

+ *Creu Roja Joventut*

GUÍA LA JOGUINA



INCLOU UN JOC A L'INTERIOR!

GUIA LA JOGUINA EDUCATIVA

Edició de Creu Roja Joventut

juventud@cruzroja.es

www.cruzrojajuvenud.org

www.susderechosenjuego.com

Text: Creu Roja Joventut, 2018

Disseny i il·lustracions:

Genie Espinosa

ISBN: 978-84-7899-333-8

Depósito legal: M-31859-2017

No està permesa la reproducció total o parcial d'aquesta obra, ni el seu tractament informàtic, ni la seva transmissió per qualsevol mitjà. Tampoc no se n'autoritza el préstec, lloguer, cessió d'ús o qualsevol altra forma de difusió pública sense haver obtingut el consentiment previ i per escrit de Creu Roja Joventut.

Tots els drets reservats.

En aquesta nova edició hem comptat amb la col·laboració de diverses entitats que ens han ajudat a enriquir la guia. Volem expressar el nostre agraïment a:



Movimiento contra la Intolerancia



COMITÉ ESPAÑOL
DE REPRESENTANTES
DE PERSONAS
CON DISCAPACIDAD



Amigos de
la Tierra

Índex

1. Són importants el joc i la joguina?	7
1.1 Els drets de la infància	7
1.2 Què és el joc?	9
1.3 Què és una joguina? Per a què serveix?	12
2. Educant en valors mitjançant el joc i la joguina	13
2.1 Gamificació	18
3. Quins tipus de jocs i joguines existeixen?	21
3.1 Jocs i joguines segons l'edat	24
4. Què li puc regalar a un nen o nena amb discapacitat?	47
4.1 Discapacitat visual	48
4.2 Discapacitat auditiva	49
4.3 Discapacitat física	50
4.4 Discapacitat intel·lectual i del desenvolupament	51
5. Jocs digitals: també són educatius?	52
5.1 El codi de seguretat PEGI	54
6. La seguretat de la joguina	55
7. Què he de fer si tinc algun problema amb una joguina?	56
8. Consells sobre el joc i les joguines	58
9. Fonts bibliogràfiques	59
10. Contactes d'interès	61

Els drets de la infància

El 1959 es va aprovar la primera Declaració sobre els drets de l'infant. Gràcies a aquesta Declaració, els infants van adquirir uns drets legalment reconeguts.

Anys més tard, el 1989, es va signar la Convenció sobre els Drets del nen, que ha influït positivament en la manera en què els governs elaboren les polítiques públiques. D'aquesta manera, el reconeixement dels nens i les nenes com a subjectes de drets humans ha donat com a resultat escenaris on la infància ha estat tinguda en compte de manera específica.

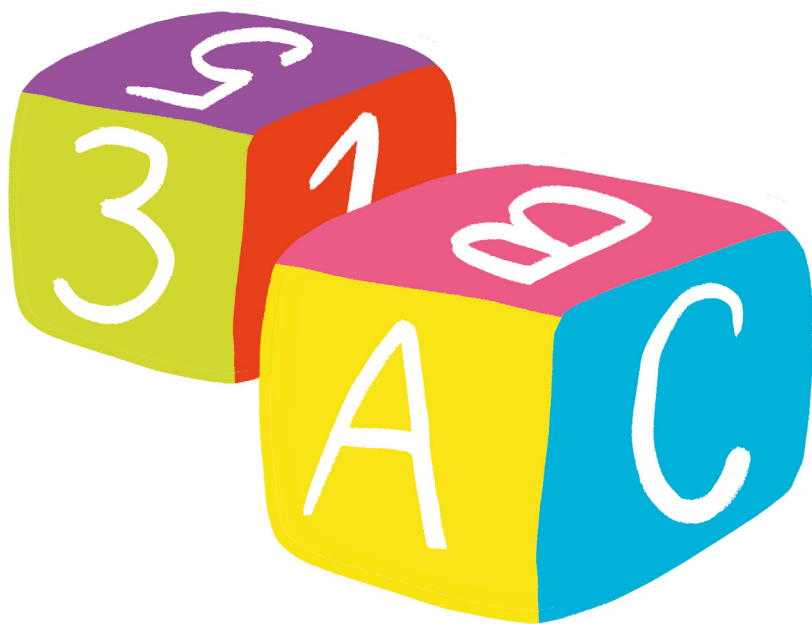
Per exemple, gràcies a aquest canvi de concepte, s'ha assegurat que les persones que decideixen sobre les qüestions que afecten la infància sempre tinguin en compte els interessos dels infants. Experiències en aquesta línia serien les que contempen la participació de la infància a l'hora de decidir sobre les polítiques urbanes a les ciutats (Tonucci, 1991).

La Convenció, a diferència de la Declaració, té caràcter obligatori per als països signataris (entre els quals hi ha Espanya), i en això rau la seva enorme transcendència.



A més a més, la **Convenció sobre els Drets de l'Infant** també reconeix una altra sèrie de drets, com el dret a l'esbarjo, al joc i a les activitats recreatives pròpies de la seva edat. Això s'ha fet explícit perquè s'entén que el joc és un element cabdal en el desenvolupament del nen i la nena.

Des de **Creu Roja Joventut** ens sumem al reconeixement de la importància del joc; per això, hem elaborat aquesta guia per tal que serveixi a mares, pares, tutors/es i agents socialitzadors a extraure el màxim partit als jocs i les joguines que faciliten als nens i les nenes.



Què és el joc?

El joc és un dret reconegut dels nens i de les nenes.

La Declaració Universal dels Drets de la Infància reconeix el joc com un dret fonamental, ja que el fet de jugar possibilita situacions òptimes que influeixen en el creixement i desenvolupament sa dels nens i les nenes. Tal i com reconeix el psicòleg i expert en el joc José Luis Linaza (2013): «en la mesura en què és necessari per aconseguir la nostra condició humana, es converteix també en un dret».

En la mateixa línia, la professora especialitzada en educació infantil, Cristina Pérez (2012) afirma que «el joc és una activitat inherent a l'ésser humà. És la primera i la principal activitat per mig de la qual ens comuniquem amb els altres, observem i explorem la realitat que ens envolta, establim relacions amb els objectes... és el mitjà pel qual [els infants] comprenen com és el món i s'hi integren.»

El joc es converteix, des d'edats molt primerenques, en un instrument per a:

**Descobrir, manipular, observar i interpretar el món
que ens envolta.**

Aprendre a relacionar-nos i comunicar amb els altres.

Els infants viuen jugant i juguen vivint. El joc i la joguina no han de ser un premi ni un càstig, sinó un instrument que faciliti un desenvolupament sa i equilibrat, ja que són una eina d'experimentació universal que facilita el desenvolupament individual i social de l'infant. Individualment, els jocs i les joguines fomenten l'autoconeixement, permetent que els infants connectin amb els seus sentiments, pensaments i actes. Socialment, el joc és clau per generar confiança i empatia, promoure la comunicació, etc.

En paraules de Teresa de la Iglesia, treballadora de la Creu Roja i psicòloga clínica, "el joc ha de ser una de les principals activitats que facin els infants durant el dia, sempre que entenguem el joc com una activitat lliure, espontània i plaent que sorgeix segons les necessitats físiques i emocionals de l'infant, que no està dirigida de cap manera, i en la qual les joguines són només una eina i en cap cas limiten o condicionen el joc. Utilitzar el joc per a finalitats que sobrepassin allò lúdic i plaent és correcte des d'un punt de vista metodològic com una forma molt potent d'aprenentatge, però cal no oblidar que d'aquesta manera no es respecten els principis bàsics i definitoris del joc: jugar pel simple plaer de jugar".



Per a Cristina Pérez (2012) són varies les característiques que podem trobar en la natura del joc:



És una activitat espontània i plaent.



És una manera d'interactuar amb la realitat.



Afavoreix l'aprenentatge, la socialització i la comunicació.



És motivador en sí mateix, qualsevol activitat transformada en joc és atractiva per al nen i la nena.



Permet al/la nen/a afirmar-se com a persona independent dels altres.



Permet la resolució pacífica dels conflictes al viure situacions problemàtiques del quotidià a les que ha de donar una solució.



S'elegeix lliurement, els/les nens/es no se senten obligats a jugar.



Estimula l'expressió d'idees i sentiments.



És un recurs educatiu atractiu i motivador que permet l'aprenentatge.



És catàrtic, ja que permet alliberar tensions.

Què és una joguina? Per a què serveix?

La joguina és aquella creació, artesanal o industrial, que ha estat dissenyada i/o produïda per estimular i acompanyar el joc. Qualsevol persona, menor d'edat o adult/a, amb major o menor sofisticació, pot convertir un objecte en material de joc.

Mitjançant la joguina podem estimular la imaginació, la creativitat, el moviment, el llenguatge, la memòria, etc. del nen i de la nena, atenent a les seves necessitats, edat i inquietuds. D'aquesta manera, el joc converteix al/la nen/a en protagonista, potenciant qualsevol aspecte positiu de la seva personalitat: motivant-lo a superar-se o a expressar els seus sentiments, despertant la seva curiositat o la seva capacitat de riure i imaginar, proporcionant-li aprenentatges i experiències decisives per al seu creixement sa i la seva formació com a persona.

El joc i la joguina ofereixen al/la nen/a la possibilitat de representar el món que l'envolta, així com els valors socials que el sostenen, mitjançant la imitació o reproducció del que veu i viu en el seu dia a dia.

Per tot això, a l'hora d'elegir una joguina hem de tenir present:

L'edat i les inquietuds de la infància.

Que potencii la seva imaginació, creativitat, etc. i la relació amb altres persones

És important que reflecteixin valors socials no sexistes, no bèl·lics, no competitius, i que siguin segurs.



Educant en valors mitjançant el joc i la joguina

A l'hora de triar un joc o una joguina hem de tenir present que transmet determinats valors socials, promovent maneres concretes d'entendre i relacionar-se amb la societat.

Per això, des de **Creu Roja Joventut** entenem que, quan comprem i donem jocs i joguines als nens i les nenes, cal procurar que compleixin certes característiques que fomentin el seu creixement sa i feliç, com per exemple:

Joc educatiu i cooperatiu:

El treball en equip i la companyonia són valors més fàcils de treballar quan la joguina o el joc són menys individualistes. Una joguina educativa permetrà adquirir valors com el respecte i la tolerància cap a les persones, normes i regles i potenciar la socialització.

No sexistes:

Facilitant la utilització dels jocs i les joguines indistintament per a nens i nenes i promovent capacitats com l'audàcia, la valentia, la iniciativa i la sensibilitat aconseguirem fomentar que no hi hagi joguines de nois o de noies. Hi ha joguines que traslladen un missatge negatiu i estereotipat que fomenta la desigualtat, i regalar-les en la infància pot generar pensaments que derivin en desigualtats socials.

Quan triem joguines podem afavorir la sensibilització en aquest aspecte i en d'altres, per exemple regalant ninos o nines que mostrin la diversitat de cossos existents, ninos i nines amb diversos colors de pell, joguines que mostrin nenes exercint professions o activitats que tradicionalment s'han assignat a homes i viceversa, etc.

No bèl·lics:

Com agents sensibilitzadors en la prevenció de conductes violentes, no considerem que una joguina amb característiques bèl·liques pugui educar.

Facilitant joguines no bèl·liques podem afavorir la tolerància, que consisteix en el respecte, l'acceptació i la valoració de la diversitat de les cultures del nostre món.

L'energia i les emocions dels infants es poden canalitzar a través de jocs i joguines que promoguin les seves habilitats socials, el coneixement d'altres cultures o de les tradicions, la importància de cooperar i compartir, etc.

Igualment, s'ha de tenir en compte:

L'impacte mediambiental i el consum sostenible:

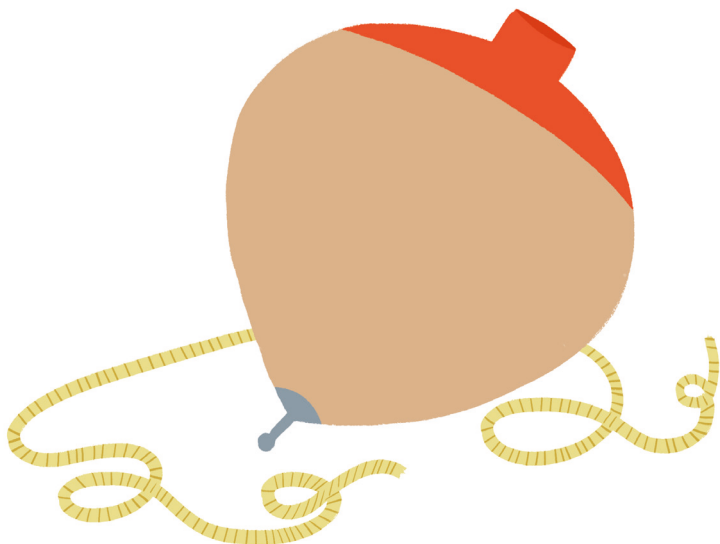
La majoria dels jocs i joguines estan fets de plàstic, amb l'impacte mediambiental que això suposa, tant per l'extracció de recursos naturals associats (per aconseguir les matèries primeres necessàries per a la fabricació es consumeix una gran quantitat de combustibles fòssils), com pel problema de la generació massiva de residus plàstics que es produeixen avui dia i la difícil gestió que això comporta.

Per això, cal transmetre al/la nen/a hàbits de consum sostenible de les joguines, com destaca el psicopedagog Ricardo Jambrina (2001) «les joguines són instruments al servei del joc infantil» ja que sense el joc les joguines no tindrien sentit però encara que no existissin les joguines els/les nens/es continuarien jugant.

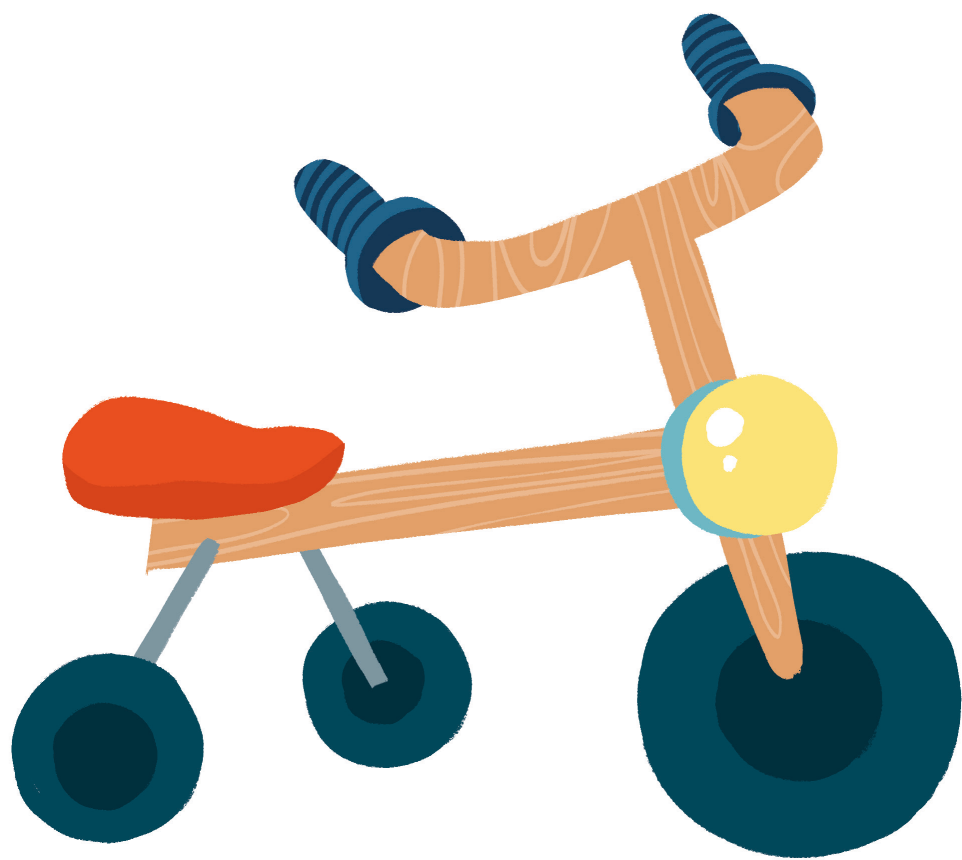
Hem de seleccionar-los en funció de les necessitats i preferències dels infants, i triar els que estiguin fabricats amb materials amb menys impacte mediambiental, com ara **la fusta, el suro, el paper i el cartró reciclats, amb els corresponents segells de qualitat que ho certifiquin.**

Recordem, en aquest sentit, que tal com diu Cristina Pérez (2012) amb poques joguines, sent adequades, el/la nen/a juga més i millor.

A més a més, sempre podrem fomentar en els infants el valor del reciclatge de joguines i el troc entre família i amics. D'aquesta manera no només sensibilitzarem sobre la protecció mediambiental sinó que fomentarem la imaginació, l'autonomia, les relacions socials i el creixement personal de manera transversal. **Aquestes activitats han de fer-se sempre amb supervisió adulta.**



Una altra qüestió que cal tenir en compte és la relativa a la producció i fabricació dels jocs i les joguines. És important fer un consum solidari de joguines que hagin estat fabricades en condicions laborals i socials dignes i justes pel que fa a: salaris i equiparació d'aquests entre dones i homes, el rebuig de l'explotació laboral infantil i apostar pel consum responsable i el respecte del medi ambient, entre altres coses, no només és una manera de transformar el món, orientant-lo cap a l'equitat i justícia social, sinó que educarà els infants en la importància d'adoptar comportaments que siguin coherents amb els seus principis.



Gamificació

Fins ara hem ressaltat el fet que el joc és un recurs educatiu, motivador, que afavoreix l'aprenentatge i el desenvolupament personal però, a més a més, **ajuda a construir confiança en els altres i en la pròpia capacitat de l'equip.**

La potencialitat que té el joc per aprendre i desenvolupar-se és tal que recentment s'ha encunyat el terme gamificació, emprat en els processos d'aprenentatge no només de nens, nenes i joves, sinó també els dirigits a persones adultes. Així, doncs, **la gamificació** consisteix a «la utilització de mecanismes, l'estètica i l'ús del pensament per atraure a les persones, incitar a l'acció, promoure l'aprenentatge i resoldre problemes» (Karl. M. Kapp, 2012).

Amb la gamificació es cerca influir en la conducta psicològica i social de la persona que juga, ja sigui amb dinàmiques, jocs, premis, reptes, etc., per tal d'aconseguir que una activitat sigui motivadora i enriquidora. Amb això el que podem aconseguir és:

- Participació
- Personalització del procés d'ensenyament-aprenentatge
- Motivació
- Creació d'equip
- Compromís
- Presa de decisions



Segons els autors Hamari i Koivisto (2013) l'objectiu de la gamificació és influir en el comportament de les persones, tot i que també s'arriba a gaudir del joc en si. Definitivament, la incorporació d'aquest enfocament a les pràctiques quotidianes del món adult demostra el gran potencial que té el joc com a eina de desenvolupament personal i social, que fomenta l'aprenentatge, ja que s'aconsegueix aprendre per mitjà d'una experiència gratificant.

Exemples per posar en pràctica la gamificació en el dia a dia:

Implicar als/les nens/es en les tasques de la llar fent servir punts.

Adquirir coneixements educatius per mitjà de jocs.

Aprenentatge d'idiomes amb jocs electrònics.

Proves per punts en maratons per equips.



Quins tipus de jocs i joguines existeixen?

Les joguines es poden classificar en funció de:

**L'àrea o habilitat que potencien amb el seu ús.
L'edat del/la nen/a.**

Jocs i joguines que potenciïn...

Els sentits:

Afavoreixen el coneixement i domini del propi cos, ajudant al/la nen/a a entrar en contacte amb el seu voltant, a descobrir i gaudir de noves sensacions.

Per exemple:

mantes d'activitats, calidoscopis, jocs per modelar, mòbils penjants...

El desenvolupament motor:

Afavoreixen el domini del cos, guanyant en destresa, coordinació i equilibri.

Per exemple:

patins, hula-hoops, córrer, saltar, mantenir l'equilibri...

El desenvolupament intel·lectual:

Estimulen el raonament, l'atenció, la imaginació i la creativitat o el domini del llenguatge.

Per exemple:

jocs de taula, trencaclosques...

Són un recurs atractiu per a reforçar l'aprenentatge de continguts formals dels/les nens/es com en el cas dels números i les lletres.

El desenvolupament afectiu i emocional:

Faciliten que el/la nen/a s'expressi lliurement, descarregui tensions, desenvolupi l'empatia, la cura, la intel·ligència emocional i l'afectivitat.

Per exemple:

disfresses, joguines en miniatura d'elements del món real, marionetes, ninots, trencaclosques, jocs d'habilitat física o de taula, etc.

El desenvolupament social:

Ajuden al/la nen/a a relacionar-se amb els altres, aconseguint l'intercanvi d'idees, materials o experiències. Al mateix temps, afavoreixen l'interiorització de les normes i pautes socials, el respecte als altres i l'acceptació d'acords.

Per exemple...

joguines que requereixin arribar a acords entre diferents jugadors, jocs de taula, esportius...

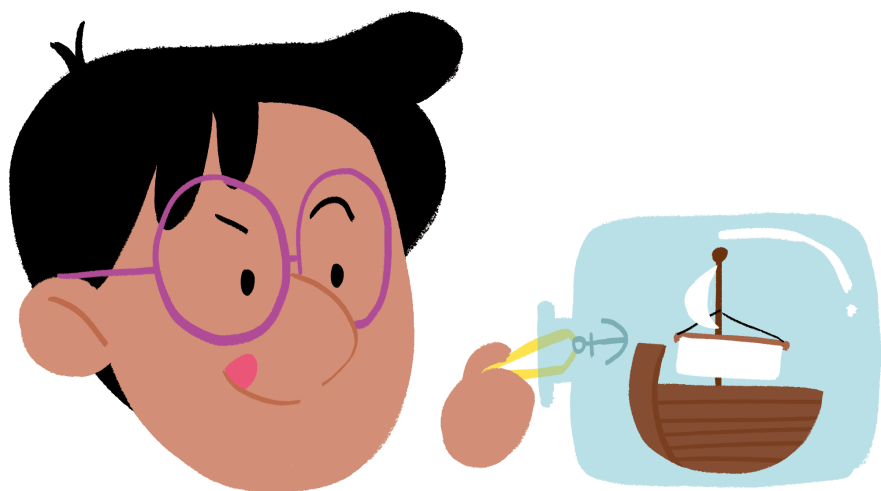




Jocs i joguines segons l'edat

Una mateixa joguina pot desenvolupar més d'una habilitat alhora i ser emprada a diferents edats, ja que compleix distints objectius a mesura que el/la nen/a va creixent, tot i que també, com indica José Luis Linaza (2013): «no tots els diferents tipus de jocs es troben presents en els éssers humans en qualsevol moment de la vida».

A més a més, cada nen/a no respon de forma fixa a les divisions per edats i, per aquest motiu, la classificació que es detalla a continuació és orientativa.



Classificació orientativa:

de 0 a 6 mesos

de 6 a 12 mesos

de 1 a 2 anys

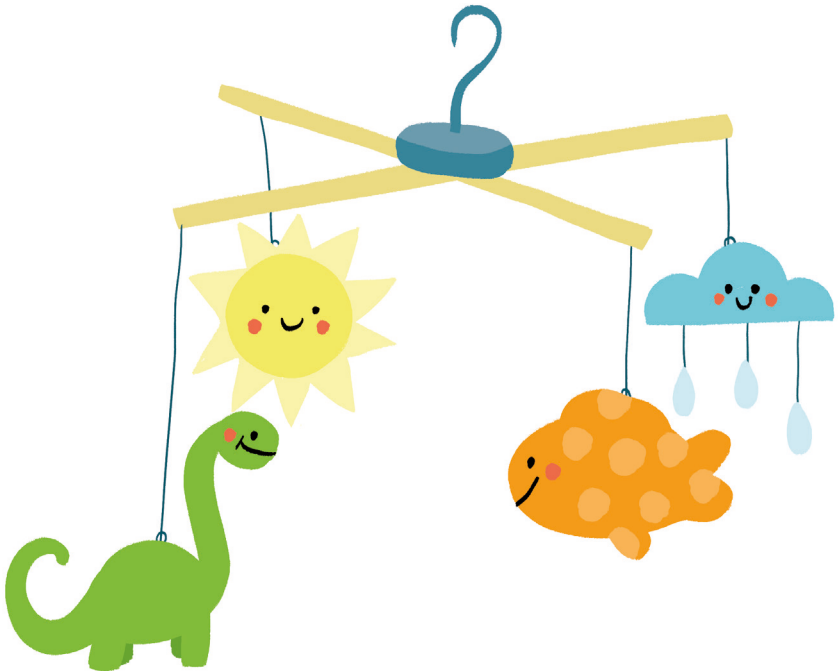
de 2 a 3 anys

de 3 a 6 anys

de 6 a 9 anys

de 9 a 14 anys

més de 14 anys



★ De 0 a 6 mesos: ★

A aquesta edat els jocs es caracteritzen perquè responen a les diferents funcions corporals. Les experiències sensorials, motores i perceptives són les més importants i, en aquest sentit, han de potenciar els seus moviments i la manipulació i pressió d'objectes. Els jocs i joguines propis d'aquesta etapa seguiran l'estimulació dels sentits del/la nadó, per permetre-li conèixer el món que l'envolta i el seu propi cos:



El tacte:

descobrirà noves textures amb les mans i la boca. Els objectes hauran de ser segurs, rentables i tenir una mida adequada.



La vista:

amb objectes en moviment i els contrastos de llums i colors. Les cares són les imatges que susciten major interès en aquesta etapa.



L'oïda:

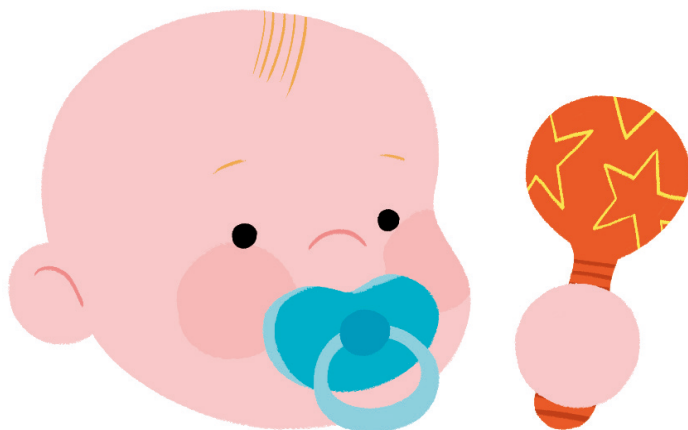
les joguines que emeten sons suaus despertaran el seu interès sense sobreexcitar-lo.

A més a més, són fonamentals les carícies, les cançons i el contacte amb l'adult.



Les joguines recomanades a aquesta edat són:

- Sonalls, manyoples i mitjons amb sons.
- Mòbils amb penjolls de tela, fusta o plàstic (col·locar-los prop del bressol per a que el/la bebè pugui veure'ls fàcilment). És aconsellable que s'acompanyin de músiques alegres.
- Carrusels musicals.
- Llums que reflecteixin llums de colors i formes en moviment.
- Miralls de joguina, perquè el/la bebè vegi reflectida la seva cara i pugui percebre com canvia la seva imatge quan es mou.
- Trapezis, boles, anelles, petits ninots i nines, etc. que es puguin col·locar al cotxet o al bressol i que el/la nadó pugui agafar, estirar, copejar, etc.
- Centres d'activitats i catifes amb diferents colors, textures i sons, que incloguin anelles, animals, etc.
- Mossegadors.



★ De 6 A 12 mesos: ★

El/la nen/a comença a seure, a agafar objectes, a gatejar i inclús comença a posar-se de peu amb ajuda. En aquests mesos predomina l'àrea del moviment, però també el/la nadó comença a tenir consciència del Jo i de l'Altre. Comença a reconèixer veus, algunes paraules senzilles i emet paraules simplificades.

Els jocs i joguines més adequats per aquesta edat:

- Afavoreixen el desig d'exploració, incitant el/la nadó a gatejar i desplaçar-se. Per exemple: pilotes, cotxets o ninots.
- Disposen d'un pes i d'unes dimensions adaptades a les seves mans. Són resistents a caigudes i cops.

En aquesta etapa és fonamental que la persona adulta comparteixi els moments de joc amb el/la nen/a, que li presenti els jocs i les joguines de forma atractiva, participant de la sorpresa. Això el/la motivarà a descobrir, podrà aprendre per imitació, augmentarà la seva autoestima en ser premiat/da i li ajudarà a aprendre valors i formes d'actuació.



Les joguines recomanades a aquesta edat són:

- Encaixos grans (galledes de diferents grandàries que s'encaixen i apilen)
- Joguines per la banyera.
- Mòbils amb penjolls o llums en moviment.
- Joguines amb sons i moviment (caixes, catifes i carrusels musicals) i objectes per palpar, tocar i acariciar.
- Miralls de joguina on pugui veure reflectida la seva cara i pugui percebre com canvia la seva imatge quan es mou.
- Llibres de tela, plàstic o cartró amb dibuixos grans.
- Taules, catifes o centres d'activitats (per penjar en el llit, al parc o en la cadira del cotxe) amb objectes que pugui tocar, accionar, escoltar, etc.
- Ninots i nines de drap, d'entre 30 i 40 cm, molt tous i sense pèl.
- Pilotes fàcils d'agafar, de tela o goma; llises, rugoses, etc.
- Gronxadors de fusta o plàstic amb protectors laterals perquè el nen estigui més subjecte.

Objectes que rodin i es desplacin: pilotes, cotxes, cilindres...





De 1 a 2 anys:



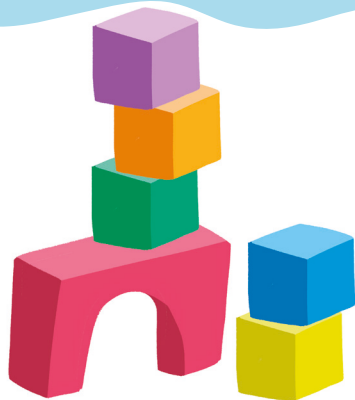
En aquest període apareixen els primers signes d'autoafirmació. Vol arribar a tot arreu i tocar-ho tot i, tard o d'hora, ho aconseguirà al donar els seus primers passos. Caminar li facilitarà l'accés als objectes que li criden l'atenció, traslladant-los, amagant-los...

En aquesta etapa l'acció sobre l'objecte deixarà de tenir importància i l'important per al/la nen/a serà el descobriment del seu propi ésser, de les seves possibilitats.

Utilitza el llenguatge per a expressar-se i el seu vocabulari augmenta de forma progressiva i considerable. Parla (amb persones, objectes, animals, amb la seva imatge al mirall...) i imita sons constantment.

Els jocs i joguines adequats per aquesta etapa:

- Li serveixen per demostrar que pot valer-se per si mateix, sentir-se autònom obrint una caixa, accionant una joguina, aconseguint fer una torre...
- Li permeten descobrir, investigar i explorar espais cada cop més amples (tricicles, jocs d'empènyer...).
- Gaudeix compartint el joc amb adults i que aquests el reconeguin i felicitin pels seus assoliments i encerts.



Les joguines recomanades a aquesta edat són:

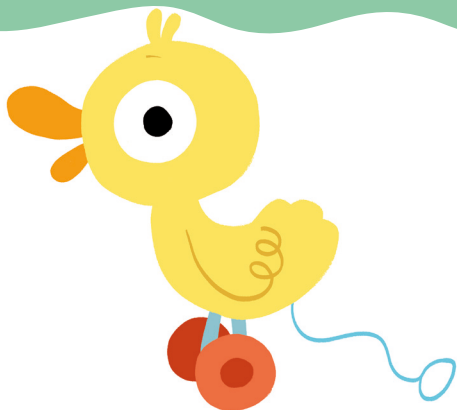
- Tricicles sense pedals.
- Joguines amb so i moviment, com els d'arrossegar o empènyer.
- Pilotes grans i petites.
- Joguines de fusta, plàstic, tela de 2 a 5 peces, per a copejar, apilar o col·locar en filera, encadenar, encaixar uns dins dels altres (per exemple, galledes o barrilets, construccions de peces grans).
- Joguines per la sorra i l'aigua.
- Ceres, pintura de dits, segells-figures, etc.
- Casetes, vehicles, garatges i granges senzilles amb personatges que es puguin agafar fàcilment amb la mà.
- Objectes/joguines complementàries: telèfon, plats, culleres...
- Llibres de contes de plàstic, tela o cartró gruixut plastificat.
- Ninots i nines de drap o plàstic tou, d'entre 30 i 40 cm.
- Taula o centre d'activitats

★ De 2 a 3 anys: ★

L'autonomia del/la nen/a ha augmentat: camina, té major domini del seu cos i coneix el seu voltant amb més detall. Els jocs més característics d'aquesta etapa són els de construccions i els simbòlics (quan el/la nen/a representa, assaja o fantaseja amb el propi joc).

Els jocs i joguines pels què s'interessa el/la nen/a en aquesta etapa són els què:

- Li plantegen reptes i li permeten descobrir i posar a prova la seva capacitat de control dels seus moviments i els objectes en qüestió, així com experimentar la sensació d'èxit.
- Afavoreixen el moviment i la imitació de la vida adulta i l'ús del llenguatge (per exemple: jocs i joguines on s'emeten paraules senzilles que s'han d'anar repetint).
- Impliquen activitats de ficar, treure, encaixar, explorar, transvasar substàncies, assajar, corregir, observar formes i colors. Acolorir, dibuixar i modelar li resulta també molt significatiu.
- Li agrada sentir-se acompanyat/da d'altres nens/as, observar-los, acostar-se i conèixer-los. Al mateix temps, freqüentment reclama la participació de l'adult com a espectador/a, fent servir jocs i joguines sorolloses i grans que li permeten fer-se notar i reclamar l'atenció adulta.



Les joguines recomanades a aquesta edat són:

- Pilotes grans i petites.
- Joguines més complexes i amb personatges amb els què pugui imaginar i crear les seves pròpies històries.
- Joguines de fusta, plàstic o tela per a apilar, encaixar, encadenar o classificar (de més de 6 peces).
 - Jocs d'associacions senzilles, com codis de colors i formes (per exemple: claus grans de colors que obrin la porta del mateix color). Piràmides balancí amb 5 anelles o més.
- Trencaclosques de taula (de 6 a 12 peces) i per al terra (de 8 a 12 peces).
 - Ceres, pintura de dits, pissarra, plastilina...
 - Disfresses i complements.
 - Gronxador i tobogan de 3 o 4 esglaons.
 - Tricicles i vehicles grans sense pedals.
- Joguines amb so i moviment, instruments musicals senzills, cassets amb micròfon, enregistraments de cançons i contes, etc.
 - Contes interactius. Titelles.
- Joguines i utensilis per jugar amb l'aigua i la sorra.





De 3 a 6 anys



Apareix el joc associatiu, que el/la fa cercar companys/es de jocs, tot i que de tant en tant torna al joc solitari. El domini del seu propi cos segueix augmentant i posa a prova i exercita les seves habilitats.

En aquesta etapa comencen els rols a l'hora del joc, sorgint així les primeres activitats reglades, la representació i el fingir.

Els jocs i les joguines pròpies d'aquesta etapa són:

Els jocs de moviment:

seran els que més li criden l'atenció: córrer, pedalejar o provar el seu equilibri sobre uns patins.

Els jocs d'imitació o jocs simbòlics:

Són més elaborats i adquireixen protagonisme. Imita el món de l'adult i el recrea en funció de la seva perspectiva.

Els jocs de regles desperten el seu interès si l'adult és a prop explicant-li les normes i ajudant-li a mantenir l'atenció durant la partida.

Els jocs en grup:

El joc conjunt, nen/a adult, on es deixi anar la imaginació i es creuen i representin històries, fent servir ninots, nines i accessoris, contribuïrà a que expressi els seus sentiments i desenvolupi el llenguatge.

Al final d'aquesta etapa s'interessa pels jocs de taula, sobretot els que posin a prova habilitats intel·lectuals, els seus coneixements.

El joc és una eina que podem fer servir per explicar i respondre a moltes de les seves preguntes.

Les joguines recomanades en aquesta edat són:

- Bicicleta, patins, patinets de 4 rodes, tricicle...
- Accessoris esportius: pilotes, cistelles...
- Cotxes i trens teledirigits.
- Baldufes visuals i sonores.
- Calidoscopis senzills i de figures grans.
- Instruments musicals: tambors, maraques, caixes xineses, xilòfon, flauta, etc.
- Trapezis i petits tobogans d'exterior.
- Cordes per saltar i xanques de peu.
- Llapis de colors, ceres, retoladors, guixos, pissarres i segells-dibuixos.



- Ninots i nines, maniquís i peluixos.
- Disfresses.
- Titelles de guant o dit.
- Cases i tendes índies.
- Magnetòfons, micròfons, etc.
- Joguines per encaixar i construccions.
- Pilotes i balons de diferents mides.
- Trencaclosques i mosaics fins a 30 peces.
- Jocs per modelar.
- Dòmino, cartes, preguntes i respostes, oca, parxís...
- Jocs de bitlles o anelles de plàstic o fusta, bàsquet.
- Diana amb pilotes i velcro.
- Llibres amb històries curtes i dibuixos.





De 6 a 9 anys:



En aquestes edats pren més importància el joc col·lectiu, on el/la nen/a considera als seus amics/gues com iguals. Comencen a individualitzar-se respecte a la persona adulta. Comencen els jocs de competició cooperativa, on competeixen en grup front a altres nens/es amb regles pròpies.

Els jocs i les joguines pròpies d'aquesta etapa són:

Els jocs on pugui col·laborar i realitzar accions conjuntes, afavorint la reflexió del/la nen/a.

Els jocs motors i d'exercici físic, que li ajudaran a alliberar la seva tensió.

Els jocs amb normes i jocs de taula, on pot competir amb un adult.

Les joguines que afavoreixen les activitats manuals.

Les joguines recomanades a aquesta edat són:

- Videojocs.

- Jocs interactius en dispositius electrònics (trencaclosques, llibres-jocs, jocs de matemàtiques i lectura, jocs de música, jocs de memòria i lògica, reconeixement de patrons, jocs creatius, jocs on es treballen les habilitats socials i emocionals...).

- Bicicleta i patins.

- Cèrcols hula-hoops, io-io, xanques, baldufa, corda de saltar...

- Llapis de colors, ceres, retoladors, guixos i pissarra.

- Plastilina i pastes per modelar.

- Ninots i nines, maniquís i peluixos; i accessoris.
- Escenaris (vaixells pirates, castells, circ, cases de nines i ninots, etc.) i accessoris per la imitació de la vida quotidiana i dels oficis.
- Marionetes de quant o dit.
- Vehicles en miniatura (desmuntables, teledirigits, etc.), garatges, pistes de looping...
- Disfresses i complements.
- Trencaclosques i mosaics d'entre 50 i 100 peces.
- Construccions.
- Boletes, comptes, granadures i telers.
- Jocs de taula, clàssics i d'estratègia: oca, parxís, dòmino, cartes, marro, escacs, etc.
- Jocs de màgia senzills, de memòria, d'atzar...
- Jocs d'habilitat, per exemple, les bales o dianes.





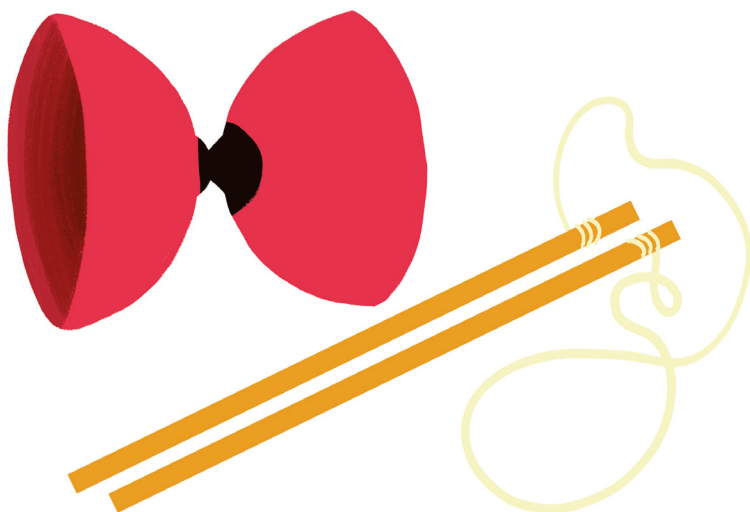
Quan arriben a aquestes edats sorgeixen les colles i els grups fermes, que fomenten el nosaltres front al jo.

Durant les competicions, la finalitat serà el triomf i la seva reafirmació com a grup.

Les seves amistats són més duradores i apareix la figura del/la millor amic/ga. Per això, és fonamental facilitar-li espais fora de l'escola on relacionar-se amb els seus iguals.

Els jocs i joguines pròpies d'aquesta etapa són: Jocs de regles:

Que li ajuden a assumir aspectes fonamentals per les seves relacions socials, com la competició sana o el sentiment de grup. Entre ells trobem els jocs de taula (que potencien el pensament amb la pràctica de senzilles estratègies o la resolució d'enigmes), els jocs de carrer i els esportius (que li permeten demostrar les seves capacitats físiques i intel·lectuals front a les seves amistats). La seva capacitat per crear i pactar normes li permet participar en jocs en grup més elaborats. Ocasionalment, jocs simbòlics i de construccions.



Les joguines recomanades a aquesta edat són:

- Experiments científics senzills.
- Bicicleta, patins, monopatins, patinets...
- Diàbolo, plats xinesos, pilotes i maces de malabars, io-io, xanques, estel, baldufa...
- Futbolí, ping-pong i billar.
- Bitlles, petanca, bàdminton...
- Vehicles teledirigits, trens elèctrics...
- Videojocs.
- Jocs interactius en dispositius electrònics (jocs de matemàtiques i lectura, jocs de música, jocs de memòria i lògica, jocs creatius, jocs que treballen les habilitats socials i emocionals, aplicacions que ajuden a aprendre geografia, història, ciència...).



- Modelisme (realització de vaixells, avions, casetes, mobles en miniatura, etc.).
 - Col·leccions de croms, monedes, roques.
 - Instruments musicals.
 - Ninots, nines i maniquís.
 - Disfresses.
- Trencaclosques i mosaics de fins a 300 peces i trencaclosques.
 - Construccions.
- Jocs de creació artística: granadures, terrisseria, estampació, te-
lers, etc.
 - Jocs de taula: cartes, parxís, dòmino, marro, etc.
- Jocs de màgia, de memòria, d'atzar, de deducció, d'estratègia (es-
cacs), electrònics o de tauler de preguntes i respostes.
 - Jocs matemàtics, de vocabulari i llenguatge.
- Ordinadors infantils amb jocs d'habilitats motores, preguntes i res-
postes sobre vocabulari i llenguatge, operacions, matemàtiques, co-
neixements, etc.



★ Més de 14 anys: ★

L'adolescència és una etapa cabdal en la construcció de la identitat i del projecte de vida de la persona. Una etapa on és fonamental la comunicació que la persona adulta estableix amb el/la adolescent, malgrat que ell/ella no es mostri especialment receptiu/va. Convé compartir jocs, aficions, saber perquè els troba atractius...; no allunyar-nos de l'ambient que li interessa ni d'ell o d'ella.

El joc es converteix en un mitjà important de relació i comunicació entre el seu grup d'iguals; tenint present que aquest grup es converteix en el seu referent principal.

Els jocs i joguines pròpies d'aquesta etapa:

Són més complexos, elegits en funció dels seus interessos i del seu cercle d'amistats.

Han d'estimular les aficions adquirides.

Destaquen els jocs de regles, entre ells, els de simulació o rol que els permeten crear escenaris reals o fantàstics.

Posen a prova les seves competències físiques i socials per mitjà dels jocs esportius i d'equip

Els jocs d'estratègia tradicionals o de construcció. Els jocs i joguines recomanats a aquesta edat són:

- Bicicleta, patins, patinets i monopatinos.
- Diàbolo, plats xinesos, pilotes i maces de malabars; io-io, xanques...
- Videojocs.

- Jocs interactius en dispositius electrònics (jocs de matemàtiques i lectura, jocs de música, jocs de memòria i lògica, jocs creatius, jocs que treballen les habilitats socials i emocionals, aplicacions que ajuden a aprendre geografia, història, ciència...).

- Pintures i cavallets.

- Vehicles teledirigits.

- Karaoke.

- Disfresses.

- Trencaclosques i mosaics de més de 300 peces.

- Construccions.



- Jocs de creació artística: granadures, paper reciclat, estampació, papiroflèxia, etc.
- Aeromodelisme, modelisme naval, maquetes de trens.
- Experiments científics.
- Trencaclosques.
- Jocs de taula clàssics (cartes, dames, parxís, dòmino, etc.), de màgia, de memòria, d'atzar, de deducció, d'estratègia (escacs), de rol d'iniciació, d'habilitat (bastonets xinesos), electrònics o de tauler de preguntes i respostes.
- Jocs matemàtics, de vocabulari i llenguatge.
- Jocs de cartes col·leccionables.
- Futbolí, ping pong i billar.
- Bitlles, petanca, bàdminton, raquetes, etc.
- Llibres.

Què puc regalar a un/a nen/a amb discapacitat?

Com assenyalàvem, el joc és una eina d'experimentació universal que també inclou els infants amb discapacitat (física, visual, auditiva o intel·lectual). Compartir els moments de joc i les joguines (les mateixes o utilitzant-les en condicions similars) amb el seu grup d'iguals, independentment de les característiques individuals, és fonamental per al desenvolupament i la vivència del joc de l'infant.

El joc, com a activitat espontània en tots els infants, amb discapacitat o no, és divertit i té les mateixes funcions en tots els casos. Adriana Losada, en els seus treballs de teràpia ocupacional (2006), recorda que quan hi ha algun tipus de discapacitat és fonamental l'estimulació, i a través del joc i les joguines podem afavorir l'evolució integral de la població infantil.

Quan les joguines no es poden utilitzar tal com es comercialitzen perquè són incompatibles amb la discapacitat de l'infant, cal adaptar-les o que l'infant rebi l'ajuda de terceres persones. Les adaptacions poden ser senzilles, i fer-les nosaltres mateixos, o més complexes i necessitar l'ajuda de professionals.

A l'hora de triar una joguina per a infants amb discapacitat cal tenir en compte que hi ha:

Joguines comunes adaptades

**Joguines construïdes per donar resposta a les necessitats
ergonòmiques i funcionals de tots els infants**

**Joguines dissenyades específicament per als infants
amb discapacitat**

A l'hora de comprar o adaptar els jocs o les joguines, cal tenir en compte els aspectes següents:

Discapacitat visual:

El disseny serà senzill, realista i fàcil d'identificar al tacte. Amb complements fàcils de manipular, compactes (que no es desmuntin fàcilment), amb efectes sonors i de colors molt vius.

També podem...

Traduir les instruccions al sistema Braille, dotar-les de relleu o d'il·lustracions o substituir el text per gravacions de veu.

Els jocs de taula subjectar les fitxes amb velcro, magnets..., per evitar que es desplacin involuntàriament.

En jocs formats per vàries peces, encolar-les per evitar que es desmuntin.

Exemples de jocs i joguines:



Ràdios
Nines
Instruments
Boles especials que sonen al moure's
Llibres amb textures
Joc de magnets
Segells
Ordinador

Discapacitat auditiva:

Per als infants amb restes auditives és positiu adquirir joguines amb control de volum i sortida opcional d'auriculars.

Les joguines amb so han d'incloure, o les podrem incorporar, dispositius que tradueixin aquests efectes a altres perceptibles per el/la nen/a (llums, imatges, vibracions, etc.).

També podem traduir els missatges orals a missatges escrits.

Exemples de jocs i joguines:

Qualsevol joc que no tingui so (jocs de taula, puzles, pilota, nines, etc.)

Contes en llenguatge de signes o els habituals.

Material per disfresses

Plastilina, ceràmica...

Jocs teledirigits

videojocs



Discapacitat motriu:

Podrem buscar joguines que incloguin polsadors o botons accessibles i fàcils d'accionar. Que es pugui controlar el temps de resposta o no exigeixin rapidesa de moviments.

Peces fàcils d'encaixar i amb base antilliscant (velcro, magnets, etc.). Jocs vivencials, amb estructures grans on el/la nen/a no trobi dificultats de mobilitat amb la seva cadira de rodes, crosses, etc. Evitar l'exigència de moviments simultanis (per exemple: accionar dues tecles al mateix temps).

Substituir els botons de la roba dels ninots i nines per velcro o altres sistemes de fàcil manipulació.

Incloure reposacaps, cinturons de subjecció, etc., per mantenir la postura. Afegir cordes o varetes per facilitar l'arrossegament.

Us proposem algunes idees de joguines:

Peluixos, contes de fàcil maneig

Projector d'imatges.

Instruments.

Estacions de tren o pistes de cotxe.

Parxís i oca electrònics (sense fitxes i amb llums).

Memorames i trencaclosques amb magnets.

Joguines de construcció.

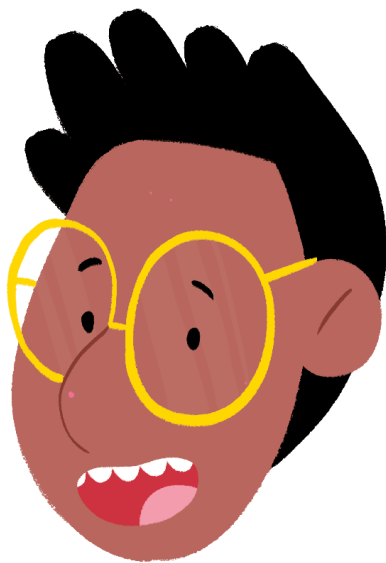


Discapacitat intel·lectual i del desenvolupament:

- Disseny senzill, realista i atractiu.
- De fàcil maneig i que permeti temps de resposta llargs.
- Reduir el nombre de regles o la seva complexitat.

Exemples de jocs i joguines:

Peluixos, contes de fàcil maneig
Jocs multifunció (pissarra, encaix de formes geomètriques, laberint, àbac...)
Plastilina, puzle adaptat...
Contes
Instruments
Llibres per acolorir
Trencaclosques i memorames
Joguines amb música o sons
Jocs de construcció
Pilotes



Jocs digitals: també són educatius?

Des de la nostra perspectiva, l'ordinador, les tauletes, els jocs digitals, les aplicacions, etc. són una peça més del joc i en la vida diària de la població infantil, juvenil i adulta.

Tots dos serveixen per desenvolupar habilitats individuals i socials del/la nen/a, contribuint, tal i com ho farien altres jocs i joguines a:

★ **Adquirir nous coneixements.**

★ **Posar en pràctica coneixements conceptuals, procedimentals i actitudinals.**

★ **Desenvolupar habilitats psicomotores, així com la coordinació mà-vista.**

★ **Desenvolupar habilitats de pensament crític, d'estratègia i de presa de decisions.**

★ **Adquirir habilitats relacionades amb el món digital.**

★ **Desenvolupar actituds de superació i autoestima.**

★ **Aprendre a compartir i col·laborar amb l'altre.**

★ **Potenciar la fantasia, la imaginació i la creativitat.**

Els jocs digitals es fan servir cada vegada més en l'ensenyament, pels motius següents:

Milloren la concentració

Els infants presten més atenció

Motiven, faciliten i agilitzen l'aprenentatge



Tanmateix, hem de tenir clar que emprar els jocs digitals com a eines educatives i no com a finalitats en si mateixos, depèn dels següents aspectes, als quals haurem de prestar una atenció especial:

El contingut dels jocs:

Evitant aquells que fomentin valors violents, sexistes, discriminatoris, etc. En aquest sentit hem de prestar atenció al codi de seguretat PEGI.

El temps d'exposició a les pantalles:

Alternant el videojoc i l'ordinador amb altres jocs i joguines.



IMPORTANT:

El Codi de Seguretat PEGI, en la seva versió per a jocs online (PEGI online o POSC), informa sobre determinats aspectes a tenir en compte a l'hora de considerar o no un videojoc apropiat per al/la nen/a.

Les icones informen sobre els continguts del joc.

Edat mínima recomanada.		Llenguatge groller o inapropiat per nens.	
Conté violència.		Pot fer por.	
Contingut discriminatori cap a alguna minoria.		Conté escenes de sexe o fa referència a actes sexuals.	
Fa referència al consum de drogues.		Jocs d'atzar o apostes. Fomenten aquest tipus de jocs o ensenyen a jugar.	

La seguretat de la joguina

A més d'atendre al codi PEGI, hem de recordar altres aspectes a tenir en compte a l'hora de comprar una joguina que són claus a l'hora d'assegurar el benestar dels nens i les nenes. Com indica Ricardo Jambrina (2001):

Una joguina no pot posar en perill la seguretat i la salut dels qui han d'utilitzar-la.

Ha d'anar acompanyada d'instruccions que indiquin la forma d'ús i indicar l'edat recomanada per al seu ús.

És precís que el lliurament d'una joguina s'acompanyi sempre de la presència d'un adult que incentivi el seu ús, expliqui el seu funcionament i alerti de possibles problemes.

El/la comerciant es responsabilitza dels danys que aquestes puguin ocasionar si no compleixin els requisits que estableix la llei.

Podem valorar la seguretat de la joguina en funció dels següents aspectes, que s'hauran d'indicar en el seu embolcall o coberta:

- **Marca comercial.**

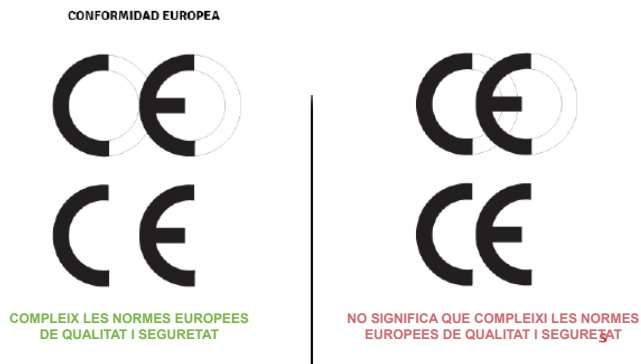
- **Nom i/o raó social del fabricant i la seva adreça (o la del seu representant autoritzat o de l'importador dins la Unió Europea).**

- **Característiques tècniques i funcionals i indicadors de seguretat, que poden estar representats per mig de textos, dibuixos o símbols.**

- **L'edat: és obligatori indicar-la en joguines que no siguin convenientes per a menors de 36 mesos o únicament per nens/es majors d'una determinada edat. Ha de venir fixada pel fabricant.**

- **Advertiments sobre els riscos derivats de l'ús de les joguines i la seva manera d'evitar-los.**

- **Marcatge CE, amb què el fabricant acredita que la joguina compleix tots els requisits reglamentaris de la directiva europea en matèria de seguretat.**



Què he de fer si tinc algun problema amb una joguina?

- 1.- Reuneix totes les proves o danys patits: etiquetatge de la joguina, instruccions d'ús i advertiments de risc (o omisió d'aquests) justificant de compra, documents d'assistència mèdica, etc.
- 2.- Acudeix a l'establiment, al fabricant o, en el cas d'una compra a domicili o a distància, escriu a l'adreça indicada per a les reclamacions.
- 3.- Contacta amb la teva Oficina Municipal d'Informació al Consumidor.





Consells sobre el joc i les joguines

Proporciona al/la nen/a espai, temps i companys /es per jugar.

Comparteix moments de joc amb el/la nen/a.

Selecciona les joguines en funció de l'edat i les inquietuds del/la nen/a, de la seva capacitat educativa i de la seva seguretat.

Evita jocs i joguines que fomentin valors sexistes, xenòfobs, violents, etc.

Fomenta un consum responsable i sostenible de joguines.

Llegeix les instruccions d'ús que han d'estar, com a mínim, en la llengua del país on es comercialitza.

Assegura't que la informació que es presenta a l'embalatge de la joguina es correspon amb el seu contingut.

Tingues en compte els criteris de seguretat.

Fonts bibliogràfiques

- Ampa.gesta1.org. (2017).

Inici - Ampa Gesta 1. Disponible a: <http://ampa.gesta1.org/>

- Asociación Española de Videojuegos (2015). Disponible a: <http://www.aevi.org.es/>

- Cecu.es. (2017). CECU - Confederación de Consumidores y Usuarios. Disponible a: <http://www.cecua.es>

- Cesya.es. (2016). CESyA | Centro Español del Subtitulado y la Audiodescripción.
Disponible a: <http://www.cesya.es>

- Díaz Cruzado, J. y Troyano Rodríguez, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. A les III Jornades d'Innovació Docent. Innovació Educativa: resposta en temps d'incertesa Sevilla, Espanya Universitat de Sevilla. Facultat de Ciències de l'Educació.

- Gragera, T. (2016): Juguetes recomendados por edades.
Disponible a: http://www.onmeda.es/mi_hijo/juguetes_recomendados_por_edades.html

- Guiaaiju.com. (2016). Guía de Juegos y Juguetes Aiju 2016-2017. Disponible a: <http://www.guiaaiju.com/2016/home.php>

- Hamari, J. y Koivisto, J. (2013): Social motivations to use gamification: an empirical study of gamifying exercise. A Proceedings of the 21st European Conference on Information Systems.

- Jambrina Hernández, R. (2001): "El juego en la infancia" Revista Digital "La página más educativa" Nº1, gener-febren 2001. DL:GR-1740 ISSN: 1577- 2365

- Joguina Segura. (2017). Joguina Segura. [online] Disponible a: <http://joguina-segura.coop/es/>

- Kapp, K. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. John Wiley & Sons.

- KidzInMind España. (2014). KidzInMind España. Disponible a: <http://www.kidzinmind.com/blog/es/>

- Lago, A. (15 de maig de 2016). El departamento de Educación Física del IES CONSELLERÍA como partner activo del EUROPEAN WORK EXPERIENCE participa en la primavera educativa con un stand donde explicamos el proyecto del que somos socios. Wordpress.

Recuperat de: <https://efiesconselleria.wordpress.com/>

- Lázaro González, I. (2011). Protección de la infancia vs. El niño, sujeto de derechos. [online]

Disponible a: <http://www.revista-critica.com/la-revista/monografico/anali-sis/557-proteccion-de-la-infancia-vs-el-nino-sujeto-de-derechos>

- Linaza, J.L (2013): El juego es un derecho y una necesidad de la infancia. Bordón 65 (1), 2013, 103-117, ISSN: 0210-5934

- Losada Gómez, A. (2006): Características de los juegos y juguetes utilizados por terapia ocupacional en niños con discapacidad. Umbral Científico, núm. 9, 2006, pp. 10-19

- Mejor Juguete del Año. (2016). Premios del Mejor Juguete del Año. Disponible a: <http://www.mejorjuguete.com/>

- Pegionline.eu. (2007). PEGI Online.

Disponible a : <http://www.pegionline.eu/es/index>

- Pérez Cordero, C. (2010): La importancia del juego y los juguetes para el desarrollo integral de los niños/as de educación infantil. Rta. Autodidacta, Re- vista Autodidacta , v. 1 , n. 9, pp 10-20

- Plataforma Proyecto

Disponible a: <http://www.plataformaproyecto.org/es/recursos-educativos/gamificacion-jugar-para-aprender>

- Rossaro, A.L. (2012): Aprender jugando: Los videojuegos y su potencial educativo. [online]

Disponible a: <https://ineverycrea.net/>

- Tonucci, F. (2004): La ciudad de los niños: un modo nuevo de pensar la ciudad. Fund. German Sanchez Ruiperez.

- Trillo, P. (2014): Juegos y juguetes con material reciclado. Ediciones Lea S.A.

Contactes d'interès

Per denunciar jocs i joguines sexistes:

Instituto de la Mujer y para la Igualdad de Oportunidades <http://www.inmujer.es/observatorios/observImg/quejas/home.htm> 900 191 010

Oficines Municipals de Informació al Consumidor:

Agencia española de Consumo, Seguridad alimentaria y Nutrición <http://aplicaciones.consumo-inc.es/cidoc/Consultas/dirMapas.aspx?tabla=omic>



www.cruzrojajuventud.org 902 22 22 92

Humanitat Imparcialitat Neutralitat Independència Voluntariat Unitat Universalitat