

GUÍA GRATUITA

Cómo elegir el juguete perfecto para cada edad

Una guía práctica para elegir juguetes que acompañen el desarrollo, la curiosidad y la autonomía en cada etapa.



Por edades

Guías adaptadas a cada etapa de desarrollo.



Consejos de expertos

Análisis, comparativas y recomendaciones reales.



Compra con criterio

Juguetes seguros, educativos y con más valor.



0-2
años



3-4
años



5-7
años



8-11
años



12-15
años



16+
años



Elegir bien no significa comprar más, **sino escoger mejor.**

El juguete debe adaptarse al niño, **no al revés**

La edad orienta, pero el desarrollo real, los intereses y el contexto familiar deciden.

1

Interés real

¿Le llama la atención por sí mismo o solo porque está de moda?

2

Reto ajustado

Debe permitir disfrutar, pero también algo de esfuerzo, exploración y aprendizaje.

3

Juego abierto

Cuantas más maneras de usarlo tenga, más tiempo suele mantener su valor lúdico.

4

Seguridad

Piezas, materiales y complejidad deben encajar con la edad y la supervisión disponible.



Pista profesional: si un juguete solo 'funciona' cuando un adulto lo dirige, quizá todavía no sea el momento. El juego autónomo aparece cuando el niño entiende qué puede hacer y siente ganas de probar.

0-2 años

Descubrir con el cuerpo y los sentidos

En esta etapa el juego es movimiento, repetición, causa-efecto, imitación y vínculo. Menos funciones y más posibilidades de tocar, apilar, encajar, arrastrar y repetir.



BUSCA ESTO

- Texturas seguras y fáciles de agarrar
- Apilar, encajar, golpear, sacar y meter
- Juguetes de arrastre, empuje y movimiento
- Libros resistentes con imágenes claras
- Juego simbólico muy simple hacia el final de la etapa

MEJOR EVITAR

- Piezas pequeñas o desprendibles
- Luces y sonidos excesivos como única propuesta de juego
- Juguetes que requieren demasiada precisión

ANTES DE COMPRAR, PREGÚNTATE:

¿Puede usarlo solo? · ¿Le ofrece más de una forma de jugar? · ¿El reto está a su alcance? · ¿Encaja con sus intereses de ahora?

3-4 años

Imaginar, representar y empezar a crear reglas

Aumenta el juego simbólico: cocinar, cuidar muñecos, construir mundos, disfrazarse y repetir escenas de la vida cotidiana. La imaginación empieza a dirigir el juego.



BUSCA ESTO

- Construcciones grandes y piezas combinables
- Disfraces y accesorios de juego simbólico
- Puzles sencillos y encajables
- Materiales de dibujo, plastilina y manualidades
- Juegos motores: pelotas, correpasillos, circuitos simples

MEJOR EVITAR

- Juguetes demasiado cerrados que solo permiten una acción
- Reglas complejas que generan frustración
- Exceso de estímulos electrónicos

ANTES DE COMPRAR, PREGÚNTATE:

¿Puede usarlo solo? · ¿Le ofrece más de una forma de jugar? · ¿El reto está a su alcance? · ¿Encaja con sus intereses de ahora?

5-7 años

Crear, construir y dominar nuevas habilidades

El niño busca sentirse competente. Disfruta terminando proyectos, aprendiendo reglas sencillas y viendo el resultado de su esfuerzo. Empieza a comparar estrategias y a cooperar mejor.



BUSCA ESTO

- Construcciones con reto progresivo
- Juegos de mesa breves y reglas claras
- Manualidades, experimentos y kits creativos
- Vehículos, figuras y mundos de juego
- Material deportivo adaptado a su tamaño

MEJOR EVITAR

- Juguetes que prometen “enseñar” pero apenas dejan jugar
- Retos tan difíciles que exigen ayuda constante
- Premiar solo el resultado y no el proceso

ANTES DE COMPRAR, PREGÚNTATE:

¿Puede usarlo solo? · ¿Le ofrece más de una forma de jugar? · ¿El reto está a su alcance? · ¿Encaja con sus intereses de ahora?

8-11 años

Profundizar, planificar y compartir intereses

Aumentan la planificación, la curiosidad por cómo funcionan las cosas y el gusto por proyectos más largos. También pesa más el componente social: jugar con amigos, coleccionar y compartir aficiones.



BUSCA ESTO

- Construcción avanzada, robótica y mecánica
- Juegos de estrategia y cooperación
- Ciencia, naturaleza y experimentos guiados
- Arte, música, fotografía y creación
- Deporte y juegos activos con objetivos

MEJOR EVITAR

- Confundir “más tecnológico” con “mejor”
- Juguetes que dependen de una app para casi todo
- Comprar por presión social sin interés real

ANTES DE COMPRAR, PREGÚNTATE:

¿Puede usarlo solo? · ¿Le ofrece más de una forma de jugar? · ¿El reto está a su alcance? · ¿Encaja con sus intereses de ahora?

12-15 años

Aficiones, identidad y retos con sentido

El juego cambia de forma, pero no desaparece. Se transforma en hobbies, retos, creatividad, estrategia, deporte, tecnología y experiencias compartidas. La clave es respetar intereses y autonomía.



BUSCA ESTO

- Modelismo, construcción compleja y coleccionismo
- Juegos de estrategia, rol y escape
- Tecnología creativa: programación, electrónica, edición
- Deporte, outdoor y movilidad segura
- Arte, música, diseño y proyectos personales

MEJOR EVITAR

- Tratarles como si “ya no jugaran”
- Comprar solo por marca o tendencia
- Elegir sin preguntar por sus intereses

ANTES DE COMPRAR, PREGÚNTATE:

¿Puede usarlo solo? · ¿Le ofrece más de una forma de jugar? · ¿El reto está a su alcance? · ¿Encaja con sus intereses de ahora?

Jugar también es crear, competir, coleccionar y desconectar



A partir de los 16, hablar de 'juguetes' puede quedarse corto. Pensar en ocio, aficiones, experiencias y objetos con sentido resulta más útil para acertar.

Crear



- Modelismo y maquetas
- Arte y diseño
- Música y producción
- Impresión 3D y electrónica

Pensar



- Juegos de estrategia
- Puzzles complejos
- Rol y narrativa
- Construcción avanzada

Moverse



- Outdoor y aventuras
- Deporte y retos
- Movilidad recreativa
- Juegos sociales activos

Conectar



- Gaming compartido
- Coleccionismo
- Lecturas y fandoms
- Experiencias con amigos



UN CONSEJO

No elijas 'algo de su edad'; elige algo que conecte con una afición concreta. A estas edades, preguntar directamente suele ser la mejor herramienta para acertar.

UN CRITERIO QUE NO SE NEGOCIA

Seguridad primero, siempre

La adecuación por edad no es solo educativa: también importa por tamaño de piezas, materiales, potencia, movilidad y nivel de supervisión.

**Edad recomendada**

Úsala como referencia de seguridad y dificultad, no como una etiqueta rígida.

**Piezas pequeñas**

Especial atención en menores de 3 años y cuando hay hermanos pequeños en casa.

**Estado del juguete**

Revisa bordes, piezas sueltas, cables, pilas y cierres de compartimentos.

**Materiales y origen**

Prioriza productos con información clara del fabricante y etiquetado conforme al mercado europeo.

**Ruido y luces**

Si te resulta estridente a ti, probablemente también lo sea para un niño pequeño.

**Movilidad**

Bicicletas, patinetes y similares requieren protecciones adecuadas y un entorno seguro.

Importante: ningún juguete sustituye la supervisión cuando la actividad, la edad o el entorno la requieren. Las recomendaciones de edad del fabricante deben respetarse especialmente por motivos de seguridad.

EN 60 SEGUNDOS

La prueba definitiva antes de comprar

Si respondes “sí” a la mayoría, probablemente estás ante una elección con sentido.

☐

¿Conecta con un interés real del niño o adolescente?

☐

¿Puede entender cómo empezar a jugar sin una explicación larga?

☐

¿Permite más de una forma de uso o de reto?

☐

¿La dificultad le exige un poco sin bloquearle?

☐

¿Puede jugar solo y también compartirlo con otros?

☐

¿Evita estímulos innecesarios que sustituyen la imaginación?

☐

¿Cabe en casa y encaja con el tiempo real que tendrá para usarlo?

☐

¿Es seguro para su edad y el entorno donde se utilizará?

El juguete perfecto no es el que más hace.

Es el que consigue que el niño haga más: imaginar, probar, moverse, pensar y compartir.



Una buena elección empieza por observar.

Mira qué le interesa, qué intenta aprender, qué repite por placer y qué reto está listo para asumir. Esa información vale más que cualquier ranking.

catalogodejuguetes.es

Guías, comparativas y recomendaciones para ayudarte a elegir con más criterio y menos ruido.

Ver más guías