

## RECOMENDACIONES QUE HAY QUE TENER EN CUENTA A LA HORA DE ELEGIR LOS JUGUETES:

- Que no fomenten comportamientos violentos
- Que con el mismo juguete puedan jugar niñas y niños indistintamente
- Que sean seguros
- Que faciliten la relación, la cooperación y la comunicación
- Que desarrollen la reflexión, la imaginación y la creatividad
- Que sean adecuados a su momento evolutivo, preferencias y edad.

## JUGUETES ADECUADOS SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS Y EDADES DE SUS DESTINATARIAS/OS

### 0-6 MESES

**Empieza a descubrir el propio cuerpo y a distinguir texturas, formas y colores:** Sonajeros, móviles de cuna, muñecos de goma y mordedores, espejos irrompibles

### 7-12 MESES

**Empieza a explorar los objetos y a reconocer las voces:** Pelotas, muñecas y muñecos de trapo, juguetes sonoros, balancines y andadores

### 13-18 MESES

**Sabe andar y reconoce las propiedades de las cosas:** Cubos, bicicletas, pizarras, pinturas, instrumentos musicales, muñecas y muñecos

### 19-24 MESES

**Habla, comprende y empieza a descubrir el entorno:** Coches, bicicletas, pizarras, pinturas, instrumentos musicales, muñecas y muñecos, cuentos ilustrados.

### 2-3 AÑOS

**Siente curiosidad por los nombres de las cosas e imita escenas familiares:** Triciclos, palas, cubos, rompecabezas, pinturas, teléfonos, muñecas y muñecos

### 3-5 AÑOS

**Empieza a preguntar, aprender canciones y jugar con otras personas:** Bicicletas, pizarras, magnetófonos, cuentos, marionetas y juguetes articulados

### 6-8 AÑOS

**Sabe sumar y restar, leer y escribir:** Juegos manuales, de preguntas y experimentos, teledirigidos, mecánicos y monopatinos, cuentos, juegos de mesa cooperativos.

### 9-11 AÑOS

**Se interesa por las actividades complicadas:** Deportes, juegos de estrategia y reflexión, audiovisuales, electrónica y experimentos

### MÁS DE 12 AÑOS

**Deja de jugar y va construyendo su propia identidad:** Libros, música y videojuego

**PERSONAS ADULTAS (padres, madres, abuelos, abuelas, tíos y tías... amistades) QUE CANTAN, HABLAN Y JUEGAN: NO olvidar utilizar en todas las edades...**

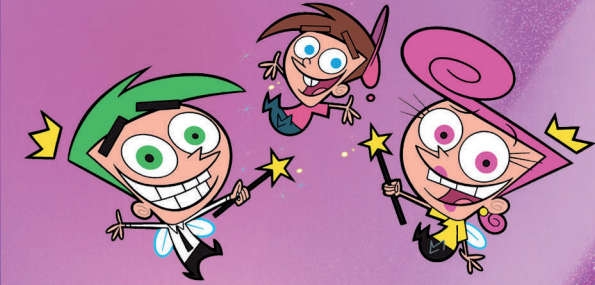
## CAMPAÑA DEL JUEGO Y DEL JUGUETE NO SEXISTA Y NO VIOLENTO

Debido a la importancia que tiene el juego en la edad infantil como modelo y medio de aprendizaje, es importante desarrollar actividades en torno a juegos y juguetes que transmitan valores positivos como la igualdad, la cooperación, el juicio crítico, la creatividad..., que contrarresten y eduquen frente a la presión de la publicidad (valores sexistas, bélicos, competitivos, pasivos...) y el consumismo en torno a este tema.

Por este motivo, es necesario analizar críticamente, desde la familia y la escuela, los modelos que estamos ofreciendo o reforzando a través de los juegos y de los juguetes, fomentar el juicio crítico frente al consumo y la utilización sexista de los juegos y juguetes, desarrollando la creatividad y la cooperación en el juego, así como el cuidado de los juguetes propios y de los demás.

La Concejalía de Igualdad y Bienestar Social, a través del Centro Municipal de Información a la Mujer, asume el compromiso y lanza esta Campaña de Sensibilización del Juego y del Juguete No Sexista y No Violento con el objetivo de orientar hacia una educación más justa y solidaria

**EL ALMA INFANTIL ES SIEMPRE LA MISMA, ESPONTÁNEA, CURIOSA, IMAGINATIVA (...) ENCAÑIÑÁNDOSE APASIONADAMENTE CON UN JUGUETE O DESMONTÁNDOLO PARA VER LO QUE HAY EN SU INTERIOR, ADORNANDO CON SU NUEVA IMAGINACIÓN LA FEA Y TRISTE REALIDAD...**



# CAMPAÑA DEL JUEGO Y DEL JUGUETE NO SEXISTA Y NO VIOLENTO

