



Regalos por la igualdad.

Sin género de dudas.
Sin estereotipos de género.

GUÍA PRÁCTICA PARA COMPRAS RESPONSABLES.

ICI Instituto
Canario
de Igualdad

 Gobierno
de Canarias

Consejo 1:

No hay juegos o juguetes de niños o de niñas. Para jugar con un coche o una muñeca, solo se necesita el coche o la muñeca. Asegúrate de que, en el catálogo, la caja y la publicidad del juguete aparezcan niñas y niños, o nadie, para no condicionar su elección.

Ejemplos:

- Una cocinita cuya caja tenga la foto del juguete, o venga ilustrada de la foto de una niña y un niño jugando, pero nunca solo con un género. Tanto a un niño como una niña pueden gustarles cocinar.
- Una muñeca en cuyo envoltorio aparezca la imagen del juguete, o venga acompañada de la foto de una niña y un niño que juegan. De esta forma evitamos que los cuidados se sigan asociando a las niñas.

**OBJETIVOS
DE DESARROLLO
SOSTENIBLE**



Objetivo 5: Lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y las niñas.

5.1 Poner fin a todas las formas de discriminación contra todas las mujeres y las niñas en todo el mundo.

Pregúntate

¿Transmite la idea de que puede ser jugado por niñas y niños indistintamente?

Consejo 2:

Los colores no son de niños o de niñas. Ni el rosa gusta solo a las niñas, ni el azul gusta únicamente a los niños. Si entendemos que cada menor es diferente, sus gustos lo serán también en función de su personalidad y preferencias. Piensa qué colores concretos le gustan.

Ejemplos:

- Si el color preferido de tu hija es el amarillo y pide un coche para jugar, si ves dos coches, uno amarillo y otro de color rosa, no deberías tener dudas sobre cuál regalar.
- Si el color favorito de tu sobrino es el violeta, y desea una bicicleta que podemos conseguir en ese color, nos aseguramos de que va gustarle mucho más que otra de color azul.

**OBJETIVOS
DE DESARROLLO
SOSTENIBLE**



Objetivo 5: Lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y las niñas.

5.1 Poner fin a todas las formas de discriminación contra todas las mujeres y las niñas en todo el mundo.

Pregúntate

Su color o el de su envoltorio, ¿me hace pensar que está dirigido, sin distinción, a niñas y niños?

Consejo 3:

Cada cuerpo es diferente. Los juegos y juguetes deben reflejar esa diversidad.

Según la *Asociación Liberación Anorexia y Bulimia en Tenerife (Alabente)*, las y los jóvenes "se ven atados, indefensos ante unos modelos estéticos que se prolongan de forma equívoca y dañina sobre muchos de ellos, que por querer estar a la moda y por miedo a sentirse rechazados caen en hábitos inadecuados, buscando cuerpos ideales que no consiguen y enfermando física y psicológicamente".

Ejemplos:

- Muñecas que físicamente sean similares a los cuerpos diversos de las mujeres reales, más allá de los estereotipos y cánones de belleza imperantes.
- Videojuegos donde los personajes masculinos y femeninos presenten cuerpos variados, que reflejen o simulen la diversidad corporal, más allá del mundo virtual.
- Cuentos que hablen de niños u hombres que fomenten nuevos referentes masculinos, alejados del arquetipo del héroe musculado y desprovisto de sentimientos.

**OBJETIVOS
DE DESARROLLO
SOSTENIBLE**



Objetivo 5: Lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y las niñas.

5.1 Poner fin a todas las formas de discriminación contra todas las mujeres y las niñas en todo el mundo.

Pregúntate

La imagen corporal de este juguete, ¿se corresponde con los cuerpos diversos de las personas en la vida real?

Consejo 4:

A través del juego, educamos a las niñas y los niños transmitiéndoles valores que pueden ser positivos o no. Escoge juegos o juguetes que sean afines a la educación que deseas ofrecer y fomentar. Siempre deberían estar presentes la igualdad y el respeto a la diversidad.

Ejemplos:

- Si las muñecas son para cuidar y abrazar, y las bicicletas para ir de un lugar a otro y hacer deporte, las armas son para simular que matamos. Los juguetes establecen roles con los que las niñas y niños se identifican (bombrera, cocinero, doctora, etc). Piensa con qué rol se identifica cuando juega.

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE



Objetivo 4: Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos.

4.7 De aquí a 2030, asegurar que todos los alumnos adquieran los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para promover el desarrollo sostenible, entre otras cosas mediante la educación para el desarrollo sostenible y los estilos de vida sostenibles, los derechos humanos, la igualdad de género, la promoción de una cultura de paz y no violencia, la ciudadanía mundial y la valoración de la diversidad cultural y la contribución de la cultura al desarrollo sostenible.

Objetivo 5: Lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y las niñas

5.1 Poner fin a todas las formas de discriminación contra todas las mujeres y las niñas en todo el mundo.

Pregúntate

¿Responde a los valores que deseas transmitirles?



Consejo 5:



Elige productos que favorezcan la cooperación y no la rivalidad ni la competitividad. Fomenta que se comuniquen cooperando y compartiendo espacios, tanto públicos como domésticos.

Ejemplos:

- Una cocinita donde ideen y elaboren conjuntamente un menú.
- Un juego de construcción donde cooperen para construir una forma o figura.
- Un juego o videojuego de aventuras donde a través de pistas, puzles o enigmas resuelvan un misterio.

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE



Objetivo 5: Lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y las niñas.

5.4 Reconocer y valorar los cuidados y el trabajo doméstico no remunerados mediante servicios públicos, infraestructuras y políticas de protección social, y promoviendo la responsabilidad compartida en el hogar y la familia, según proceda en cada país.

Objetivo 16: Promover sociedades justas, pacíficas e inclusivas.

16.1 Reducir significativamente todas las formas de violencia y las correspondientes tasas de mortalidad en todo el mundo.

Pregúntate

¿Fomenta que puedan cooperar y jugar niñas y niños compartiendo espacios y diversión?

Consejo 6:

Opta por productos que ayuden a potenciar todas las capacidades y habilidades personales, tanto aquellos que requieran de razonamiento lógico como los que fomenten la actividad física o la expresión de emociones.

Ejemplos:

- Rompecabezas, juegos de construcción y mecánicos con botones o palancas, promueven las aptitudes para resolver problemas, comprender las relaciones espaciales y el pensamiento lógico.
- Una pelota para jugar en el parque, unas palas para la playa o un patinete, entre otros, son juguetes que animan y fomentan el ejercicio físico.
- Las muñecas y los animales de peluche pueden ayudarles al desarrollo social y emocional fomentando que expresen sus emociones y aprendan a cuidar a la persona u objeto que quieren.

**OBJETIVOS
DE DESARROLLO
SOSTENIBLE**



Objetivo 4: Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos.

4.5 De aquí a 2030, eliminar las disparidades de género en la educación y asegurar el acceso igualitario a todos los niveles de la enseñanza y la formación profesional para las personas vulnerables, incluidas las personas con discapacidad, los pueblos indígenas y los niños en situaciones de vulnerabilidad.

Pregúntate

¿Promueve que el niño o la niña desarrolle sus capacidades y habilidades?

Consejo 7:

Evita escoger productos donde los personajes femeninos estén estereotipados* e hipersexualizados.

Los roles de género son pautas, valores y comportamientos asignados tradicionalmente de modo desigual a hombres y mujeres mediante los procesos de socialización⁴.

⁴ Guía para la Atención a Mujeres Víctimas de Violencia de Género. Instituto Canario de Igualdad. 2011.

ESPACIOS Y ATRIBUTOS TRADICIONALMENTE ASIGNADOS EN FUNCIÓN DEL ROL DE GÉNERO*

MUJERES/FEMENINO	HOMBRES/MASCULINO
Rol reproductivo	Rol productivo
Espacio doméstico	Espacio público
Servicio y cuidado de las personas	Poder y responsabilidad
Sensibilidad	Fortaleza
Comprensión	Competencia
Emotividad	Razón
Mediación - concordia	Autoridad - dominación

Ejemplos A EVITAR:

- Un héroe o villano hiper musculado, que resuelve los problemas a través de la violencia.
- Una muñeca hipersexualizada (grandes pestañas, labios y pechos, cintura muy fina y delgada), cuyo objetivo es conjuntar la ropa y casarse.
- Princesas frágiles, sin capacidad de resolver sus problemas y a la espera de ser salvadas por un personaje masculino.

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE



Objetivo 5: Lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y las niñas.

5.4 Reconocer y valorar los cuidados y el trabajo doméstico no remunerados mediante servicios públicos, infraestructuras y políticas de protección social, y promoviendo la responsabilidad compartida en el hogar y la familia, según proceda en cada país.

Pregúntate

¿Transmite una imagen real y no estereotipada o hipersexualizada?

Consejo 8:



Regala productos no violentos.

Promueve una resolución pacífica, positiva y constructiva de los problemas.

Ejemplos:

- Un videojuego exento de violencia, que plantee retos a través de puzzles o enigmas que resolver de forma cooperativa.
- Un juego de mesa cooperativo que promueva el trabajo en equipo, la comunicación, el respeto y la solidaridad entre quienes juegan, y donde todas las partes ganen.
- Un cuento protagonizado por un niño, donde se ponga en valor los afectos, los cuidados o la resolución de conflictos de manera dialogada, alejado del modelo de superhéroe que rivaliza con un contrincante a través de la fuerza y la violencia.

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE



Objetivo 5: Lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y las niñas.

5.2 Eliminar todas las formas de violencia contra todas las mujeres y las niñas en los ámbitos público y privado, incluidas la trata y la explotación sexual y otros tipos de explotación.

Objetivo 16: Promover sociedades justas, pacíficas e inclusivas.

16.1 Reducir significativamente todas las formas de violencia y las correspondientes tasas de mortalidad en todo el mundo.

Pregúntate

¿Me ayuda a enseñarle a resolver problemas de forma pacífica, positiva y constructiva?

Consejo 9:

En algunas ocasiones, la sociedad y la publicidad media o condiciona las elecciones de niñas y niños a la hora de escoger un regalo. Aunque te pidan ciertos juegos, reflexiona si se ajustan a su edad, son seguros y no fomentan valores negativos.

Ejemplo:



- *Me ha pedido un videojuego de moda en el colegio pero tiene 8 años y el juego es PEGI 18 (para mayores de 18 años).* Dicha clasificación se aplica cuando existen imágenes de violencia brutal, asesinatos, uso de drogas ilegales y se muestra actividad sexual explícita. Además existe un descriptor de contenido PEGI en el envoltorio que indica que el juego contiene representaciones de estereotipos.

En este caso, serían recomendadas las clasificaciones PEGI 3 y PEGI 7. (Consulta la *Clasificación PEGI*)

**OBJETIVOS
DE DESARROLLO
SOSTENIBLE**



Objetivo 5: Lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y las niñas.

5.2 Eliminar todas las formas de violencia contra todas las mujeres y las niñas en los ámbitos público y privado, incluidas la trata y la explotación sexual y otros tipos de explotación.

Objetivo 16: Promover sociedades justas, pacíficas e inclusivas.

16.1 Reducir significativamente todas las formas de violencia y las correspondientes tasas de mortalidad en todo el mundo.

Pregúntate

Me ha pedido este regalo pero, ¿de verdad es la mejor opción?

Consejo 10:

Regala juguetes, videojuegos, películas o libros en los que niñas y niños compartan protagonismo y se relacionen de forma igualitaria y respetuosa.

Ejemplos:

- Cuentos donde las niñas no sean princesas en apuros a la espera de ser salvadas por hombres, sino personas con habilidades y recursos para solucionar sus problemas.
- Videojuegos donde las mujeres compartan protagonismo con los hombres, y no sean relegadas a papeles secundarios.
- Cuentos que superen los mitos del amor romántico, donde personajes masculinos y femeninos puedan mantener una relación de amistad.
- Películas de animación que muestren hombres sensibles y corresponsables en el cuidado de sus hijas e hijos, y asuman tareas del hogar de forma igualitaria o la paternidad afectiva y responsable.
- Juegos donde las niñas puedan representar o sentirse identificadas con profesiones masculinizadas (bombrera, ingeniera, programadora, etc).

**OBJETIVOS
DE DESARROLLO
SOSTENIBLE**



Objetivo 5: Lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y las niñas.

5.1 Poner fin a todas las formas de discriminación contra todas las mujeres y las niñas en todo el mundo.

Pregúntate

Si hay varios protagonistas, ¿hay presencia de personajes femeninos y masculinos? ¿Se valoran por igual?





Los juguetes son para jugar

Sin género♂
de dudas♀
Sin estereotipos
de género♀

by J. Morgan ©

ICI Instituto Canario de Igualdad

