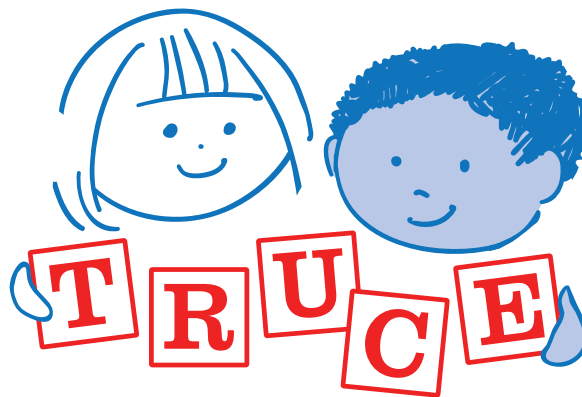


# Los Juguetes, El Juego y Los Niños Pequeños Guía de Acción

Sixteenth Edition



## Teachers Resisting Unhealthy Children's Entertainment

### El Juego Está En Peligro

El juego es esencial para el desarrollo sano y el aprendizaje de los niños. Los niños traen información de su experiencia con el juego para obtener conocimiento, satisfacer necesidades sociales y emocionales y adquirir destrezas necesarias para la vida. Cuando juegan de modo creativo, los niños crean las bases para el aprendizaje académico.

Debido a la fuerte influencia de los medios electrónicos — tales como la televisión, las películas, los vídeos, los DVDs, las computadoras y los videojuegos — los niños pasan más tiempo enfrente de la pantalla y menos tiempo jugando de modo creativo ya sea solos o con los demás. El tiempo que pasan enfrente de la pantalla reduce sus experiencias directas con el mundo real y aumenta el tiempo que pasan en el mundo virtual. Este cambio está socavando el juego creativo.

Además, los esfuerzos por enseñar habilidades académicas a niños cada vez menores en los ambientes educativos infantiles reducen aún más el tiempo para el juego constructivo de los niños.

Cuando sí juegan los niños, a menudo juegan con juguetes asociados a los programas de televisión y las películas. Estos juguetes alientan a los niños a imitar las historias que ven en la pantalla en lugar de crear el juego usando sus propias imaginaciones e ideas.

La poderosa mercadotecnia por los medios de comunicación y por los fabricantes de juguetes (15 mil millones de dólares al año en publicidad) puede debilitar la capacidad de los padres de elegir juguetes de alta calidad que apoyen el juego creativo. Estados Unidos es el único país que no regula la mercadotecnia para los niños.



### ¡El Juego Pertenece En La Escuela!

Los maestros y las escuelas están bajo presión por reducir o eliminar el recreo a fin de crear más tiempo para enseñar destrezas académicas que preparen a los niños a aprobar exámenes. Las experiencias de juegos de calidad promueven destrezas que son necesarias para el éxito académico en la escuela primaria, tales como el pensamiento crítico, las habilidades para la solución de problemas, la curiosidad, la persistencia, la creatividad, y el amor al aprendizaje. Los niños pequeños necesitan tiempo para jugar en la escuela a fin de desarrollar estas habilidades fundamentales. (Ver "Crisis en la guardería: La razón por la cual los niños necesitan jugar en la escuela". Disponible en [www.allianceforchildhood.org](http://www.allianceforchildhood.org)) [No está disponible en Español.]

### ESTA GUÍA LES AYUDARÁ A LOS PADRES Y LOS EDUCADORES

promover el juego creativo y constructivo, a hacer elecciones informadas sobre los juguetes, y trabajar con otros en la casa, la escuela, y la comunidad a fin de apoyar el juego positivo.

# Promoviendo El Juego Responsable

## Lo Que Pueden Hacer Los Padres y Maestros

Desde que la Comisión Federal de las Comunicaciones desreguló la televisión de los niños en 1984, ha sido legal dirigir la publicidad televisiva a los niños. Como resultado, los juguetes más vendidos están ligados a los programas de televisión para niños y a otros medios electrónicos. Muchos de éstos promueven la violencia, y se enfocan en un comportamiento y apariencia sensual; además, la mayoría de los anuncios promueven la compra desmedida. La desregulación ha hecho que elegir los juguetes que crean un ambiente de juego sano sea más difícil para los adultos. El ocuparse de este desafío proporciona oportunidades para construir canales de comunicación y compartir valores con los niños. Esto también ofrece a los adultos una oportunidad para trabajar con las escuelas y la comunidad a fin de crear opciones de juego positivas para los niños.

## Padres e Hijos

- Pase tiempo jugando con su hijo todos los días. Salga a jugar afuera cada vez que pueda.
- Planeen juntos las compras de juguetes para limitar el impulso de comprar y estimular en exceso las visitas a las tiendas de juguetes.
- Proporcione tiempo diario y sin interrupciones para el juego y organice los materiales del juego para que estén fácilmente al alcance de los niños.
- Cree una “zona sin pantalla” en su hogar donde los niños puedan jugar.



## Padres y Otros Padres

- Apoye los esfuerzos entre sí para evitar comprar juguetes violentos o artículos con logotipos relacionados a películas, programas de televisión u otros medios.
- Trabajen juntos para reducir la dependencia de los niños a las pantallas y juegos relacionados con los medios.
- Comparta recursos e ideas para actividades constructivas, juguetes, libros, regalos de cumpleaños, eventos, y excursiones.

- Comparta esta Guía TRUCE con sus parientes y otras familias a fin de apoyar sus esfuerzos para promover el juego sano.

## Padres y Maestros

- Exprese su oposición a tener un fuerte enfoque en la enseñanza de destrezas académicas a niños pequeños a costa del juego.
- Apoye los esfuerzos de las escuelas para promover el juego.
- Organice un evento para los padres acerca de la importancia del juego y distribuya la Guía de acción “Los juguetes, el juego” de TRUCE.
- Trabajen juntos para desarrollar políticas escolares que promuevan el juego sano, creativo, y ayude a las escuelas obtener una variedad de juguetes de calidad y juego.
- Inicie en casa una biblioteca de préstamo de libros y juguetes para proporcionar opciones de juego positivas y modelo.

## Padres y Comunidad

- Cree coaliciones entre grupos comunitarios existentes que apoyan el juego sano para los niños.
- Planee un foro comunitario para promover la conciencia pública acerca del juego constructivo.
- Organice esfuerzos para expresar sus preocupaciones y tomar acción contra el marketing de juguetes dañinos. Quéjese a los almacenes, escriba cartas a los periódicos, llame a los canales de televisión cuando vea publicidad de juguetes ofensiva dirigida a los niños.
- Planee un evento para intercambiar juguetes violentos por juguetes y libros constructivos. Involucre a los niños mayores en estos esfuerzos.
- Cuando vea un juguete violento, ofensivo o de carácter sexual, tome acción — escriba un correo electrónico o una carta a las empresas de juguetes o a los almacenes. Explique sus preocupaciones usando la información de esta “Guía de Acción”.

## Ayudar a Los Niños a Usar de Forma Segura El Juego Para Responder a Acontecimientos Atemorizantes

Cuando los niños ven imágenes atemorizantes o confusas en los medios, ellos suelen usar el juego para comprender sus pensamientos y sentimientos. Aquí hay algunas sugerencias sobre cómo puede ayudarles:

- Supervise a los niños mientras juegan para aprender más acerca de lo que saben y lo que les preocupa.
- Si el juego se torna atemorizante o peligroso, intervenga con delicadeza y rediríjalo. Por ejemplo, pregunte de qué forma las personas se pueden ayudar unas a otras. Proporcione juguetes que pueden mejorar las cosas, tales como vehículos de rescate y equipamiento médico. Más que redirigir el juego, siga el liderazgo de los niños. Ayúdeles a crear maneras diferentes de ampliar el juego.
- Después del juego, hable con los niños acerca de lo que jugaron. Tranquilícelos en cuanto a su seguridad. Aclare las confusiones. Conteste a las preguntas con sencillez.

# Escoja juguetes de valor



## Los juguetes tienen un alto valor de juego cuando...

- Se pueden usar de muchas maneras.
- Dejan que los niños tengan el control del juego.
- Les interesan a niños de varias edades y niveles de desarrollo.
- No están ligados a los videojuegos, las computadoras, la televisión o las películas.
- Se pueden usar con otros juguetes para juegos nuevos y más complejos.
- Duran un largo tiempo y continúan siendo parte del juego mientras los niños desarrollan nuevos intereses y destrezas.
- Promueven interacciones respetuosas sin violencia o estereotipos entre niños.
- Ayudan a los niños a desarrollar destrezas importantes para seguir aprendiendo y tener un sentido del dominio.
- Los niños pueden jugar con el juguete a solas o con otros niños.
- Las niñas y los niños pueden disfrutar del juguete.

## Escoja juguetes que promueven...

**APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO A TRAVÉS DEL JUEGO.** Los juguetes de valor realzan la capacidad natural de los niños para involucrarse en juegos imaginativos y significativos que les permiten probar nuevas ideas, resolver sus propios problemas y encontrar sus propias soluciones. Cuando los niños juegan de esta forma, ellos desarrollan una base sólida que los prepara para tener éxito en la escuela.

**EL JUEGO SOCIAL POSITIVO.** Juguetes como las pelotas, los cubos, y los disfraces animan a los niños a cooperar y crear juego positivo con otros niños. El juego competitivo enseña a los niños que sus compañeros son sus oponentes y que ganar es el objetivo principal. Cuando apoyamos a la cooperación, los niños aprenden a respetar a las ideas de otros, encontrar soluciones a los desafíos, y trabajar juntos hacia un objetivo común.

### EL RESPETO POR EL MEDIO AMBIENTE.

**REDUCZA:** Involucre a los niños en clasificar los juguetes que ya no son acordes a su edad. Dónelos a organizaciones locales u organice un evento de intercambio de juguetes.

**REUTILICE:** Guarde los juguetes cuando los niños pierdan el interés en ellos y reintrodúzcalos más tarde.

**RECICLE:** Transforme los objetos cotidianos en juguetes. Utilice materiales reciclados para crear instrumentos, materiales para arte y juguetes.



## Una Reflexión Acerca de La Naturaleza y El Ambiente

Los adultos pueden fomentar la curiosidad natural de los niños sobre el mundo que les rodea. Ayúdelos a encontrar cosas pequeñas como hojas, bellotas, o piedras para generar la curiosidad, el interés e incluso el juego. Los niños aprenden de los comportamientos de los adultos, entonces comparta su interés en la naturaleza con su hijo.

# Escoja Juguetes Que Proporcionen Oportunidades

**EL JUEGO TEATRAL** ayuda a los niños a dominar su experiencia, modificar sus propias ideas, y aprender nuevas destrezas tales como negociar con otros. Ejemplos de materiales dramáticos: bloques, disfraces, piezas de tela, muñecas, marionetas, accesorios para recrear lugares reales (la oficina de correos, el restaurante, la tienda, el consultorio del médico).

**EL JUEGO ARTICULADO** con objetos pequeños desarrolla el control de los músculos pequeños, la coordinación de ojo-mano y la discriminación visual – las destrezas necesarias para leer y escribir. Este juego enseña acerca de las relaciones entre los objetos, lo cual es un proceso fundamental para la comprensión de las matemáticas y las ciencias. Ejemplos de materiales manipulativos: juegos de construcción, rompecabezas, tableros, bloques de patrón, y juguetes con piezas entrelazadas (Legos básicos, Lincoln Logs, K'nex).

**JUGAR A LOS JUEGOS** enseña a tomar turnos, ser miembro de un grupo, y seguir instrucciones. Estas son destrezas que los niños desarrollan muy gradualmente, por lo tanto empiece con juegos simples tales como cantar rondas y jugar a la pelota.

**LAS ARTES CREATIVAS** animan a la auto-expresión, el desarrollo de las habilidades motoras finas y el uso de símbolos, una habilidad fundamental para solucionar los problemas y el alfabetismo. Ejemplos de materiales para las artes creativas: papel en blanco de diferentes tamaños y colores, crayolas, marcadores, tijeras, pegamento, materiales reciclados, estampillas, arcilla y costureros.

**EL JUEGO FÍSICO** promueve la conciencia corporal saludable y la coordinación así como las oportunidades para la interacción social. Utilice las ideas de Reduzca, Reutilice, y Recicle para los intercambios de juguetes: estructuras de escalar, bicicletas, patinetes y otros juguetes con rueda.



## APAGA LA PANTALLA: ENCIENDE EL JUEGO

A medida que los dispositivos portátiles y los juegos de computadora se vuelven más dominantes, los niños pasan menos tiempo involucrados en el juego creativo social y en el juego solitario. Recuerde brindar tiempo “libre de medios sociales” todos los días para ayudar a los niños a descubrir sus propios intereses. Asegúrese de que jueguen afuera donde puedan crear sus propios juegos. Ayúdeles averiguar qué hacer cuando la pantalla está apagada.

### GRANDE ALMACENES DE GRANDES CADENAS RARAMENTE SON SELECTIVAS EN LOS JUEGOS QUE PROMUEVEN.

Apoye a tiendas de juguetes independientes y especializadas que están comprometidas a vender juguetes de alta calidad. Visite la página — [www.astratoy.org](http://www.astratoy.org) — “American Specialty Toy Retailing Association” para obtener más información.

## Juguetes y Tendencias de Juguetes a Evitar

### LOS JUGUETES TIENEN VALOR DE JUEGO LIMITADO CUANDO...

- Pueden ser utilizados solamente de una manera promoviendo a que todos los niños jueguen de la misma manera.
- Lucen interesantes pero rápidamente se convierten en aburridos porque sólo requieren que los niños aprieten un botón y miren lo que pasa.
- Hacen el juego “por” los niños, en lugar de promover la exploración y dominación del juego.
- Hacen que los niños pasen más tiempo en la televisión u otros medios, y dejan que la pantalla tome el control del juego.

- Tientan a los niños a ver los programas de televisión u otros medios ligados al juguete.
- Promueven la violencia y el comportamiento de carácter sexual, los cuales pueden llevar a un juego agresivo e irrespetuoso.
- Separa a las niñas y los niños con juguetes que son divididos por género.
- Introduce conceptos académicos a una edad demasiado temprana, dejando menos tiempo para el juego creativo que prepara mejor a los niños para el aprendizaje académico.

# Evite Juguetes Que Promuevan...

**MEDIA MANIA: JUGUETES Y JUEGOS LIGADOS A LOS MEDIOS.** Juguetes y juegos tradicionales tales como pelotas, juegos de mesa, rompecabezas y muñecos con temas de programas de la televisión y películas fomentan que los niños imiten lo que ven en la pantalla en lugar de usar su imaginación. Cada vez que ellos juegan con un juguete o un juego de alguna marca, se les recuerda a los niños que pidan más productos de esa misma marca. Y cada vez que se lanza una nueva película o programa de televisión, es más probable que quieran todos los nuevos juguetes y juegos ligados a ella. Por ejemplo: el clásico juego de Uno destaca el programa de televisión Hannah Montana y Lego está promoviendo las películas de Star Wars, Batman, e Indiana Jones. Con frecuencia estos juguetes que están ligados a los medios les presentan a los niños pequeños a un contenido calificado para niños mayores.

**BANG, BANG... ESTÁS MUERTO! JUGUETES CON TEMAS QUE SE CENTRAN EN LA VIOLENCIA.** Los niños usan el juego para tomar control sobre sus experiencias con acontecimientos atemorizantes e imágenes violentas que ven en la pantalla. Pero los juguetes como el "Iron Man Firing Missile" y "Stealth Launch Batimobile" sustituyen el juego creativo y constructivo. Muchas veces, estos juguetes provienen de una publicidad violenta que es calificada para los niños mayores y dirigida específicamente a los varones; estos promueven el juego que imita la violencia de la pantalla. Los juguetes enseñan a los niños a usar la violencia para resolver problemas; hacen que la violencia se vea divertida y fácil; además les presenta al mundo como un lugar violento y atemorizante.

**MUY SEXY MUY PRONTO: JUGUETES CON TEMAS QUE SE CENTRAN EN LA SEXUALIDAD Y LA APARIENCIA FÍSICA.** Los juguetes como las muñecas "Barbie", "Bratz" y "Las Princesas Disney" hacen que el juego de las niñas se centre en ir de compras, la apariencia física y ser "sexy" – incluyendo estar delgada, usar maquillaje y llevar ropa "sexy". Estos juguetes enseñan a las niñas menores a actuar como si fueran mayores a una edad muy temprana y que su apariencia física determina su valor. Estos mensajes confunden a las niñas y promueven estereotipos de género rígidos, una imagen propia negativa así como desórdenes alimenticios en las niñas. Los juguetes que imitan a los superestrellas a través de la ropa "sexy", el maquillaje, los teléfonos celulares y los micrófonos los fomentan a identificarse con ejemplos sexualmente provocativos.

**BOMBOS Y PLATILLOS: ACTIVIDADES TRADICIONALES LIGADAS A LOS APARATOS ELECTRÓNICOS.** Los juguetes electrónicos toman control del juego, tienen formas de uso

limitadas, se dejan de usar rápidamente y pueden hacer que los juguetes tradicionales parezcan aburridos. Ellos prometen enseñar a los niños destrezas usando métodos que no se han comprobado en investigaciones. Por ejemplo, los sistemas digitales de arte que utilizan las computadoras para sustituir los dibujos propios de un niño también quitan la práctica de solucionar los problemas y la experiencia imaginativa y sensorial que proporcionan los materiales de arte tradicionales. El impacto de los "equipos electrónicos de lectura" con CDs, DVDs, y fichas, como "Hooked on Phonics Discover Reading Sets", puede socavar las ventajas del desarrollo del lenguaje, el amor a la lectura y la creación de lazos afectivos entre los padres y sus hijos cuando los padres les leen libros.

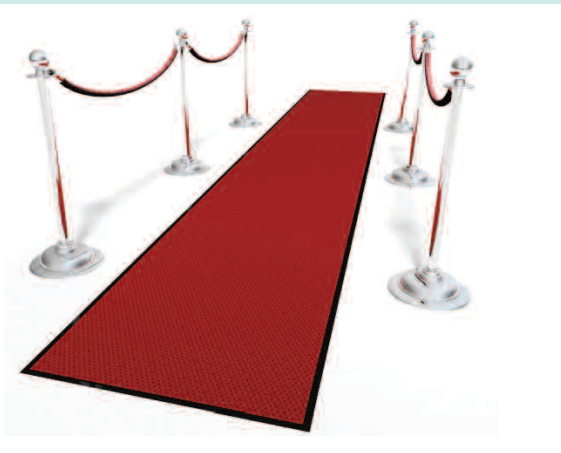
**LOCURA DE BEBÉ: LOS APARATOS ELECTRÓNICOS PARA LOS BEBÉS Y LOS NIÑOS PEQUEÑOS.** Los bebés y los niños pequeños aprenden mejor al relacionarse con gente y materiales para ver los efectos de sus acciones. Los juguetes electrónicos enseñan a los bebés que el juego está hecho para ellos y les impide crear sus propias acciones e ideas. Los juguetes electrónicos "educativos", para niños menores de 6 meses, afirman que enseñan letras y sonidos. No hay ninguna investigación que apoye esta promesa. Los centros de música electrónicos y las cajas musicales pueden distraer y entretener, pero también rempazan la interacción humana y la curiosidad, los pilares fundamentales del aprendizaje.

## ¡Cuidado Con La Locura Por Las Princesas!



A maestros y padres de todas partes del mundo les preocupa la "locura por las princesas" impulsada por las películas de Disney y el marketing agresivo de sus juguetes. Ven que "la locura por las princesas" está afectando el juego, el comportamiento, las relaciones, los intereses, las tendencias del consumidor, y la comprensión de los roles de género de las niñas (y niños). Los padres y los maestros pueden trabajar juntos para ayudar a los niños a no verse afectados por este marketing, desarrollar temas de juegos creativos y ampliar las posibilidades de las niñas más allá del "juego de princesa".

# Los Juguetes, El Marketing y Los Medios



## Todos los niños quieren ser “estrellas”

Debido a la exposición constante a los medios, muchos niños hoy día sueñan con ser “estrellas”. Muchas veces, los niños se concentran en imitar a las últimas estrellas de música pop como Miley Cyrus o Taylor Swift que no son modelos a imitar apropiados para los niños pequeños. Más y más juguetes animan a los niños a imitar a las estrellas. Un objetivo tan irrealista y limitado puede socavar el juego creativo de los niños y impedirles desarrollar sus intereses naturales.

## Compradores Tengan Cuidado: La Verdad Sobre Las Calificaciones Por Edades En Las Cajas de Los Juguetes

Cuando elijen los juguetes, muchos padres se fían de las recomendaciones impresas en las cajas. No hay regulaciones para la manera en que las empresas fabricantes de juguetes determinan las calificaciones por edades. Los fabricantes pueden poner cualquier calificación que quieran en una caja de juguete. Sólo se requiere que los fabricantes avisen a los consumidores que un juguete no se recomienda para niños pequeños porque tiene piezas pequeñas. Eso no es una calificación por edades. No confíe sólo en las calificaciones. Confíe en lo que sabe acerca de su hijo.



## La Pérdida del Juego Tradicional

Hasta los juguetes tradicionales como las bicicletas, las pelotas, los materiales de arte y los peluches han sido dominados por los medios, con frecuencia en una manera que promueve las divisiones de los géneros en el juego. Las pelotas han sido marcadas con logotipos de películas como Spiderman y Toy Story. Para las niñas, hay plastilina de colores pasteles que está ligada a Dora The Explorer. Hay kits de Lego ligados a Star Wars. las bicicletas separan los géneros por colores, destacando personajes como “Spiderman” y “Barbie Princess”. Estas divisiones de género hacen difícil que los padres pueden pasar juguetes de hijo a hija y vice versa. Además, el desarrollo de marca puede llevar a:

- Elecciones de juguetes poco prudentes basadas en logotipos y marcas y no en el valor del producto.
- Situaciones en las que los compañeros rechazan o celebran a un niño en función a las marcas de juguetes que tiene.
- Quejas y tensiones en la relación entre padre y hijo.

# Caja de Zapatos Con Regalos — para horas de juego creativas

Generalmente, el darle regalos a los niños significa comprar juguetes fabricados en un gran almacén. Aquí le presentamos una idea de regalo alternativa que se puede hacer fácilmente. Las cajas de zapatos con regalos son colecciones de artículos pequeños y familiares que se organizan alrededor de un tema de juego y se presentan de una manera interesante. También demuestran que los juguetes costosos en paquetes de lujo no son necesariamente los mejores.

- Adorne una caja de zapatos vacía o una caja con tapa con papel de regalo y pegatinas.

- Elija un tema y ponga una etiqueta en la caja que incluya una palabra sencilla y un dibujo del tema.
- Busque estos artículos en ferreterías, farmacias, papelerías, tiendas de artesanías y supermercados.
- Utilice envases pequeños, bolsitas de plástico herméticas, o haga separadores con pequeñas piezas de cartulina a fin de hacer compartimientos para los varios artículos en la caja de zapatos. A los niños pequeños les gusta organizar los juguetes colocándolos todos a su lugar.

Asegúrese de que estas sugerencias sean apropiadas y seguras para que los niños pueden jugar con ellas sin supervisión; algunos artículos, tales como los colorantes alimenticios, pueden requerir la supervisión de un adulto.

## Ideas de Temas Para Las Cajas de Zapatos Con Regalos: use las que se presentan aquí o cree las suyas.

### EL JUEGO EN LA BAÑERA

- jarras graduadas y cucharas de medir para verter el agua
- botellas de plástico vacías con tapones diferentes
- tubería de plástico transparente
- toallitas de algodón
- muñecas pequeñas que se pueden bañar
- tapones de plástico y aluminio
- barquitos de plástico pequeños, juguetes de animales y personas

### EXPLORADOR DE LA NATURALEZA

- guías de la naturaleza con fotos de pájaros, árboles, y animales de la selva
- cuaderno de bocetos pequeño y lápices para colorear
- binoculares
- lupa plástica
- cámara (de juguete o verdadera)
- chaleco o una mochila pequeña con bolsillos
- bolsas herméticas de plástico pequeñas
- alimento para aves

### CAJA DE ZAPATO PARA JARDÍN

- caja de zapatos con forro de plástico
- tierra para macetas
- semillas
- regadera pequeña
- palos de paleta
- herramientas de jardín
- guantes para el jardín

### KIT DE RESCATE/PRIMEROS AUXILIOS

- linterna
- curitas
- vendas o piezas de tela para usar como venda
- vendas elásticas
- cabestrillo
- parche ocular
- gasa
- estetoscopio
- mascarilla quirúrgica

### KIT DE COLLAGE

- rollo de papel de cera/de manualidades/ para congelador
- papel de regalo y cinta
- pegamento o cinta adhesiva para niños
- piñas caídas y otro materiales naturales
- materiales encontrados: llaves viejas, tapones de botellas de plástico, botones, piezas de tela, etc.
- plumas, purpurina, etc.

### PLASTILINA

- compre un envase pequeño de plastilina no tóxica o fabrique la suya
- prensa de ajos
- cuchillo de plástico
- paletas de helados
- tarugos de madera
- tapas de plástico
- platos/bandejas de plástico
- botones/cuentas
- animales de plástico

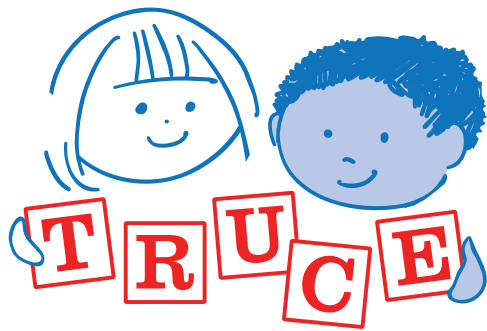


## MÁS ALLÁ DE LAS CAJAS DE ZAPATOS

Recicle las cajas grandes que se puedan pintar y adornar para juegos teatrales. Cree un carro, una nave espacial, un animal, una criatura, una casa o una cueva. Amplíe las posibilidades del juego añadiendo algunos bloques, una linterna, un mantel, y unas almohadas.

- MATERIALES:**
- caja grande
  - pintura, cinta, marcadores
  - muestras de papel tapiz para decorar y pegar
  - navaja multiusos (para que los adultos hagan agujeros)
  - muestras de alfombra

# Información Adicional y Recursos



## Teachers Resisting Unhealthy Children's Entertainment

Para obtener más información acerca de lo que puede hacer, darnos sus comentarios y opiniones o para hacernos saber cómo está usando esta guía, por favor escribanos un correo electrónico a [www.tructeachers.org](http://www.tructeachers.org) o a [truce@tructeachers.org](mailto:truce@tructeachers.org), o envíenos un correo postal a 160 Lake View Avenue, Cambridge, MA 02138, USA.

**TEACHERS RESISTING UNHEALTHY CHILDREN'S ENTERTAINMENT (TRUCE) ES UN GRUPO NACIONAL DE EDUCADORES** muy preocupados por la forma en que el entretenimiento y los juguetes para niños de hoy en día afectan el juego y el comportamiento de los niños en nuestros salones de clase.

Las metas de TRUCE son:

- Crear conciencia pública acerca de los efectos negativos de juguetes y medios violentos, de carácter sexual y con estereotipos en los niños, familias, escuelas y sociedad.
- Trabajar para limitar la influencia dañina del entretenimiento no sano para los niños.
- Brindar información a los adultos acerca de juguetes y actividades que promueven un juego sano y un comportamiento sin violencia en el hogar y la escuela.
- Crear un esfuerzo amplio para eliminar el marketing para los niños y reducir la venta de juguetes que promueven el juego violento.
- Apoyar los esfuerzos de los padres y maestros para lidiar con temas relacionados a los medios, los juguetes y el juego.

TRUCE agradece a Matt Damon por su generoso apoyo.

## SITIOS WEB

### Alliance for Childhood

[www.allianceforchildhood.net](http://www.allianceforchildhood.net)

Sale en defensa del juego de calidad y prepara políticas que lo ayudarán en sus esfuerzos para defender el juego.

### American Specialty Toy Retailing Association

[www.astratoy.org](http://www.astratoy.org)

Busque aquí almacenes y fabricantes de juguetes de calidad.

### Campaign for a Commercial-Free Childhood

<http://www.commercialexploitation.org>

<http://www.commercialexploitation.org>

Trabaja para detener el marketing que daña a los niños. Artículos y hojas de datos útiles. Regístrese para participar en campañas para detener las prácticas dañinas de los comerciantes.

### Empowered by Play

[www.empoweredbyplay.org](http://www.empoweredbyplay.org)

Ayuda a las familias y maestros a proteger y promover el juego en la casa y la escuela. Se encuentran muchos recursos útiles.

### International Play Association

<http://www.ipausa.org>

Trabaja para proteger, preservar y promover el juego como un derecho fundamental de todos los niños.

### Media Education Foundation

<http://www.mediaed.org>

Produce películas educativas poderosas en los medios así como marketing y temas de los niños a fin de educar y promover el debate entre los adultos.

## LIBROS

Carlsson-Paige, N. (2009). *Taking Back Childhood: A Proven Roadmap for Raising Confident, Creative, Compassionate Kids*. 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. & Carlsson-Paige, N. (2006). *The War Play Dilemma: What Every Parent and Teacher Needs to Know (2nd Edition)*. NY: Teachers College 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.

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: Saving Our Children from Nature-Deficit Disorder*. Chapel Hill: Algonquin Books.

Meier, D., Engel, B. & Taylor, B. (2010). *Playing for Keeps. Life and Learning on a Public School Playground*. New York: Teachers College Press.

Miller, E. & Almon, J. (2009). *Crisis in the Kindergarten: Why Children Need to Play in School*. Alliance for Childhood [[www.allianceforchildhood.org](http://www.allianceforchildhood.org)]

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

## DVDs

Consuming Kids The Commercialization of Childhood. Media Education Foundation [<http://www.mediaed.org>]

Game Over. [<http://www.mediaed.org>]

Mickey Mouse Monopoly: Disney, Childhood & Corporate Culture. [<http://www.mediaed.org>]

Play Again. [<http://www.groundproductions.com/playground>]

Where Do the Children Play? [<http://www.michigantelevision.org>]