

MIRA LA
PUBLICIDAD
CON OTROS

CAMPAÑA
DEL JUEGO
Y EL JUGUETE
NO SEXISTA,
NO VIOLENTO

2003

OJOS



EXPERIENCIAS
EDUCATIVAS



JUNTA DE ANDALUCÍA
Instituto Andaluz de la Mujer
CONSEJERÍA DE LA PRESIDENCIA
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CIENCIA

INTRODUCCIÓN



**Campana del juego
y el juguete no sexista,
no violento, 2003**

*Mira la publicidad
con otros ojos*

La publicación que presentamos contiene veintisiete experiencias realizadas en el año 2001 en Colegios de Educación Infantil y Primaria de las ocho provincias andaluzas, seleccionadas por comisiones provinciales. Cuatro de estos trabajos fueron premiados.

Estos y otros centros respondieron así a la invitación que se hizo para participar en un Concurso de experiencias de aula y de centro, relacionadas con el juego y el juguete no sexista, no violento. Se quiso fomentar entonces la participación activa del profesorado y del alumnado de Andalucía y la posible colaboración de madres y padres. Para ello contaron con las sugerencias de actividades que contenía el libro *A jugar... que de todo aprenderás*, unidad didáctica con abundante material educativo, distribuida un año antes a todos los centros andaluces.

Uno de los objetivos de aquella propuesta didáctica era promover la realización de proyectos coeducativos y experiencias, en los colegios andaluces, que contemplaran el desarrollo de actitudes no sexistas y no violentas relacionadas con el juego y el juguete, y sirvieran como instrumento ejemplificador de buenas prácticas.

Para la selección de las experiencias presentadas al concurso se valoró el desarrollo o adaptación de alguna de las actividades propuestas en el material *A jugar...* que de todo aprenderás, así como los resultados obtenidos y el grado de satisfacción de quienes participaron en el proceso.

El resumen de las memorias para la presente edición recoge sus actividades, todas evaluadas con un resultado positivo, que a veces va más allá incluso de las expectativas de la propia organización y coordinación.

Precisamente el lema elegido para la Campana del presente año **«Mira la publicidad con otros ojos»** se refiere al contenido de la experiencia realizada por el C.E.I.P. «Virgen del Rosario» de Totalán, en la provincia de Málaga, titulada «Investigación sobre los anuncios de juguetes en TV».

Ahora, de nuevo, invitamos a los equipos directivos, al profesorado y a las AMPAS de todos los centros educativos andaluces a participar en el nuevo **concurso de proyectos y experiencias educativas**, cuyas bases se incluyen en esta publicación.

Esperamos que la difusión de estas experiencias sirva al conjunto del profesorado de motivo para el desarrollo de actividades en el presente año en los centros educativos ■

EXPERIENCIAS

PREMIADAS

1 *¿Jugamos al trompo?*

C.E.I.P. MANUEL SIURTO
Huelva

2 *Juego y Juguetes*

C.E.I.P. VIRGEN DEL CARMEN
Isla del Moral. Ayamonte (Huelva)

3 *A jugar que de todo aprenderás*

C.E.I.P. MATEMÁTICO GALLEGO-DÍAZ
Úbeda (Jaén)

4 *Investigación sobre los anuncios de juguetes en TV*

C.E.I.P. VIRGEN DEL ROSARIO
Totalán (Málaga)

SELECCIONADAS

1 *Jugando también se aprende*

C.E.I.P. SANTIAGO RAMÓN Y CAJAL
El Ejido (Almería)

2 *El libro viajero*

C.E.I.P. VIRGEN DE LAS ANGUSTIAS
Tabernas (Almería)

3 *El taller de juguetes*

S.A.F.A. VILLOSLADA
Cádiz

4 *Celebraremos una verbena de juegos*

C.E.I.P. FEDERICO GARCÍA LORCA
Chiclana de la Frontera (Cádiz)

5 *I Concurso de construcción de juguetes*

C.E.I.P. NTRA. SRA. DE LAS MERCEDES
La Línea de la Concepción (Cádiz)

6 *Recopilación de juegos*

C.E.I.P. SAGRADO CORAZÓN
Puente Mayorga. San Roque (Cádiz)

7 *A jugar..., da igual el material*

C.E.I.P. GUADALQUIVIR
Sanlúcar de Barrameda (Cádiz)

8 *Elaborar materiales para jugar y aprender*

C.E.I.P. EL PRADO
Lucena (Córdoba)

9 *Recupero juegos tradicionales*

C.P.R.A. RÍO GENIL
El Palomar. Puente Genil (Córdoba)

10 *El juego: una experiencia vivida y compartida*

COLEGIO CONCERTADO COMPAÑÍA DE MARÍA
Puente Genil (Córdoba)

11 *Fabrica tus propios juguetes*

C.E.I.P. ARZOBISPO MOSCOSO
Viznar (Granada)

12 *Las áreas transversales a través del juego y el juguete*

E.E.I. LA HUERTA
Almonte (Huelva)

13 *El juego vehículo de aprendizaje*

E.E.I. LA JULIANITA
Aracena (Huelva)

14 *Taller del juguete creativo*

C.E.I.P. MAESTRO ROJAS
Nerva (Huelva)

15 *A jugar que de todo aprenderás...*

E.E.I. FRANCISCO SORIANO SERRANO
Jódar (Jaén)

16 *Más allá de las palabras/Beyond Words*

C.E.I.P. TUCCI
Martos (Jaén)

17 *La coeducación en el juego*

C.E.I.P. NTRA. SRA. DE BELÉN
Noalejo (Jaén)

18 *Construir una cometa*

C.E.I.P. FRANCISCO VADILLO
Villagordo (Jaén)

19 *A jugar... que de todo aprenderás*

C.E.I.P. ANTONIO MACHADO
Estepona (Málaga)

20 *A jugar que de todo aprenderás, una reflexión sobre el consumo, la violencia y el sexismo*

C.E.I.P. GUTIÉRREZ MATA
Málaga

21 *Jugando aprendemos*

C.E.I.P. ÁNGEL CAMPANO FLORIDO
Gines (Sevilla)

22 *Semana del juguete no sexista y no violento*

C.E.I.P. HERMANOS MACHADO
Sevilla

23 *El juego*

C.E.I.P. SAN IGNACIO DE LOYOLA
Sevilla ■

CONCURSO DE EXPERIENCIAS

La Consejería de Educación y Ciencia y el Instituto Andaluz de la Mujer, con motivo de la Campaña del juguete no sexista y no violento, 2003, convocan un concurso de experiencias, con las siguientes

BASES



Podrán participar en el concurso todos los colegios andaluces de Educación Primaria y Secundaria, admitiéndose como máximo dos experiencias por colegio.

Las experiencias se basarán en el desarrollo o adaptación de alguna actividad del material didáctico, *A jugar... que de todo aprenderás*, o cualquier otra experiencia referida al juego y al juguete no sexista y no violento.

El profesorado que desee participar en el concurso puede hacerlo, con el Vº. Bº. de la dirección del Centro, cumplimentando la solicitud que figura al dorso y enviándola, junto a la memoria descriptiva una vez finalizada la experiencia, al Servicio de Ordenación Educativa de la Delegación Provincial antes del 20 de febrero del 2004.

La Memoria resumirá el trabajo realizado, con una extensión máxima de seis páginas, y se enviará en dos soportes: papel (formato A-4) y en disquete, preferentemente en versión Windows 2000, tipografía Arial nº 12, con interlineado sencillo.

El concurso se dotará con tres premios de 600 € cada uno, para la adquisición de material educativo.

En cada una de las Delegaciones Provinciales de Educación y Ciencia se constituirá una Comisión de valoración

y selección de los proyectos que estará formada por tres personas representantes de:

- La Delegación Provincial de la Consejería de Educación y Ciencia.
- La Dirección Provincial del Instituto Andaluz de la Mujer
- Una asesora o asesor, especialista en Coeducación, de un Centro del Profesorado.

Dicha Comisión valorará y seleccionará tres experiencias de entre todas las presentadas, ateniéndose a los criterios de idea innovadora, idoneidad coeducativa y pedagógica y participación de la comunidad educativa, remitiéndolas a la Consejería de Educación y Ciencia, Dirección General de Evaluación Educativa y Formación del Profesorado.

Se constituirá el jurado que haya de adjudicar los premios o declarar desierto el concurso, siendo su composición la siguiente:

- La Directora General de Evaluación Educativa y Formación del Profesorado o persona que la represente.
- La Directora del Instituto Andaluz de la Mujer, o persona que la represente.
- Una representante del Instituto Andaluz de la Mujer.
- Una representante de la Consejería de Educación y Ciencia.
- Dos profesoras o profesores de centros de Educación Infantil y Primaria que no se hayan inscrito en el concurso.

Dicho Jurado estará presidido por ambas Directoras Generales. La Directora del Instituto Andaluz de la Mujer resolverá la propuesta del Jurado que se hará pública en los tabloneros de anuncios de los dos organismos implicados.

Los trabajos que no resulten premiados podrán ser recogidos en la Delegación Provincial de Educación y Ciencia dentro de los treinta días hábiles siguientes a la Resolución del Concurso. Los no recogidos en el plazo antes indicado podrán ser destruidos.

La participación en el presente concurso supone la aceptación de todas y cada una de las bases expuestas anteriormente, así como la aceptación de las decisiones del Jurado ■

SOLICITUD DE INSCRIPCIÓN

Colegio.....

Provincia..... Localidad.....

Dirección.....

C. P..... Tfno..... E-mail.....

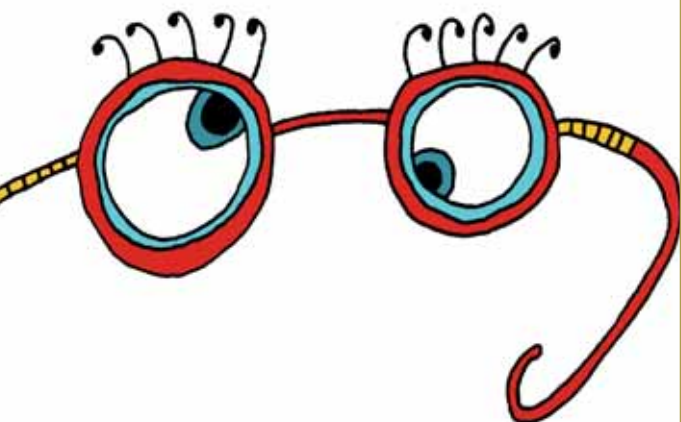
Responsable/s de la experiencia.....

Solicita participar en el concurso de experiencias educativas con motivo de la Campaña del juego y el juguete no sexista y no violento, 2003.

Firma y sello del Centro

Vº. Bº de la dirección del Centro

Enviar al Servicio de Ordenación Educativa de la Delegación Provincial.
Fecha límite de presentación de las experiencias: 20 de febrero de 2004.



Al hacer esta publicación nos hemos encontrado con el obstáculo de la diversidad en la presentación de los proyectos y las diferencias en su extensión.

Para presentar una estructura equivalente, de cada uno de los proyectos, nos hemos esforzado en hacer una unificación de manera que el resumen fuera lo más fiel posible a los proyectos presentados, al menos que recogiera las líneas más significativas y los ejes más característicos de cada proyecto.

Por si se hiciera necesaria alguna aclaración por parte de los centros interesados en realizar alguna de estas experiencias, ponemos a su disposición la dirección de los centros, teléfonos y e-mail para facilitar la comunicación.

MÁS INFORMACIÓN

1 C.E.I.P. MANUEL SIUROT

C/Juan Salvador, 8
21002 Huelva
Tel. 959 54 06 50
e-mail: 21001326.averroes@juntadeandalucia.es
Persona de contacto: Paloma González Moreno

2 C.E.I.P. VIRGEN DEL CARMEN

C/Navío, 1
21409 Isla del Moral. Ayamonte (Huelva)
Tel. 959 47 70 14
e-mail: 21000565.averroes@juntadeandalucia.es
Persona de contacto: Pilar Marchena

3 C.E.I.P. MATEMÁTICO GALLEGO-DÍAZ

C/Fernando Barrios, 1
23400 Úbeda (Jaén)
Tel. 953 75 15 19
e-mail: 23005840.averroes@juntadeandalucia.es
Persona de contacto: Juan Miguel Ceacero Cubillo

4 C.E.I.P. VIRGEN DEL ROSARIO

Avda. Andalucía, 16
29197 Totalán (Málaga)
Tel. 952 40 02 55
e-mail: 29008310.averroes@juntadeandalucia.es
Persona de contacto: Miguel López Castro

1 C.E.I.P. SANTIAGO RAMÓN Y CAJAL

Avda. Príncipes de España, 15
04700 El Ejido (Almería)
Tel. 950 57 31 29
e-mail: 04002258.averroes@juntadeandalucia.es
Persona de contacto: Carmen Caparrós Crespo

2 C.E.I.P. VIRGEN DE LAS ANGUSTIAS

C/Miguel Solves, s/n
04200 Tabernas (Almería)
Tel. 950 36 50 58
e-mail: 04004085.averroes@juntadeandalucia.es
Persona de contacto: M^a del Mar Jurado González

3 S.A.F.A. VILLOSLADA

Avda. San Severiano, 9-11
11007 Cádiz
Tel. 956 25 16 60
e-mail: cadiz@safa.edu
Persona de contacto: Ignacio Linares Pérez

4 C.E.I.P. FEDERICO GARCÍA LORCA

C/Huerta del Rosario, s/n
11130 Chiclana de la Frontera (Cádiz)
Tel. 956 40 43 00
e-mail: 11008321.averroes@juntadeandalucia.es
Persona de contacto: Manuela Ocaña Bernal

5 C.E.I.P. NTRA. SRA. DE LAS MERCEDES

C/Málaga, 55
11300 La Línea de La Concepción (Cádiz)
Tel. 956 17 06 54
e-mail: 11003709.averroes@juntadeandalucia.es
Persona de contacto: Olga Hernández Vera

6 C.E.I.P. SAGRADO CORAZÓN

C/Martinetes, s/n
11313 Puente Mayorga. San Roque (Cádiz)
Tel. 956 69 87 96
e-mail: 11005691.averroes@juntadeandalucia.es
Persona de contacto: Ana M^a Puerta Montenegro

7 C.E.I.P. GUADALQUIVIR

Avda. de las Piletas, 87
11540 Sanlúcar de Barrameda (Cádiz)
Tel. 956 36 13 60
e-mail: 11005536.averroes@juntadeandalucia.es
Persona de contacto: José Luis García Barba

8 C.E.I.P. EL PRADO

Avda. Blas Infante, 1
14900 Lucena (Córdoba)
Tel. 957 50 17 87
e-mail: 14007261.averroes@juntadeandalucia.es
Persona de contacto: Almudena López Medina

9 C.P.R.A. RÍO GENIL

C/Iglesias, s/n El Palomar
14500 Puente Genil (Córdoba)
Tel. 957 61 70 92
e-mail: riogenil@terra.es y riogenil@teleline.es
Persona de contacto: Enrique Bracho

10 COLEGIO CONCERTADO COMPAÑÍA DE MARÍA

C/Susana Benítez, 5-7
14500 Puente Genil (Córdoba)
Tel. 957 60 22 26
e-mail: ciamariapg@planalfa.es
Persona de contacto: Antonio José Ortega Cáceres

11 C.E.I.P. ARZOBISPO MOSCOSO

Bda. Juan XXIII, s/n
18179 Viznar (Granada)
Tel. 958 54 02 87
e-mail: 18008610.averroes@juntadeandalucia.es
Persona de contacto: José Manuel Robles Yáñez

12 E.E.I. LA HUERTA

C/Huerta de la Cañada, s/n
21730 Almonte (Huelva)
Tel. 959 40 71 84
e-mail: 21600830.averroes@juntadeandalucia.es
Persona de contacto: M^a Isabel Acosta Perea

13 E.E.I. LA JULIANITA

Plaza de Doña Elvira Embid, s/n
21200 Aracena (Huelva)
Tel. 959 12 61 08
e-mail: 21600994.averroes@juntadeandalucia.es
Persona de contacto: M^a Dolores Parente Pérez

14 C.E.I.P. MAESTRO ROJAS

Avda. Reina Victoria, 1
21670 Nerva (Huelva)
Tel. 959 58 01 62
e-mail: 21002458.averroes@juntadeandalucia.es
Persona de contacto: Pilar Rosa Asuero

15 E.E.I. FRANCISCO SORIANO SERRANO

C/Santo Cristo, 3
23500 Jódar (Jaén)
Tel. 953 78 50 76
e-mail: 23600973.averroes@juntadeandalucia.es
Persona de contacto: Juani Vilchez Sejudo

16 C.E.I.P. TUCCI

Avda. San Amador, 111
23600 Martos (Jaén)
Tel. 953 55 12 11
e-mail: 23005463.averroes@juntadeandalucia.es
Persona de contacto: Eduardo Marín

17 C.E.I.P. NTRA. SRA. DE BELÉN

C/Real, s/n
23140 Noalejo (Jaén)
Tel. 953 30 62 53
e-mail: 23003260.averroes@juntadeandalucia.es
Persona de contacto: Rosa M^a Martínez Bautista

18 C.E.I.P. FRANCISCO VADILLO

C/Ramón y Cajal, s/n
23630 Villagordo (Jaén)
Tel. 953 37 70 79
e-mail: 23004653.averroes@juntadeandalucia.es
Persona de contacto: Ana María Calle Calle

19 C.E.I.P. ANTONIO MACHADO

C/Juan Brito, s/n
29680 Estepona (Málaga)
Tel. 952 80 19 72
e-mail: 29010274.averroes@juntadeandalucia.es
Persona de contacto: Bárbara Renshaw Sandoval

20 C.E.I.P. ANTONIO GUTIÉRREZ MATA

Ctra. Olías, s/n
29018 Málaga
Tel. 952 29 35 43
e-mail: 29005618.averroes@juntadeandalucia.es
Persona de contacto: Teresa García

21 C.E.I.P. ÁNGEL CAMPANO FLORIDO

Avda. de la Concordia, s/n
41960 Gines (Sevilla)
Tel. 954 71 39 07
e-mail: 41602569.averroes@juntadeandalucia.es
Persona de contacto: Santiago García Mora

22 C.E.I.P. HERMANOS MACHADO

Avda. Pino Montano, s/n (Barriada San Diego)
41008 Sevilla
Tel. 954 94 46 16
e-mail: 41004848.averroes@juntadeandalucia.es
Persona de contacto: Equipo Directivo

23 C.E.I.P. SAN IGNACIO DE LOYOLA

C/Manolete, s/n (Políg. San Pablo)
41007 Sevilla
Tel. 954 51 87 40
e-mail: 41004769.averroes@juntadeandalucia.es
Persona de contacto: Ana M^a Carrasco Cebrián ■



MEMORIA DESCRIPTIVA DE LA EXPERIENCIA REALIZADA EN EL CENTRO

Presentación

El presente proyecto busca no sólo jugar... *que de todo aprenderás* sino también que de todos y todas aprenderás, a partir de un juego popular y tradicionalmente del género masculino.

La elección del tema «¿Jugamos al trompo?» viene justificada por presentar o sacar del recuerdo un juego popular en el que se desarrolla la habilidad manual con un juguete sencillo y barato. Juego que acusa las diferencias en la selección de juguetes para niños y niñas, porque nunca se les ha dado a las niñas la opción a elegir dicho juguete.

Será un proyecto concreto, y dinámico que se llevará a cabo en el Segundo Ciclo de Educación Primaria, en las clases de Educación Física.

Con esta actividad se ha pretendido que:

- Niños y niñas descubran y experimenten que no hay ningún tipo de juegos y juguetes que deban ser asignados en función del sexo.
- Sean los niños los que acerquen su mundo al de las niñas, cooperando con ellas y enseñándoles a jugar, potenciando las relaciones personales.

Objetivos

- Ser capaz de jugar más a otros juegos, desarrollando la capacidad de elección de juegos y juguetes de una manera no estereotipada ni discriminatoria.
- Mejorar las relaciones personales, disminuyendo la violencia y el sexismo en las situaciones de juegos.
- Desarrollar la capacidad crítica frente a las discriminaciones que puedan darse en el uso de juegos y espacios.

Contenidos

Jugando conjuntamente, aprendemos.
Transmisión de estereotipos en los juegos.

CONTENIDOS CONCEPTUALES

Estereotipos

- Sexismo en los juguetes.
- Concienciación de los estereotipos que se transmiten jugando.

Necesidad de jugar en compañía

- Tipos de relaciones en los juegos.
- Investigando nuestros juegos.

Mejor cuando lo hacemos conjuntamente

Qué aprendemos de las y los demás.

CONTENIDOS ACTITUDINALES

- Que disfruten realizando las actividades.
- Que las niñas sean aceptadas en los juegos de niños.
- Desarrollo de la sensibilidad para detectar rasgos sexistas.

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

Realización de encuestas, debates y asambleas para:

- Analizar nuestra realidad.
- Ofertar estrategias que compensen las desigualdades existentes según el género.
- Jugar sin discriminación por sexo.

Actividades

Actividades tipo:

- Debates y charlas.
- Decoración de nuestro trompo.
- Liar nuestro trompo, lanzarlo.
- Recogerlo con la mano, con la cuerda.
- Juegos: el perrito, el ascensor.

Memoria

Con el proyecto «¿Jugamos al trompo?» se ha pretendido sensibilizar a niños y niñas de que no hay juego ni juguetes específicos para cada sexo.

Después de desarrollar esta experiencia, en las clases de Educación Física, en 2º Ciclo de Primaria, e incidiendo en un número aproximado -entre niños y niñas- de noventa, podemos afirmar que aun queda mucho por caminar en materia de coeducación y que las expectativas no se han cumplido.

Tal vez sea porque en nuestra escuela se filtran valores e ideas discriminatorias, mensajes que contradicen los que pretendemos enviar desde aquí. Basta con prestar

un poco de atención a las campañas publicitarias o a ciertos comentarios de padres y madres para corroborar todo esto.

También es verdad que en la escuela aún se mantienen inconscientemente y en el currículo oculto, formas, mecanismos y prácticas educativas discriminatorias. Si bien creemos que coeducamos, en algunos casos aún estamos lejos de conseguirlo, más bien educamos a niñas y niños en espacios comunes, con contenidos comunes. Todavía debemos enfrentarnos ante el problema de la transmisión de roles y de estereotipos.

A resaltar que las niñas nunca han puesto «pega» a lo hora de poner en practica este proyecto, mientras que cuando hemos comentado que íbamos a jugar al «tejo» o a la «rayuela» han sido muchos los comentarios de niños que han resaltado su negativa por ser un juego «de niñas».

Será un reto sensibilizar y concienciar a estos de que es el mismo caso y de que no hay género para los juguetes o los juegos.

Encuesta

Nombre:

- ¿Has jugado anteriormente al trompo?
- ¿Habías visto antes a niñas jugando al trompo?
- ¿Creías que el trompo es un juego especialmente de niños?
- ¿Ha cambiado tu opinión después de las clases de E. Física?
- ¿Jugar al trompo será a partir de ahora uno de tus juegos?
- ¿Qué sentiste jugando al trompo por primera vez?
- ¿Crees que hay juegos sólo de niños? ¿Crees que hay juegos sólo de niñas?
- ¿Hay juguetes especialmente para niños? ¿Hay juguetes especialmente para niñas?

Resultados de la encuesta

Preguntas	Niños	Niñas
¿Has jugado anteriormente al trompo?	92%	72%
¿Has visto antes jugar al trompo a niñas?	77%	72%
¿Crees que el trompo es un juego especialmente de niños?	41%	36%
¿Ha cambiado tu opinión después de las clases de Educación Física?	45%	40%
¿Jugar al trompo será a partir de ahora uno de tus juegos?	77%	80%
¿Crees que hay juegos solo de niños?	53%	56%
¿Crees que hay juegos solo de niñas?	61%	76%
¿Hay juguetes especialmente para niños?	82%	80%
¿Hay juguetes especialmente para niñas?	90%	84%

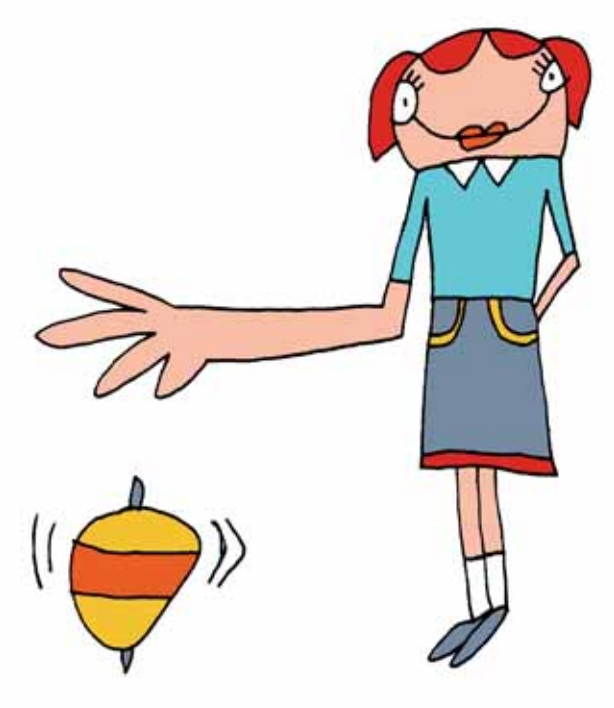


Valoración

Lo anteriormente expuesto lo refleja el alumnado con sus respuestas a las preguntas de la encuesta. Niños y niñas creen que hay juegos y juguetes específicos para cada sexo. Llama la atención cómo hacen una distinción discriminatoria entre juegos y juguetes. Son más los juguetes asignados para cada sexo, que los juegos, como si el mundo de los juegos estuviera más abierto.

Niñas y niños ven más difícil que sean los niños los que entren en el mundo de los juguetes socialmente atribuidos a niñas. Sin embargo, una mayoría aceptan el juego del trompo como de ambos sexos. Tal vez sea porque haya más sensibilizados al haber hablado y jugado conjuntamente.

Una mayoría de niñas dice que será ahora uno de sus juegos. Las niñas que habían jugado anteriormente al trompo lo habían hecho de una manera ocasional, sin sentir este juego como propio también de ellas ■



MEMORIA DESCRIPTIVA DE LA EXPERIENCIA REALIZADA EN EL CENTRO

El C.E.I.P. «Virgen del Carmen» es un colegio pequeño. Pertenece a Isla del Moral, núcleo urbano de, aproximadamente, 800 habitantes, situado en el extremo oriental de Isla Canela, es barriada de Ayamonte, cercana a su casco urbano. Depende económicamente del mar, con una importante flota pesquera de bajura; actividad casi única en la economía local, a la que se han unido recientemente los mercados de la construcción, labores agrícolas, hostelería y restauración.

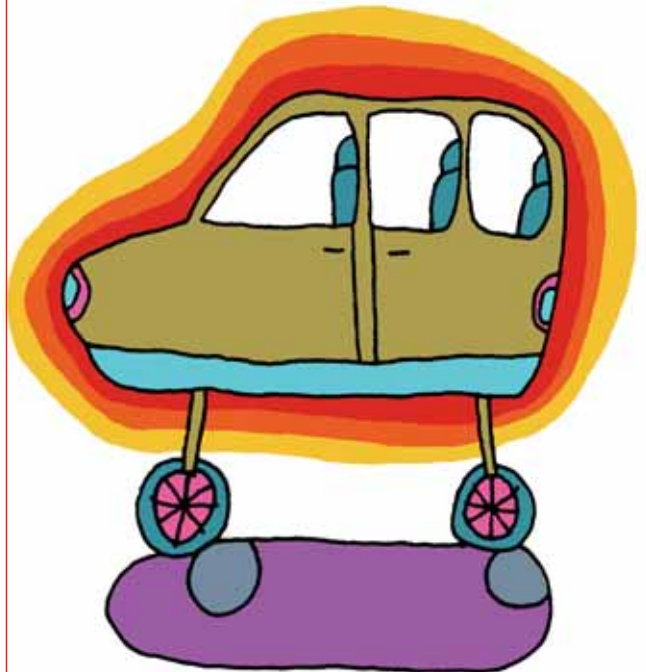
El nivel económico es bueno, ciertas características la distinguen aún de otros pueblos pesqueros de la zona. Hasta los años 70 no tenía carretera relacionándose generalmente por mar con Isla Cristina. La infraestructura cultural, sanitaria y social es escasa y de reciente creación. Isla del Moral ha constituido, hasta fecha reciente, una comunidad cerrada con familias numerosas de arraigada organización, dedicándose las mujeres, desde niñas, a las tareas domésticas y de cuidado y los hombres y niños, a la pesca y al marisqueo.

En la actualidad hay destacados factores de cambio, como la disminución de personas en las familias, que han pasado de tener mucha descendencia, a la media actual normalizada, y la incorporación, temporal o permanente, de las mujeres al trabajo remunerado. Cambios importantes de los modelos de socialización que, no han hecho que los hombres se incorporen a las tareas de cuidado, pero ha cambiado la imagen de las mujeres, cuestionándose la prerrogativas patriarcales, sentidas como injustas y posibilitando su análisis.

La experiencia se desarrolló en 3º y 4º nivel del 2º ciclo de Educación Primaria. En principio se planteó desarrollar la Unidad Didáctica en torno al Juego y Juguetes en el mes de noviembre, antes de los regalos de Navidad y Reyes, con implicación de las familias; pero otras actividades, a nivel de Centro, hicieron retrasar la programación a la vuelta de vacaciones. Valoramos el afrontarla con cierta serenidad que permitiera diseñar adecuadamente nuestro trabajo. El cambio de fecha de la experiencia ha repercutido en que la publicidad no ocupa un espacio importante; pero se valoró el objetivo del análisis de género, interesante en sí mismo.

La duración prevista era de dos semanas, comenzando inmediatamente a la vuelta de vacaciones, con la ilusión de los regalos de Reyes «fresca». Se comenzó en fecha prevista, aunque al recopilar lo realizado se ha prolongado hasta final de mes, coincidiendo con el Día Escolar de la Paz y la No-violencia, que aprovechamos para incluir una tarde de juegos colectivos y populares con todo el centro.

Teniendo en cuenta el contexto cultural y las deficiencias detectadas, la animación a la lectura y la utilización del lenguaje escrito constituyen un eje fundamental de nuestro trabajo. En nuestro ciclo, los mecanismos de lecto-escritura están adquiridos de manera generalizada, pero es preciso afianzarlos y avanzar en el uso del lenguaje. Por ello hemos elegido el formato de libro para plasmar las tareas realizadas. Todo ello y la ayuda de la Programación del Centro de Interés «El juego y el juguete» del Colectivo Harimaguada, la Unidad Didáctica «Juego y juguetes» del Taller de Coeducación de Ayamonte y la carpeta de actividades «'A Jugar... que de todo aprenderás», se planteó el desarrollo de esta Unidad Didáctica.



Objetivos

- Valorar la Importancia del juego y el juguete como formas de aprendizaje.
- Cambiar actitudes analizando la división de juegos y juguetes en función del sexo.
- Relativizar las «modas» en juegos y juguetes y valorar otras fórmulas.
- Ampliar el concepto de juegos con actividades diversas: lectura, deporte, aficiones.
- Fomentar el trabajo en grupo mediante la elaboración de un juguete de forma cooperativa.

Contenidos

Conceptos

- El juego y los juguetes como actividad lúdica.
- El juego prepara la vida futura porque anticipa los actividades de la persona adulta.
- La sociedad, mediante diferentes modelos, es la que ofrece juguetes distintos a niñas y niños, preparando para trabajos diferentes.
- La cultura del juego y del juguete en el medio cercano y en otras Culturas.
- Diversidad de juegos y juguetes alternativos y de actividades de ocio.
- Creatividad, colaboración y resolución de conflictos en el juego.

Procedimientos

- Afianzar técnicas de Asamblea como forma de participación, planificación, reparto de responsabilidades y resolución de conflictos.
- Reflexión, verbalización y adopción de normas para tareas colectivas.
- Elaboración y lectura de gráficas.
- Conclusiones a partir de gráficas de barras.
- Investigación sobre juegos y juguetes antiguos en la Punta del Moral.
- Elaboración de cuentos y memoria de actividades.
- Confección de libros como forma de plasmación de lo trabajado.
- Elaboración de un juguete: materiales, fases y reflexión sobre el proceso.
- Debate sobre roles sexistas en los juegos y juguetes.

Actitudes

- Seguimiento y respeto de las normas y decisiones del grupo.
- Cuidado y buen uso de materiales instrumentos y espacios.
- Confianza en las posibilidades de realización propias.
- Valoración de las producciones propias y las del resto.
- Valoración del trabajo en grupo, desarrollando hábitos de cooperación.

- Sensibilidad y actitud crítica ante la discriminación social por razones de sexo y étnicas.
- Respeto por el patrimonio cultural propio.
- Curiosidad y respeto por el patrimonio de otras culturas.

Metodología y estrategias didácticas

Valoramos una metodología constructiva y democrática en que la actividad del alumnado sea el factor decisivo en los aprendizajes, el vehículo de desarrollo de capacidades y el descubrimiento de potencialidades, de acuerdo a la edad y el momento psicológico de cada nivel. Son ellos y ellas quienes modifican y reelaboran los esquemas de conocimiento, construyendo su propio aprendizaje.

Nuestra actuación es de guías y mediadoras para facilitar la construcción de aprendizajes significativos, lanzando propuestas y reconduciendo actividades individuales y/o de grupo e Intentando establecer relaciones entre las experiencias previas y los nuevos contenidos.

Aún teniendo en cuenta que a nivel de desarrollo moral están madurando, en estos niveles, actitudes independientes, todavía necesitan moverse en una dinámica social de límites claros y con un referente de autoridad. Los límites se consensúan en la Asamblea, lugar donde niños, niñas y maestras, aceptan propuestas y decisiones de la mayoría de forma real y no manipulativa ni fingida, dando vía libre a la expresión de ideas previas y aceptando todo tipo de hipótesis.

Dependiendo de cada actividad las estrategias varían: discusiones dirigidas, resolución de situaciones problemáticas que lleven al descubrimiento y a la generalización de aprendizajes concretos y de descubrimiento, partiendo de la observación, ya sea a base de preguntas o de la libre expresión.

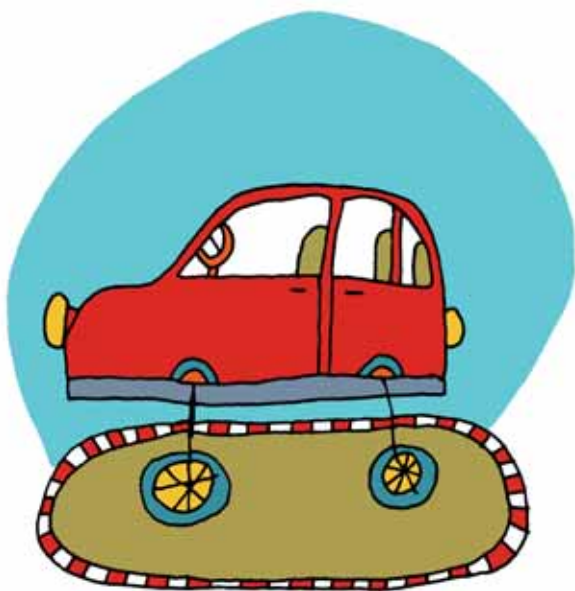
Se intenta favorecer el trabajo en grupo y la toma de decisiones colectivas, con técnicas de resolución de conflictos. Y no perdiendo de vista que el aprendizaje no tiene por qué convertirse en un proceso tedioso sino que el juego debe ser el marco más utilizado. El juego se plantea como recurso indicado para la motivación y la relación intragrupal.

Creemos Importante el potenciar: la verbalización de lo que piensan y hacen, el desarrollo de procesos deductivos, simbolizaciones, extrapolaciones y el aprendizaje de tipo Interior. Todo esto sin olvidar un marco de valores que apoye la educación en la solidaridad, desde el respeto a los y las demás y la consideración de la diferencia como enriquecedora, superadora de estereotipos, que potencie la autonomía y la autoestima, haciendo especial hincapié en un desarrollo Integral de la persona.

Evaluación

La evaluación inicial se realizó a partir de la observación del juego libre y de la participación en el diseño del trabajo. En la evaluación continua hemos valorado el grado de participación e interés, la presentación de los trabajos, las implicación en el trabajo de equipo, observando tanto actitudes, como la idoneidad de la programación. La evaluación fue realizada a partir de las conclusiones sobre las gráficas de juguetes para niños y niñas y de la valoración de lo realizado.

Detectamos estereotipos sexistas muy acentuados. Percibimos en nuestro alumnado una disociación entre lo que ven, lo que piensan y lo que verbalizan como «correcta de cara a nosotras, con lo que no podemos asegurar un cambio efectivo. No obstante pensamos que cualquier momento de reflexión y de contacto con modelos superadores de estereotipos tendrá alguna repercusión. Respecto a la programación, la valoración es positiva, siendo la actividad «El coche de alambre» la que resultó más laboriosa: los materiales no eran adecuados y constatamos la falta de capacidad para el esfuerzo por parte de muchos niños y niñas.



Actividades

Actividad 1. Sesión de juegos. Actividad de motivación y de observación inicial.

Quiénes y dónde

Cada curso en su aula.

Cuándo

Sesión de la tarde del martes, a la vuelta de vacaciones de Navidad.

Papel de la maestra

Proponer, dirigir la conversación previa y observar.

Recursos

Juguetes aportados por niñas y niños.

Desarrollo

- Después de las fiestas de Navidad, traer juguetes al aula.
- Observación de los juguetes que se han traído, materiales con los que se han realizado, utilidad en el juego, ventajas e inconvenientes.
- Sesión de juego libre que nos permite realizar una observación inicial.
- Textos en forma de adivinanza sobre «Mi juguete favorito» (4º nivel).
- Adivinanzas colectivas sobre juegos y juguetes (3º nivel).
- Intercambio de textos y adivinanzas producidos en ambas clases.

Actividad 2. Asamblea. Actividad de motivación y de planificación.

Quiénes y dónde

Cada nivel en su aula.

Cuándo

Sesión de Asamblea.

Papel de la maestra

Proponer, moderar y colaborar para fijar conclusiones.

Desarrollo

Las tutoras presentamos, en cada Asamblea de clase, la propuesta de participar en un concurso andaluz sobre juegos y juguetes.

Propuesta de actividades y cosas que queremos conocer:

- Encuesta a madres y padres sobre sus juegos y juguetes favoritos.
- Elaboración de un coche de alambre.
- Hacer libros con los textos y otros trabajos.

Actividad 3. ¿Para quién son esos juguetes?

Quiénes y dónde

Todo el ciclo en un aula conjuntamente (la primera parte de la actividad).

Las conclusiones por separado en cada curso.

Cuándo

Dos sesiones de una hora.

Papel de la maestra

Dinamizar, coordinar, dirigir la elaboración de gráficas.

Recursos

Fichas del Colectivo Harimaguada.

Desarrollo

- A partir de la ficha del Colectivo Harimaguada: «Pensamos sobre juguetes».
- Completar individualmente la ficha. Puesta en común de las respuestas.
- Elaboración de gráficas sobre las respuestas dadas. (Actividad colectiva de ciclo).
- Debate y conclusiones sobre las gráficas (en grupo por aulas y nivel).
- Recopilar y ordenar los trabajos.

Actividad 4. Viejos juegos divertidos.

Quiénes y dónde

Grupo de 4º nivel, en el aula.

Cuándo

Diferentes sesiones del área de lengua.

Papel de la maestra

Coordinar y corregir textos.

Recursos

Las familias.

Desarrollo

- Encuesta a madres y padres sobre «los gustos entre los juegos de su infancia».
- Elaboración de textos individuales.
- Formar colectivamente el libro «Viejos juegos divertidos».

Actividad 5. Jugamos en el campo.

Quiénes y dónde

Todo el Colegio, en una zona de campo próxima.

Cuándo

El 28 de enero por la tarde.

Papel de la maestra

Dinamizar, participar en juegos y mediar en los conflictos.

Recursos

Juegos populares.

Desarrollo

- En el contexto de las actividades realizadas para celebrar el Día Escolar de la Paz y la No-violencia salieron todos los cursos al campo a dar un paseo y a realizar juegos populares colectivos: a esconder, ratón que te pilla el gato, el corro...
- Colaboramos en el cuidado y atención de las niñas y niños más pequeños.

- Charlas sobre la actividad en la Asamblea. Opiniones y sugerencias al Consejo de Delegadas y Delegados de Centro.

Actividad 6. Hacemos un coche de alambre.

Quiénes y dónde

Todo el ciclo, en el patio (1ª sesión) continuando en un aula.

Cuándo

Dos sesiones de una hora.

Papel de la maestra

Proponer y dinamizar juego. Colaborar en el proceso. Fotografiar los distintos pasos. Reflexión sobre el trabajo.

Recursos

Alambre, alicates, fixo chanclas viejas, plastilina, cámara de fotos.

Desarrollo

- Conversación previa en la que se explica el proceso y los materiales necesarios.
- Normas de uso de herramientas y materiales.
- Formación de grupos a partir del Juego «Familias de animales» con el uso sólo de la expresión corporal.
- Elaboración del coche en grupo.
- Valoración del trabajo hecho, plasmación del proceso.

Actividad 7. Elaboración de libros.

Quiénes y dónde

Los dos grupos en su aula.

Cuándo

Después de las actividades y al final de la programación, como forma de recopilación y comunicación.

Papel de la maestra

Proponer, corregir, colaborar en el diseño y montaje.

Recursos

Textos realizados. Materiales reciclados, Témperas, rotuladores, cartulinas.

Desarrollo

- Realización de textos, adivinanzas...
- Corrección y maquetación de página: ilustración, márgenes.
- Creación de portadas, títulos, introducciones colectivas
- Realización de cuatro libros:
 - «Aventuras de juguetes»
 - «Viejos juegos divertidos»
 - «Pensamos sobre Juguetes»
 - «Ticoche de alambre» ■

MEMORIA DESCRIPTIVA DE LA EXPERIENCIA REALIZADA EN EL CENTRO

A partir de la Unidad Didáctica «A jugar... que de todo aprenderás», el Claustro de este colegio ha elaborado el presente Proyecto, en el que se entiende la preponderancia del juego sobre el juguete, según los objetivos buscados y las características del alumnado destinatario, su etapa y niveles educativos.

Dicho Proyecto se completa, con una grabación en vídeo, en la que se reflejan las actividades llevadas a cabo con el alumnado, a través de las cuales se han trabajado los contenidos que más adelante se exponen y se ha dado un paso adelante en la sensibilización, formación y acciones que, cotidianamente, lleva a cabo la comunidad educativa.

Reflejamos los objetivos perseguidos, contenidos, actividades realizadas y resultados de la evaluación. Finalmente, se reflejan las conclusiones, que se sintetizan en la idea de que, independientemente de la edad, nunca hemos de apartar el juego de nuestros hábitos ya que jugar fomenta el crecimiento y éste es ilimitado.

Objetivos

- Sensibilizar a la comunidad educativa de la necesidad de fomentar una conciencia crítica ante la publicidad.
- Fomentar las relaciones basadas en el respeto, la solidaridad y la igualdad entre los géneros: reflexionando sobre el consumo, el sexismo y la violencia, para eliminar conductas agresivas y competitivas.
- Profundizar en los valores cívicos, abundando en la educación en la justicia y en la solidaridad.
- Fomentar el juego como medio de expresión, aprendizaje y desarrollo de habilidades cognitivas y motrices: Jugar para aprender.
- Facilitar las relaciones entre el alumnado, fomentando actitudes de diálogo, respeto y cooperación.
- Ayudar a conocer la propia realidad del alumnado, representándola desde actividades lúdicas.
- Conocer, desde el juego, el propio cuerpo y la imagen corporal.
- Manipular piezas y hacer construcciones en colaboración.
- Fomentar la realización de actividades en equipo. Llevar a la práctica juegos coeducativos.
- Promover actitudes de cambio en todos los miembros de la comunidad educativa.

- Acceder desde las familias y el claustro a la bibliografía específica.

Contenidos

- La educación para el desarrollo.
- El modelo educativo de sensibilización-formación-acción (S-F-A).
- El modelo ecológico e integrador aplicado al juego
- La educación crítica. La sensibilización ante las desigualdades sociales.
- El juego y su importancia como vehículo natural para el desarrollo de procesos cognitivos, afectivos y sociales.
- El juego como recurso educativo: las situaciones naturales de aprendizaje.
- El juguete como un recurso para enriquecer el juego. Aprendizaje explícito y aprendizaje implícito.
- El juego motriz, sociodramático y de construcción. Los juegos reglados.
- Comprensión de los juegos y de los personajes que los componen.
- La atención, la invención de soluciones y la resolución de problemas.
- El pensamiento tridimensional.
- Las actividades deportivas. Los juegos de mesa: las normas, reglas y su cumplimiento.
- El grupo y su funcionamiento: los intercambios verbales y el desarrollo motor.



Descripción del proceso

El proceso se ha fundamentado en el modelo de intervención didáctica S-F-A. Hemos llevado a cabo una estrategia centrada en la sensibilización del alumnado en torno al sexismo, la coeducación y la mirada crítica sobre la publicidad. A través de este proceso de concienciación se ha despertado la curiosidad en los chavales y chavalas que se han ido cuestionado aspectos en los que antes no reparaban. A raíz de ello, el convencimiento de que se necesita respuestas a dichas cuestiones ha protagonizado el desarrollo de la experiencia didáctica. El juego se ha erigido, desde este momento, en vehículo y herramienta, así como en objetivo y fin de la aventura educativa. El alumnado se ha interesado, llegando a sentir la necesidad de aprender más, sustentada por el hecho de que sabían para qué iban a aprender y en la idea de que realmente querían aprender. Se ha conseguido, pues, la implicación personal en la situación.

Un segundo estadio ha consistido en la formación del alumnado en todas estas cuestiones. Se ha intentado obtener respuestas a las cuestiones suscitadas y ayudar al alumnado a analizar las situaciones que había originado el problema inicial. Para ello se han proporcionado ciertas herramientas que han facilitado el análisis de aquellas situaciones y la posterior comprensión de las mismas.

Finalmente, la acción ha sido la culminación de la experiencia, donde se han facilitado los cauces por los que puede discurrir la cotidianidad del alumnado, una vez pulidos los enfoques acrílicos que constituían el punto de arranque. El alumnado ha tomado conciencia de su propia evolución, resultado de la comparación entre la situación de partida y el resultado final, y la toma de conciencia acerca del asunto en cuestión, el enriquecimiento conceptual sobre el mismo y la modificación de las actitudes.

Estas actividades planificadas, consecuencia de la sensibilización inicial, han venido a ser un producto teleológico, una visualización que, por ello, ha servido como instrumento de Evaluación final.

Todo este proceso lo hemos desarrollado, a partir del modelo ecológico-integrador, en tres ámbitos: el personal, el relacional y el comunitario.

Actividades

1. Taller de aseo de muñecas y muñecos

Material necesario

Recipientes que hagan la función de bañeras, esponjas y toallas, gel, champú, peine, jabón, pinzas de ropa, cuerda, tabla de planchar y plancha (banco sueco y tacos de madera).

Participantes

Alumnos y alumnas de Educación Infantil de 4 años, distribuidos en rincones.

Objetivo

Participar en colaboración, por parte de ambos sexos, en las tareas propias del hogar.

Actividades

Bañar muñecas. Secarlas. Arreglarlas. Lavar ropas sucias. Tenderlas. Plancharlas.



2. Inglés: Juego del Pañuelo

Material necesario

Pamelas de color azul y rosa.

Participantes

Alumnas y alumnos de 3º curso de Educación Primaria.

Objetivo

Utilización del juego como elemento de participación no sexista y no violento.

Desarrollo

Participación de alumnos y alumnas de forma indistinta, tanto en quienes sujeten la pamelas, como en la formación de los grupos mixtos.

3. Príncipes y princesas

Motivación

Unos gigantes han secuestrado a un grupo de princesas y príncipes en un castillo; otro grupo de príncipes y princesas van a rescatarlas.

Objetivo

Promover, en el desarrollo de los juegos, la formación de parejas variadas.

Procurar que se contemple como naturales y normales las relaciones humanas, sin discriminación por sexo. La idea es que, dentro de los grupos mixtos, la correspondencia no se produzca solo niña-niño, sino también niña-niña o niño-niño.

4. Educación Física

Material necesario

Aros, sacos, balón de fútbol, pista deportiva.

Participantes

Alumnado de Educación Primaria.

Objetivo

Participación conjunta de ambos sexos en actividades lúdicas y deportivas. Concienciar al alumnado de lo absurdo que es clasificar los deportes por géneros. Hacer extensivos a ambos géneros los deportes tradicionalmente considerados como masculinos o femeninos.

Desarrollo

Se han practicado las siguientes actividades:

- Jugar al fútbol.
- Jugar a la comba.
- Jugar a sacarse del círculo.
- Jugar a los aros.
- Carreras de niñas y niños, también con sacos.

5. Orquesta Orff

Material necesario

Xilófonos, metalófonos, panderetas, claves, cajas chinas, triángulos, panderos, tambor, etc.

Participantes: alumnos y alumnas de 4º curso de Educación Primaria.

Objetivo

Participar en las tareas musicales propias de la escuela primaria, simbolizando las tareas profesionales de la música, en la que para obtener un resultado sonoro (una obra determinada, cierta experiencia musical) es necesaria la colaboración de sujetos de ambos sexos. Igualmente, hay una toma de conciencia de que se logra un objetivo común desde la no exclusión tanto de compañeros como de compañeras.

Desarrollo

Formar un conjunto instrumental con participación de alumnas y alumnos, en el que intervienen instrumentos de percusión, tanto de sonido determinado como indeterminado y en el que, en este caso, bajo la dirección del maestro (aunque también puede ocurrir que el que dirija sea un alumno o alumna), se consigue un resultado sonoro determinado, consecuencia de las aportaciones de todos los y las integrantes.

Evaluación

Esta última etapa de nuestro proyecto se escinde en dos vertientes, por un lado, la de evaluar el proyecto desarrollado y, por otro, el cambio de actitud experimentado en los miembros de la comunidad educativa.

En el primero de los casos se ha seguido una evaluación continua que no concluye en este momento cronológico sino que continuará a lo largo del curso y de la estancia del alumnado en el Centro. Con esa finalidad, se han buscado indicadores (entre los que cabe destacar la motivación hallada en el alumnado, el clima creado en el aula, la participación, la colaboración en cada una de las actividades grupales, las relaciones interpersonales entre iguales, la calidad del contenido de las producciones) que han dado información para facilitar la sucesión de las etapas del proceso planteado en un principio. La observación y las reflexiones tras el desarrollo de cada actividad han sido algunos de los instrumentos de evaluación seleccionados en este punto.

Respecto al cambio de actitudes hemos de decir que su constatación ha sido posible gracias a la evaluación inicial realizada, según la cual observamos el nivel de partida del alumnado, toda vez que se ha llevado a cabo la fase de sensibilización. Se han anotado, finalmente, los resultados conseguidos.

Valoración de resultados y conclusiones

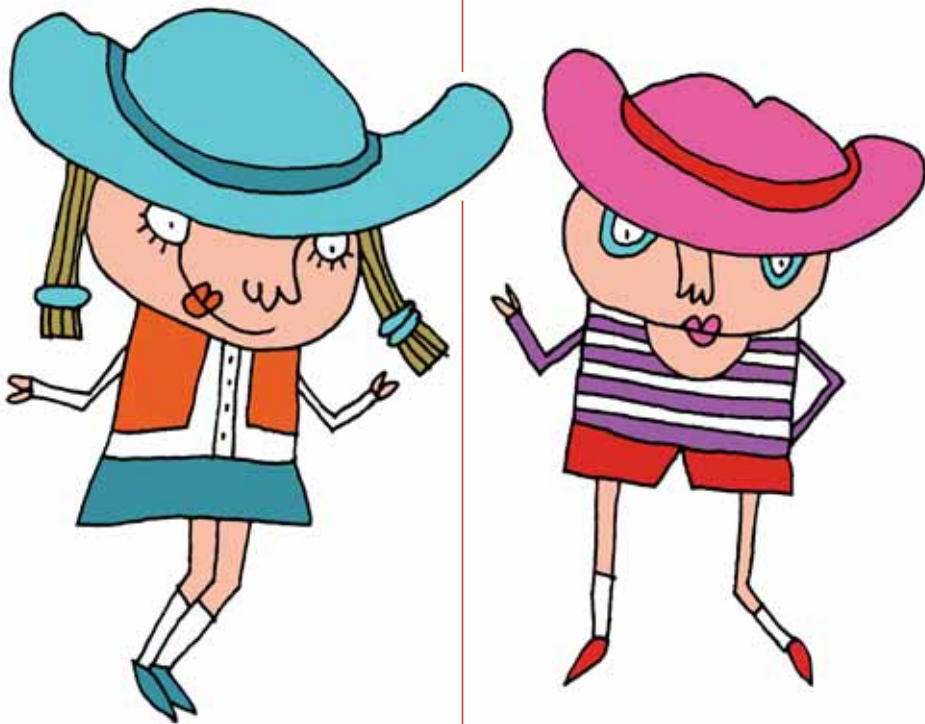
Creemos que a partir de los objetivos planteados al comienzo del proyecto y sobre la base de los contenidos propuestos en la Unidad Didáctica que nos ha servido como punto de partida, «A jugar.. que de todo aprenderás», hemos conseguido, continuando la línea iniciada años atrás y en consonancia con lo establecido en el Proyecto de Centro, concienciar a la comunidad educativa de la importancia que tiene la Coeducación, la participación de personas de los dos sexos en todo tipo de actividades así como de las nocivas consecuencias que las actitudes sexistas tienen para la formación integral del alumnado. También se ha seguido trabajando en la convivencia con las diversas etnias a las que pertenecen los alumnos y alumnas del Centro; esto es, gitanos, inmigrantes marroquíes y payos.

Asimismo, se han entendido los planteamientos interesados de los instrumentos publicitarios a los que está sometida la sociedad actual. Igualmente, ha quedado patente la relevancia del juego y del juguete en los procesos de enseñanza-aprendizaje, sobre todo en ciertos niveles educativos.

Parte de este cúmulo de actividades se ha reflejado en una grabación en vídeo, en la que se constata el resultado de la secuencia practicada en el Centro. Con las actividades reflejadas en el mismo, desde las que se han

trabajado los contenidos expuestos, se ha dado un paso adelante en la sensibilización, formación y acciones que, cotidianamente, lleva a cabo la comunidad educativa del Colegio: alumnado y profesorado.

Finalmente, es necesario mostrar un alto grado de satisfacción de quienes han participado en el proceso así como el convencimiento acerca de que nunca habremos de apartar el juego de nuestros hábitos porque, de lo contrario, pondríamos límite a algo que, por naturaleza, no lo tiene: el crecimiento personal ■



PLANTEAMIENTO DEL TRABAJO

Unas semanas antes de la llegada de Reyes, planteamos en clases de 5º y 6º la posibilidad de investigar los anuncios de TV. Es una práctica conocida en el centro cuando llegan estas fiestas, así que todos y todas sabían que sería divertido trabajar con metodologías diferentes a las habituales. También conocían que, cuando se habla de investigación, se trata de probar algo que pensamos puede ser cierto, o de descubrir algo que aún no se conoce.

Comenzamos por tratar de demostrar que los anuncios de televisión influyen mucho sobre las personas y que además de engañarnos con técnicas o trucos, nos educan de determinada forma. Estos eran los objetivos de la investigación. Solo tenían claro estos dos campos de trabajo y que lo realizaríamos analizando anuncios de televisión.

Lo primero que nos planteamos maestros y maestras fue que se empezaría con los niveles de más edad, 5º y 6º, y que después, si se desarrollaba bien el trabajo, se extendería a los demás cursos. Así pues, se comenzó el trabajo en estos cursos.

Antes de comenzar, el maestro de este grupo se reunió con las madres (sólo ellas aparecieron a la reunión) y les explicó en qué consistiría el trabajo, se pretendía con ello que favorecieran desde las casas el desarrollo de la investigación y les ayudaran a grabar los anuncios, así como a realizar los primeros análisis. También debían cuidar de que pudieran disponer del vídeo de la casa.

Comienza el trabajo: grabación y análisis

Un día de primeros de diciembre el maestro de este grupo apareció por clase con una tira de cómic que planteaba el diferente trato que se da a los niños y a las niñas. Esta tira de cómic sirvió para que cada cual diera su opinión antes de empezar a elaborar las ideas. Se partió de ese material y se estableció un coloquio en el que fueron apareciendo nuevas ideas sobre el tema. Ya había preparación para ver desde diferentes puntos de vista la cuestión que nos ocupaba.

Días más tarde, el maestro llegó a clase con dos tipos de fichas elaboradas por él; una servía para analizar cómo nos convencen y/o engañan los anuncios publicitarios y otra ficha para ver cómo nos educan. Ese día se

formaron tres grupos de trabajo. Cada uno de ellos debía grabar anuncios de una cadena televisiva diferente y en diferentes horas del día, coincidiendo con el horario de mayor emisión de anuncios de juguetes. Fue el trabajo más agradable para la clase, en tres días ya habían grabado un número considerable de anuncios. El maestro seleccionó un total de 48 anuncios diferentes y los separó en tres cintas.



En clase, se dedicó una sesión de trabajo a analizar varios anuncios diferentes a los que aparecían en las cintas, usándose las dos fichas mencionadas antes. Cuando el gran grupo tuvo claro cómo se realizaba el trabajo de análisis, se repartieron tantas fichas como anuncios les correspondía a cada grupo y se acordó que este trabajo se realizara en sus casas. Pasados unos días volvieron con las fichas de datos; en la pizarra se fueron anotando las características de todos los anuncios y se comenzó a sacar conclusiones. Primero se debía cuantificar los datos y a partir de aquí sacar las conclusiones que permitieran

ver cuáles eran las estrategias que usaba la publicidad para convencernos de que compráramos los juguetes anunciados y cuáles eran los mensajes que se transmitían a los niños y las niñas desde el contenido de los anuncios.

Apareció de forma muy clara cómo a los niños se les mostraban un tipo de juegos y a las niñas otros muy diferentes. Aquello que ya intuían quedaba demostrado con este trabajo.

¿Cómo dar a conocer las conclusiones?

Llegó el momento de decidir qué hacer con lo descubierto. Se llegó al acuerdo de que había que comunicar las conclusiones a toda la comunidad escolar.

Por un lado, se planificó elaborar un librito en el que se explicará todo; este trabajo se realizaría en la clase de lenguaje. Había que escribir todo el proceso, hacer ilustraciones y se vio la necesidad de pasar los datos a tablas, gráficas de barras y porcentajes.

Este era un trabajo de matemáticas, así que fue el maestro de matemáticas el encargado de dirigir este trabajo, enseñando estos temas con los datos sacados de los análisis de los anuncios. El aprendizaje de estos temas del currículo nunca había sido tan rápido ni tan fructífero, quedaba demostrado que aquello que tiene utilidad práctica para el alumnado, es fácilmente aprendido en clase.

Por otro lado, ya no daba tiempo a terminar el librito para repartir a las madres y padres antes de los Reyes, así que nos conformamos con redactar una carta, en la que se adelantaba las conclusiones del trabajo y se repartió a todas las familias junto al boletín de notas. Esta carta se redactó individualmente y en clase se leyeron todas, seleccionando elementos de algunas, para elaborar una redacción definitiva. Llegaron las vacaciones y el trabajo se retomó a la vuelta de éstas.

Nueva investigación

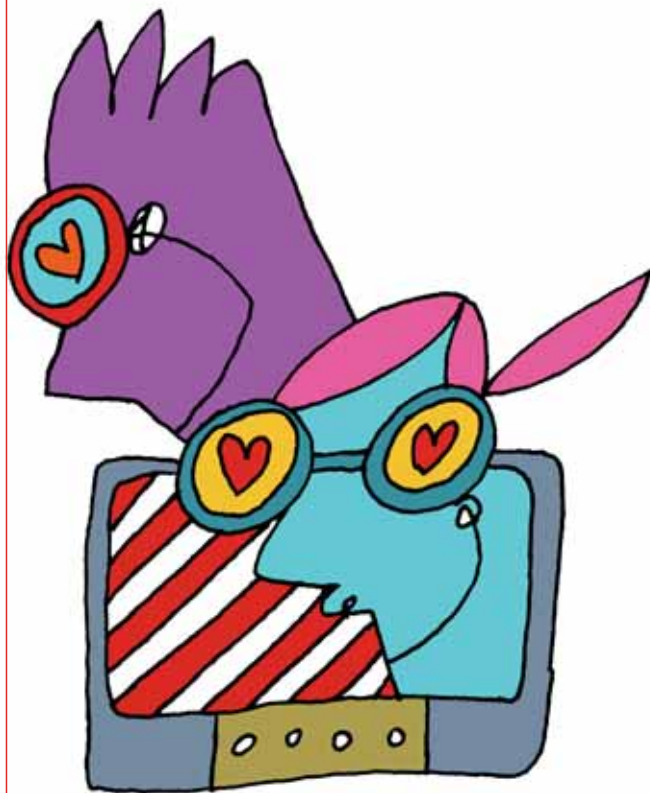
A la vuelta de vacaciones, se vio la necesidad de seguir trabajando el tema y surgió un nuevo trabajo: se trataba de encuestar al alumnado del centro para conocer el tipo de juguetes que les habían traído los Reyes. Se encuestó al 70% del alumnado y los datos se pasaron a porcentajes y gráficas de barras. Seguidamente se compararon los datos con los obtenidos en el análisis de los anuncios y nos llevamos la sorpresa de que coincidían y que los porcentajes eran parecidos. Ahora, comenzaba el trabajo de llevar todas las conclusiones al resto del alumnado del colegio.

Se acordó realizar en clase de artística y plástica algunos materiales que resultaran atractivos y que se pudieran

exponer fácilmente. Así pues, emprendimos dos nuevos trabajos. Por un lado, anuncios fotográficos que mostraran mensajes más educativos que los anuncios de la tele. Se trataba de anunciar ideas positivas y contrarias al tipo de mensajes que se daban mayoritariamente en los anuncios de la tele. La elaboración de estos anuncios fue muy interesante, pues les exigía tener muy claro qué es positivo y qué es negativo desde el punto de vista de la educación a través del juego. Así, poco a poco, estas ideas se fueron plasmando en fotos acompañadas de textos cortos. Ellas y ellos eran actores y actrices de estos anuncios fotográficos.

Por otro lado, se elaboró un mural en papel continuo en el que se recogía los resultados de la encuesta, a través de bloques de recortes de juguetes sacados de los catálogos. Cada bloque reflejaba un porcentaje y un tipo de juguetes, separando los dirigidos a los niños de los dirigidos a las niñas.

En paralelo a este trabajo toda la clase seguían redactando el contenido del librito, que cuando quedó acabado fue pasado por un grupo de voluntarias al ordenador de clase. Este librito se fue completando con dibujos de ella y ellos, con fotocopias de los anuncios fotográficos realizados por la clase y por otros materiales.



Comunicación de la investigación

Antes de finalizar el trabajo del librito, preparamos la exposición que debíamos realizar en la clase de 2º, 3º y 4º curso. Cada persona escogió una parte para exponer, además de la explicación de uno de los anuncios fotográficos que luego quedaría expuesto en el salón, igual que el mural de papel continuo. Al acabar la exposición se repartieron los calendarios de la Campaña.

El día de la exposición exponían la experiencia apoyándose en transparencias que habíamos realizado con todos los materiales; a pesar de todo, había muchos nervios y se produjeron muchos titubeos que exigieron que el maestro completara todas las exposiciones para poder así establecer coloquio con los alumnos y alumnas de los demás cursos. A continuación se les entregaron los calendarios de la Campaña.

Implicación

Como última acción de la fase de comunicación de las conclusiones, se decidió enviar cartas a las cadenas televisivas y al periódico, exponiendo lo que habíamos descubierto y pidiendo que se controlara la publicidad del juguete.

Por otro lado, en el grupo de Infantil de 5 años y en primero de Primaria el maestro de Conocimiento del Medio, trabajó también el tema de los juguetes con fichas y elaborando un mural que también quedó expuesto en el salón del centro.

Posteriormente se repartieron los libritos a todas las familias del centro. El maestro mantuvo una reunión con los padres y las madres del grupo de 5º y 6º en la cual se debatió sobre el valor de este tipo de trabajos y de la necesidad de que tuvieran continuidad en las casas.

Conclusiones

Este trabajo ha permitido entre otras cosas:

- Aumentar o crear conciencia de que existe discriminación sexista y que se expresa de forma explícita en los juegos, y en el reparto de tareas que la sociedad y los medios de comunicación proponen a niños y niñas, hombres y mujeres.
- Crear mecanismos de defensa ante los medios de comunicación y la publicidad. A través del trabajo han descubierto cómo los medios de comunicación y la televisión nos manipula y nos crea adicción al consumo y hábitos de conducta. Utiliza una serie de técnicas y cuenta con recursos que hacen que nos dejemos llevar por lo que nos propone, sin pensar si es positivo o negativo.
- Acceder a aprendizajes académicos de forma más lúdica y atractiva: El trabajo de investigación hace que

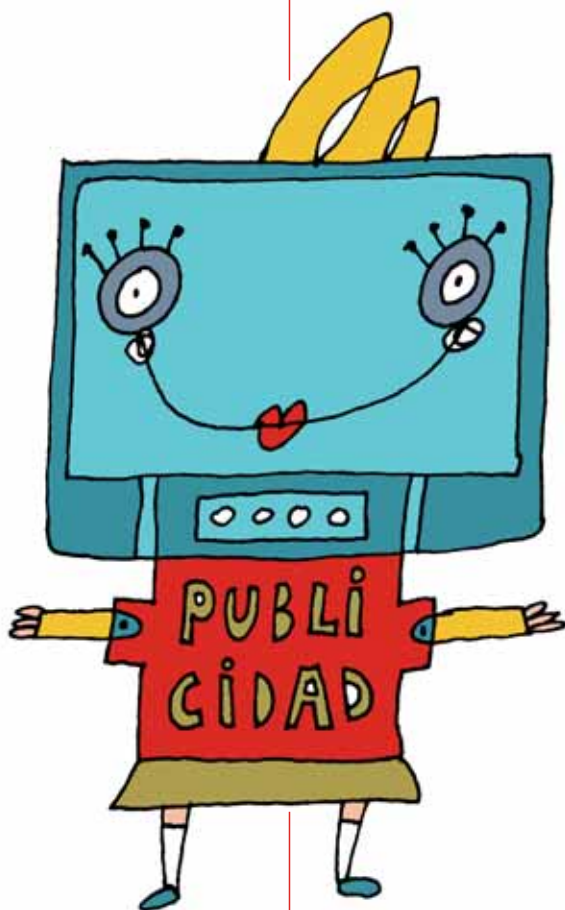
el alumnado sienta la necesidad de controlar herramientas y recursos académicos y comunicativos para seguir profundizando y desarrollando un trabajo que les motiva. Esto facilita y aumenta el rendimiento en las tareas rutinarias y el acceso a conocimientos nuevos.

- Aumentar la autoestima: ellos y ellas son protagonistas del aprendizaje. Se hacen partícipes de la transformación social y aprenden a ser ciudadanos y ciudadanas activas, siendo motor de estas iniciativas la información-formación y el trabajo en grupo
- Dar carácter de utilidad inmediata a los conocimientos escolares aumenta la valoración de lo escolar, en la medida que se convierte en una herramienta para interpretar la realidad.
- La coordinación de todo el profesorado pudiendo establecer un verdadero trabajo interdisciplinar y ofrecer un modelo de escuela coherente, con carácter de unidad educativa. En el salón del colegio, quedó expuesto el mural realizado por el alumnado de primer nivel.
- La coordinación con padres y madres, a quienes se informó del desarrollo del trabajo, y a los que se les ha repartido el librito con los resultados de la investigación para implicarles en dar continuidad a este tipo de contenidos educativos. Esto permitirá que tenga incidencia también en el entorno del colegio.
- Trabajo en grupo: ha sido desde el comienzo un trabajo de gran grupo, en determinados momentos, la metodología se desarrollaba en pequeño grupo, y más tarde, la tarea tenía continuidad en el trabajo de gran grupo. Sin embargo, siempre se ha sugerido que exista un compromiso individual con este trabajo.

Organización de la experiencia: Desarrollo

- 01 Se presenta el proyecto entre los compañeros y las compañeras.
- 02 Se presenta y explica el proyecto a madres y padres.
- 03 Debate con el alumnado a partir de un cómic de Tonucci.
- 04 Presentación de la investigación con los pasos. Formación de grupos.
- 05 Los grupos graban los anuncios en sus casas.
- 06 El maestro les presenta las dos fichas que servirán para analizar los anuncios.
- 07 El maestro organiza todos los anuncios grabados y reparte a cada grupo 16 anuncios en una cinta.
- 08 El alumnado aplica las fichas analizando los anuncios, que les ha tocado, en sus casas y por grupos.
- 09 Puesta en común en clase y se sacan conclusiones.
- 10 En clase de lengua se escribe una carta a las madres y padres para que tengan en cuenta sus descubrimientos a la hora de comprar los regalos de Reyes. Se reparte dicha carta.
- 11 En clase de matemáticas se estudia los gráficos de barras y los porcentajes, con los datos de los análisis.

- 12 Se realiza una encuesta al 70% del alumnado para conocer qué tipo de juguetes les trajeron los Reyes. Con este trabajo se sigue el mismo método de estructura de grupos y sacando conclusiones en una puesta en común en clase. También se pasan los datos a porcentajes.
- 13 En clase de Artística y Plástica se realizan anuncios a partir de fotos y pequeños eslogan. También se elaboró un mural en el que se recogían los porcentajes de juguetes que los Reyes habían traído a las niñas y a los niños del colegio.
- 14 En clase de lengua se organiza el material y se comienza a redactar un librito que recoge todo el trabajo.
- 15 Con apoyo de transparencias, el alumnado expone todo lo descubierto en las clases de 2º, 3º y 4º curso.
- 16 Se escribe una carta a la prensa y otra a las cadenas de televisión contando la experiencia y exigiendo un cambio en la publicidad y en los medios de comunicación.
- 17 Se acaba el librito, se fotocopia, se grapa y se reparte entre los padres y las madres ■



Objetivos

Escribir, imaginar, pensar, compartir, dar...

Actividades

- Regalo a los maestros y maestras.
- Construcción de objetos para el mercadillo del día de la Paz.
- «Le cuento a mi abuela, mi abuela me cuenta» (Cuentos tradicionales contados por las abuelas).
- Inventando adivinanzas.

Procedimientos

Taller de Poesía. Taller de Adivinanza. Talleres de Manualidades. Trabajo con las Familias.

Memoria

Tal obsesión tenemos porque nuestros alumnos y alumnas aprendan conceptos, que nos hemos olvidado para qué aprenden y nos hemos centrado en los conceptos en sí, separándolos de la vida y del servicio que prestan. Quizá tengamos que empezar por el final, para ver la importancia del principio; el final son los intereses del alumnado, los que les pueden llevar a buscar la investigación.

La escuela de los siglos XIX y XX estaba centrada en el maestro o la maestra como única fuente del saber. Niños y niñas aprendían en la escuela o lo que le enseñaban sus padres y madres. Hoy no hay padres o madres que tengan tiempo suficiente para dedicarse a estos quehaceres. La información llega a raudales desde todos los puntos, sin un filtro. La función de quien educa tiene que cambiar si queremos cumplir con nuestra función y ayudarles. Ahora tenemos que enseñarles a buscar, a elegir y a seleccionar, a que **construyan su propio aprendizaje**. Con las actividades que hemos programado en JUGANDO TAMBIÉN SE APRENDE queremos recuperar el valor de la familia en la educación, compartiendo con las personas mayores los espacios, tiempos y actividades.

Proceso didáctico

Basamos nuestra forma de trabajo en la diversidad y en la participación.

- Diversidad: en las personas, en los tiempos, en los espacios y en los materiales.
- Personas: aprendemos siempre; entre el profesorado y el alumnado y con padres, madres y personas invitadas.
- Tiempos: programación dependiendo de lo que se quiera conseguir: investigación, improvisación, estudio.

- Espacios: en cualquier momento se está aprendiendo, en clase, de las demás personas, biblioteca, calle, teatro, radio.

Evaluación

Todo el alumnado ha participado, aunque era un trabajo libre, y hemos tenido una buena participación de alumnos y alumnas. La participación de las madres ha sido muy buena. La participación de las abuelas, contando cuentos, también. La presentación puede mejorar, aunque hay que dedicarle más tiempo.

Ha sido muy interesante, podía introducirse en la programación para que no fuese de una forma esporádica y voluntaria. Los materiales elaborados serán presentados en el Día del Libro y dentro del proyecto Comenius: La familia ■



Objetivos

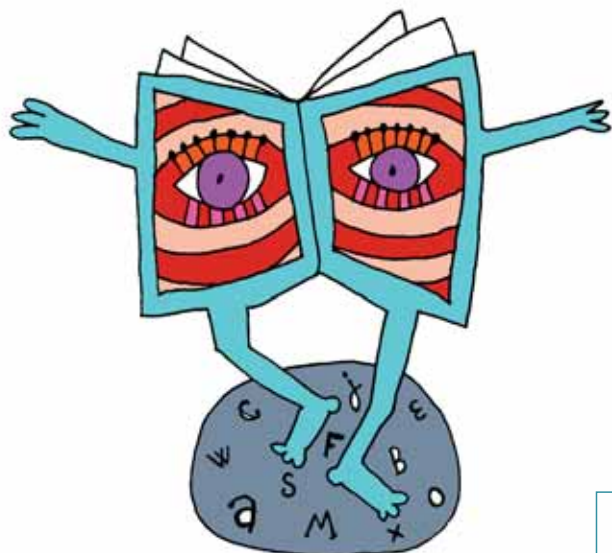
- Recopilar juegos tradicionales y populares.
- Implicar a las familias en los juegos de sus hijos e hijas.
- Practicar juegos en los que puedan participar todo el alumnado sin discriminación de sexo.
- Enseñar juegos tradicionales que no practican de forma habitual.

Memoria

En relación con los objetivos propuestos, se han recopilado bastantes juegos, sin embargo al haberse realizado la actividad en cada clase, se han repetido muchos de ellos. De los juegos recopilados hay pocos verdaderamente originales, la mayoría ya eran conocidos por alumnos y alumnas, aunque no lo practicaban.

Los juegos que se han practicado en el centro se han hecho con toda la clase (elástico, comba, rayuela) han resultado más motivadores para los niños, aunque también han jugado y participado las niñas. Algo similar ha ocurrido con otros juegos tradicionalmente considerados «de niños» (chapas o canicas). En la práctica cotidiana juegan juntos independientemente del sexo.

Nuestra intención era que además de practicarse el juego en la clase, lo asumiesen y jugaran libremente en el recreo (se han proporcionado chapas, canicas, elásticos, etc) animándoles para que también lo practiquen en otros ratos de ocio fuera del centro, con ello pretendíamos que los interiorizaran y tuvieran juegos alternativos a los que siempre hacen (el fútbol o la videoconsola).



Actividades

Para trabajar las actividades, se pidió participación a padres y madres de la siguiente forma:

- En cada nivel del ciclo, se envió una invitación a un grupo determinado de madres y padres con la intención de que, ese día, enseñen y dirijan un juego tradicional en la clase que esté su hijo o hija. Los grupos resultantes fueron: 8 grupos en el nivel de 3 años y 5 grupos en los niveles de 4 y 5 años.
- Las experiencias se realizaron durante los días 28, 29, y 30 de noviembre, 3 y 4 de diciembre y su registro se llevó a cabo por fotografías y recopilación de las instrucciones de los juegos.

El libro viajero

Las cuatro clases del ciclo de Educación Primaria recopilan, durante todo el curso, juegos tradicionales para escribir un libro titulado «Juegos de ayer y de hoy». Cada semana una alumna o alumno se lleva el libro a casa y, junto a su familia, escribe en él e ilustra un juego tradicional, indica las reglas para jugarlo, los materiales y espacios necesarios, el número de personas que juegan y las canciones que se utilizan.

Antes de comenzar a realizar la actividad, se reunió a las familias para informarles de lo que pretendíamos y tratar de implicarlas en la elaboración del libro, además de explicarles lo que tenían que hacer. Hasta el momento se han recopilado bastantes juegos. Dado que la actividad aún no ha concluido, esperamos recopilar más, ya que las familias, en general, están colaborando bastante en la elaboración, estando el alumnado muy motivado para llevarse el libro a casa y escribir su juego. A la hora de jugar, resulta muy interesante ver cómo toda la clase quiere practicar «su» juego.

Evaluación

La participación de las familias ha sido bastante elevada, la mayoría se han implicado y ha participado tanto en los juegos desarrollados en el colegio como en la escritura de los libros viajeros.

No se ha conseguido totalmente introducir en sus juegos cotidianos los aprendidos en la clase, aunque al principio estaban con animación para practicarlos, al poco tiempo lo olvidan y continúan con sus juegos habituales. Pocos alumnos o alumnas juegan de forma cotidiana con los juegos enseñados en clase ■

Objetivos

- Despertar la curiosidad hacia los juguetes y mostrar al alumnado que se puede jugar de otra manera.
- Concienciar de la influencia de la publicidad en la compra abusiva de juguetes y los valores que transmiten.
- Reflexionar acerca de los juguetes y juegos violentos y su incidencia en el desarrollo de niños y niñas.
- Mejorar la colaboración del profesorado y padres y madres en la educación de hijas e hijos.

Memoria

Nos resultó interesante el concurso de la campaña: «A jugar..., que de todo aprenderás», al considerar que era una buena ocasión para compartir experiencias con el profesorado de otros centros.

Quisimos aprovechar este tema de interés tan grande para el alumnado como el juego y el juguete, para realizar una serie de actividades conjuntas entre el alumnado, la familia y el profesorado de infantil y primaria.

La actividad más destacada fue «El Taller de Juguetes». Esta actividad la iniciamos a través de unos cuestionarios, que nos sirvieron, por un lado, para comprobar cómo los niños desde pequeños se inclinan por los juguetes de siempre: camiones, coches, play-móvil, etc., mientras que las niñas piden muñecas y accesorios para las mismas, cocinas, patines... A medida que crecen los juguetes tienden a unificarse (música, bici, TV, minicadenas. Por otro lado, nos sirvió para comprobar la enorme influencia que ejerce la TV y los folletos de publicidad durante los meses de noviembre y diciembre en los juguetes que suelen pedir para Reyes.

Actividades

La actividad se inició con la organización de asambleas de clase (desde Infantil 3 años hasta 6º), para a través de los cuestionarios, hablar de los juguetes: lo que habían pedidos para Reyes: si aparecían en TV, cuánto costaban, qué han pedido las niñas y los niños..., recogiendo las conclusiones de cada clase. Luego realizamos una excursión con todo el alumnado a Juelandía, donde tuvieron ocasión de jugar en los distintos talleres, recogiendo las conclusiones de lo que habían aprendido, por escrito. A raíz de esto, pensamos que sería interesante realizar un taller de construcción de juguetes con materiales de desecho, con el alumnado y con madres y padres.



Les invitamos a este taller por la tarde. Primero proyectamos un video sobre el bombardeo masivo de juguetes en esas fechas tan señaladas, que sirvió para ver los valores que transmiten y la influencia tan grande que tienen sobre los niños y niñas. Se dieron orientaciones de los juguetes recomendados en función de la edad y se comentaron otros temas interesantes como los videojuegos y la necesidad de fomentar el libro como regalo en Navidad. Seguidamente realizamos los talleres por clases. Cada tutor o tutora, junto con madres y padres y todo el alumnado construían con materiales de deshecho uno de los juguetes que previamente habían seleccionado de los propuestos en clase.

Evaluación

La actividad que más gustó fue el **Taller de Juguetes**. Niñas y niños se entusiasaban del rato que estaban compartiendo con sus madres, y ellas disfrutaban de la alegría de esta relación. Fue positivo para la comunicación de madres y padres con el profesorado.

Podemos concluir que fue interesante dedicar un momento puntual a la temática del Juguete para mostrar al alumnado otras posibilidades de jugar y aprender, así como la reflexión que se hizo con las familias sobre los valores que transmiten los juguetes y el papel que deben jugar para abrirles los ojos ante la influencia de la publicidad. Para el profesorado sirvió para mejorar los vínculos de acercamiento y unión con madres y padres. Fue un beneficio para todos los y las participantes ■

Objetivos

- Desarrollar la creatividad y la libre iniciativa.
- Favorecer la cooperación, el respeto y la ayuda mutua.
- Participar en la construcción de juguetes.
- Eliminar las diferencias por razón de sexo.
- Estimular la participación en los juegos sin finalidad competitiva.
- Evitar los conflictos.

Memoria

Érase una vez que se era, un colegio en Chiclana llamado Federico García Lorca, donde había muchos niños y niñas de E. Infantil, un espacio grande y bonito, y un grupo de personas adultas para las que el binomio aprender-divertirse, era lo mismo.

Un día recibimos un mensaje:

- ¿Queréis participar en la Campaña del juego y el juguete no sexista, no violento?
- Siiii... Pensando, pensando, se nos encendió la bombilla: **Celebraremos una verbena de juegos**. Así todo el colegio podrá jugar y pasarlo muy bien. Pero para llegar el Gran Día tendríamos que trabajar conjuntamente y mucho.

Primero fue pensar a qué queríamos jugar... De pronto se oyó una voz a lo lejos que dijo:

- Las arcas del reino están vacías.
- No importa, lo construiremos todo con materiales de desecho y quedará muy creativo y original. Queríamos, queríamos, queríamos... ¡Queríamos pasarlo muy bien!

Nos pusimos manos a la obra y durante dos lunas, recogimos, pintamos, recortamos, pegamos, decoramos... y por arte de Birlbirloque aparecieron los maravillosos juegos...

Actividades

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Vamos de pesca • Encesto la bola • Juego con globos • Paseo a mi patata • Carrera de sacos • Tragabolas • Los bolos • Carrera de saltos | <ul style="list-style-type: none"> • Tiro las cajas • Salto de vallas • El pasillo de colores • Monto en bici • Memory de formas • Memory de números • El túnel • Tres rayas |
|--|--|

Entonces surgió un gran enigma

¿Y que mago, hada, duende, gnomo o criatura, podrá organizarlo todo para que resulte requetebién? Llegado el Gran Día de la Verbena había nervios y emoción. Durante la asamblea recordamos los distintos juegos y sus normas. Niños y niñas tenían un carné donde estaban representados los símbolos de los diferentes juegos. Muy de mañana apareció un grupo de madres y padres que ayudaron a prepararlo todo en el patio. ¡Ya todo estaba listo!

Salimos de las clases a divertirnos y cada niño y niña fue eligiendo el juego en el que quería participar. Las madres y los padres se encargaron de guiar los juegos y marcar con una pegatina la casilla de participación en el carné.

Evaluación

Las hadas quisieron que el día estuviese soleado y que el Viento de Levante no se despertara. Jugamos mucho, a muchos juegos, nuestros carnés estaban llenos de pegatinas, habíamos respetado todas las normas, no había surgido ningún conflicto y no queríamos dejar de jugar. ¡Qué bien salió todo con la ayuda de las madres y padres! Tanto nos gustó que en Gran Asamblea contamos todo lo acontecido durante este maravilloso día y guardamos los carnés en la mochila para contar en casa esta bonita experiencia ■



Verbena de juegos

Nombre

Curso

1 Vamos de pesca	2 Encesto la bola	3 Juego con globos	4 Paseo a mi patata
5 Carrera de sacos	6 Tragabolas	7 Los bolos	8 Carrera de saltos
9 Tiro las cajas	10 Salto de vallas	11 El pasillo de colores	12 Montó en bici
13 Memory de formas	14 Memory de números	15 El túnel	16 Tres rayas

¿Cómo me lo he pasado?

Mal

Bien

Muy Bien

Objetivos

- Concienciar a alumnado y familia que juego y juguetes potencian el desarrollo y las habilidades sociales.
- Aprender a observar las reglas de juego.
- Desarrollar la imaginación y la individualidad.
- Fabricar los propios juguetes con materiales de desecho.

Memoria

El juego, además de ser la ocupación propia de la infancia, ya que el niño o la niña se encuentra en un proceso de formación y adaptación, supone una continua experimentación con la realidad y un conocimiento del mundo exterior en el que se va formando la personalidad. La LOGSE señala la importancia del juego en la labor educativa, reflejándose en el currículo educativo, según los principios de intervención educativa, las estrategias metodológicas, los contenidos y la evaluación.

Es una actividad insustituible, con ella se adquieren capacidades, habilidades, destrezas mientras que se relacionan los iguales y, poco a poco, se aprenden las normas sociales. Ellos y ellas pueden inventar sus propios juegos y juguetes, cómo se construyen, a adivinar o crear sus reglas. Por todo ello hemos creído conveniente y necesario participar en esta Campaña y, sobre todo, implicar a las familias en este proyecto.

Actividades

¡A jugar..., que de todo aprenderás! fue el lema con el que comenzamos a elaborar el proyecto y la participación en la Campaña del juguete no sexista y no violento. Más tarde hicimos un nuevo lema: **«A jugar..., que de todo aprenderás»**. Quisimos en un principio explicar a nuestros alumnos y alumnas de Primaria, la necesidad de jugar y de imaginar juegos, inventarlos, preguntar a sus padres, madres, abuelas y abuelos, vecinas..., cómo y a qué se jugaba en su tiempo.

Para ello, estuvimos estudiando las posibilidades de extender el entusiasmo y que se implicaran el mayor número de familias posible. Como se acercaba la época navideña, nos pareció oportuno reunir en tutoría a las familias para debatir el tema. Así lo hicimos, insistimos en la idea del consumismo, del papel que la publicidad tiene en nuestras compras y en la necesidad de fomentar la imaginación en las criaturas. Nuestro gran interés era transmitirles que se implicaran en el juego de sus hijos e hijas. Así surgió la idea de poner en nuestro periódico

un anuncio en el que se invitara al alumnado y a sus familiares a participar tanto en el **concurso** como en la **exposición** de los juguetes construidos.

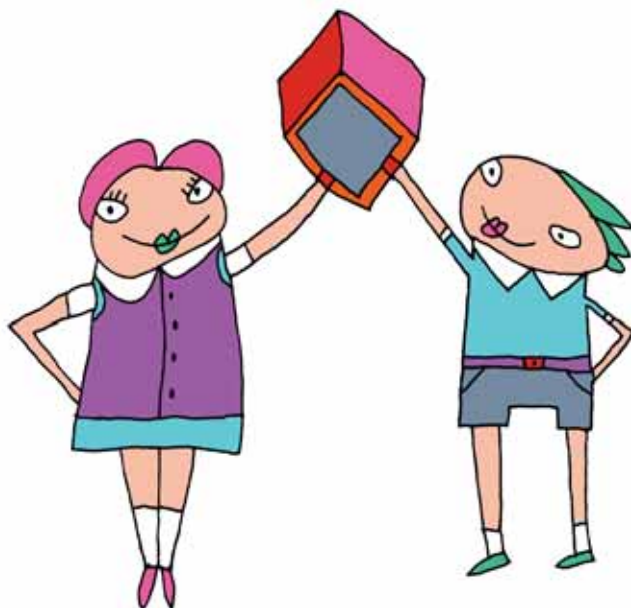
1 Concurso de construcción de juguetes

Se aprovechó el periódico del primer trimestre, que se entrega unos días antes de las vacaciones navideñas y se trabajó el tema en las aulas. Dimos un plazo par la finalización de la entrega de juguetes construidos durante las vacaciones, el último día era el 20 de enero, aunque después lo ampliamos unos días más.

La idea era entregar premios y diplomas el día de la Paz y no Violencia, una fiesta en la que todo el colegio colabora, participa y trabaja.

Evaluación

Al final de la Campaña se entregaron tres premios a la originalidad y diplomas a alumnas y alumnos que habían fabricado y expusieron algún juguete no sexista y no violento. Todos los juguetes fueron variados y originales, muy trabajados y apoyados por las familias. Nos sorprendió gratamente su gran participación e implicación. La exposición fue muy bien recibida ■



CONCURSO

Construye tu propio juguete



Pronto llegarán los Reyes Magos y seguro que ya tienes elegido los juguetes que vas a pedirle, pero, como otros años, cuando pase un tiempo te cansarás de ellos y los abandonarás en algún rincón de tu habitación.

¿Has pensado lo divertido que puede ser hacer tu propio juguete?

¡ATRÉVETE!

Y participa en este Concurso.

Cuando volvamos de las vacaciones de Navidad expondremos los juguetes que hagáis y daremos un PREMIO a quien gane.

¡ANÍMATE Y EMPIEZA YA!

ALGUNAS IDEAS:

Muñecos de trapo o de arena, puzzles, cometas, trenes, máscaras y disfraces, móviles, instrumentos musicales.

Objetivos

- Recuperar el juego popular y tradicional.
- Crear en el centro espacios y momentos aptos para jugar.
- Dotar de los recursos necesarios para realizar los juegos.
- Promover el trabajo corporal y musical a través de los juegos populares y tradicionales.
- Potenciar el trabajo en grupo demostrando una actitud de colaboración.
- Desarrollar la capacidad de planificar y construir objetos sencillos con una intencionalidad práctica.
- Despertar el interés por la investigación con materiales diversos.

Memoria

En el mes de enero enviamos a las familias una ficha en la que pedíamos su colaboración para conocer a qué jugaban sus pequeños y sus pequeñas y que nos explicaran cómo jugaban. Empezamos a recopilar los juegos, eliminando aquellos que pudieran tener carácter sexista o violento. Una vez recopilados, para seguir avanzando en el tema, a partir de la última semana de enero dedicamos los recreos a recuperar algunos de los juegos tradicionales. Cada día estuvo dedicado a un juego diferente:

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Elástico	Comba	Diábolo, hula-hop y pelotas	Corro	Rayuela

En la siguiente semana se repitió el mismo esquema y el miércoles se añadió trompos, canicas y circuitos de chapas. Las siguientes semanas y hasta el día 27 «Jornada de Convivencia» cada niño o niña podía jugar a lo que quería. Los días que no se ha podido salir al patio se ha jugado en la clase a «San Juan y San Pedro» y a los chinos. Las niñas y los niños de infantil han jugado principalmente a juegos de corro y juegos con cuerdas.

Actividades

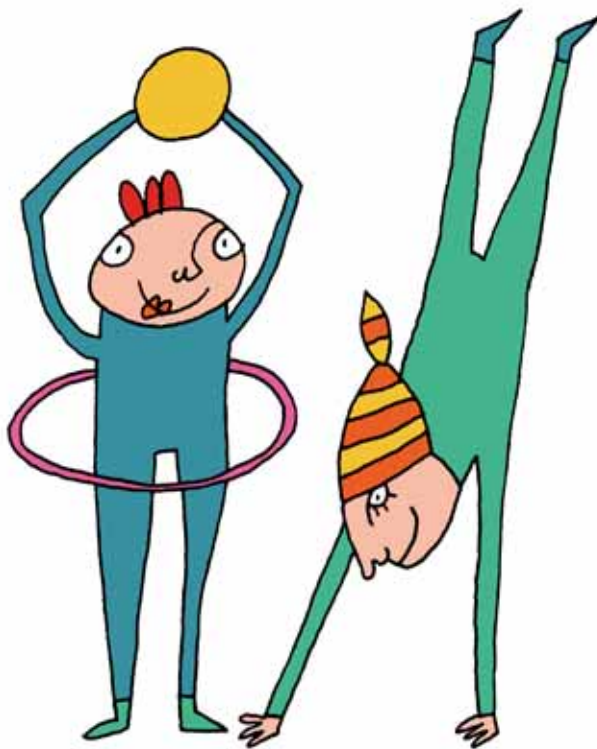
Pintar el patio con diversos tipos de rayuelas y un circuito para chapas que permanecerá a lo largo del curso.

Construir cometas y aeroplanos, de corcho blanco, en las clases de plástica y tecnología en Secundaria. Se han

comprado elásticos, cuerdas secundaria, aros, canicas, diábolos y se han recogido chapas y piedras.

Realización de un vídeo en el que se muestra lo que suelen hacer niños y niñas en el recreo (jugar al fútbol, correr, empujarse, pasear...). Aparecen las fichas de recogidas de juegos e imágenes de cada uno de los diferentes juegos que se han ido realizando a lo largo de la semana.

Jornada de convivencia en la que han participado todos los miembros de la comunidad educativa.



Evaluación

Las familias han respondido muy bien a la invitación y el grado de participación ha sido alto, tanto en las **Jornadas de Convivencia** como en la cumplimentación de las fichas. De 150 familias, se recogieron 80 ■

.....Recopilación de juegos.....

Nombre

Nombre del padre o madre

¿En qué curso tiene a sus hijos o hijas?

¿Le gustaría jugar con el colegio?

¿A que jugaban los mayores?

Madre y abuela

.....

Padre y abuelo

.....

Por favor, explique cómo se jugaba a alguno de los juegos

Nombre del juego

¿Cuántas personas podían jugar?

¿Cómo se jugaba?

.....

.....

.....

Objetivos

- Desarrollar los contenidos transversales en la Educación Física.
- Desarrollar una actitud crítica en el análisis y la puesta en práctica de juegos.
- Recuperar y valorar juegos en el olvido de nuestro entorno familiar.
- Fomentar el espíritu innovador y ampliar posibilidades en el aprovechamiento del tiempo libre.
- Elaboración de juguetes y puesta en práctica de juegos tradicionales y/o populares.
- Responsabilizarse en asignación de tareas al asumir el rol de monitor o monitora.

Memoria

Son conocidos los juguetes de la infancia elaborados con objetos de desecho, desuso o de bajo coste. ¿Quién no ha tenido que recurrir alguna vez a su inventiva para su construcción, ya que los escasos recursos familiares no ofrecían otra alternativa? Todo ha quedado atrás, más para unas personas que para otras.

Ahora se impone la cantidad y la calidad de los «hiperjuguetes» que, en algunos casos, superan y anulan la capacidad creadora de los niños y las niñas actuales. La sociedad, los medios de comunicación, las posibilidades económicas de hoy, etc, crean un círculo vicioso entre consumo y las personas, del cual se derivan notables perjuicios. Así esta experiencia nace con el objetivo de iniciar a chicos y a chicas en una reflexión sobre el consumo y el sexismo en los juguetes. Alumnas y alumnos de 6º de Primaria son agentes protagonistas, serán profesores y profesoras por un día y mostrarán a todo el Centro, el resultado de su experiencia.

La propuesta de trabajo (recopilación de materiales, elaboración de juguetes y desarrollo de juegos) por parte de todo el alumnado del centro, da pie a un proceso crítico y constructivo de confrontación con la situación actual, en el que se implica a toda la comunidad educativa.

Actividades

En 7 sesiones se desarrollan las actividades, que pasarán por cinco fases, previamente incluidas en el Plan de Centro, y temporalizadas en el primer trimestre (meses de noviembre y diciembre). La actividad se inicia con 6º de E. Primaria, que asumen la labor de investigación,

preparación, organización y dirección del trabajo, finalizando con una propuesta práctica por rincones donde, se convierten en protagonistas organizando un juego en distintos puntos asignados en el patio del recreo y por el resto del colegio.

1ª Toma de contacto con el grupo responsable con el objeto de contextualizar la actividad: Campaña, líneas de trabajo, fichas informativas de recopilación de materiales y juegos, y recogida de materiales.

2ª Selección de los juegos que se van a desarrollar, se analizan y se estudia el juguete necesario y el proceso de construcción. Se asignará para cada juego un equipo según preferencias.

3ª Elaboración del juguete necesario para desarrollar cada juego y preparación del vestuario que lucirán el día de la exposición. Se elaboran carteles murales, separadores, folletos informativos que den publicidad a la experiencia. Se realizará un ensayo general antes de la celebración.

4ª Se celebra antes de la Navidad, es un acto de todo el colegio, dura aproximadamente dos horas. Tutores y tutoras con su grupo clase acuden al patio, con su folleto, a cada uno de los rincones propuestos, donde monitores y monitoras de 6º esperan para dirigir y desarrollar la experiencia.

5ª Se dará publicidad a través de una exposición de los materiales en el Centro y mediante los programas de televisión local.

Evaluación

En una sesión de gran grupo se responderá a preguntas como éstas:

- ¿Cómo lo habéis pasado?
- ¿Por qué?
- ¿Qué es lo que más os ha gustado?
- ¿Creéis que ha servido para algo?
- ¿Influirá en la compra de juguetes de Reyes, del alumnado del Centro?
- ¿Jugaréis con estos juguetes y juegos en vuestro barrio? ■

Ficha para cada juego

Juego.....

Desarrollo.....

Reglas básicas.....

Nº de jugadores o jugadoras..... Edad.....

Origen o fuente..... Juguete necesario.....

Materiales.....

Proceso de construcción.....

Análisis del juego

¿Se comercializa algún material parecido?.....

¿Qué precio tiene en el mercado?.....

¿Pueden en él jugar juntos chicos y chicas?.....

¿Qué habilidad se desarrolla?.....

Te resulta más o menos divertido que los juguetes comercializados?.....

Objetivos

- Tomar conciencia, aprender y decidir los juegos y juguetes adecuados.
- Promover comportamientos de amistad, respeto a las diferencias, relaciones de igualdad.
- Ofrecer alternativas para que aprendan a observar, razonar y utilizar la imaginación y la creatividad.
- Jugar a todo tipo de juegos sin tener en cuenta la diferencia de género.
- Valorar y cuidar los juguetes que tienen en la casa y en el colegio.



Memoria

Presentamos a través de esta memoria el desarrollo y adaptación de algunas de las actividades propuestas en el material didáctico y de otras experiencias novedosas desarrolladas a nivel de aula y centro que han surgido a partir de la intención de participar en este Concurso:

A nivel de centro

Grupo de trabajo: «¿A qué jugamos?»

Proyecto: «Pintamos nuestro patio».

Talleres

En la Semana Cultural.

A nivel de aula

En E. Primaria: «La tribu de Kafú».

En E. Infantil: Cuento motor («Una extraña aventura» y «Juego de los busca piezas»).

Como hilo conductor seguiremos la propuesta del Grupo de Trabajo que considera la importancia del juego y los

juguetes para el aprendizaje y maduración de niños y niñas contribuyendo a su desarrollo físico, intelectual, afectivo, social y moral.

La finalidad del trabajo de grupo ha sido concretada en las finalidades pedagógicas del Centro, los objetivos y contenidos que se persiguen tienen que ver con las áreas de Identidad y Autonomía personal, Medio Físico y Social, Comunicación y Representación.

Actividades

Se han dividido en dos apartados según se realicen a lo largo del curso escolar o en un tiempo determinado. Mini-olimpiadas para la inauguración del patio. ¡Montar una gran fiesta!

Montar el «Rincón del ordenador». Talleres de construcción de juguetes y participación en juegos cooperativos en la Semana Cultural. Elaborar diversos materiales para jugar y aprender: Ensartables de letras y números, tangrama, juegos de figuras, dominós, caminos de prescritura, sellos de letras y números, juego de los cinco sentidos, títeres de ropa, guiñol, bloques lógicos, números de lija, cubos lógicos, series.

A lo largo del curso

Experiencias con el material de desecho: caretas en Halloween, instrumentos musicales, murales didácticos, belén de Navidad.

Formación de hábitos: Cajón de juguetes estropeados, recogida de juguetes después de jugar, cuidados de instrumentos musicales.

Educación para la Paz: «Juegos cooperativos», «Jugamos mejor juntos», Cuento ¿Quieres conocer a los blues?, «Juguemos por la paz».

Educación para la Igualdad de Sexos: «Juegos y juguetes no sexistas», «Jugando todos juntos, aprendemos», «Reparto los juguetes», «Decálogo para la selección de juguetes no sexistas y no violentos».

Educación para el consumo: «Necesitamos menos juguetes», Elección de juguetes de calidad, Aprendemos a construir juguetes con material de desecho: «Lista de materiales de desecho», Campañas publicitarias en TV y propaganda: «Encuesta al alumnado de lo que quiere pedir a los Reyes antes y después de ver la publicidad ■

C.P.R.A. RÍO GENIL

El Palomar. Puente Genil (Córdoba)

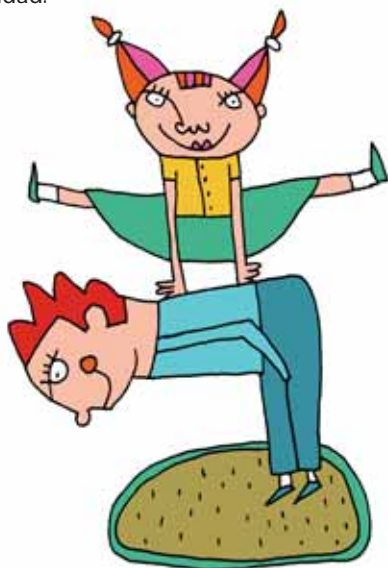
Curso 2001/02

Proyecto: *Recupero juegos tradicionales*

Coordinación (Tutoras y tutores en cada aldea)
 Cordobilla: Alicia Bracho, Enrique M. Bracho, Clara Perales
 Ribera Baja: Manuela Cejas Espejo
 Los Arenales: Manuel Castro y Matilde Velasco
 Sotogordo: Rafel Núñez Rayón
 Madres, padres y Asociaciones de Mujeres

Objetivos

- Rescatar el juego y los juguetes como forma de relación.
- Potenciar el valor lúdico del juego cooperativo y del buen juguete.
- Fomentar el juicio crítico ante actitudes competitivas, de violencia y sexismo, que contienen los juegos.
- Potenciar valores sociales de igualdad, cooperación y solidaridad.



Memoria

El Colegio Rural Agrupado «Río Genil» en el que se desarrolla la experiencia, está ubicado en varias aldeas que circundan Puente Genil y que, en relación con el juego, los juguetes y los valores que estos puedan transmitir presentan las siguientes características:

- Ambiente familiar rural, marcado por roles de género muy acusados.
- Convivencia con familiares mayores, lo que permite rescatar juegos tradicionales.
- Existencia de Asociaciones de Mujeres que muestran receptividad a las actividades propuestas.
- Posibilidad de desarrollar actividades entre aldeas desde la identidad de Centro Rural.

Actividades

Taller de «Fabricación de Juguetes», desde el Área de Educación Plástica, a partir de juguetes viejos y material de desecho con la implicación de madres, padres y familiares.

- Recopilación de juegos, desde las áreas de Lengua y Literatura y Conocimiento del Medio, con un análisis y valoración crítica de los valores sociales que nos aportan.
- Taller de «Recreación de juegos y juguetes de antaño». Organizado y desarrollado por las Asociaciones de Mujeres de las aldeas.
- Taller «Recupero juegos tradicionales (cooperativos y coeducativos) desde el área de Educación Física».
- Análisis de juegos, juguetes y publicidad, desde las Áreas de Lengua y Literatura, Conocimiento del Medio, Matemáticas, Educación Plástica y Artística y Educación Física.

Para todos los ciclos

Jornada de convivencia de los alumnos y las alumnas de las distintas aldeas:

- Danza de bienvenida.
- Vamos a compartir los juguetes.
- Análisis de la reacción: «¿Los niños con los niños y las niñas con las niñas?»
- Mejor jugar conjuntamente.
- Fabriquemos nuestros juguetes.
- Presentación de los juguetes realizados a partir de material de deshecho. Juguemos sin competir.
- Desarrollo de juegos cooperativos.

Actividades específicas por ciclos

Educación Infantil:

Experiencia, ¿Juego con todos mis juguetes?

Educación Primaria:

Experiencias, ¿Jugamos sin competir? ¿A qué jugaban nuestros padres, nuestras madres y nuestras abuelas y abuelos?

Evaluación

Hemos entendido la evaluación como un proceso continuo de cada una de las actuaciones a desarrollar; integral, implicando la evolución personal afectiva motora, cognitiva y de interacción social, de nuestro alumnado; formativa, evaluando el logro progresivo de las intenciones de enseñanza y del aprendizaje. Así mismo ha pretendido ser flexible puesto que se ha modificado el proceso cuando en algún momento se han percibido que no se adaptaba a los objetivos. La estrategia de evaluación ha sido la observación continua y sistemática. La valoración de los resultados obtenidos es altamente satisfactoria ■

Objetivos

- Asumir o vivenciar los distintos roles interpretativos que ofrecen los juegos.
- Crear y mantener un archivo con la recopilación de todo tipo de juegos.
- Rescatar el carácter romántico de los juegos antiguos para su posterior transmisión.
- Utilizar la presentación y exposición de los juegos como medio favorecedor de la expresión oral.
- Fomentar actitudes de respeto hacia compañeros y compañeras, con las normas y con el material.
- Fomentar la creatividad como medio educativo a partir de materiales reciclados.

Memoria

La aceleración diaria, que modifica la vida, y la expansión de la tecnología, que cambia la forma de pensar y actuar, hace que el JUEGO desde el área de E. Física, cobre vital importancia para compensar el fomento del sedentarismo, característica actual de nuestra sociedad. La flexibilidad que ofrecen los Juegos en todas sus acepciones (populares, tradicionales, alternativos, cooperativos, en la naturaleza ...) permite aproximar etapas y edades en el desarrollo de la Programación de Aula.

El coincidir en el patio de recreo el alumnado de Educación Primaria y Secundaria para las clases de E. Física, facilitó la idea, la coordinación y la puesta en práctica de desarrollar un bloque de contenidos referente al juego, de forma conjunta. En E. primaria se ha explicado de una manera simple y sencilla, bajo la premisa de «Jugando se Aprende». Como trabajo de campo se indicó la recopilación de juegos de sus mayores, en respuesta a la pregunta «Papá, mamá, ¿a qué jugabais?». En Secundaria se distinguió entre juego, deporte y ejercicio, explicando el componente lúdico, recreativo y localista del Juego (tradicional, adaptado y de invención/creación propia). Se les propuso la estructuración y preparación de una sesión tipo con participación de alumnas y alumnos.

Metodología

- Entrega de trabajos.
- Supervisión por parte del profesorado de E. Física, con la correspondiente evaluación teórica.
- La coordinación de horario entre los ciclos, de Educación Primaria y Secundaria.
- La puesta en práctica con su correspondiente evalua-

ción, donde las alumnas y alumnos de ESO realizan la exposición y desarrollo de la sesión. El alumnado de Primaria es el destinatario de los JUEGOS elaborados por Secundaria.

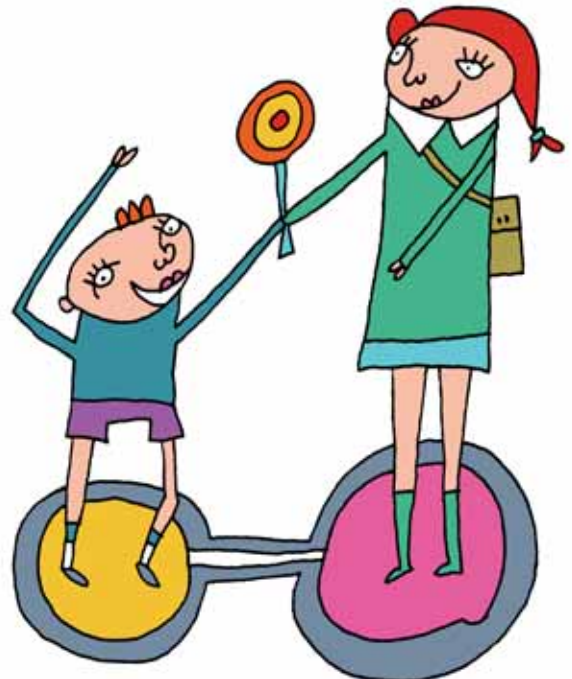
- El profesorado coordina y garantiza el buen desarrollo de las clases.

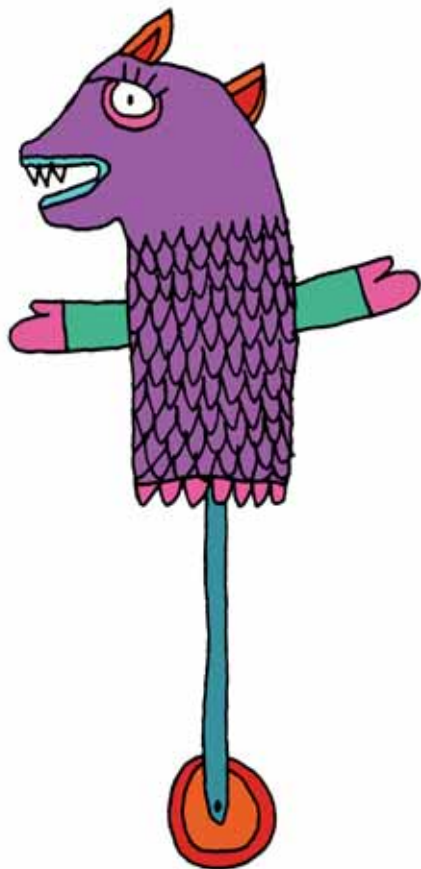
Son tantos y tan grandes los beneficios que encontramos a diario en el desarrollo de esta experiencia, que mucho tememos que aquello que empezara como una actividad puntual y curiosa, se acabe convirtiendo en contenido perpetuo de las asignaturas de E. Física en Primaria y Secundaria, de ahí nuestro interés en extenderla este 2º trimestre y en cursos venideros.

Evaluación

Se ha constatado los aspectos positivos:

- En las primeras edades, la ilusión por jugar de manera novedosa. En mayores, el afán en su primera experiencia en la transmisión de sus propios juegos.
- El hecho de conocer y vivenciar el juego rescatado de la cultura popular de nuestra familia.
- El punto de encuentro entre dos etapas escolares y de distinta edad, como vía de encuentro y de conocimiento ■





Objetivos

- Oponer la imaginación creativa al consumismo, en el mundo del juguete.
- Concienciar a padres y madres de la importancia de elegir el juguete adecuado.
- Orientar a los sectores educativos en la elección del juguete.
- Hacer partícipes a niños y niñas en la elaboración de sus propios juguetes.
- Recordar aquellos juguetes con los que jugaron los abuelos y las abuelas.
- Participar solidariamente en una campaña de recogida de juguetes.

Memoria

En un principio se reunió el claustro del centro y se discutió sobre la problemática del consumismo en el

ámbito del juguete, se aportaron iniciativas para fomentar una actitud crítica ante la compra de un juguete y se delimitaron los campos en los que se podía incidir con nuestra actividad escolar.

En esta reunión se decidió ofrecer a alumnos y alumnas un concurso de creación de juguetes, en el cual podría participar quien quisiera y optar a un posible premio por su participación. A continuación se incentivó al alumnado, por clases, a la realización de juguetes con materiales que se encuentran en su entorno, procurando guiar su imaginación e ideas al respecto, invitando a todo el ámbito escolar a la participación.

Se les dio un plazo para elaborar los juguetes y presentarlos con la idea de que estuviesen en vísperas de Navidad, por creer que es la época más propicia para su realización. Poco a poco las alumnas y alumnos fueron depositando sus creaciones en el colegio. Se organizó una charla-coloquio de orientación a padres y a madres, sobre el tipo de juguete más idóneo para comprar. Se aprovechó la ocasión para entregar a las personas asistentes un resumen orientativo hacia el citado fin.

Con el fin de buscar aportes positivos del pasado en nuestra actividad y con la colaboración de sus nietos y nietas, se encuestó a abuelos y abuelas sobre los juguetes que usaron. Se hizo un documento recopilatorio al que se dio difusión a través del periódico escolar.

Mientras tanto se iba preparando un diploma de participación en la creación de juguetes, para entregar a los y las participantes y que hiciera referencia a su creación. Ya en la víspera de vacaciones de Navidad, se hizo una exposición con todos los juguetes, que se mantuvo durante varios días para su mayor difusión a la Comunidad Educativa.

Como acto final se preparó una recogida de juguetes para entregar a una organización de beneficencia y como cierre final del trimestre se celebró una gran fiesta donde se entregaron pegatinas de gratificación.

Productos elaborados

- Encuesta sobre los juguetes antiguos.
- Documento orientativo para elegir el juguete adecuado.
- Ilustración para las pegatinas del «juguete solidario».
- Diploma recordatorio de participación ■

Haz tu juguete Usa tu imaginación



A la atención de los alumnos y las alumnas del colegio

Vamos a celebra un **Gran concurso de juguetes**. Pero... ¡cuidado!
¡Esta vez la fábrica va a estar en vuestra propia casa y vosotros y vosotras seréis quienes trabajan en esa fábrica!

Podéis usar para la fabricación de vuestro juguete cualquier tipo de materiales que encontréis en vuestra fábrica. Lo podéis hacer individualmente o en grupos. Como todos los concursos tienen un plazo, el de éste será desde el 11 de Noviembre al 11 de Diciembre, o sea, un mes.

Cuando fabriquéis los juguetes los tenéis que traer al cole para que una comisión de ilustres personas expertas los visualice y otorgue los esperados premios.

¡Ánimo!
¡Haz tu juguete, usa tu imaginación!

¡Conseguirás tu premio!
¡Hay para muchos!

Firmado: La organización

Objetivos

- Ser capaz de elegir razonablemente y desarrollar una actitud crítica ante la publicidad de juguetes.
- Participar en la elaboración de juguetes no sexistas y no violentos y jugar con ellos.
- Sentir gusto y disfrute por participar en juegos colectivos, respetando sus reglas. y el entorno.

Memoria

Juego y juguetes tienen una importancia esencial en el desarrollo y aprendizaje de niños y niñas y más aun en Ed. Infantil, etapa de nuestro alumnado. El juego les permite relacionarse, experimentar, observar y acercarse al mundo real. Es un entrenamiento de lo que poco a poco van a ir viviendo, y los esquemas mentales les van permitiendo un conocimiento del mundo y su interiorización. Las seis unidades del centro potenciamos el juego como parte importante del conocimiento, así se contempla en nuestro Proyecto de Centro.

Dada la importancia que tiene el juego dentro de la educación, conviene integrar a padres y madres en la tarea de jugar con sus criaturas, y por ello en las campañas que venimos haciendo, procuramos que participen tanto en juegos como en la realización de los juguetes, a la vez que se les sensibiliza ante la dura campaña publicitaria que nos inunda en fechas determinadas. Desde el equipo docente hemos considerado que lo esencial en el desarrollo de niños y niñas es la adquisición de valores, que se adquieren a través de las Áreas Transversales y utilizando el juego y el juguete como instrumento de aprendizaje.

Actividades

Lunes

DÍA DE LA SALUD Y EL CONSUMO

La publicidad de juguetes. Destacamos que no son necesarios muchos juguetes para jugar.

- Actividad a) Vemos anuncios publicitarios. Comentarios sobre los mismos.
- Actividad b) Cuento: Juguetes fantásticos (contado por las madres).

Martes

JUGUETES IGUALES PARA NIÑOS Y NIÑAS

Los juegos y juguetes nos ayudan a compartir, aceptar las normas y hacer amistades.

- Actividad a) Bolos: botella con arena, pelota de papel, cinta adhesiva y gomets.

- Actividad b) En pequeño grupo jugamos a los bolos.

Miércoles

PROGRAMAS EN TV Y CINTAS DE VÍDEO

Insistimos en la necesidad de no pasar mucho tiempo viendo la tele, debemos pasear, jugar, etc...

- Actividad a) Colorear las láminas del juego de la oca.
- Actividad b) Jugar a la oca.

Jueves

DÍA DE LA PAZ Y LA SOLIDARIDAD

Las reglas en los juegos. Hablamos de ayuda y colaboración con amistades y familia. Juguetes que fomenten la amistad.

- Actividad a) Hacer una paloma con guante de plástico. Con las «palomas» formar la palabra paz.
- Actividad b) Juego de manos.

Viernes

DÍA DEL MEDIO AMBIENTE-RECICLAJE

Hablamos de respeto del entorno: animales y plantas. Cuidado de las zonas verdes y patio del colegio. Reciclaje de papel.

- Actividad a) En maletas preparadas colocar periódicos y conseguir papel nuevo.
- Actividad b) Construir un globo aerostático y jugar con él en el patio.

Evaluación

La satisfacción de padres y madres es alta, se sienten a gusto al estar en el centro. El alumnado se lo pasa bien y se divierte trabajando con sus padres y madres. Los días posteriores a los talleres suelen solicitar que los sigamos haciendo. La valoración del Equipo Educativo también es positiva, así que seguimos dispuestas a hacer este tipo de actividades, ya que... «*cuando conseguimos que alguien se interese por algo estamos creando un contexto para que la formación tenga sentido...*» ■



Comunicación a padres y madres

El juego y el juguete



La semana del 26 al 30 de noviembre vamos a trabajar

Las áreas transversales a través del juguete reciclado

Trataremos los siguiente temas:

- Publicidad sobre juguetes
- Juguete no sexista
- Reciclamos para jugar
- Cuidamos el medio ambiente
- Educamos para la paz con juguetes cooperativos
- Creatividad y tecnología

Aquellas madres y padres que se apuntaron para participar pueden pasar por el centro para comprobar el día y la hora asignada.

Pretendemos con estos talleres dar una pincelada al pensamiento infantil para sensibilizarles a través del juego y del juguete en cuestiones tan importante en el mundo actual en que vivimos como:

la solidaridad, la igualdad entre sexos, el consumo, el reciclaje, la paz y la tolerancia

A la larga podrán interiorizar que con juguetes hechos de diversos materiales también nos divertimos.

El juego es una necesidad vital, es el primer instrumento de aprendizaje del que se dispone para el propio conocimiento y el mundo que nos rodea.

E.E.I. LA JULIANITA

Aracena (Huelva)

Curso 2001/02

Proyecto: *El juego vehículo de aprendizaje*

Coordinación

M^a Dolores Parente Pérez

Participantes

Tutoras de Educación Infantil

Todos los niveles de Educación Infantil

Madres y padres



Objetivos

- Acercar al alumnado a los juegos tradicionales.
- Fomentar la colaboración de la familia en la escuela.
- Descubrir las posibilidades de los materiales de desecho, fomentando la creatividad.
- Potenciar en niños y niñas el rechazo al juguete bélico.
- Rechazar el consumismo.
- Introducir el juego reglado.

Memoria

Tradicionalmente se van transmitiendo de generación en generación, cuentos, retahílas, poemas..., a través de juegos con movimiento que las personas adultas realizan con los niños y las niñas desde que son bebés y van creciendo, es un medio para comunicarse.

Esta cultura popular posee una serie de cualidades y valores innatos que contribuyen a desarrollar el lenguaje, la memoria y la psicomotricidad, a la vez que sirven de actividad lúdica, ya que por la musicalidad, repetición de términos y movimientos con los que se acompañan, son especialmente agradables para que los niños y las niñas lo repitan.

La escuela puede ser un vehículo de transmisión de estos mil y un dichos, poemas, retahílas, trabalenguas y canciones, que son populares. Así niños y niñas tienen la oportu-

unidad de conocerlos y disfrutar con ellos en sus ratos libres ya que les motivan y estimulan su creatividad, originalidad y espontaneidad.

Igualmente se ha de resaltar la utilidad que tradicionalmente los padres y las madres, abuelos y abuelas daban a los materiales de desecho, que poseían en casa para la elaboración de juguetes (muñecas, coches...).

Teniendo en cuenta la edad de nuestro alumnado, su mentalidad y capacidad, este proyecto pretende la recuperación de estas tradiciones populares (juegos y juguetes), para que se pueda apreciar su utilidad.

Contenidos

- Creación de juguetes en cada aula con materiales de desecho.
- Juguete no bélico (Día de la Paz).
- Circuito de juegos tradicionales.
- Juegos de los padres y las madres.
- Exposición de juguetes elaborados.

Actividades

Juguetes elaborados

Teniendo en cuenta los tres niveles existentes en nuestro Centro: 3, 4 y 5 años, cada grupo clase elaboró uno o varios juguetes diferentes, en función de la complejidad de los mismos. Los juguetes elaborados fueron:

- **3 años**
 - Canicas y tragabolas.
 - Huevosaurio.
 - El tren chaca-cha.
 - Ordenador galáctico.
- **4 años**
 - La bailarina del soldadito de plomo.
 - Puzzle gigante.
 - Lavadora, televisión, armario y vídeo.
 - Juego de construcciones.
- **5 años**
 - Cometas.
- **Preescolar en casa (3, 4 y 5 años)**
 - Marionetas.
 - Payasito y payasita.
 - Molinillo de viento ■

Objetivos

- Conocer distintos tipos de juegos (motrices, sensoriales, de lenguaje, lógicos, etc.).
- Conocer distintos tipos de juguetes.
- Elaborar juguetes a partir de materiales de desecho.
- Desarrollar la creatividad, imaginación, fantasía, ilusión, cooperación, entre otros valores.

Memoria

Cuando iniciamos hace tres años esta experiencia didáctica, y a raíz de los resultados tan positivos que obtuvimos, vimos la necesidad de continuarla en cursos posteriores. Es así como este año volvimos a plantear a las nuevas compañeras de nuestro ciclo de Educación Infantil el proyecto que a continuación describimos y que contó desde el primer momento con el total apoyo de las mismas.

Nuestro proyecto sobre el juguete creativo se desarrolló de acuerdo con los programas que han sido aprobados a través de: Diseño Curricular Prescriptivo, Desarrollo del currículum de Educación Infantil en Andalucía, Finalidades Educativas del CEIP Maestro Rojas y Proyecto Curricular del Ciclo de Educación Infantil del mismo centro.

Los ámbitos en el que se incardina el proyecto son: Identidad y autonomía personal, Descubrimiento del Medio Físico y social, Comunicación y Representación y Temas Transversales. En cuanto a los contenidos se desarrollan conceptos, procedimientos y actitudes para cada uno de estos ámbitos.

La metodología propuesta es constructiva, lúdica, motivadora, individualizada, socializadora y participativa. La organización se desarrolla en el espacio (abierto y que se adapte a los gustos, intereses y necesidades de alumnos y alumnas), y en el tiempo (flexible, individual o en grupo).

Actividades

Dirigidas a desarrollar las propuestas de las áreas transversales:

- «El juego como derecho» (Educación moral y para la paz).
- «Fabricación de juguetes no sexistas (Educación para la Igualdad de ambos sexos).
- «Uso/abuso en la compra de juguetes (Educación para el consumo).

- «Aprovechamiento de materiales de desechos (Educación medioambiental).
- «Juegos y juguetes propios de nuestra tierra (Cultura andaluza).
- «Noticiero infantil» (Prensa-escuela).

• Iniciales o de diagnóstico:

Sobre el juego y los juguetes (tipos, formas, colores, tamaños, uso/abuso).

• Desarrollo de actividades:

Para el vocabulario, expresión corporal, musical, plástica, lógica-matemática, etc.

• Valoración de las actividades:

Nivel de creatividad, ilusión, fantasía, etc.

Conexión con el proyecto **Ecoescuela** que se realiza en el colegio.

Dificultades y propuestas de mejoras para el próximo curso.

Evaluación

Creemos que la actividad ha sido muy satisfactoria, demostrando mucho interés y colaboración en la realización de diferentes juguetes. Podemos definir la exposición de este curso como atractiva, lúdica, creativa, alegre, muy variada, didáctica, motivadora... El grado de satisfacción de las y los participantes es muy positivo, proponiendo la actividad para cursos posteriores, con las propuestas de mejorar la ubicación de la exposición en un espacio más seguro y protegido y motivar a los y las que no han participado ■



Carta dirigida a las familias de alumnos y alumnas



Queridos padres y madres:

Estamos trabajando en el Cole el tema «El juego y los juguetes», y como síntesis, nos gustaría hacer una **Exposición de juguetes** realizados por los niños y las niñas, juntamente con sus padres y sus madres.

Para ello, podéis utilizar el material de desecho (cajas, botes, papeles, telas, pinturas...) y traer el juguete realizado antes del día 22 de Enero.

Anímate y participa



Objetivos

- Utilizar el juego, en las situaciones cotidianas, como exteriorización de estereotipos no sexistas.
- Fomentar el gusto y el interés por colaborar en la creación de juguetes.
- Estudiar la influencia de la publicidad a la hora de comprar juguetes sin discriminación de sexo.
- Que el alumnado comprenda que tanto el niño como la niña puede jugar con un juguete igual.
- Concienciar de la importancia de la reutilización de los materiales de deshecho para construir juguetes, colaborando así al cuidado del medio ambiente.

Memoria

La actividad fundamental en la infancia consiste en jugar. El juego es lo que más atrae y absorbe el interés infantil que posibilita la adaptación a la realidad. El juego en la escuela debe contemplarse como uno de los principios metodológicos básicos del currículo, por su propia naturaleza y porque la actividad lúdica permite a la niña y al niño, no sólo divertirse sino también explorar, descubrir, construir aprendizajes específicos, exteriorizar su personalidad y adquirir esquemas de conducta.

Sin embargo no debemos olvidar que es mucha la influencia de los medios de comunicación a la hora de comprar juguetes, llevándonos en muchas ocasiones al consumismo «no inteligente» a fomentar estereotipos sexistas y a provocar un juego individualizado y poco social.

Por todas estas razones, el juego a nivel de conocimiento y comprensión ha sido, para nosotras, una interesante invitación para investigar en nuestra propia acción e intervención pedagógica. Hemos celebrado asambleas, antes y después de la Navidad, para que realizando anotaciones a las respuestas dadas por el alumnado, poder hacer posteriormente un pequeño estudio y sacar una conclusiones sobre la campaña.

Actividades

Hemos seguido dos líneas para llevarlas a cabo:

Asambleas en las que se han tratado estos temas

Antes

- Regalos que te gustaría recibir de los R. Magos.
- ¿Que le has pedido? ¿Por qué?
- ¿Juegas siempre con los mismos juguetes?

- ¿Los juguetes que pides son para jugar solo o con tus amigos o amigas? ¿Cómo es tu juguete ideal?

Después

- ¿Juegas con todos los juguetes que has recibido? ¿Cuál te ha gustado más? ¿Era igual que en la tele? ¿Se te ha roto ya algún juguetes? ¿Qué has hecho cuando esto te ha pasado? ¿Compartes tus juguetes con amigas y amigos?

Construcción de juguetes: Mariposa y Tren

Mariposa: Se pensó en darle un enfoque individual, que cada cual construyera su propio juguete. Contaban con todos los materiales para hacerlo. Una vez terminada le propusimos la idea de que jugaran conjuntamente. Ellas y ellos mismos pedían a sus amigas y amigos que jugaran repartiéndose las tareas del juego (sujetar la anilla, moverla).

Tren: Se pensó en un enfoque colectivo y tenían los materiales necesarios (témperas, gomets, fotos, lana), pero necesitaban cosas para hacer su juguete completo. En poco tiempo fueron capaces de pensar que necesitaban pedírselo a los y las demás. Habían hecho un juguete colectivo y, por supuesto, era de uso común.



Evaluación

Disfrutaron mucho haciendo los juguetes. Intentaban cuidarlos para que no se les rompiera. Al principio les costó establecer los turnos para jugar con él, pero al final lo consiguieron. Todos y todas tenían derecho a disfrutarlo, puesto que toda la clase había puesto su granito de arena para construirlo. No sólo disfrutaron construyendo el juguete, sino que descubrieron que jugar compartiendo era realmente divertido. Nos sorprendió la capacidad de compartir que se desarrolló en la actividad ■

Objetivos

- Aprender a elegir y valorar el juguete adecuado, huyendo del consumismo y la acumulación sin sentido.
- Aprender jugando conjuntamente y aprender a divertirse construyendo juguetes.
- Aprender a distinguir estereotipos sexistas y violentos, asociados a algunos juguetes.
- Aprender la solidaridad, compartiendo aquello que tenemos.

Memoria

La actuación desde el centro educativo se desarrollará en cuatro bloques

- Elección del juguete adecuado
- Juguetes no sexistas, no violentos
- Aprender jugando conjuntamente
- Juguetes solidarios

Esta Campaña se integra en una propuesta didáctica centrada en la educación en valores democráticos que configuran la ciudadanía europea. Sus actividades se dividen en dos bloques principales, conectados a través del plan de centro. El primero, formado por actividades de compromiso con la comunidad, en el que se incluye esta campaña, y el segundo, lo constituyen actividades de reflexión y construcción de actitudes relacionadas con los valores humanos implícitos, a través del currículo escolar.

Fruto de ello es la propuesta de reflexión y acción «8 valores, 8 meses» realizada simultáneamente con otros centros educativos españoles y europeos, tanto los asociados al proyecto, como muchos otros que han tenido conocimiento del mismo y lo han adoptado como sistema de trabajo, incorporándolos a sus planes de centro. Las actividades realizadas por los centros, así como los textos producidos pueden encontrarse en la dirección de Internet:

<http://www.juntadeandalucia.es/averroes/vertice>.

Dimensiones de la campaña y actividades

Dimensión 1

Elección del juguete adecuado.

Bloque de Actividades 1

«¿Con qué juguetes juego?» Lectura de textos motivadores. Reflexión sobre ficha-guía: «¿Con qué juguetes juego? Extensión a otras áreas curriculares: «Projects» en inglés («What toys have you got?»).

Dimensión 2

Aprender juntos jugando.

Bloque de Actividades 2

«Fabricamos juguetes». Construcción de sencillos juguetes. Taller de construcción de juguetes con materiales reciclables. Búsqueda y exposición de juguetes elaborados por antiguos alumnos y alumnas.

Dimensión 3

Juguetes no sexistas, no violentos.

Bloque de Actividades 3

«Juguetes para todos y todas». Análisis de la tipología y uso de los juguetes que tenemos. Reflexión sobre el uso que daríamos a los juguetes tradicionalmente asociados a un sexo.

Dimensión 4

Juguetes solidarios.

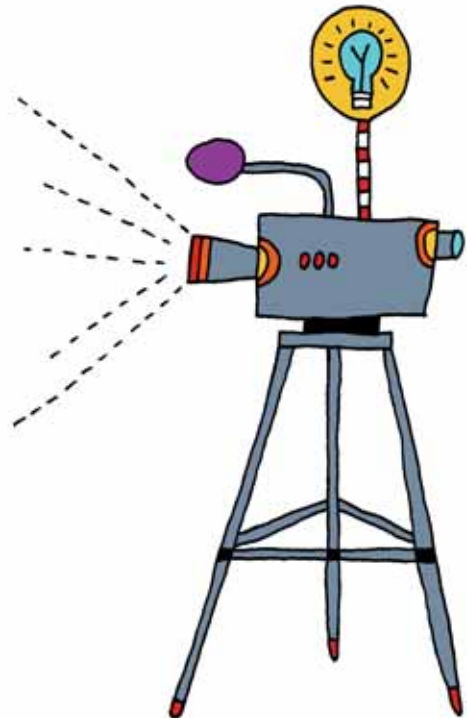
Bloque de Actividades 4

«No todas las niñas y niños tienen juguetes».

Campaña «¿Qué juguete mío doy a las demás personas?»
Mercadillo de la solidaridad.

Productos la campaña

Poemas «Juguetes». Pelotas de arroz. Taller de juguetes con materiales reciclables: Construimos para todos y todas. Mercadillo de la solidaridad I y II. ¿What toys have you got? Las cámaras de Canal Sur nos graban para «El Club de las Ideas» con los juegos enseñados en clase ■



Objetivos

- Compartir los juguetes de aula, sin tener en cuenta las diferencias entre sexos.
- Evitar el uso de un vocabulario sexista, por el uso de juguetes no propios de su sexo.
- Fomentar los juegos y juguetes en los que alumnos y alumnas jueguen conjuntamente.

Memoria

Los objetivos corresponden a las sugerencias que el grupo clase proporcionó como respuesta a la pregunta: «¿Creéis realmente que los niños y las niñas son diferentes, o quizás no seamos tan diferentes y podamos hacer algo para eliminar estas diferencias?» La pregunta fue la conclusión de todo lo que se debatió en asamblea sobre las respuestas de madres y padres a un cuestionario y, también a una ficha de observación, en la que se anotaba, a lo largo de la semana, los rincones por los que pasan las niñas y los niños.

Dichos instrumentos se realizaron tras comprobar, en asamblea, que la gran influencia que familias tienen sobre los estereotipos. Hay niños que se niegan a ponerse el baby, porque «los hombres no llevan falda» o niñas que no quieren jugar al fútbol porque «es cosa de chicos». Esto se vive en sus casas, son prejuicios de la sociedad en que viven, de sus madres y sus padres. A partir de aquí, organizamos la búsqueda de información con los instrumentos antes citados, realizándose en la asamblea el análisis de la situación.

Para poderlo estudiar con mayor claridad se reflejó en una serie de puntos, todo lo que los niños y las niñas habían observado y esto fue lo que obtuvimos:

- Las mamás hacen las tareas de las casas.
- Cuando papá trabaja en casa hace lo que mamá le dice.
- Es mamá la que sabe lo que hay que hacer en la casa.
- Las niñas tienen que ayudar en la casa.
- El color rosa es de niñas.
- Sólo una niña ha jugado esta semana a los coches.
- En las casitas los niños no cogen a los muñecos.
- Los niños no dejan jugar a las niñas a la construcción.
- Los niños juegan a la peluquería para peinar a otros niños, no a niñas.

Actividades

A lo largo de el desarrollo de nuestro proyecto hemos

ido implicando directamente a nuestros alumnos y alumnas, les hemos ayudado a detectar el problema al que nos enfrentábamos, les procuramos unas medidas de observación, confeccionamos listas de información y de posible soluciones, o sea, les hemos concienciado de sus distintas actuaciones ante el juego, favoreciendo los debates de grupo, la cooperación y la crítica.

Ésta ha sido nuestra intervención concreta, pero no debemos olvidar el grado de implicación que como maestras y maestros tenemos en la construcción de unos hábitos de comportamiento, de unas actitudes. Somos conscientes de que, con sencillas actuaciones de este tipo en nuestras aulas, no vamos a cambiar a toda una sociedad que se rige por estos prejuicios, pero también conocemos la importancia que puede suponer para el alumnado el llegar a tomar conciencia del problema de género que existe, así como de verse más directamente implicado en buscar soluciones y, aunque levemente, modificar nuestra actitud ante determinadas conductas.

Pensemos en ello, analicemos la realidad que nos rodea, ayudemos a mejorarla en la medida de nuestras posibilidades y todo ello nos ayudará a conseguir una escuela infantil más coeducativa.

Evaluación

No todas las respuestas obtenidas son factibles, ni reales a la hora de llevarlas a la práctica, pero lo que realmente importa es que las niñas y los niños se preocuparon de pensar que se podía optar a otros juegos, a otras actividades, que hasta ahora eran imposibles, ya que el ambiente sociocultural que les rodea les ha hecho construirse su propia identidad de género, normalmente, por imitación de los modelos más próximos ■



Questionarios sobre coeducación

1 En qué trabajan:

Tu padre.....

Tu madre.....

2 Quién hace las tareas en casa:

Lavar..... Comprar.....

Planchar..... Hacer la comida.....

Limpiar.....

3 Quién decide:

Las compras de la casa..... Comprar un coche.....

Gestionar un préstamo..... La elección de estudios.....

Las horas de recreo, vacaciones, de la casa.....

4 Qué juguete te gustaría que te regalaran en tu cumpleaños?

..... ¿Por qué?.....

5 Además de ése, ¿te gustaría que te regalaran también?

(Niños), una muñeca..... ¿Por qué?.....

(Niñas), una pista de coches..... ¿Por qué?.....

6 ¿Cuál es tu color preferido?

(Niñas), ¿te gustaría tener un vestido azul?.....

¿Por qué?.....

(Niños), ¿te gustaría tener un pantalón rosa?.....

¿Por qué?.....

7 ¿Qué quieres ser de mayor?

¿Por qué?.....

8 ¿Crees que las cosas de casa deben hacerlas las mamás y las niñas?

..... ¿Por qué?.....

.....

Objetivos

- Recopilar juegos tradicionales y populares.
- Implicar a las familias en los juegos de sus hijos e hijas.
- Practicar juegos en los que puedan participar toda la clase sin discriminación de sexo.
- Enseñar juegos tradicionales que no se practican de forma habitual.

Memoria

En Educación Infantil, hemos comenzado a trabajar en talleres internivelares. Niños y niñas de 4 y 5 años se reparten en 4 talleres: Tres de «Cuenta con los cuentos en la escuela» y uno de «A jugar..., que de todo aprenderás». La idea de este segundo taller surgió de la preocupación por la necesidad de ofrecer, desde la escuela, modelos que reflejen un mundo basado en relaciones de igualdad, respeto y solidaridad.

La importancia que el juego tiene en el aprendizaje y desarrollo de la infancia, y la importancia de la colaboración de las familias en el proceso educativo, hizo que se contactara con madres y padres para participar en el taller cada semana.

Durante este tiempo se han desarrollado actividades, dedicando algunas sesiones a juegos cooperativos, colaborando todas las tutoras y tutores de Educación Infantil. Aprovechando los regalos de juguetes en Navidad, se ha dado a las familias una guía de juguetes contenida en la carpeta «Aprende a jugar, aprende a vivir».

Actividades

En la 1ª sesión del taller, se contó un cuento «Días con Sapo y Sepo», sirvió de motivación para la construcción de nuestro primer juguete: «una cometa». Niñas y niños se encantaban con la idea de construir una cometa, que pudiese volar, como la de Sapo y Sepo. A partir de este momento padres, madres, niños y niñas nos pusimos a pensar y buscar el material que íbamos a necesitar... Ya con el material, nos pusimos en marcha y surgieron las primeras dificultades que, poco a poco, se fueron solucionando. Se trabajó en pequeños grupos que atendía una persona adulta (padre, madre o maestra).

Madres y padres colaboraron atando las cañas, cortando plásticos y solucionando las dificultades que se iban encontrando. Cada cual tenía «su cometa». Al terminarlas, esperábamos con ansiedad un día de viento para hacerlas

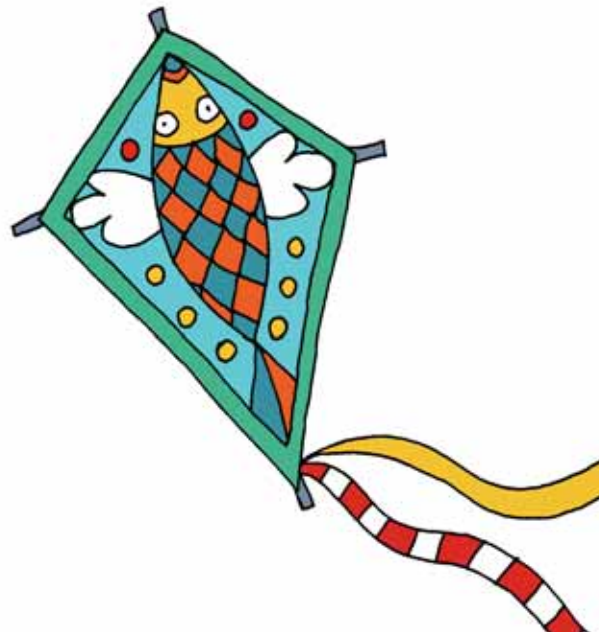
volar, nos costó trabajo, como a Sapo y Sepo, pero al fin pudieron volar. Ese día fue muy especial, y niños y niñas se divertieron mucho, al igual que los padres y madres.

Fue sorprendente ver como, mientras se iban construyendo las cometas, no hubo ninguna pelea en la clase, resolvían bien los conflictos, colaboraban y estaban con mucha ilusión viendo a sus padres y madres allí trabajando.

Terminada la cometa, iniciamos la construcción de marionetas con otro grupo internivelar. Se decidió que harían los personajes del cuento «El conejo blanco» para después representarlo con sus marionetas. Cada grupo eligió el personaje del cuento que quería hacer con marionetas y, para ello, se llevaron a clase todo tipo de material de desecho (telas, vasos de plástico, lanas, guantes, medias, cartones, alambres, etc.), cada grupo eligió su material y se pusieron a ello. Una vez terminadas se montará el escenario y dramatizaremos el cuento.

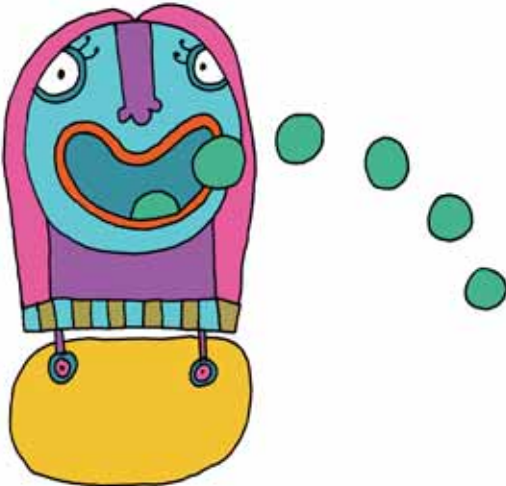
Evaluación

Los resultados obtenidos se pueden considerar como muy buenos, tanto en la construcción de los juguetes como en el descubrimiento de otra manera de jugar distinta a la que tienen costumbre, además de iniciarse en una conciencia crítica ante el gran consumo de juguetes. Además han desarrollado su creatividad, han utilizado su imaginación. Las madres y los padres se lo han pasado muy bien y han encontrado mucha satisfacción, planteando la posibilidad de continuar, propuesta que ha sido bien recibida ■



Objetivos

- Fomentar actitudes de respeto a la diversidad favoreciendo relaciones de comunicación y diálogo.
- Contribuir a que se identifiquen las situaciones en las que se produce discriminación de género.
- Desarrollar una actitud crítica ante la influencia de los medios de comunicación en la oferta de juguetes.
- Evitar actitudes consumistas.
- Conseguir comportamientos democráticos, de justicia, tolerancia y respeto a través del uso de juguetes no violentos.



Memoria

El equipo elabora sus propias unidades didácticas, lo que nos permite afrontar nuevos proyectos. Este curso trabajamos especialmente la educación en valores, tomando el juego como eje vertebrador. Sin embargo, dejamos de lado los juguetes (nos proponemos paliar esta deficiencia), tomando como base el material «*A jugar... que de todo aprenderás*».

Iniciamos la experiencia en noviembre, con la publicación del primer número de la revista: «Del cole a casa». Se dedicó este primer número a los juguetes y a la familia, porque su participación era imprescindible para nuestros objetivos.

Decidimos trabajar el tema durante todo el curso y de un modo más intenso durante el mes de diciembre, época en que más juguetes se compran. Comenzamos a trabajar en la unidad didáctica: «Jugamos sin juguetes», seleccionando y adaptando alguna de las actividades

propuestas, resultando un trabajo de 3 semanas. Primero planteamos una reunión con las familias realizando las actividades 6 y 20 propuestas en la unidad: «*A jugar...*». Las madres asistentes evaluaron positivamente la reunión, manifestaron haber pasado un buen rato y tener orientación para una mejor selección de los juguetes para estos «Reyes».

Actividades

Se hizo un sondeo al alumnado sobre sus juguetes preferidos y lo que pedirían a los Reyes. No detectamos actitudes sexistas, sin embargo, en la casa, piden juguetes atendiendo a su sexo, no así en el colegio, que juegan con todo. Hacia el juguete bélico, hay una marcada preferencia en un pequeño grupo de niños.

En la 2ª semana trabajamos la U. D. «Juegos sin juguetes», donde se trabajan juegos populares y juguetes con material de desecho. Iniciamos con el cuento «El cajón de Pepín» concluyendo con un teatrillo de títeres con Caperucita Roja y «La casita de chocolate». Posteriormente niños y niñas fabricaron sus propias marionetas. En la 3ª semana titulada «Fabrico mis juguetes», fabricaron y jugaron con juguetes e instrumentos musicales elaborados a partir de material de desecho.

• Actividades inter-nivel

Visita de los Reyes Magos al centro en una inversión de papeles. Los R. M. recogerán juguetes en buen uso para hacerlos llegar a otros niños y niñas a través de una ONG.

• Actividades del grupo-clase

Ver la película «Toy Story».

Juego libre con materiales de desecho.

Juegos cooperativos con el paracaídas.

• Actividades individuales

Construcción de juguetes con material reciclado: vaso con bolita para encestar y tragabolas. Construcción de instrumentos musicales: maracas.

Evaluación

El profesorado ha evaluado positivamente el trabajo realizado, tanto el alumnado como nosotras hemos disfrutado con las actividades propuestas. Nos ha parecido una unidad mucho más rica y completa que la que veníamos proponiendo y, sobre todo, hemos conseguido trabajar los valores que es uno de nuestros grandes objetivos. Por todo ello pensamos repetir otros cursos ■

Objetivos

- Crear un clima de amistad y de trabajo.
- Fomentar la participación y la colaboración.
- Afrontar ideas, estimular y potenciar el trabajo en grupo.
- Fomentar la capacidad de expresión y comunicación, según su creatividad.
- Desarrollar las aptitudes de cada alumno o alumna, valorando el esfuerzo y la colaboración.
- Hacer partícipes a madres y padres, de manera activa.

Memoria

La metodología será abierta, dinámica, flexible, con el profesor o profesora actuando con la característica de moderar el desarrollo de los procesos o de inducir a los aprendizajes, trabajando en pequeños grupos y de forma individualizada.

Contenidos

- Visualización de la película «Toy story, 2».
- Trabajar las actividades 10, 11, 12 y 18 de la Unidad Didáctica: «A jugar..., que de todo aprenderás».
- Realización de las fichas 1, 6, 7 y 8 de la misma Unidad Didáctica.

Actividades

JUEGOS ECOLÓGICOS

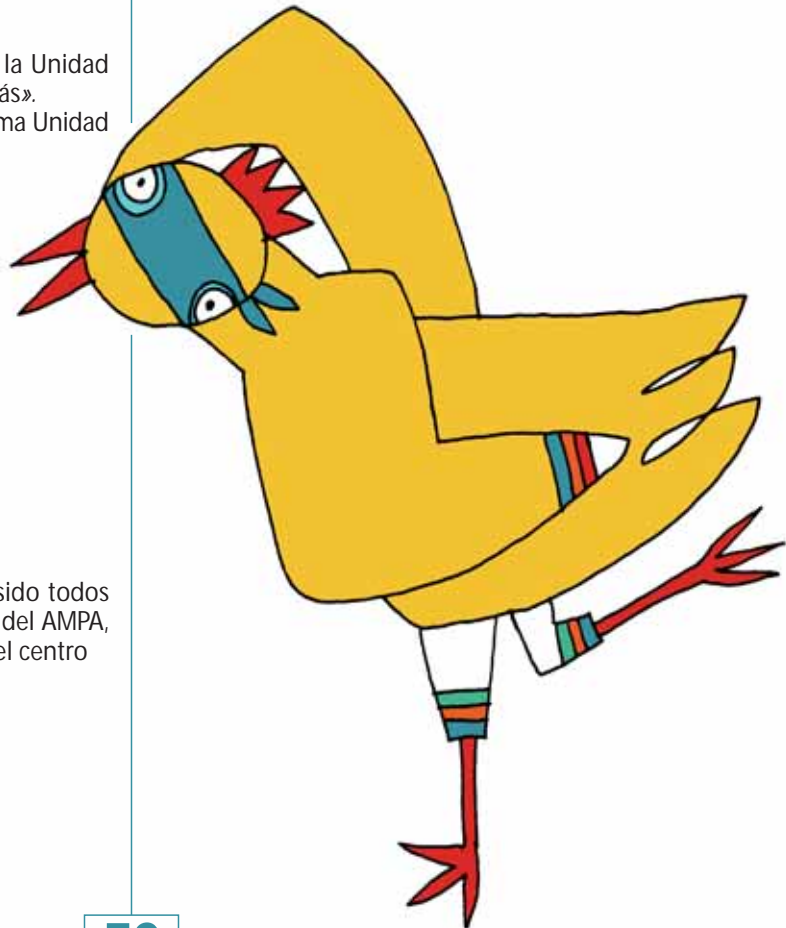
- Pelota vasca
- Gallinita ciega
- Bolos
- La diana
- El basurero
- Bin-ban
- El neumático
- Burro loco
- Fútbol humano
- Concurso de dibujo

En estas actividades, cuyos materiales han sido todos reciclados y organizada con la colaboración del AMPA, participaron todos los alumnos y alumnas del centro

Aspectos evaluables

(Perceptivos y expresivos)

- Imaginación
- Fantasía
- Originalidad
- Interpretación
- Hallazgos ■



Objetivos

- Sensibilizar a la comunidad educativa de la importancia que tiene el juego como situación de aprendizaje.
- Apreciar los valores y las capacidades desarrolladas en los juegos.
- Formular criterios que faciliten la elección de juguetes más educativos.
- Desarrollar las actitudes que ayuden a construir la convivencia en grupo y modificar estereotipos a la hora de seleccionar juguetes y participar en juegos.
- Lograr que el alumnado desarrolle habilidades para analizar la publicidad y desentrañe los mecanismos que se utilizan para incitar al consumismo.

Memoria

Basándonos en la fundamentación y propuesta de actividades del material didáctico: «*A jugar..., que de todo aprenderás*», elaboramos nuestro proyecto de intervención. Desde comienzo de curso se mantuvieron reuniones entre el profesorado de Primer Ciclo con objeto de establecer una primera planificación general de la intervención que orientase el desarrollo de actividades. Se trató de despertar el interés y asegurar la colaboración del Consejo Escolar del Centro para que apoyase cuantas iniciativas se propusiesen. De esta forma se le mantuvo informado de las actuaciones que se deseaban realizar y se le pidió colaboraciones concretas que hiciesen ver su participación en el desarrollo de la experiencia.

Se acordó trabajar una secuencia de contenidos distribuidos en 5 bloques:

1. Justificación del trabajo a desarrollar.
2. Nivel personal: orientar la elección de juguetes.
3. Nivel relacional: aprender a jugar juntos.
4. Nivel comunitario: analizar la publicidad, difundir los trabajos, solidarizarnos con quienes no tienen juguetes.
5. Recapitulación.

El proyecto se desarrolló a lo largo de 12 sesiones (una por semana) antes de Navidad y 2 sesiones posteriores. La intervención se enmarca dentro del Taller de Educación para la Convivencia: Semanalmente se dispone de 40 minutos en cada grupo-clase para trabajar diferentes temas en relación con la Educación en Valores. Se le ha dado un tratamiento transversal. Luego, a partir de la acción, potenciar el debate, intercambio de ideas, contraste constante de opiniones y conclusiones.

Evaluación

Pensamos que se ha logrado una adecuada consecución de los objetivos propuestos. En general el seguimiento y la evaluación realizada nos arroja un alto grado de satisfacción por todas partes. Además hemos aprendido a jugar jugando. Las actividades más atractivas y más productivas para el alumnado son aquellas directamente relacionadas con la acción de jugar. Cabe destacar la implicación-participación muy satisfactoria por parte de todos y todas, habiéndose generado una dinámica de trabajo que propicia la Educación en Valores y la puesta en marcha de futuras intervenciones en esta línea.

Actividades

Jugando aprendemos

Taller de Juegos y Juguetes. Niños y niñas trajeron juguetes, dedicamos la sesión a jugar. Coloquio. Listado y Clasificación de habilidades o aprendizajes que se desarrollan al jugar. Dibujamos y comentamos nuestro juguete preferido. Trajimos juguetes no sexistas y no violentos. Jugamos comentamos.

Para elegir los juguetes adecuados

En casa, hicimos una lista con juguetes que tenemos. Debatimos sobre la cantidad, frecuencia con la que jugamos con ellos, cuidados que le prestamos. En pequeño grupo sacamos criterios para seleccionar los juguetes. Comentamos en gran grupo. Individualmente se elaboró la carta a los Reyes Magos.

Mejor... cuando jugamos juntos

Trajimos juegos y aprendimos a jugar con toda la clase. Coloquio. Con el AMPA, fabricamos juguetes con materiales reciclados y muy económicos. Se montó una Gymkhana de juegos tradicionales, cooperativos y no competitivos, participando todo el ciclo en el patio del recreo.

Juguetes y publicidad

Detección de ideas previas sobre juguetes y publicidad. Vemos un vídeo con anuncios de juguetes y se trabaja con un cuestionario, elaborado por el profesorado, referente a estrategias publicitarias. Estrategias para no caer en la publicidad. Campaña publicitaria a favor de juguetes y juegos no sexistas. Campaña de recogida de juguetes para repartir entre hogares de acogida y enviar al Sahara.

¿Qué nos han regalado?

Después de Navidades trajeron alguno de los nuevos juguetes. Jugamos y debatimos en torno a sus características capacidades que desarrollan y si cumplen los criterios que acordamos para «un buen juguete». Por último valoramos el trabajo desarrollado a lo largo de la experiencia ■

Objetivos

- Formar una colección de juguetes antiguos y exponerlos.
- Localizar familiares que tengan habilidad en contar cuentos.
- Realizar una demostración de juegos de patio por niveles.
- Organizar una exposición de juguetes educativos.
- Dedicar el día 19 de diciembre para una actividad conjunta.

Memoria

Aprobado el proyecto en el Plan de Centro y consultada la profesora encargada de esta actividad, se elaboraron unas propuestas que fueron presentadas al E.T.C.P. Se notificó a todo el profesorado las propuestas, se solicitó la participación de padres, madres y familiares, así como la colaboración de las AMPAS.

Con posterioridad la jefatura de estudios solicitó a cada tutor o tutora, un pequeño informe de las actividades realizadas en el aula, así como la evaluación de la jornada, para realizar el seguimiento del Plan de Centro y además poder cambiar impresiones con ayuda de una evaluación externa (C.E.P.) De las dieciocho tutorías que existen en el centro, han presentado el informe siete, que se les solicitó por escrito para su entrega sin plazo de tiempo. Transcurrido quince días se les solicitó personalmente. El resultado es el bloque de actividades.

Aunque no se han presentado los informes de otros cursos, nos consta que se han realizado actividades, que pueden enriquecer este proyecto permanentemente abierto a su constante aplicación en las aulas del centro.

Actividades

Primer Ciclo

En una clase de 1º se mantuvo una charla-coloquio sobre el juguete no sexista. En otra de 2º se planteó el juego como fuente de aprendizaje y se compararon juegos distintos de antes y ahora.

Segundo Ciclo

En 3º se hizo un debate sobre lo que los niños y niñas entendían por juguetes que implicaban actitudes violentas, se recabó opinión de aquellos niños que les gustaba jugar con juguetes de niñas y viceversa. Se decidieron los juegos a representar, que fueron «El tejo»

y «Las chapas». En 4º se manifiesta la escasez de tiempo para desarrollar esta actividad, pero se habló de la forma de jugar hace años, cómo se elaboraban los juguetes con materiales de deshecho. Se ensayó el juego «A la rueda churumbel».

Tercer Ciclo

En 5º una clase preparó el juego de «La bombilla», para la Jornada del Centro y otros de mesa: «Juego de la Yenga» y «Palillo de dientes». Se analizaron los posibles contenidos, habilidades, procedimientos y valores de cada juego. Otra clase organizó el día de la Jornada, los juegos de parchís, oca y ajedrez. En 6º, una clase habló, tras preguntar a sus madres y padres, de los juguetes que tenían en la infancia y de cómo construían los juguetes en vez de comprarlos, puesto que no había medios económicos. Recordaron varios



estribillos para rifar, jugar, etc. En el patio jugaron a «La zapatilla por detrás». Otra clase realizó charlas y lecturas, sobre el juego y el juguete a lo largo de la historia y algunos juegos extraídos del libro: «Juegos de Siempre». Se expusieron y comentaron algunos juguetes antiguos que trajeron alumnos y alumnas. En la Jornada del Centro niños y niñas participaron en el juego «Salto la mula».

Evaluación

No se pudo montar la exposición de juguetes antiguos, ya que sólo cuatro familias ofrecieron juguetes. Esperamos retomar el tema en cuanto sea posible y organizarlo con más tiempo, asesoramiento y dedicación, para ello desarrollaremos las siguientes propuestas de mejoras aportadas por el claustro:

- Realizar una jornada por trimestre.
- Días distintos y zonas separadas para cada ciclo.
- Elaborar juguetes con materiales reciclados.
- Elegir juegos y que se promocionen a lo largo del curso.
- Cambiar el título por «Semana del juguete universal y pacífico» ■

Carta a padres y madres



Estimado padre y madre:

Estamos organizando para el próximo día 19 una Exposición de juguetes antiguos coincidiendo con las **Jornadas sobre el juguete no sexista y no violento** que se están realizando en el colegio a lo largo de la semana comprendida entre el 17 y el 21 del presente mes.

Con tal motivo solicitamos su colaboración, que consistiría en aportar a dicha exposición cuantos juguetes, anteriores al nacimiento de sus hijas e hijos, pudieran tener en casa. Conscientes del aprecio que a estos juguetes se les tiene, proponemos que estén presentes en la exposición para poder así contar cuantas experiencias tengan relacionadas con ellos. También estamos interesados en que se enseñen a vuestros hijos e hijas juegos y canciones o cuentos que ya no están en uso.

Para poder organizar adecuadamente estas actividades, rogamos que rellenen el boletín adjunto y nos lo haga llegar lo más pronto posible.

Nota: El horario de la exposición será de 9 a 12.



D/D^a:

padre, madre, o

del alumno o alumna

se ofrece para aportar a la exposición el juguete

¿asistirá?

¿explicará un cuento o un juego?

dirección y teléfono

Objetivos

- Respetar y estudiar las normas del juego.
- Aceptar a todas las personas que quieran jugar como iguales.
- Analizar la publicidad y los anuncios que hay en la actualidad sobre los juegos y juguetes.
- Haces una lista de los juegos habituales y de los que no lo son.

Memoria

Desde hace cinco años, dentro de nuestra programación, hemos incluido el tema del juego y el juguete. Consideramos que es bueno teniendo en cuenta el ambiente sociocultural de nuestros alumnos y alumnas.

Durante los primeros días de curso se hacen los grupos. Estos grupos los hacen ellos y ellas como quieren. Cada grupo trabaja en uno de los temas durante veinte días, más o menos, hay una puesta en común y se trabaja en otro tema, así todos los grupos trabajan todos los temas. Durante este curso se han trabajado **talleres** sobre diferentes temas. Exponemos sus resultados.

Actividades

Taller de juegos

Hemos analizado los juegos más habituales; normas, jugadores y jugadoras, habilidades, tiempo y resultados.

Conclusiones: Todas las personas tienen las mismas facilidades para jugar; hombres y mujeres, lo que cuenta es la astucia y la observación.

Juegos a los que jugaban nuestros padres y madres. Han traído un total de diez juegos a los que no se juega hoy.

Conclusiones: Son divertidos, se necesitan pocos medios y son para todas y todos.

Taller de juguetes

Ha partir de materiales de deshecho han hecho juguetes.

Conclusiones: En general todos los juguetes han quedado muy bien, sobre todo porque han trabajado en grupo.

Taller de publicidad

Han analizado los anuncios, sobre todo de TV sobre los juguetes de los más pequeños.

Conclusiones: En algunos casos la publicidad es engañosa y no debería estar permitida.

Taller de cuentos

Han leído cuentos, los han analizado y han creado otros.

Conclusiones: Ha sido uno de los talleres más interesantes, han creado cuentos muy bonitos y divertidos.

Evaluación

Hemos conseguido nuestros objetivos, todos y todas estamos muy contentas y seguiremos trabajando ■

