



crecer jugando

Guía práctica para madres, padres y profesorado

Autores:

Julia María Letosa Albero
María Teresa Millán Cases
Isabel Rech Oliván
José Luis Soler Nages

contenido

	<u>Pg</u>
Saluda	6
Presentación	8
Lo importante es	10
1 Planteamiento teórico	13
1.1 Características del juego	17
1.2 Tipos de juegos	17
1.3 Aspecto didáctico del juego	20
1.4 El peligro del juego	20
1.5 Tipos de juguetes	20
2 Consejos para elegir un juguete	23
3 La televisión y la publicidad	27
3.1 Pautas de actuación para madres y padres ante el uso de la televisión	30
3.2 La publicidad: pautas para "enfrentarse" a ella	31

	<u>Pg</u>
4 Uso y abuso de internet	35
4.1 Pautas para madres y padres sobre el uso de internet	38
4.2 Decálogo de los derechos de la infancia en internet	39
5 Uso y abuso de los videojuegos	41
5.1 Pautas para madres y padres sobre el uso de los videojuegos	45
5.2 El uso de los videojuegos en la escuela.	46
■ Anexo	47
A Propuestas de actividades lúdico-educativas para el aula	48
B Propuestas de actividades lúdico-educativas para madres y padres	52
C Pautas de observación para el profesorado	54
Objetivo 1: Conocer los juegos del alumnado	54
Objetivo 2: Conocer el tipo de cultura al que pertenecen los niños/as y los valores familiares que se refieren a las diferencias de sexo	59
Bibliografía	60

Coordinación: Instituto Aragonés de la Mujer

Edita: Gobierno de Aragón.
Departamento de Servicio Sociales y Familia.
Instituto Aragonés de la Mujer.
Camino de las Torres, 73. 50071 Zaragoza.

Impresión y maquetación: Los Sitios talleres gráficos.
Ávila, 17. 50005 Zaragoza.

Depósito legal: Z-3302-2005



saluda

El juego forma parte esencial de nuestras vidas. Ya desde la infancia nos pone en comunicación con nuestros semejantes, nos ayuda a desarrollarnos como personas en nuestro entorno social y a interactuar con quienes nos rodean.

En las primeras etapas de la vida el juego se utiliza como instrumento primordial para comenzar a adquirir conocimientos de una forma sencilla y didáctica. De esta manera, la infancia, el juego y el juguete caracterizan la primera fase de preparación para la acción productiva que los niños y niñas han de tener cuando alcanzan la edad adulta.

Por eso, la elección de los juguetes por parte de los padres y madres no puede ser arbitraria, sino que debe prevalecer el componente educativo frente al lúdico y el componente participativo frente al de mero observador.

Conscientes de estas premisas elementales, desde el Departamento de Servicios Sociales y Familia, a través del Instituto Aragonés de la Mujer, y en colaboración con la Asociación Aragonesa de Psicopedagogía, hemos decidido editar esta publicación con la intención de facilitar esa elección de los juguetes y para que los padres y madres puedan atenerse a unas pautas ante tanta oferta que se ofrece hoy en día.

"Crecer jugando. Guía práctica para madres, padres y profesorado" es un manual que ayuda a discernir la importancia del juego, la necesidad de compartir con los

niños y niñas ese aprendizaje inicial; enseñar que a través del juego se puede perder y ganar y también ayuda a canalizar la agresividad; y a eliminar los estereotipos sexistas del juguete.

A lo largo de estas páginas se ofrecen consejos y pautas de actuación ante la elección de los juguetes, cómo enfrentarse ante la abundante publicidad y ante el uso de las nuevas tecnologías como internet y los videojuegos. Asimismo, hemos querido recoger una serie de propuestas lúdico-educativas tanto para desarrollar en las aulas, como en el ámbito familiar.

Como Consejera de Servicios Sociales y Familia del Gobierno de Aragón os brindo a todos los padres y madres y al profesorado esta nueva publicación, convencida de que os será útil a la hora de seleccionar los juguetes y los tiempos de ocio.

Nuestros niños y niñas serán las personas adultas del mañana en Aragón y de su correcta formación en principios y valores haremos los futuros hombres y mujeres de esta tierra.

Ana de Salas Giménez de Azcárate
*Consejera de Servicios Sociales y Familia
del Gobierno de Aragón*

presentación

Actualmente la publicidad es un vehículo importantísimo de comunicación social que configura por sí misma valores y comportamientos, ofreciendo al público en general, no sólo los productos que se anuncian, sino que establece actitudes, formas de vida e imágenes idílicas que orientan las necesidades y deseos de los ciudadanos. Por ello es necesario analizar desde la escuela y la familia lo que estamos ofreciendo, ya que la publicidad de juguetes tiene una responsabilidad directa en los comportamientos y actitudes de la infancia. No debemos limitar las posibilidades humanas de nuestras niñas y niños, mujeres y hombres del mañana.

Durante la infancia, el modelo principal de aprendizaje y expresión es el juego. Mientras juegan las niñas y niños muestran su creatividad, sus experiencias, sus expectativas; aprendiendo comportamientos y actitudes que van formando su personalidad.

Cuando juegan aprenden a seguir unas normas, a ser tolerantes, a perder, a ganar, a respetar a las demás personas a la vez que van adquiriendo seguridad. Los juguetes no deben limitarse en función del sexo y tampoco deben favorecer actitu-

des inadecuadas como intolerancia, agresividad o violencia. Las niñas y niños aprenden y se relacionan con el entorno jugando, por ello lo importante es el juego y no el juguete.

Desde el Instituto Aragonés de la Mujer en colaboración con la Asociación Aragonesa de Psicopedagogía, queremos con esta publicación, "*Crecer jugando. Guía práctica para madres, padres y profesorado*", resaltar la importancia del juego como primer aprendizaje para las niñas y niños, como herramienta para educar su carácter y sensibilidad y como vehículo para fomentar valores como la tolerancia, la solidaridad y la igualdad.

Deseo sinceramente que esta publicación sea de gran utilidad para madres, padres y profesorado y que en su contenido encuentren pautas suficientes para que, a través del juego, puedan transmitir a las niñas y niños de Aragón los valores anteriormente citados ya que ello redundará en la convivencia pacífica y democrática de nuestras futuras generaciones.

Trinidad Aulló Aldunate

Directora del Instituto Aragonés de la Mujer

lo importante es...



El juego y no

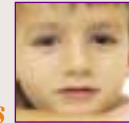
el juguete



Compartir actividades y juegos



Observar el juego de los niños/as para conocerlos



El juego

desarrolla la imaginación, inteligencia, lenguaje, concentración,

memoria y también canaliza la agresividad



Enseñar a ver

la TV y analizar la publicidad



Enseñar a través del juego

a solucionar conflictos hablando, sin perder el control



No hay

juegos ni juguetes específicos de niños y niñas



A través del

juego se puede aprender a ganar y perder



Los juguetes

tienen que divertir, ser seguros, deben fomentar la actividad y

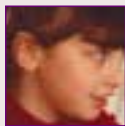


los valores *Se juega todo el año, no solo en Navidad*



No comprar todo lo que los niños/as quieren:

enseñar a aceptar que no se puede tener todo lo que se



desea *Enseñar en la infancia a utilizar el ordenador e*

Internet, de un modo adecuado y supervisado



Enfocar el

uso de los videojuegos como herramienta educativa y lúdica



Que los padres y los educadores trabajen conjuntamente

valores hasta convertirlos en hábitos morales y educativos.



1

*planteamiento
teórico*



1 planteamiento teórico

El juego es la actividad a través de la cual la niña y el niño exploran, aprenden y se desarrollan. Se ha considerado, en la historia de la humanidad, como una actividad espontánea y la que más tiempo ocupa en las primeras edades. Una de las diferencias con respecto a las personas adultas, es que para los niños no hay diferenciación entre el juego y el trabajo, a no ser la atribución de seriedad, de obligatoriedad, que ellos entienden cuando son capaces de ponerse en el lugar de la persona adulta. Son los niños y las niñas los que juegan, los que transforman su hacer de cada día en juego.

Vivimos inmersos en una sociedad de consumo que busca por todos los medios que entremos en la dinámica de gasto, y la infancia no se escapa de esta presión por el hecho de ser menores. Mas bien les ocurre todo lo contrario, precisamente por ello tienen menos recursos para defenderse y son más fácilmente manipulables.

Los niños y las niñas de hoy en día reciben un montón de mensajes publicitarios que les incitan a consumir una serie de juguetes determinados, a la vez que les transmiten mensajes respecto a los roles que se esperan de ellos y de ellas: a qué deben jugar, cómo debe ser su juego, en definitiva, cual es el comportamiento normal y adecuado en un niño y en una niña.

Todos estos mensajes empiezan por igualar el juego y el juguete, y este es el primer gran error. *El juego no es algo comercial y consumible, mientras que el juguete si que lo es.* Un niño o una niña ya desde que nace juega con su cuerpo: juega a ver como sus deditos pasan por delante de su cara, juega a chupar cualquier cosa, juega a moverse, a rodar, a saltar, a dejarse caer...



1 planteamiento teórico

Cualquiera que observe a un niño o a una niña se dará cuenta de que no necesitan juguetes y que toda su actividad se convierte en juego. Los juguetes no son más que instrumentos para estimular al niño o la niña, para ayudarle a conseguir las destrezas que necesita: un muñeco hará que el bebé se esfuerce por cogerlo y coordine mejor la mano, una pelota al rodar le animará a seguirla y le estimulará a gatear...

Los niños y las niñas de hace 30 años no tenían la cantidad de juguetes que tienen los de hoy en día, y sin embargo también jugaban. Con una pelota, una cuerda de saltar, una tiza o una goma elástica podían estar jugando durante horas y a diferentes juegos. En algunas ocasiones, podemos observar como los niños y las niñas juegan con la caja, sin interesarse del juguete que hay dentro.

La gran cantidad de mensajes publicitarios que recibimos tanto los niños y niñas como los padres y madres, hacen que nos olvidemos del juego en sí mismo, que nos olvidemos de que el juguete sólo es un instrumento, y le demos a este último todo el protagonismo.

Así los juguetes se convierten en algo imprescindible en la vida de un niño o niña, sobre todo los juguetes comerciales, los que ven en la televisión, que son los que echa de menos a la hora de jugar. Terminan olvidándose de su capacidad innata para jugar, y les surge la necesidad del juguete.

En las actividades educativas que realizan en la escuela, y en las ocupaciones en las que se entretiene en la vida cotidiana, "*juega por jugar*", con independencia de que también el juego sirva para aprender. La mayoría de las veces, el juego



deja de ser realmente un juego, para convertirse en una actividad escolar, en una actividad doméstica, en una propuesta que tiene otras metas, otros fines distintos a los suyos propios.

El juego es un instrumento necesario y eficaz para la educación de la persona, para el desarrollo de la personalidad, para la búsqueda del equilibrio emocional, por eso es necesario a lo largo de toda la vida.

El juego, sobre todo el colectivo, favorece los hábitos de sociabilidad, se desarrollan valores afectivos, como el compañerismo, la solidaridad, la tolerancia, el respeto, la cooperación... y pone a prueba el dominio de sí mismo, con el control de las respuestas personales ante los triunfos y las derrotas, ante los aciertos y los errores. Aprende a compartir metas con sus iguales y a desarrollar su autonomía.

Para todo el mundo es fundamental el sentido de pertenencia, el sentirse identificados con alguien o que se forma parte de algún grupo. Esto hace que muchas veces, los niños jueguen con los niños, y las niñas con las niñas. Por eso es importante ofrecer una gran variedad de juegos y, dentro de lo posible, también de jugadores. Cuanto más heterogéneo sea el grupo, y más diversas las actividades, más tolerante será.

La actitud sexista y racista se desarrolla desde la infancia. Si sólo viven experiencias en las que suelen ganar los chicos (como juegos en los que es necesaria la fuerza o la velocidad), crecerán creyendo que el sexo masculino es superior; si viven experiencias en las que suelen obtener peores resultados los extranjeros (como los juegos de cultura general) crecerán creyendo que los españoles son superiores...

Con los diferentes tipos de juegos se aprende que todos tenemos diferentes cualidades y habilidades, que a veces son más útiles unas que otras, y que todos somos seres humanos igual de valiosos.

El juego, ya sea de un tipo o de otro, es una actividad que debe estar presente en la vida de cada persona.



1.1 características del juego

En general, el juego tiene las siguientes características:

- Libre y espontáneo.
- Es fuente de satisfacción.
- Es una finalidad en sí mismo, incita al descubrimiento.
- El niño y la niña utilizan libremente los recursos de su inteligencia y la desarrollan.
- Permite la creación de mundos alternativos.
- Produce placer en sí mismo.
- Mediante el juego se ejercitan conductas recién adquiridas.
- Posee una organización específica.
- Predominan los medios sobre los fines.
- Introduce elementos de ficción.
- Se centra en un tiempo y en un espacio concreto.
- Tiene un sentido global (implica toda la personalidad).

1.2 tipos de juegos

Aunque existen diferentes clasificaciones de acuerdo con el autor y atendiendo a la teoría evolutiva en que nos basemos, vamos a centrarnos en la clasificación de Piaget, centrada en el juego de ejercicio, simbólico, y, el juego de reglas.

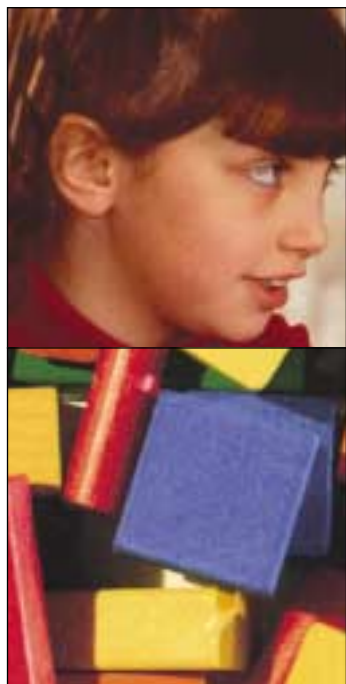
De forma breve, podemos describir el **juego de ejercicio**, como aquel en el cual el niño y la niña ejercitan sus habilidades para aprender. Disminuye a partir de la aparición del lenguaje y la capacidad de anticipación y esquemas terciarios (no necesitan hacer ensayos, sino que son capaces de anticiparlos de forma simbólica). Puede adoptar dos formas:



- Juego sensoriomotriz donde prevalece la conducta motriz o perceptiva (chupar, llenar y vaciar, rodar, apretar, empujar...).
- Juego motriz de pensamiento inteligente, originado ante la necesidad y deseo de exploración del niño (por ejemplo, desmontar juguetes, construir).

Por su parte, el **juego simbólico** corresponde a la necesidad de la propia infancia de transformar la realidad que ve. Intentos previos de representación del mundo y de asimilarlos a sus deseos, intereses y necesidades. Comienza con la realización de acciones con objetos familiares sobre sí mismo ("hacer que come", "que bebe", "que se peina"...), y después aprende a hacer todo esto sobre un muñeco, para complicarse hasta introducir varias acciones planificadas y lógicas realizadas mediante la interacción de varios agentes. Empieza a enriquecer las acciones y a introducir al adulto, animales, etc. Esto se va a complicar tanto que se introducen los monstruos, los barcos... hasta llegar al juego de roles.

Este juego que se desarrolla desde los 18 meses hasta los 7 años, es de gran importancia para el desarrollo global de la personalidad.



Mediante el juego simbólico, los niños y las niñas:

- Aprenden a:
 - ponerse en el lugar del otro,
 - interactuar,
 - enmarcar sus acciones en el tiempo y en el espacio.
- Desarrollan:
 - la capacidad simbólica,
 - la capacidad de autocontrol,
 - el pensamiento y el lenguaje.
- Nos enseñan cómo entiende el mundo.
- Se autoidentifican como ser independiente.

Dentro del juego simbólico, el **juego de construcción** es aquel mediante el cual el niño/a junta distintos elementos en un principio por el placer de construir y posteriormente, para representar la realidad.

Por último, el **juego de reglas** introduce la aceptación de normas para su desarrollo. Hace que el juego se enmarque en un interés colectivo. El juego de reglas es el más evolucionado y perdura toda la vida.

A través del juego de reglas, se desarrollan valores. Se aprende a:

- aceptar normas,
- ceder de lo individual a favor de lo colectivo,
- ganar y perder,
- autoevaluar su conducta,
- negociar y ceder,
- vivir en convivencia,
- razonar de una forma lógica y reflexiva,
- comprender a otras personas.

Hay juegos que desaparecen paulatinamente, aunque otras veces pueden convivir de distintos tipos. Es importante que durante la infancia se lleven a cabo todo tipo de juegos (no hay juegos para niños y juegos para niñas) para conseguir el desarrollo integral.

- El juego tiene que:
 - estar enmarcado en un tiempo y en un espacio,
 - ser respetado (es una tarea que comienza, termina y es importante),
 - ser una actividad satisfactoria y motivadora,
 - tender a la socialización de los niños y las niñas.
- Las personas adultas deben:
 - proporcionar contextos favorables para el juego,
 - observar el juego de los niños/as porque a través de él se expresan sus vivencias, emociones y temores, los valores aprendidos o en proceso de aprendizaje, sus habilidades y destrezas, sus preocupaciones, su estilo y capacidad de enfrentarse a las tareas, el estilo de ejecución, la capacidad para centrarse y atender, el nivel de desarrollo...



1.3 aspecto didáctico del juego

En los centros escolares se utiliza una metodología activa, vivenciadora y experiencial "metodología lúdica", que no tiene que ser contraria a la característica de esta etapa. Se necesita de juegos y juguetes para el desarrollo muscular y psíquico.

1.4 el peligro del juego

La actividad lúdica mal concebida y mal llevada a cabo, puede presentar peligros como:

- *El juego generador de tensiones.* Cuando no se pueden controlar las actividades lúdicas, por ejemplo: juegos de miedo, trucos, actividades adultas, etc.
- *El exceso de didactismo en el juego.* Algunos juegos didácticos tienen un exceso de propuestas, niveles de dificultad y resultan de poco interés. Puede producir saturación y rechazo hacia materiales interesantes para su aprendizaje escolar.

1.5 tipos de juguetes

El juego consiste en jugar con cosas, pero hoy la sociedad de consumo ofrece un número extraordinario de juguetes que se pueden clasificar en:

- **Juguetes para desarrollar el vigor y la destreza.** Son aptos para su uso al aire libre y tienen como objetivo favorecer el desarrollo psicomotor del niño o de la niña: pelotas, aros, cuerdas, zancos, etc.
- **Juguetes de naturaleza constructiva y creadora.** Son aptos para el desarrollo de habilidades: bloques de madera, plástico, espuma...
- **Juguetes de representación o imitación.** Aptos para llevar a cabo actividades de juego simbólico, representando papeles e imitando a otras personas de la vida real: muñecas, utensilios de cocina, mobiliarios, herramientas de trabajo de los oficios, etc.

- **Juguetes para el desenvolvimiento social**, en los que se deben cumplir normas establecidas: juegos de mesa; parchís, ajedrez, cartas, dominó...
- **Juguetes para el desenvolvimiento artístico**: dibujos, modelados, recortes y todo tipo de combinaciones de formas y colores originales y sorprendentes.
- **Juguetes que facilitan la adquisición de conocimientos**. Son los juguetes educativos y didácticos que tienen que ver con el desarrollo de las capacidades intelectuales y manipulativas de los niños y niñas: rompecabezas, juegos de asociaciones, dominós, puzzles...
- **Juguetes para despertar el interés científico y mecánico**. Son los que proporcionan actividades de búsqueda y experimentación: herramientas específicas, útiles de laboratorio, mecanos, piezas para construcciones, microscopios, materiales de la naturaleza...
- **Juguetes de elaboración casera**, con la utilización de materiales de todo tipo, incluidos los de deshecho, elaboración de: muñecas, coches, pulseras, cuentos, disfraces, casitas, postales...
- **Juguetes electrónicos y audiovisuales**: equipos de música y grabación, videojuegos, ordenador...



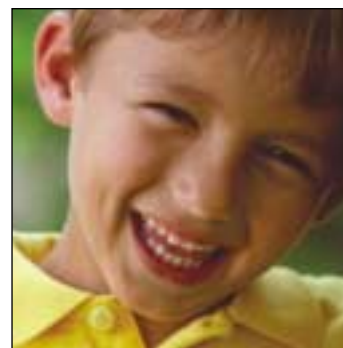
También hay que contar con la base de que hay **juegos sin juguetes y actividades para el desarrollo de la creatividad**. Pueden ser libres y dirigidos, actualmente se pueden fomentar a través de ludotecas. Aquí se incluyen

juegos tradicionales como las "canicas", "el pañuelo", "la comba", "la goma", "el escondite", "pase misí", "la gallinita ciega", "la zancarrilla"... y otros como "Veoveo", "adivanzas", "disparates", "letras desordenadas", "rimas", "juegos con nombres", etc.



De igual forma hay que considerar las **lecturas infantiles, cuentos, canciones:**

- *La fábula al revés:*
Inventar cuentos cambiando el argumento (caperucita es mala y el lobo bueno).
- *¿Y después?:*
Cuando ha terminado el cuento deben de continuarlo.
- *Ensalada de cuentos:*
Inventar un cuento con la mezcla de muchos personajes de otros cuentos (cenicienta, pulgarcito, los tres cerditos).
- *Personajes imaginarios:*
Con materiales, inventar personajes y aventuras utilizando el propio cuerpo, mímica y dramatización, música, dibujos, muñecos de guiñol...





2

*consejos
para elegir
un juguete*



2 consejos para elegir un juguete



De manera sintética podemos atender a los siguientes consejos:

- Es muy importante que sea apropiado para cada edad y situación.
- Debe cumplir las debidas normas de seguridad.
- De fácil manipulación y que sirva al niño para liberar sus energías y canalizar los deseos de la infancia.
- Las personas adultas deben respetar el uso libre que las niñas y los niños hagan de su juguete.

2 consejos para elegir un juguete

- En la infancia se debe contar con los juguetes suficientes para desarrollar la expresividad y el juego, pero nunca deben ser tantos como para perder su interés por exceso de estimulación.
- Tenemos que contar con la opinión de las niñas y los niños a la hora de elegir sus juguetes.
- El juguete debe ser un instrumento atractivo, que agrade y desarrolle el gusto por la estética.
- Debe presentar cualidades de limpieza que lo hagan duradero y fácil de lavar para mantenerlo sin contaminar.
- Los juguetes elegidos deben desarrollar las capacidades intelectuales, de comunicación, de inserción social y de valores positivos.





3

*la televisión
y la publicidad*



3 la televisión y la publicidad

Toda la familia pasa mucho tiempo viendo la televisión. Está en todos los hogares, por tanto, es incuestionable el hecho de que en la infancia se deba ver o no, sino cuánto tiempo, cuándo y cómo, así como quién decide y a

qué edades, en estos aspectos. Se da una dualidad de derechos que son, por un lado la libertad de expresión y el respeto a valores como la objetividad, el pluralismo, la intimidad de las personas y por otro lado, la protección de la juventud y la infancia.

La televisión presenta unos *estereotipos*, que son un conjunto de rasgos atribuidos socialmente a un determinado grupo de personas que forman un colectivo social. Éstos, simplifican la realidad y ayudan a entenderla y controlarla como necesidad humana. Los estereotipos que aparecen en TV facilitan la aparición de prejuicios: varón-mujer, buenos y malos, triunfadores-derrotados, pacíficos-violentos, razas, personas con discapacidad, profesiones, estatus social y económico.



Hay que evitar la identificación de los menores con dichos estereotipos mediante el análisis de los modelos televisivos.



Por otro lado, la violencia física, psicológica y moral que transmite la TV, constituye un riesgo para

el menor que se expone con mucha frecuencia. Tiende a identificarse con los contenidos violentos, facilitados por los trucos visuales que las técnicas televisivas utilizan.

Se considera la agresión como un acto intencionado mediante el cual un sujeto pretende hacer daño a otro. La conducta agresiva tiene especial relevancia en la infancia aunque a partir de los seis o siete años, e incluso antes, el niño y la niña es capaz de desarrollar maneras positivas de interacción y de controlar la agresión. Es fundamental, no obstante, evitar los estímulos que favorecen la agresión y educar actitudes de comprensión hacia los demás.

Los niños y las niñas que ven mucho tiempo la TV además de imitar conductas agresivas admiten la agresión como una manera aceptable de obtener sus deseos y de solucionar los conflictos. La TV es violenta, machista, favorece las clases medias y alta y fomenta valores individualistas y hedonistas; el egoísmo y la satisfacción es el móvil de casi todos los argumentos de dibujos animados. Son más importantes los valores que aparecen que la propia violencia.

Otro aspecto a tener en cuenta es el hecho de que la televisión deforma la realidad y puede crear una imagen del mundo como un lugar más hostil de lo que realmente es:

- Sobredimensiona la violencia social, mientras que minimiza el cumplimiento de la ley.
- Excluye de la imagen a las personas mayores, discapacitadas y otras minorías.
- Devalúa a las personas mayores.



- Exagera la relación que tiene el éxito social y las conquistas sexuales con la adquisición de artículos de consumo.
- Tiende a mostrar las acciones violentas como la solución común y más sencilla de los problemas que se producen entre las personas.
- Favorece el consumo excesivo y genera frustración cuando éste es inalcanzable.
- Desensibiliza al ser humano por la habituación y justificación de la violencia.
- Confunde la realidad con la ficción.



3.1 *patas de actuación para madres y padres ante el uso de la televisión*

- Restringir el horario de ver la TV y no permitir al niño/a que pase excesivas horas en la TV. Dedicar más tiempo a otras actividades.
- Las niñas y los niños no deben ver la TV solos, sino con una persona adulta que les pueda criticar y comentar las imágenes o expresiones verbales que no son apropiadas o que atentan contra los mínimos cánones de convivencia.
- En la infancia no se deben ver los programas dirigidos a personas adultas.
- Se deben seleccionar previamente los programas que se van a ver. Esta costumbre se enseña con el ejemplo.



- Que sean dibujos animados no significa necesariamente que sean adecuados para menores.
 - La TV no debe interferir en otras actividades prioritarias para la formación de la infancia, ya que limita el tiempo que pueden dedicar a desarrollar otras capacidades. Es mejor optar por actividades de interacción familiar.
 - En edades tempranas se deben ver programas de tipo educativo y formativo; documentales, espacios infantiles, otras culturas, etc.
 - La TV debe estar en un espacio menos sobresaliente del que normalmente está (en el centro del salón).
 - Hay que mostrar a los niños y niñas los mitos y falacias, frente a la auténtica realidad.
 - Llevarlos a ver un estudio real de televisión.
 - Debe ser aprovechada en la escuela y enseñar a analizarla críticamente.
 - Es importante enseñar otras actividades de ocio más interesantes.
- Protestar cuando un programa no es adecuado para la infancia y es emitido en horarios infantiles (Instituciones de defensa de la infancia. Asociaciones de televidentes, cadenas de televisión. Ministerio de Fomento. Ministerio de Educación).

3.2 la publicidad: pautas para "enfrentarse" a ella

La publicidad cumple funciones tanto positivas como negativas, depende de su finalidad. Está claro que se necesita informar a los consumidores (aquellos productos que no se publicitan "no existen"), pero se trata de valorar sus "intenciones".



Como aspectos positivos, se pueden resaltar fundamentalmente, las campañas educativas y preventivas como:

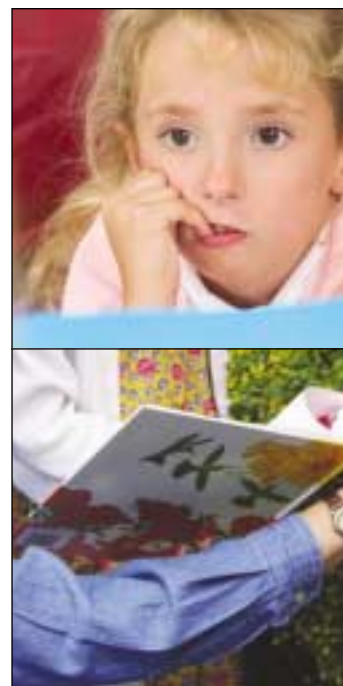
- Seguridad vial.
- Hábitos de salud.
- Fomento de la lectura.
- Prevención del racismo y la xenofobia.
- Erradicación de la violencia de género o prevención de actitudes violentas.

Y, como aspectos negativos se pueden citar los siguientes:

- Generar nuevas necesidades en la población.
- Atraer la atención, suscitar el interés y despertar el deseo.
- Genera estereotipos.

Por todo ello, es importante enseñar en la infancia a analizar los ambientes en que aparece el producto, desenmascarar los decorados, los efectos especiales, y tener en cuenta que:

- Las imágenes son repetitivas.
- El tamaño real del juguete y el tamaño que se ve en la pantalla no tienen relación.
- Los accesorios que aparecen no están incluidos en lo que se vende.
- Utilizan música pegadiza, sonidos, cortes bruscos que dan fuerza al mensaje.
- Presencia de elementos de contenidos eróticos.
- Atraen la curiosidad del espectador.
- Textos repetitivos, frases hechas.
- Eslóganes llamativos, fáciles de entender y recordar.



- Uso intencionado de los colores. Se utilizan colores vivos y brillantes para niños, dulzones para niñas.
- En el lenguaje publicitario abundan las metáforas, hipérboles, personificación...
- Capta nuestras emociones y nos persuade a comprar determinados productos, creando necesidades que antes no existían.
- Transmite modelos de comportamiento, modos de ser y actuar, nos dice "cómo", "cuándo" y "qué" tenemos que hacer.
- Nos muestra un afán de dominio y poder como valores en sí mismos.
- Contribuye a potenciar y perpetuar modelos sociales.
- Lenguaje sexista y engañoso, no neutral.



Por tanto, necesitamos una educación de las personas consumidoras para:

- Aprender a leer los mensajes que la publicidad nos lanza.
- Conocer los derechos, obligaciones y funcionamiento de la sociedad de consumo y sus mecanismos para actuar.
- Saber decir NO al exceso de consumo.
- Lograr una igualdad y equilibrio de valores, sin que sean asignados por razón de sexo.
- Razonar y elegir de manera objetiva.



- Ser conscientes de lo dañina que puede llegar a ser la publicidad cuando actúa como un engañoso vehículo de falsos valores.
- No dejarnos impresionar ni por la publicidad ni por las apariencias.
- Tomar conciencia del peso que sobre niños y niñas tienen los comportamientos y actitudes de la persona adulta como modelo a imitar.
- Enseñar que con pocas cosas se puede ser feliz, frente a la imagen consumista que nos vende.
- Que la publicidad no elija por nosotros.

(Algunos datos se han obtenido del Programa Valor —Programa educativo de actitudes y valores socioafectivos para prevenir comportamientos violentos en el ámbito social y familiar— AAPS - IAM)



4

*uso y abuso
de internet*



4 uso y abuso de internet

Internet ha entrado en nuestra vida diaria desde hace tan sólo unos años. Sin embargo su importancia actual es indiscutible y el número de personas que lo utiliza sigue aumentando de forma considerable.

Bill Gates ha bautizado la actual generación de estudiantes como "generación I". La I de Internet, pero también de Información. Y esta I dividirá al mundo en los próximos años. Los que tengan acceso a la información y sepan utilizarla, tendrán hecho buena parte del camino, porque la sociedad está convirtiendo el aprendizaje en un proceso para toda la vida.

El informe mundial sobre la educación editado por la UNESCO en 1998, ya apuntó el peligro que supone la brecha que se está abriendo entre los países informáticamente ricos e informáticamente pobres. Una de las formas de exclusión en la educación de hoy en día es el no tener acceso a las nuevas tecnologías. Esto incluye tanto el tener un ordenador como saber manejarse por Internet, porque buena parte de la información de cualquier área circula o va a circular por Internet.



Internet no tiene que dar miedo ni a las madres, ni a los padres, ni a los educadores, sólo supone un cambio tecnológico. Pero tenemos que enseñar a la infancia a utilizar Internet. Para muchas personas jóvenes, Internet es un medio y un espacio para comunicarse, navegar, buscar información, jugar, estudiar, buscar música, etc.

Sin embargo, por muy divertido que sea, Internet no es un juguete, encierra riesgos potenciales y reales para los menores. Su curiosidad natural les puede llevar a páginas con contenido discriminatorio, racista, sexista o violento; a través de correos o Chat pueden ser engañados e incluso convencidos para quedar en el mundo real; y si tienen acceso a nuestros datos bancarios pueden comprar casi cualquier cosa.

Los niños y las niñas superan a las personas adultas en el acceso promedio a Internet. Esta es una de las conclusiones a las que ha llegado la Asociación para la Investigación de Medios de Comunicación tras realizar en 2004 la "Sexta encuesta AIMC a usuarios de Internet". Según los datos, la mitad de las personas que navegan por Internet son menores de 8 a 13 años.

En la vida real, nadie duda que es importante supervisar lo que lee un niño/a, lo que compra, con quien se relaciona... Pues en Internet debería de ocurrir lo mismo, aunque los datos de los estudios reflejan una realidad bien diferente. En el año 2003, el estudio "Internet segura" de la Fundació Catalana per a la Recerca ponía de manifiesto que la mitad de los menores entrevistados navegaba sin compañía.

Los datos del estudio "Seguridad infantil y costumbres de los menores en Internet", divulgado en España en el 2002 por el Defensor del menor, son los siguientes:

- El 19% de los menores entra a veces en páginas pornográficas.
- El 9% de los menores entra en páginas pornográficas con frecuencia.
- El 38% de los menores visita páginas de violencia.
- El 16% de los menores visita páginas de contenido racista y xenófobo.
- El 26% de los menores acceden a Chat específicos sobre sexo.
- El 44% de los menores se ha sentido acosado sexualmente en Internet en alguna ocasión.
- El 14'5% de los menores han concertado una cita con un desconocido a través de Internet, de ellos, un 10% se presentó solo y un 7% no avisaron a nadie de su intención de acudir a la cita.



Ante estos datos, es evidente que es necesario enseñar a los niños/as a utilizar Internet de un modo adecuado, supervisando lo que hacen y las páginas que visitan, y estando con ellos en todo momento hasta que aprendan un modo seguro y responsable de navegar por la red.

Hoy en día tenemos que reconocer que los niños y las niñas manejan las nuevas tecnologías en muchos casos con mayor soltura que las personas adultas, pero eso no tiene que servirnos como excusa para eludir nuestra responsabilidad como educadores. Con un mínimo conocimiento sobre cómo navegar y donde encontrar contenidos adecuados para ellos es suficiente.

4.1 *pautas para madres y padres sobre el uso de internet*

- Poner normas claras y tajantes que regulen el horario, tiempo de conexión y forma de uso de Internet, y vigilar su cumplimiento. Para ello, lo mejor es que el ordenador esté en una habitación diferente a la del niño/a.
- Enseñarles que nunca deben enviar datos personales que los identifiquen (nombre, apellidos, edad, teléfono, dirección de casa o del colegio, etc.). En vez de ello es preferible utilizar pseudónimos: lo encuentran divertido y es una buena manera de proteger su identidad.
- Explicarles que en Internet, a no ser que utilicemos una webcam, no vemos ni oímos a los otros usuarios, por lo que fácilmente pueden engañarnos haciéndose pasar por otra persona. Prohibirle terminantemente reunirse con otro internauta sin nuestro permiso.
- Colocar como página por defecto, que es la página que aparece al iniciarse el navegador, una de confianza, con enlaces adaptados al mundo infantil.
- Crear una lista de favoritos, con las páginas que puede visitar, y prohibirle que vaya a ninguna otra si no estamos con él.
- Cuando el menor navegue solo, supervisar que sitios ha visitado usando el historial, donde aparecen las direcciones en las que ha estado ordenadas cronológicamente.

- Pedirles que cierren inmediatamente cualquier página, Chat o mensaje que les haga sentirse incómodos.

- Fomentar la confianza y la buena relación con hijos e hijas, para que

tengan libertad para contarnos cualquier contratiempo que hayan tenido en Internet.

- Proteger el ordenador con un buen antivirus, no sólo para evitar los virus, sino también accesos no autorizados, correo basura, programas de redireccionamiento de llamadas (*dialers*), etc.



4 uso y abuso de internet

4.2 decálogo de los derechos de la infancia en internet

- 1 Derecho al acceso a la información y la tecnología, sin discriminación por motivo de sexo, edad, recursos económicos, nacionalidad, etnia, lugar de residencia, etc. En especial este derecho al acceso se aplicará a los niños y niñas con discapacidad.

- 2 Derecho a la libre expresión y asociación. A buscar, recibir y difundir informaciones e ideas de todo tipo por medio de la Red. Estos derechos sólo podrán ser restringidos para garantizar la protección de los niños y niñas de informaciones y materiales perjudiciales para su bienestar, desarrollo e integridad; y para garantizar el cumplimiento de las leyes, la seguridad, los derechos y la reputación de otras personas.

- 3 Derecho de los niños y niñas a ser consultados y a dar su opinión cuando se apliquen leyes o normas a Internet que les afecten, como restricciones de contenidos, lucha contra los abusos, limitaciones de acceso, etc.



- 4** Derecho a la protección contra la explotación, el comercio ilegal, los abusos y la violencia de todo tipo que se produzcan utilizando Internet. Los niños y niñas tendrán el derecho de utilizar Internet para protegerse de esos abusos, para dar a conocer y defender sus derechos.
- 5** Derecho al desarrollo personal y a la educación, y a todas las oportunidades que las nuevas tecnologías como Internet puedan aportar para mejorar su formación. Los contenidos educativos dirigidos a niños y niñas deben ser adecuados para ellos y promover su bienestar, desarrollar sus capacidades, inculcar el respeto a los derechos humanos y al medio ambiente y prepararlos para ser ciudadanos responsables en una sociedad libre.
- 6** Derecho a la intimidad de las comunicaciones por medios electrónicos. Derecho a no proporcionar datos personales por la Red, a preservar su identidad y su imagen de posibles usos ilícitos.
- 7** Derecho al esparcimiento, al ocio, a la diversión y al juego, también mediante Internet y otras nuevas tecnologías. Derecho a que los juegos y las propuestas de ocio en Internet no contengan violencia gratuita, ni mensajes racistas, sexistas o denigrantes y respeten los derechos y la imagen de los niños y niñas y otras personas.
- 8** Los padres y madres tendrán el derecho y la responsabilidad de orientar, educar y acordar con sus hijos e hijas un uso responsable de Internet: establecer tiempos de utilización, páginas que no se deben visitar o información que no deben proporcionar, para protegerles de mensajes y situaciones peligrosas, etc. Para ello los padres y madres también deben poder formarse en el uso de Internet e informarse de sus contenidos.
- 9** Los gobiernos de los países desarrollados deben comprometerse a cooperar con otros países para facilitar el acceso de éstos y sus ciudadanos, y en especial de los niños y niñas, a Internet y otras tecnologías de la información para promover su desarrollo y evitar la creación de una nueva barrera entre los países ricos y los pobres.
- 10** Derecho a beneficiarse y a utilizar en su favor las nuevas tecnologías para avanzar hacia un mundo más saludable, más pacífico, más solidario, más justo y más respetuoso con el medio ambiente, en el que se respeten los derechos de todos los niños y niñas.

(Presentado por UNICEF el Día Internacional para una Internet segura 6-2-2004)



5

*uso y abuso de
los videojuegos*



5 uso y abuso de los videojuegos

Videojuego es todo tipo de juego digital interactivo con independencia de su soporte y de su plataforma tecnológica (videoconsola conectable a TV, ordenador, teléfono móvil, consolas de bolsillo, máquina recreativa).

Esta variedad de formatos ha contribuido a que los videojuegos hayan irrumpido con fuerza en nuestra sociedad y supongan una de las principales actividades de ocio. Hoy en día casi la mitad de la población es usuaria de videojuegos, predominando los varones frente a las mujeres, y los adolescentes frente a las personas de mayor edad.

Los videojuegos pueden clasificarse en:

- Juegos de estrategia (Ej.- Age of Empires, Civiltation, Warcraft). En ellos hay que trazar una estrategia para ganar al rival, administrando unos recursos limitados y anticipándose a los movimientos del otro. Favorecen la concentración, la orientación espacial, el razonamiento lógico y la capacidad de organización y planificación. Hay que vigilar si los valores que promueven son o no los adecuados.
- Juegos de aventura y de rol (Tomb Raider, Final Fantasy, Indiana Jones). Pueden proporcionar información sobre determinados temas que se estudian en clase, y motivar hacia su aprendizaje. Sin embargo, conviene analizar cuales son los valores que se transmiten.
- Juegos de deportes (Ej.- FIFA, NBA, Need for Speed). Recrean distintos deportes como fútbol, baloncesto, etc., en algunos casos con un gran realismo. Favorecen el desarrollo de habilidades psicomotoras, rapidez y precisión, a la vez que



5 uso y abuso de los videojuegos

umentan el conocimiento de las reglas y estrategias de los diferentes deportes. Pero hasta que se adquiere un cierto dominio sobre el juego, pueden producir nerviosismo, angustia y estrés.

- Juegos de simulación (Microsoft Flight Simulator, Zootycon, Los Simms). Permiten experimentar el funcionamiento de máquinas y situaciones sin los peligros que podría suponer en la vida real. Aportan conocimientos específicos y fomentan el desarrollo de ciertas habilidades. Es importante que los chicos y las chicas que juegan comprendan que están ante un modelo y que la realidad siempre es mucho más compleja. Puede provocar estados de excesiva tensión y nerviosismo en algunos jugadores.
- Juegos educativos (Tetris, Trivial). Aquí se incluyen una gran variedad de juegos pensados para desarrollar diferentes capacidades: espaciales, memoria, coordinación oculomanual, creatividad, desarrollo del lenguaje, de las matemáticas..., o la adquisición de conocimientos. No presentan ningún problema, aunque una excesiva adicción a los mismos podría conducir al aislamiento social.
- Juegos de acción (Doom, Hal Life). Consisten en pulsar determinados botones para que el personaje de la pantalla lleve a cabo diferentes acciones. Desarrollan la coordinación ojo-mano y la rapidez de reflejos. Son muy negativos tanto sus contenidos, como las actitudes y los contravalores que fomentan (violencia gratuita, destrucción, etc.). Pueden provocar nerviosismo y ansiedad.



- Juegos de Arcade (Mario, Sonic, Pacman). El usuario debe superar pantallas con laberintos, plataformas, etc., para seguir jugando. Contribuyen a desarrollar la orientación espacial, la atención, la memoria y la rapidez de reflejos. Los jugadores, ante las dificultades del juego, pueden manifestar nerviosismo y estrés.

Los videojuegos no son negativos en sí mismos, tienen ventajas e inconvenientes, e incluso pueden llegar a convertirse en una herramienta educativa dentro de la escuela. Conviene conocer todos estos aspectos para darles un uso adecuado. Ya que tenemos que convivir con ellos, lo mejor es integrarlos y utilizarlos de un modo inteligente.

Algunas de las ventajas de los videojuegos son:

- El intercambio de juegos puede favorecer el contacto social y la participación en actividades comunes, al igual que otras aficiones.
- Favorece la adquisición de perseverancia y de constancia, necesarias para alcanzar el objetivo del juego.
- Aumenta la tolerancia al fracaso, ya que el jugador perderá muchas veces.
- Estimula capacidades como la memoria, la coordinación visomotriz, la rapidez de reflejos, la creatividad, el razonamiento inductivo y deductivo, etc.
- Se adquieren conocimientos sobre diferentes áreas: lenguaje, matemáticas, historia, idiomas, informática, etc.
- Ayudan a "aprender a aprender".
- El logro de los objetivos del juego aumenta la autoestima del jugador y el reconocimiento social en su grupo de iguales.
- Proporcionan distracción y diversión.
- Desarrollan la capacidad de esfuerzo y la autocompetencia.

Algunos de los inconvenientes de los videojuegos son:

- Pueden producir nerviosismo y ansiedad.
- Pueden crear adicción, llegando a dedicarles un tiempo desproporcionado y a abandonar por ellos otros quehaceres.
- Algunas personas con dificultades para relacionarse con los demás, pueden usarlos como refugio y defensa de su problema.

- La agresividad que conllevan algunos juegos puede predisponer a aceptar la violencia con demasiada facilidad. Aunque las noticias proporcionan muchos ejemplos de violencia en el mundo real, en los videojuegos el usuario suele identificarse con el personaje de ficción y toma las decisiones por él.
- Estar demasiado tiempo jugando puede producir irritación y fatiga ocular, dolores de cabeza y lesiones en la muñeca. Si además la postura no es la correcta, puede originar dolores musculares y problemas de espalda.



5.1 *pautas para madres y padres sobre el uso de los videojuegos*

- Controla el tiempo de uso de los videojuegos y se estricto en su cumplimiento. No es cuestión de prohibirlo o de restringirlo al fin de semana, sino de encontrar un uso adecuado a las circunstancias de cada menor.
- Ofrece a tus hijos e hijas otras alternativas de ocio diferentes a los videojuegos.
- Juega con tus hijas e hijos a los videojuegos, es la única manera de conocer qué les atrae y cómo lo están viviendo. Utilízalos para fomentar la comunicación y la vida familiar, en vez de cómo "niñera".
- Selecciona sus juegos, evitando en lo posible los de contenido violento, racista, etc., asegurándote de que son adecuados para la edad del niño/a.



- Para evitar problemas en la vista, es importante que no jueguen más de una hora seguida, que mantengan una distancia adecuada con la pantalla y que la habitación esté bien iluminada.
- Vigila las reacciones de tu hijo/a si tiene problemas de nerviosismo o de epilepsia.
- Vigila un uso incorrecto de los videojuegos, como jugar nada más levantarse o aprovechar cualquier momento por pequeño que sea, disminución del rendimiento escolar, cambios en el comportamiento como impulsividad, egoísmo o violencia, abandono de amistades o aficiones, etc.
- Son preferibles los de PC, porque así el niño/a se familiariza con la informática mientras juega.
- También son preferibles los videojuegos sin un número excesivo de pantallas (pueden producir ansiedad al no llegar nunca al final) y en los que puedes guardar el punto en que te encuentras para continuar después desde allí.

5.2 *el uso de los videojuegos en la escuela*

Los efectos del uso de los videojuegos en la escuela dependen del profesorado, por un lado, de su acierto en la selección de los mismos, y por otro lado, de su habilidad para establecer el momento y la forma de utilización.

Tener un ordenador con videojuegos educativos en el aula puede ser un método adecuado para el desarrollo de diferentes capacidades y habilidades en todo el alumnado. Además, dado su carácter lúdico y motivador, puede servir como premio para los chicos y chicas que realizan un determinado trabajo o que mejoran un comportamiento.

Con el alumnado más mayor, se puede analizar los videojuegos más conocidos y debatir en clase los valores que transmiten, reflexionando sobre el peligro y las consecuencias de asumir dichos contravalores en la vida real. De este modo, al utilizar los videojuegos para una actividad de grupo, se convierten en instrumentos de socialización.





A anexo

A propuestas de actividades lúdico-educativas para el aula

La escuela no debe estar al margen de la importancia de la actividad lúdica y debe hacer propuestas que puedan contrarrestar los efectos de la publicidad y la TV. Una actividad lúdica puede ser educativa y fomentar la participación, colaboración, actividad, reflexión y crítica, siempre respetando las edades del alumnado y respondiendo a sus motivaciones.

- Introducir juegos de ver y oír para competir con los videojuegos. Producir un corto con una cámara de video con los chicos y chicas. Elaborar dibujos animados.
- Ver en el aula programas que les gustan y analizarlos conjuntamente. Intentar modificarlos eliminando estereotipos e introduciendo valores positivos.
- Juegos cooperativos para que aprendan a disfrutar del propio juego, a cooperar y a comunicarse y resolver conflictos de manera positiva. Transformando los juegos tradicionales en juegos de cooperación en los que nadie gana o pierde sino que entre todos se consigue una meta.
- Desmitificar los roles de ganador y perdedor y aprender a valorar los logros personales para desarrollar autoestima, autoconfianza y aceptar el miedo al fracaso.

- Buscar y analizar los juguetes bélicos para descubrir el modelo de sociedad que transmite su publicidad: violencia, desconfianza, miedo, rivalidad, rencor. Ordenar y clasificar los juguetes por niveles de agresividad que generan. Buscar alternativas de juguetes que favorezcan el desarrollo de valores alternativos.
- Juegos de resolución de conflictos basados en el diálogo, cooperación, comunicación, en los que ellos mismos deban solucionar el conflicto (estableciendo normas y negociando).

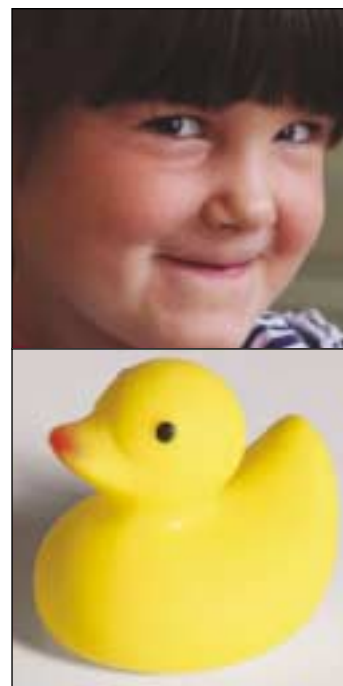
- Ayudándoles a observar y explicar el conflicto y soluciones, cómo y cuándo resolverlo, y enseñarles técnicas para establecer diálogos y habilidades de comunicación.



- Es importante tener en cuenta que el profesorado debe ofrecer un modelo adecuado en la resolución de conflictos y en la comunicación con los/las alumnas.
- Que cada niño/a escriba una lista con los juguetes que tiene. Que analicen de estos juguetes con cuáles juegan, con cuáles no, cuál les ha desilusionado desde el principio y apenas han jugado y porqué. Todas estas reflexiones individuales se ponen en común y se analizan las características de los juguetes con los que juega la mayoría, y también las características de los juguetes con los que menos han jugado, para llegar a concluir con lo que les gusta más o menos de los juguetes, y, cuáles son sus celos.
- A jugar sin juguetes: inventar juegos sin juguetes, o buscar a través de distintos medios (preguntando a los padres/madres; buscando en libros; en la web; en enciclopedias...) juegos para los que no se necesitan juguetes y hacer una sesión para jugar con estos juegos. (Se pueden hacer fichas y colocar en la clase, para que los alumnos/as puedan jugar en el recreo y luego comentar cuáles les gustan más, en cuáles son más hábiles...etc.).



- Recordar la última lista de regalos de cumpleaños. Analizar dónde conocieron cada uno de los juguetes de esa lista: en televisión, en folletos de propaganda, directamente en la tienda, lo tenía un amigo, etc.
- Presentarles fotografías de juguetes no comerciales, es decir, de los que no se hace publicidad, para ver si los conocen. De este modo pueden darse cuenta de que existen muchos más juguetes de los que vemos en los anuncios.
- Escribir un listado con las formas que conocen de publicidad (anuncios en TV, radio, folletos, vallas publicitarias, etc.).
- Analizar otras formas de publicidad más sutiles, como series de dibujos animados, el negocio comercial que acompaña a todas las películas, las promociones, y los clubes infantiles que tienen determinadas marcas.
- Escribir una lista con los juegos a los que sólo juegan las niñas, otra con los que sólo juegan los niños, y otra con los que juegan juntos. Para que un juego pertenezca a la categoría de "solo de niñas", no tiene que haber jugado nunca ningún niño, y viceversa.
- Establecer un "día sin diferencias", en el que las niñas enseñen a los niños a jugar a alguno de sus juegos, y los niños enseñen a las niñas alguno de los suyos. Después, compartir la experiencia: que les ha gustado y que no, si les ha resultado fácil enseñarles el juego a los otros, qué ideas preconcebidas tenían sobre el juego y si alguna ha cambiado, etc.
- Día del juego (espacio abierto con participación de padres y madres). Organizar juegos padres/madres/niños/niñas.
- Ver varios anuncios de juguetes y analizarlos: que juguetes presentan como juguete de niño o como juguete de niña, cómo es la forma de jugar de cada uno, cuando aparecen jugando juntos cómo se comportan. Compararlo con la realidad, con el modo en que se portaron cuando jugaron juntos.



- Ver varios anuncios de televisión y analizar que trucos utilizan para manipularnos y convencernos de que compremos ese producto: músicas pegadizas, mezclar imágenes reales con dibujos animados, simular los movimientos de los muñecos, etc.
- Por grupos, crear diferentes juegos de tablero. A partir de un camino de casillas igual se pueden hacer juegos diferentes variando los dibujos, los objetos que hacen de fichas o las reglas del juego. Después ir rotando los juegos para que todos los grupos jueguen a todo.
- Sesiones de intercambio y/o banco de juguetes (compartir/intercambiar juguetes con los que algunos niños/as no juegan con otros niños/as).
- Talleres de construcción de juguetes. Por grupos, utilizando cajas de cartón, diferentes materiales, o incluso algún juguete, crear un juguete diferente. Ponerlos en común.



- Reflexionar sobre lo similares que son a veces unos juguetes a otros, sobre cómo podemos transformarlos y prescindir de muchos de ellos, y sobre cómo nos hemos sentido creando nuestros propios juguetes frente a como nos sentimos al comprarlos.
- Conocer diferentes juegos que se pueden realizar con un mismo juguete, como por ejemplo con una pelota, con la que se puede jugar a fútbol, a balón-prisionero, a sobre...
- Preguntar a padres/madres y abuelos/as por juegos a los que ellos jugaban, y ponerlos en común. Aprender cómo se juega y dedicar un día a jugar a este tipo de juegos.
- Observación de juegos de los/as niños/as: comportamiento de cada uno; reacciones y habilidades sociales; uso de la comunicación para resolver los conflictos; método para el establecimiento de las normas, etc.



- Taller de ludoteca en el centro (una vez cada 15 días, por ejemplo, con la presencia de algún padre/madre).
- Juegos con los abuelos (los abuelos/as enseñan juegos tradicionales).
- Videojuegos: analizar con plantillas de observación (primero análisis espontáneo de los niños) en el aula y luego los que los niños/as tienen en casa. Luego comentar en el aula y reflexionar cada uno de los aspectos observados.

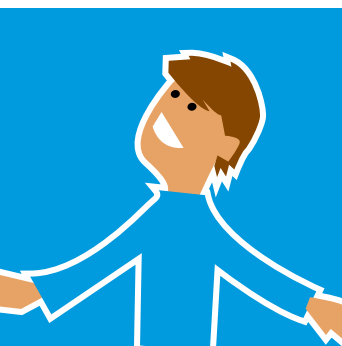


B *propuestas de actividades lúdico-educativas para madres y padres*

- Juegos de mesa o juegos con reglas: pueden fomentar la participación, colaboración, comunicación, conocimiento mutuo, razonamiento, enseñar a aceptar la derrota, a saber ganar.
- Juegos de lenguaje: razonamiento verbal, enriquecer vocabulario, motivación para el aprendizaje.
- Construir rompecabezas en equipo de distinto número de piezas en función de la edad de los niños/as.
- Manualidades, dibujo, expresión plástica.
- Cocinar recetas sencillas o complejas en función de las edades de los niños/as.

- Lecturas colectivas (cuentos, novelas, periódicos, revistas, poesía, teatro).
- Representar cuentos (clásicos o inventados) con títeres. Ir rotando los miembros de la familia en los papeles de titiritero y público.
- Patinar.
- Visitar los museos de la ciudad.
- Visitar el parque de atracciones.
- Visitar locales de diversión infantil.
- Salir al campo.
- Coleccionar plantas de la zona y clasificarlas mediante el uso de distintos canales de información: enciclopedias, Internet, visitas a bibliotecas.
- Jugar al aire libre (deportes, juegos tradicionales).
- Ir al teatro, al cine, a un concierto de música clásica o música pop y después comentar las obras o películas.
- Indagar sobre temas de interés para los niños/as.
- Ver la TV con ellos/as y analizar sus contenidos, imágenes, lenguaje.
- Jugar juntos a los videojuegos.
- Visitar un plató de televisión.
- Visitas a casa de amigos/as.
- Hacer anuncios de TV con dibujos o con una videocámara.
- Dividir a la familia en dos equipos. Uno esconde un "tesoro" y pone pistas para que el otro equipo lo encuentre. Si al final el tesoro se puede compartir, como caramelos o tizas de colores, mejor.
- Jugar a adivinar el título de una película o cuento con mímica.





C pautas de observación para el profesorado

Por todos es sabida la importancia que tiene el conocer bien a nuestros alumnos/as en todos los campos de su actividad, y en este caso concreto en el juego, porque entre otras razones, nos ayudará a comprender algunos de los comportamientos no registrados como formas "típicas". En este caso, la observación es el único método de evaluación debido a que el juego es una actividad espontánea del niño/a.

Hay que tener cuidado con la interpretación de los datos obtenidos, por este motivo se completará con cuestionario para los niños/as y otro para las familias.

Se trata de detectar, por un lado, actitudes sexistas del alumnado con el fin de incidir en aspectos metodológicos y en el planteamiento de objetivos actitudinales dentro del aula. Los valores se trabajan hasta que se convierten en hábitos globales morales y educativos.

Los valores deseables deben educarse desde todos los ámbitos y niveles, observando conductas como:

Conductas positivas	Conductas negativas
esfuerzo	pasividad
orientación a la tarea	falta de respuesta
responsabilidad	llamadas de atención
pedir información	obstaculizar / rechazar
dirigir u ordenar / autonomía	dependencia
amistad / sensibilidad / solidaridad	amenazar o agredir

objetivo 1: conocer los juegos del alumnado

- Intereses: tipos de juegos que los alumnos/as realizan de manera espontánea y libre.
- Estilos de relación: tipos de grupos de juego.
- Valores y creencias erróneas de los alumnos/as con respecto a las diferencias sexuales.



Aspectos a observar:

- Actitud general. Actitud e iniciativa de juego en los momentos de recreo, si se organizan, se incluye en un grupo o prefiere jugar solo/a.
- Tipos de juego que realizan: juego motor, juegos de reglas.
- Relaciones que establece el alumnado: grupos de chicos solos, de chicas, o mixtos; heterogéneos u homogéneos (culturas, edad), cohesión de los grupos (temporales o frecuentes).
- Manifestaciones externas: conflictos (peleas) y frecuencia, liderazgos, rechazo de algún alumno/a y características del mismo.

Debido a que el espacio condiciona el tipo de juegos que los alumnos/as realizan deberían realizarse las observaciones del juego libre tanto en espacio reducido del aula como en el patio.

La observación del juego libre entraña algunas dificultades:

- Las personas adultas son desconocedoras en general de los juegos que realiza el alumnado.
- En grandes espacios la observación desde la distancia no permite valorar aspectos importantes relativos al contenido del juego (lenguaje que se utiliza, relaciones que se establecen, desarrollo del juego y valores que se expresan).
- La observación de las personas adultas no permite el desarrollo espontáneo del juego por parte del alumnado.

Por estas razones, la observación debería complementarse con un cuestionario a los alumnos que debería ser anónimo para que pudieran expresar sus opiniones sin condicionamientos.



cuestionario para el alumnado

¿A qué juegos te gusta jugar en el patio?

.....

¿A qué juegos te gusta jugar en casa?

.....

¿A qué juegos te gusta jugar solo/a?

.....

¿A qué juegos te gusta jugar con otros/as?

.....

Si eres chico, ¿prefieres jugar, con otros chicos, o con otras chicas?

¿Por qué?

.....

Si eres chica, ¿prefieres jugar, con otras chicas, o con otros chicos?

¿Por qué?

.....

Si eres chico ¿a qué juegos juegas o crees que puedes jugar con chicas?

.....

¿Por qué?

.....

Si eres chica ¿A qué juegos juegas o crees que puedes jugar con chicos?

.....

¿Por qué?

.....

Si eres chico ¿a qué juegos crees que puedes ganar a los chicos?

.....

¿Y a las chicas?

.....

Si eres chica ¿a qué juegos crees que puedes ganar a las chicas?

.....

¿Y a los chicos?

.....

¿Con qué chicos o chicas te gusta jugar más?

.....

¿Por qué?

.....

¿Con qué chicos o chicas te gusta jugar menos?

.....

¿Por qué?

.....



¿Qué haces cuando pierdes?

.....

¿Qué haces cuando ganas?

.....

Si eres chico, ¿Te gustaría ser chica? ¿Por qué?

.....

Si eres chica ¿Te gustaría ser chico? ¿Por qué?

.....

Cuando alguien con quien estás jugando hace trampa ¿qué haces?

.....

¿Por qué crees que son importantes las reglas en el juego?

.....



objetivo 2:

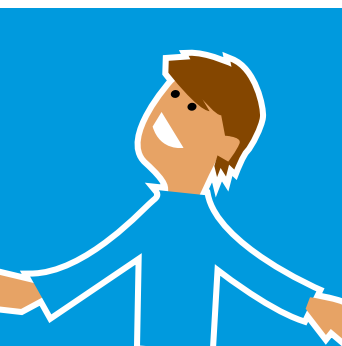
conocer el tipo de cultura al que pertenecen los niños/as y los valores familiares que se refieren a las diferencias de sexo

- Relaciones entre los padres/madres: distribución de poder; esquemas de toma de decisiones, división del trabajo, esquema de comunicación; grado de acuerdo, relaciones afectivas.
- Actitudes parentales hacia los hijos y las hijas: objetivos educativos; conceptos sobre los roles materno y paterno; actitudes hacia los distintos procedimientos de disciplina; aceptación y expectativas con respecto a los hijos/as.

Uso de lenguaje adecuado por parte del profesorado como medio de transmitir y adquirir información.

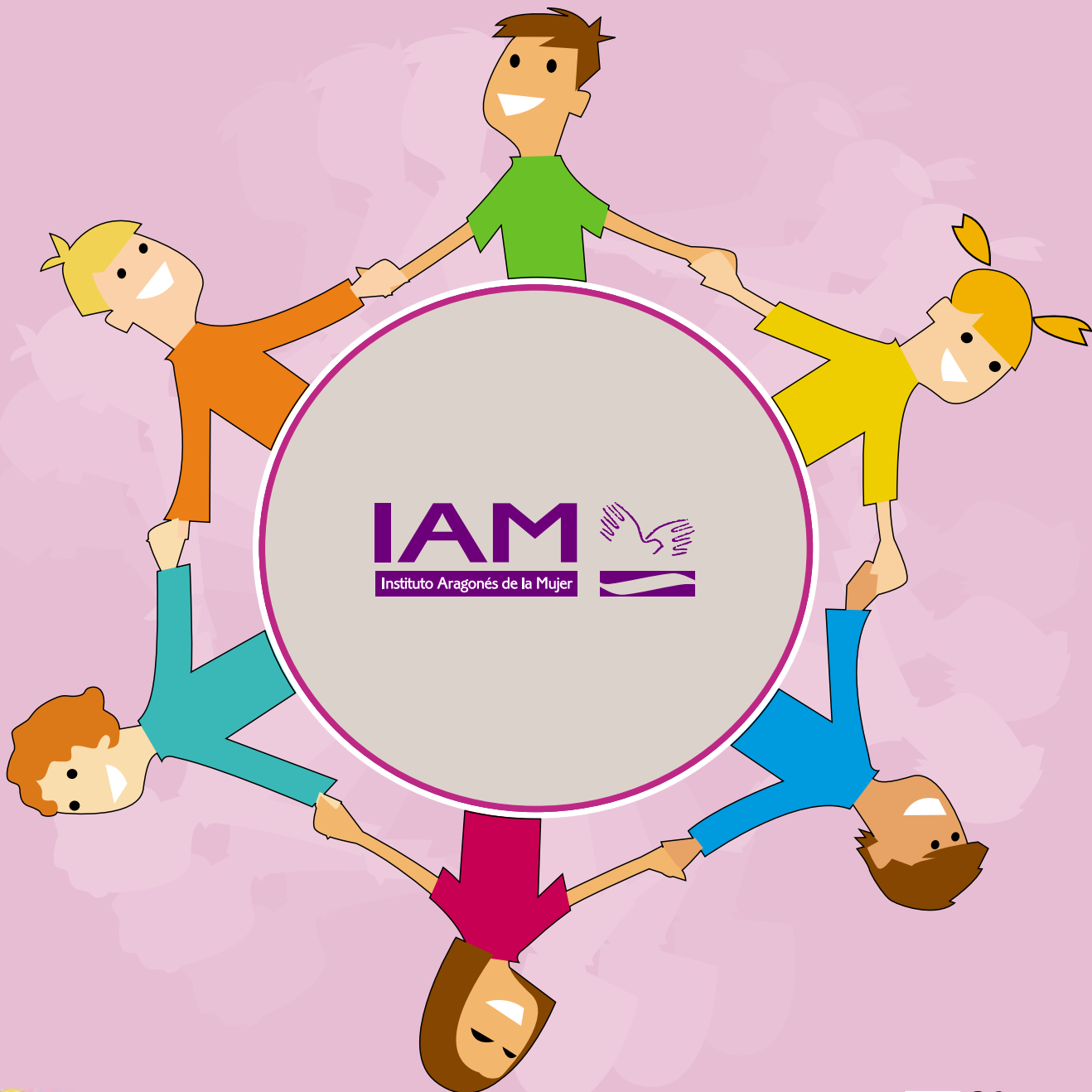
Para la consecución de este objetivo, además de partir de la situación personal de cada uno (número de personas que viven en casa y tipo de parentesco – madre, padre, hijo/a, abuelo/a...–, profesión y horas que trabaja – jornada completa, media jornada – la madre, el padre..., es importante reflexionar acerca de las siguientes cuestiones:

- Tareas domésticas que suele realizar la madre.
- Tareas domésticas que suele realizar el padre.
- Tareas domésticas que suele realizar cada uno de los hijos/as.
- ¿Quién pone las normas en casa?
- ¿Quién pone los castigos en casa?
- ¿Quién ayuda a los hijos/as en las tareas escolares?
- ¿Jugáis con vuestros hijos/as? ¿Quién y a qué?
- Si tu hijo/a tiene un problema ¿a quién se lo contaría?
- ¿Qué le pedirías al futuro para cada uno de tus hijos/as?
- Quién decide cuántas horas de TV ven los hijos/as.
- Programas que ven.
- Tienen TV en la habitación.
- Horas dedicadas a los videojuegos por los distintos hijos/as.



Bibliografía

- APARICI, R. (1993). La revolución de los medios audiovisuales. Madrid: De la Torre.
- KATE GREENAWAY. Libro de juegos. Libertarios / prodhuti S.A.
- PÉREZ DE PABLOS, S. El papel de los padres en el éxito escolar de los hijos. Punto de lectura. Santillana.
- SEDUPAZ (1992): Aprender a jugar, aprender a vivir. Carpeta de campaña. Madrid: APDHE.
- www.menorenlared.com
- www.auc.es (Asociación de usuarios de la comunicación).



IAM
Instituto Aragonés de la Mujer

