



# CHILDTIZENS

Herramienta  
de evaluación  
del potencial de  
concienciación del  
juguete

<b>Ficha técnica</b>
<b>Título</b>
E.6.1. Guía de Buenas Prácticas primera anualidad proyecto CHILDTIZENS.
<b>Autores</b>
AIJU. Pablo Busó, Ana Mata, María López, Raúl Esteban
<b>Proyecto</b>
CHILDTIZENS. Desarrollo de herramientas de evaluación del potencial del juguete como elemento de concienciación en valores cívicos del ciudadano infantil. Estudio piloto
<b>Objetivo</b>
Analizar la capacidad de los materiales de juego para visibilizar y concienciar a los usuarios sobre cuatro temáticas: la multiculturalidad, la accesibilidad, la igualdad de género y la sostenibilidad.
<b>Aplicación</b>
Industria del juguete
<b>Ámbito de aplicación</b>
Familias, escuelas y ludotecas
<b>Material</b>
PDF o versión impresa
<b>Número de expediente</b>
IMDEEA/2021/19

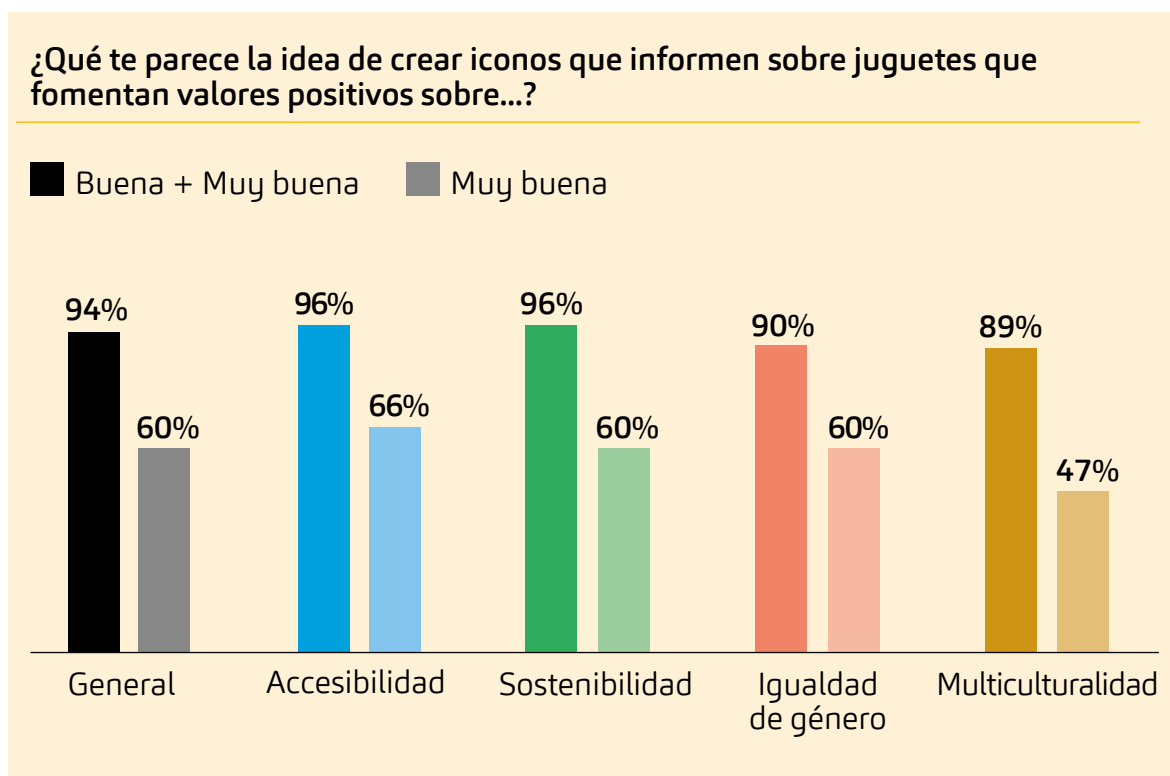
# 1. Introducción

CHILDTIZENS Evaluation Toolkit se enmarca dentro del proyecto I+D “CHILDTIZENS” (IMDEEA/2021/19). Desarrollo de herramientas de evaluación del potencial del juguete como elemento de concienciación en valores cívicos del ciudadano infantil.

Proyecto desarrollado por AIJU, cuyo objetivo fundamental es fomentar el desarrollo y la comercialización de nuevos productos lúdico-educativos enfocados a facilitar los procesos de concienciación social desde la infancia y la creación de espacios de profundización democrática a través de la participación infantil.

Es decir, por un lado, ayudará a los consumidores a detectar aquellos juguetes que promueven valores positivos, a través de una iconografía común. Y, por otro lado, guiará a las empresas en el desarrollo de juguetes con potencial de concienciación cívica.

Muestra del gran respaldo que tiene esta herramienta por parte de los consumidores, es que en un estudio llevado a cabo por AIJU en el año 2021, a un total de 370 consumidores, al 94% de ellos les pareció una buena o muy buena idea la creación de esta iconografía.



El valor educativo de los juguetes a la hora de fomentar la participación y concienciación en la infancia es fundamental. Las propias empresas son conscientes de ello, y muestran un amplio interés por desarrollar productos de este tipo contando con el apoyo de herramientas y guías que les ayuden para desarrollarlos y a promocionarlos.

Para este fin, en el proyecto CHILDTIZENS se ha elaborado un sistema de valoración del material de juego que permita a la industria juguetera la evaluación y el diseño de juguetes que incentiven la participación infantil y favorezcan la concienciación de los niños y niñas en:



**Childtizens**  
Sostenibilidad



**Childtizens**  
Accesibilidad



**Childtizens**  
Igualdad de género



**Childtizens**  
Multiculturalidad

Respetando así los derechos de la infancia a estar informados y formar parte en procesos de toma de decisiones.

Este proyecto está orientado a generar un impacto positivo tanto en las empresas del sector juguetero como en los entornos educativos (escuelas y educación no formal), las familias, la infancia y las instituciones de gobernanza local. Ya que, a partir de la creación de nuevas técnicas y metodologías de diseño y evaluación del producto infantil se abre un nuevo nicho de mercado para el material lúdico-educativo. En el que los juguetes tendrán un papel más protagonista a la hora de promover acciones formativas dirigidas a la concienciación ciudadana infantil.

## 2. CHILDTIZENS Evaluation Toolkit ¿Qué es?

CHILDTIZENS es una herramienta de análisis que evalúa la capacidad de los materiales de juego para dar visibilidad y concienciar a los usuarios sobre cuatro temáticas: la multiculturalidad, la accesibilidad, la igualdad de género y la sostenibilidad.

## 3. ¿Para qué se ha creado/objetivos?

El objetivo principal de CHILDTIZENS es identificar y promover el desarrollo de juguetes que impulsen valores éticos y comunitarios y que generen una ciudadanía más crítica e integradora desde edades tempranas. Para ello, se pone a disposición de las empresas jugueteras un instrumento capaz de evaluar la idoneidad de los juguetes para su uso en actividades de concienciación y participación social. Y un sistema de sellos para que los consumidores puedan identificar juguetes que trabajen la visibilización y concienciación social y ambiental.

Este sistema de evaluación supone una oportunidad de crecimiento para la industria juguetera. Ya que como se ha comprobado en proyectos anteriores como COST-LUDI, INCLUTOYS o LUDICOM, las empresas se muestran favorables a fabricar juguetes más integradores siempre y cuando cuenten con unas directrices claras, que les guíen durante todo el proceso de cambio y renovación.

También reportará beneficios a nivel formativo, puesto que permitirá llevar a cabo actividades educativas enfocadas a la concienciación social y la promoción de la ciudadanía activa. Todo ello, en línea con una de las siete competencias clave determinadas por la Comisión Europea de Educación, la competencia social y cívica. Que pretende potenciar la capacidad de los niños y niñas para tomar decisiones y cuestionar el mundo que les rodea. Dando lugar a personas más preparadas para hacer frente a los retos sociales que se les puedan presentar en el futuro.

## 4. ¿Cuáles son los fundamentos teóricos?

Son numerosas las publicaciones que analizan la importancia del juego o del juguete como herramientas de concienciación y transmisión de valores sociales y cívicos. Uno de los pioneros en este campo fue Piaget, que ya desde los años 60 resaltaba la importancia del juego para el desarrollo social de los niños y niñas.

Actualmente, los juegos y juguetes se continúan concibiendo como un marco de referencia para el comportamiento social en niños y jóvenes (Martin et al., 1991)<sup>1</sup>. Debido a que les ayuda a comprender el mundo real y adquirir formas de participación e interacción con su entorno. Además, a través de las situaciones de juego, aprenden a establecer y cumplir reglas, y son capaces de adquirir valores, creencias y comportamientos morales (Önder, 2018)<sup>2</sup>.

Y es que como apuntan múltiples entidades y organizaciones como Unicef o Save the Children, es un error mantener a los niños y niñas al margen de temas sociales y cívicos. Todo lo contrario, deben tratarse como sujetos creativos, activos y participativos, con capacidad para tomar decisiones y modificar su propio contexto.

Para la creación de esta herramienta se ha realizado un extenso análisis bibliográfico y se ha contado con la colaboración de diferentes entidades. Entre los documentos analizados, se han tenido en cuenta diversas escalas de evaluación para la participación social, como la elaborada por Sherry Arnstein (1969)<sup>3</sup>, o su posterior adaptación a la población infantil diseñada por Roger Hart (1993)<sup>4</sup>.

---

1. Martin, S. S., Brady, M. P., & Williams, R. E. (1991). Effects of toys on the social behavior of preschool children in integrated and nonintegrated groups: Investigation of a setting event. *Journal of Early Intervention*, 15(2), 153-161.

2. Önder, M. (2018). *Contribution of Plays and Toys to Children's Value Education*. *Asian Journal of Education and Training*, 4(2), 146-149.

3. Arnstein, S. R (1969). *A ladder of citizen participation*. *Journal of the American Institute of Planners*, 35(4), 216-224.

4. Hart, R.A. (1993). *La participación de los niños: de la participación simbólica a la participación auténtica*. UNICEF.

Del mismo modo, se han examinado herramientas para la evaluación de juguetes como el sistema psicopedagógico de análisis y clasificación de juguetes ESAR<sup>5</sup>; el protocolo elaborado por Albaladejo (2001)<sup>6</sup> para la evaluación de las características del juguete que lo hacen útil en situaciones de aprendizaje; o el guion diseñado por Lego Foundation<sup>7</sup> que contempla las características fundamentales que debe cumplir un juego para ser educativo.

De manera más específica, también se han considerado herramientas concretas para los cuatro temas abordados en CHILDTIZENS Evaluation Toolkit. Entre otras, se ha analizado la guía de juguetes no sexistas, elaborada por Seara, y Lameiras (2019)<sup>8</sup>; la escala de concienciación ambiental creada por Kaiser (1998)<sup>9</sup>; la guía elaborada por ACNUR<sup>10</sup> en la que se establecen los criterios de inclusión social; o, por último, la herramienta TUET “Toys and games Usability Evaluation Tool” que evalúa las características físicas de los materiales de juego para que sean accesibles para niños o niñas con discapacidad (2017)<sup>11</sup>.

## 5. Entidades colaboradoras

Esta herramienta ha sido creada a través de la revisión de la literatura anteriormente citada y por la contribución de expertos en infancia de AIJU de diferentes perfiles: sociólogos, pedagogos, educadores, diseñadores, investigadores de mercado, etc.

Esta herramienta ha sido compartida con diferentes entidades, como la ONCE, CEAPAT, ASINDOWN, FIAPAS, así como un centro de Educación Especial y un centro educativo CAES (Centro acción educativa singular). Que han contribuido a su correcto desarrollo, con el fin de tener en consideración diferentes puntos de vista. Además, se ha compartido con las empresas cooperantes del proyecto para tener en cuenta el punto de vista de la industria.

---

5. Garon, D., Filion, R., & Doucet, M. (1996). *El sistema ESAR: Un método de análisis psicológico de los juguetes*. AIJU.

6. Albaladejo, J.J. (2001). *El juguete didáctico: Una herramienta para su evaluación*. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 16, 111-119.

7. Lego Foundation (s.f.). *The neuroscience of learning through play*. Recuperado el 22 de noviembre de 2021 de <https://learningthroughplay.com/explore-the-research/the-neuroscience-of-learning-through-play/>

8. Seara, L., & Lameiras, M. (2019). *Más que pink and blue. Guía de juguetes no sexistas*. Instituto Aragonés de la Mujer. <https://violenciagenero.igualdad.gob.es/pactoEstado/docs/masquepinkblue.pdf>

9. Kaiser, F.G (1998). *A General Measure of Ecological Behavior*. *Journal of Applied Social Psychology*, 28(5), 395-422.

10. Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Refugiados (ACNUR) (2021). *Diversidad cultural, hacia un mundo más justo*. ACNUR Comité Español.

11. Costa, M., Périno, O., & Ray-Kaesler, S. (2018). *TUET Toys & games Usability Evaluation Tool*. AIJU. [https://www.tuet.eu/files/TUET\\_TOOL\\_ES.pdf](https://www.tuet.eu/files/TUET_TOOL_ES.pdf)

## 6. Material complementario

Desde AIJU, se ha creado un material lúdico-didáctico (toolkit) que ha sido puesto a disposición de las familias, escuelas y ludotecas para demostrar el potencial del juguete a la hora de trasladar valores positivos a la sociedad dentro de estas cuatro áreas de trabajo:

Sostenibilidad	Igualdad de género
Multiculturalidad	Accesibilidad



Disponibles en [www.guiaaiju.com](http://www.guiaaiju.com)

## 7. Estructura

Esta herramienta está compuesta por cuatro tablas, que corresponden con las cuatro categorías temáticas de este sistema de evaluación: multiculturalidad, accesibilidad, sostenibilidad e igualdad de género.

Todas las tablas mantienen la misma estructura y valoran fundamentalmente dos aspectos: la visibilización y concienciación.

**LA VISIBILIZACIÓN** se refiere a la presencia de elementos que dan visibilidad a la multiculturalidad, la accesibilidad, la sostenibilidad e la igualdad de género.

**Ejemplo 1** Un juguete que muestra elementos representativos de diferentes lugares, monumentos o tradiciones del mundo (visibilización de la multiculturalidad).

**Ejemplo 2** Un juguete que incluye en su envase a niños y niñas jugando (visibilización de la igualdad de género).

**LA CONCIENCIACIÓN** valora la capacidad que tiene el material de juego para educar en multiculturalidad, accesibilidad, sostenibilidad e igualdad de género.

**Ejemplo 1** Un juguete que promueve el reciclaje de residuos (Educar en sostenibilidad medioambiental).

**Ejemplo 2** Un juguete que incluya en su dinámica de juego el aprendizaje de la discapacidad visual y su normalización.

Seguidamente, para facilitar su cumplimentación se explican las diferentes tablas:

## Sostenibilidad

La sostenibilidad medioambiental es un aspecto para el desarrollo, señalado por la Organización de las Naciones Unidas. Además, el medio ambiente se sitúa en la lista de los 10 problemas que más preocupan a este colectivo, según los datos del Barómetro de Opinión de Infancia y Adolescencia elaborado por UNICEF<sup>12</sup>.

Concretamente, el Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente (UNEP)<sup>13</sup> considera que para cuidar del medio ambiente es necesario establecer una relación armónica entre el ser humano y los recursos de su entorno. Con el propósito de garantizar el equilibrio y satisfacer las necesidades del presente sin comprometer las del futuro. Encontrando las mejores soluciones a problemas como la contaminación, el cambio climático o la pérdida de biodiversidad.

Los juguetes que serían recomendables para concienciar a los niños y niñas sobre la sostenibilidad del medio ambiente son aquellos que visibilizan el funcionamiento de la naturaleza (ciclo del agua, ecosistemas...) y los problemas medioambientales. Y fomentan actitudes y hábitos en favor del cuidado del medio ambiente.

A continuación, se especifican los ítems de la escala del medio ambiente:

---

<b>Visibilización</b>
Educación ambiental
Problemas medioambientales
Promoción de actitudes proambientales
<b>Educación</b>
Educación ambiental
Problemas medioambientales
Promoción de actitudes proambientales

---

12. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) (2021). *¿Qué opinan los niños, niñas y adolescentes? Resultados de la segunda edición del Barómetro de Opinión de Infancia y Adolescencia*. UNICEF <https://www.unicef.es/sites/unicef.es/files/comunicacion/Barometro%20infancia%202021.pdf>

13. Organización de las Naciones Unidas (ONU) (s.f.). *Programa para el medio ambiente*. Recuperado el 22 de noviembre de 2021 de <https://www.unep.org/es>



Nombre Juguete

Nombre centro

Nombre evaluador

Descripción	Valoración	Descripción si (-)
<b>Educación ambiental</b> Aquellos juegos y juguetes que en su dinámica de juego incluyen el aprendizaje del funcionamiento de la naturaleza como los ciclos del agua, los ecosistemas, las especies, etc.	<input type="text" value="-2"/> <input type="text" value="-1"/> <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="1"/> <input type="text" value="2"/>	
<b>Problemas medioambientales</b> Aquellos juegos y juguetes que en su dinámica de juego incluyen la concienciación en alguno o varios de los problemas medioambientales ocasionados por la acción humana.	<input type="text" value="-2"/> <input type="text" value="-1"/> <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="1"/> <input type="text" value="2"/>	
Contaminación de la atmósfera	<input type="text" value="Sí"/> <input type="text" value="No"/>	
Contaminación de los océanos	<input type="text" value="Sí"/> <input type="text" value="No"/>	
Disminución de la capa de ozono	<input type="text" value="Sí"/> <input type="text" value="No"/>	
Calentamiento global/ Cambio climático / Fenómenos meteorológicos extremos	<input type="text" value="Sí"/> <input type="text" value="No"/>	
Extinción de especies animales y vegetales	<input type="text" value="Sí"/> <input type="text" value="No"/>	
Vertido de residuos/ Gestión de residuos	<input type="text" value="Sí"/> <input type="text" value="No"/>	
Utilización de energías renovables	<input type="text" value="Sí"/> <input type="text" value="No"/>	
Disminución de la huella/ impacto ambiental	<input type="text" value="Sí"/> <input type="text" value="No"/>	
Escasez de recursos (agua, alimentos, etc.) / Sobreexplotación/ Superpoblación	<input type="text" value="Sí"/> <input type="text" value="No"/>	
Animales en peligro de extinción, pérdida de biodiversidad	<input type="text" value="Sí"/> <input type="text" value="No"/>	
Promoción de la utilización de materiales BIO	<input type="text" value="Sí"/> <input type="text" value="No"/>	
Promoción de consumo de productos de cercanía	<input type="text" value="Sí"/> <input type="text" value="No"/>	

Descripción	Valoración	Descripción si (-)
<b>Promoción de actitudes proambientales</b> Aquellos juegos y juguetes que en su dinámica de juego incluyen la promoción de hábitos y actitudes proambientales, basados en la implementación de las 7R:	<input type="checkbox"/> -2 <input type="checkbox"/> -1 <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2	
Rediseñar	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	
Reducir	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	
Reutilizar	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	
Reparar	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	
Renovar	<input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No	

<b>SUMATORIO</b>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<b>CONCLUSIÓN</b> Marque con un X	<input type="checkbox"/> Muy recomendable <input type="checkbox"/> Recomendable <input type="checkbox"/> Neutro <input type="checkbox"/> No recomendable

## Igualdad de género

La igualdad de género es un principio básico de convivencia reconocido a nivel internacional por Naciones Unidas. Concretamente este concepto pretende alcanzar la igualdad efectiva entre hombres y mujeres consolidando la igualdad de trato y de oportunidades y erradicando cualquier forma de discriminación directa o indirecta por razón de sexo<sup>14</sup>.

En las primeras etapas del desarrollo de la persona es cuando se comienza a desarrollar la identidad de género, y es el momento en el que aparecen los roles, los estereotipos y las expresiones de género. Por todo ello es importante que durante estas etapas de infancia y adolescencia se aborden estas temáticas y se eduque en los valores de respeto e igualdad entre hombres y mujeres, pero también con otros géneros minoritarios.

Los juguetes que serían recomendables para concienciar a los niños y niñas sobre la igualdad de género son aquellos que incluyen tanto a niños como niñas, y no refuerzan los estereotipos o prejuicios asociados uno u otro género.

A continuación, se especifican los ítems de la escala de igualdad de género:

<b>Visibilización</b>
Presencia de género en los nombres
Presencia de niños y niñas/ padres-madres
<b>Educación</b>
Igualdad de personajes masculinos y femeninos
Ausencia de estereotipos de género
Ausencia de estereotipos de género por profesiones
Ausencia de estereotipos de género por actitud y acciones
Estereotipos de entorno
Colores no sexualizados
Uso de lenguaje sexista vs. Inclusivo
Sexualización de las niñas
Reparto equitativo de las tareas del hogar
Identidad de género

14. Ministerio de Política Territorial y Función Pública (2020). III Plan para la Igualdad de Género en la Administración General del Estado. Ministerio de Política Territorial y Función Pública. <https://www.mptfp.gob.es/dam/es/portal/funcionpublica/funcion-publica/dialogo-social/igualdad-genero/IIIPLANIGUALDADAGE.pdf>



**Escala  
evaluación  
Igualdad de  
género**

Nombre Jugete

Nombre centro

Nombre evaluador

Se valorará tanta información cómo se disponga del juguete (producto, envase, catálogo y/o spot). Utilizando una escala diferente para cada caso. Para poder acceder al sello será necesario obtener una valoración positiva en todos ellos.

Descripción	Valoración	Descripción si (-)
<b>Presencia de género en los nombres.</b>	-2 -1 0 1 2	
Presencia de género en el nombre del juguete (y si la hay no está equilibrada)	-2 -1 0 1 2	
Presencia de género en los personajes del juguete (y si la hay no está equilibrada)	-2 -1 0 1 2	
Presencia de género en las licencias del juguete (y si la hay no está equilibrada)	-2 -1 0 1 2	
<b>Presencia de niños y niñas/ padres-madres</b> Aquellos juegos y juguetes que en su contenido, packaging o anuncio incluye la presencia e importancia (tiempo, espacio y posición) de ambos sexos tanto a nivel de imagen como de sonido (jingles, voz en off, etc).	-2 -1 0 1 2	
Espacio ocupado por el niño/a similar	-2 -1 0 1 2	
Posición ocupada por el niño/a similar	-2 -1 0 1 2	
<b>Tiempo similar niño/a</b>	-2 -1 0 1 2	
Sonidos masculinos/femeninos similares en duración	-2 -1 0 1 2	
Utilización de lenguaje no sexista	-2 -1 0 1 2	
<b>Igualdad de personajes masculinos y femeninos.</b> En el caso de líneas de juguetes que incluyen a varios personajes se evaluará el equilibrio entre el número de personajes masculinos y femeninos	-2 -1 0 1 2	

	Descripción	Valoración	Descripción si (-)
	<p><b>Ausencia de estereotipos de género</b>            Aquellos juegos y juguetes que ni en su dinámica de juego, contenido, packaging ni anuncio se muestran estereotipos de género.</p>	<p>-2 -1 0 1 2</p>	
	<p><b>Ausencia de estereotipos de género por profesiones.</b>            Aquellos juegos y juguetes que ni en su dinámica de juego, contenido, packaging, ni anuncio muestran profesiones de manera estereotipada.            Niñas: maternidad, hogar, belleza, enfermera, etc            Niños: Aventura, lucha, competición</p>	<p>-2 -1 0 1 2</p>	
	<p><b>Ausencia de estereotipos de género por actitud y acciones.</b>            No debe haber diferencias en el tipo de interacción con el juguete ente el niño/a, ambos deben tener una actitud activa frente al juego Ej. No actitud pasiva del niño en el juego con muñecas.</p>	<p>-2 -1 0 1 2</p>	
	<p><b>Estereotipos de entorno.</b>            Niñas: Casa, entorno fantasía cuentos, golosinas, etc            Niños: Ciudad, selva Niños y fantasía</p>	<p>-2 -1 0 1 2</p>	
	<p><b>Colores no sexualizados</b>            Aquellos juegos y juguetes que no muestran una asociación sexualizada de los colores con el género; que no siguen patrones de rosa-niña y azul-niño. Evitar asociaciones de colores pastel a las niñas y colores vivos a los niños. Tanto en el juguete ccómo en las personas (niños/as, adultos) que aparecen en el producto, envase o anuncio</p>	<p>-2 -1 0 1 2</p>	
	<p>Predominancia de colores asociados a niñas (rosa, colores cálidos, tonos pastel)</p>	<p>-2 -1 0 1 2</p>	
	<p>Predominancia de colores asociados a niños (azules y colores vivos)</p>	<p>-2 -1 0 1 2</p>	
	<p><b>Uso de lenguaje sexista vs. inclusivo</b>            Aquellos juegos y juguetes que en su dinámica de juego, contenido, packaging y anuncio no hace uso de lenguaje sexista y/o fomenta el uso de lenguaje inclusivo.</p>	<p>-2 -1 0 1 2</p>	

Descripción	Valoración	Descripción si (-)
<b>Sexualización de las niñas</b> Aquellos juegos y juguetes en cuya dinámica de juego, contenido, packaging y anuncio no se muestra el valor de la niña solo en base a su atractivo, o no se le objetiviza sexualmente.	<input type="checkbox"/> -2 <input type="checkbox"/> -1 <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2	
<b>Reparto equitativo de las tareas del hogar</b> Aquellos juegos y juguetes, especialmente los simbólicos, que no asignan las tareas del hogar a un género concreto de manera explícita ni implícita.	<input type="checkbox"/> -2 <input type="checkbox"/> -1 <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2	
<b>Identidad de género</b> Aquellos juegos y juguetes que visibilizan las opciones de género minoritarias (transgenero, género neutro, ...)	<input type="checkbox"/> -2 <input type="checkbox"/> -1 <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2	

<b>SUMATORIO</b>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<b>CONCLUSIÓN</b> Marque con un X	<input type="checkbox"/> Muy recomendable <input type="checkbox"/> Recomendable <input type="checkbox"/> Neutro <input type="checkbox"/> No recomendable

## Diversidad funcional

La diversidad funcional es un término que comenzó a utilizarse en el Foro de Vida Independiente y Divertad en el año 2005<sup>15</sup>, con el propósito de convertirse en un concepto más neutro, aséptico y no discriminatorio. Que englobara a todas aquellas personas que poseen capacidades o formas de funcionar diversas y diferentes a la mayoría de la sociedad por presentar algún tipo de discapacidad sensorial o intelectual.

Según el Observatorio Estatal de la Discapacidad (OED)<sup>16</sup>, los datos indican que existe en España 130.000 niños y niñas con discapacidad menores de 15 años. Esta cifra supone el 2% del total; y la discapacidad más frecuente es la discapacidad intelectual. Por eso es tan importante concienciar a los ciudadanos del futuro en el respeto, tolerancia y aceptación de la diversidad funcional.

Los juguetes que serían recomendables para concienciar a los niños y niñas sobre la diversidad funcional son aquellos que dan visibilidad a las personas con algún tipo de discapacidad y educan para lograr su aceptación e integración en la sociedad.

### Visibilización de personas con discapacidad

Visual

Motora

Auditiva

Intelectual

### Educación con discapacidad

Visual

Motora

Auditiva

Intelectual

Nota: Únicamente los juguetes que pasen la herramienta de TUET (Toys & games Usability Evaluation Tool) podrán optar a este sello. A continuación, se especifican los ítems de la escala de diversidad funcional.

15. Romañach, J., & M. Lobato (2005). *Diversidad funcional, nuevo término para la lucha por la dignidad en la diversidad del ser humano*. Foro de Vida Independiente y Divertad. [http://www.asoc-ies.org/vidaindepen/docs/diversidad%20funcional\\_vf.pdf](http://www.asoc-ies.org/vidaindepen/docs/diversidad%20funcional_vf.pdf)

16. Observatorio Estatal de la Discapacidad (19 de noviembre de 2021). *Infancia y discapacidad. Datos sociodemográficos*. <https://www.observatoriodeladiscapacidad.info/infancia-y-discapacidad-datos-sociodemograficos/>



Nombre Jugete

Nombre centro

Nombre evaluador

	Descripción	Valoración	Descripción si (-)
VISIBILIZACIÓN	<b>Visibilización de personas con discapacidad visual</b> Aquellas juegos y juguetes que en su contenido, packaging o publicidad muestran personas con discapacidad visual de manera normalizada y natural.	-2 -1 0 1 2	
	<b>Visibilización de personas con discapacidad motora</b> Aquellas juegos y juguetes que en su contenido, packaging o publicidad muestran personas con discapacidad motora (silla de ruedas, lugares adaptados, etc.) de manera normalizada.	-2 -1 0 1 2	
	<b>Visibilización de personas con discapacidad auditiva</b> Aquellas juegos y juguetes que en su contenido, packaging o publicidad muestran personas con discapacidad auditiva de manera normalizada y natural.	-2 -1 0 1 2	
	<b>Visibilización de personas con discapacidad intelectual</b> Aquellas juegos y juguetes que en su contenido, packaging o publicidad muestran personas con discapacidad intelectual (Síndrome de Down, parálisis cerebral, autismo, etc.) de manera normalizada y natural.	-2 -1 0 1 2	

	Descripción	Valoración	Descripción si (-)
EDUCACIÓN	<b>Educación en discapacidad visual</b> Aquellos juegos y juguetes que incluyen en su dinámica de juego el aprendizaje de la discapacidad visual y su normalización.	-2 -1 0 1 2	
	<b>Educación en la discapacidad motora</b> Aquellos juegos y juguetes que incluyen en su dinámica de juego el aprendizaje de la discapacidad motora y su normalización.	-2 -1 0 1 2	
	<b>Educación en la discapacidad auditiva</b> Aquellos juegos y juguetes que incluyen en su dinámica de juego el aprendizaje de la discapacidad auditiva y su normalización.	-2 -1 0 1 2	
	<b>Educación en la discapacidad intelectual</b> Aquellos juegos y juguetes que incluyen en su dinámica de juego el aprendizaje de la discapacidad intelectual y su normalización.	-2 -1 0 1 2	

**SUMATORIO**

**CONCLUSIÓN**

Marque con un X

- Muy recomendable
- Recomendable
- Neutro
- No recomendable

## Multiculturalidad

Según la UNESCO<sup>17</sup> el término multiculturalidad hace referencia a la naturaleza culturalmente diversa de la sociedad humana, englobando en elementos de cultura a la diversidad lingüística, religiosa o socioeconómica. Mientras que, la educación multicultural hace alusión al aprendizaje sobre otras culturas para lograr su aceptación.

Los juguetes que serían recomendables para concienciar a los niños y niñas en la multiculturalidad son aquellos que visibilizan la diversidad social y educan contra prejuicios y estereotipos de índole social o cultural. Además, deben ser materiales que conciben la diversidad como un factor enriquecedor.

A continuación, se especifican los ítems de la escala de multiculturalidad:

### Visibilización

Visibilización de las diferentes civilizaciones y culturas

Presencia de personas de diferentes orígenes

Presencia de colectivos vulnerables

Juguetes que visibilizan la realidad de las personas con menos recursos

Representación de los diferentes tipos de familia

Variedad de aspecto físico personajes y personas

### Educación

Diversidad como factor socialmente enriquecedor

Acciones contra los prejuicios

Juguetes que no perpetúen clichés étnicos

Juguetes colaborativos multiculturales

17. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) (2006). *Directrices de la UNESCO sobre la educación intercultural*. UNESCO  
[https://formacion.intef.es/pluginfile.php/110251/mod\\_imscp/content/3/directrices\\_unesco.pdf](https://formacion.intef.es/pluginfile.php/110251/mod_imscp/content/3/directrices_unesco.pdf)



Nombre Jugete

Nombre centro

Nombre evaluador

	Descripción	Valoración	Descripción si (-)
VISIBILIZACIÓN	<b>Visibilización de las diferentes civilizaciones y culturas</b> Aquellos juegos y juguetes que muestran elementos representativos de diferentes lugares, monumentos o tradiciones del mundo.	-2 -1 0 1 2	
	<b>Presencia de personas de diferentes orígenes.</b> Aquellos juegos y juguetes que incluyen la presencia de personas de diferentes etnias, procedencias o religiones; además de las personas blancas occidentales. Tener en cuenta que el término raza, únicamente debe ser utilizado para hablar de la raza humana en general, no hay razas específicas. Por el contrario, si que existen personas con diferentes colores de piel, pelo, ojos, etc, siendo ninguno de ellos mejor que otro.	-2 -1 0 1 2	
	Personas y personajes con diferente color de piel	-2 -1 0 1 2	
	Personas y personajes con diferente color de pelo	-2 -1 0 1 2	
	Personas y personajes con diferente color de ojos	-2 -1 0 1 2	
	Personas y personajes de diferentes culturas y/o religiones	-2 -1 0 1 2	
	<b>Presencia de colectivos vulnerables</b> Aquellos juegos y juguetes que visibilizan a los colectivos vulnerables como las personas migrantes, minorías étnicas y otros.	-2 -1 0 1 2	
	Juguetes que visibilizan la realidad de las personas con menos recursos	-2 -1 0 1 2	
	Representación de los diferentes tipos de familia	-2 -1 0 1 2	
	Presencia de familias monoparentales	-2 -1 0 1 2	

	Descripción	Valoración	Descripción si (-)	
VISIBILIZACIÓN	Presencia de familias con padres/ madres del mismo sexo	-2 -1 0 1 2		
	Presencia de familias con diversidad cultural	-2 -1 0 1 2		
	Presencia de familias con diferente color de piel	-2 -1 0 1 2		
	<b>Variedad de aspecto físico personajes y personas</b>	-2 -1 0 1 2		
	Presencia de personajes y personas de diferentes tamaños (altos, bajos, etc.)	-2 -1 0 1 2		
	Presencia de personajes y personas de diferente composición corporal (delgados, gordos, atléticos, etc.)	-2 -1 0 1 2		
	Presencia de personajes y personas con características físicas minoritarias, cómo por ejemplo vitiligo (pigmentación de la piel), verrugas,	-2 -1 0 1 2		
	EDUCACIÓN	<b>Diversidad como factor socialmente enriquecedor</b> Aquellas juegos y juguetes que en su propuesta lúdica incluyan el aprendizaje de las características de diferentes colectivos desde un punto de vista positivo para el progreso de las sociedades.	-2 -1 0 1 2	
		<b>Acciones contra los prejuicios</b> Aquellas juegos y juguetes que en su propuesta lúdica incluyan dinámicas destinadas a desmontar prejuicios generalizados sobre diferentes colectivos o culturas.	-2 -1 0 1 2	
<b>Juguetes que no perpetúen clichés étnicos</b> Aquellas juegos y juguetes a cuya descripción o propuesta lúdica no se le puedan atribuir la presencia de tópicos sobre razas, etnias o colectivos.		-2 -1 0 1 2		

		Descripción	Valoración	Descripción si (-)
EDUCACIÓN		<b>Juguetes colaborativos multiculturales</b> Aquellos juegos y juguetes que requieren de la colaboración de varios jugadores y que puedan ser utilizados para promover la multiculturalidad.	<input type="text" value="-2"/> <input type="text" value="-1"/> <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="1"/> <input type="text" value="2"/>	
		Juguetes que permitan desarrollar habilidades para tomar conciencia de sí mismo y de la propia cultura	<input type="text" value="-2"/> <input type="text" value="-1"/> <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="1"/> <input type="text" value="2"/>	
		Juguetes que permitan celebrar las diferencias de las personas, comprender la equidad y reconocer el impacto de los prejuicios y la injusticia, y desarrollar el carácter y la empatía.	<input type="text" value="-2"/> <input type="text" value="-1"/> <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="1"/> <input type="text" value="2"/>	
		<b>Concienciación pobreza</b> Aquellos juegos y juguetes cuya descripción o propuesta lúdica está enfocada a ayudar a las personas con menos recursos	<input type="text" value="-2"/> <input type="text" value="-1"/> <input type="text" value="0"/> <input type="text" value="1"/> <input type="text" value="2"/>	

<b>SUMATORIO</b>	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
<b>CONCLUSIÓN</b> Marque con un X	<input type="checkbox"/> Muy recomendable <input type="checkbox"/> Recomendable <input type="checkbox"/> Neutro <input type="checkbox"/> No recomendable

## 8. Instrucciones de uso

Con esta herramienta se pretende evaluar e identificar aquellos materiales de juego que fomentan la transmisión de valores positivos relacionados con: multiculturalidad, accesibilidad, sostenibilidad e igualdad de género.

### PROCEDIMIENTO

Para comenzar, la persona que vaya a completar las tablas de evaluación debe completar todos los datos referentes al material (producto, envase, catálogo y/o spot) que evalúa.

Una vez completado el apartado informativo, se debe continuar contestando a la escala de evaluación. Para ello, es muy importante comenzar haciendo una lectura en profundidad de cada uno de los ítems y su descripción. Cabe destacar que pueden referirse tanto a la visibilización como al potencial de concienciación del material.

Realizada la lectura, el evaluador ya debe marcar las respuestas que considere oportunas. Dependiendo de la adecuación del material de juego a cada uno de los ítems.

Al finalizar, se debe realizar un sumatorio de cada una de las tablas de multiculturalidad, accesibilidad, sostenibilidad e igualdad de género. Y en función del resultado obtenido, establecer si es un material de juego muy recomendable, recomendable, neutro (no aplica) o no recomendable para cada temática.

### RESPUESTA

Para responder a los diferentes ítems se debe realizar una lectura reflexiva de cada uno de ellos y su descripción, para posteriormente marcar la respuesta que se considere más adecuada.

Concretamente, se ofrecen cinco opciones de respuesta que van desde el menos dos hasta el dos en positivo. La puntuación se debe otorgar valorando cómo el material de juguete en cuestión trata ese ítem.

Concretamente las cifras corresponden con la siguiente valoración:

<b>-2</b>	El juguete analizado trata el aspecto a valorar de manera <b>MUY NEGATIVA</b> .
<b>-1</b>	El juguete analizado trata el aspecto a valorar de manera <b>LIGERAMENTE NEGATIVA</b> .
<b>0</b>	El juguete analizado trata el aspecto a valorar de manera <b>NEUTRA O NO APLICA</b> .
<b>1</b>	El juguete analizado trata el aspecto a valorar de <b>MANERA ADECUADA</b> .
<b>2</b>	El juguete analizado trata el aspecto a valorar de manera <b>MUY ADECUADA</b> .

Siempre se debe justificar el motivo de la respuesta con una breve descripción en el espacio reservado a su derecha.

Asimismo, se destaca que para valorar los ítems dos y tres de la tabla de concienciación del medio ambiente, se proponen una serie de aspectos a tener en cuenta que se marcarán con un sí o un no. En función de cómo se valoren la mayoría de ellos, positiva o negativamente, se responderá al ítem general (desde menos a más dos).

### **CÁLCULO DE LOS RESULTADOS**

Finalizada la valoración de los ítems de las escalas de valoración, se procede a realizar el sumatorio de las respuestas. Cabe destacar que, si uno de los evaluadores/as puntúa cualquiera de los aspectos con un menos dos, este material de juego se excluye y se valora como no recomendable.

El mecanismo para el sumatorio es sencillo e intuitivo, y se debe realizar con cada una de las tablas: multiculturalidad, accesibilidad, sostenibilidad e igualdad de género. El proceso consiste en juntar todos los puntos que se han otorgado en cada una de las columnas: menos uno, cero, uno y dos. Colocando el resultado en las casillas del final de cada columna. Para finalmente hacer un sumatorio.

Esta herramienta pretende facilitar la creación de una nueva línea de productos relacionados con la concienciación cívica y la ciudadanía activa. Que permita tanto a las familias como al personal educativo, trabajar aspectos relacionados con la ciudadanía activa desde edades tempranas.

Para identificar y diferenciar esta tipología de juguetes, se han desarrollado dentro del proyecto CHILDTIZENS unos sellos específicos para su envase o catálogo. A los que se puede optar cuando la puntuación obtenida en el sumatorio sea positiva, y por tanto el material de juego es recomendable o muy recomendable.

No se podrían obtener los sellos, si la puntuación es negativa y el material no es recomendable, o cuando el resultado del sumatorio es cero, ya que en esa situación el juguete se catalogaría como neutro.

Es necesario señalar que los sellos se conceden de manera independiente. Por lo que un juguete puede obtener desde uno hasta cuatro sellos.

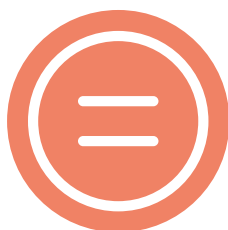
### **OBTENCIÓN DEL SELLO ACREDITATIVO**

Esta herramienta pretende facilitar la creación de una nueva línea de productos relacionados con la concienciación cívica y la ciudadanía activa. Que permita tanto a las familias como al personal educativo, trabajar aspectos relacionados con la ciudadanía activa desde edades tempranas.

Para identificar y diferenciar esta tipología de juguetes, se han desarrollado dentro del proyecto de CHILDTIZENS unos sellos específicos para su envase o catálogo. A los que se puede optar cuando la puntuación obtenida en el sumatorio sea positiva, y por tanto el material de juego es recomendable o muy recomendable.

No se podrían obtener los sellos, si la puntuación es negativa y el material no es recomendable, o cuando el resultado del sumatorio es cero, ya que en esa situación el juguete se catalogaría como neutro.

Es necesario señalar que los sellos se conceden de manera independiente. Por lo que un juguete puede obtener desde uno hasta cuatro sellos.



## 9. Referencias bibliográficas

Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Refugiados (ACNUR) (2021). *Diversidad cultural, hacia un mundo más justo*. ACNUR Comité Español.

Albaladejo, J.J. (2001). *El juguete didáctico: Una herramienta para su evaluación*. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 16, 111-119.

Arnstein, S. R (1969). *A ladder of citizen participation*. *Journal of the American Institute of Planners*, 35(4), 216-224.

Consejería de Desarrollo Sostenible de la Junta de Comunidades Castilla-La Mancha (2020). *Presencia de patrones sexistas en juegos, juguetes y videojuegos*. Consejería de Desarrollo Sostenible de la Junta de Comunidades Castilla-La Mancha. [https://consumo.castillalamancha.es/sites/default/files/2020-12/VF\\_Informe%20sexismo%20juguetes-convertido.pdf](https://consumo.castillalamancha.es/sites/default/files/2020-12/VF_Informe%20sexismo%20juguetes-convertido.pdf)

Piergiorgio, C. (2021). *Metodología y Técnicas de Participación Social*. Divulgación Dinámica. [http://www.centroderecursos.cicbata.org/sites/default/files/metodolog%C3%ADas%20y%20t%C3%A9cnicas%20de%20participaci%C3%B3n\\_0.pdf](http://www.centroderecursos.cicbata.org/sites/default/files/metodolog%C3%ADas%20y%20t%C3%A9cnicas%20de%20participaci%C3%B3n_0.pdf)

Diputación Foral de Guipuzkoa (2016). *Guía para el diseño y puesta en marcha de procesos participativos*. Diputación Foral de Guipuzkoa. <https://www.gipuzkoa.eus/documents/917770/3878177/Gu%C3%ADa+participaci%C3%B3n+castellano.pdf/9217aee0-d0eb-759b-e477-d751f8430e42>

Conselleria de Participación, Transparencia, Cooperación y Calidad Democrática (2020). *Guía de participación ciudadana de la Generalitat y su sector público*. Generalitat Valenciana. <https://participacio.gva.es/documents/169002164/169672810/Gu%C3%ADa+de+Participaci%C3%B3n+Ciudadana/e597282f-3489-44f5-a720-a4419be32b3e>

Costa, M., Périno, O., & Ray-Kaesler, S. (2018). *TUET Toys & games Usability Evaluation Tool*. AIJU. [https://www.tuet.eu/files/TUET\\_TOOL\\_ES.pdf](https://www.tuet.eu/files/TUET_TOOL_ES.pdf)

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) (2021). *¿Qué opinan los niños, niñas y adolescentes? Resultados de la segunda edición del Barómetro de Opinión de Infancia y Adolescencia*. UNICEF <https://www.unicef.es/sites/unicef.es/files/comunicacion/Barometro%20infancia%202021.pdf>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). (s.f.) *Ciudades Amigas de la Infancia*. Recuperado el 22 de noviembre de 2021 de <https://ciudadesamigas.org/>

Francés, F.J. (2016). *Metodologías participativas para la investigación y la intervención social*. Universidad de Alicante.

Garon, D., Filion, R., & Doucet, M. (1996). *El sistema ESAR: Un método de análisis psicológico de los juguetes*. AIJU.

Gobierno de Navarra (2017). *Plan de impulso de la participación ciudadana en Navarra 2017-2019*. Gobierno de Navarra. [https://gobiernoabierto.navarra.es/sites/default/files/plandeimpulsodelaparticipacionciudadanaennavarra\\_20172019\\_final\\_jun17\\_0.pdf](https://gobiernoabierto.navarra.es/sites/default/files/plandeimpulsodelaparticipacionciudadanaennavarra_20172019_final_jun17_0.pdf)

González, R. (2017). Estudio sobre la conciencia ambiental en niños de educación primaria en un entorno rural [Trabajo Final de Grado, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/29546/TFG-O-1216.pdf?sequence=1>

Hart, R.A. (1993). *La participación de los niños: de la participación simbólica a la participación auténtica*. UNICEF.

Kaiser, F.G (1998). *A General Measure of Ecological Behavior*. *Journal of Applied Social Psychology*, 28(5), 395-422.

Kualitate Lantaldea (2020). *Publicidad y campañas navideñas de juguetes: ¿promoción o ruptura de estereotipos y roles de género?* Instituto de la Mujer y para la Igualdad de Oportunidades. [https://www.observatoriodelainfancia.es/ficheroisoia/documentos/7270\\_d\\_PublicidadJuguetesNavidad.pdf](https://www.observatoriodelainfancia.es/ficheroisoia/documentos/7270_d_PublicidadJuguetesNavidad.pdf)

Landaia, I. (2016). *Cómo hacer anuncios no sexistas para niñas y niños. Recomendaciones para la elaboración de anuncios dirigidos al público infantil*. Instituto Vasco de la Mujer. [https://www.euskadi.eus/contenidos/informacion/begira\\_sarea\\_01/es\\_def/adjuntos/2016.06.09.recomendaciones\\_publicidad\\_publico\\_infantil.cas.pdf](https://www.euskadi.eus/contenidos/informacion/begira_sarea_01/es_def/adjuntos/2016.06.09.recomendaciones_publicidad_publico_infantil.cas.pdf)

Laso, S., Ruiz, M., & Marbán, J.M (2019). Impacto de un programa de intervención metacognitivo sobre la Conciencia Ambiental de docentes de Primaria en formación inicial. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, 16(2), 1-20. <https://revistas.uca.es/index.php/eureka/article/view/4639/5414>

Lego Foundation (s.f.). *The neuroscience of learning through play*. Recuperado el 22 de noviembre de 2021 de <https://learningthroughplay.com/explore-the-research/the-neuroscience-of-learning-through-play/>

Losada, T. (12 de octubre de 2021). *Día del Respeto a la Diversidad Cultural: Juguetes para fomentar la integración social*. Crianza con Sentido Común. <https://www.criarconsentidocomun.com/juguetes-integracion-social/>

Martin, S.S., Brady, M.P., & Williams, R.E. (1991). *Effects of toys on the social behavior of preschool children in integrated and nonintegrated groups: Investigation of a setting event*. *Journal of Early Intervention*, 15(2), 153-161.

Ministerio de Política Territorial y Función Pública (2020). *III Plan para la Igualdad de Género en la Administración General del Estado*. Ministerio de Política Territorial y Función Pública. <https://www.mptfp.gob.es/dam/es/portal/funcionpublica/funcion-publica/dialogo-social/igualdad-genero/IIIPLANIGUALDADAGE.pdf>

Observatorio Estatal de la Discapacidad (19 de noviembre de 2021). *Infancia y discapacidad. Datos sociodemográficos.*

<https://www.observatoriodeladiscapacidad.info/infancia-y-discapacidad-datos-sociodemograficos/>

Önder, M. (2018). Contribution of Plays and Toys to Children's Value Education. *Asian Journal of Education and Training*, 4(2), 146-149

Organización de las Naciones Unidas (ONU) (2020). *Informe de los Objetivos de Desarrollo Sostenible 2020*. ONU. [https://unstats.un.org/sdgs/report/2020/The-Sustainable-Development-Goals-Report-2020\\_Spanish.pdf](https://unstats.un.org/sdgs/report/2020/The-Sustainable-Development-Goals-Report-2020_Spanish.pdf)

Organización de las Naciones Unidas (ONU) (s.f.). *Programa para el medio ambiente*. Recuperado el 22 de noviembre de 2021 de <https://www.unep.org/es>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) (2006). *Directrices de la UNESCO sobre la educación intercultural*. UNESCO [https://formacion.intef.es/pluginfile.php/110251/mod\\_imscp/content/3/directrices\\_unesco.pdf](https://formacion.intef.es/pluginfile.php/110251/mod_imscp/content/3/directrices_unesco.pdf)

Plataforma de Infancia (s.f.). *Cibercorresponsales*. Recuperado el 22 de noviembre de 2021 de <https://www.cibercorresponsales.org/>

Relinque, F., & Mora, N.G. (2015). *Interculturalidad y gestión de la diversidad. El reto de la nueva sociedad*. Consejería de Justicia e Interior. Junta de Andalucía. [https://www.juntadeandalucia.es/export/drupaljda/interculturalidad\\_gestion\\_diversidad.pdf](https://www.juntadeandalucia.es/export/drupaljda/interculturalidad_gestion_diversidad.pdf)

Romañach, J., & M. Lobato (2005). *Diversidad funcional, nuevo término para la lucha por la dignidad en la diversidad del ser humano*. Foro de Vida Independiente y Diversidad. [http://www.asoc-ies.org/vidaindepen/docs/diversidad%20funcional\\_vf.pdf](http://www.asoc-ies.org/vidaindepen/docs/diversidad%20funcional_vf.pdf)

Rosa, M.A. (2009). Estrategias educativas para evitar la discriminación de género. *Compartim Revista de formación del Professorat*, (4), 1-4. [http://cefire.edu.gva.es/sfp/revistacompartim/arts4/22\\_au\\_discriminacion\\_genero.pdf](http://cefire.edu.gva.es/sfp/revistacompartim/arts4/22_au_discriminacion_genero.pdf)

Seara, L., & Lameiras, M. (2019). *Más que pink and blue. Guía de juguetes no sexistas*. Instituto Aragonés de la Mujer. <https://violenciagenero.igualdad.gob.es/pactoEstado/docs/masquepinkblue.pdf>

Vargas, K. (2008). *Diversidad cultural: Revisión de conceptos y estrategias* [Trabajo Final de Máster, Universitat Pompeu Fabra]. [https://cultura.gencat.cat/web/.content/sscc/gt/arxiu\\_gt/diversidad\\_cultural\\_conceptos\\_estrategias.pdf](https://cultura.gencat.cat/web/.content/sscc/gt/arxiu_gt/diversidad_cultural_conceptos_estrategias.pdf)

