



## Juguetes, Juego y Niños Pequeños Guía de Acción

El juego es esencial para el desarrollo sano y el aprendizaje de los niños. Los niños usan el juego para construir activamente el conocimiento, encontrar necesidades socio/emocionales y adquiere habilidades de la vida. El contenido de sus juegos viene de sus propias experiencias. Debido a la influencia penetrante de los medios electrónicos – Tales como TV, películas, vídeos, DVDs, computadoras, juegos video - los niños pasan más tiempo en frente de una pantalla de TV y menos tiempo en juego creativos con uno y el otro. Estos cambios en la niñez de hoy están minimizando el juego.

Los padres están constantemente frente a decisiones sobre qué juguetes comprar y qué juguetes a evitar. La influencia de la comercialización de alta potencia y la cultura popular, interfieren con la toma de decisión al pensar en que tienda de juguetes elegir.

Esta guía es con la intención de ayudar a los adultos a promover los juegos creativos y constructivos de los niños, tomando decisiones que informan sobre los juguetes, trabajando con otros tipos de juguetes o actividades en el hogar, la escuela y en la comunidad para promover el juego y los juguetes positivos.

### *¡El Juego Pertenece a la Escuela!*

El tiempo de juego y el recreo se está reduciendo o inclusive los están cortando, bajo presión cada vez mayor para utilizar métodos estructurados para enseñar a habilidades académicas y para preparar a niños para aprobar exámenes. Las experiencias de juegos de calidad ayudan a los niños a desarrollar el pensamiento crítico, habilidades para la solución de problemas, curiosidad, persistencia, y creatividad. Estas habilidades contribuyen a una fundación sólida para el éxito académico en escuela primaria.



### **Los Niños Elaboran Esto A Través del Juego**

*Los acontecimientos violentos o traumáticos tales como desastres naturales, guerras y crisis económicas afectan a todos. Algunos niños experimentan estos acontecimientos directamente, otros reciben la información sobre ellos. Incluyen a algunos niños en discusiones, algunos oyen por casualidad la charla de los adultos o de otros niños, algunos la oyen o ven en las noticias. Muchos niños pequeños pueden confundirse o asustarse y tratar de sacar sus emociones y entendimiento en el juego. Los adultos pueden observar y dirigir el juego respondiendo a lo que dicen los niños con información simple, precisa y manteniendo el juego dentro de límites físicos y emocionales seguros. (Véase la caja en P. 2)*

Imprimido en papel  
reciclado

Para más información contacte TRUCE: [www.truceteachers.org](http://www.truceteachers.org)  
PO Box 441261, West Somerville, MA 02144 • [truce@truceteachers.org](mailto:truce@truceteachers.org)

FAVOR DE COPIAR Y DISTRIBUIR



## Qué Pueden hacer los Padres y Otros Adultos

Desde que la Comisión Federal de las Comunicaciones desregularizó la televisión de los niños en 1984, ha sido legal vender juguetes a través de programas en la TV. Como resultado, los juguetes más vendidos están ligados a los programas para niños en la TV y a otros medios electrónicos. Muchos de éstos promueven la violencia, enfocándose en comportamiento y aspecto atractivos y animan la compra cada vez más. La desregulación ha hecho elegir los juguetes y crear un ambiente sano del juego más difícilmente para los adultos. El ocuparse de este desafío proporciona una oportunidad de construir valores de la comunicación y compartir valores con los niños en una manera significativa. Esto también ofrece a los adultos una oportunidad de trabajar con las escuelas y la comunidad para crear las opciones sanas del juego para los niños.

### padres e hijos

- Proporcione actividades interesantes, materiales, viajes para animar los intereses positivos, pasatiempos.
- Defina sus valores sobre los juguetes violentos y compártalos con sus niños.
- Haga compras en los almacenes que venden los juguetes que promueven el juego sano y no venden conscientemente juguetes de violencia.
- Tome medidas - escriba una carta/un correo electrónico a una compañía ó almacén de juguetes.
- Planeen juntos las compras de juguetes y limite el impulso de comprar y estimular en exceso los viajes a las tiendas de juguetes.
- Proporcione tiempo, sin interrupción, diariamente para el juego y organice los materiales del juego para que estén fácilmente al alcance de los niños.
- Trabajen juntos, para tomar decisiones sobre el papel de los medios publicitarios en el hogar.

### padres y otros padres

- Apoye todos los esfuerzos para reducir la exposición de los niños a los programas de TV y a las películas que se utilizan para promocionar los juguetes, especialmente juguetes violentos.
- Apoye todos los esfuerzos para evitar comprar juguetes de violencia o artículos con las insignias relacionadas con las películas, programas de TV, restaurantes, etc.
- Comparta los recursos para actividades, buenos juguetes y libros, ideas para los regalos de cumpleaños, eventos, y actividades al aire libre con otras familias.
- Comparta estrategias e ideas como alternativas a la TV, especialmente en las horas difíciles del día (por ejemplo: antes de cena).

### padres y maestros

- Discuta la importancia del juego y cómo los juguetes y los medios informativos afectan a estos.
- Sugiera las maneras de promover el juego sano y limite el involucramiento de los niños con la TV, películas, videos, DVDs, computadoras, juegos video.
- Trabajen juntos para desarrollar las políticas de la escuela que promueven el juego sano (ej: un amplio juego libre).

- Comience una biblioteca de juguetes y préstamo de libros para proporcionar opciones positivas del juego.

### padres y comunidad

- Cree las coaliciones entre los grupos de comunidad existentes que apoyan los ambientes sanos del juego para los niños. Planee un foro en la comunidad sobre este tema.
- Organice esfuerzos para expresar preocupaciones acerca de juguetes dañinos que son puestos en el mercado o en publicidad para los niños en su comunidad (ej: quéjese en los almacenes, escriba cartas a los periódicos).
- Planee un intercambio de un juguete violento por un buen juguete y una feria del libro. Involucre a los niños mayores en estos esfuerzos.

### Ayudar a Los Niños a Usar Su Juego Para Trabajar Eventos de Miedo

Cuando los niños pequeños ven cosas miedosas en sus propias vidas o en los medios informativos (las noticias o entretenimiento), es normal para ellos que se interesen, se confundan o se asusten, dentro de su propio juego para tratar resolver sus ideas y sentimientos.

Aquí están las pautas para ayudarle a responder eficazmente cuando ocurre tal juego:

- Mire a los niños como juegan, para aprender más sobre lo que ellos saben, están luchando por entender y puede preocuparles.
- Si el juego se pone miedoso o peligroso, intervenga suavemente y vuélvalo a dirigir. Por ejemplo, pregunte cómo las personas se pudieron haber ayudado y proporcione juguetes, tales como vehículos de rescate y equipamiento médico. [Vea el kit del rescate/de primeros auxilios, P. 7]
- Intente seguir el liderazgo de los niños en los personajes que usted toma en lugar de tomar el control del juego. Ayúdeles para con tartar otras maneras para extender el juego.
- Después del juego, hable con los niños sobre lo que ellos jugaron. Tranquilícelo sobre su seguridad. Aclare las confusiones. Conteste simplemente a las preguntas.



## Escoja Juguetes de Valor

### Escoja juguetes que promueven...

#### *Aprendizaje significativo*

El juego de los niños usualmente es influenciado por los juguetes que usan. Los juguetes de valor, realzan la capacidad natural de los niños, la habilidad de comprometerlos a juego imaginativo, significativo permitiendo que prueben sus propias ideas y que solucionen sus propios problemas. Los juguetes del valor pueden ofrecer a niños la clase de aprendizaje el cual les ayudara a tener éxito en escuela.

#### *Jugar respetuosamente*

Los niños aprenden muchos mensajes a través del juego. Como educadores, creemos que es importante seleccionar juguetes que promueven el juego cooperativo.

Cuando el juego de niños se llena de la competición, aprenden que los amigos son opositores y el ganar significa que el otro es un perdedor.

Cuando apoyamos la cooperación, los niños aprenden a vivir juntos mejor-respetando las ideas de otros, encontrando soluciones a los desafíos y trabajando juntos hacia un objetivo común.

#### *Respeto por el ambiente*



Aplique el lema de reducir, reutilizar, reciclar para regular, y dar juguetes.

- *Reduzca:* Involucre a los niños en clasificar los juguetes que han tenido durante su crecimiento. Dónelos a organizaciones locales o lleve a cabo una actividad de intercambio de juguetes.
- *Reutilización:* Guarde los juguetes cuando ellos pierdan el interes por ellos. Reintroduzcalos dentro de un tiempo.
- *Recicle:* Renueve los artículos diarios transformando en juguetes. Utilice los materiales reciclados para crear instrumentos, juguetes, y otras creaciones.

### Una Palabra Sobre el Ambiente

*Los adultos pueden ayudar a niños a apreciar nuestro ambiente natural. Los niños son curiosos sobre el mundo alrededor de ellos, encuentran alegría en una hoja, en una bellota, o en una piedra que descubren mientras están afuera. Los niños aprenden de nuestros comportamientos. Podemos proporcionar un modelo que demuestre nuestro compromiso y responsabilidad para nuestro ambiente.*

*Considere esto... cuando usted hace compra juguetes, busque por productos agradables al medio ambiente.*



### Escoja juguetes que proporcionen oportunidades para...

#### *Juegos dramáticos*

Ayude a los niños a trabajar con sus propias ideas según sus propias experiencias. Proporcione el camino de poder aprender nuevas destrezas y un sentido de dominio. Ejemplos: bloques, ropa de vestir, piezas de tela, muñecas, marionetas, cosas para recrear una vida real (la oficina de correos, restaurante, almacén), animales plásticos y peluches.

#### *Artes creativas*

Animar la auto-expresión y el uso de símbolos, una habilidad vital para la solución y la instrucción de problemas. Desarrolla mejor los motores finos. Ejemplos: pintar con los dedos en cartulina, papeles de diferentes tamaños y colores, crayolas ó marcadores, tijeras, pegamento, materiales reciclables, estampillas, arcilla, costureros. Las experiencias colaborativas del arte son fáciles y simples. El proceso de crear no siempre requiere de un producto final. [Vea el & sensorial de la diversión; Collage Cajas de zapato, P. 7.]

#### *Juegos para manipular con objetos pequeños*

Desarrolla los músculos pequeños, la coordinación de la ojo-mano y discriminación visual - las habilidades necesarias para leer y escribir. Enseñanza sobre relaciones entre los objetos, es esenciales para la comprensión de las matemáticas y las ciencias. Ejemplos: construcción los sistemas y juguetes que se arman con piezas (Legos básicos, Lincoln Registros, K' nex), rompecabezas, pegboards, bloques de patrón.

#### *Jugando un juego*

Enseñar a tomar turnos, planear estrategias, secuencias, reglas, y cooperación. Ejemplos: juegos de mesa, como damas chinas y ajedrez, juegos de cartas como pocker.

#### *Juego fisico*

Promueve la concientización y coordinación de cuerpo sano. Proporciona oportunidades para la socialización. Use, reuce y recicle ideas para los intercambios de juguetes: bicicletas y patinetas y otros juegos de ruedas y estructuras de escalar.

## Crear Experiencias de Juego Cooperativo...

### *Juego Dramático*

Juntos los niños pueden utilizar una hoja o una manta vieja para cubrir las sillas/las mesas para crear una casa, una guarida animal, o una cueva, y pueden decorarla con marcadores de la tela. Utilice las ideas de la Caja de Zapatos (P. 7) para crear juegos de oportunidades cooperativas, por ejemplo "Un Jardín en una Caja de Zapatos," cuál podría convertirse en el desarrollo de un jardín comunitario.

### *Manipulativos*

Los niños pueden aprender trabajar juntos, negociar, y alcanzar un objetivo común construyendo con los pequeños bloques (haciendo una ciudad) o haciendo unos rompecabezas juntos.

### *Jugando un juego*

Además de los juegos de mesa cooperativos comerciales, los adultos pueden cambiar las reglas para los juegos tradicionales. No hay necesidad de ganadores o de perdedores o de mantener una puntuación, o puede haber la puntuación del grupo, que es una meta convenida. El juego termina cuando todos los jugadores han tenido una ocasión de acabar.

### *Artes Creativas*

Cuando los niños pintan o dibujan, se les puede dar un trozo de papel más grande para crear un mural con todos los dibujos.

### *Juegos Físicos: Sillas Musicales*

Cuando la música deje de tocar, quiten una silla, no a un niño, para así animar la distribución de sillas restantes. Casi todos los juegos se pueden cambiar con una meta de un resultado compartido, lograda por todos los jugadores que acaban algo, en lugar que uno individualmente gane y el resto pierda. Adapte sus juegos preferidos a una meta, en lugar de enfretarse uno en contra del otro.



### Los juguetes realzan su valor cuando...

- ✓ Pueden ser utilizados en muchas formas.
- ✓ Permiten que los niños estén a cargo del juego.
- ✓ Apelen a niños en más de una edad o nivel de desarrollo.
- ✓ No vinculan juegos de video, TV, o películas.
- ✓ Pueden ser utilizados con otros juguetes para juegos nuevos y más complejos.
- ✓ Pasan la prueba del tiempo y continúan siendo parte del juego puesto que los niños desarrollan nuevos intereses y habilidades.
- ✓ Promueven respeto, no-estereotipos, ni interacción violenta entre los niños.
- ✓ Ayudan a los niños a desarrollar sus capacidades importantes para su aprendizaje adicional y un sentido de dominio.
- ✓ Puede ser utilizado para que ellos jueguen solos, como también con otros niños.
- ✓ Puede ser disfrutado por ambos niñas y niños.



Apoye a las tiendas de juguete independientes que se comprometen a vender juguetes de alta calidad y no violentos. (Véase los recursos, p.8)



## Juguetes y Modas de Juguetes para Evitar

### Los Juguetes tienen valor limitado para jugar cuando...


- ✗ Puede ser utilizado solamente de una manera y/o animar a todos los niños a jugar la misma manera.
- ✗ Se limitan a una sola edad o nivel de desarrollo.
- ✗ Son divertidos por la primera media hora y después raramente juegan con ellos otra vez.
- ✗ Hacen el juego "para" los niños, en lugar que los niños tengan la oportunidad de explorarlo y dominarlo.
- ✗ Conducen a los niños a pasar más tiempo con la TV u otros medios, y/o dejan a la pantalla tomar control del juego.
- ✗ Promueve la violencia y los estereotipos, los cuales pueden llevar al comportamiento agresivo e irrespetuoso.
- ✗ Atraen a los niños ver programas de TV u otros medios ligados al juguete.
- ✗ Introduce conceptos académicos demasiado temprano y reemplaza la clase de juego creativo que los prepara mejor para aprender.

### ¡No Hay Substituto para la Cosa Real!

Las pequeñas caminadoras estáticas y otros equipos de ejercicio para los niños, muchos de los cuáles son electrónicos o conectados en la TV, se están empezando a impulsar como la nueva manera de conseguir que los niños se muevan y de tratar el problema de la obesidad en la niñez. Los especialistas del ejercicio y los psiquiatras están alertando que estos productos costosos no son un sustituto para el juego y el ejercicio al aire libre. Ellos están concentrados en el daño físico y emocional que puede venir del aislamiento de los niños del aire libre y de otros niños.


*Este año nos centramos en los juguetes mandones que controlan el juego y limitan creatividad, la imaginación, y la solución de problemas. En vez de listar los juguetes específicos como lo hicimos en años anteriores, demostramos cómo cinco clases de juguetes mandones minan el juego de niños.*

### Evitar juguetes que promueven...

 **Media Mania: Juguetes y Juegos interlazados a los medios.** Juguetes y juegos tradicionales con temas de los programas de TV y las películas animan a niños a imitar lo que ellos ven en la pantalla en vez de usar su imaginación. Cada vez que ellos juegan con un juguete o un juego de alguna marca, pueden que demanden más productos que vayan con la marca de fábrica. Y cada vez que se lanza una nueva película o un programa de TV, piensan que necesitan todos esos juguetes o juegos que se ligan a ella. Ejemplos: el clásico juego de Uno que va con el personaje del programa de TV de Hannah Montana y Lego está promoviendo las películas de Star Wars, del Batman, y de Indiana Jones. Frecuentemente estos juguetes son ligados a los medios informativos para agradar a los niños mayores.

 **Bang, Bang... Estas Muerto! Juguetes que hacen que la violencia sea el tema en el juego.**

Los niños ganan control sobre experiencias miedosas a través del juego, incluyendo juego con temas violentos. Pero los juguetes, como el Misil del Peleador Hombre de Hierro y el sigiloso proyectil de lanzamiento del Batimovil, substituyen el juego creativo y constructivo. A menudo tomado de publicidad violenta clasificada para niños mayores y apuntada a los varones, ellos promueven el juego que imita violencia de la pantalla. Ellos también enseñan a los niños a usar la violencia para resolver problemas, hacen ver que la violencia se vea divertida y fácil y hacen que el mundo se sienta como un lugar violento y miedoso.

 **Muy Sexy Muy Pronto: Juguetes que enfocan en la sexualidad y la apariencia.**

Los juguetes como las muñecas Bratz y las princesas de Disney de Bratz las princesas por poco enfocan a niñas a jugar un papel comprando, pareciéndose y ser atractiva-incluyendo estar delgada, usar maquillaje y la ropa atractiva. Líneas de etiqueta como "La Belleza es Nuestro Deber" dice a las niñas que actúen como si fueran mayores en una edad menor y cómo ellas se ven determina su valor. Esto confunde a niños y promueve estereotipos de género rígidos, una auto-imagen negativa, y desordenes alimenticios en las niñas. Juguetes que imitan a superestrellas a través de la ropa atractiva, maquillaje, teléfonos celulares y los micrófonos los animan a identificarse con un prototipo de modelos atractivamente provocativas. [Continuado en P. 6]

[Continued from p. 5]

### **Campanas y Silbidos: Actividades tradicionales ligados a los aparatos electrónicos.**

Los juguetes electrónicos toman control del juego, han limitado las maneras de uso, se pasan rápidamente y puede hacer que los juguetes tradicionales parecen aburridos. Ellos prometen enseñar los niños habilidades usando métodos que no se han comprobado en investigaciones. Por ejemplo, los sistemas digitales de arte que utilizan las computadoras para substituir el arte creativo, también quitan la solución de problemas, experiencia imaginativa, experiencia sensorial los materiales del arte tradicional. El impacto de los "equipos electrónicos de lectura" con los CDs, DVDs, y las tarjetas, como Hooked on Phones Discover Reading Set, puede minimizar las ventajas del desarrollo del lenguaje, el amor por la lectura y la relación del padre-niño que viene de los padres que leen un libro simple a los niños.

### **Locura de Bebe: Los Aparatos Electronicos para los bebes y los Niños Pequeños.**

Para los bebes y los niños pequeños, el aprendizaje se hace mejor interactuando con la gente y materiales adentro su ambiente y viendo los efectos de sus acciones. Los juguetes electrónicos enseñan los bebés que el juego está hecho para ellos y mantengalos creando sus propias acciones e ideas "inteligentes". Los juguetes electrónicos de la "enseñanza", para niños menores de 6 meses, dicen enseñar letras y sonidos a pesar de la falta de desarrollo del niño de preparación o de la investigación que apoyan estas promesas.

Los centros de música electrónicos y las cajas musicales distraen y puede entretener pero reemplazan la interacción y curiosidad humana, los verdaderos bloques de aprendizaje.

**Cuidado las Marcas**

Usando insignias en los juguetes y la ropa enseña a niños juvenes a tomar las decisiones basadas en marcas de fábrica, no en el valor del producto. "Branding" puede llevar a:

- opciones de compra imprudentes
- hábitos malsanos
- mal comportamiento

## **La Verdad Sobre Grados De Edad En Las Cajas De Juguetes**

Muchos padres usan las recomendaciones sobre la edad en las cajas de juguetes para ayudarles con la decision de comprar un juguete. ¿Pero usted sabía que los fabricantes pueden elegir poner cualquier categoria de edad en la caja del juguete? Y raramente consultan a los expertos de la niñez. No confie en las categorias edad solamente. Confie en lo que usted sabe sobre su niño. Juguetes con piezas pequeñas requieren tener una etiqueta de aviso de edad, no se relacionan con la recomendación de la edad.

**¡Baby DVDs Fallan la Prueba!**  
Aunque la academia americana de pediatría no recomienda ningun aparato electrónico para los niños menores de dos años de edad, los fabricantes dicen que ver los videos de Baby Einstein y Brainy Baby ayudan a los bebes ha ser inteligentes mas rápido. Pero la Campaign for a Commercial-Free Childhood (CCFC) archivó una queja con la Comisión Federal de Comunicaciones (FCC) diciendo que es poca cierta investigación para apoyar estas demandas y una puede incluso retrasar el desarrollo. En 2008, la FCC convino con CCFC y dijeron a estas compañías que cambien sus demandas de publicidad.

### **¡Causa para Celebrar!**

Después de una acción larga de un año y 5.000 correos electronicos, enviados desde Campaign for Commercial Free Childhood (CCFC), los artículos de Bratz serán vendidos no más a través de los clubs de libro y de las ferias de libro escolásticos. Gracias a esos miembros de la TRUCE que participaron en este esfuerzo.

Visite CCFC al: [www.commercialfreechildhood.org](http://www.commercialfreechildhood.org)



Imprimido en papel reciclado

Para mas informacion contacte TRUCE: [www.truceteachers.org](http://www.truceteachers.org)  
PO Box 441261, West Somerville, MA 02144 • [truce@truceteachers.org](mailto:truce@truceteachers.org)

**FAVOR DE COPIAR Y DISTRIBUIR**



## Ideas de Regalo Estilo Caja de Zapatos para horas de juego creative

Generalmente, el darle regalos a los niños significa comprar los juguetes manufacturados de un almacén. Aquí esta una idea alternativa del regalo que usted pueda dar. Los regalos de la caja de zapatos son colecciones de artículos pequeños, familiarizados que se organizan alrededor de un tema de juego y se presentan en manera apeladora. También demuestran que los juguetes costosos en paquetes de lujo no son necesariamente los mejores.

**Piense mas Afuera de la Caja**  
En tiempos difíciles económicos, aquí es una manera atractiva para promover el juego de la calidad sin el gasto de mucho dinero.

### Creando Ideas de Regalo Estilo Caja de Zapatos

- Adorne una caja de zapatos vacía o una caja y una tapa (papel de regalo, etiquetas engomadas, etc.)
- Elija un tema y ponga una etiqueta clara en la caja que incluye una palabra simple y cuadro del tema. • La mayor parte de los artículos que sugerimos se encuentran en los almacenes de ferreteria, farmacias, almacenes de articulos de manualidades y supermercados.
- Utilice los pequeños envases, los bolsos ziplock de emparedado, o los divisores de la estructura con los pequeños pedazos de cartulina para hacer los compartimientos para los varios artículos en la caja de zapatos. Los niños pequeños aprecian la organización-ser capaces de volver todo a su lugar.
- La mayor parte de estas sugerencias son apropiadas y seguras para que los niños los utilicen independientemente; sin embargo, los objetos en algunos equipos pueden requerir la supervisión y/o la ayuda de adultos (ej, el colorante de alimento.)

#### DIVERSIÓN SENSORIAL

- crema de afeitar hipoalérgica, sin olor
- bandeja plástica
- colorante de alimento
- los palitos de helado, los peines limpios, tenedor plástico, etc.
- delantal o camiseta vieja [El adulto rocía los espacios, las líneas, u otras formas en la bandeja. Los niños esculpen, lijan, dibujan, y escriben.]

#### JARDÍN DE LA CAJA DE ZAPATO

- caja de zapato plastic-lined
- tierra de las materas
- paquetes de la semilla
- regadora de agua pequeña
- palitos de helado
- herramientas de jardín
- guantes para el jardín

#### EQUIPO DE PRIMEROS AUXILIOS/RESCATE

- linterna
- curas
- vendajes de las tiras de la tela
- vendajes
- banda/tira de soporte
- parche para el ojo
- gasa
- estetoscopio
- máscara quirúrgica

#### EXPLORADOR DE LA NATURALEZA

- guías de la naturaleza con fotos de pájaros, árboles, animales de la selva
- un pequeño libro de bosque y lápices de colorear
- binoculares
- lupa plástica
- cámara (de juguete o de verdad)
- chaleco o un morral pequeño con los bolsillos
- pequeños bolsos ziplock
- bolsa de semilla para pájaros

#### EQUIPO DE COLLAGE

- rollo de la cera/del arte papel del congelador
- abrigo de regalo/cinta recicladas
- pegamento o cinta de niños
- conos de pino caidos, otro materiales naturales
- gorrear los materiales: viejas llaves, botella plástica tapas, botones, tela desechos, etc.
- plumas del arte, brillo, etc.

#### PLASTILINA

- compre un tarro o haga la suya propia
- prensadora de ajo
- cuchillo plástico
- palitos de helado
- pedacitos de madera
- tapas plásticas
- bandejas/platos pequeños
- botones/bolitas para el pelo
- animales plásticos

#### RECETA PARA LA PLASTILINA

una taza de harina  
una cucharada de aceite  
una taza de agua  
media taza de sal  
dos cucharaditas crema tártar  
colorante de alimento

- Mezcle los ingredientes en un sartén
- Cocine a fuego bajo. Revuelva constantemente hasta que la plastilina se separe de los bordes del sartén.
- Pongalo en el papel de cera. Amaselo hasta que este suave.
- Conserve en un envase hermetico

### MÁS ALLA DE LA CAJA DE ZAPATOS

Recicle las cajas grandes que se pueden pintar/adornar para el juego dramático. Cree un carro, una nave espacial, un animal, una creatura, una casa, o una cueva. Amplíe las posibilidades del juego añadiendo bloques, linterna, mantel, y/o almohadas.

*Materiales:*

- caja grade
- pintura, cinta, marcadores
- libros del papel pintado para adornar y pegar
- cuchillo para uso general (para que adultos corten los agujeros)
- muestras de la alfombra

# Recursos

## ORGANIZACIONES

*Alliance for Childhood* •www.allianceforchildhood.net  
• Promueve polizas y practicas que apoyan el desarrollo y juego saludable de los niños.

*American Specialty Toy Retailing Association* •www.astratoy.org  
• Busque aqui almacenes de juguetes que tienen juguetes de calidad.

*Campaign for a Commercial-Free Childhood*  
Judge Baker Children's Center •www.commercialexploitation.org  
• Coalición trabajando para detener prácticas publicitarias que lastiman a los niños.

*New American Dream* •www.newdream.org  
• Ayuda las familias a ser cosumidores responsables, para proteger el medio ambiente, enriquecer la calidad de vida y promover justicia social.

*Commonsense Media* •www.commonsensemedia.org  
• Ponen en orden los medios de comunicación, incluyendo ejemplos modelos de comercialismo, violencia y estereotipos.

*International Play Association* •www.ipausa.org  
• Trabaja para proteger, preservar y promover el juego, como un derecho fundamental para todos los niños.

*Media Education Foundation* •www.mediaed.org  
• Provee videos educacionales de literatura en los medios.



## DVDs

• *Mickey Mouse Monopoly: Disney, Childhood & Corporate Power* Media Education Foundation; www.mediaed.org

• *Where Do the Children Play?* Michigan Television; michigantelevision.org

## LIBROS

• Carlsson-Paige, N. (2008). *Taking Back Childhood: Helping Your Kids Thrive in a Fast-Paced, Media-Saturated, Violence-Filled World.* New York: Hudson St. Press.

• DeGaetano, G. (2004). *Parenting Well in a Media Age: Keeping Our Kids Human.* Fawnskin, CA: Personhood Press.

• Levin, D. E. & Kilbourne, J. (2008). *So Sexy So Soon: The New Sexualized Childhood & What Parents Can Do To Protect Their Kids.* New York: Ballantine Books.

• Levin, D. E. & Carlsson-Paige, N. (2006). *The War Play Dilemma: What Every Parent and Teacher Needs to Know* (2nd Edition). NY: Teachers College Press.

• Linn, S. (2008). *The Case for Make Believe: Saving Play in a Commercialized World.* New York: The New Press.

• Linn, S. (2005). *Consuming Kids: Protecting Our Children from the Onslaught of Marketing and Advertising.* NY: New York Anchor.

• Louv, R. (2006). *Last Child in the Woods.* Chapel Hill: Algonquin Books.

• Masi, W. (Ed.). *Baby Play* (2001) and *Toddler Play* (2001). [Gymboree Books]. Creative Publishing International.

• Schor, J. (2004). *Born to Buy: The Commercialized Child & the New Consumer Culture.* NY: Scribner.

• Topal, C.W. & Gandini, L. (1999) *Beautiful Stuff! Learning with Found Materials.* Worcester, MA: Davis Publications, Inc.



**TRUCE es un grupo nacional de educadores concentrados profundamente sobre el impacto de el entretenimiento y los juguetes de los niños en el juego y el comportamiento de niños en nuestros salones de clase.**

### **Las metas de TRUCE son:**

- ▶▶ Para alzar conciencia pública sobre los efectos negativos de juguetes, violencia, estereotipos y de medios sobre niños, familias, escuelas y a trabajar para limitar la influencia dañosa de la sociedad.
- ▶▶ Trabajar para limitar la influencia dañina de entretenimiento de los niños no saludables. .
- ▶▶ Para proveer niños con juguetes y actividades que promueven juego saludable y comportamiento sin violencia en el hogar y la escuela.
- ▶▶ Para crear un esfuerzo amplio para eliminar la comercialización y reducir la venta de juguetes violentos.
- ▶▶ Para apoyar el esfuerzo de para lidiar con temas en cuanto a los medios, juguetes y el juego.

Para mas informacion acerca de que pueda hacer, para darnos sus comentarios y opiniones o para dejarnos saber como usted esta usando esta guia, por favor contactenos:

**TRUCE, PO Box 441261, Somerville, MA 02144**

**www.truceteachers.org • truce@truceteachers.org**

**TRUCE Le da las gracias a Matt Damon por su generoso apoyo.**