

## **FUNCIONES DEL JUEGO Y EL JUGUETE:**

**Jugar es un acto natural. Juegan los animales. Juegan las personas de todas las culturas y sociedades. Hemos jugado a lo largo de la historia.**

## **JUEGOS Y JUGUETES:**

<b>De mi abuelo/a:</b>	
<b>De mi padre y madre:</b>	
<b>Los que yo jugué:</b>	
<b>De mi hijo/a:</b>	

**¿Qué tienen en común?**

**¿Qué los diferencia?**

**El juguete ha sufrido un cambio sustancial al ser asimilado como un producto de consumo. El valor educativo queda supeditado a las ventas y el beneficio. Los juguetes comerciales NO SON NECESARIOS. Nuestros abuelos/as nunca han comprado juguetes y siempre los han tenido. Al principio, la construcción era casera y manual: inventar y construir los juguetes era parte de la diversión. A mediados del siglo XX la industria juguetera reproduce los juguetes tradicionales. Hoy; el proceso de creación, diseño, producción y comercialización del juguete obedece las reglas del mercado. Son productos increíbles que provocan el asombro de los adultos. Y denotan su ignorancia y desconocimiento del “mundo de los niños”: que está en manos de los negociantes del entretenimiento. Es una especie de arcano o misterio.**

**BUSCANDO JUGUETES DE NIÑOS Y NIÑAS:**

--	--

**¿Por qué ocurre así?**

**¿Qué están aprendiendo de modo diferencial?**

**Nos preocupan los roles y los modos de relación que fomentan. Por un lado, observamos que niños y niñas juegan con muñecos/as. Ellas reproducen tareas relacionadas con la maternidad y el cuidado. Se preocupan por la apariencia física. Ellos reproducen luchas, enfrentamientos bélicos y trabajos asignados a su género.**

## ¿QUÉ APRENDEMOS JUGANDO?

<b>Muñecas y accesorios.</b>	<b>El esquema corporal. Tareas de cuidado.</b>
<b>Peluches.</b>	<b>Afectividad y empatía.</b>
<b>Juegos de construcción.</b>	<b>Orientación espacial. Coordinación viso-motora.</b>
<b>Libros, cuentos y tebeos.</b>	<b>Fantasía e imaginación.</b>
<b>Disfraces, teatro y marionetas.</b>	<b>Representación de la vida real. Papeles y roles sociales.</b>
<b>Juegos y juguetes musicales.</b>	<b>Ritmo y melodía.</b>
<b>Utensilios del hogar.</b>	<b>Tareas de cuidado. Autonomía personal.</b>
<b>Los juegos de mesa y sociedad.</b>	<b>Comunicación. Cooperación. Respeto de las reglas.</b>

Observamos como, habitualmente, los chicos y chicas reproducen el modelo social de los dos sexos opuestos y la división del trabajo. Hablamos de los juegos y juguetes sexistas no porque los realice un sexo, sino porque excluyen al otro. Por tanto, no debemos condicionar a niños y niñas a jugar con un solo tipo de juguete: asociado a su género. Cuando esto ocurre, se reproducen los estereotipos y se desarrollan habilidades diferenciales que limitan la autonomía personal. Y también: transmitimos mensajes equívocos sobre lo que pueden y no pueden hacer niños y niñas: en el ámbito doméstico, las tareas de cuidado, la elección de estudios, oficios y profesiones.

## **JUEGOS Y JUGUETES VIRTUOSOS:**

**Que no fomenten el enfrentamiento ni la competición. Que no excluyan o “eliminen” a nadie. Mejor la cooperación: que el equipo de juego se enfrente a un reto común y compartido al que todos/as aportan.**

**Que no posean reglas rígidas. Que no fomenten la autoridad por la fuerza. Que permitan el concurso de la creatividad y puedan usarse de muy distintas maneras para aprender. Que ofrezcan una variada gama de elecciones en las que el niño y la niña puedan expresar sus preferencias.**

**Los retos planteados y las habilidades del jugador/a deben corresponder. El juego ideal no es demasiado difícil o demasiado fácil. El juego difícil produce estrés. El juego fácil aburre. El niño/a debe ser capaz de anticipar el logro.**

**Que no impliquen castigos, prendas, pagos o multas: impulsan la cultura del fracaso, reducen la resistencia a la frustración y fomentan el abandono. Que ofrezcan premios y recompensas positivas: que permitan una sensación de logro y éxito reforzando la autoestima.**

**Que no sean violentos. Que estén libres de agresión. El juego y el juguete deben servir para relajarse y divertirse. Para ello, es necesaria una sensación de seguridad y control. No debe sentirse culpa, pena o tristeza cuando se juega.**

<b>Edad.</b>	<b>¿Cómo son los niños/as?</b>	<b>Sus juguetes.</b>
<b>0-6 m.</b>	Sonríen. Siguen el movimiento con la mirada. Reconocen los rostros. Movimientos de aproximación. Dan patadas. Chupan con placer. Escuchan y responden con gorjeos e imitación de la voz. Exploran con manos y pies. Golpean los objetos y los arrojan. Son escurridizos.	Sonajeros de colores vivos. Móviles para la cuna. Muñecos y objetos de goma para chupar. Anillas para morder. Peluches suaves. Barras para asirse y empujar. Mordedores. Espejos irrompibles. Y las personas adultas: cariñosas, que hablan, cantan y juegan: nanas y rimas.
<b>7-12 m.</b>	Recuerdan acontecimientos simples. Se reconocen a sí mismos. Reconocen voces familiares y palabras comunes. Gorjean. Buscan objetos escondidos. Meten y sacan cosas de su sitio. Se sientan solos. Gatean. Se ponen en pie. Son tímidos con extraños	Móviles. Objetos que rueden: pelotas pequeñas y grandes. Objetos sonoros. Muñecas y muñecos de peluche. Juguetes de corcho y goma para el baño y el agua. Cajas de “tesoros” y baúles. Colchonetas para gatear. Las personas adultas.
<b>13-18 m.</b>	Imitan las acciones de los adultos. Usan y entienden palabras. Les gustan los cuentos. Experimentan con objetos. Andan y trepan con seguridad. Reconocen la propiedad de las cosas. Primeros amigos/as para jugar juntos/as.	Juegos de construcción grandes de plástico y goma espuma. Arena, piedras, palos, plantas: el campo y la naturaleza. Correpassillos. Vehículos, caballitos y andadores. Cuentos para “chupar”. Cajas y muñecos de música. Disfraces.
<b>19-24 m.</b>	Resuelven pequeños problemas. Hablan y comprenden cada vez más. Se muestran contentos ante los propios logros. Les gusta ayudar en pequeñas tareas y recados. Aparece el juego simbólico y cooperativo. Inicio de la competencia.	Juguetes de transporte: camiones y trenes. Arrastres. Coches pequeños. Columpios, toboganes y escaleras. Construcciones de motricidad fina. Masa de pan. Plastilina. Pizarra. Pinturas de mano. Cuentos de plástico y tela. Cocinitas y limpieza.
<b>2-3 años.</b>	Aprenden el lenguaje. Habilidades de interacción social. Poco sentido del peligro. Motricidad fina con manos y dedos. Sufren frustración ante el fracaso. Reproducen escenas familiares y sociales. Cantan y bailan con facilidad.	Pizarra y tizas de colores. Cuentos de fácil manejo. Puzzles de 8 piezas. Coches, carros y vehículos de todo tipo. Tijeras de punta redonda. Brochas. Animales y plantas para cuidar. Muñecas y accesorios. Títeres. Instrumentos musicales.
<b>3-5 años.</b>	Tiempo de atención prolongado. Se enfrentan a los adultos: cabezotas y traviosos. Hablan y preguntan mucho. Prueban sus habilidades físicas. Revelan sentimientos en juegos dramáticos. Guardan las reglas del juego: turnos.	Patines y patinetes. Triciclos y bicicletas. Conjuntos de construcción y puzzles complejos. Banco de carpintero. Mecanos, Pegamento. Ceras. Libros ilustrados. Dominós y juegos de cartas. Juegos sociales. Muñecas. Herramientas de oficios. Pinturas de maquillaje.

## LOS JUGUETES Y LA PUBLICIDAD:

**La publicidad forma parte de nuestras vidas. Nos indica quién somos y qué debemos hacer: desde la infancia. Sobre todo, qué necesitamos y debemos consumir. La publicidad tiene una influencia poderosa en el orden de lo imaginario: en el universo simbólico individual y colectivo. Los anuncios influyen en la configuración de modelos de conducta difundiendo unos arquetipos vinculados a los roles de género tradicionales. Insiste en la difusión de modelos obsoletos:**

<b>Chicos.</b>	<b>Chicas.</b>
Autonomía, desafío y competencia.	Dependencia e inseguridad.
Poder y dominación.	Obediencia y sumisión.
Escenarios exteriores: el mundo.	Escenarios interiores: el hogar.
Violencia: jugos bélicos.	Cuidado: bebés y muñecas.
El color azul.	El color rosa.
Voces de mando y autoridad.	Voz de falsete y ñoñería.
Vértigo y aceleración.	Pasividad y tranquilidad.
Música de fondo estridente.	Música de fondo suave.

**¿Podrías poner algún ejemplo?**

**¿Qué te parece?**

**Busca en los catálogos de juguetes algunos que fomenten:**

	<b>Coeducación.</b>	<b>Solo ellos/as.</b>	
	<b>Cuidado.</b>	<b>Agresión.</b>	
	<b>Doméstico.</b>	<b>Profesiones.</b>	
	<b>Seguridad.</b>	<b>Riesgo.</b>	
	<b>Cooperación.</b>	<b>Competencia.</b>	
	<b>En equipo.</b>	<b>Soledad.</b>	

**CUESTIONARIO PARA COMPRAR JUGUETES:**

	<b>Sí</b>	<b>No</b>
¿Es el juguete adecuado a la edad del niño/a?		
¿Está bien diseñado? ¿Es seguro para el niño/a?		
¿Está bien construido? ¿Durará mucho tiempo?		
¿El niño/a utilizará su imaginación?		
¿Puede el juguete crecer con el niño/a?		
¿Puede usarse de formas muy diferentes?		
¿Puede jugarse con otros? ¿Es cooperativo?		
¿Es un juguete coeducativo: para ellos y ellas?		
¿Es un juguete pacífico: rechaza la agresión?		
¿Se ajusta el precio de un modo razonable?		
¿Y yo sé jugar con este juguete? ¿Me gusta?		

**ESCUELA DE PADRES Y MADRES.**

**JUEGOS Y JUGUETES PARA UNA NAVIDAD  
IGUALITARIA.**

**JUAN LILLO: SOCIÓLOGO.**

**Villena, diciembre 2015.**