

*A nuestros hijos e hijas,
por quienes nos adentramos en este mundo de
los cuentos, buscando para ellos y ellas relatos
que les muestren un mundo igualitario y justo.*

*Agradecimientos a todas las personas que han
ayudado a elaborar estos materiales, por todos
los “granitos de arena” que han aportado a este
proyecto y por su compromiso con la Educación
No Sexista.*

Juegos y juguetes para la Igualdad

Guía didáctica para una Educación
No Sexista dirigida amadres y padres



Índice

Introducción	9
¿Qué es eso del sexo y el género?	12
El sexismo a través del juego	24
Pautas para la elección del juego y del juguete no sexista	28
Desmontando tópicos sobre la elección de los juegos y juguetes para nuestras hijas e hijos	
• Resolviendo dudas y miedos frecuentes	43
• Decálogo para la buena compra y uso de los juguetes	47
Jugar sin juguetes	
• Juegos cooperativos para la coeducación	51
Bibliografía recomendada	
• Libros sobre el juego y el juguete	58
• Juegos educativos on line	58
• Libros para coeducar	59
• Catálogo de recursos en la red	60
• Páginas recomendadas en internet	61
Fuentes documentales	62

Todas las niñas y niños tienen la necesidad de jugar y de divertirse, bien a través de juguetes, bien a través de cuentos. De esta forma, satisfacen su necesidad de moverse, curiosar, crear, relacionarse, expresarse, intercambiar vivencias, acciones y pensamientos. En definitiva, su necesidad de estar y de vivir en el mundo.

Al mismo tiempo, los juegos, juguetes y cuentos son instrumentos que socializan, inculcan ideas, creencias, valores sociales, expectativas, necesidades, ofrecen modelos de actuación, enseñan a solucionar conflictos, esbozan un mundo mágico y proporcionan una fuente de imaginación y creación.

Todos estos elementos influyen profundamente en la construcción de la personalidad e identidad de las personas en sus primeras etapas de vida. Por ello, debemos ser conscientes del importante papel que desempeñan juegos, juguetes y cuentos en el desarrollo de niñas y niños.

Esta guía *Juegos y juguetes para la Igualdad* ha sido elaborada como un recurso didáctico de apoyo para hacer un uso no sexista de juegos y juguetes. Además, con el objetivo de facilitar esta tarea, no sólo se analiza cómo detectar un juego o un juguete sexista, sino que se aportan propuestas alternativas de juegos y juguetes fundamentados en valores positivos e igualitarios, que favorecerán el desarrollo pleno de niñas y niños. En definitiva, este material es una apuesta coeducativa.



¿QUÉ ES LA COEDUCACIÓN?

La Coeducación es un proceso educativo basado en la Igualdad, la Paz, y la Justicia como principios esenciales para corregir el sexismo, reducir las desigualdades entre niñas y niños, mujeres y hombres, y lograr una sociedad más justa, igualitaria y equitativa. Todo ello con el fin de construir un mundo en el que las personas puedan desarrollar plenamente sus capacidades, independientemente del sexo con el que nazcan. La coeducación supone un modelo alternativo al modelo educativo vigente donde niñas y niños, mujeres y hombres en el futuro, se les considere de seres humanos diferentes en vez de desiguales y equivalentes en vez de complementarios.

Algunas de las **apuestas de la coeducación** son:

- Enseñar a niñas y niños todo lo necesario para cuidar y cuidarse y para estar en disposición de poder ganarse la vida. En definitiva, educar para la autonomía.
- Facilitar la oportunidad para que niñas y niños aprendan a construir relaciones humanas igualitarias, satisfactorias y sanas, incluyendo la relación con uno o una misma. En definitiva, educar para la igualdad.

Concretamente, la coeducación aplicada a juegos y juguetes tiene el objetivo de mostrar nuevos modelos de hombres y de mujeres, construyendo historias en torno a valores como la igualdad, la justicia o la paz que sirvan de referencia a niñas y niños, apoyando su desarrollo.

¿PARA QUIÉN ES ESTA GUÍA?

Esta guía está dirigida principalmente a **madres y padres**. No obstante, su contenido también puede ser utilizado por aquellas **personas cuidadoras**, tanto en el ámbito familiar como fuera de él.

En las descripciones posteriores, la guía hace referencia al papá y a la mamá, a los hijos y a las hijas, como si de una familia clásica se tratara. A pesar de ello, la guía no se limita únicamente a este modelo, sino que puede ser utilizada por cualquier tipo de familia como madre o padre, educadora o educador, esté donde esté y conviva con quien conviva.

En cualquier caso, el público destinatario de los juegos y juguetes son niñas y niños de edades que se corresponden con la **Educación Infantil y primeros ciclos**

de la Educación Primaria. No obstante, también hay juegos que se pueden adaptar a **personas jóvenes y adultas**.

Educar para la Igualdad es un reto difícil pero apasionante, convirtiéndose en un proceso continuo de transmisión de modelos, lenguajes y valores, en el que no sólo niñas y niños van a aprender.



¿QUÉ ES ESO DEL SEXO Y EL GÉNERO?

Son dos palabras que se utilizan indistintamente pero tienen una clara e importante diferencia.

SEXO: hablamos de sexo cuando nos estamos refiriendo a todas aquellas **diferencias biológicas** que existen entre un hombre y una mujer (por ejemplo: los genitales, los pechos, las caderas, el tamaño del corazón, la existencia de diferentes aparatos reproductores, etc.).

GÉNERO: esta otra palabra se utiliza para hablar de todo ese tipo de **roles ficticios y forzados** que se transmiten a niños y niñas desde el momento de nacer y que provocan que se establezcan dos categorías diferenciadas, la de aquello que consideramos propio de **lo masculino** y lo que consideramos propio de **lo femenino**. Estas **clasificaciones de origen cultural, ya que no dependen de la genética o la biología**, limitan los comportamientos naturales de niños y niñas desde que nacen (por ejemplo: el color con el que nos visten, los juegos y juguetes de los que disfrutamos, los cuentos que leemos, los estudios que elegimos, etc.).

Tales comportamientos se transmiten desde la familia, la escuela, la televisión, los videojuegos, Internet, el grupo de amistades, etc...

¿CÓMO SE TRANSMITEN ESTAS PAUTAS CULTURALES (GÉNERO) EN EL ÁMBITO DE LA FAMILIA?

La niña o el niño al nacer, es un ser indiferenciado, sin identidad personal, que no distingue su propio Yo de aquello que le rodea. Será mediante la interacción con el entorno en el que vive, como adquiriera paulatinamente su propia identidad personal.

El entorno más importante que rodea al bebé está formado por **su madre y/o su padre y el ambiente en el que viven**, convirtiéndose en los primeros agentes relevantes en el proceso de construcción de la identidad del niño o niña.

Su influencia comienza a manifestarse incluso antes del nacimiento. Cuando una pareja conoce que ha engendrado un ser empieza a imaginar como será y qué va-

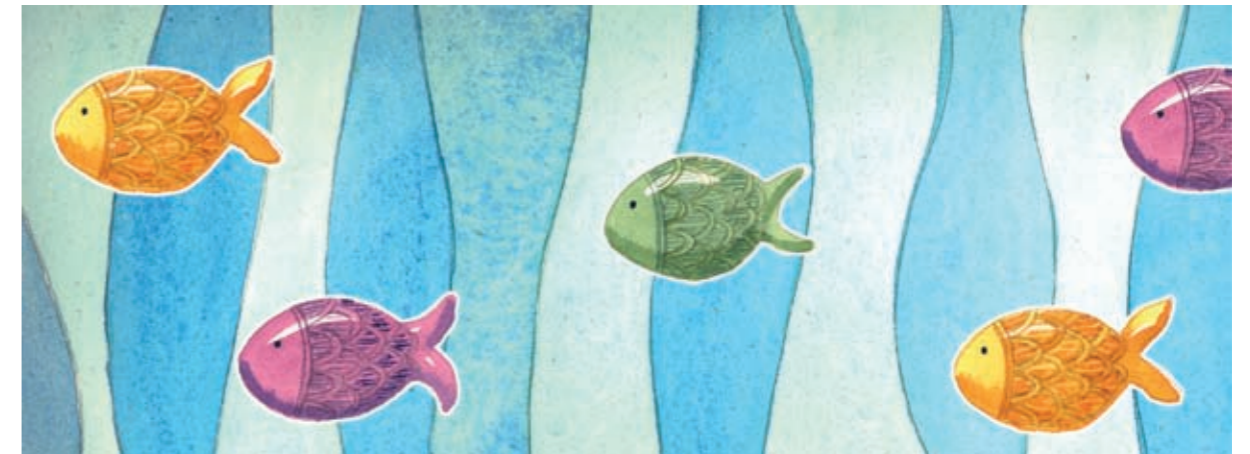
lores y actitudes desarrollará. Cuando se confirma el sexo del bebé se comienza a pensar en cómo se va a educar.

Vemos como así se van creando **expectativas de futuro sobre el hijo o la hija**. Éstas suelen ser un reflejo de los modelos generalizados en la sociedad, es decir, un patrón de cómo socialmente se considera "adecuado" que sean las niñas y como la sociedad considera "adecuado" que sean los niños.

Preparamos, **su habitación**, donde las criaturas adquieren sus primeras experiencias, en interacción con el medio y con las personas que le van a rodear. Se selecciona cuidadosamente el color de las paredes, los muñecos, animales o dibujos que le rodearán en sus primeros momentos de vida, el mobiliario y la ropa. Pero serán diferentes en el caso de las niñas del de los niños, así:

DECORACIÓN

- **Para los niños:** Suelen predominar dibujos y peluches como animales o coches y por supuesto el color celeste.

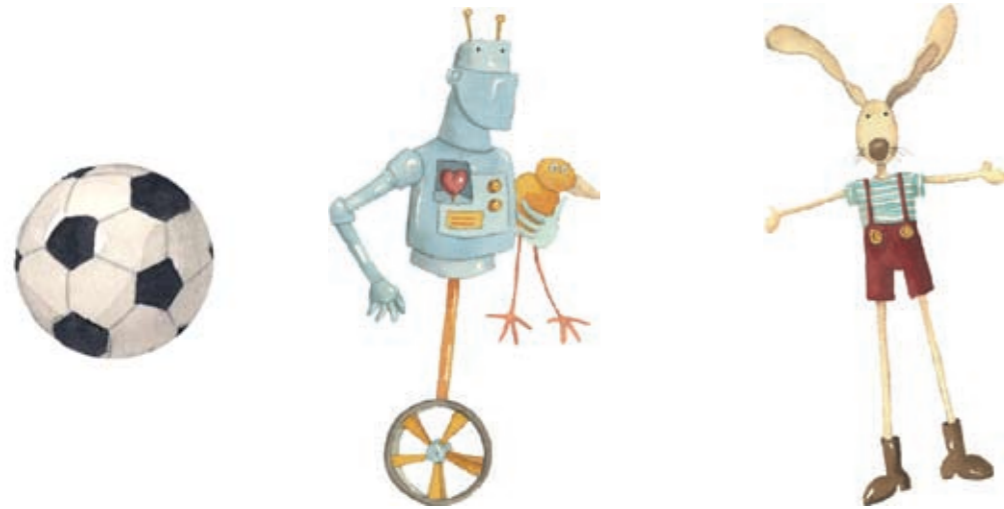


- **Para las niñas:** Abundan las flores, flecos, volantes, lazos y el color rosa.



JUEGOS

- **Para los niños:** En la habitación de los niños habrá más coches, materiales educativos, héroes y más juguetes representando animales o juguetes de ciencia, acción o aventura.



- **Para las niñas:** En la habitación de las niñas habrá más muñecas, manualidades y juguetes de tipo doméstico.



Pero hay que tener siempre en cuenta que cuanto más rico y variado es un ambiente, mayores son las oportunidades de desarrollo que se ofrecen. De este modo si estimulamos más a los niños que a las niñas estaríamos favoreciendo más el desarrollo de los niños respecto a las niñas.

Hay algunos estudios que tienen curiosos resultados a este respecto. Se pedía a personas adultas que interactuasen con bebés de pocos meses sin conocer su sexo. Se comprobó que éstas dedicaban más sonrisas y caricias cuando creían que los bebés eran niñas (aunque en realidad eran niños), mientras que cuando pensaban que eran niños se les movía más y se les daban juguetes “propios de su sexo”. Este **trato diferenciado** es percibido por las criaturas que notan cómo les hablan y se dirigen a ellas de manera diferente.

En los tres primeros años de vida se estimula más en los niños que en las niñas el **ejercicio físico**. Por el contrario a las niñas se les acaricia y se les habla más.

Respecto a la **gestión de la agresividad** también se perciben diferencias. Desde edades tempranas los niños perciben una mayor permisividad, teniendo como referencia en los medios de comunicación, en el ámbito familiar o en el grupo de iguales, modelos masculinos más agresivos. En muchos casos la propia familia refuerza la conducta violenta de los niños fomentando la práctica de ciertos deportes y juegos.

El verdadero problema no está en pensar que niños y niñas son diferentes sino en atribuir un valor inferior a lo vinculado con las niñas y con lo femenino. **Por ejemplo, jugar al fútbol y pensar que tu hijo será un futbolista de élite no tiene el mismo valor que jugar a las casitas y pensar que tu hija será una magnífica cuidadora.**

¿CUALES SON ESTOS ESTEREOTIPOS DE GÉNERO FORZADOS QUE AÚN PODEMOS CAMBIAR?

En los últimos años se han producido grandes avances sociales pero todavía queda mucho por hacer. Es verdad que **las mujeres se han incorporado masivamente al trabajo fuera de casa** y al empleo remunerado. Sabemos que esto supone un gran avance **pero queda un reto pendiente: que los hombres se incorporen en la misma medida a la esfera de lo doméstico y familiar**. Aunque los padres y madres van cambiando esto, aún predominan roles y modelos tradicionales en los que mayoritariamente son las mujeres las que se dedican en exclusiva al trabajo doméstico y de cuidado, algo que es percibido por niñas y niños.

Desde una educación no sexista propiciamos, lejos de la dicotomía de roles diferenciados según el sexo, **el desarrollo integral de la persona**.



MODELO PROPICIADO DESDE UNA ERRONEA EDUCACIÓN SEXISTA:

ESTEREOTIPO DE RASGOS MASCULINOS

- Estabilidad emocional
- Mecanismos de autocontrol
- Dinamismo
- Agresividad
- Tendencia al dominio
- Afirmación del yo
- Objetividad
- Cualidades y aptitudes intelectuales
- Aspecto afectivo poco definido
- Aptitud para las ciencias
- Racionalidad
- Franqueza
- Valentía
- Eficacia
- Amor al riesgo

ESTEREOTIPOS DE RASGOS FEMENINOS

- Inestabilidad emocional
- Falta de control
- Pasividad
- Ternura
- Sumisión
- Dependencia
- Subjetividad
- Poco desarrollo intelectual
- Aspecto afectivo muy marcado
- Intuición
- Irracionalidad
- Frivolidad
- Miedo
- Incoherencia
- Debilidad



MODELO PROPICIADO DESDE UNA EDUCACIÓN NO SEXISTA:

RASGOS DE UNA PERSONA CON UN DESARROLLO INTEGRAL¹

- Estabilidad emocional
- Mecanismos de autocontrol
- Ternura-agresividad
- Docilidad
- Afirmación del yo
- Aptitudes intelectuales
- Objetividad

Si desde la familia queremos potenciar el desarrollo integral de nuestros hijos e hijas, necesitamos abordar una educación no sexista y para ello debemos prestar atención, entre otros, a dos elementos fundamentales en la transmisión del sexismo: **los juegos y juguetes y los cuentos**.

Lamentablemente, a partir de los cuatro-cinco años estos roles discriminatorios están ya interiorizados en niños y niñas y se reflejan en la elección que hacen del tipo de juegos y juguetes, ropas o cuentos.



1. Feminario de Alicante. *Elementos para una educación no sexista*, Victor Ortega Editores, 1987.

Igualmente se observa en el **rechazo que muestran hacia aquellas actividades y objetos que socialmente se consideran del sexo contrario**, siendo una reacción más evidente en los niños que en las niñas. Desde nuestra experiencia hemos podido constatar que cuando se pide a criaturas de cuatro a cinco años que intercambien sus juguetes, las niñas lo hacen sin problemas pero los niños, cuando se trata de cuidar o abrazar a una muñeca, se niegan o dan muestras de ansiedad, comentando que «es un juguete de niñas». Pero la cuestión es, ¿cuidar y dar afecto es sólo un trabajo de mujeres?.

En general, también las **expectativas de éxito por parte de las familias** son más altas hacia los niños, por lo que no debe extrañarnos que las niñas desde muy pequeñas manifiesten un nivel de aspiraciones más bajo que los primeros. Pero además, la familia no es el único agente de socialización, ya que además está la influencia de la televisión, la publicidad, la música, etc.

Durante los años siguientes, y sobre todo **en la adolescencia, estas diferencias se van acentuando y se marcan cada vez más**. La adolescencia es una etapa de cambios a muchos niveles (biológicos, psicológicos y sociales), y en ella chicas y chicos sufrirán no solamente la presión de la familia para que aprendan a comportarse «como una mujer» o «como un hombre», sino que tendrán también que aprender que si quieren ser aceptados por su grupo de iguales tendrán que adaptarse a los mensajes sociales que les bombardean.

Las chicas reciben mensajes contradictorios: “debéis ser independientes y debéis cuidar a los demás con mucho amor y dedicación” o “la imagen no es lo más importante pero debéis estar siempre perfectas”, etc. Los conflictos entre ser “femenina” y encajar en el mundo competitivo en el que vivimos, van a perseguir siempre a las adolescentes y a las mujeres.

El papel de la familia también es muy importante a la hora de **elegir una profesión**. Aunque el número de universitarias es mayor que el de universitarios, las chicas aún se decantan por carreras vinculadas tradicionalmente al rol femenino (humanidades o carreras relacionadas con el cuidado a las demás), que en muchos casos son las que tienen una menor valoración social.

En este sentido, sería aconsejable que las familias reflexionasen acerca de los valores que enseñan a sus hijas e hijos y sobre cómo los transmiten ya que **en muchos casos el discurso no concuerda con la práctica**. Así, no sólo debemos decirles lo que tienen que hacer, sino también actuar en consecuencia. Es imprescindible que la familia, como agente de socialización insustituible, revise la

parte de responsabilidad que tiene en el proceso de socialización y la forma en la que transmite los valores y creencias, sin esperar a que sean otros agentes los que cumplan su función.

Hagámonos **ALGUNAS PREGUNTAS:**

¿La familia potencia valores igualitarios?, ¿qué modelos de imitación les estamos proporcionando?, ¿cuánto tiempo dedicamos a jugar con ellas y ellos?, ¿qué programas de televisión ven?, ¿qué juguetes les regalamos?, ¿potenciamos con ello el sexismo, la violencia y la agresividad?, ¿nos asusta que nuestros hijos e hijas jueguen con juguetes que según la sociedad no corresponden a su sexo?

Es necesario que nos respondamos a estas preguntas con sinceridad.

EL APRENDIZAJE DE LOS ROLES DE GÉNERO A TRAVÉS DEL JUEGO Y LOS JUGUETES

El juego y el juguete son imprescindibles en la infancia y nadie puede dudar de que son fundamentales para el desarrollo psicológico de niños y niñas, pero ¿todo juego y juguete tiene efectos positivos en su desarrollo?

Ahora los juguetes son un producto más de consumo y se diseñan para que estos sean masivos y lleguen a un público determinado, por lo que una gran cantidad de ellos son **sexistas**, diseñándose específicamente para ser consumidos por niñas o por niños.

Según ese modelo social aún hoy dominante los juguetes se pueden dividir en función del sexo de quién los vaya a utilizar, es decir, en **JUGUETES PARA NIÑAS** y **JUGUETES PARA NIÑOS**. Esto provoca que se estén fomentando roles y modos de relación diferentes, haciendo que el desarrollo personal sea distinto, ya que si no juegan a lo mismo no desarrollan las mismas capacidades.

Este es el tema que nos preocupa, y en el que centraremos nuestro trabajo. ¿Qué aspectos estamos potenciando con cada uno de estos juguetes?, ¿qué es lo que realmente aprenden los niños y las niñas con ellos a través de sus juegos?, ¿qué valores, habilidades, actitudes y aptitudes se desarrollan?

A lo largo de estas páginas intentaremos responder estas cuestiones y aportar sugerencias a la hora de elegir los juguetes más adecuados desde la reflexión que permite el género. Esta es la única manera de lograr que niñas y niños sean críticos a la hora de seleccionar ellos mismos sus juguetes. Recordemos que el juego

en la infancia tiene que ser libre y no acotado, y que la elección del juguete es esencial para orientar su desarrollo.

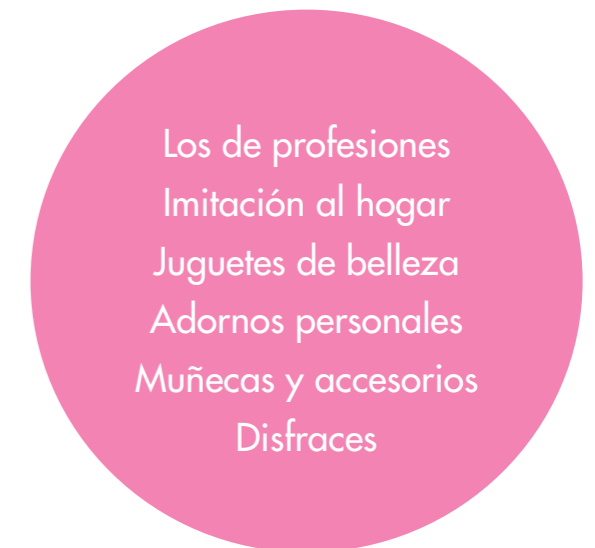
El juego es, además de una actividad agradable, una forma de aprender. El tiempo que se dedica al juego es un tiempo de aprendizaje, exploración y descubrimiento. Juegos y juguetes alimentan la imaginación, potencian sus intereses y actitudes, definen comportamientos, permiten desarrollar habilidades y fomentan las relaciones con el mundo que rodea a niños y niñas. Por este motivo, es muy importante que la selección de éstos sea la adecuada y no basada en el sexo de quién lo vaya a utilizar. Sólo así nos aseguramos potenciar su desarrollo integral.

Cuando observamos el juego en la infancia nos damos cuenta de que niños y niñas “eligen” diferentes juguetes:

ELLOS prefieren:



ELLAS prefieren:



A través de estos juguetes las niñas y los niños construyen su universo en función del tipo de objetos con el que juegan, imitando y reproduciendo fielmente patrones y comportamientos que han observado en su entorno familiar, en la televisión, en el colegio o en la calle.

Pero... ¿es realmente esto algo biológico? ¿Nos atraen más a las mujeres las muñecas, y somos coquetas “por genes”? Numerosas investigaciones han comprobado que existen más similitudes que diferencias entre ambos sexos a la hora de elegir los juguetes.

Cuando los niños y las niñas tienen iguales oportunidades de acceso a los distintos juegos y juguetes, y no existen a su alrededor criterios y acciones de las personas adultas prohibiendo o permitiendo uno u otro tipo de juegos, se observa que mujeres y varones seleccionan generalmente los mismos juguetes en las edades más tempranas, y que sólo a partir de la edad preescolar es cuando empiezan a estar influidos por otros mensajes y, comienzan a observarse mayores diferencias.

Podemos concluir que es evidente que existen diferencias de tipo biológico entre niños y niñas (diferencias sexuales) pero también es cierto que estas diferencias se potencian y se desarrollan mediante el juego diferente. Si utilizan juguetes que invitan a la actividad, desarrollarán el dinamismo.

En las últimas investigaciones realizadas, se ha llegado a la conclusión de que la diferente elección de juguetes no puede explicarse a través de argumentos biológicos, sino que se debe a:

- Factores culturales.
- Factores educativos.
- El peso de los convencionalismos.
- La influencia del distinto trato de la familia.
- Los modelos estereotipados que se reflejan en los medios de comunicación, los libros de texto, los cuentos, etc.

TIPO DE JUEGO DE LOS NIÑOS:

- Más brusco.
- Menos verbalización.
- Con escasas reglas, y en caso de haberlas las infringen con más frecuencia que las niñas.
- Grupos más grandes.
- Desde aproximadamente los tres años los niños suelen liderar los juegos en los espacios exteriores y los defienden del intrusismo de las niñas.
- Intentan solucionar sus afrentas por sí solos.
- Mayor tendencia a recurrir a la violencia.

TIPO DE JUEGO DE LAS NIÑAS:

- Más centrado en reglas y sugerencias.
- De mayor contacto verbal.
- Utilizan espacios más reducidos en sus juegos que los niños.
- Grupos que no sobrepasan los cuatro miembros.
- Se comprometen con mayor intensidad emocional que los niños.
- Brindan mayor apoyo y calor en el grupo.
- No suelen defenderse y piden más ayuda.

EN DEFINITIVA:

LOS JUGUETES SON OTRA FORMA MÁS DE IMPONER Y PERPETUAR LA DESIGUALDAD EN EL REPARTO DE FUNCIONES SEGÚN EL SEXO, COLABORANDO CON ELLO AL MANTENIMIENTO DEL SEXISMO.



EL SEXISMO A TRAVÉS DEL JUEGO

¿QUÉ ES EL SEXISMO?

El **sexismo** es una forma de discriminación que basa la negación y/o vulneración de derechos de una persona en parte, o en su totalidad, por razón de sexo y cuyas manifestaciones son causa de discriminación manifiesta o latente:

- **Discriminación latente:** por ejemplo, la publicidad dirige casi en exclusiva sus anuncios sobre cosmética, cirugía y adelgazamiento a un público femenino.
- **Discriminación manifiesta:** por ejemplo, las empresas cuya política es no contratar mujeres porque pueden solicitar baja por maternidad.

UTILIZACIÓN SEXISTA DEL JUEGO Y DEL JUGUETE

Utilizamos los juegos y juguetes de manera sexista cuando facilitamos juguetes que afianzan el aprendizaje de los roles asignados artificialmente según el sexo biológico, y cuando obstaculizamos y/o desvalorizamos el acceso al resto de juegos, teniendo un efecto negativo en el desarrollo de capacidades, actitudes y valores de nuestras hijas e hijos.

- **Roles asignados socialmente a las niñas:** cuidado de personas y cuidado del hogar.
- **Roles asignados socialmente a los niños:** exploración, lucha, competición, emprendizaje, aventura, descubrimiento, ciencia, ...

CONSECUENCIAS DEL USO SEXISTA DEL JUEGO

Nuestras hijas e hijos van a imitar los roles que socialmente se asignan a niñas y niños a cambio de la aprobación adulta. Para ellos y ellas, esta asignación es la referencia válida a través de la cual buscan seguridad y afecto. Es a través de esta aprobación como, por ejemplo, aprenderán que jugar con muñecas es un juego propio de niñas.

Mediante este mecanismo las niñas y los niños asimilan la división sexual de los juegos como una división natural, reproduciendo y perpetuando el modelo de sociedad.

¿CUÁNDO DECIMOS QUE UN JUGUETE NO ES SEXISTA?

- Cuando no reproduce o no fomenta roles sexuales.
- Cuando fomenta y facilita el DESARROLLO de CAPACIDADES del niño o de la niña.
- Cuando favorece otros valores positivos independientemente de que sea niña o niño.
- Cuando fomenta nuevos valores de IGUALDAD para nuestra vida.

¿QUÉ PODEMOS HACER?

Nuestros niños y niñas imitan pautas de conducta observadas en las personas mayores, asumen los roles vividos en sus casas, en el colegio o en la calle, y los reproducen fielmente e interiorizan la valoración que estos roles adquieren en la sociedad. Por ello la mejor prevención de sexismo en el juego y el juguete es:

- Ofrecerles **nuevos patrones y modelos de relación** entre géneros a través del intercambio de tareas y “papeles”. Por ejemplo, a través de juegos en los que se intercambien roles y los niños imaginen su vida como si fueran niñas y viceversa.
- Utilización de los juguetes **trascendiendo la división tradicional sexual** que de éstos se hace.
- **Evitar las valoraciones negativas** de determinados papeles sociales. Por ejemplo, realizar juegos y actividades que sirvan para dar valor a las tareas de cuidado reconociendo la importancia que este trabajo tiene en el desarrollo de las personas, las familias, la sociedad y la economía.
- Potenciar el acceso de niñas y niños a **juguetes tradicionalmente vetados para el desarrollo integral** de sus capacidades. Por ejemplo, fomentar que las niñas jueguen con material deportivo y con juegos que fomenten la exploración del espacio, y orientando a los niños hacia juegos vinculados con el cuidado y la expresión de sentimientos.
- No **reforzar las imágenes ni femeninas ni masculinas estereotipadas**. Por ejemplo, sustituir las imágenes estereotipadas que asocian la fuerza a los niños (hombre camionero) y la pasividad a las niñas (princesa que espera ser rescatada), por otras en las que la actividad o tarea no dependa de que quién la desarrolle sea niña o niño.

La prevención, por tanto, no consiste únicamente en que los niños deban jugar con muñecas y las niñas con coches, sino en superar la dualidad tradicional que clasifica los juguetes como “de niños” o “de niñas”, fomentando que sean empleados por ambos sexos indistintamente.

Cuando a un niño lo llaman “chica” y a una niña “chico” por jugar con juegos “no adecuados” la sociedad está haciendo una valoración despectiva de este hecho, es decir, está operando el sexismo. Sin embargo este efecto negativo se puede contrarrestar si esa niña y ese niño observan otros modelos de referencia y ven a otras personas que admiran e imitan, padre/madre, hermano/hermana o profesor/profesora, realizar con naturalidad las actividades por las que a él o ella les están devaluando. Por ejemplo, ver a la mamá arreglando el coche o al papá cocinando, limpiando o cuidando de la abuela enferma.

Aunque la emisión de mensajes discriminatorios no dependa sólo de nosotros y nosotras, ya que no podemos obviar la influencia del medio familiar, el escolar y el publicitario, tenemos la importante función de facilitar y potenciar que los juguetes y juegos con los que juegan nuestras hijas e hijos no reproduzcan roles tradicionales discriminatorios y que puedan ser utilizados del mismo modo por niñas y niños.

Asimismo, debemos fomentar el acceso de niñas y niños a los juegos tradicionalmente vetados para unas y otros con el fin de evitar que esta limitación tenga influencia negativa en su desarrollo posterior. Por ejemplo, en el caso de las niñas podemos fomentar la práctica de deporte, los juegos de construcción y los de exploración. Además podemos y debemos evitar que los juegos reproduzcan imágenes estereotipadas y superficiales de las mujeres.

EL LENGUAJE DE LOS ANUNCIOS DIRIGIDOS A LAS NIÑAS

- Es un lenguaje que nombra objetos a través de diminutivos: cocinita, amiguitas, princesita, comidita... y que publicita el juguete a través de un lenguaje afectivo: “tu amiga para toda la vida”, “cuídale y quiérole”, “conquistale”...
- Las voces de los anuncios son voces de otras niñas o de una mujer adulta que habla de manera dulce.
- Los colores que se utilizan en este tipo de anuncios son habitualmente tonalidades pastel y la música es suave y relajante.

EL LENGUAJE DE LOS ANUNCIOS DIRIGIDOS A LOS NIÑOS

- Es un lenguaje que nombra a los objetos a través de aumentativos: acción sin límite, velocidad supersónica... y que publicita el juguete a través de un lenguaje agresivo: “tú tienes el poder”, “ahora puedes acabar con el mal”...
- Las voces de este tipo de anuncios son voces de otros niños o de un hombre adulto; es decir voces masculinas y en muchos casos con un tono de autoridad.
- Los colores utilizados son habitualmente oscuros y la música es rápida, propiciando la acción del juego.

LOS JUEGOS Y JUGUETES EN LA PUBLICIDAD

La publicidad de los juguetes en los medios de comunicación se empeña en la reproducción de determinadas imágenes existentes en la sociedad y su objetivo es captar tanto al público infantil como al adulto, sirviéndose, sobre todo, de **los recursos del lenguaje y las imágenes**.

Aunque algunas marcas comienzan a hacerse eco de la responsabilidad sobre el uso no sexista de los juguetes, la mayor parte de las casas de juguetes responden a parámetros comerciales y económicos. **Por ello, a la hora de adquirir algún juguete es nuestra responsabilidad prestar atención al nivel educativo del juguete.** Es cierto que no podemos hacer nada ante la imagen publicitaria de los medios de comunicación pero sí ante la adquisición de los juguetes y su correcta utilización.

PAUTAS PARA LA ELECCIÓN DEL JUEGO Y DEL JUGUETE NO SEXISTA

1. ¿QUÉ DEBEMOS PREGUNTARNOS ANTES DE ELEGIR UN JUGUETE?

- Qué o cuáles son las capacidades que pone en actividad.
- Que imágenes ofrece la caja, el envoltorio o la publicidad del juego.
- Cuál es el motivo por el que nuestro hijo o hija nos ha pedido ese juego o juguete: moda, búsqueda de aprobación del grupo, colores, anuncio llamativo...
- Qué roles ofrece desarrollar el juego o el juguete.
- Qué valoración ofrece el propio juego/juguete de los roles que ofrece (positiva/negativa).
- Qué representación simbólica mediante imágenes o sonidos tienen las figuras masculinas y femeninas.

2. ALGUNOS ASPECTOS PARA TENER EN CUENTA EN LA ELECCIÓN DE UN JUGUETE

- Que puedan jugar con él niños y niñas **INDISTINTAMENTE**.
- Que evite la transmisión de estereotipos sexistas y no potencie la violencia.
- Que facilite poder jugar con las demás personas, la **COMUNICACIÓN** entre los y las participantes y que fomente las relaciones entre **IGUALES**.
- Que favorezca la ayuda entre iguales y no la rivalidad ni la competitividad.
- Que el juego evite la competitividad exagerada, no fomente la agresividad y facilite las relaciones entre niñas y niños.
- Que potencie las relaciones **COOPERATIVAS** de ayuda, que se logre alcanzar un mismo objetivo o propósito entre todos y todas (pasarlos bien).
- Que con él pueda jugar cualquier niño y/o niña y no sólo quien tenga habilidades muy específicas (que no excluya a nadie).
- Que sea divertido, **MOTIVADOR** y que despierte el deseo de jugar.
- Que desarrolle la imaginación y la **CREATIVIDAD**.
- Que estimule su **CURIOSIDAD**, su interés por investigar y que permita a la niña o el niño descubrir nuevas posibilidades en el juego.
- Que potencie la capacidad de **PENSAR** y la resolución de problemas.

3. GUÍA DEL JUGUETE PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DE NIÑAS Y NIÑOS

Los juguetes que elijamos, deben ser adecuados a sus edades y deben permitirles el desarrollo de las capacidades asociadas a su edad.



Si además quieres estimular un aspecto concreto como el movimiento, el lenguaje, la creatividad o la memoria, se deben tener en cuenta qué objetivos trabaja dicho juguete.

La elección del juego y el juguete tiene una gran importancia, por ello mostramos a continuación un cuadro guía para elegir el juguete más adecuado.

Para orientarnos podemos seguir estas RECOMENDACIONES:

• Desde el nacimiento hasta los 6 meses:

Se puede pensar que a esta edad todavía no podemos trabajar movimientos, sin embargo ya se están potenciando cuando el niño o niña coge y manipula todos estos juguetes. Es conveniente que sean adecuados a su tamaño, no tóxicos, con texturas agradables, con colores llamativos y que sean fáciles de limpiar. Es importante que estén elaborados con materiales resistentes ya que tienden a arrojarlos al suelo de forma sistemática.

Los juguetes deben estimular todas las áreas relacionadas con “sus sentidos” (ver, oír, tocar, “chupar”) ya que es a través de ellos como empiezan a conocer el mundo que les rodea. Con estas actividades inician la relación con los objetos, siendo una etapa fundamental en su desarrollo.

Juguetes que cumplen los requisitos anteriores son:

- Sonajeros, manoplas y calcetines con sonido.
- Carruseles musicales.
- Peluches con sonido.
- Móviles de cuna.
- Mordedores.
- Muñecos/as de goma.
- Cadena de muñecas/os ensartados en una goma que se sujetan a la silla de paseo.

• De los 6 a los 12 meses:

En este momento niñas y niños comienzan a sentarse, gatear e incluso a ponerse de pie con ayuda (en ocasiones dan así sus primeros pasos). En estos meses predomina el área de movimiento aunque no deben olvidarse las áreas anteriores.

Los juguetes más adecuados a sus necesidades son:

- Andadores.
- Pequeño gimnasio de actividades.



- Alfombra de actividades.
- Pelotas sonoras o luminosas.
- Pelotas pequeñas blandas.
- Tentetiesos.
- Pequeños columpios para sujetar en las puertas.
- Peonzas grandes.
- Juguetes suaves (tela o peluche) que se desplazan, emiten sonidos, luces, etc.
- Juguetes de plástico para la hora del baño.
- Muñecas/os de trapo.
- Encajables grandes (por ejemplo, series de cubos de distintos tamaños que encajan unos en otros y sirven también para apilarse, o pirámides de anillas).

• De los 12 meses a los 2 años:

Comienzan a andar, a explorar el espacio y a relacionarse con el medio, les gusta manipular objetos, observar y experimentar. Para desarrollar las capacidades en esta etapa recomendamos:

- Correpasillos.
- Arrastres.
- Tableros de actividades.
- Pelotas.
- Pequeñas sillitas.
- Encajables grandes para comenzar a hacer pequeñas construcciones.
- Juguetes para encajar figuras.
- Cubos y palas.
- Juguetes para el baño.
- Platos y cucharas de plástico.
- Teléfono de juguete.
- Coches, camiones, etc.
- Muñecos/as y peluches.
- Juguetes suaves (de tela o peluches) que se desplazan, emiten sonidos, luces.
- Libro de imágenes simples en cartón duro o tejidos plastificados.
- Cuentos con texturas y sonidos.

• De los 2 a los 4 años:

A esta edad, prueban constantemente sus habilidades físicas y comienzan a desarrollar la motricidad y la exploración espacial, por lo que los más apropiados son los juegos motrices y el desarrollo de la psicomotricidad gruesa así como la manipulación de objetos. Para ello recomendamos:

• De 2 a 3 años:

- Correpasillos y triciclos.
- Carretilla.
- Cubo, pala y rastrillo.
- Cohecito de muñecas/os.
- Banco de carpintería.
- Construcciones y encajes de formas sencillas.
- Rompecabezas de piezas grandes.
- Juguetes con códigos de colores (por ejemplo, llaves grandes de colores que abren la puerta del mismo color).
- Juegos de asociaciones sencillas (colores y formas).
- Juguetes más complejos, por ejemplo con personajes donde niñas y niños puedan comenzar a imaginar y crear sus propias historias.
- Libros con imágenes grandes.
- Cuentos interactivos donde, por ejemplo, deban apretar algún botón cuando aparece un dibujo.
- Cassette con micrófono.
- Grabaciones de canciones y cuentos.
- Juguetes para emitir sonidos como por ejemplo tambores, guitarras, etc.
- Peluches y muñecos/as con sonido, canciones o cualquier otra característica.
- Muñecas/os con vestidos.
- Accesorios para jugar con las y los muñecos.
- Títeres.
- Juguetes de imitación de la vida diaria (batería de cocina, instrumental médico, etc.).
- Plastilina.
- Lápices de colores.
- Pintura de dedos.
- Pizarra.

• De 3 a 4 años:

- Bicicleta con ruedines.
- Coches de pedales.
- Canasta pequeña de baloncesto.
- Juego de bolos de plástico.
- Banco de carpintería.
- Arquitecturas de encajes.
- Coches, camiones, etc.
- Tren.
- Casita de tela.



- Juguetes y muñecas/os para montar y desmontar.
- Muñecos/as.
- Cohecito y accesorios para las y los muñecos.
- Muñecas/os pequeños de plástico que simulen acciones.
- Vestidos de muñecas/os con botones grandes y corchetes.
- Vestidores.
- Títeres.
- Cacharritos de cocina y utensilios de distintos oficios.
- Equipo de limpieza.
- Pizarra.
- Libros con historias cortas y dibujos.
- Disfraces.
- Puzzles fáciles.
- Ensartables (bolas y objetos para enhebrar).
- Lápices de colores y ceras.
- Libros sencillos para colorear y/o con pegatinas.
- Plastilina (con o sin moldes, con juegos ya preestablecidos como por ejemplo hacer comidas).
- Juguetes para hacer burbujas.
- Inicio en juegos “tranquilos” donde se deba cumplir un objetivo (por ejemplo, pescar un patito).
- Dominó de colores y formas.

• **De los 4 a los 6 años:**

Niñas y niños a esta edad consiguen tener un tiempo de atención más prolongado, necesitan interactuar con el espacio y desarrollar la comunicación y expresión así como la motricidad fina y gruesa, revelan sus sentimientos en juegos dramáticos, les gusta jugar y compartir con sus amigos y amigas, guardan turnos algunas veces y desarrollan el juego simbólico. Para esta etapa son recomendables juguetes que desarrollen las capacidades necesarias para su buen desarrollo evolutivo como los que se señalan a continuación:

• **De 4 a 5 años:**

- Bicicleta con ruedines y accesorios.
- Diana con pelotas pequeñas y velcro.
- Juego de tenis con pelota sujeta a una goma y otros juegos de deportes adaptados.
- Disfraces.
- Pinturas de maquillaje.
- Juguetes de oficios y actividades de personas adultas: cajas de herramien-

tas, instrumental médico o de enfermería, etc.

- Juegos de construcciones.
 - Rompecabezas.
 - Pizarra.
 - Pinturas, pinceles, acuarelas, estuches...
 - Pupitres infantiles.
 - Plastilina y moldes.
 - Libros para colorear y de pegatinas.
 - Cartones de coser con lana.
 - Plantillas de figuras para dibujar.
 - Juego de hacer burbujas.
 - Juguetes y muñecos/as para montar y desmontar.
 - Casa de muñecas y muñecos de pequeñas dimensiones que simulen acciones.
 - Teatro de marionetas y títeres.
 - Juegos de tiendas con caja registradora y otros elementos.
 - Accesorios para simular actividades domésticas: cocinitas y alimentos de plástico, plancha y tabla para planchar, etc.
 - Garajes y cochecitos, coches de bomberos...
 - Trenes con vías.
 - Juegos de organizar: pueblos, garajes, ciudades, granjas, etc.
 - Caleidoscopio.
 - Juegos de memoria visual.
 - Dominó de colores y formas sencillas.
 - Juegos de mesa competitivos: parchís, oca, inicio en juegos de cartas...
 - Juegos de habilidad como por ejemplo colocar objetos en el juguete sin que se caigan, meter piezas en ranuras con cuidado, etc.
- **De 5 a 6 años:**
- Bicicleta y accesorios para la bicicleta.
 - Patines.
 - Patinete de 3-4 ruedas.
 - Accesorios deportivos: balones, raquetas, canastas, etc.
 - Cuerda para saltar.
 - Canicas y circuito para canicas.
 - Juegos de tricotar.
 - Arquitectura de piezas pequeñas.
 - Construcciones de casas y castillos.
 - Cocinitas y vajillas infantiles.
 - Mecano de piezas grandes.

- Vehículos en miniatura.
- Garajes.
- Coches teledirigidos.
- Juego de autopista con accesorios.
- Trenes con vías.
- Recortables y tijeras con punta roma.
- Lápices de colores, pinturas, pinceles, acuarelas, rotuladores, etc.
- Libros para colorear y/o con pegatinas.
- Libros de actividades infantiles adaptados a su nivel.
- Plantillas y moldes para dibujar y modelar.
- Muñecas/os articulados y complementos.
- Casa de muñeca con muñecas y muñecos pequeños.
- Títeres.
- Cajas organizadoras con distintos compartimentos para recoger sus juguetes.
- Todo tipo de disfraces y cajas de maquillajes.
- Juegos y accesorios para la exploración (prismáticos, linterna, walky-talky, etc.).
- Juegos de tiendas, juegos con instrumental médico...
- Accesorios para simular actividades domésticas: cocinitas, limpiezas, etc.
- Microscopio infantil.
- Reloj de juguete.
- Grabaciones de cuentos y canciones.
- Libros de historias cortas e ilustradas.
- Rompecabezas.
- Juegos de memoria visual.
- Dominó de imágenes, números y asociaciones.
- Juegos de mesa sencillos: parchís, oca, etc.
- Juguetes electrónicos “de moda”, siempre y cuando los niños y niñas sepan leer para poder utilizarlos adecuadamente.

• **De 6 a 12 años:**

A partir de los seis años y casi hasta los nueve, niñas y niños y tienen la edad de la fuerza. En este momento necesitan competir con sus iguales para averiguar su propio valor, por lo que se recomiendan artículos que faciliten liberar tensión mediante el ejercicio físico. También son muy apropiados para esta edad los juguetes que favorezcan la habilidad, la atención y la capacidad creadora, la destreza y la imaginación y, sobre todo, la afirmación individual. Resultan también divertidos los juegos que permiten interactuar con terceras personas y en los que hay que cumplir unas reglas.



- **De seis a nueve años:**

Son casi imprescindibles la bicicleta, los patines, las canicas, los aviones, las construcciones, el yo-yo, los juegos de letras, los telares, las costuras, los títeres y marionetas, las cajas para engarzar collares, los kits para el cuidado de la naturaleza (con casa incluida para pájaros), el croket, los solitarios, los juegos de mesa con preguntas y respuestas sobre distintas materias, los rompecabezas, loterías y todo aquello que se pueda coleccionar.

- **A partir de los nueve años y hasta los doce:**

Son muy importantes los juegos que anticipan situaciones adultas profesionales, como por ejemplo, los de química, electricidad o el microscopio. Resultan también muy positivos aquéllos que fomentan las actividades en equipo ya sean deportivas o intelectuales.

Las construcciones, los mecanos a motor, las cometas, la iniciación en el modelismo (realizando aviones, barcos, casitas de muñecas/os y sus muebles en miniatura), el coleccionismo de sellos, monedas, mariposas o rocas minerales o los instrumentos musicales, pueden ser el inicio de un “hobby” con el que seguir disfrutando toda la vida.

- **Más de 12 años:**

A esta edad comienza a desaparecer la necesidad de jugar. Es el momento de estimular en mayor medida las aficiones que se hayan ido adquiriendo a lo largo de la niñez o de investigar en distintas actividades que faciliten el ocio.

La principal tarea en esta etapa es la de construir la propia identidad. Se trata de elaborar un proyecto vital en las distintas esferas de la vida adulta. Por ello, es muy importante colaborar con los y las adolescentes en la consecución de estos objetivos, porque cuando no disponen de oportunidades positivas para establecer su identidad pueden resolver la tarea identificándose plenamente con ideologías o grupos de referencia negativos o absolutistas.

Todo aquello que fomente sus aficiones (los libros, la música, la ropa y los videojuegos) son los mejores regalos que se les puede hacer.

CON RESPECTO A LOS VIDEOJUEGOS O LOS JUEGOS QUE OFRECE INTERNET

El videojuego es uno de los juguetes preferidos de la mayoría de niñas/os y adolescentes.

Sin embargo, esta nueva forma de ocio computerizado provoca mucha polémica en la sociedad ya que existe la creencia de que pueden crear adicción o que inducen cambios de conducta tendentes al aislamiento y la violencia.

Lo cierto es que el ordenador y las nuevas tecnologías son herramientas que ya forman parte del panorama laboral y doméstico, por lo que no está de más que niños, niñas y adolescentes vayan familiarizándose con ellos. Todo ello haciendo un uso responsable y bajo la supervisión de las madres y padres respecto a los contenidos y lugares que visitan en la red. Por tanto, **es conveniente cuidar dos aspectos que si no son tenidos en cuenta pueden entrañar ciertos riesgos para el desarrollo de niñas y niños:**

- El tiempo de exposición a las pantallas
- El contenido de los juegos

Según un estudio de la CECU (Confederación Española de Consumidores y Usuarios) la mayoría de los videojuegos fomentan valores violentos, destructivos, discriminatorios y sexistas. Dado que el interés de las empresas es vender sus productos, es nuestra responsabilidad como consumidores y consumidoras saber si queremos, o no, adquirir este tipo de productos violentos.

El tiempo recomendado para que **un o una menor de 7 años** juegue con un ordenador no debe exceder de 15 minutos al día. Los padres y madres deben observar cómo la niña o el niño se relaciona con esta actividad, teniendo en cuenta que si ésta se realiza adecuadamente puede proporcionarle una experiencia de control muy positiva. Resulta incluso conveniente que una persona adulta participe en los juegos.

A partir de los 7 años se recomienda poner un límite de tiempo que no exceda los tres cuartos de hora al día. El problema no es tanto el tiempo que pasan jugando con el videojuego, en el que niños, niñas y adolescentes interactúan sin supervisión de una persona adulta, sino lo que supone de privación de otras experiencias muy necesarias para su desarrollo integral como personas. Resulta igualmente conveniente que, respetando su espacio si quieren jugar solos y solas, exista una supervisión de una persona adulta.

DESMONTANDO TÓPICOS SOBRE LA ELECCIÓN DE LOS JUEGOS Y JUGUETES PARA NUESTRAS HIJAS E HIJOS

¿Los niños prefieren juegos de actividad porque son “más brutos”?

Actualmente, no hay ningún estudio que avale que la fuerza es patrimonio único de los niños. Es más, existen estudios que avalan que la prevalencia de esta capacidad es una consecuencia más del sesgo educacional ya que a los niños se les tolera y alienta con mayor facilidad comportamientos relacionados con esta capacidad, mientras que a las niñas es más probable que se les desaprobe y desaliente ante el mismo tipo de actitud.



¿Para los niños es menos natural realizar los llamados “juegos de niñas”?

Existe una actitud generalizada que no otorga el valor que le corresponde a las tareas, valores y capacidades atribuidas culturalmente a las mujeres como son la crianza, el cuidado de personas dependientes, las responsabilidades en la administración del hogar y las relaciones interpersonales. Esta valoración negativa no queda fuera del aprendizaje, por lo que los niños al percibir la desvalorización de los roles femeninos y al no recibir la aprobación o refuerzo adulto cuando los

reproducen, rechazan y menosprecian los juegos relacionados con dichos roles lo que provoca que estos juegos sean vistos con incomodidad y desprecio.

¿Las niñas sienten menos interés por los llamados “juegos de niños”?

Las niñas son caracterizadas como débiles desde su nacimiento y, en consecuencia, menos aptas para determinados juegos. Por ello, se orienta a las niñas hacia juegos de menor movimiento y, en el caso de darse, se fomenta que los “juegos de niños” no les resulten atractivos.



¿Las niñas son menos ágiles que los niños?

Esta premisa no es cierta. Niñas y niños son víctimas de los juegos y juguetes sexistas ya que en ambos casos este tipo de juegos limitan su potencial de desarrollo en función de unos estereotipos culturales que exigen a unas y a otros comportarse de una manera impuesta, fomentando un crecimiento parcial de las capacidades y actitudes por razón de sexo. Por lo tanto, el riesgo discriminatorio de los juegos sexistas afecta tanto a niñas como a niños, aunque sus manifestaciones sean sustancialmente diferentes y sus consecuencias ejerzan una presión negativa mayor sobre el desarrollo pleno de las niñas.

RESOLVIENDO DUDAS Y MIEDOS FRECUENTES

Y... ¿si mi hijo me pide una “sillita” para pasear bebés?

Es posible que nos resulte raro o nos incomode esta petición. Es normal ya que está operando nuestra propia percepción interiorizada de lo que nos parece o no natural. Padres y madres a través de nuestra propia infancia hemos aprendido que cuidar y pasear muñecas/os es un asunto de niñas y además, en lo que respecta a la valoración, es un asunto de importancia menor. Es normal que entre los dos y los cuatro años sientan fascinación por los coches de bebé, ya que comienzan a tener más autonomía y quieren encargarse de conducir y cuidar.

Por lo tanto, si les ofrecemos la posibilidad de jugar con sillas o coches de bebé estamos facilitando que en el futuro sean personas capaces de ejercer los roles de cuidado y crianza, independientemente de que sean niños o niñas.

Y... ¿si mi hija me pide un balón?

Es necesario para el desarrollo madurativo de nuestras hijas e hijos el desarrollo de la motricidad, ya que ésta es una capacidad ligada a otras adquisiciones más complejas como la lectoescritura.

Por lo tanto, si ofrecemos a nuestras niñas un desarrollo integral y la posibilidad de ejercer roles de actividad alejados de las atribuciones tradicionales discriminatorias (que hacen que las niñas sean percibidas en actitudes tranquilas y pasivas), estaremos facilitando a su vez alternativas en el ejercicio de sus roles de adulta, por ejemplo la incorporación progresiva de las mujeres al deporte.

Y... ¿si mi hijo me pide una muñeca?

Es necesario que durante la infancia se adquieran conductas de cuidado y desarrollo de la empatía (si la muñeca o muñeco llora o tiene pipí, por qué y cómo haré para que se sienta mejor) como ensayo de futuros roles para su vida adulta.

Por lo tanto, debemos actuar ofreciendo con naturalidad juguetes que posibiliten la reproducción de estos roles y el desarrollo de aptitudes como la capacidad empática, necesaria para las relaciones interpersonales saludables y una buena resolución de conflictos.

¿Influiré en la orientación sexual si le regalo una cocinita a mi hijo o un traje de astronauta a mi hija?

Pensar que, si a mi hijo le regalo una cocinita o a mi hija le regalo un traje de astronauta en realidad estoy condicionando su orientación sexual, es erróneo. Por

el contrario, la orientación sexual depende de un conjunto amplio de factores y no del ejercicio, ensayo y aprendizaje de derechos y deberes adultos comunes a mujeres y hombres.

¿De qué sirve hacer un uso no sexista de los juguetes si la sociedad ofrece otro modelo?

Ofrecer a nuestras hijas e hijos un uso no sexista del juego y del juguete es una actitud responsable y consciente que no es fácil adoptar, ya que implica superar las limitaciones derivadas de nuestra propia educación y superar la tendencia de una sociedad que perpetúa un modelo en el que la mitad de la ciudadanía sufre menoscabo de sus derechos por razón de sexo.

¿Perjudicaré a mi hijo o a mi hija ofreciéndole juguetes no sexistas si en realidad no le estoy dando una imagen real de la sociedad?

Es claro que no podemos sustraernos a la influencia de la sociedad. Lo que sí está en nuestra mano, como parte fundamental de su educación, es intentar que los efectos del sexismo sean los menos posibles.

Por ello, y aunque el uso no sexista del juego y del juguete no es la única vía a través de la cual nuestros hijos e hijas adquieren, imitan y reproducen los valores sociales predominantes, es nuestra responsabilidad administrar de manera responsable los juegos y juguetes para que se haga un uso no sexista de los mismos y es también nuestra responsabilidad contribuir a que las nuevas generaciones sean más igualitarias.

¿Por qué forzar a las niñas a jugar con juguetes que tradicionalmente se consideran de niños y viceversa cuando espontáneamente no lo harían?

No se trata en ningún caso de imponer nada, ni de forzar a nada ni a nadie y tampoco de prohibir. En realidad el problema estriba en considerar “espontáneo”, “innato” o “connatural” algo que es “aprendido”, “educacional” y “cultural”. Nuestros niños y niñas imitan las pautas de conductas observadas en las personas mayores asumiendo los roles vistos en sus casas, en el colegio y en la calle y reproduciéndolos fielmente. Del mismo modo interiorizan la valoración que estos roles adquieren en la sociedad. Lo verdaderamente importante es ofrecerles nuevos patrones y modelos de relación entre mujeres y hombres.

Por ello, no consiste tanto en que los niños deban jugar con muñecas y las niñas con coches, como en superar la dualidad tradicional “esto es de niños” y “esto es de niñas”, y fomentar con nuestra implicación que los juguetes sean empleados por ambos sexos indistintamente. De hecho, si observamos la realidad, hoy tanto

niños como niñas juegan con muñecos/as. Por ese motivo que algunas muñecas sean para niñas y algunos muñecos para niños, sí es responsabilidad nuestra. Sería conveniente fomentar en las niñas y niños el deseo de romper barreras o cotos privados así como la curiosidad por lo desconocido, lo nuevo, lo no experimentado, para que descubran lo atractivo que pueden resultar estas nuevas actividades.



¿Qué pasa cuando a un niño que intenta jugar a las casitas o a las muñecas le discriminan y le llaman “nena”?

Cuando a un niño le llaman “nena” nos tenemos que preocupar por el valor que tiene este insulto para él. Esta burla no tendrá tanta repercusión en un niño que observa que sus modelos referenciales, personas que admira (padre, hermano, un amigo o su profesor) realizan con gusto y satisfacción aquellas actividades por las que a él le insultan. Aunque la existencia de estos patrones es primordial, será necesario que además el niño tenga confianza en sí mismo y que reforcemos su autoaprecio y autonomía. No olvidemos que la educación para una sociedad no-sexista exige una educación para la resolución de conflictos y esto podrá realizarse de forma positiva, creativa y constructiva en la medida que el niño tenga seguridad en sí mismo y en el medio que le rodea.

Aunque los patrones de comportamiento se buscan en personas del mismo sexo, esto no significa que personas educadoras de otro sexo no puedan realizar valoraciones positivas hacia actitudes y comportamientos tradicionalmente clasificados como del “sexo contrario”. Así será muy valiosa su aportación cuando ensalcen manifestaciones realizadas por los niños, de ternura, de sensibilidad, de tacto o de preocupación hacia compañeros y compañeras, etc. Fomentar nuevas capacidades psicológicas, manuales, físicas e intelectuales no sólo favorecerá la convivencia entre sexos sino que además enriquecerá a las niñas y a los niños como personas.

Las niñas al integrarse en los juegos de “sólo para chicos” se sienten en inferioridad de condiciones (fuerza, agilidad, etc.) ¿no es es más contraproducente, sobre todo para la autoestima?

No es cierto que las niñas sean menos ágiles que los niños y es muy discutible que sean menos fuertes. Por ejemplo, para saltar a la goma se necesitan habilidades complejas y diversas, tanto o más que para jugar al fútbol. Lo que sucede normalmente cuando una niña intenta jugar al fútbol por primera vez es que se argumenta que juega mal por el hecho de ser “una niña”. Por el contrario cuando un niño juega por primera vez, le dirán que es novato y patoso; contra esto el niño podrá luchar e intentar superarse. Sin embargo, contra “ser niña” no se puede hacer nada, excepto ser conscientes de que eso no es ninguna limitación real para realizar cualquier tipo de actividad, sino un estereotipo cultural. La práctica hará que llegué a jugar tan bien como ellos.

No debemos olvidar, no obstante, que si bien las niñas sufren las consecuencias de unos estereotipos que acortan y limitan sus potencialidades, los niños sufren las exigencias impuestas por la sociedad a los “machos”, que en muchas ocasiones pueden ser asfixiantes y originar complejos.

Puesto que las niñas son las que generalmente se integran dentro de los juegos de los niños y no tanto al contrario, ¿cómo lograr que surja interés por parte de los niños hacia juegos consideramos?

Es lógico que para las niñas sea más fácil jugar a “juegos de niños” que al revés, ya que existe una actitud generalizada, inmersa en todos los aspectos culturales y sociales, de desvalorizar aquellas tareas, valores y capacidades asignadas a las mujeres. Tendremos que revisar nuestro papel como educadores y educadoras, los valores explícitos e implícitos que inculcamos a nuestras niñas y niños, y desde un análisis crítico trabajar para la consecución de un verdadero cambio de actitudes. No es el mejor camino para lograr que los niños salten a la comba decirles que los boxeadores, para mantener su fuerza física, realizan este ejercicio muy a menudo.

Aunque los mensajes de discriminación por sexo no dependen tan sólo de nosotras y nosotros (existen multitud de emisores a los cuales niñas y niños son sensibles: familia, medios de comunicación, calle, escuela, etc.) debemos ir facilitando y potenciando que los juguetes y juegos no reproduzcan roles tradicionales discriminatorios y que puedan ser utilizados del mismo modo por niñas y niños.

Que esta potenciación comience muy pronto y que todas las personas que intervienen en la educación de niñas y niños sean coherentes con esto, son las claves del éxito.

DECÁLOGO PARA LA BUENA COMPRA Y USO DE LOS JUGUETES:

1. El juguete debe atraer la atención de la niña o del niño para jugar con él más de una vez.
2. El juguete potenciará el desarrollo de la creatividad y de la imaginación.
3. El juguete será adecuado a la edad y gustos.
4. El juguete tiene que ser seguro.
5. Cuando el niño y/o la niña jueguen con él, se sentirán satisfechos.
6. El juguete no será utilizado para reproducir estereotipos sexistas.
7. El juguete puede ser utilizado por niñas o por niños indistintamente, y si es compartido fomentará la cooperación.
8. El juguete ayudará a respetar las diferencias étnicas.
9. El juguete no fomentará conductas violentas.
10. El juguete fomentará valores humanos y personales.

JUGAR SIN JUGUETES

Como alternativa proponemos jugar sin juguetes, juegos de grupo y juegos cooperativos, que implican un uso no sexista del espacio y de los objetos, compartiendo niños y niñas el placer de la diversión en grupo, de las relaciones entre iguales, del contacto socio-afectivo y de la cooperación.

Proponemos en definitiva compartir los juegos de siempre, los juegos que no necesitan más que el espacio, el grupo de personas y las ganas de divertirse, que no necesitan de un juguete caro para que niñas y niños se sientan bien y que evitan el sexismo en el juego, el consumismo y facilitan la cooperación y el compartir espacios comunes entre los sexos.



Proponemos el **juego cooperativo** como alternativa, para lo que se presentan a continuación una relación de juegos cooperativos para coeducar, juegos que no implican competitividad, que permiten cooperar y compartir, juegos que podemos desarrollar en un cumpleaños, en una celebración o reunión familiar o en un día de campo.

IMPORTANCIA DEL JUEGO COOPERATIVO

Los juegos son realmente importantes. Son oportunidades para crear un sentido de comunidad y confianza dentro del aula, la familia o de algunas reuniones

sociales. Niños y niñas juegan alegremente y con energía. Lo que puede parecer como frivolidad y despreocupación es en realidad el modo en que aprenden de sí mismos, de los demás y de su entorno.

Reconociendo que existen elementos competitivos, los juegos cooperativos pueden ser usados como elementos de crítica a los establecidos y para crear un buen espíritu entre las personas. Junto con la solidaridad y una correcta información, son juegos que además se pueden usar para fortalecer la sensación de apoyo y actividad en el grupo. Estos juegos han sido seleccionados por tratarse de ejemplos de juegos que no marginan a nadie, que no promueven la competición contra el resto de participantes y que sí promueven una participación en igualdad y no en inferioridad. Y sobre todo permiten a niños y niñas compartir un espacio común de juegos entre iguales.

PROBLEMAS CON LOS JUEGOS

En ocasiones los juegos son usados irreflexivamente. **Las novatadas y las bromas** pesadas sólo sirven para crear diversión a costa de otra persona.

Los **juegos de eliminación** son sólo realmente divertidos para quien es egoísta. La persona lenta o poco diestra se queda fuera en la primera vuelta y está sujeta a acumular experiencias negativas, lo que interrumpe completamente su diversión.

En nuestra cultura ganar es un ansiado triunfo. En nuestra sociedad se fomenta la **competición** para crear barreras entre las personas, lo que ayuda únicamente a que todo el mundo pierda. El insensible uso de los juegos con unos altos y patentes índices de **competitividad** puede ser nocivo para el grupo y para la persona. Indudablemente la competición tiene en sí misma su lado beneficioso; ayuda a desarrollar habilidades y capacidades contra el supuesto tanteo. Un trabajo sereno y constante es necesario para que profesorado, profesionales de la monitorización u organismos, contrarresten la profunda y arraigada reacción ante el ganar o perder. Generalmente cuando alguien (o una pareja) gana, las sonrisas, las felicitaciones, la atención está centrada sobre esa persona o pareja. Quien pierde esperará a estar en un juego adecuado en el que pueda ganar o dirá amablemente “mejor suerte la próxima vez”. La persona que gane se sentirá bien y la que pierda le ocurrirá todo lo contrario (se sentirá enfadada, estará dispuesta a ganar la próxima vez a cualquier precio, se sentirá amargamente frustrada, no se valorará como persona, etc.).

Tanto en la infancia como en la edad adulta existe una necesidad de apreciarse para darse cuenta de quiénes somos exactamente. En el caso de la infancia, cuando no sienten un aprecio particular por parte de sus compañeros y compañeras, estarán más predispuestos a la insolidaridad y menos integrados en el grupo.



EJEMPLOS DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA LA COEDUCACIÓN

MAR, TIERRA:

Es un juego muy popular y bastante movido. Su resultado es espectacular si se juega en el ambiente para el que fue concebido.

“Un charco”. Si no disponemos de uno, podemos dibujarlo con ramitas en el suelo o trazar una línea que divida el mar de la tierra, lo que de paso evita que nos embarremos. Cuando la persona que anima el juego grita: “¡MAR!” todo el grupo salta al charco. Cuando grita: “¡TIERRA!” todo el grupo sale de él. La persona animadora puede intentar confundir gritando varias veces seguidas “¡mar!” o “¡tierra!”.

Si el charco es real, la ducha o la ropa limpia no deberían estar muy lejos.

TOCA AZUL:

La persona que dirige el juego anuncia “toquen azul” (u otro color u objeto). Los y las participantes deben tocar algo que lleve otra persona del color anunciado. “Toquen una sandalia” o “toquen una pulsera” induce al contacto físico. Hay muchas variaciones, como “toquen una rodilla con el pulgar izquierdo”. A niñas y niños les encanta hacerlo muy despacio.

MICRÓFONO MÁGICO:

Se trata de una técnica cooperativa para largas discusiones de grupo. Escoge un objeto (un cojín, un libro, un trozo de madera, etc.) que sea grande y ligero para que sea visto por todo el grupo y pueda pasar fácilmente alrededor del círculo. Cuando una persona lo tiene, tiene el turno para hablar. La cooperación acontece cuando “el micrófono” es compartido. Es importante tratar “el micrófono” con seriedad.

DRAGÓN:

Este juego funciona bien con no más de ocho personas; siete participantes para personas adultas u ocho como máximo para niños/as. Todas las personas se sitúan en fila. Cada una toma la cintura con las manos de quien tiene delante. Entonces la “cabeza” del dragón (primera persona de la fila) intenta tocar la “cola” (última persona de la fila), mientras que el “cuerpo” (las demás personas) ayuda a que la cola no sea tocada, sin que cada persona pierda el contacto con quien tiene delante.

Si hay más de un dragón, cada uno puede operar independientemente.

SILLAS MUSICALES NO ELIMINATORIAS:

El objetivo es mantener a todas las personas en el juego, incluso cuando las sillas sean sistemáticamente quitadas. Como en la versión competitiva, la música suena y las sillas se van quitando cada vez que la música se detiene.

En este juego, sin embargo, cada vez han de juntarse más en el grupo, sentándose en parte de las sillas o situándose encima de las demás personas y así mantenerse hasta el final del juego. Al final las niñas y niños que comenzaron el juego acaban delicadamente encaramados en una silla.

Si se te ocurre jugar a este juego en un parque y no hay sillas a mano, unas personas a gatas pueden servir de sillas.

PIO – PIO:

Una actividad maravillosa para grupos grandes (15 o más). Se tapan los ojos y el monitor o monitora murmura a una de las personas del grupo: “Tú eres papá o mamá gallina”. Ahora todas las personas empiezan a mezclarse, con los ojos cerrados. Cada una busca la mano de otra persona, la aprieta y pregunta: “¿Pio-pio?”. Si la otra también pregunta “¿Pio-pio?” se sueltan de la mano y siguen buscando y preguntando. Mientras tanto la mamá o el papá gallina se mantiene siempre en silencio. Cuando una persona pregunta y la otra no le contesta, ésta sabe que ha encontrado a mamá o papá gallina y se queda cogida de la mano guardando silencio. Si alguien encuentra unas manos cogidas y en silencio, puede entrar a formar parte del grupo. Pronto se oirán menos “pio-pio” hasta que todas las personas estén cogidas de la mano. Luego el monitor o la monitora les dirá que abran los ojos. Siempre causa sorpresa y risa.

SERPIENTE GIGANTE:

¿Has visto a una serpiente de niñas y niños pequeños que reptar y sisea a través del bosque? Si no, mejor deja que tus niños y niñas te presenten a la gran serpiente. Los y las participantes comienzan tendiéndose boca abajo y cogiendo los tobillos de la persona de delante para hacer una serpiente de dos personas que se deslizará por el suelo sobre sus estómagos. Después se une todo el grupo para formar una serpiente gigante. A los y las niñas les gusta ver si pueden hacer que la serpiente se revuelque sobre su lomo sin acabar separada, probando con diferentes larguras. La serpiente también puede subir “montañas”, atravesar “agujeros” o subir “árboles”, o puede acurrucarse e irse a dormir. Se necesita una serpiente coordinada para hacer estas últimas cosas. Lo que al grupo parece divertirse más es hacer de forma cooperativa la gran serpiente.

Después de adquirir bastante práctica con la serpiente gigante, niñas y niños tendrán una serpiente acróbata que puede hacer cosas como rodar sobre sí misma y levantarse.

**LIBRO MÁGICO:**

Es un juego de gestos. El libro mágico es un lugar imaginario en el centro de un círculo de participantes. Cada persona, por turnos, va al libro y saca algo. En ese momento simula una actividad relacionada con el objeto que ha sacado. Por ejemplo si saca una raqueta simulará jugar al tenis.

Quien adivine la simulación y el objeto u objetos, puede ir al centro del círculo y acompañar al jugador o jugadora. No se puede decir ni una sola palabra. Después regresan a su lugar en el círculo y otra persona saca algo del libro. El juego continúa hasta que todos y todas tengan su turno.

NUDOS:

Todas las personas cierran los ojos y empiezan a dar vueltas buscando manos. Tienen que coger la mano de otra persona con cada una de las suyas. Cuando los y las jugadoras estén con las manos cogidas, abren los ojos y tienen que deshacer los nudos sin soltarse, trabajando cooperativamente para conseguirlo. Es muy divertido porque, aunque a veces terminan en un círculo grande, lo normal es que haya algunos nudos, y a veces dos o más círculos independientes o entrelazados. Se necesita cooperación en el grupo para deshacerse.

TORMENTA:

Una persona toma la dirección de la orquesta de la tormenta y se pone en el centro del círculo. Igual que con una orquesta va uniendo a las personas, una por una, a la tormenta (sinfonía). Indica a una persona y frota las manos. Esta persona la imita y el director o directora de orquesta va dando vuelta a todo el círculo hasta que todo el grupo esté frotándose las manos. Empieza de nuevo con la primera persona, indicando que debe chasquear los dedos mientras las demás personas siguen frotándose las manos. A continuación da la vuelta otra vez al círculo hasta que todo el grupo haya dejado de frotarse las manos y esté chasqueando los dedos. Ahora indica, persona por persona, que den palmadas en los muslos y luego que den palmadas en los muslos al mismo tiempo que pisotean el suelo: el aumento de la tormenta. Al igual que en una tormenta, el ruido afloja mientras la persona encargada de la dirección da los mismos pasos pero en orden contrario hasta que la última deja de frotarse las manos.

FAMILIA DE ANIMALES:

La persona que dirige el juego prepara papelitos en los que van escritos nombres de animales. Para un grupo de veinte personas bastan seis clases de animales. Así habrá cuatro gatos, cuatro pollitos, cuatro loros, etc. Los papelitos se sortean o se reparten entre las personas participantes, de forma que todas tengan uno. Cuando los y las participantes saben el animal que les ha correspondido, recorren la habitación con los ojos vendados (para grupos mayores de 20 participantes esto no es necesario), imitándolo con la voz y los gestos. El objetivo del juego es reconocer a otro de la misma especie, darle la mano y proseguir juntos la búsqueda. Así los gatos buscan a otros gatos con su andar a cuatro patas y el sonido de “miau”, los pollitos con sus aleteos y su “pio-pio”, etc.

CUENTOS DE UNA PALABRA:

En un círculo, cada persona dice una palabra que desarrolle el cuento. Por ejemplo: “Yo... ví... un... monstruo... en... la...sopa... de... limón”. Muy divertido cuando se hace con rapidez.

ENANITOS Y DUENDES:

Jugadores y jugadoras se dividen en dos grupos del mismo número. Un grupo serán enanitos/as y otro duendes/as. El primer grupo acuerda en secreto de qué color van a ir vestidos.

Los dos grupos bailan a la vez cualquier canción y al final de cada estrofa una persona, distinta cada vez, del grupo de los enanitos y enanitas pregunta a una persona del otro grupo: ¿de qué color son los vestidos nuevos que llevamos puestos? El/la duende/a nombra un color, y si no acierta, el grupo de los enanitos y enanitas responde con un sonoro ¡ino!! y bailan una nueva estrofa. Así hasta que el/la duende/a de turno acierta el color. Entonces el grupo de enanitos y enanitas responden ¡isí!! y corren hacia una zona, un árbol o cualquier otro lugar que hayan escogido como “casa”. El grupo de duendes trata de atrapar a tantos enanitos y enanitas como puedan. Después se invierten las tornas y los/las duendes/as escogen el color.

En este juego no se gana ni se pierde. Lo que si hay es mucho gasto de energía entre bailes y persecuciones. Para que no ocurran desgracias personales habrá que calmar de vez en cuando a quien juegue con temeridad.

REGAZOS MUSICALES:

Es una versión cooperativa del juego de las sillas. El grupo entero forma un círculo mirando en la misma dirección, muy juntos/as y con las manos en la cintura del que tiene delante. Cuando empieza la música todo el grupo comienza a andar. Cuando la música para, las personas intentan sentarse en el regazo de la persona que tiene detrás. Si el grupo entero consigue sentarse sin que se caiga, el grupo entero gana. Si alguien se cae, la gravedad gana.

Funciona mejor con más de diez personas de aproximadamente la misma talla (una persona grande tendrá problemas para sentarse en el regazo de una persona más pequeña).

Anexos
Bibliografía recomendada

GUIA BIBLIOGRÁFICA DE LIBROS SOBRE EL JUEGO Y EL JUGUETE

- ALLER, C. *La caja de la fantasía*. Colección metodologías lúdicas. Quercus, Sevilla, 1998.
- BANTULÀ, J. *Juegos motrices cooperativos 2*. Paidotribo, Barcelona, 1998.
- GASCÓN, P. y MARTÍN, C. *La alternativa del juego: juegos y dinámicas de educación para la paz*. Los Libros de la Catarata, Madrid, 1995.
- GUITART, R. *Jugar y divertirse sin excluir: recopilación de juegos no competitivos*. Graó, Barcelona, 1999.
- JARES, J. *El placer de jugar juntos: nuevas técnicas y juegos cooperativos*. CCS, Madrid, 2001.
- MARTÍNEZ, A. *No lo tires, ¡juega! Juguetes con materiales usados*. Ed. Didaco. Barcelona, 1998.
- ORLICK, T. *Libros para cooperar, libros para crear: nuevos juegos y deportes cooperativos*. Paidotribo, Barcelona, 1990.
- PIÑANGO, R. *Construcción de juguetes con material de desecho*. Popular S.A. Madrid, 1994.
- SCHILLER, P. *El rincón del juego*. Ceac. Barcelona, 1999.
- Seminario de Educación para la Paz de la APDH. *Manos cooperativas. Juegos y canciones infantiles de siempre para ser siempre amigos*. Los libros de la Catarata. Barcelona, 2004.
- SHER, B. *Juegos estupendos con juguetes improvisados*. Martínez Roca, Barcelona, 1996.
- SIMON, S. *101 juegos divertidos para desarrollar la creatividad de los niños*. Círculo de Lectores. Barcelona, 1998.
- VOPEL, K. W. *Juegos de interacción para niños y preadolescentes*. Colección doce volúmenes. CCS. Madrid, 1998.

RECOMENDACIONES DE JUEGOS EDUCATIVOS ON-LINE

- **ANAYA**. Página oficial de Anaya que contiene diversos juegos interactivos para niños y niñas de educación infantil y que potencian la lógica, memoria, lectura, música, matemáticas, etc.
<http://www.anayainteractiva.com/infantil.html>
- **CAILLOU PBSKIDS**. Página en inglés que contiene diversos juegos educativos basados en el personaje de la serie animada Caillou. La misma página nos ofrece otros apartados en los que podemos acceder a manualidades y fichas para realizar en casa o en el aula.
<http://pbskids.org/caillou/games/index.html>
- **CARTOONNETWORK**. Página en castellano basada en la serie animada de "Caillou" que contiene juegos educativos.
<http://www.cartoonnetwork.es/microsites/caillou/index.jsp>
- **CHICOMANÍA**. Web en castellano destinada a niños y niñas de EDUCACIÓN infantil y primero de primaria con juegos para aprender conceptos básicos de matemáticas, lectura, dibujo, lógica, etc.
<http://www.chicomania.com/Aprende/prescolar/AprendePre.asp>
- **CONTENIDOS EDUCATIVOS**. Página en castellano que permite al alumnado de primaria jugar aprendiendo lengua y literatura, inglés o conocimiento del medio de una forma divertida.
<http://conteni2.educarex.es/?e=1>
- **EDUCA MADRID**. Página en castellano para trabajar las formas geométricas y los números con niños y niñas de educación infantil.
<http://www.educa.madrid.org/web/cap.alcorcon/aplicaciones/cuento/indexmca.html>
- **JUEGOS ARCOIRIS**. Esta página nos ofrece juegos con números, letras, juegos de memoria y de puro entretenimiento. Además nos ofrece cuentos (debemos cuidar los aspectos sexistas que puedan tener, incluido el lenguaje, para modificarlos y/o adaptarlos).
<http://www.juegosarcoiris.com/index.php?seccion=portada>
- **JUEGO DEL RECICLAJE. EN LÍNEA**. Juego didáctico infantil en línea pensado para el aprendizaje de la organización de los distintos residuos en el contenedor correcto.

http://www.mma.es/secciones/area_infantil/juego_recicla.htm

- **LA CASA**. Página en varios idiomas (español, inglés y catalán) con la que trabajar los objetos y lugares de la casa para aprender a leer y escribir sus nombres en diferentes lenguas.
<http://www.xtec.es/satis/ra/lacasa/lacasa.html>
- **LA GINKANA DEL CIVISMO**. La página Web está protagonizada por los gemelos Sergio y Julia, que descubren que la vida es una gran aventura y arrastran a niñas y niños a superar las pruebas de una gincana, con la que se obtienen piezas para construir la ciudad del civismo.
http://styleguide.thetriplets.com/bessones/gimcana/GIMCANA_Base.php?idioma=castellano
- **LAS TRES MELLIZAS**. Página con juegos, actividades para pintar y recortar, karaoke, cuentos, etc.
<http://www.lastresmellizas.com/>
<http://www.lastresmellizas.com/elpatio/patio.html>
- **LA VACA CONNIE**. Página basada en "la vaca Connie" donde el alumnado encontrará juegos que fomentan la lógica, memoria, conocimiento del medio, etc. Además la página contiene cuentos y un apartado denominado "aprende con los padres" que nos ofrece la posibilidad de trabajar conjuntamente e incluso hacer manualidades.
http://www.lavacaconnie.com/connie_cast/home.htm
- **MIL CUENTOS**. Web en castellano donde el profesorado podrá encontrar varios cuentos, tanto clásicos

como modernos, con los que trabajar diferentes temas como la naturaleza o la tolerancia.
<http://www.milcuentos.com/>

- **PEKEGIFS**. Página, en castellano, con diversos juegos educativos donde niños y niñas de diversas edades podrán divertirse mientras aprenden.
<http://www.pekegifs.com/menujuegos.htm>
- **PEQUEMUSEO**. Página, en castellano, donde podemos trabajar con dos grupos de edades distintas: de 5 a 8 años y de 8 a 12 años. Podremos aprender jugando conceptos sobre ciencia, tecnología, sonido, etc.
<http://www.micinn.es/mnct/pequemuseo/CD/content/index.html>
- **PNTIC**. Página recopilatoria con diversos enlaces a otras webs educativas que hacen referencia a las diferentes materias escolares: música, matemáticas, geografía, ciencia, lengua, etc.
<http://roble.pntic.mec.es/arum0010/>
- **PRUÉBAME, WEB EDUCATIVA INFANTIL SOBRE ALIMENTACIÓN, EMOCIONES Y SALUD**. Portal educativo infantil que ofrece un espacio sobre alimentación, emociones, salud y educación en general.
<http://phobos.xtec.net/acuesta1/esp/inici.htm>
- **VEDOQUE**. Página de juegos en castellano donde se fomentan conocimientos como geografía, matemáticas, inglés e historia para niños y niñas de segundo ciclo de primaria y secundaria.
<http://www.vedoque.com/>

BIBLIOGRAFÍA PARA COEDUCAR

- Asociación IGUALAN. *Uso no sexista del juego y el juguete*. Ayto. de Basauri, Vizcaya, 2004.
- AYALA, A. y MATEO, P. L. *Educación en relación, estereotipos y conflictos de género*. Diputación General de Aragón, Zaragoza, 2002.
- BARRAGÁN, F. y GUERRA, I. *La construcción colectiva de la igualdad, 1. ¿Cómo nos enseñan a ser diferentes?, 2. ¿Qué podemos hacer con las diferencias?* Junta de Andalucía. Consejería de Educación y Ciencia. Serie: Materiales para la formación, 1996.
- BARTOLOMÉ, M. *La coeducación*. Nancea, Madrid, 1976.
- BETTELHEIM, B. *El psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Crítica, Barcelona, 1979.
- BLANCO, N. (coord). *Educación en Femenino y en Masculino*. Akal, Madrid, 2001.

- BRONWYN, D. *Sapos y culebras y otros cuentos feministas: los niños de preescolar y el género*. Cátedra, Madrid, 1994.
- BROWNE, N. y FRANCE, P. *Hacia una educación infantil no sexista*. Morata, Madrid, 1988.
- BRULLET, C. y SUBIRATS, M. *La coeducación*. Ministerio de Educación y Ciencia (MEC), Madrid, 1990.
- CASHDAN, S. *La bruja debe morir. De qué modo los cuentos influyen en los niños*. Debate, Madrid, 2000.
- FABRA, M. LL. *Ni resignadas ni sumisas. Técnicas de grupo para la socialización asertiva de niñas y chicas*. ICE. Universidad Autónoma, Barcelona, 1996.
- Feminario de Alicante. *Elementos para una educación no sexista*. Víctor Orenge, Valencia, 1987.
- MIEDZIAN, M. *Chicos son, hombres serán*. Ed. Icaria, Barcelona, 1986.
- Seminario de Educación para la Paz. *Aprende a jugar, aprende a vivir*. Asociación pro-derechos humanos (Sedupaz), Madrid, 1986.
- SUBIRATS, M. *La coeducación*. Ministerio de Educación y Ciencia (MEC), Madrid, 1991.
- TURÍN, A. *Los cuentos siguen contando: algunas reflexiones sobre los estereotipos*. Horas y horas, Madrid, 1995.
- V.V.A.A. *Mujer y Educación. Educar para la igualdad, educar desde la diferencia*. Graó, Barcelona, 2002.

CATÁLOGO DE RECURSOS EN LA RED

- **GUÍA DE CUENTOS Y JUGUETES. LA IGUALDAD TAMBIÉN ES COSA TUYA.** DIRECCIÓN GENERAL DE LA MUJER DEL GOBIERNO DE CANTABRIA. Bajo el título *La Igualdad también es cosa tuya*, la Dirección General de la Mujer de Cantabria presenta tres guías prácticas y útiles para identificar juegos, juguetes y cuentos no sexistas. Las tres guías proponen una amplia bibliografía para consultar:
 - Consejos para la compra de juguetes, videojuegos y juegos no sexistas.
 - Guía del juguete para la igualdad.
 - Guía de cuentos para la igualdad: literatura infantil y juvenil no sexista.http://www.mujerdecantabria.com/aula_documentacion/ampliar.php?id=4422&Tipo=69
- **GUÍA DIDÁCTICA PARA MADRES Y PADRES EL PAÍS DE LOS CUENTOS AL REVÉS.** DIRECCIÓN GENERAL DE LA MUJER DEL GOBIERNO DE CANTABRIA. Esta guía constituye un recurso didáctico de apoyo para hacer un uso no sexista de los cuentos, redefiniendo desde una perspectiva crítica a los papeles, los personajes, las historias, etc.. En ella se aportan propuestas alternativas de cuentos fundamentadas en valores positivos e igualitarios que favorecerán el desarrollo pleno de niñas y niños.
- **CONTAR CUENTOS. CUENTA EN MASCULINO Y EN FEMENINO.** MINISTERIO DE TRABAJO Y ASUNTOS SOCIALES. Los cuentos, las leyendas y las historias míticas permiten a mujeres y a hombres recuperar la capacidad de soñar y ayudan a comprender, en parte, nuestro entorno social. Esta publicación ha sido concebida para ayudar a madres, padres, profesorado y otras personas que participan del mundo de la educación a crear espacios en los que trabajar estas narraciones de forma crítica.
 http://www.migualdad.es/mujer/publicaciones/catalogo/cuadernos_educacion.htm
- **CRECER JUGANDO.** Esta guía ofrece en su web varias publicaciones como la guía *Juguetes para niños, criterio para adultos*, aunque podemos encontrar otros archivos descargables en pdf, como *Juguetes y género*.
 <http://www.crecerjugando.org/publicaciones.html>
- **CRECER JUGANDO, GUÍA PRÁCTICA PARA MADRES, PADRES Y PROFESORADO.** Guía sobre el uso no sexista del juego y el juguete con recomendaciones para ver la TV, analizar la publicidad y usar los videojuegos e Internet de manera adecuada y educativa. Gobierno de Aragón.
 http://portal.aragon.es/portal/page/portal/IAD/E_PUBLICACIONES/PUBLICACIONES_IAM/crecerjugando.pdf

- **CUENTOS PARA LA IGUALDAD.** Publicación de cuentos elaborados por el alumnado de Colegio Público "Miralvalle" de Valladolid.
 <http://centros1.pntic.mec.es/cp.miralvalle/paginas/cuentos/mvalle.htm>
- **GUÍA APRENDE A JUGAR, APRENDE A VIVIR DE SEDUPAZ.** Dicha guía fue Primer Premio Emilia Pardo Bazán al mejor material didáctico no-sexista concedido por el Ministerio de Educación y Ciencia, en el año 1992. Ofrece una serie de materiales para trabajar y reflexionar sobre la importancia que el juego y el juguete tiene en niños y niñas. Y por tanto, reflexiona sobre qué juguetes y juegos regalamos.
 <http://www.edualter.org/material/juguete/>
- **GUÍA DIDÁCTICA PARA EL ANÁLISIS DE LOS VIDEOJUEGOS.**
<http://www.juntadeandalucia.es/institutodelamujer/Coeducacion.html>
- **GUÍA JUGUETES PARA NIÑOS, CRITERIO PARA ADULTOS, FUNDACIÓN GUÍA PARA TRANSFORMAR LOS JUEGOS TRADICIONALES.** Recomendaciones para modificar juegos tradicionales y eliminar su carga sexista.
 <http://www.juntadeandalucia.es/institutodelamujer/-Coeducacion-.html>
- **POR TU IGUALDAD. CUENTOS Y JUEGOS.** Portal web que ofrece una gran variedad de cuentos y juegos con los que podemos trabajar la igualdad no solo de género, sino también racial, cultural, etc.
 <http://www.portuigualdad.info/>
- **VALORES DE GÉNERO EN LA EDUCACIÓN DE NIÑAS Y NIÑOS. LOS JUEGOS Y JUGUETES.** Análisis de la transmisión de los roles de género a través del juego y el juguete.
 <http://www.educacionenvalores.org/IMG/pdf/juguetes.pdf>

PÁGINAS RECOMENDADAS EN INTERNET

- **CEAPA, CONFEDERACIÓN DE ASOCIACIONES DE PADRES Y MADRES DE ALUMNAS Y ALUMNOS.** Página con material coeducativo, orientaciones metodológicas y actividades para padres, madres, alumnado y educadores.
 <http://www.ceapa.es/>
- **DIRECCIÓN GENERAL DE LA MUJER. GOBIERNO DE CANTABRIA.** En esta página oficial de la Dirección General de la Mujer del Gobierno de Cantabria podemos acceder a través del "AULA DE DOCUMENTACIÓN" a varios archivos descargables sobre educación, familia, violencia de género, trabajo, etc.
 <http://www.mujerdecantabria.com/index2.php>
- **EDUCACIÓN EN VALORES. MI ESCUELA Y EL MUNDO.** Web de educación en valores con biblioteca, libros, artículos, guías y herramientas didácticas para la coeducación.
 <http://www.educacionenvalores.org/>
- **EDUCARUECA.** Portal Web que en su apartado "CO-EDUCACIÓN" nos ofrece diversos artículos, dinámicas, cuentos, etc. que ayudan a trabajar el concepto de igualdad con niños y niñas.
 <http://www.educarueca.org/spip.php?rubrique15>
- **EDUCASTUR.** Página oficial de la Dirección General de Políticas Educativas y Ordenación Académica y el Instituto Asturiano de la Mujer, presentada como un Blog. Permite acceder de forma sencilla y rápida a los artículos que nos puedan interesar, ya que estos se clasifican según su contenido (educación afectivo-sexual, violencia sexista, consejos educativos, formación al profesorado, etc.).

Cada artículo contiene los enlaces necesarios para visitar el material deseado y poderlo descargar.

<http://web.educastur.princast.es/proyectos/co-educ>

FUENTES DOCUMENTALES

- ALBERDI, I. y MARTÍNEZ, L. *Guía didáctica para una orientación no sexista*. Ministerio de Educación y Ciencia (MEC), Madrid, 1998.
- BARTOLOMÉ, M. *La coeducación*. Madrid, Nancea, 1976.
- BETTELHEIM, B. *El psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Crítica, Barcelona, 1979.
- BRONWYN, D. *Sapos y culebras y otros cuentos feministas: los niños de preescolar y el género*. Cátedra, Madrid, 1994.
- BROWNE, N. y FRANCE, P. *Hacia una educación infantil no sexista*. Morata, Madrid, 1988.
- BRULLET, C. y SUBIRATS, M. *La coeducación*. Ministerio de Educación y Ciencia (MEC), Madrid, 1990.
- CASHDAN, S. *La bruja debe morir. De qué modo los cuentos de hadas influyen en los niños*. Debate, Madrid, 2000.
- TURÍN, A. *Los cuentos siguen contando: algunas reflexiones sobre los estereotipos*. Horas y horas, Madrid, 1995.
- MORENO, M. *Cómo se enseña a ser niña. El sexismo en la escuela*. Icaria, 1993.
- SEMINARIO DE EDUCACIÓN PARA LA PAZ, *Aprende a jugar, aprende a vivir*. Carpeta de la Campaña. SEDU-PAZ/APDH, 1991.

