

3. UNA PIZARRA

- Es un juguete asequible y que siempre gusta a los niños.
- Se puede usar a partir de los 2 o 3 años.
- Ayuda a desarrollar la psicomotricidad fina y la grafomotricidad.
- También estimula la imaginación y creatividad.
- Les ayuda a desarrollar el juego simbólico: los niños jugarán a los maestros y eso también favorece la relación con los otros.

2. PIEZAS DE CONSTRUCCIÓN

- Las piezas de construcción son una buena elección. Es un juguete con muchas posibilidades.
- Está indicado para estimular la imaginación y creatividad: podrán crear y construir sin límites.
- También mejora la psicomotricidad fina y estructuración espacial.
- Ideal a partir de los 2 años, respetando las indicaciones de seguridad.

1. UNA BICICLETA

- Si está dentro de sus posibilidades, no duden en regalarla.
- Permite disfrutar del ocio y del tiempo libre.
- Es una forma ideal de animarles a hacer ejercicio físico.
- Desarrolla capacidades como el equilibrio, resistencia, fuerza, control de piernas...
- Cuando se disfruta con padres y hermanos, es una ocasión excepcional de hacer familia.

...Y ADEMÁS

- Existen otros juguetes en el mercado: investiguen para qué edad están recomendados y los aspectos que ayudan a estimular.
- En cualquier caso, intente asesorarse antes de la elección.

FOLLETOS DE AYUDA A PADRES Y MADRES



MIS DIEZ JUGUETES RECOMENDADOS

Elaborados por *Jesús Jarque García*

www.jesusjarque.com

TENER EN CUENTA

- Este folleto pretende darles una oferta de posibilidades de los juguetes que pueden regalar a los niños.
- Antes de elegir un juguete tendrán en cuenta las edades recomendadas por el fabricante.
- También tendrán muy presentes las recomendaciones generales para estos productos: que cumplan con las normas de seguridad e higiene y otras similares.
- El folleto está pensado también para niños con necesidades especiales.

10. LOTE DE COCHES

- Es una buena opción para desarrollar el juego simbólico y la imaginación. Son válidos a partir de los 2 años.
- Se trata de un lote de cinco a diez coches como máximo.
- Es preferible que sean coches genéricos, es decir que no sean coches de policía o ambulancias, para favorecer la imaginación.
- Solo deben necesitar las manos de los niños para funcionar.

9. MUÑECOS Y MUÑECAS

- Es ideal para niños y niñas de 2 a 8 años.
- Son preferibles los muñecos genéricos, por ejemplo, que no esté definida su profesión.
- No es necesario que estén articulados.
- Son ideales para estimular el juego simbólico, el lenguaje y la imaginación.

8. BOLOS Y DIANAS

- Los hay adaptados para diferentes edades a fin de garantizar la seguridad, pero pueden emplearse a partir de los 4 años.
- Desarrollan la coordinación óculo - manual y el control de brazos.
- Además sirven para respetar normas y favorecen la interacción con otros niños.

7. UN PATINETE

- Hay patinetes de tres ruedas para niños pequeños y otros preparados para niños mayores.
- Desarrolla el ejercicio físico al aire libre, estimula la psicomotricidad, el equilibrio y la fuerza; también estimula la percepción y orientación espacial.
- Requiere la supervisión de un adulto y el uso de sistemas de protección adecuados.

6. LOTE DE ANIMALES

- Se trata de lotes que traen diferentes animales salvajes o domésticos.
- Favorece el juego simbólico, la imaginación, la creatividad y el lenguaje.
- Están recomendados para niños de 2 a 8 años.

5. COCINITAS, TALLERES O MERCADO

- Especialmente indicados para desarrollar el juego simbólico.
- Favorecen la interacción social, porque implican siempre a otras personas. También favorecen el lenguaje y la psicomotricidad fina.
- Están indicados para niños a partir de los 2 años.

4. JUEGOS DE MESA

- Se trata de juegos tradicionales como la Oca, Parchís, Ajedrez, Damas, Dominós, Naipes...
- Son juegos que ayudan a la relación con otros niños, a respetar las normas y la toma de turnos.
- Pero además, estos juegos estimulan muchas habilidades cognitivas: planificación, anticipación, toma de decisiones, autocontrol, desarrollar una estrategia...
- Recomendados a partir de los 5 años.