



a jugar...
que de todo
aprenderás

Consejería de la Presidencia
(Instituto Andaluz de la Mujer)
Consejería de Educación y Ciencia





**a jugar...
que de todo
aprenderás**

edita

junta de andalucía
consejería de la presidencia
[instituto andaluz de la mujer]
consejería de educación y ciencia

coordinan

germana caballero
[consejería de educación y ciencia]
begoña gonzález
[instituto andaluz de la mujer]

autoría

m^a josé lera rodríguez
m^a isabel ganaza vargas
mayte gutiérrez rivero
santiago garcía mora

diseñan, ilustran y maquetan

esther morcillo
fernando cabrera



presentación



La Consejería de Educación y Ciencia y el Instituto Andaluz de la Mujer vienen organizando diversas acciones para lograr una educación más justa e igualitaria. Una de estas acciones es la Campaña del Juego y el Juguete no sexista, no violento.

Conscientes de la importancia que el juego y los juguetes tienen para el aprendizaje y desarrollo de los niños y las niñas de estas edades, es necesario establecer una serie de objetivos y actuaciones en el ámbito educativo y en la comunidad escolar, en general, para fomentar el juicio crítico frente a la competitividad, la violencia, el sexismo, la desigualdad, etc. que se transmiten en muchos de los juegos y juguetes que utilizan.

Es necesario, igualmente, educar para un consumo responsable y contrarrestar la influencia de las campañas publicitarias que lanzan los medios de comunicación.

En la campaña del año 2000 se elaboró un material didáctico con la intención de desarrollarlo en todas sus posibilidades en años posteriores. Este material ofrece una secuencia de actividades para trabajar esta temática desde una perspectiva globalizadora para la Educación en Valores Cívicos. Igualmente ofrece espacios para sugerencias y propuestas para crear juguetes y jugar a otros juegos.

La presente Campaña del Juguete 2001 tiene como prioridad la aplicación de dichos materiales didácticos y la difusión de las experiencias educativas que surjan en el aula a partir de ellos. La forma de dar a conocer las experiencias se puede encontrar al final de este cuadernillo que, además, contiene en su interior una muestra de las actividades propuestas en el material de la Campaña 2000, recurso que fue enviado, en noviembre del mismo año, a todos los centros de Educación Infantil y Primaria de nuestra Comunidad así como a los Centros Municipales de Información a la Mujer.

Esperamos que el desarrollo de las actividades complete y mejore nuestra propuesta y que sirva, fundamentalmente, para promover en los niños y las niñas actitudes y comportamientos de amistad, respeto a las diferencias, relaciones de igualdad y ofrezca alternativas para que aprendan a utilizar su imaginación ■

Pilar Ballarín Domingo
*Directora General de Evaluación
Educativa y Formación del Profesorado*

Teresa Jiménez Vilchez
*Directora del Instituto Andaluz
de la Mujer*

a jugar... que de todo aprenderás



Con motivo de la Campaña del Juego y el Juguete no sexista, no violento del año 2000 se ha elaborado el material *A jugar... que de todo aprenderás* dirigido al alumnado de educación infantil y primaria. Este material consiste en una propuesta de actividades secuenciadas en torno a los tres niveles de desarrollo humano, personal, relacional y de comunidad, basada en el modelo de intervención de Sensibilización-Formación-Acción.

Esta propuesta de actividades se fundamenta en la importancia del juego en el desarrollo infantil; niñas y niños necesitan jugar para aprender. El juego y el juguete se convierten en los vehículos naturales del desarrollo infantil, proporcionando verdaderos escenarios de aprendizaje que mediarán en las habilidades que vayan adquiriendo. La participación de niños y niñas en diferentes juegos les permitirá la adquisición de una amplia variedad de destrezas y habilidades. Sin embargo, no todas las habilidades o destrezas son igualmente importantes para el desarrollo humano; si bien hay juegos que facilitan el respeto y la cooperación, otros por el contrario fomentan la competitividad y la violencia. Por otro lado, son bien conocidas las diferencias de género en la elección de juegos y juguetes; la reducida participación de niños y niñas en los juegos no considerados propios de su género constituye una de las bases explicativas de las diferencias en su desarrollo.

Si desde la escuela y la familia se potencia que niñas y niños jueguen a todos los tipos de juegos sin tener en cuenta las diferencias de género, y que reflexionen sobre la influencia que los juegos violentos tienen en su desarrollo, estaremos facilitando la adquisición de habilidades, comportamientos, actitudes y valores necesarios para conseguir una sociedad más igualitaria, equitativa y solidaria.

El material que hemos elaborado, *A jugar... que de todo aprenderás*, ofrece un conjunto de actividades dirigidas a disminuir las diferencias de género en el desarrollo infantil y la importancia de participar en juegos no violentos. Estas actividades están organizadas para facilitar que el alumnado tome conciencia, aprenda y decida qué juegos son los más adecuados para el desarrollo humano, participe en juegos diversos y contra-estereotipados, cuide y repare los juguetes, analice el papel de la publicidad en el consumo de los mismos, etc.

Seguidamente aparece una muestra de las actividades de este material didáctico. Están organizadas en función de los niveles de desarrollo -personal, relacional y de la comunidad-, y todas ellas con la misma secuencia de intervención -Sensibilización-Formación-Acción-. Esperamos que estas actividades sean de utilidad y puedan ser realizadas en las aulas ■

María José Lera • Isabel Ganaza • Mayte Gutiérrez

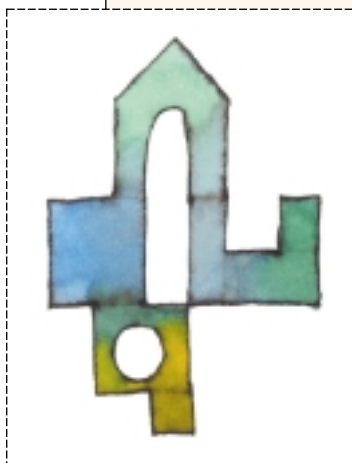




la importancia de elegir los juguetes adecuados

1 | SENSIBILIZACIÓN necesitamos menos juguetes

Actividad: «¿Juego con todos mis juguetes?»



Proponemos a los niños y niñas que recuerden y anoten, individualmente, todos los juguetes y juegos que tienen en su casa (si no saben escribir aún, pueden utilizar dibujos, recortes de revistas de juguetes o que les ayude algún familiar), y que completen la ficha de esta actividad.

En clase se elaborará una lista en la pizarra con todos aquellos juguetes de los que alguien ha mencionado que nunca juega con ellos. Esta será una lista larga, lo cual permitirá iniciar una reflexión sobre la cantidad de juguetes que han aparecido y que no sirven para nada,

pues no jugamos con ellos. Se preguntará al alumnado por qué ha ocurrido, se espera que hagan alusiones al efecto de la moda, lo anunciaban mucho en televisión, lo pedían o tenían nuestros amigos o amigas, se han roto, nunca funcionaron bien.

Potenciaremos que reflexionen en torno a la idea de que tenemos muchos juguetes, no siempre los cuidamos bien, y no todos son divertidos; por lo cual sería conveniente pensarse mejor qué juguetes nos gustaría tener antes que terminen en un rincón y abandonados.

Ver FICHA 3 «¿Juego con todos mis juguetes?»

2 | FORMACIÓN criterios para seleccionar juguetes

Actividad: «Aprendiendo a elegir buenos juguetes»

Se pedirá al alumnado que, en pequeños grupos, elabore un listado con las características que tienen nuestros mejores juguetes. Durante el trabajo en equipo se comprobará que aparecen criterios como la edad, la calidad de los materiales, las habilidades que potencian, el trato que permiten, el grado de dificultad para su manejo, la diversión que proporcionan. Como variante, podemos plantear un torbellino de ideas y que cada cual vaya diciendo algún criterio de selección, luego los ordenamos y escogemos los más representativos. En todo momento, es conveniente establecer un coloquio razonando las elecciones.

Una vez hayamos consensuado los principales criterios de la elección de juguetes, se completará individualmente la ficha de esta actividad, que servirá como recuerdo de estos criterios.

Para ayudar al alumnado a escribir sobre las características del «buen juguete», podemos consultar el decálogo de las características para seleccionar juguetes no sexistas y no violentos (ver material nº 1).

Ver FICHA 4 «Lo que no debo olvidar cuando elijo mis juguetes»

3 | ACCIÓN elección de juguetes

Actividad: «¿Qué me gustaría que me regalasen?»

Cada niño y niña individualmente puede redactar una carta en la que se recojan aquellos juguetes que les gustaría que le regalasen (en su cumpleaños, por Navidad, o bien que hiciese la habitual carta a los Reyes Magos).





Los más pequeños pueden dibujar o recortar de diferentes revistas de publicidad de juguetes aquellos que más les gustan.

Ver FICHA 5 «Qué me gustaría que me regalaran»

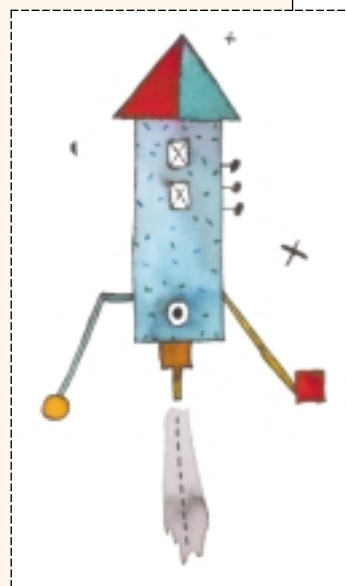
jugando juntos aprendemos

1

SENSIBILIZACIÓN mejor cuando lo hacemos juntos

Actividad: «Fabricamos un cohete»

Debemos disponer de materiales de desecho (vasos de yogur, rollos de papel higiénico, papel de distinta textura y colores, algodón, papel de aluminio), recursos para unir (cola, cinta adhesiva, grapas), y de decoración (rotuladores, témpera, gomets, pegatinas, etc.). Se reparten los materiales al alumnado de manera que no todos y todas tengan los mismos recursos, y se les dice que no los pueden compartir. Se debe intentar que sea difícil completar la tarea en solitario (por ejemplo, algunos tienen cola, pero otros no; unos tienen papel, y otros no). Se propone que comiencen a realizar cada uno individualmente su cohete; se espera un tiempo para que experimenten la dificultad de realizar la tarea. Entonces se interrumpe la actividad y se propone que continúen en pequeños grupos, poniendo en común los materiales. Cuando terminen, se reflexionará sobre la diferencia del juguete creado, siendo mucho más rico y mejor cuando lo han realizado en equipo.



a jugar... que de todo aprenderás



actividades

007

2

FORMACIÓN qué aprendemos de los demás

Actividad: «Reflexionando sobre la construcción del cohete»

Utilizando el juego anterior, el profesorado propondrá que cada grupo exponga cómo se han realizado los cohetes. Deberán describir el proceso seguido y exponer.

Cuántos miembros han participado

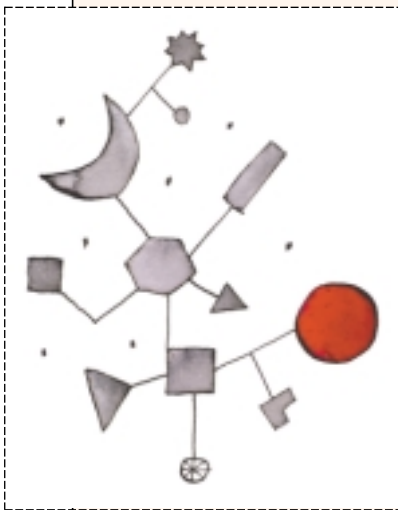
Qué dificultades había

Cómo se han resuelto

Qué soluciones se dieron

Si han distribuido las tareas para su realización

Indagar en aquellas variaciones entre los cohetes, por ejemplo, cómo habéis realizado las patas, el humo, la decoración, los colores, etc.



Al final de esta actividad, el alumnado deberá conocer las ventajas de trabajar en equipo, la diversidad de soluciones que se aportan y el aprendizaje que han realizado en las interacciones con los demás.

Otra variante puede ser iniciar una actividad en la que se proporciona un dibujo concreto, por ejemplo una pelota, en la que aparecen algunos colores básicos y otros secundarios. El alumnado solamente dispondría de los colores básicos y será a partir de las interacciones entre ellos como descubrirán los colores secundarios.



3 ACCIÓN aprendemos a construir juguetes

Actividad: «Taller de construcción de juguetes»

Proponemos aquí un taller bastante creativo, que nos ayuda a valorar nuestras propias producciones; lo principal es que trabajen de forma cooperativa. Sería conveniente que se utilizasen los criterios de selección de juguetes trabajados en el nivel personal.

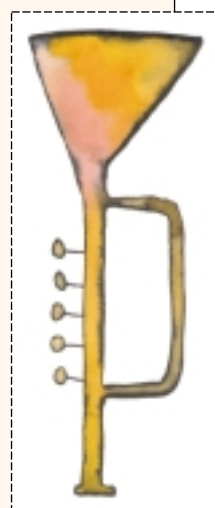
Para la fabricación de juguetes se pueden utilizar materiales específicos como imanes, o maquinaria electrónica para la creación de juguetes mecánicos, o bien se pueden utilizar material de desecho.

Son de fácil construcción: combas, pelotas de trapo o con goma maciza, sacos de arena, bolos con botellas de plástico llenas de agua, zancos con latas, muñecos de trapo o de arena, marionetas o títeres, máscaras y disfraces, instrumentos musicales, libros con papel reciclado, cometas, móviles, trenes, coches, casas, puzzles, cuentos.

También se pueden pedir sugerencias a los padres sobre posibles ideas en la fabricación de juguetes.

Lo más importante de esta actividad será que la realicen en pequeños grupos y que sean conscientes de las ventajas de trabajar conjuntamente.

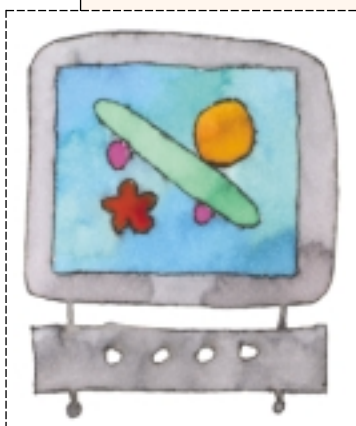
Se puede consultar el *material nº 2*, donde se explica la fabricación de una cometa, marionetas y varios instrumentos musicales.



la publicidad y el consumo de juguetes

1 SENSIBILIZACIÓN las campañas publicitarias de los juguetes

Actividad: «Los juguetes en televisión»



El desarrollo de esta actividad requiere la visualización de dos o tres anuncios de juguetes grabados de la televisión (o bien adaptar la actividad para el formato papel, utilizando recortes de juguetes anunciados en revistas). Estos anuncios deberán ser seleccionados por el profesorado como fáciles de analizar, es decir, que vendan juguetes típicos de cada sexo, y si es posible que incluyan engaños evidentes en las características que aparecen en televisión (por ejemplo, juguetes que no tienen movimiento y que aparecen animados en TV).

Los anuncios se verán de uno en uno, y cada uno al menos tres veces.

Tras la primera emisión se pregunta ¿qué nos quieren vender? A continuación se dividirá al alumnado en grupos y cada uno de ellos se centrará en uno de los siguientes aspectos:

- Un grupo observará cuáles son las principales características del juguete (qué juguete, de qué marca, qué hace, para qué sirve, de qué material está hecho, etc.).
- Otro grupo atenderá a cómo juegan los niños y niñas del anuncio (el lugar, cómo manipulan el juguete, qué expresiones manifiestan -de alegría, aburrimiento, etc.).
- Otro grupo atenderá al eslogan o canción.



- Otro grupo se fijará en cuántos niños y niñas aparecen en el anuncio, y a quién va dirigido.
- Un quinto grupo se centrará en analizar el texto escrito que aparece en el anuncio (nota a pie de anuncio, nota sobre el precio, sobre las pilas, etc.).

Se verá el anuncio dos veces más para que el alumnado pueda realizar estas observaciones. Cada grupo expondrá el resultado obtenido; con lo que se completará el análisis global del anuncio.

Posteriormente, y en situación de gran en grupo, se preguntará:

¿Te gustaría tenerlo?, ¿por qué?
¿Crees que algo es mentira?



Esta actividad preparará al alumnado para la siguiente que consiste en visitar una tienda de juguetes donde se comprobará si efectivamente estos juguetes tienen todas las características y posibilidades anunciadas en televisión.

2

FORMACIÓN ¿cómo nos venden los juguetes en televisión?

Actividad: «Visita a una tienda de juguetes»



Se realizará una salida a una tienda de juguetes para ver los juguetes analizados en la actividad anterior. Esta visita permitirá comparar si las cualidades y posibilidades de juego anunciadas en televisión se corresponden con la realidad. Si no es posible organizar esta salida, niños y niñas pueden llevar al aula los juguetes reales cuyos spots publicitarios han sido analizados.

a jugar... que de todo aprenderás



actividades

011



Debemos comparar si hacen exactamente lo mismo que anunciaba la televisión, si están disponibles los accesorios que se mostraban, si responden al tamaño y calidad de los materiales que esperábamos, etc.

Ya en el aula, se planteará al alumnado que reflexione sobre lo que no nos han contado. Por ejemplo, dónde fue fabricado y bajo qué circunstancias, para qué sirve realmente, qué nos enseña, qué otro consumo requiere (baterías que son imposible de recargar, pilas costosas, etc.), el cuidado que requiere para que no se rompa (muñeca que deja de llorar si se cae una vez al suelo), el precio (que no está al alcance de todos los niños y niñas), el espacio necesario para jugar, o el peligro que puede tener (pieza pequeña, que causa daño, riesgos de ser mal utilizado).

3 ACCIÓN quién nos cuenta más mentiras

Actividad: «Buzón de denuncias»

Se propone que el alumnado construya un buzón grande para el centro. Primero informarán a las otras aulas de los engaños encontrados en los juguetes analizados; pedirán que si alguien encuentra otra publicidad engañosa en la que el juguete presentado no se corresponde directamente con la realidad, debería escribirlo y ponerlo en el buzón.

Para ello adjuntamos una ficha en la que se ayuda a escribir esta denuncia. Es necesario que se especifique el juguete en sí mismo así como aquellas cualidades que son falseadas.

Este buzón se abrirá después de una semana para analizar qué juguetes son los más denunciados. Y posteriormente se pueden plantear algunas actividades con los resultados obtenidos: juegos de rol...

Ver FICHA 11 «¡Esto es mentiral!»





cómo concursar

El año 2000 todos los centros de Educación Infantil y Primaria de Andalucía recibieron el material didáctico *A jugar... que de todo aprenderás*, junto con otros materiales complementarios con la intención de que las actividades propuestas fuesen desarrolladas en años sucesivos.

En la campaña de este año 2001 nos gustaría contar con la participación activa del profesorado y del alumnado de Andalucía y la posible colaboración de las asociaciones de madres y padres. Para ello proponemos un concurso de experiencias de aula y centro. Las experiencias que pueden optar al concurso serán el desarrollo o adaptación

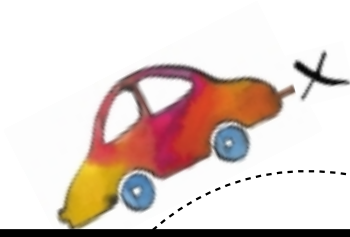
de algunas de las actividades propuestas en el material que tienen en su centro y del que este cuadernillo recoge una muestra. Animamos desde aquí al profesorado a poner en práctica estas propuestas educativas, a contarnos como lo han hecho y a valorar los resultados obtenidos y el grado de satisfacción de quienes han participado en el proceso.

Las maestras y maestros que deseen participar en el concurso, a título individual o colectivo, pueden hacerlo cumplimentando la solicitud que figura al dorso. Aquellos centros que carezcan del material didáctico *A jugar... que de todo aprenderás* deberán especificarlo en la solicitud. Ésta se enviará al Centro de Profesorado de la zona donde esté ubicado el colegio antes del 15 de octubre del curso académico 2001-2002.

Finalizada la experiencia se enviará una memoria descriptiva, que no sobrepase las cuatro páginas y que resuma el trabajo realizado, al mismo centro de Profesorado. También se remitirá el desarrollo de la experiencia en un formato que facilite su conocimiento y difusión (vídeo, CD ROM, disquete, material fotográfico, etc.) antes del 15 de febrero de 2002.

Una comisión en cada provincia integrada por representantes de la Delegación Provincial de Educación y Ciencia, de la Dirección Provincial del Instituto Andaluz de la Mujer y de los Centros de Profesorado seleccionará cinco experiencias entre las presentadas en su provincia. Éstas optarán a uno de los tres premios establecidos para el ámbito de la Comunidad Autónoma consistentes cada uno en material educativo por un importe de cien mil pesetas.

Algunas de ellas serán emitidas en el programa *El Club de las Ideas*, de Canal Sur Televisión, destacando los trabajos realizados por las alumnas y los alumnos ■



solicitud de inscripción

Centro.....

C.P.....

Dirección.....

Provincia.....

Tfno.....

Fax.....

E-mail.....

Responsable/s de la experiencia

.....
.....
.....
.....

Solicitan participar en el concurso de experiencias educativas *A jugar... que de todo aprenderás.*

Solicita ejemplar del material didáctico Sí No

[Empty box for signature and stamp]

Firma y sello del Centro

[Empty box for director's signature]

Vº. Bº. de la dirección del Centro

Enviar al CEP de su ámbito

Fecha límite de presentación de esta solicitud: 15 de octubre 2001

Fecha límite de presentación de las experiencias: 15 de febrero 2002

