2004

Campaña del JuEGo y el juGueTe NO sexista NO violento

«UNA BRÚJULA PARA PADRES Y MADRES»

2004
2005

CUADERNO para enviar a las familias

EXPERIENCIA PREMIADA en la campaña 2003

CEIP «SANTA TERESA»
FUENTES DE ANDALUCÍA
SEVILLA

JUNTA DE ANDALUCIA
Instituto Andaluz de la Mujer
CONSEJERÍA PARA LA IGUALDAD Y BIENESTAR SOCIAL
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN

PRESENTACIÓN

La publicación que presentamos contiene la experiencia realizada en el C.E.I.P. «Santa Teresa» de Fuentes de Andalucía (Sevilla). Este trabajo fue seleccionado y premiado en el concurso convocado en la Campaña del año 2003.

Con esta Campaña de 2004 pretendemos aumentar la participación de las familias, del profesorado y del alumnado de los colegios andaluces, con ello queremos fomentar una mayor atención en el momento de la compra de juguetes y en su uso posterior. Cada año aumenta el número de experiencias que nos envían de los colegios, todas contienen sugerencias y actividades que inciden en un uso no sexista y no violento del juego y del juguete y, muchas, realizan un análisis crítico de la publicidad.

La experiencia editada este año es una ejemplificación que puede ayudar a elaborar el proyecto de aula o de centro y un material educativo para difundir entre padres y madres, material que conviene acompañarlo de una reunión previa explicativa.

Los centros que han proporcionado las experiencias a lo largo de todas las Campañas coinciden en afirmar el resultado positivo de la puesta en práctica de las actividades sugeridas, y nos dicen que los resultados obtenidos casi siempre superan las expectativas planteadas.

El lema de este año ***RECHAZA LA PUBLICIDAD SEXISTA***, invita a los colegios a realizar las actividades propuestas e iniciar pequeños estudios dirigidos a conocer: la influencia de la televisión en la presión que hacen niños y niñas cuando piden los juguetes; los efectos que ésta tiene en las familias cuando realizan las compras; cualquier otro estudio que analice las diferentes fórmula para la presentación de los anuncios según se dirijan a niñas o a niños, la invitación al consumo o la asignación de roles.

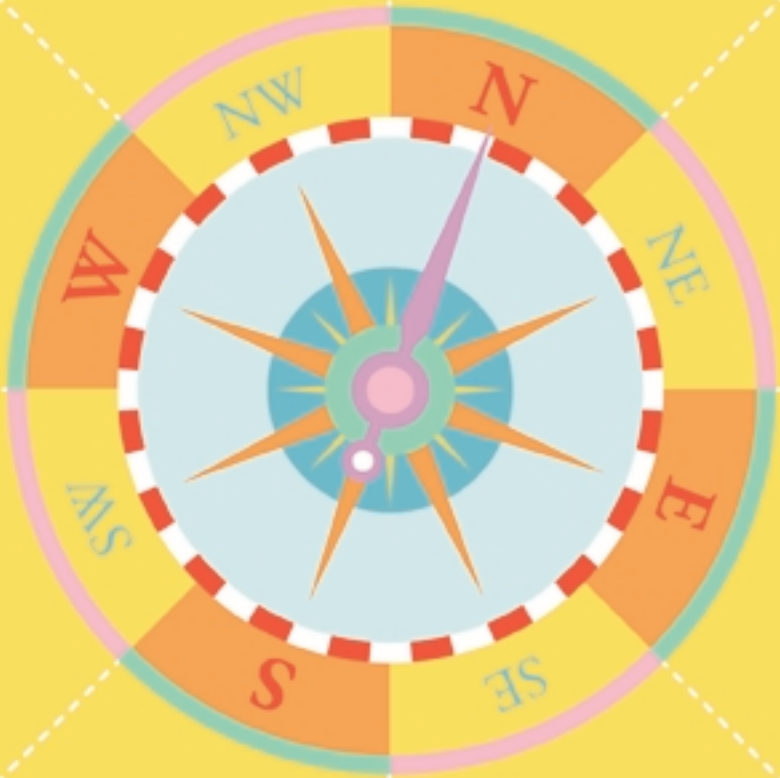
Conviene poner un especial cuidado en que los juegos y los juguetes no sean sexistas ni inciten a la violencia y primar los juegos cooperativos que crean hábitos para la resolución pacífica de los conflictos.

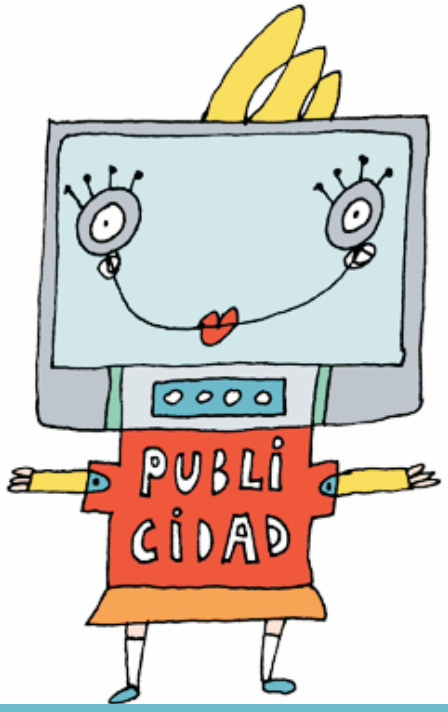
De nuevo, invitamos a los equipos directivos, al profesorado y a las AMPAS de todos los colegios andaluces a participar en el nuevo **Concurso de proyectos y experiencias educativas**, cuyas bases se incluyen en esta publicación.

edición Instituto Andaluz de la Mujer ▸ Consejería para la Igualdad y Bienestar Social
Consejería de Educación • JUNTA DE ANDALUCÍA
diseño + maquetación + ilustraciones Esther Morcillo + Fernando Cabrera
impresión Artes Gráficas Gandolfo
depósito legal SE-XXXX-XX

«UNA BRÚJULA PARA PADRES Y MADRES»

CEIP «SANTA TERESA»
FUENTES DE ANDALUCÍA
SEVILLA





¡Decide sus juguetes!

Se acerca la Navidad y ya estáis pensando en qué traerán a vuestras hijas e hijos los Reyes Magos o Papá Noel. Muchas veces nos decidimos a comprar un juguete u otro por los anuncios de la T. V. ¿Por qué tiene que ser la publicidad la que decida los juguetes que compramos? Hemos preparado este folleto que pretende dar una información útil y llevaros a reflexionar a la hora de elegir las compras y evitar la presión a la que nos somete la publicidad.

Juguetes y Consumo

El juego es una actividad básica en la vida de nuestras hijas e hijos, pues a través del juego ven, tocan, experimentan, sienten, imaginan y desarrollan sus capacidades personales. El juguete es una de las herramientas que utilizan niños y niñas para jugar. En la actualidad se ha convertido en un elemento más de la sociedad de consumo. Las familias nos lanzamos a comprar juguetes perdiendo de vista qué es lo más adecuado, incluso se gasta mucho dinero en cosas que acaban olvidadas en los trasteros.

En la mayor parte de las ocasiones son nuestros hijos e hijas las que piden determinados juguetes que, con la presión de la publicidad, llega a convertirse en una obsesión. Sin pensar y para evitar complicaciones acabamos cediendo, unas veces por la creencia errónea de que no se les quiere si no se les compra lo que piden, otras para que se entretengan sin que molesten.

Juguetes y Publicidad

En el transcurso de los años infantiles se absorbe como una esponja todo lo que se ve y lo que se oye sin tener capacidad aún para elegir lo que más conviene. La publicidad se aprovecha de esta situación y bombardea con mensajes que hacen desear todo lo que sale en la pantalla. Para ello usa muchos trucos y trampas: imágenes atractivas, música pegadiza, decorados irreales, exageración en los tamaños y en los movimientos, en los accesorios, etc.

Muchas veces no nos damos cuenta que a través de los anuncios de los juguetes se transmiten unas actitudes y valores negativos: **sexismo** (asociar a las niñas con la dulzura, belleza, maternidad, y con juguetes como muñecas, casitas, cocinitas, etc. Y a los niños con la fuerza, valentía, heroísmo, prestigio, rivalidad y con juguetes como coches, armas, guerreros, etc.), **violencia**, **ostentación**.

Pensemos, además, que la mayoría de los juguetes que se compran son los que se anuncian en T. V. y que la mayor parte no son juguetes para jugar, sino para ver lo que hacen, enseñarlos, coleccionarlos o poseerlos.

¿Qué podemos hacer?

Si queremos que a nuestras hijas e hijos no les **«esclavice el consumo»** en el futuro, con todas las consecuencias negativas que esto tiene, **DEBEMOS COMENZAR AHORA.**

Hay que pensar que **EDUCAR EN EL CONSUMO** es un aspecto más de la educación y que padres, madres, profesoras y profesores, tenemos el encargo de realizar esta tarea; la familia es la primera responsable de llevarla a cabo.

No hay que olvidar que durante la infancia se graban e imitan las formas de actuar de las personas con las que se convive. Es por lo que **«debemos predicar con el ejemplo»**. Así que, cuanto antes empecemos mejor: **LA COMPRA DE LOS PRIMEROS JUGUETES ES UNA BUENA OPORTUNIDAD.**

Durante la infancia se debe aprender por qué no se les compran determinados juguetes, «productos de marca»…, que tener cosas por tener no es lo más importante y que hay otras gratificaciones como la verdadera amistad. Debemos enseñar a valorar otras cosas y evitar gastar mucho en juguetes excesivos y caros.

Educar en el Consumo no sólo es comprar menos juguetes sino también **comprar aquellos juguetes que «sirvan para jugar»** (el juguete es un instrumento del juego) y que desarrollen las capacidades, que potencien los valores de amistad, no-violencia, relaciones de igualdad, cooperación, respeto hacia las diferencias…

■ *Sugerencias que pueden ayudar*

▸ Analizar en la familia lo bueno de algunos juguetes y lo malo de otros, sus ventajas e inconvenientes.

▸ No hay que rechazar sin más (negarse por negarse) a las peticiones de juguetes. Hay que responder con diversas explicaciones. Por ejemplo: que piensen en todos los juguetes que ya tienen en su habitación y cuánto tiempo han tardado en aburrirse de jugar con ellos. Tienen que entender que su habitación es un espacio de convivencia, donde se pueda estar y jugar y nunca **«un almacén de juguetes viejos».**

▸ Sobre los **juguetes para niños y para niñas**, debemos hacerles comprender que: **los juguetes no tienen sexo**, no son ni masculinos, ni femeninos y que lo mismo que muchos padres se encargan del cuidado de los bebés y las madres trabajan en profesiones que hasta hace poco eran típicas de hombres; las niñas no tienen por qué jugar sólo con muñecas y los niños con guerreros, armas…

Y sobre LOS JUGUETES VIOLENTOS...
¿Qué podemos decir?

No es necesario ni recomendable hacer un drama sobre los juguetes violentos que pueda convertirlos en ***fruto prohibido*** porque, a veces, lo que se prohíbe atrae más.

Si compramos juguetes violentos corremos el riesgo de que piensen que la guerra y la violencia nos parecen bien y que son cosas normales entre las personas.

■ *Pero... ¿Que alternativas tenemos?*

Al igual que las personas adultas, niños y niñas tienen sus problemas y sus conflictos, generando tensión y agresividad… Los varones aprenden a no reprimir su agresividad, es el modelo de referencia, les gusta y la expresan. Por tanto, tenemos que buscar formas para que liberen esa violencia sin hacer daño, que ni siquiera puedan imaginar que lo hacen. Para ello hay que:

- Reforzar afectiva y personalmente a nuestros hijos e hijas.
- Felicitarles por sus conductas positivas.
- Tratar de comprender sus problemas y ayudarles a resolver sus conflictos.
- El juego físico ayuda a reducir la agresividad y la tensión.
- Es importante que, en las primeras edades, padres y madres compartan el juego con sus hijas e hijos. Esto reforzará los lazos afectivos.
- Debemos evitar darles juguetes para que **no nos molesten**. El juego en solitario limita las relaciones y la comunicación y, por tanto, el proceso de socialización. Hay que favorecer mucho el juego cooperativo.

PARA ELEGIR LOS JUGUETES

1 Buscando el desarrollo psicosocial

En primer lugar, madres y padres deben concienciarse de que los juguetes, además de ser divertidos, son instrumentos para la educación infantil. Un buen juguete divierte y educa a la vez que desarrolla la imaginación y otras capacidades.

Los juguetes sexistas y los que fomentan conductas agresivas deben rechazarse, ya que son negativos para el desarrollo intelectual y social.

En torno a los 4 o 5 años resulta conveniente el juego en grupo y las manualidades para ejercitar la habilidad individual. Cuando las niñas y los niños crecen, se recomiendan juegos electrónicos y deportivos.

Se debe tener en cuenta las instrucciones y advertencias contenidas en los juegos, sobre todo las referidas a la edad ya que pueden perjudicar a edades más tempranas.

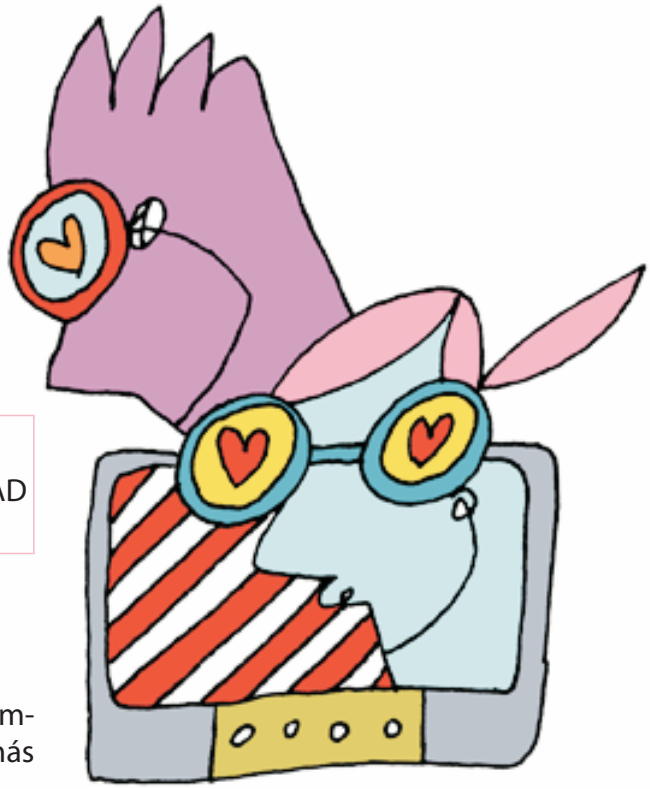
■ *Ten en cuenta…*

- ▸ LOS JUGUETES DEBEN DIVERTIR, EDUCAR Y DESARROLLAR LA IMAGINACIÓN
- ▸ RECHAZA LOS JUEGOS Y JUGUETES SEXISTAS Y VIOLENTOS
- ▸ ESCOGE LOS JUGUETES PARA CADA EDAD

2 Tener en cuenta el discurso publicitario

No hay que dejarse maravillar por los anuncios más sorprendentes. Muchos de los productos más solicitados por los niños a causa de la publicidad caen en el olvido poco después del Día de Reyes. Asimismo, se deben rechazar los juguetes que fomenten conductas agresivas o discriminación sexista.

No hay que guiarse ciegamente por las grandes ofertas de juguetes de algunos establecimientos, ya que en ocasiones ofertan juguetes «gancho», más baratos que en otros comercios, siendo el resto más caros. Por ello, lo mejor es no comprar todos los juguetes en el mismo establecimiento, sino comparar los precios de cada uno en distintos comercios.



■ *Ten en cuenta…*

- ▸ NO TE DEJES MARAVILLAR CON LA PUBLICIDAD
- ▸ OJO CON LOS PRODUCTOS GANCHO

3 Juguetes con garantía

Compra juguetes sencillos ya que cuanto más complicados, más pueden aburrir, sus precios son más elevados y más fácilmente pueden estropearse.

Antes de realizar la compra hay que comprobar el contenido del embalaje y poner en funcionamiento el juguete para asegurarse que no está averiado. Hacerlo puede evitar más de una desilusión el Día de Reyes.

Hay fabricantes y establecimientos que ofrecen un periodo de garantía superior al obligado por la Ley, lo cual debe constar por escrito. Si existen deficiencias se debe exigir su sustitución o reparación el plazo establecido. En última instancia el reembolso de la cantidad pagada.

■ *Ten en cuenta…*

- ▸ LOS MÁS SENCILLOS SUELEN SER LOS MÁS DIVERTIDOS
- ▸ PRUEBA EL JUGUETE ANTES DE COMPRARLO
- ▸ SI HAY PROBLEMAS, RECLAMA

5 Ante todo, que sean seguros

La marca CE, que debe aparecer de forma visible en el juguete, sobre el embalaje, es una garantía para la seguridad y la salud de niños y niñas. Junto a ella deben figurar otras advertencias según el grado de peligro que presente el juguete. Asegúrate de que carezca del filos cortantes. Si se compran juguetes desmontables se debe comprobar que todas las piezas sean lo suficientemente grandes para impedir que se las metan en la boca.

Hay que tener especial cuidado con los juguetes eléctricos o con transformador. Deben estar aislados y protegidos adecuadamente para evitar riesgos. En España no pueden venderse juguetes que excedan de 24 voltios. Por último, rechaza juguetes fabricados con el plástico PVC, dada su posible peligrosidad.

JUEGOS TRADICIONALES

EL HOYO

Organización ▸ Un hoyo en el suelo y una línea de 5 cm. aproximadamente situada a unos 3 m. El grupo se coloca detrás del hoyo y con la ficha y se establece un orden de lanzamientos.

Material ▸ Una ficha a cada participante.

Desarrollo ▸ Por orden se lanza la ficha e intentando dejarla encima de la línea, después le seguirán el resto. Quien lo haya logrado sumará un punto, pero en caso de no haberlo logrado nadie se le concederá un único punto a quien, sin pasarse, la deje más cerca de la línea. Al concluir nos colocamos detrás de la línea y procedemos de idéntica forma intentando meter la ficha en el hoyo.

Reglas ▸ Ganará quien sume más puntos en la última ronda completada antes de escuchar la voz de cambio.

SOGATIRA

Organización ▸ 2 equipos.

Material ▸ Una soga con un lazo en medio.

Desarrollo ▸ Se coloca cada equipo a un extremo de la cuerda detrás de la marca correspondiente y a una señal comienzan a tirar con fuerza, de cada lado, intentando que el lazo de la soga pase la señal de su campo.

Reglas ▸ No se puede empezar a tirar hasta que, quien dirija, dé la señal de inicio. Prohibido enrollarse la soga en la mano para tirar.

LA BOMBILLA

Material ▸ Una Bombilla dibujada en el suelo.

Organización ▸ Uno o una se queda colocado con el tronco inclinado en el principio de la bombilla (en el casquillo) para que el resto le salte al entrar en la bombilla. Antes de entrar se colocan en fila fuera de la misma. Previamente quien dirige le dice al oído a quien la queda el nombre de una fruta (que será la fruta prohibida).

Desarrollo ▸ Alumnas y alumnos entran en la bombilla saltando a quien queda y diciendo en el aire el nombre de una fruta, al caer pueden dar dos pasos en la dirección que deseen y se quedan inmóviles. Si tocan a alguien o dicen la fruta prohibida, pasarán a quedarse para que salte el resto.

Reglas ▸ Si cuando ha saltado todo el grupo nadie ha dicho la fruta prohibida, quien dirige puede decirla, dando permiso de esta manera a quien la queda a coger a quien le sustituya antes de que se salga de la bombilla. No nos podemos mover hasta quien dirija no diga el nombre de la fruta. Si nadie dice la fruta prohibida, no se tocan al entrar y no consiguen coger a nadie, se seguirá quedando la misma persona o se cambiará por otra a criterio de quien dirija el juego. Ganará quien sume más puntos en la última ronda completada antes de escuchar la voz de cambio.

EL TURCO/TEJE

Organización ▸ El grupo colocado por orden al principio del turco dibujado en el suelo.

Material ▸ Un turco dibujado en el suelo (2 turcos si se hacen subgrupos) y una ficha a cada persona que juegue.

Desarrollo ▸ En nuestro turno lanzamos la ficha al nº 1 y comenzamos haciendo el recorrido saltándonos dicho número y avanzando a pata coja en las casillas que se hallan solas y con un pie en cada casilla cuando halla dos unidas, casos del 4-5 y 7-8. Si logro hacer el recorrido de ida y vuelta sin fallos recogeré mi ficha y la lanzaré al nº 2 procediendo de la misma manera saltándonos el nº 2 esta vez.

Reglas ▸ Si la ficha no cae en la casilla que nos toca no podremos comenzar hasta la siguiente ronda. Si pisamos una línea o no pisamos según nos toque (pata coja o pies juntos) tendremos que volver a la salida y esperar al próximo turno.

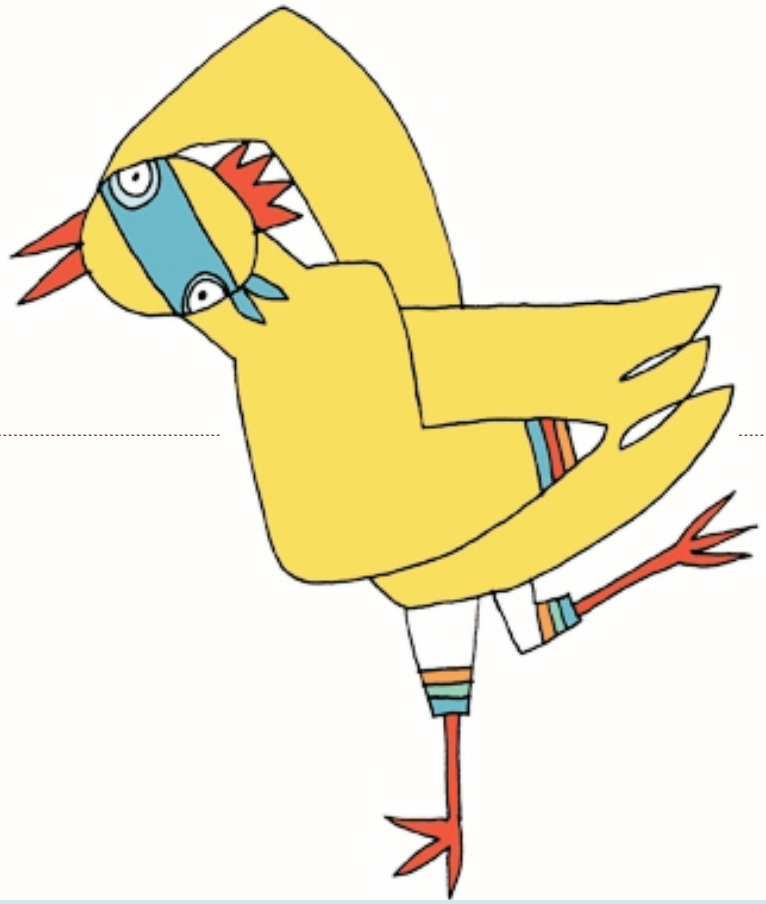
EL PATIO DE MI CASA

Organización ▸ En círculo con la mano cogida.

Material ▸ Ninguno.

Desarrollo ▸ Comenzamos a caminar en el sentido de las agujas del reloj cantando la canción popular «El patio de mi casa es particular, cuando llueve se moja como los demás…» a la vez que vamos haciendo lo que la canción nos vaya ordenando.

Reglas ▸ Seguir las órdenes de la canción sin soltarnos de la mano. A quien se equivoque lo cambiaremos de sitio y empezará a cantar la canción en solitario para que después todo el grupo le acompañe alrededor.



LA GALLINA CIEGA

Material ▸ Un pañuelo por grupo.

Desarrollo ▸ Formar un círculo en el que una persona se queda en el centro con los ojos tapados con el pañuelo. A quien se queda se le da varias vueltas mientras cantamos la canción oficial del juego: «Gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido…?». Tras esto ha de intentar coger a alguien y ayudándose del tacto adivinar quién es. Si lo adivina cambiará de rol con el compañero o la compañera alcanzada, si se equivoca, se elegirá otra persona que le sucederá.

Reglas ▸ No podemos salirnos de un espacio determinado para facilitarle el trabajo al que la queda. A quien se deje coger se le eliminará por entender que está haciendo trampas.

EL PAÑUELITO

Organización ▸ Dos equipos numerados, cada uno detrás de la señal de su respectivo campo.

Material ▸ Un pañuelo.

Desarrollo ▸ Quien dirige el juego, situado en medio de la pista, con un pañuelo colgando de la mano, dice en voz alta un número cualquiera. Las jugadoras o jugadores con dicho número intentarán coger el pañuelo antes que su homólogo en el otro equipo e intentarán llegar hasta la línea en la que se encuentra su grupo antes de ser alcanzado por quien le persigue.

Reglas ▸ Cuando vaya a coger el pañuelo no me puedo pasar al otro campo hasta que mi rival haya cogido el pañuelo, una vez que ocurra esto intentaré darle alcance antes de que llegue a su grupo. Quien coja el pañuelo y regrese a la señal de salida, sin que se le alcance, ganará un punto para su equipo, en caso contrario, si le alcanzan, el punto será para el otro equipo.

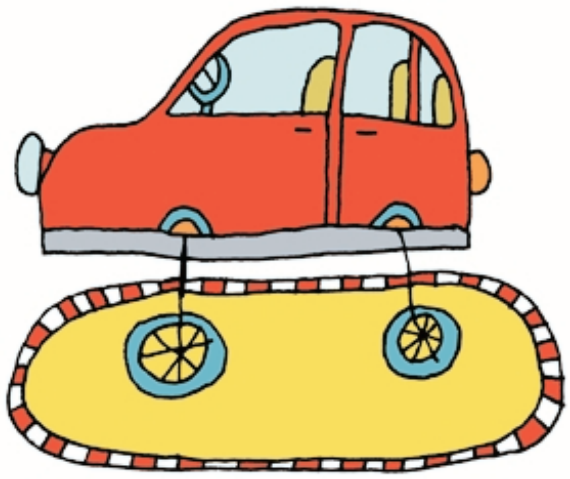
ALGUNAS PROPUESTAS para elegir JUGUETES

■ *De 3 a 5 años*

SENSORIALES, MANIPULATIVOS Y MOTORES ▸ Peonzas visuales y sonoras, caleidoscopios, instrumentos musicales: tambores, maracas, cajas chinas, xilófono, flauta, utensilios para el agua y la arena, juguetes para encajar, triciclos, coches de pedales y bicicletas, patines, trapecios y pequeños toboganes, zancos de pie (de 20 cm. de alto) y pelotas de diferentes tamaños.

CONSTRUCCIONES ▸ Puzzles, construcciones, piezas para encajar o enroscar, perlas para abalorios, formas geométricas ensartables y juegos para modelar.

Juego SIMBÓLICO ▸ Lápices de colores, ceras, rotuladores, tizas, pizarras y estampas, muñecos para vestir, peinar, bañar, etc., peluches, coches de paseo, vestidos, armarios para guardar la ropa, vajillas, baterías de cocina, tiendas, muñecos articulados y ambientes: la granja, la escuela, barcos piratas, castillos, el circo, casas de muñecas, coches de plástico o madera grandes (para cargar cosas) o de fricción, garajes, trenes, juegos de peluquería, jardinería, médicos, carpintero, guitarras, baterías musicales, casas y tiendas indias para jugar dentro,



títeres de guante o dedo, teatros, disfraces, maquillajes y espejos donde mirarse.

Juegos con REGLAS ▸ Lotos, dominó con imágenes, palabras y números, juegos de cartas, juegos de memoria, de azar, juegos de preguntas y respuestas sobre letras, números, reconocimiento de sonidos, bolos, anillas y dianas con pelotas y velcro.

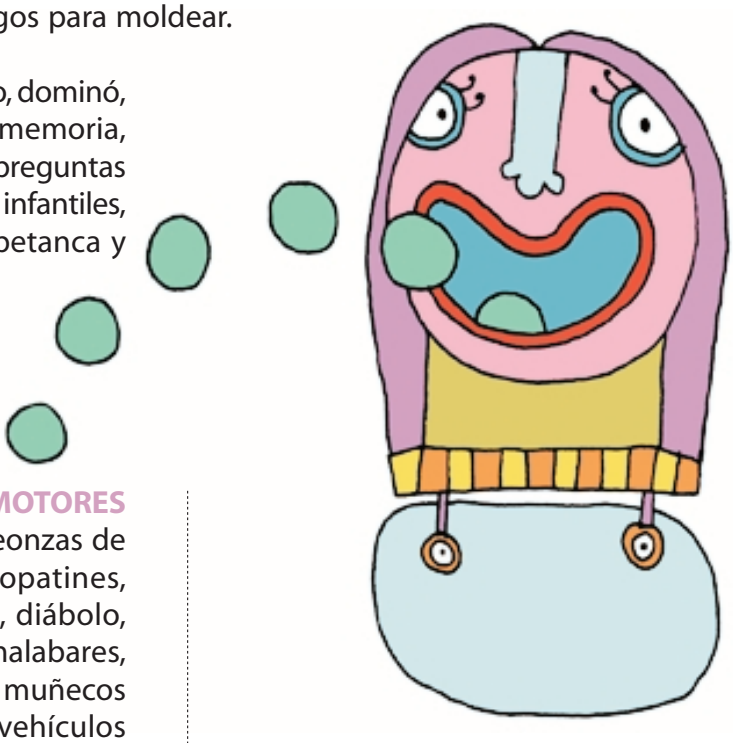
■ *De 5 a 8 años*

SENSORIALES, MANIPULATIVOS Y MOTORES ▸ Cuerdas de saltar, pelotas, caleidoscopios, peonzas, bicicletas, patines, patinetes, aros y zancos.

Juego SIMBÓLICO ▸ Lápices de colores, ceras, rotuladores, pizarras, plastilina, muñecos para vestir, peinar, bañar, coches de paseo, vestidos, armarios, muñecos articulados, barcos piratas, castillos, circo, casas de muñecas, naves espaciales, personajes de ficción, coches desmontables, teledirigidos sencillos, garajes, trenes de funcionamiento a pilas, tiendas, carrito de la compra, máquina registradora, balanza, dinero de fantasía, comida, flores, cocinas con agua, baterías de cocina, vajillas de aluminio, planchas, hornos, peluquería, jardinería, maletines de medicina, micrófonos, guitarras, máquinas de coser, casas y tiendas para jugar dentro, marionetas, teatros, disfraces, maquillajes y espejos.

CONSTRUCCIONES ▸ Puzzles y mosaicos de entre 50 y 100 piezas aproximadamente, construcciones para encajar o enroscar, mosaicos, cuentas para montar collares, juegos para hacer perfumes, flores, telares y juegos para moldear.

Juegos con REGLAS ▸ Juegos de loto, dominó, cartas, juegos de magia juegos de memoria, de azar, canicas, ajedrez, juegos con preguntas y respuestas, de cálculo, ordenadores infantiles, formas geométricas, bolos, anillas, petanca y diana con dardos de ventosa.

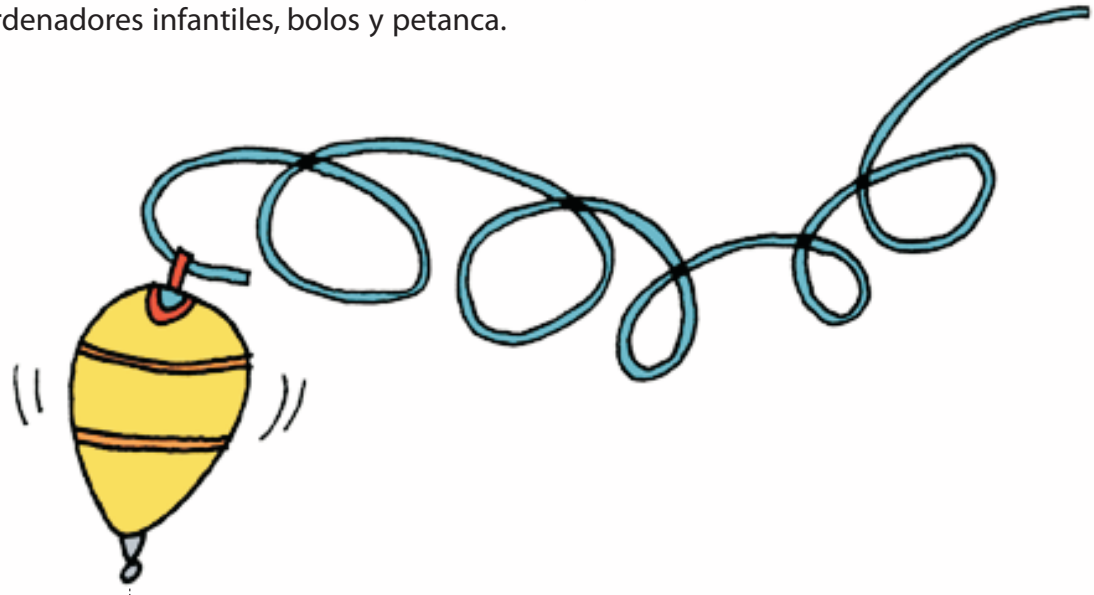


■ *De 8 a 11 años*

SENSORIALES, MANIPULATIVOS, MOTORES Y SIMBÓLICOS ▸ Caleidoscopios, peonzas de cuerda y de palo, bicicletas, monopatines, patines y patinetes de dos ruedas, diábolo, platos chinos, pelotas y mazas de malabares, yo-yos, cometas, zancos de madera, muñecos articulados y accesorios, maniquí, vehículos teledirigidos, coches, motos, camiones, maquillaje y disfraces.

CONSTRUCCIONES ▸ Puzzles y mosaicos de hasta 300 piezas aproximadamente, construcciones que inviten a hacer reproducciones exactas, mosaicos de cerámica, juegos de creación artística, abalorios, perfumes, alfarería, estampación, telas, montajes mecánicos, eléctricos, aeromodelismo y modelismo naval de iniciación, experimentos científicos sencillos y rompecabezas.

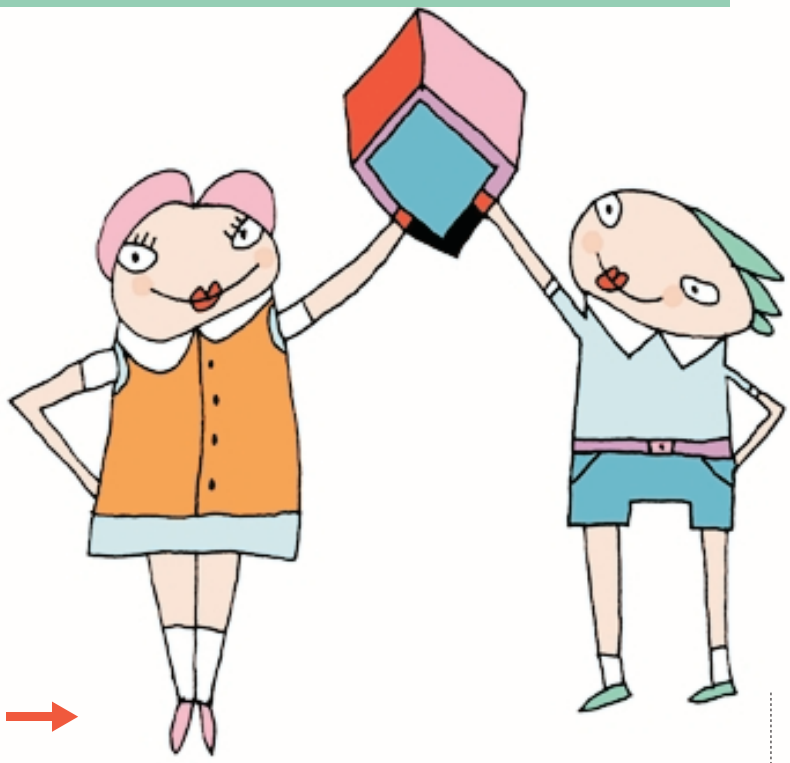
Juegos con REGLAS ▸ Parchís, damas, dominós, tres en raya, juegos de magia, juegos de memoria, juegos de deducción, ajedrez, juegos de preguntas y respuestas, juegos de mesa de habilidad, canicas, juegos matemáticos, de vocabulario y lenguaje, juegos de cartas coleccionables, ordenadores infantiles, bolos y petanca.



Ordenar la habitación

RECOGER LOS JUGUETES... ¿Cómo hacerlo?

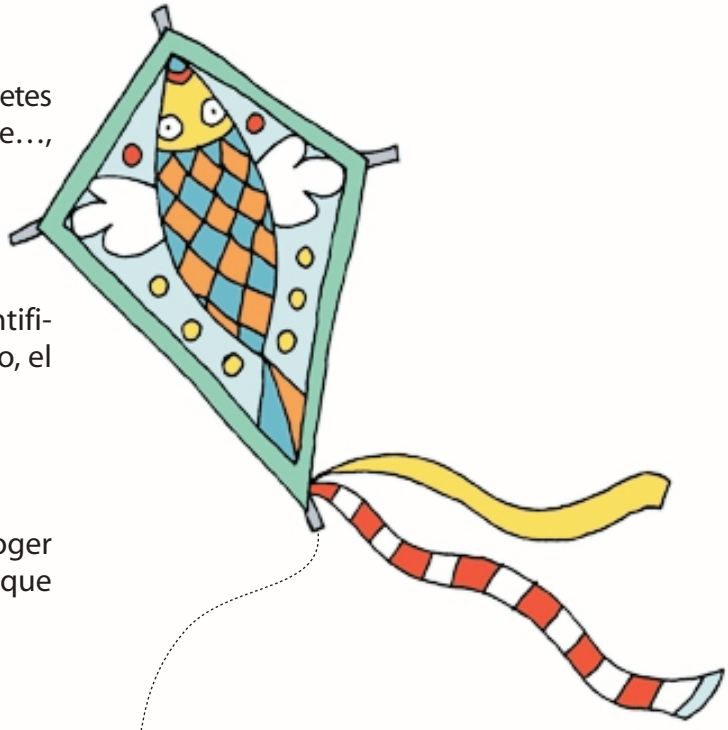
Entras en la casa, en una habitación y te encuentras que **todos los juguetes están repartidos por el suelo**. No hay forma de que tus hijos y tus hijas recojan los juguetes después de usarlos. Quizá no nos hemos parado a pensar si le hemos enseñado a recogerlos, casi siempre lo que hacemos es decírselo simplemente.



Vamos a intentar cambiar el **MÉTODO**

■ *Hacer de la recogida una tarea*

Nos proponemos enseñarles a recoger los juguetes cada día, igual que el baño, la comida, o vestirse…, una tarea del día es recoger los juguetes.



■ *Convertirlo en un juego*

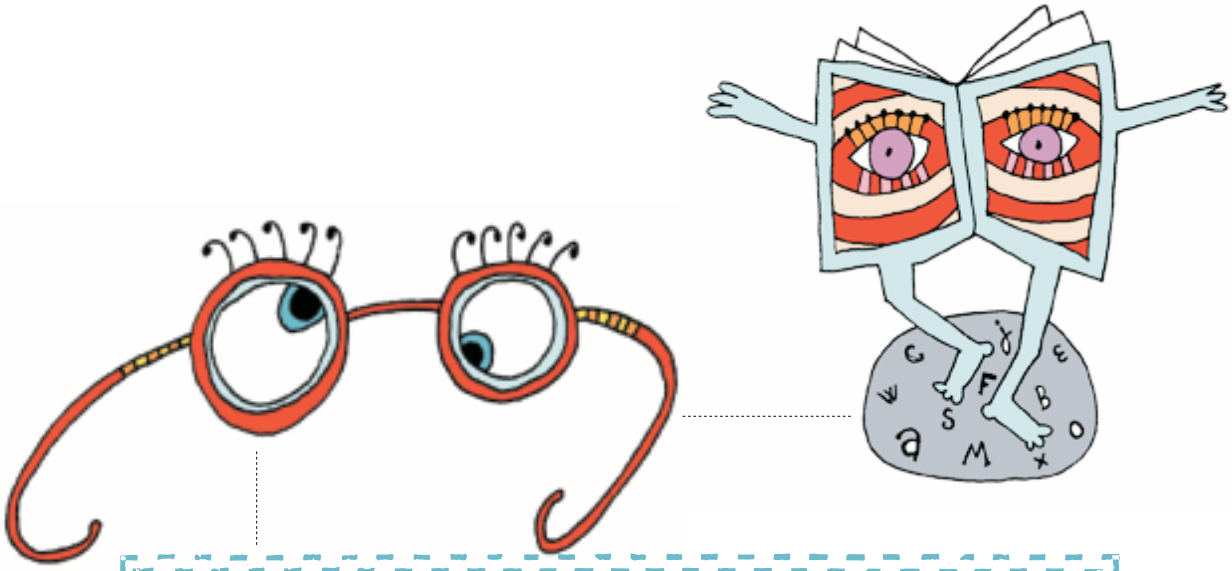
Jugando al «veo,veo..., qué ves» vamos identificando cada juguete para meterlo en su sitio, el cajón o la bolsa preparada de antemano

■ *Estrategias*

Toda la familia reunida para la tarea de recoger los juguetes, dar un gran aplauso cada vez que recojan un juguete y lo guarden en su sitio.

■ *Refuerzos y expectativas*

Recompensa cuando se porten bien, cuando recojan los juguetes, dales el premio de compartir con ella o con él un tiempo extra, leerle un cuento o cantarle una canción.



AHORA BIEN... TÚ ERES SU MEJOR JUGUETE

Es muy importante que juegues con tu hijo, con tu hija, sobre todo los primeros años, ya que sólo así «aprenderán a aprender» a través de los juguetes. Cuando sepan hablar tienes que hacerles muchas preguntas, que te contesten. No les des muchas cosas hechas, que piensen cómo hacerlo.

Podrás despertar su deseo por explorar, les enseñarás a comunicarse con las demás personas, a explorar nuevas posibilidades de juego…, pero tampoco seas demasiado exigente: es necesario que respetes su forma de jugar y su ritmo de aprendizaje y que valores sus momentos de concentración e interés. No les desanimases con tus críticas, refuerza siempre positivamente.

Cuando compres juguetes, piensa siempre en la etapa que está atravesando tu hija, tu hijo, si está aprendiendo a coger cosas, a caminar, a imitar los comportamientos de las personas adultas, a relacionarse.

recuerda que
TÚ ERES SU MEJOR JUGUETE

Acuérdate también de que puedes
REGALAR UN LIBRO

EL LIBRO ES UNO DE LOS MEJORES REGALOS QUE SE PUEDEN HACER

La Consejería de Educación
y el Instituto Andaluz de la Mujer
con motivo de la **Campaña del juguete no sexista y no violento**
convocan un **Concurso de experiencias**
con las siguientes

BASES

▶ **Podrán participar** los colegios andaluces de Educación Infantil y Primaria, admitiéndose una experiencia por centro que estará referida al juego y al juguete no sexista y no violento. El concurso se dotará de tres premios de 600 € cada uno para adquisición de material educativo y puede quedarse desierto si los trabajos no reúnen los criterios requeridos.

▶ **El profesorado** que desee participar puede hacerlo enviando la solicitud, junto a la memoria descriptiva de la experiencia una vez finalizada, con el Vº Bº de la dirección del centro al Servicio de Ordenación Educativa de la Delegación Provincial antes del 20 de febrero. Esta memoria resumirá el trabajo realizado, enviándose en dos soportes: papel y disquete, preferentemente en versión Word 2000.

▶ **Para la valoración** y selección de los proyectos presentados, se constituirá una Comisión provincial formada por tres personas, dos que representen, a la Consejería de Educación y al Instituto Andaluz de la Mujer y una asesora de Coeducación. La Comisión valorará y seleccionará tres experiencias según los criterios de experiencia coeducativa, idea innovadora y participación de la comunidad educativa, que remitirá a la Dirección General de Ordenación y Evaluación Educativa.

▶ **Se constituirá un jurado** compuesto por: El Director General de Ordenación y Evaluación Educativa o persona que lo represente. La Directora del Instituto Andaluz de la Mujer o persona que la represente. Una profesora o profesor de un centro de Educación Infantil y Primaria. La Directora del Instituto Andaluz de la Mujer resolverá la propuesta de la Comisión.

Los trabajos que no resulten premiados se devolverán a petición de los centros interesados. Los no solicitados podrán ser destruidos.

La participación en el presente concurso supone la **aceptación de las bases** expuestas, así como la aceptación de las decisiones del Jurado.

JUNTA DE ANDALUCIA