

# Dossier didáctico

**Las reglas del juego están cambiando**

CAMPAÑA DEL JUEGO Y EL JUGUETE NO SEXISTA, NO VIOLENTO  
[www.juntadeandalucia.es](http://www.juntadeandalucia.es)





¡Hola! Nos encanta tenerte por aquí :)  
**¿Por dónde empezamos?**

Pulsa sobre una de las dos opciones

**DECÁLOGO**

Para cambiar las reglas del juego

**ACTIVIDADES**

Para cambiar las reglas del juego



# NUEVAS reglas DEL juego

DECÁLOGO

Leer





“Laura ha logrado que cumpla  
mi sueño de ir a la Luna”





# Decálogo

## NUEVAS REGLAS DEL JUEGO

1

### Juguetes, ni de niños ni de niñas: sólo juguetes.

Usar etiquetas en los juegos les limita. Ampliar sus horizontes de juego es desarrollar sus aficiones, así como multiplicar las metas y logros en el futuro.

2

### Elegimos juguetes según edad.

Hay una edad para todo y un juego para cada edad: esta es la mejor forma de elegir de acuerdo a lo que les guste y las habilidades según la etapa de vida en la que se encuentran.

3

### Enseñamos autonomía.

Aprender a cuidarse y a cuidar de otras personas. A través de los juegos didácticos comienzan a descubrir las responsabilidades y los cuidados.

4

### Igual pero diferentes.

Juegos y lecturas que introduzcan a los y las participantes en la multiculturalidad para fomentar la empatía, el respeto al prójimo y a la diversidad de costumbres.

5

### Mirando más allá de las nuevas tecnologías.

Explorar el aprendizaje en movimiento, salir al aire libre y disfrutar de un paseo en bicicleta son excelentes alternativas para fomentar el desarrollo psicomotriz. Así fomentaremos hábitos saludables como la actividad física de manera regular.

6

### Usamos el diálogo como solución.

Evitar juguetes y videojuegos violentos y con lenguaje sexista, así como aquellos que muestran comportamientos agresivos hacia las mujeres. Asimilar la resolución de problemas de forma dialogante y cooperativa es primordial para su desarrollo como personas adultas.

7

### Desmontar los estereotipos.

Optar por diferentes tipos de juguetes les proporcionará la visión de que hay distintos estándares de belleza, lo que reforzará su autoestima.

8

### Habilidades y creatividad.

Impulsaremos con sus juegos la mejora de sus habilidades y su creatividad, ya sean rompecabezas, juegos de construcción o actividades artísticas.

9

### Cantidad no significa felicidad.

Un mayor número de juguetes no aumentará sus horas de juego, ni su creatividad.

10

### Escuchar, escuchar... Y comprender.

Tienen toda la vida por descubrir y muchas preguntas que hacer. Participa en sus juegos y haz que reflexionen, ampliando siempre sus miras. Somos el espejo en el que se miran.





# Actividades PARA CAMBIAR LAS reglas DEL juego

Información

Actividades





En un mundo en constante evolución, la forma en que percibimos y nos relacionamos con los demás está sujeta a cambios. Con la campaña **“Las reglas del juego están cambiando”**, creada por la Junta de Andalucía, nos embarcamos en una misión educativa dirigida tanto a las familias como al profesorado. Esta campaña busca abordar y desmantelar tanto el sexismo como la violencia que, a menudo, se encuentran arraigados en algo tan fundamental como los juguetes.

Los juguetes son mucho más que simple entretenimiento; son herramientas esenciales en el desarrollo infantil, que influyen en cómo los niños y niñas comprenden e interactúan con el mundo, cómo se interrelacionan con los demás y construyen su identidad. Sin embargo, los estereotipos de género tradicionales pueden limitar estas experiencias.

Queremos ofrecer un recurso práctico para poder abordar estas importantes cuestiones de forma lúdica y educativa. Las actividades propuestas buscan crear un ambiente de aprendizaje inclusivo y respetuoso, donde niños, niñas y personas adultas puedan aprender y crecer.

Por nuestra parte, queremos que esto sea una invitación a las familias y al profesorado para colaborar en la creación de un futuro más igualitario. Rediseñando las reglas del juego, abriendo las puertas a esta transformación social tan valiosa y enriquecedora para todos y todas. Os invitamos a ser parte de este positivo cambio.

**Actividades**





# ¡Adelante, escoge una actividad!

Pulsa sobre una de las opciones

## ¡Truequejuego!

Actividad solo para las aulas

## ¡Colorea y desafía estereotipos!

Actividad para realizar por familias y profesorado

## ¡Retos creativos para combatir los estereotipos!

Actividad para realizar por familias y profesorado

## ¿Quién es quién?

Actividad para realizar por familias y profesorado

## Viaja por el mundo a través de los juguetes

Actividad para realizar por familias y profesorado

## Marionetas por la igualdad

Actividad para realizar por familias y profesorado







"Gracias a Carlitos ahora  
también cocino"





# ¡Truequejuego!

Actividad solo para las aulas

**Truequejuego** es una actividad pensada para fomentar el intercambio de juguetes y libros en las aulas. Para la misma se debe dedicar una zona de la clase: un rincón preparado para este punto de intercambio, o una estantería donde el alumnado pueda aportar aquello que quieran intercambiar.

Para implantar dicho punto, se explicará qué es un intercambio entre aquellos juguetes y libros que no usan o que no les gustan, para que otras personas puedan darles una nueva vida. Se propondrá que cada alumno o alumna traiga un juguete o un libro.

Asimismo, dejaremos claro que, si se aburren del juguete o libro que han escogido, podrán retornarlo al aula para que vuelva a tener otra oportunidad.

De esta forma incentivamos la reutilización, la economía circular, así como que aprendan a cuidar y responsabilizarse de sus pertenencias.

Animamos al profesorado también a realizar una dinámica en la que se cree un cartel que anuncie el **¡Truequejuego!**, para más tarde colgarlo en el sitio de la clase donde corresponda el punto de intercambio.





# ¡Colorea y desafía estereotipos!

Actividad para realizar por familias y profesorado

En este apartado, se adjuntan distintos coloreables que se pueden imprimir que representan distintos juguetes en papeles que no suelen ser los suyos: una muñeca astronauta, un robot cuidando un bebé, un Furby corriendo una maratón...

De esta forma, **las reglas del juego están cambiando**, y al igual que los juguetes pueden ser lo que quieran, ¡los niños y niñas también!

[Ver coloreables](#)





# ¡Retos creativos para combatir los estereotipos!

Actividad para realizar por familias y profesorado

En esta actividad, se pretenden usar los juegos de rol y las dramatizaciones para abordar distintas situaciones, que puedan darse en la realidad o ficticias, que hagan reflexionar y debatir. Se busca promover la igualdad y el respeto entre iguales, así como enfocarnos en el desarrollo de las habilidades comunicativas y el pensamiento crítico.

Se fomentará la igualdad de género y el respeto mutuo, la resolución de conflictos al mismo tiempo que desarrollan su capacidad, creando un espacio de aprendizaje compartido, ya sea dentro de la familia, como entre profesorado y alumnado.

Proponemos algunos **juegos de rol** →

## **Poderes por la igualdad:**

En este juego, cada uno debe imaginar que es un superhéroe o una superheroína, y qué poder tendría para luchar por la igualdad. Se debe animar a que los dibujen y coloreen, dándoles la máxima personalidad. Luego, cada uno deberá compartir con el grupo su personaje, nombre, superpoder. Más tarde, la persona responsable deberá dinamizar la conversación sobre cómo cada cual puede aportar a la igualdad en el día a día.

## **Latienda de los juguetes:**

En este juego se simula que es una tienda de juguetes. Alguien hace el rol de vendedor/a y otro el rol de comprador/a, que quiere adquirir un juguete que no se ajuste a los estereotipos de género. El/la vendedor/a debe insistir en por qué ese y no otro que encaje en los estereotipos marcados, y el niño o niña que haga de cliente deberá defender la selección de juguetes libremente. Como materiales pueden añadirse juguetes del aula o de la casa, según el contexto en el que se desarrolle la actividad.

Más tarde, se debe realizar una discusión grupal dirigida por la persona adulta sobre cómo los juguetes no tienen género y la importancia de la elección libre, así como generar un espacio en el que los niños y niñas puedan expresar sus sentimientos y experiencias, si en algún momento se han sentido cuestionados a la hora de elegir un juguete.

## **Resolviendo conflictos en equipo:**

Se expone una problemática relacionada con el sexismo, se divide la clase en grupos y se les pide que debatan en cómo solucionarían dicho problema. Luego, entre dichos grupos, deberán debatir qué soluciones creen mejor para afrontar dicho problema de forma común.

Algunas problemáticas que pueden exponerse:

- Un niño al que no le permiten jugar con muñecas.
- Una niña a la que no le dejan tener el pelo corto.
- Un niño que se ríen de él por pintarse las uñas.

Además de trabajar la resolución de conflictos y el trabajo en grupo, se pueden tratar temáticas muy diversas más allá del sexismo, como puede ser el *bullying*.





# ¿Quién es quién?

Actividad para realizar por familias y profesorado

En esta actividad se pretende trabajar los sesgos cognitivos y cómo relacionamos con hombres o con mujeres las acciones y tareas que vemos. Se mostrarán distintas imágenes, con *zoom*, donde no pueda localizarse si es una mujer o un hombre debiendo adivinarlo.

Los sesgos cognitivos, en este caso, derivados de los estereotipos de género, son las ideas preconcebidas que tenemos en la mente sobre hombres y mujeres sin ser conscientes, por lo que son muy difíciles, e incluso, imposibles de impedir que operen en los juicios que hacemos sobre lo que percibimos.

En este caso, se pretende trabajar dichos sesgos de género, por ejemplo cuando se relaciona la cocina con una mujer o una insignia directamente con un hombre.

Te dejamos en las páginas siguientes diversos ejemplos que puedes comenzar a usar, pero luego puedes retarte a ti mismo también para buscar nuevos ejemplos y encontrar nuevas acciones que rompan los estereotipos de género.

[Ver ejemplos](#)





Soluciones





Más ejemplos

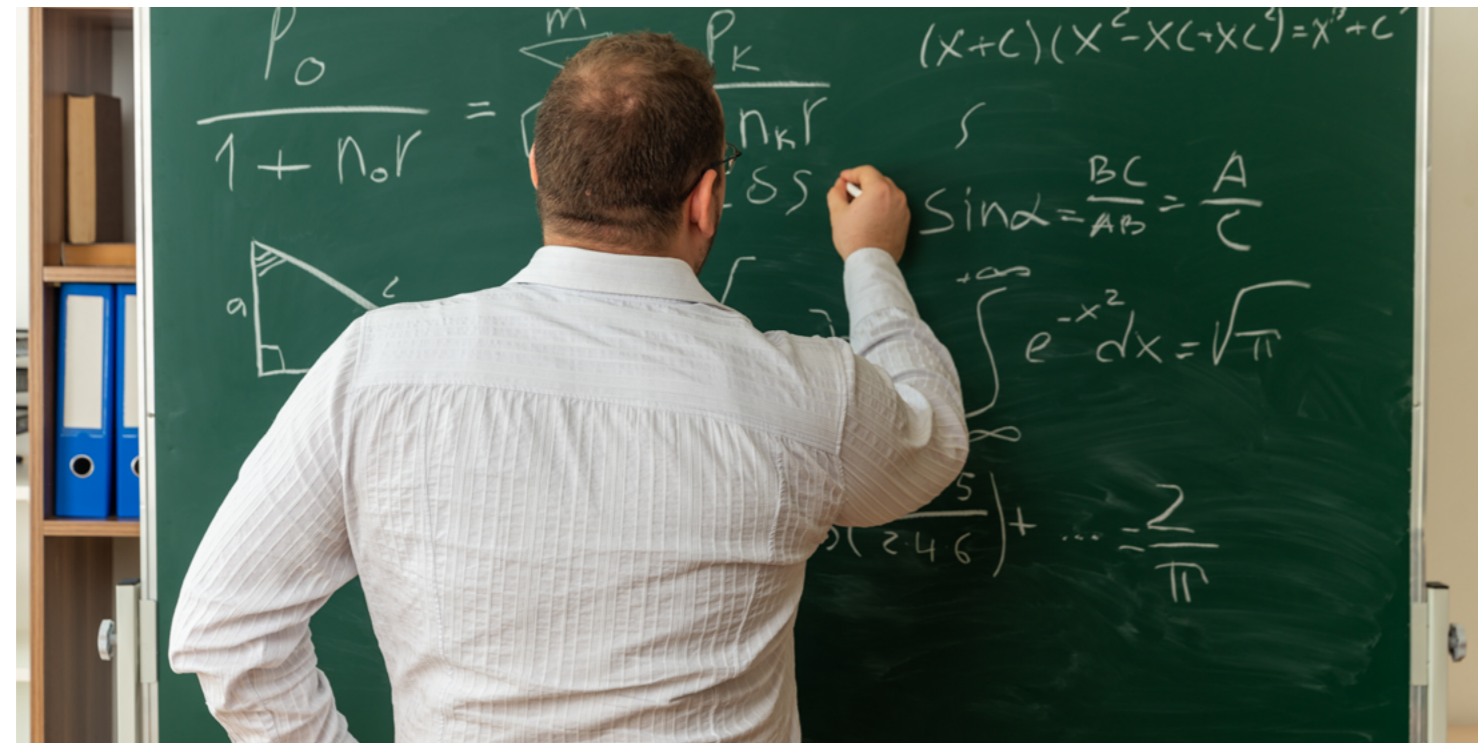




Soluciones









# Viaja por el mundo a través de los juguetes

Actividad para realizar por familias y profesorado

En esta actividad se pretende incentivar la curiosidad de los niños y niñas, así como la empatía mientras se promueve la diversidad cultural al conocer la pluralidad de juguetes que puede haber en el mundo.

Se mostrará un mapamundi, con distintos puntos geográficos señalados, a los cuales pertenece un juguete distinto típico de cada país, ya sean muñecas, instrumentos musicales, figuras de acción...

De primeras deberemos, dando pistas, intentar que adivinen a qué país pertenece. Explicaremos de dónde proviene cada juguete, alguna curiosidad sobre la cultura, creando una conversación donde cada uno pueda contar lo que conoce de ese país en concreto.

Deberá hablarse de los estereotipos que tienen en relación con cada país, y cómo puede verse la violencia sexista en otros sitios, siempre acordes a la edad que tengan.

Tras el debate, se les invita a crear un juguete que acabe con la violencia y los estereotipos de los que se han reflexionado anteriormente, para luego comentarlos todos juntos, haciendo un dibujo y dándole nombre.

**Ejemplos**





### **KENDAMA**

Es un juguete originario de Japón, que suele ser de madera. Tiene forma de martillo, con una púa en lo alto y una bola atada con una cuerda. Dicha bola cuenta con un agujero. El juego consiste en encajar la bola en dicha púa, o en alguna de las dos superficies del "martillo".



### **BÚMERAN**

El búmeran es el juguete más conocido de los aborígenes australianos. Hace falta práctica para lanzarlo de forma perfecta y conseguir que vuelva a ti, por lo que tendremos que ser constantes en el ejercicio físico y en la práctica. Aunque el más conocido sea el australiano, se han encontrado en muchos puntos del mundo, ¡hasta en la tumba de Tutankamón!



### **MATRIOSHKA**

Las matrioshkas son muñecas tradicionales de Rusia, que se originaron a finales de 1890. Son de maderas y huecas en su interior, donde vuelven a albergar una muñeca más pequeña. Como mínimo suelen ser 5 muñecas, siempre en número impar y no suelen superar la veintena.



### **LAS MUÑECAS MARÍAS**

Las muñecas Marías son típicas de México, originarias del Estado de México y Michoacán, elaboradas por el grupo étnico mazahua. Llevan indumentarias típicas de la región y son hechas artesanalmente sin máquinas ni pegamentos.





# Marionetas por la igualdad

Actividad para realizar por familias y profesorado

Comenzamos charlando sobre la importancia de la igualdad de género y la no violencia, además de animarles a compartir sus perspectivas y experiencias.

Tras esta charla, se proporcionarán los materiales necesarios para que hagan su propia marioneta libre de estereotipos de género. Cuando estén las marionetas hechas, se harán grupos y cada uno deberá hacer un pequeño guión, que protagonizarán los títeres, evidenciando situaciones cotidianas donde se promueva la igualdad de género y la no violencia.

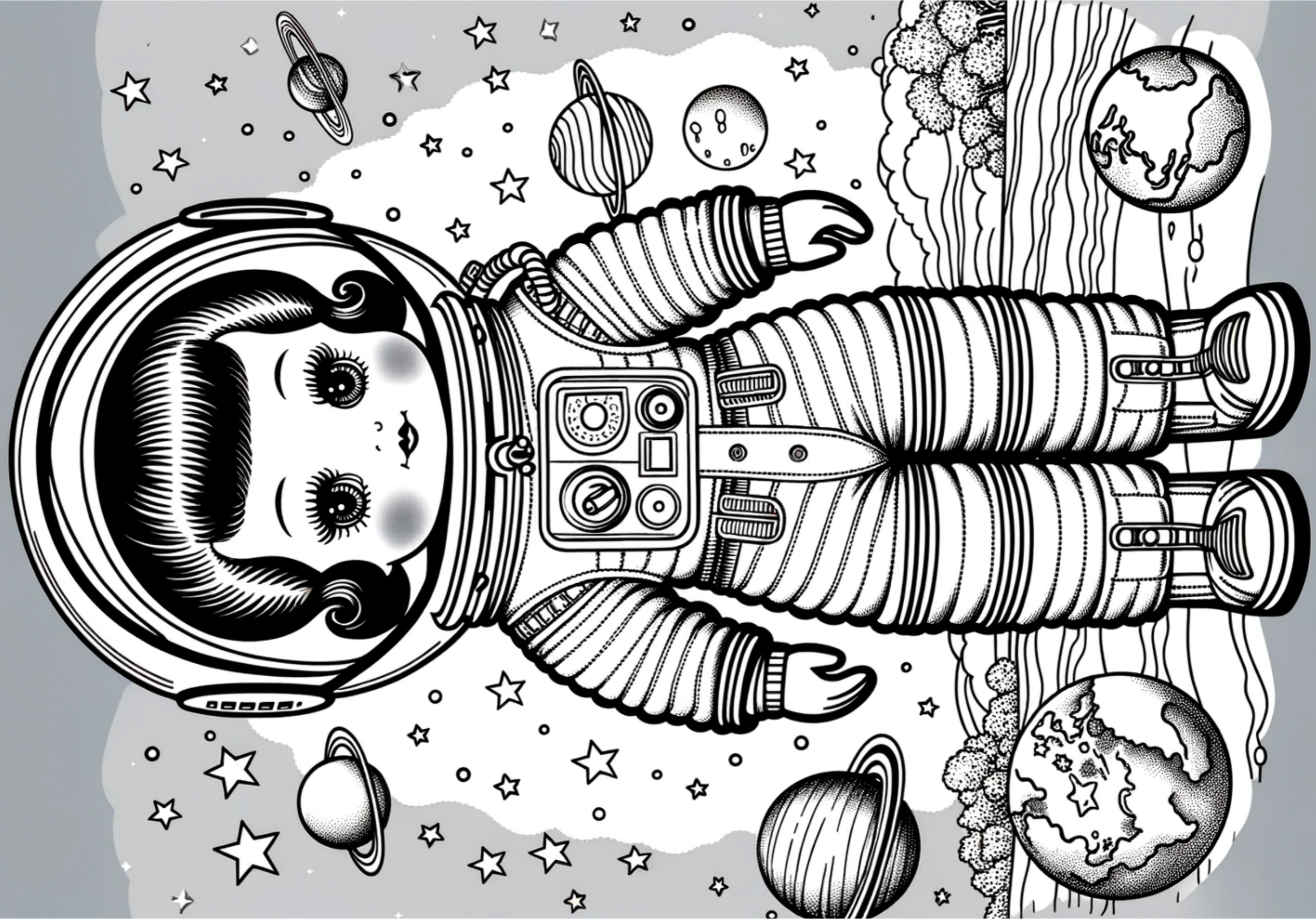
**\*Esta actividad es posible que requiera el tiempo de diversas sesiones.**

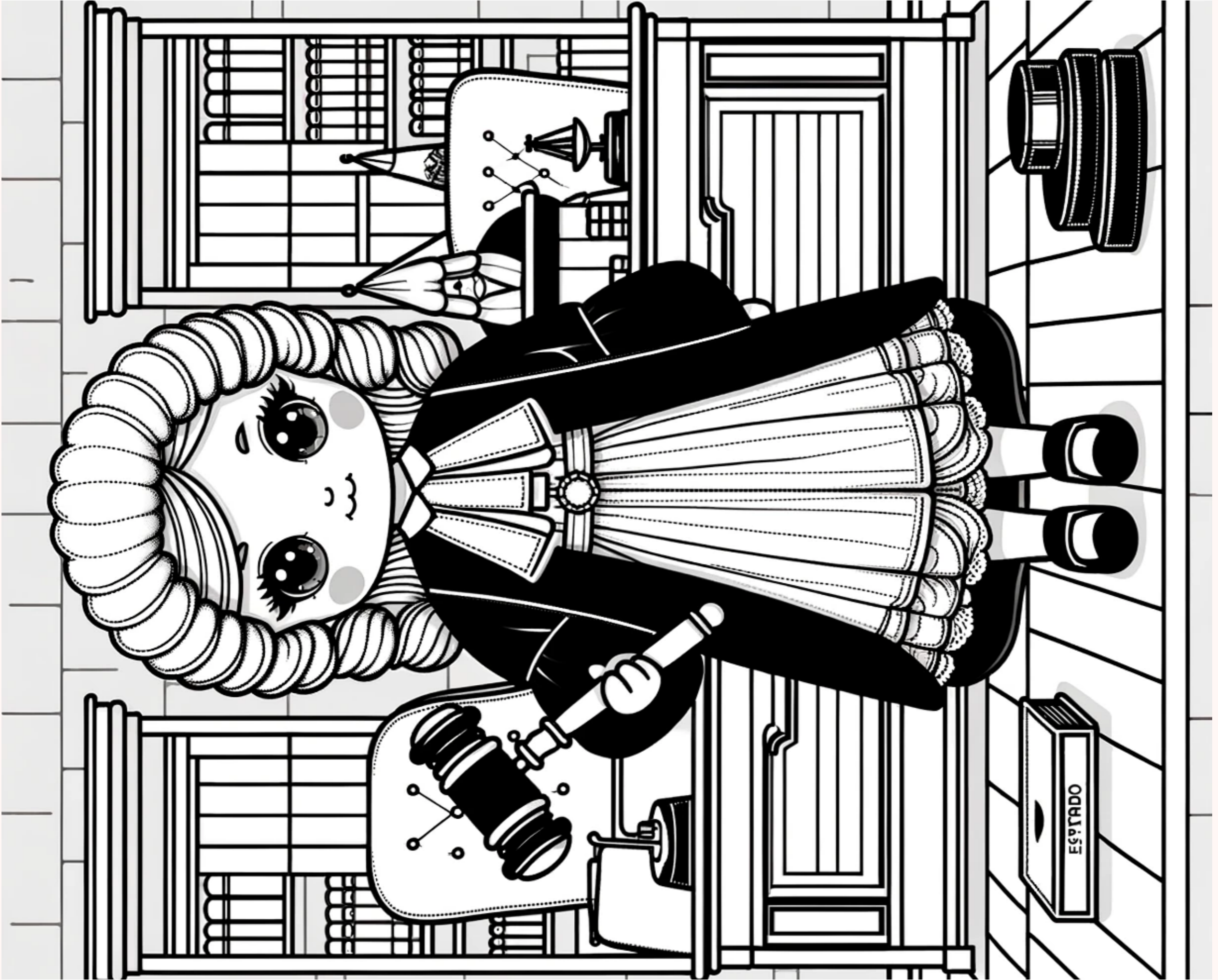


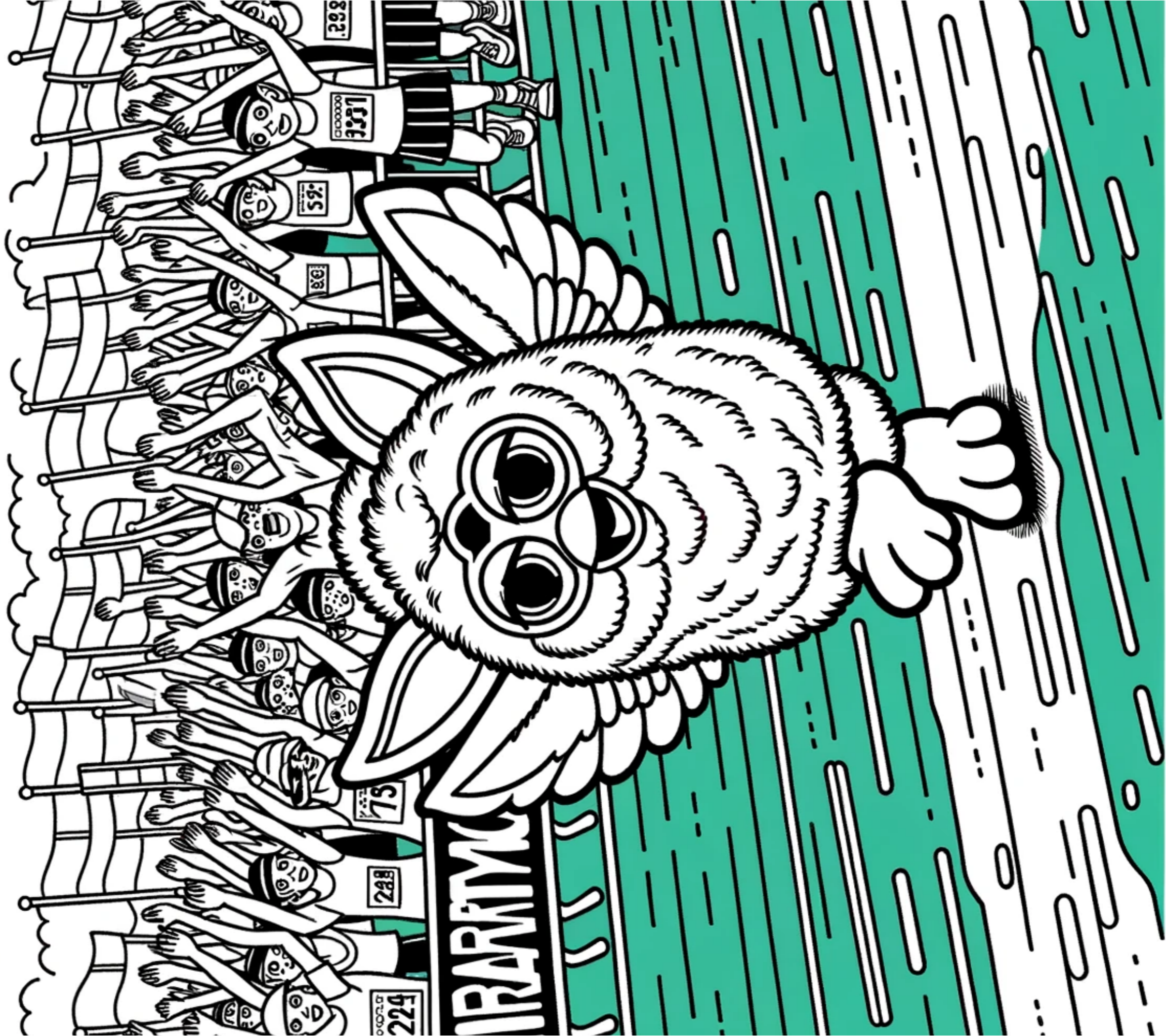


“Desde que Daniel me nombró capitana del equipo disfruto mucho más”

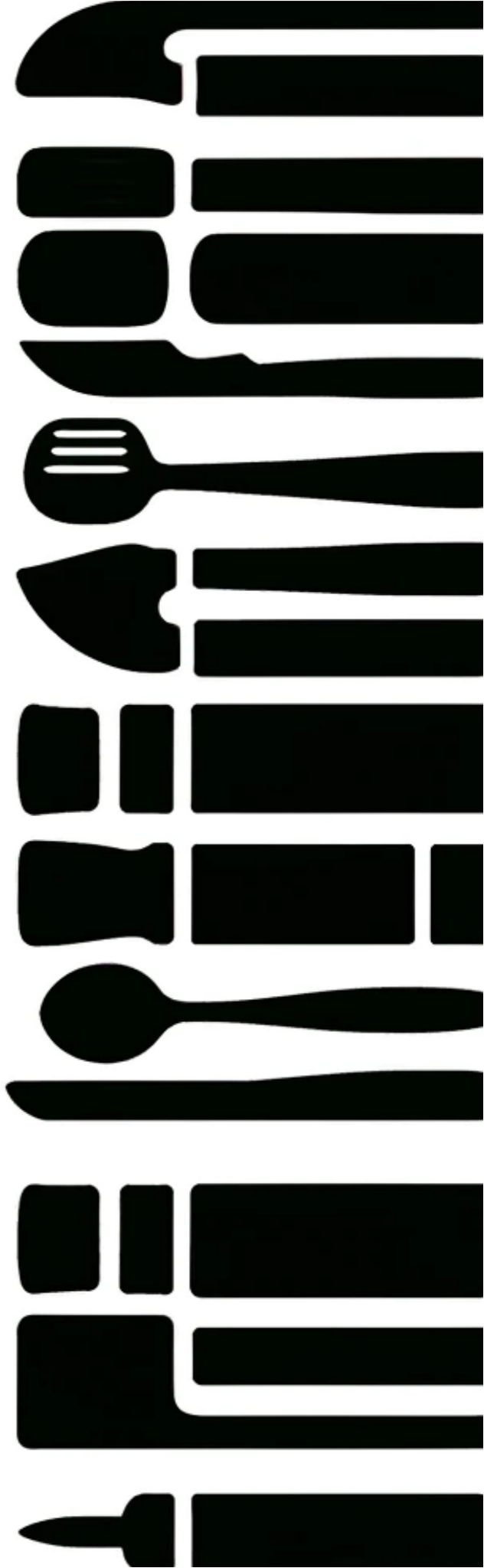
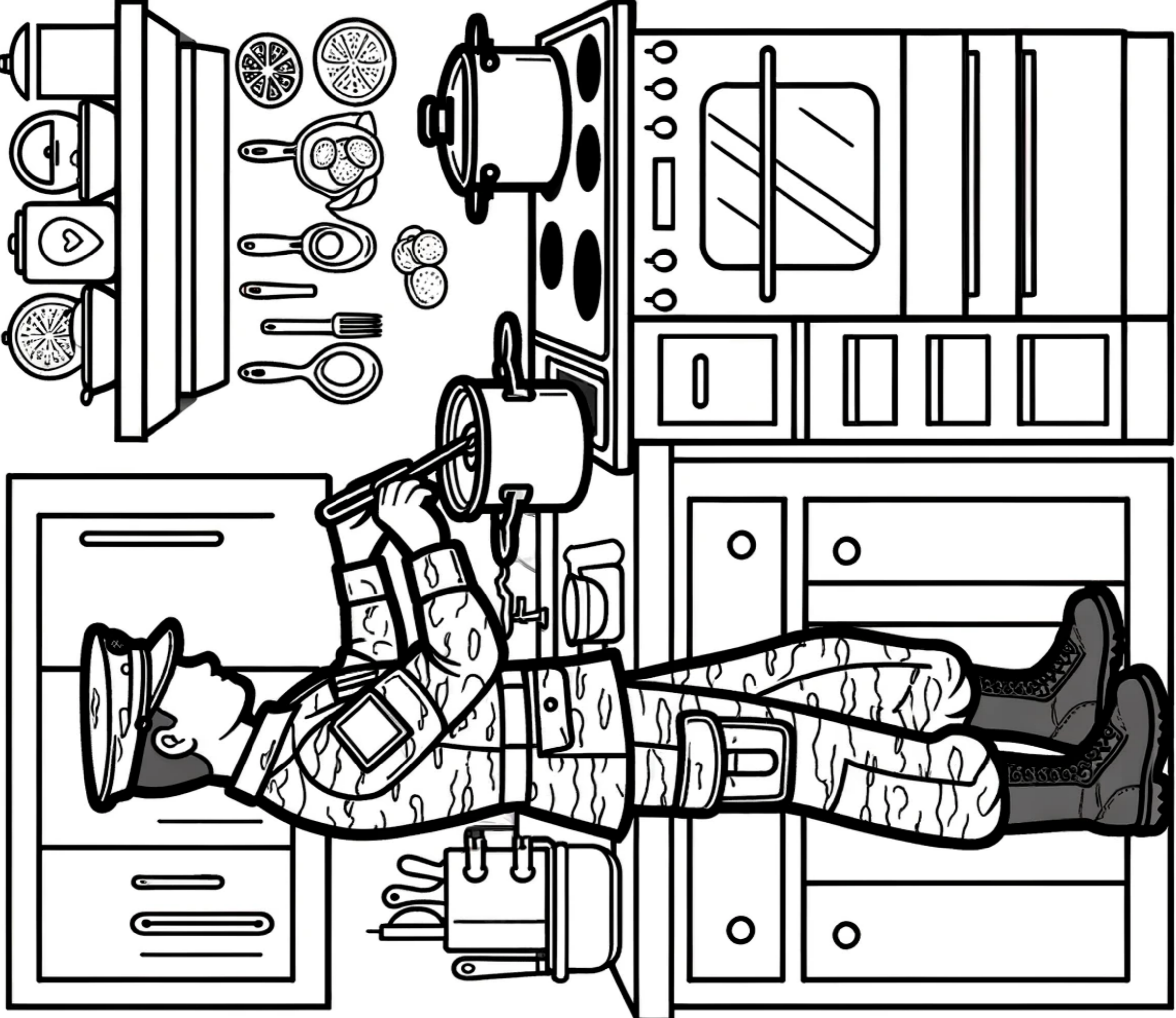
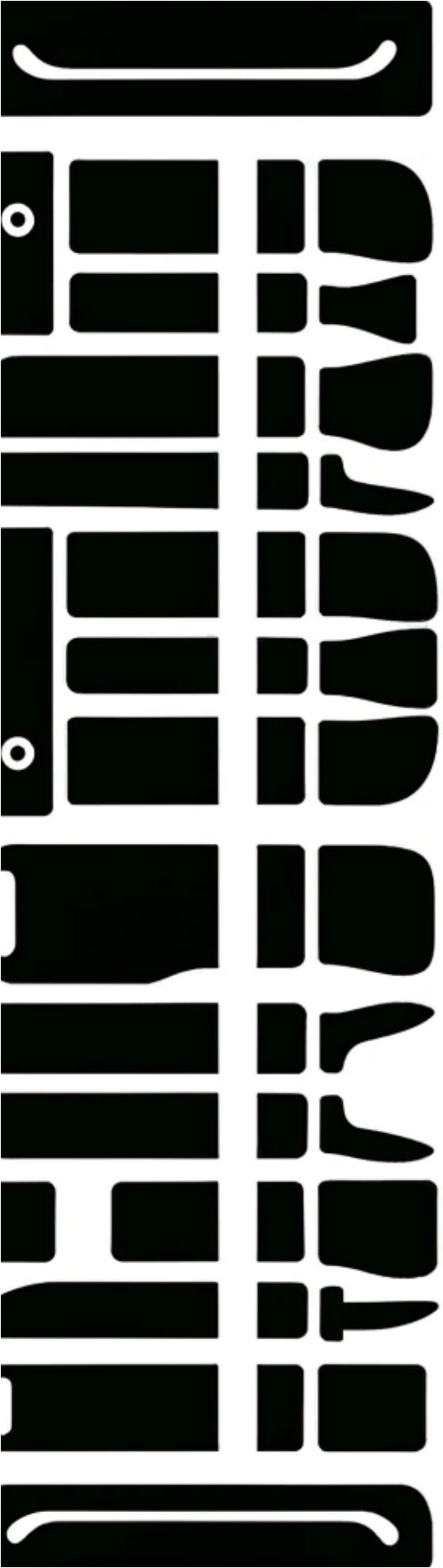


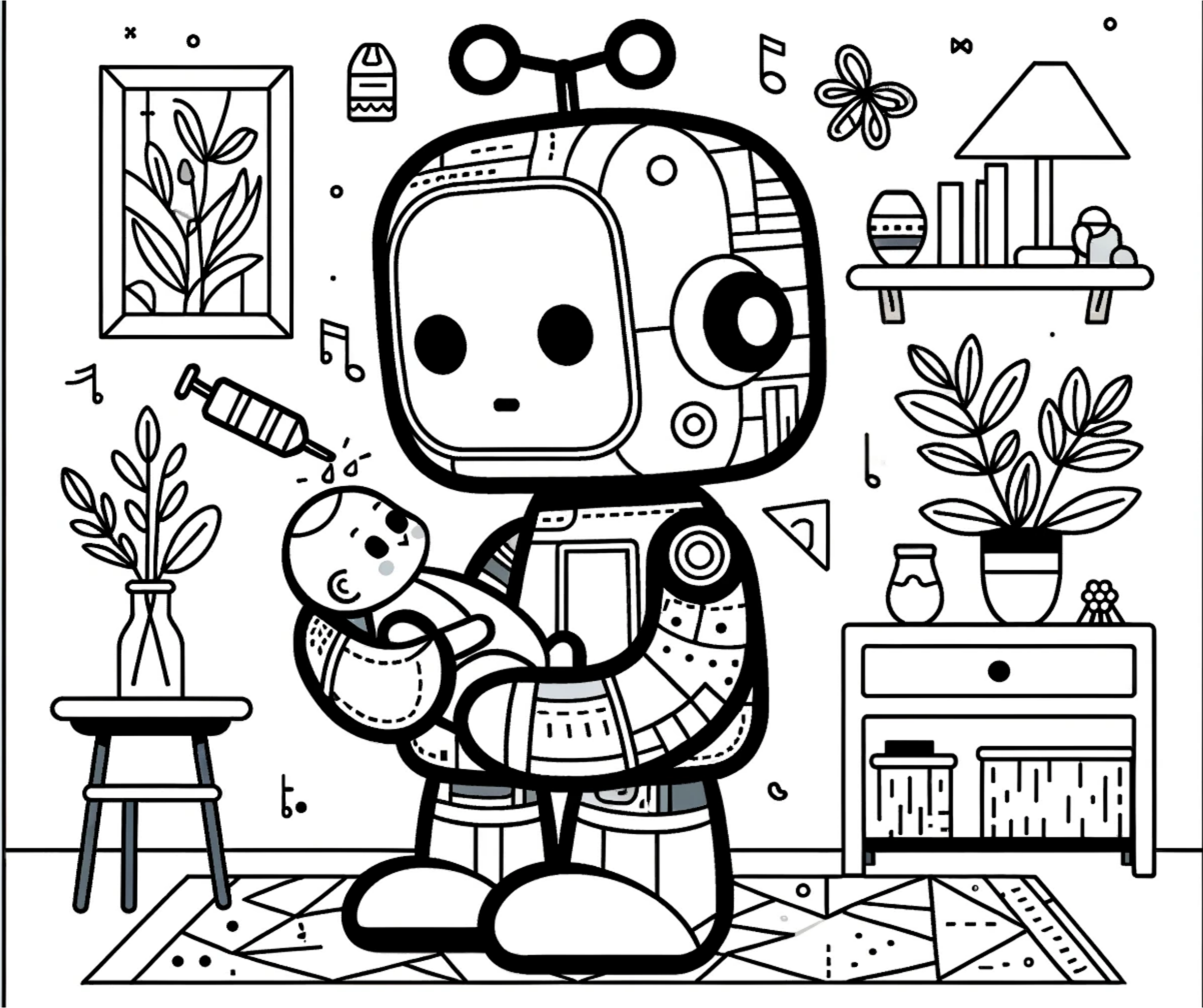














CAMPAÑA DEL JUEGO Y EL JUGUETE NO SEXISTA, NO VIOLENTO  
[www.juntadeandalucia.es](http://www.juntadeandalucia.es)

