

# Guía de juguetes por edades y recomendaciones para su compra

Nos acercamos a unas fechas en las que los juguetes van a ser muy importantes en nuestros hogares y en nuestra economía. A veces resulta complicado elegir que juguetes son los más adecuados o recomendables para nuestros hijos o hijas, o para esos niños o niñas a quienes queremos hacer un regalo. Quizás este artículo pueda ayudarte.



Por una parte la **FACUA** (Federación de Asociaciones de Consumidores y Usuarios de Andalucía) ha elaborado un decálogo de consejos para la compra inteligente de juguetes que me parece que puede darnos pistas como compradores y compradoras:

## **1. DEBEN DIVERTIR, EDUCAR Y DESARROLLAR LA IMAGINACIÓN**

En primer lugar, los padres deben concienciarse de que los juguetes, además de ser divertidos, pueden utilizarse como instrumentos para la educación infantil. Un buen juguete desarrolla la imaginación del niño, a la vez que le divierte y educa.

## **2. NO TE DEJES MARAVILLAR CON LA PUBLICIDAD**

No hay que dejarse maravillar por los anuncios más sorprendentes. Muchos de los productos más solicitados por los niños a causa de la publicidad caen en el

olvido poco después del Día de Reyes. Asimismo, lo mejor es rechazar juguetes sexistas o que fomenten conductas agresivas.

### **3. LOS MÁS SENCILLOS SUELEN SER LOS MÁS DIVERTIDOS**

Compra juguetes sencillos, ya que, normalmente, cuanto más complicados, más aburren al niño, sus precios son más elevados y más fácilmente pueden estropearse.

### **4. RECHAZA LOS SEXISTAS Y BÉLICOS**

Los juguetes sexistas y los que fomentan conductas agresivas deben rechazarse, ya que, además de no ser nada educativos, son negativos para el desarrollo intelectual del niño.

### **5. UN JUGUETE PARA CADA EDAD**

En torno a los cuatro o cinco años resultan convenientes los juegos de manualidades que ejerciten la habilidad del niño así como el juego en grupo. Cuando los niños son mayores, son recomendables juegos deportivos o electrónicos. Las advertencias del etiquetado deben tenerse muy en cuenta, sobre todo aquéllas que se refieren a la edad. Un juguete diseñado para un niño mayor puede perjudicar seriamente a uno más pequeño.

### **6. OJO CON LOS PRODUCTOS GANCHO**

No hay que guiarse ciegamente por las grandes ofertas de juguetes de algunos establecimientos, ya que en ocasiones ofertan juguetes "gancho", más baratos que en otros comercios, siendo el resto más caros. Por ello, lo mejor es no comprar todos los juguetes en el mismo establecimiento, sino comparar los precios de cada uno en distintos comercios.

### **7. PRUEBA EL JUGUETE ANTES DE COMPRARLO**

Antes de realizar la compra hay que comprobar el contenido del embalaje y poner en funcionamiento el juguete para asegurarse que no está averiado. Hacerlo puede evitar más de una desilusión el Día de Reyes.

### **8. ANTE TODO, QUE SEAN SEGUROS**

La marca CE, que debe aparecer de forma visible en el juguete, sobre el embalaje, en un folleto adjunto o en una etiqueta, es una garantía para la seguridad y la salud de los niños. Junto a ella deben figurar otras advertencias según el grado de peligro que presente el juguete.

Además, es importante comprobar que en la etiqueta del juguete aparezcan el nombre, marca registrada, dirección del fabricante, agente o importador dentro de la CE, las instrucciones de uso y asesoramiento para una utilización segura del juguete, todo ello en español.

Asegúrate de que el juguete carezca de filos cortantes. Si se compran juguetes desmontables es importante comprobar que todas las piezas sean lo suficientemente grandes para impedir que los niños se las metan en la boca.

Hay que tener especial cuidado con los juguetes con partes eléctricas o transformador. Deben estar aislados y protegidos adecuadamente para evitar

riesgos al entrar en contacto con cables conectados. En España no pueden venderse juguetes que excedan de 24 voltios. Por último, rechaza juguetes fabricados con el plástico PVC, dada su posible peligrosidad para los más pequeños.

## **9. LAS GARANTÍAS**

Los juguetes tienen una garantía mínima de seis meses, al margen de otras que pueda ofrecer el fabricante o el establecimiento, que deben constar por escrito. Por ello, si existen deficiencias el consumidor puede exigir durante el plazo establecido su reparación, sustitución o, en última instancia, el reembolso de la cantidad pagada. Los cambios por causas distintas a la existencia de defectos de origen sólo podrán exigirse si el comercio admite expresamente en su publicidad esa posibilidad. En caso contrario tal sustitución sólo dependerá de la buena fe del comerciante.

## **10. Y SI HAY PROBLEMAS, RECLAMA**

En caso de que consideres que has sido objeto de algún tipo de abuso, solicita una hoja de reclamaciones en el establecimiento donde hayas realizado la compra y acude a una Asociación de Consumidores y Usuarios.



Por otra parte, la [Asociación de Madres y Padres \(AMPA\) del Colegio Público Gesta 1](#) de Oviedo ha elaborado una

### **Guía de juguetes por edades**

que puede ayudarnos a la hora de elegir esos juguetes. La transcribo a continuación con ligeras adaptaciones. Espero que también os sea útil.

## ***Consejos prácticos generales***

- ▶ Los juguetes deben responder tanto a la edad como a las necesidades del niño o de la niña. Si además quieres estimular un área en concreto como el movimiento, el lenguaje, la creatividad o la memoria, debes tener en cuenta qué objetivos trabaja el juguete.
- ▶ Hay que partir de sus necesidades y preferencias, y no de los gustos de la persona adulta.
- ▶ No se deben comprar juguetes que fomenten comportamientos agresivos, sexistas o intolerantes.
- ▶ Es necesario tener en cuenta la edad del niño y sus peculiaridades.
- ▶ Los juegos deben convertir al niño o a la niña en protagonista, potenciándole la imaginación y la creatividad o cualquier otro aspecto positivo de su personalidad.
- ▶ Los que sirven para que los padres también compartan las experiencias lúdicas resultarán muy beneficiosos para fomentar una mejor relación con los hijos e hijas.
- ▶ Todos los juguetes son igualmente recomendables para niños o niñas. Desarrollan funciones diferentes que ayudarán a que sean personas más completas.
- ▶ Es necesario valorar críticamente el aspecto del juguete para prever su duración y adecuación al juego. Deben ser sólidos, seguros, asépticos y duraderos.
- ▶ Si no se quiere despilfarrar el dinero, hay que comparar precios en los distintos establecimientos. Puede haber una diferencia de más de 18 euros en el mismo artículo, dependiendo de dónde se adquiera.
- ▶ Resulta muy recomendable no esperar al último momento para realizar las compras. Antes del 15 de diciembre es más fácil encontrar lo que se busca.

## ***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 puesto que el niño coge y manipula todos estos juguetes. Es conveniente que sean adecuados a su tamaño, no tóxicos y con texturas agradables. Es importante que estén elaborados con materiales resistentes, ya que tienden a arrojarlos al suelo de forma sistemática, con colores llamativos y fáciles de limpiar.

Los juguetes deben estimular todas las áreas relacionadas con "sus sentidos" (ver, oír, tocar, "chupar"), ya que es a través de ellos como conocen

el mundo que les rodea. Con estas actividades inician la relación con los objetos, 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 de goma.
- Cadena de muñecos ensartados en una goma que se sujetan a la silla de paseo.

### ***De los 6 a los 12 meses:***

El niño comienza a sentarse, gatear e incluso empieza a ponerse de pie con ayuda (en ocasiones, dan sus primeros pasos). En estos meses, predomina el área de movimiento, aunque no deben olvidarse las áreas anteriores.

Los juguetes más adaptados a sus necesidades serían:

- 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...
- Juguetes de plástico para la hora del baño.
- Muñecas 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:***

- 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 y peluches.
- Juguetes suaves (tela y peluche) 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 3 años:***

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

### ***De los 3 a los 4 años:***

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

- Juguetes y muñecos para montar y desmontar.
- Muñecos.
- Coche y accesorios para las muñecas.
- Muñecos pequeños de plástico que simulen acciones.
- Vestidos de muñecas 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 moldes, sin ellos, con juegos ya preestablecidos, como hacer comidas con plastilina, etc.).
- Juguetes para hacer burbujas.
- Inicio en juegos "tranquilos" donde se deba cumplir un objetivo (por ejemplo, pescar un patito, coger ropa a un personaje...).
- Dominó de colores y formas.

### ***De los 4 a los 5 años:***

- Bicicleta con ruedines y accesorios
- Diana con pelotas pequeñas con 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 adultos: Cajas de herramientas, de enfermera, médico, 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 para montar y desmontar.
- Casa de muñecas y muñecos pequeños que simulen acciones.
- Teatro de marionetas y títeres.
- Juegos de tiendas: caja registradora, etc.
- Accesorios para simular actividades domésticas: cocinitas y alimentos de plástico, plancha y tabla para planchar.

- 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 los 5 a los 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.
- Muñecos articulados y complementos.
- Casa de muñeca y muñecos pequeños.
- Títeres.
- Cajas organizadoras con distintos compartimentos para recoger sus juguetes.
- Todo tipo de disfraces y cajas de maquillajes.
- Juegos y accesorios de exploradores (prismáticos, linterna, walky-talky,..).
- Juegos de tiendas, médicos,...
- Accesorios para simular actividades domésticas: cocinitas, limpiezas,...
- 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...



- Si seleccionan juguetes electrónicos "de moda", piensa que como mínimo deben saber leer para poder utilizarlos adecuadamente.

### ***De 6 a 12 años***

A partir de los seis años, y casi hasta los nueve, es la edad de la fuerza. Necesitan competir con sus iguales para averiguar su propio valor.

Todos los artículos utilizados para el ejercicio físico les ayudarán a liberar su tensión.

También son juguetes muy apropiados para esta edad aquéllos que favorezcan la habilidad, la atención y la capacidad creadora, la destreza y la imaginación y, sobre todo, la afirmación individual.

También les divierten los juegos con los demás (con terceras personas) 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 croquet, 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, sean deportivas o intelectuales.

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

### ***Más de 12 años***

A esta edad comienza a desaparecer la necesidad de jugar. Es el momento de estimular 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 de esta etapa es la construcción de la propia identidad. Se trata de elaborar un proyecto vital en las distintas esferas de la vida adulta.

Es muy importante colaborar con los 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.

### ***Videojuegos.***

El vídeojuego es uno de los juguetes preferidos de la mayoría de los niños y adolescentes españoles.

El pasado año se facturaron en España entre consolas y vídeojuegos más de 132 millones de euros (22.000 millones de pesetas). Sin embargo, esta nueva forma de ocio computerizado provoca mucha polémica en la sociedad. 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 es una herramienta que ya forma parte del panorama laboral y doméstico, por lo que no está de más que los niños y adolescentes vayan familiarizándose con él. No obstante, es muy conveniente cuidar dos aspectos:

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

Es en estos dos factores donde realmente hay peligro de malograr al niño o a la niña.

Según un estudio de la CECU (Confederación Española de Consumidores y Usuarios) del pasado año, la mayoría de los vídeojuegos fomentan valores violentos, destructivos y discriminatorios. Está en manos del consumidor no comprar productos que potencien estas actitudes negativas. Al fin y al cabo, lo que quieren las empresas es vender.

El tiempo recomendado para que un menor de 7 años juegue con una pantalla no excederá los 15 minutos. Los padres deben observar cómo el niño se relaciona con esta actividad que, si se realiza adecuadamente, puede proporcionarle una experiencia de control muy positiva.

A los mayores es conveniente ponerles un límite diario de tiempo que no exceda los tres cuartos de hora, aunque los fabricantes aconsejan 2 horas. El problema no es tanto el tiempo que pasa con el vídeojuego, en el que interactúa solo, sino lo que supone de privación de otras experiencias muy necesarias.

### ***Esta información se ha elaborado con la colaboración de:***

María José Díaz Aguado, catedrática de la Facultad de Psicología de la Universidad Complutense de Madrid.

María Montserrat Bofill, propietaria de la juguetería especializada Puck.

La UCE (Unión de Consumidores de España).  
La Asociación de Fabricantes de Juguetes de España.  
AIJU, Instituto Tecnológico del Juguete.

