beharrezkoak izango direnak, generotik at.

Badaude zenbait ikerketa honakoa bermatzen dutena: neskatoak diziplinatuagoak direla, jolas lasaiagoak aukeratzen dutela, ekintza sedentarioagoak, antzezpen jolasak, imitaziozkoak, margotzea aukeratzen dutela, eta balentria jolasekiko interes gutxi erakusten dutela. Horrela, mutikoek gehiagotan erakusten dute haserrealdia, jolas aktibo eta kementsuak aukeratzen dituzte, trebetasuna eta muskulu-abilezia, lehia eta antolakuntza inplikatzeko dutenak. Besteak erasotzeko joera handiagoa erakusten dute edo konpartitzeari uko egiten diote.

Gure esku dago erabiltzen dituzten edo gure seme-alabekin erabiltzen ditugun jostailuak aukeratzea, eta erabilera egokia ematea, eredu hauekin apurtzeko, bestela pertsonaren garapen osoan mugak jarri ditzakegu. Ez dugu ahaztu behar:

- Jostailuak ez daukatela sexurik, ez dira maskulinoak ezta femeninoak ere.
- Helduen jarrerak eta portaerak, identifikaziorako eredu diren heinean, umeengan duten eragina.

Jostailu belikoei dagokionez, bai neskatoek zein mutikoek esperimendatzen eta ikusten dituzten errealitateak errepikatzen dituzte. Gure jarduera jostailu bortitzak ez bultzatzearena izan behar da, berez indarkeria adierazpena sustatzen duten jostailuak (pistolak, ezpatak...) ematea ekidinez, baina malguak izan behar gara jostailu beliko libreen (makila bat hartu eta pistola dela irudikatzea...) aurrean, agresibitatea era sinbolikoan "botatzea" ahalbidetzen baitute, errealitateak eta bere nahiak bat egiten ez dutenean agertzen den agresibitatea. Komunikazioa, batasuna eta konfiantza sustatzen duten jolasak bultzatu behar ditugu, oinarrian norbere burua onartzea, laguntzea eta konpartitzea izango dutelarik.

INTERESGARRIAK, ERAKARGARRIAK ETA ATSEGINAK DIREN JOSTAILUAK. JOSTAILU ZIURRAK.

Egin beharreko galderak: umeek errez irentsi ahal dituzten zatiak dauzka? Apurtzen bada, ezpalik edo plastikozko zati puntazorrotzik gera daiteke? Badauka punta arriskutsurik? Duen pintura toxikoa da?

- Informazioa kutxan edo etiketan aurki dezakegu. Agertu beharrekoa: izena, marka erregistratua, lantegiaren helbidea, enpresa inportatzailearen helbidea, e.a.
- Erabilpenerako jarraibideak argiak izan behar dira. Jostailua ziurra izan daiteke egoera batetan, baina ez bestean. Helduak ume txikiaren adinari egokitutako jostailuak aukeratu behar ditu.

Era askotakoak, nahikoak, baina ez gehiegi. Jostailu gehiegi izateak beraiekiko ilusioa galtzea ekar dezake. Garrantzitsua da jolasteko era askotako objektuak eskaintzea, esperientzia ezberdinak ahalbidetuko dituztenak: mugimendua, fantasiaren adierazpena, eraikuntza, komunikazioa... Jostailua ona dela balora dezakegu estimulatu dituen jolas orduen arabera. Heldu eta umearen arteko elkarrekintzan esanguratsuak diren jostailuak eskaintzea garrantzi handia du.



ADINA

HAURREN EZAUGARRI SENTSOMOTOREAK

JOSTAILUAK

Jaiotzetik
6 hilabetera

Zentzuak esnatzen

Txintxirrinak, ekintza-tapeteak, sehaskarako mugikorrek, gomazko panpinak, soinua duten gauzak, haginka egiteko jolasak, kolore askotako jolasak, ukimena lantzeko jolasak.

6-12 hilabete

Abilezia berriak: mugimenduaren kontrola, ahots eta hitz batzuen ezagutza, objektuen azterketa, bilaketa, oratzea eta arrastatzea, beraien kabuz esertzen dira

Panpina bigunak, testura ezberdinetako objektuak, miaketa eta manipulaziorako jostailuak, mugikorrek, jira-biraka doazen jostailuak, soinua duten jolasak, kolore asko dituzten jolasak, ukimena lantzeko jostailuak, trapuzko panpinak, uretako jostailuak, oinez hasteko jostailuak, balanzinak.

Urte 1-1 t'erdia

Oinez eta salto egiten dakite, hizkuntzaren hastapena, jaurti eta jaso, lehenengo lagun harremanak

Ohil ezberdinetako panpinak, kolore eta ehun ugarizko jostailuak, kuboak eta eraikuntza jostailuak, pedaliak gabeko 3 edo 4 gurpildun bizikletak.

1t'erdia - 2 urte

Oreka, hizkuntza, ingurunearekin harremana, lagunekin sozializazioa, lehenengo jolas sinbolikoak

Mugitzeko jostailuak, autoak, trizikloak, adierazpena lantzekoak (art-ela, margoak eta musika duten jostailuak), panpinak, animaliak.

2-3 urte

Korrika, salto, arriskuaren pertzepzioa, abileziaren garapena, jakin-mina, imitazioa.

Trizikloak, autoak, palak, ontziak, eraikuntza jostailuak, musika tresnak, plastilina, margoak, panpinak, jantziak, sehaskak, telefonoak.

3-5 urte

Jolas sinbolikoa, irudimena, esperimentatu, eratu, adierazpena, elkarbanatzea, lagunekin harremana, hitz egin eta galdetzen dute, ingurunearen ezagutza...

Imitatzeko edozer (mozorroak, ontzitxoak, tresnak, panpinak, panpinen etxeak, txotxongiloak), sartzekoak, puzzleak, hiztegi eta arau jolasak, mekanoak, arbela, magnetofonia, ipuinak.

6-8 urte

Jakin-mina, irakurmena, adierazpen grafikoa eta interpretazioa (idazketa eta marrazketa), batuketak eta gehiketak, ikerketa, irudimena eta sormena, taldeko jolasak.

Soka, goma, baloiak, esku-gurdiak, bizikletak, kirol ekipamenduak, patinak, puzzleak, kometak, esku-lanak (josi...), trenak, auto-telegidatuak, mahai-jolasak (galdera-erantzunak, memoria lantzekoak, kartak...), esperimentuak egiteko jolasak (mikroskopia...), kromoak.

8-11 urte

Planak egiten dituzte, norberekoak dira, irakurri eta telebista ikusten dute, kanpoan jolasten dute, taldeetako partaide izateko nahia, bildumak, ekintza konplexuak egiten dituzte.

Kirola egiteko gauzak (bizikletak, patinak, soka, goma), metalezko mekanoak, eraikuntza jostailu konplexuak, maketak, esku-lanak, estrategia eta hausnarketa lantzeko jostailuak, talde jolasak.

11 urtetik
aurrera

Sortu, elkarlanean aritu, asmatu, ikertu, bildumak egin, lehia aritu...

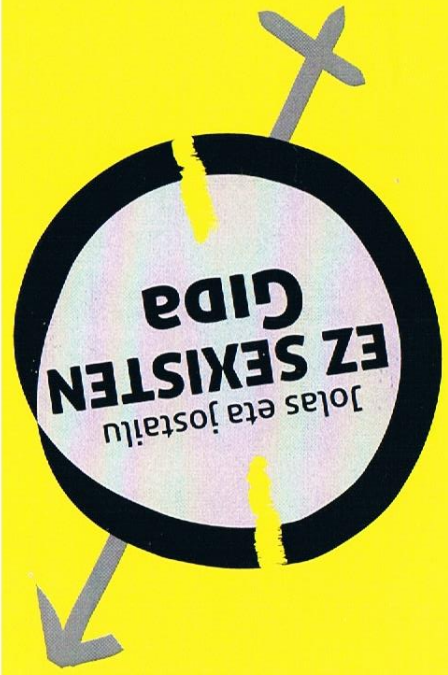
Esperimentu jolasak, mahai-jokoak, bizikletak, adierazpen plastikoa, baloiak, monopatinak, ordenagailu-jokoak

BERAZ, JOSTAILU ON BATEN EZAUGARRIAK:

- Dibertigarria da eta umearen interesa iraunarazteko gai da.
- Buru-argitasuna eragiten du, baita fantasia, irudimena eta sormena.
- Bere garapen mailara egokitzen da.
- Erabilpen aukera ezberdinak ditu.
- Ez da toxikoa ezta arriskutsua ere.
- Funtzionamendu arauak ditu.
- Talde jolasa sustatzen du.
- Errez konpontzen da.
- Bere salneurria eskaintzen dituen baloreekiko proportzionala da.
- Ez da sexista.

ITURRIAK:

- Jostailuak eta jolasak (Gernika-Lumoko udala)
- Juguetes sexistas y/o bélicos (Colectivo Paideia)
- Jolasak eta Jostailuak (Bizkaiko Urtxintxa estola)



Jolasa ikasteko egoera naturala da, jolas desberdinek zenbait gaitasunen garapena errazten dute, eta jostailuak jolasa aberas- teko baliabideak dira. Jostailuek izugarri- zko garrantzia dute haurren hezkuntza prozesuan. Jostailua ez da soilik ondo pasatzeko eta entretenitzeko. Jolasa dela medio, umearen garapen osoa eta euren garapen pertsonala hobetzeko gaitasun positiboak bereganatuko dituzte: gaita- sunen, irudimen eta fantasiaren sustape- na, ulermen teknikoak, inguruarekin harremana, norberaren balorazioa, perso- nalitatearen indartze edo sendotasuna, auto-egaztuta...

Hautzaroon, jolasa da ezagutzarako, ikasketarako eta adierazpenerako bide nagusia. Jolasekin, umek hurbileneko esperientziak islatzen dituzte eta, izango duten nortasuna eratzen duten egoera desberdinen aurreko portaera,

jarrera eta gaitasunak ikasten dituzte. Horien bitartez jostailuek indartzen dituzten gaitasun eta baloreak bereganat- zen dituzte.

Jolasaren bidez haurrak bizi diren jendartearen arauak eta portaerak ikasten dituzte. Jostailuak berez, ez dira onak edo txarrak, hauen egokitasuna ematen diogun erabileraren arabera izango da. Jolasten eta jostailu desberdinak erabilt- zen berezko generoari dagozkion ezauga- rriak ezagutuko dituzte neskek zein mutilek. Ondorioz generoaren arabera erabilerak, estereotipo sexistak barneratu, birproduzitu eta iraunaraztearen funtzioa.

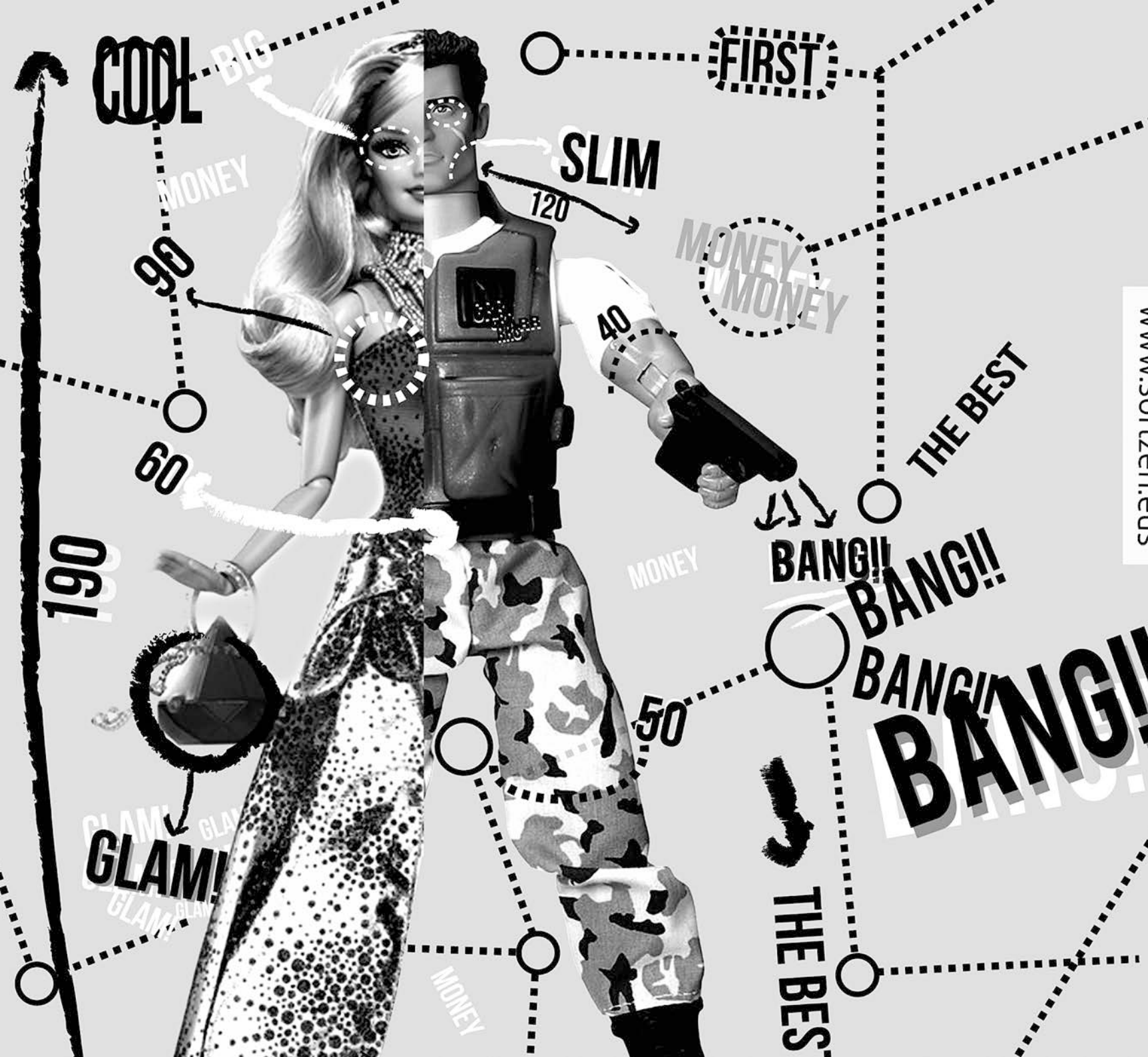
Hau dela eta, heziketarako tresna garrantzitsua den momentutik, ezinbeste- koa da eskaintzen, onartzen edo indartzen ari garen ereduaren analisi kritiko bat egitea.

EDOZEIN JOSTAILU EROSI AURRETIK GALDETU BEHARREKOA GURE BURUEI:

- Jostailu hau umek duen adinerako aproposa da? Jostailu honekin gustura egongo da?
- Adinaren arabera gomendatzen da?
- Behin eta berriro jolas daiteke berarekin? Interesa piztuko dio? Minutu batzuetarako edo orduetan jolasteko modukoa da?
- Jostailu honekin umek bere lagunekin jolatu ahal izango du?
- Errez apurtzen da? Luzaroan iraungo du?
- Jostailuaren bidez, umek irudimena landuko du?
- Erabilera antzeko jostailua da?
- Umeari estereotipo ez sexistak ez errepikatzen lagunduko dio?
- Jostailu hau nire semea edo alabarekin konpartituko dut?
- Kultur-aniztasuna eta naturarekiko errespetua errazten duen jostailua da?
- Arriskuniki suposatzen du?
- Telebistan iragartzen dute? Zer nolako iragarria da? Estereotipatutako iragarria da?
- Iragarritakoa betetzen du?
- Erabilpenetarako gomendatzen da? Nolakoak dira gomendio horiek?

JOLAS ETA JOSTAILU EZ SEXISTAK	JOLAS ETA JOSTAILU SEXISTAK
Sexu gaitasunak jolatu ahal izateko aukera ematen dutenak.	Neskek edo mutilak jolasteko aukera ematen ez dutenak.
Sexuari lotutako genero rola errepikatzen ez dituztenak (ez indartzen).	Gizona edo emakumea izatea "irakasten" dutenak.
Pertsona moduan, gaitasun antzekak bultzatuz, osotasunean garatzeko laguntzen dutenak.	Genero desberdintasunak markatzen dituztenak.
Genero estereotipoak erantzuten ez dituztenak.	Genero desberdintasunak markatzen dituztenak.
Generoak garatzen dituen gaitasunak baino askoz gehiago jantzi eta aukera ematen dutenak.	Heldu eta umeen arteko harremana, modu itxian, generoaren arabera jolasetan bideratzen dituztenak.
Eredu zabal eta ez ixietan jolasteko aukera ematen dutenak.	Umeen harremanak sexuzaren arabera markatzen dituztenak.
Generoari dagozkion bestealako baloreak bultzatzen dituztenak, hau da, balore positibo guztiak (generoa kontuan hartu gabe).	Egunero eredu (generoaren arabera) zatiketara (bitartekotzatzen dutenak.
Gure bizitzara eramateko eredu berri bat, parekidetasunean oinarritua, bultzatzen dutenak.	

Jolas eta jostailu
**EZ SEXISTEN
GIDA**



COOL **BIG**

FIRST

SLIM

MONEY

MONEY
MONEY

90

120

40

60

THE BEST

CHIC!
CHIC!

190

BANG!!

THE BEST

BANG!!

MONEY

BANG!!

50

BANG!!
BANG!!

GLAM!
GLAM!

THE BES

COOL

MONEY

EDAD	CARACTERISTICAS SENSOMOTORAS	JUGUETES
0-6 meses	Despertando los sentidos	Sonajeros, tapetes, agitadores para cunas, muñecos y muñecas de goma, cosas con sonido, para morder, juguetes de muchos colores, juguetes para trabajar el tacto.
6-12 meses	Nuevas habilidades: control del movimiento, conocimiento de sonidos y palabras, exploración de objetos, investigación, agarrar y arrastrar, se sientan	Muñecos y muñecas blandas, objetos de diferentes texturas, juguetes para investigar y manipular, que giran, con sonido, de muchos colores, para trabajar el tacto, para empezar a andar, balancines,...
12-18 meses	Capaces de andar y saltar, iniciación al idioma, lanzar y recoger, primeras relaciones	Muñecos y muñecas de diferentes telas, juguetes de muchos colores y tejidos, cubos, juguetes de construcción, bicicletas de 3 o 4 ruedas sin pedales
18-24 meses	Equilibrio, idioma, relación con el entorno, socialización, primeros juegos simbólicos	Juguetes para moverse, coches, triciclos, para trabajar la expresión (pizarra, pinturas, juguetes con música), muñecos, muñecas, animales...
2-3 años	Correr, saltar, percepción del riesgo, desarrollo de habilidades, curiosidad, imitación	Triciclos, coches, palas, cubos, utensilios de cocina, juegos de construcción, instrumentos musicales, plastilina, pinturas, ropa, cunas, teléfonos...
3-5 años	Juego simbólico, imaginación, experimentar, crear, expresar, compartir, relación con las amistades, hablar y preguntar, conocimiento del entorno	Cualquier cosa para la imitación (disfraces, cubos, utensilios de cocina, muñecos, muñecas, casitas, títeres), puzzles, juegos de reglas, y para trabajar el idioma, mecanos, pizarra, magnetófono, cuentos...
6-8 años	Curiosidad, lectura, expresión gráfica e interpretación (escritura y dibujo), sumas y restas, investigación, imaginación y creatividad, juegos en grupo	Cuerda, goma, balón, bicicleta, equipamiento deportivo, patines, puzzles, cometas, manualidades (coser,...), trenes, coches teledirigidos, juegos de mesa (preguntas y respuestas, memoria, cartas,...), para hacer experimentos (microscopios), cromos
9-11 años	Hacen planes, leen y ven la televisión, juegan en espacios públicos, necesitan ser parte del grupo, realizan acciones complejas	Material deportivo (bicicletas, patines, cuerda, goma), mecanos de metal, juegos complejos de construcción, maquetas, manualidades, juegos de reflexión y estrategia, juegos de grupo
>11 años	Crear, trabajo conjunto, inventar, competir,....	Juegos para experimentar, juegos de mesa, expresión plástica, balones, monopatinos, juegos de ordenador.

RESUMIENDO..... CARACTERISTICAS DE UN BUEN JUGUETE:

- Es divertido y mantiene el interés en el niño o niña
- Estimula intelecto, fantasía, imaginación y creatividad
- Se adecua a su nivel de desarrollo
- Tiene distintas posibilidades de uso
- No es tóxico ni peligroso
- Tiene reglas de funcionamiento
- Promueve el juego en grupo
- Fácil de arreglar
- Su precio es proporcional a su calidad como juego
- No es sexista

ITURRIAK:

- Jostailuak eta jolasak (Gernika-Lumoko udala)
- Juguetes sexistas y/o bélicos (Colectivo Paideia)
- Jolasak eta Jostailuak (Bizkaiko Urtxintxa estola)

Jolas eta jostailu EZ SEXISTEN GIDA

El juego es el estado natural de aprendizaje, los juegos facilitan el desarrollo de diversas habilidades, y los juguetes son un medio de enriquecer el juego. Los juguetes son muy importantes en el proceso educativo. No son sólo un entretenimiento. Mediante el juego, hacen suyas habilidades positivas para mejorar su desarrollo íntegro y para mejorar su desarrollo personal: estimulación de habilidades, imaginación y fantasía; comprensión técnica, relación con el entorno, valoración personal, fortalecimiento de la personalidad, auto-conocimiento...

a distintas situaciones, aprenden actitudes y habilidades. Es así como hacen suyos los valores y habilidades que refuerzan los juguetes.

Mediante el juego aprenden las actitudes y reglas de su entorno. Los juguetes no son de por sí ni buenos ni malos. Su idoneidad depende del uso que hacemos de ellos. Mediante el uso de los juegos y juguetes los niños y las niñas conocerán las características de cada género. Por consiguiente, el uso en base a géneros provoca la interiorización de estereotipos sexistas.

En la infancia, el juego es el principal medio para el conocimiento, estudio y expresión. Por medio de él reflejan sus experiencias más cercanas, construyen la personalidad para el comportamiento frente

Por todo ello, teniendo en cuenta su importancia como herramienta educativa, es imprescindible hacer un análisis crítico.

JUEGOS Y JUGUETES SEXISTAS

JUEGOS Y JUGUETES NO SEXISTAS

No permiten jugar a chicos y a chicas

Dan opción a jugar por encima de los géneros

"Enseñan" a ser mujer o hombre

No repiten roles relativos al género (no refuerzan)

Ayudan al desarrollo personal, impulsando habilidades como personas, no chico o chica

Marca las diferencias de género

No responden a estereotipos de género

Dan opción a trabajar con habilidades que van más allá del género

Dirigen las relaciones persona adulta-niño o niña conforme al género

Posibilitan jugar en un modelo abierto

Marcan relaciones entre niños-niñas en base al sexo

Impulsan valores no ligados al género, es decir, valores positivos

Reproducen el modelo actual de desigualdad

Impulsan un nuevo modelo de vida basado en la igualdad

QUÉ TE DEBES PREGUNTAR ANTES DE COMPRAR UN JUGUETE:

El juguete, ¿es apropiado para su edad? ¿Estará contento con él?

¿Tiene las recomendaciones correspondientes a la edad?

¿Se puede jugar muchas veces? ¿Le producirá interés? ¿Se trata de un juego de unos minutos o de horas?

¿Podrá jugar con sus amigos?

¿Es resistente?

¿Le ayudará a trabajar su imaginación?

¿Es un juguete polivalente?

¿Le ayudará a no repetir estereotipos sexistas?

¿Podré compartir el juguete con mi hijo o hija?

¿Facilita el respeto a la naturaleza y la multiculturalidad?

¿Es peligroso?

¿Se anuncia en la televisión? ¿Qué tipo de anuncio es? ¿Es un anuncio con estereotipos? ¿Cumple con lo anunciado?

¿Tiene recomendaciones de uso? ¿De qué tipo son las recomendaciones?

CRITERIOS PARA ELEGIR JUGUETES



JUGUETES APROPIADOS A SU EDAD Y SUS CAPACIDADES

Es perjudicial usar un juguete correspondiente a una edad superior, del mismo modo que lo es si corresponde a una edad inferior. Debe ser el apropiado para su capacidad sensoriomotora, cognitiva, afectiva y social. Un buen juguete es aquel que cubre sus necesidades: explorar, descubrir, crear, habilidades físicas, propagar su imaginación, comunicar y expresar, relacionarse,...

JUGUETES QUE ESTIMULEN SU ACTIVIDAD, IMAGINACIÓN Y HABILIDAD

Los juguetes demasiado "perfectos" toman protagonismo, impulsando la pasividad y ahogando la creatividad. El juguete debe dar opción a la participación, a los retos y descubrimientos, y a la estimulación del intelecto, habilidades y la expresión de emociones y fantasía.

COMBINACIÓN DE JUGUETES:

- Materiales de juego no estructurados, juguetes simbólicos, de representación y juguetes didácticos.

Es aconsejable ofrecer materiales poco estructurados, es decir, juguetes que se puedan utilizar para distintos juegos. Estos dan la posibilidad de trabajar la imaginación (una caja puede convertirse en una mesa, o en un barco,...). Los juegos polivalentes, al ofrecer distintas posibilidades, permiten hacer descubrimientos. Es importante explicarles como se juega, pero poco más.

- Juguetes perennes y resistentes / temporales y caducos

Es recomendable que el juguete no se rompa con facilidad. Su resistencia permite evitar un sufrimiento en el niño o niña al romperse algo que se ha convertido en parte de su mundo. También es bueno tener juguetes temporales para responder a ciertas necesidades puntuales.

COMBINAR JUGUETES QUE ESTIMULEN LA INTERRELACIÓN SOCIAL Y, SOBRE TODO LA INTERACCIÓN COOPERATIVA, CON OTROS PARA JUGAR A SOLAS.

El juego es una herramienta de comunicación muy importante, y por tanto serán positivos en su desarrollo los que permitan la interacción con otras personas. Del mismo modo, también es importante el juego individual, porque le da la oportunidad de exteriorizar las fantasías que no puede expresar en otro contexto.

JUGUETES QUE NO TIPIFICAN LOS ROLES SEXISTAS Y QUE NO IMPULSAN ACTITUDES AGRESIVAS (JUGUETES BÉLICOS)

Las personas adultas, en la mayoría de los casos, solemos diferenciar los juegos de chicos y de chicas, creando así límites entre los sexos. Es importante que tengan juguetes de todo tipo (muñecas para niños y mecanos para niñas), porque cada uno de ellos promueve distintos procesos de desarrollo que serán necesarios en la vida adulta (independientemente del género)

Existen varios estudios que aseguran que las chicas son más disciplinadas, eligen juegos más tranquilos, actividades más sedentarias, juegos de representación, de imitación, que prefieren pintar, y que muestran poco interés en los juegos de proeza. Del mismo modo, los chicos muestran su enfado más a menudo, eligen juegos más activos y de "valientes", de destreza y habilidad muscular, juegos que implican organización y competitividad, tienden más a agredir y no suelen compartir.

Está en nuestras manos el elegir los juguetes que usan (o usamos con ellos), y darles un correcto uso para acabar con estos tópicos y no poner muros a su desarrollo personal. No debemos olvidar:

- Que los juguetes no tienen género, no son masculinos ni femeninos.
- Que las actitudes y comportamientos adultos influyen directamente en los niños y niñas.

En cuanto a los juguetes bélicos, tanto niños como niñas repiten todo aquello que ven o experimentan. Debemos apostar por no impulsar los juguetes agresivos, sobre todo aquellos que estimulan directamente la violencia (pistolas, espadas,...), pero debemos ser flexibles con los juguetes bélicos libres (coger un palo y aparentar que es una pistola...) porque permiten expulsar la agresividad que aparece cuando la realidad no se corresponde con su deseo. Debemos impulsar los juegos que estimulan la comunicación, la unión y la confianza, y cuya base sea el aceptarse uno mismo, ayudar y compartir.

JUGUETES INTERESANTES, ATRACTIVOS Y AGRADABLES

Nos debemos preguntar: ¿tiene piezas pequeñas que se pueden tragar? En caso de que se rompa, ¿pueden aparecer puntas afiladas? ¿tiene puntas peligrosas? ¿la pintura es tóxica?

- En la información de la caja deberá aparecer: nombre, marca registrada, dirección de fabricación, dirección del importador,...
- Las indicaciones de uso deberán ser claras. El juguete puede ser seguro en una situación y en otra no. El adulto debe elegir un juguete correspondiente a la edad del niño o niña

De muchos tipos, bastantes, pero no demasiados

El tener demasiados juguetes puede llevar a la pérdida de ilusión. Es importante ofrecerle objetos distintos para poder recrear distintas experiencias: movimiento, fantasía, construcción, comunicación,... Podemos valorar un juguete como bueno teniendo en cuenta el tiempo que pasan con él. Es también de gran importancia ofrecer juegos que permitan la interrelación entre la persona adulta y el niño o niña.