

**BASES DEL II CONCURSO  
“IDEA Y CONSTRUYE UN JUGUETE”,  
CONVOCADO POR EL INSTITUTO INSULAR DE ATENCIÓN  
SOCIAL Y SOCIOSANITARIA**

**1. Nombre II Concurso: “IDEA Y CONSTRUYE UN JUGUETE”**

**2. Subtítulo:** Rompecabezas, Inventa y Juega

**3. Objeto/ Finalidad:** Se invita a los participantes a idear, construir y presentar un juguete tipo rompecabezas, cuya dinámica y reglas consisten en componer una determinada figura combinando, reorganizando y/o reagrupando cierto número de elementos, con el objetivo de alcanzar un resultado gráfico propuesto previamente. El juguete presentado no debe ser una copia en ningún caso y las dimensiones máximas serán de 0,40x0,40x0,40 m.

A la hora de valorar las propuestas, se tendrán en cuenta los siguientes criterios:

- La originalidad: ideas nuevas en la forma concebir los rompecabezas.
- El valor de juego, entendiendo el mismo como sus posibilidades de entretenimiento, diversión y planteamiento de un reto a superar.
- La dinámica: reglas y forma de juego.

**4. Concurstantes:** Podrán participar en el *II Concurso* cualquier persona física (concurriendo de manera individual, grupal, o en representación de una persona jurídica) -a excepción de aquellas que representen por su profesión u oficio al ámbito del sector juguetero-, que cumpla los siguientes requisitos:

- Residir en la Isla de Tenerife.
- Inscribirse en el Concurso, de acuerdo con el Anexo I.
- Tener la edad exigida en la modalidad a la que se presenta:
  - Adolescentes y juvenil: De 11 a 21 años.
  - Adulto: A partir de 22 años.
- Presentarse en una sola de las dos categorías que se convocan:
  - Individual.
  - Grupal: Los grupos deberán tener entre 2 y 3 miembros -mínimo y máximo-.
- En el caso de que la candidatura sea de un Centro, Asociación, etc., la representación para concursar será de 3 miembros como máximo, pudiendo concurrir en nombre de la Entidad tal, pero reconociendo los nombres expresos de las personas que participan, siendo éstos, en su caso, los beneficiarios directos del Premio.
- Los concursantes no pueden haber sido premiados con el mismo objeto con el que participan en otras convocatorias.

La presentación de una propuesta al presente concurso, implicará el conocimiento y aceptación plena de todas las condiciones establecidas en las presentes Bases.

**5. Inscripción:** Los interesados presentarán sus propuestas, dirigidas a la Presidencia del Instituto Insular de Atención Social y Sociosanitaria, correctamente embaladas de forma que se garantice la seguridad y privacidad del objeto, con el título “Concurso idea y construye un juguete del Instituto Insular de Atención Social y Socio-sanitaria”, mediante **dos** sobres/paquetes cerrados, de conformidad con lo dispuesto en la cláusula **8ª** de las presentes Bases:

- Se dispondrá de un modelo de ficha de inscripción que se entregará junto con el juguete (Anexo I).
- Únicamente se admitirá una propuesta por autor.

**6. Lugar de presentación:** Las propuestas podrán presentarse en el en el Registro de este Instituto, situado en el la 4ª planta de la sede de los Servicios Centrales del IASS, C/ Valentín Sanz nº 25, Santa Cruz de Tenerife, todos los días laborables (de lunes a viernes), de 9:00 a 14:00 horas. Asimismo, podrán presentarse en el Registro General del Cabildo Insular de Tenerife, o en sus registros auxiliares en las direcciones y horarios que a continuación se indican:

LOCALIZACIÓN:	HORARIO:
<p><b>Santa Cruz:</b> Plaza de España, 38003 Santa Cruz de Tenerife</p>	<p><b>General:</b> Lunes a viernes de 9 a 18 horas, y sábados de 9 a 13 horas</p> <p><b>Especial:</b> Julio, septiembre de 15 de diciembre a 15 enero: lunes, miércoles y viernes de 9 a 14 horas, martes y jueves de 9 a 18 horas y sábados de 9 a 13 horas.</p>

#### Registro Auxiliares:

LOCALIZACIÓN:	HORARIO:
<p><b>La Orotava:</b> Plaza de la Constitución, 4 38003 La Orotava</p> <p><b>Arona-Los Cristianos:</b> Avda. Amsterdam s/n. Edf. Valdés Center, Torre B 38650 Los Cristianos- Arona</p>	<p><b>General:</b> Lunes a viernes de 8 a 14 horas y martes y jueves de 16 a 18 horas</p> <p><b>Especial:</b> De 15 de julio a 15 de septiembre y de 15 de diciembre a 15 enero: lunes a viernes de 8 a 14 horas.</p>
<p><b>Icod:</b> Calle Key Muñoz, 5. 38430 Icod de los Vinos</p> <p><b>Tacoronte:</b> Carretera Tacoronte-Tejina, 15. 38350 Tacoronte</p> <p><b>Guia de Isora:</b> Avda. de la Constitución, s/n 38680 Guia de Isora.</p> <p><b>Güimar:</b> Plaza del Ayuntamiento, 8 38500 Güimar.</p> <p><b>Parque Rural de Teno:</b> Los Pedregales, s/n. 38480. Buenavista del Norte</p>	<p><b>General:</b> Lunes a viernes de 8 a 14 horas</p>

Asimismo podrán presentarse en los Registros y Oficinas a que se refiere el artículo 38.4 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las

Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, en adelante LRJ-PAC. En caso de presentarlas mediante envío por correo, el interesado deberá acreditar, con el resguardo correspondiente, la fecha de imposición del envío en la oficina de Correos y comunicar en el mismo día a la sede de este Organismo y antes de las 14:00 horas (de las 13:00 horas si fuera sábado), al fax nº 922843254, la remisión de la proposición. Sin la concurrencia de ambos requisitos, no será admitida la proposición en el caso que fuera recibida fuera del plazo fijado en el apartado siguiente. En todo caso, transcurridos **diez (10) días naturales** desde la terminación del plazo de presentación de propuestas, no será admitida ninguna proposición enviada por correo.

**7. Plazo:** El plazo de presentación finalizará el 31 de octubre de 2008.

**8. Formas de presentación:** Las propuestas deberán contenerse en embalajes **cerrados**, adecuados para su peso, y se presentaran mediante **dos partes diferenciadas**, en los siguientes términos:

**Nº 1.-** Será necesaria la presentación de la siguiente documentación de identificación del interesado:

- Inscripción en el Concurso, (se adjunta como modelo Anexo I), en la que conste identificación del interesado, haciendo constar nombre, D.N.I. o N.I., dirección y teléfono.
- Certificado de residencia, en el caso de que en el DNI conste otra dirección.
- Declaración jurada de que la idea presentada es personal del declarante/s (se incluye modelo en el Anexo I).
- Representación de la entidad, en los casos en que los participantes concursan en nombre de algún Centro, Corporación, Asociación, etc.

**Nº 2.-** Se presentará mediante un **paquete cerrado que identificará en su exterior con la referencia “Concurso idea y construye un juguete del Instituto Insular de Atención Social y Socio-sanitaria”, y título del juguete con el que se concursa, y no incluirá ninguna referencia respecto a su autoría**, a fin de garantizar el anonimato en la valoración por el Jurado. Contendrá la propuesta del Juguete, incluyendo en cuantos formatos considere el autor, los siguientes aspectos:

- Nombre del Juguete
- Dimensiones definitivas
- Edad para la que está pensado (al menos la edad mínima)
- Reglas del juego: enumerar las reglas básicas para poder jugar
- Imagen gráfica del rompecabezas terminado, así como de las secuencias que habría que seguir para su consecución
- Memoria de materiales: listado de materiales que se han empleado para su confección
- El objeto Juguete propiamente dicho, que esté apto para ser utilizado como objeto de juego
- **Opcional**, breve texto explicativo a modo de carta de presentación de la idea y fase de construcción.

**9. Jurado:** El otorgamiento del premio corresponderá al Jurado, compuesto por las siguientes personas:

**Presidente:** – El Jefe de la Unidad Orgánica de Intervención Social.

**Vocales:** – Serán nombrados vocales cuatro Técnicos especializados.

**Secretaria:** – Un Técnico de la Unidad de Intervención Social.

La composición del Jurado definitiva, se dará a conocer oportunamente y será competente para decidir sobre cuestiones planteadas en este concurso que no figuran reflejadas en las presentes bases. Su constitución se realizará dentro del plazo de diez (10) días hábiles siguientes a la finalización del plazo de presentación de proposiciones.

**10. Fallo:** El fallo del Jurado será inapelable y recaerá en el plazo de veinte (20) días hábiles a contar desde el siguiente a la finalización del plazo indicado en el apartado séptimo de la presente Base. El premio se otorgará a la propuesta que a juicio del Jurado más se ajuste a las características determinadas en el apartado tercero.

El Jurado velará para que el fallo del Concurso sea coherente con los objetivos propuestos al convocar el mismo, levantando Acta del fallo en la que figurará la propuesta premiada y un juicio razonado de su elección, pudiendo cada miembro del Jurado hacer constar las razones de su voto. El concurso podrá declararse desierto si el Jurado estima que ninguna de las propuestas presentadas cumple las condiciones que constan en las bases. El fallo habrá de adoptarse por mayoría simple, en caso de empate, el Presidente decidirá con su voto de calidad.

**11. Retirada de las propuestas no premiadas:** En el plazo de treinta (30) días naturales a partir del siguiente a la notificación del fallo a los concursantes no premiados, mediante publicación del resultado en el tablón de anuncios del Organismo, sito en su sede (Calle Valentín Sanz, 25) éstos podrán retirar sus propuestas en la Unidad Orgánica de Intervención Social del IASS (situado en la C/ Villalva Hervás, número 6, de Santa Cruz de Tenerife, teléfono: 922-53.25.94/93). Transcurrido dicho plazo, el instituto Insular se reserva su destino.

**12. Propiedad intelectual:** Las ideas presentadas por los concursantes serán, en todo caso, de su propiedad intelectual. La propiedad material del juguete ganador será del IASS, que lo utilizará para su difusión y otros fines del Programa Ludored, reservando al autor el derecho a su posible reproducción.

**13. Finalistas:** El Jurado podrá considerar a algunos de los participantes, dada la calidad y competitividad de sus propuestas, como finalistas del II Concurso, de entre los cuales se extraerá al Juguete más valorado y, por lo tanto, premiado. La condición de finalista tendrá consideración especial en el Concurso, reconociéndolo expresamente en el Acta que recoge el fallo del Jurado, así como

en la entrega de premios y públicamente en todas los formatos en que se promoció el Concurso. Esta mención especial significaría la obtención por parte de los autores, de un obsequio corporativo diseñado y realizado con motivo del II Concurso Idea y construye un juguete.

El número máximo de Juguetes finalistas a considerar podrá llegar hasta un número de tres, en cada una de las modalidades, de acuerdo a las consideraciones de los miembros del Jurado.

**14. Premio:** Los premios que se darán serán un total de cuatro, quedando distribuidos de la siguiente manera:

**En la categoría Individual:**

- Premio para la Modalidad adolescente y juvenil: Ordenador Portátil de última generación y lote de juegos para PC.
- Premio para la Modalidad adulta: 1.000 €

**En la categoría Grupal (de dos a tres miembros):**

- Premio para la Modalidad adolescente y juvenil: cámara de fotos digital de última generación y/o video consola y lote de juegos correspondientes.
- Premio para la modalidad adulta: 2.000 €

La condición de premiado, dispone a los mismos a ser fotografiados y/o entrevistados con el objetivo de que sea divulgado el Concurso y sus premios.

Todos los participantes con propuestas que no hayan sido declaradas como nulas, recibirán un diploma que acredite su inscripción en el Concurso.

**14. Otros:** Los participantes aceptan, por el mero hecho de concursar, que el IASS divulgue públicamente sus trabajos. La organización no asume la responsabilidad por la eventual pérdida de un original, por lo que se sugiere a los concursantes conservar copia de los originales presentados. El hecho de concursar supone la conformidad con la totalidad de las presentes bases. Sobre los extremos no previstos en las mismas, los organizadores podrán tomar las decisiones o introducir las modificaciones que estimen pertinentes.

**15. Publicación:** El presente concurso será publicado dos veces en los periódicos de la isla, corriendo los gastos de anuncios por cuenta de este Organismo.

# ANEXO I



## INSCRIPCIÓN EN EL CONCURSO "IDEA Y CONSTRUYE UN JUGUETE" Categoría individual

### DATOS DE IDENTIFICACIÓN DEL SOLICITANTE:

(CUMPLIMENTAR TODOS LOS DATOS EN LETRA MAYÚSCULA O MECANOGRAFIADA)

N.I.F./C.I.F.:	NOMBRE Y APELLIDOS:	EDAD:	
DOMICILIO:	TELÉFONO:	FAX:	
		E-mail:	
CÓDIGO POSTAL:	LOCALIDAD:	PROVINCIA:	
MUNICIPIO DE RESIDENCIA:	ENTIDAD A LA QUE REPRESENTAN, EN SU CASO:		

### TÍTULO DEL JUGUETE CON EL QUE SE CONCURSA:

--

### DECLARACIÓN RESPONSABLE

El/La concursante que suscribe la siguiente hoja de inscripción declara:

- No haber sido premiado/a con el mismo objeto con el que participo, en otras convocatorias.
- No pertenecer por mi profesión u oficio al ámbito del sector juguetero.
- La idea presentada es personal del/la declarante.

\_\_\_\_\_, a \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ de 2007.

Firmado,

**SRA. PRESIDENTA DEL INSTITUTO INSULAR DE ATENCIÓN SOCIAL Y  
SOCIOSANITARIA**

# ANEXO I



## INSCRIPCIÓN EN EL CONCURSO "IDEA Y CONSTRUYE UN JUGUETE" Categoría grupal

**DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LOS SOLICITANTES (suscribir los datos de cada uno de los concursantes)** CUMPLIMENTAR TODOS LOS DATOS EN LETRA MAYÚSCULA O MECANOGRAFIADA:

N.I.F./C.I.F.:	NOMBRE Y APELLIDOS:	EDAD:	
DOMICILIO:		TELÉFONO:	FAX:
			E-mail:
CÓDIGO POSTAL:	LOCALIDAD:	PROVINCIA:	
MUNICIPIO DE RESIDENCIA:		ENTIDAD A LA QUE REPRESENTAN, EN SU CASO:	

**TÍTULO DEL JUGUETE CON EL QUE SE CONCURSA:**

--

### DECLARACIÓN RESPONSABLE

Todos los concursantes que suscriben la siguiente hoja de inscripción declaran:

- No haber sido premiado/as con el mismo objeto con el que participamos, en otras convocatorias.
- No pertenecer por nuestra profesión u oficio al ámbito del sector juguetero.
- La idea presentada es personal de los declarantes

\_\_\_\_\_, a \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2007.

Firmado

**SRA. PRESIDENTA DEL INSTITUTO INSULAR DE ATENCIÓN SOCIAL Y  
SOCIOSANITARIA**





### GUÍA PARA LA CONSTRUCCIÓN DE TU JUGUETE

El Programa Ludored del IASS del Excmo. Cabildo Insular de Tenerife dentro del “II Concurso Diseña y Construye un juguete”, te ofrece esta guía que pretende servirte de ayuda en tu trabajo.

A continuación, te ofreceremos unas pautas sencillas.

Estas recomendaciones abarcan unos fáciles consejos para todo el proceso de realización de tu juguete (antes, durante y después del diseño).

### ANTES DE DISEÑAR:

1. **COMPRENDE EL TEMA Y LAS BASES.** Lee las bases detenidamente, asegurándote que lo entiendes todo. Si tienes alguna duda llama a los teléfonos de información 922 53 25 93 o 922 25 58 17 en los que estaremos encantados/as de atenderte.
2. **DEFINE QUÉ VAS A HACER.** Lo importante es que sepas que quieres hacer. Piensa que los rompecabezas no solo son los cubos o los puzzles, tienes muchas otras opciones.
3. **BUSCA INFORMACIÓN.** Pregúntale a tus familiares o amigos, seguro que ellos conocen muchos juegos que te pueden servir de inspiración en la realización de este “gran proyecto”.
4. **ANALIZA EL MERCADO.** Ve a una juguetería y mira qué juguetes tienen de este tipo (puedes utilizar internet como herramienta de búsqueda de información). Estudia las propuestas que hay en el mercado, para que intentes hacer algo original y novedoso.
5. **REALIZA UNA LLUVIA DE IDEAS.** Este paso es importante, sobre todo, en la categoría grupal. Cada uno expone su idea y juntos deben decidir lo que van a hacer.
6. **SELECCIONA UNA IDEA.** Valora los pros y contras de cada propuesta y selecciona la mejor. Si trabajas en grupo, pueden votar para decidir cuál les gusta más.
7. **PLANIFICA EL TRABAJO.** Planificar es otra de las tareas importantes si trabajan en grupo; significa que tienen que dividirse el trabajo y organizar la distribución del tiempo que se va a emplear, para lograr el objetivo de cumplir con el plazo de entrega.
8. **REALIZA EL BOCETO.** Haz un esquema sencillo de cómo es vuestro diseño, en el que se muestren las partes importantes, si tiene piezas móviles, así como anota las dimensiones que tendrá tu maqueta a tamaño real.

### DURANTE EL PROCESO DE ELABORACIÓN DEL JUGUETE

1. MANTEN LA DISTRIBUCIÓN DE TAREAS. Cada uno de los miembros del equipo debe asumir la responsabilidad de cumplir con los plazos pactados por todos/as.
2. ELABORA LA MAQUETA. Construye el juguete. Cuida al máximo la presentación y la elaboración. Recuerda seguir las normas de seguridad y el uso de medidas de protección adecuadas.
3. APUNTA LOS MATERIALES QUE UTILICES. Esto es importante porque en las bases se pide una memoria de los materiales que hayáis usado.
4. MIDE TU MAQUETA. Asegúrate de que no sobrepasa las medidas establecidas como límite en las bases (40 cm. de largo x 40 cm. de ancho x 40 cm. de fondo)
5. ESCRIBE LAS NORMAS QUE VA A TENER EL JUGUETE. Redacta las normas y reglas de tu juego, piensa que tienen que ser lo bastante claras, como que cualquiera pueda entenderlas y jugar sin dudar. Recuerda que el jurado valorará positivamente que se ofrezcan variantes, que se pueda jugar de varias maneras.
6. HAZ UN ESQUEMA DEL PROCESO DE SOLUCIÓN. Toma fotografías o realiza un dibujo de cada paso que habría que seguir para llegar a la solución de tu rompecabezas, de manera que otros/as podamos consultarlas para llegar a cumplir el reto que nos propones.
7. PIENSA EN LA EDAD PARA LA QUE ESTA PENSADO TU JUGUETE. Debes tener en cuenta que hay juguetes adecuados para cada edad. Ayúdate de la tabla que adjuntamos al final para averiguar para quiénes es más recomendable tu juguete.
8. ELIJE UN NOMBRE PARA EL JUGUETE. Debes elegir un nombre para tu propuesta. Debes elegirlo con sumo cuidado ya que va a ser una de sus cartas de presentación. Si tienes dificultades, no dudes en pedirle la opinión a todo aquel que haya participado en el proceso y recuerda que debe ser original, lo ideal es que no haya ningún otro que se llame de la misma manera.

### DESPUÉS DEL PROCESO DE ELABORACIÓN DEL JUGUETE

1. RELLENA LA INFORMACIÓN QUE SE TE SOLICITA EN LAS BASES. A la hora de entregar el juego debes incluir una serie de datos. Lee bien las bases y asegúrate de cumplimentar toda la información que se te solicite y colocarla en los sobres correspondientes.
2. EMBALA LA MAQUETA DE MANERA SEGURA. Asegúrate de que la proteges correctamente. Un embalaje adecuado mantendrá tu juguete a salvo de cualquier posible accidente durante el transporte.
3. PRESENTALO ADECUADAMENTE. Debes cuidar la forma en la que vas a presentar tu juguete, porque además de cómo es, la forma en la que lo presentes siempre es importante. El envoltorio es una parte más de tu trabajo.
4. REvisa QUE NO FALTEN DATOS. Antes de entregar el juguete, asegúrate de que toda la información necesaria esta cumplimentada.
5. DIRÍGETE AL LUGAR MÁS CERCANO DONDE PUEDAS ENTREGAR TU PROPUESTA. En las bases vienen recogidos una serie de puntos en los que puedes entregar tu trabajo. Acude a cualquiera de ellos.
6. RELLENA LA FICHA DE INSCRIPCIÓN FIJÁNDOTE EN TODOS LOS DATOS. Cuando lo entregues, tendrás que completar una ficha, sin dejar de colocar ningún dato. Entonces podrás entregar el juguete.

MUCHA SUERTE A TODOS/AS

### JUGUETES RECOMENDADOS PARA CADA GRUPO DE EDAD

	Características de la actividad lúdica	Tipos de juguetes
<b>De 0 a 2 años</b>	<p><b>Juego sensoriomotriz</b> Juegan a juegos de ejercicios sencillos (tirar de un cordón, sacudir un objeto sonoro, golpear un objeto...) que con el tiempo pasa a juegos verbales (repetir sonidos y palabras, juegos de rimas, frases sin significado lógico, etc...)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Móviles.</li> <li>● Sonajeros.</li> <li>● muñecos de goma o trapo.</li> <li>● juguetes con diferentes sonidos, colores y texturas.</li> <li>● Cubos para encajar, apilar y construir.</li> <li>● Juguetes de arrastre, que ruedan.</li> <li>● Balancines y andadores.</li> </ul>
<b>De 2 a 4 años</b>	<p><b>Juego simbólico</b> El niño/a empieza a "hacer cómo sí", atribuye a los objetos toda clase de significados, simula acontecimientos imaginados interpretando escenas mediante roles y personajes ficticios o reales, que se acercan cada vez más a la realidad que representan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Muñecos con accesorios, disfraces, teléfonos, micrófonos, pizarras, ...</li> <li>● Instrumentos musicales.</li> <li>● Marionetas, títeres, pinturas, pasta de modelar.</li> <li>● Triciclos y bicicletas con ruedas de apoyo.</li> </ul>
<b>De 4 a 8 años</b>	<p><b>Juegos de construcción</b> Juega a juegos en los que se requiere empezar a construir, es decir, se comienza con el montaje de elementos que pueden tomar formas distintas.</p> <p>Los juegos implican interés por las manipulaciones sobre los conjuntos, por reagrupamientos ordenados según un sólo principio de orden, montaje de elementos múltiples y la organización de las partes de un conjunto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Puzzles y construcciones de figuras diversas (geométricas, animales, personajes,...)</li> </ul>
<b>De 8 a 12 años</b>	<p><b>Juegos de reglas simples</b> Las consignas, los montajes bien estructurados, bien ordenados y las actividades colectivas que se parecen cada vez más a la realidad y con roles más complementarios caracterizan esta etapa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Juegos de estrategia y sociedad (abalone, trivial, monopoly...)</li> <li>● Juegos electrónicos y audiovisuales, videoconsolas,...</li> <li>● Scalextric.</li> <li>● Cajas de experimentos (química, etc)</li> <li>● Mecanos, k'nex, maquetas,...</li> <li>● Colecciones miniatura (coches, muñecas,...)</li> <li>● Complementos deportivos (bicis, monopatines,...)</li> </ul>
<b>De 12 años en adelante</b>	<p><b>Juegos de reglas complejas</b> de estrategias elaboradas, de montajes técnicos o mecánicos precisos que llevan planos o cálculos, maquetas elaboradas; se interesan por el teatro, mimo, expresión corporal y gestual y los juegos sensoriales y motrices de tipo deportivo que conllevan reglamentos y roles colectivos complementarios.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Juguetes más complejos y sofisticados que los de la fase anterior de diferentes tipos.</li> <li>● Objetos ligados al ocio adulto (Walkman, cámara de fotos, minicadena, ordenadores, instrumentos musicales,...)</li> </ul>

### GUÍA PARA LA CONSTRUCCIÓN DE TU JUGUETE

El Programa Ludored del IASS del Excmo. Cabildo Insular de Tenerife dentro del “II Concurso Diseña y Construye un juguete”, te ofrece esta guía que pretende servirte de ayuda en tu trabajo.

Nuestro amigo Cubito, te proporcionará unas pautas sencillas a seguir que si las aplicas, seguramente te conducirán al éxito.



Estas recomendaciones abarcan unos fáciles consejos para todo el proceso de realización de tu juguete (antes, durante y después del diseño).

### ANTES DE DISEÑAR:

1. **COMPRENDE EL TEMA Y LAS BASES.** Lee las bases detenidamente, asegurándote que lo entiendes todo. Si tienes alguna duda, consulta a algún mayor que te pueda explicar o llama a los teléfonos de información 922 53 25 93 o 922 25 58 17 en los que estaremos encantados/as de atenderte.
2. **DEFINE QUÉ VAS A HACER.** Lo importante es que sepas que quieres hacer. Piensa que los rompecabezas no solo son los cubos o los puzzles, tienes muchas otras opciones.
3. **BUSCA INFORMACIÓN.** Pregúntale a tus profesores, a tus familiares o mayores, seguro que ellos conocen muchos juegos que te pueden servir de inspiración en la realización de este “tu gran proyecto”.
4. **ANALIZA EL MERCADO.** Ve a una juguetería y mira qué juguetes tienen de este tipo, pregunta en casa, a tus amigos. Estudia las propuestas que hay en el mercado, para que intentes hacer algo original y novedoso.
5. **REALIZA UNA LLUVIA DE IDEAS.** Este paso es importante, sobre todo, en la categoría grupal. Cada uno tiene que exponer su idea y todos juntos tienen

que llevar a acuerdos para decidir lo que van a hacer.

6. SELECCIONA UNA IDEA. Valora los pros y contras de cada propuesta y selecciona la mejor. Si trabajas en grupo pueden votar para decidir cuál les gusta más.
7. PLANIFICA EL TRABAJO. Planificar es otra de las tareas importantes si trabajan en grupo; significa que tienen que dividirse el trabajo y organizar la distribución del tiempo que se va a emplear para lograr el objetivo de cumplir con el plazo de entrega.
8. REALIZA EL BOCETO. Haz un esquema sencillo de cómo es vuestro diseño, en el que se muestren las partes importantes, si tiene piezas móviles, así como anota las dimensiones que tendrá tu maqueta a tamaño real.



### DURANTE EL PROCESO DE ELABORACIÓN DEL JUGUETE

1. MANTEN LA DISTRIBUCIÓN DE TAREAS. Cada uno de los miembros del equipo debe asumir la responsabilidad de cumplir con los plazos pactados por todos/as.
2. ELABORA LA MAQUETA. Construye el juguete. Cuida la máxima la presentación y la elaboración. Recuerda seguir las normas de seguridad y el uso de medidas de protección adecuadas. Para las tareas más peligrosas pide la colaboración de un adulto.
3. APUNTA LOS MATERIALES QUE UTILICES. Esto es importante porque en las bases se pide una memoria de los materiales que hayas o hayan usado.
4. MIDE TU MAQUETA. Asegúrate de que no sobrepasa las medidas establecidas como límite en las bases (40 cm. de largo x 40 cm. de ancho x 40 cm. de fondo)
5. ESCRIBE LAS NORMAS QUE VA A TENER EL JUGUETE. Redacta las normas y reglas de tu juego, piensa que tienen que ser lo bastante claras como que

cualquiera pueda entenderlas y jugar sin dudar. Recuerda que el jurado valorará positivamente que se ofrezcan variantes, que se pueda jugar de varias maneras.

6. HAZ UN ESQUEMA DEL PROCESO DE SOLUCIÓN. Toma fotografías o realiza un dibujo de cada paso que habría que seguir para llegar a la solución de tu rompecabezas, de manera que otros/as podamos consultarlas para llegar a cumplir el reto que tú nos propones.
7. PIENSA EN LA EDAD PARA LA QUE ESTARÍA PENSADO TU JUGUETE. Debes tener en cuenta que hay juguetes adecuados para cada edad. Ayúdate de la tabla que adjuntamos al final para averiguar para quiénes es más recomendable tu juguete.
8. ELIJE UN NOMBRE PARA EL JUGUETE. No puede haber un juguete sin nombre. Así que piénsenlo bien y con calma, porque así será como se le conocerá y si resulta que al final es el ganador... te querrá sonar bien el nombre definitivo. Si tienes dificultades, no dudes en pedirle la opinión a todo aquel que haya participado en el proceso y recuerda que debe ser original, lo ideal es que no haya ningún otro que se llame de la misma manera.



### DESPUÉS DEL PROCESO DE ELABORACIÓN DEL JUGUETE

1. RELLENA LA INFORMACIÓN QUE SE TE SOLICITA EN LAS BASES. A la hora de entregar el juego se deben incluir una serie de datos. Lee bien las bases y asegúrate de cumplimentar toda la información que se te solicite y colocarla en los sobres correspondientes.
2. EMBALA LA MAQUETA DE MANERA SEGURA. Asegúrate de que la proteges correctamente. Un embalaje adecuado mantendrá tu juguete a salvo de cualquier posible accidente durante el transporte.
3. PRESENTALO ADECUADAMENTE. Debes cuidar la forma en la que vas a presentar tu juguete, porque además de cómo es, la forma en la que lo presentes siempre es importante. El envoltorio es una parte más de tu trabajo.

- REVISAS QUE NO FALTEN DATOS. Antes de entregar el juguete, asegúrate de que toda la información necesaria esta cumplimentada.
- DIRÍGETE AL LUGAR MÁS CERCANO A TU CASA DONDE PUEDAS ENTREGAR TU PROPUESTA. En las bases vienen recogidos una serie de puntos en los que puedes entregar tu trabajo. Acude a cualquiera de ellos.
- RELLENA LA FICHA DE INSCRIPCIÓN FIJÁNDOTE EN TODOS LOS DATOS. Cuando lo entregues, tendrás que completar una ficha, no te olvides de ningún dato. Entonces podrás entregar el juguete.



### JUGUETES RECOMENDADOS PARA CADA GRUPO DE EDAD

	Características de la actividad lúdica	Tipos de juguetes
<b>De 0 a 2 años</b>	<b>Juego sensoriomotriz</b> Juegan a juegos de ejercicios sencillos (tirar de un cordón, sacudir un objeto sonoro, golpear un objeto...) que con el tiempo pasa a juegos verbales (repetir sonidos y palabras, juegos de rimas, frases sin significado lógico, etc...)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Móviles.</li> <li>● Sonajeros.</li> <li>● muñecos de goma o trapo.</li> <li>● juguetes con diferentes sonidos, colores y texturas.</li> <li>● Cubos para encajar, apilar y construir.</li> <li>● Juguetes de arrastre, que ruedan.</li> <li>● Balancines y andadores.</li> </ul>
<b>De 2 a 4 años</b>	<b>Juego simbólico</b> El niño/a empieza a "hacer cómo sí", atribuye a los objetos toda clase de significados, simula acontecimientos imaginados interpretando escenas mediante roles y personajes ficticios o reales, que se acercan cada vez más a la realidad que representan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Muñecos con accesorios, disfraces, teléfonos, micrófonos, pizarras, ...</li> <li>● Instrumentos musicales.</li> <li>● Marionetas, títeres, pinturas, pasta de modelar.</li> <li>● Triciclos y bicicletas con ruedas de apoyo.</li> </ul>
	<b>Juegos de construcción</b> Juega a juegos en los que se requiere empezar a construir, es decir, se comienza con el montaje de elementos que pueden tomar formas distintas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Puzzles y construcciones de figuras diversas (geométricas, animales, personajes,...)</li> </ul>
<b>De 4 a 8 años</b>	Los juegos implican interés por las manipulaciones sobre los conjuntos, por reagrupamientos ordenados según un sólo principio de orden, montaje de elementos múltiples y la organización de las partes de un conjunto.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Primeros juegos de mesa de preguntas y respuestas, de memoria, de cartas,...</li> <li>● Juegos de experimentos, microscopios,...</li> <li>● Juegos manuales.</li> <li>● Pelotas, balones carretillas, bicicletas, patines, zancos, cometas, ...</li> <li>● Futbolines, billares...</li> <li>● Trenes y coches teledirigidos.</li> </ul>
<b>De 8 a 12 años</b>	<b>Juegos de reglas simples</b> Las consignas, los montajes bien estructurados, bien ordenados y las actividades colectivas que se parecen	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Juegos de estrategia y sociedad (abalone, trivial, monopoly...)</li> <li>● Juegos electrónicos y audiovisuales, videoconsolas,...</li> </ul>

	<p>cada vez más a la realidad y con roles más complementarios caracterizan esta etapa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Scalextric.</li> <li>● Cajas de experimentos (química, etc)</li> <li>● Mecanos, k'nex, maquetas,...</li> <li>● Colecciones miniatura (coches, muñecas,...)</li> <li>● Complementos deportivos (bicis, monopatines,...)</li> </ul>
<p><b>De 12 años en adelante</b></p>	<p><b>Juegos de reglas complejas</b> de estrategias elaboradas, de montajes técnicos o mecánicos precisos que llevan planos o cálculos, maquetas elaboradas; se interesan por el teatro, mimo, expresión corporal y gestual y los juegos sensoriales y motrices de tipo deportivo que conllevan reglamentos y roles colectivos complementarios.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Juguetes más complejos y sofisticados que los de la fase anterior de diferentes tipos.</li> <li>● Objetos ligados al ocio adulto (Walkman, cámara de fotos, minicadena, ordenadores, instrumentos musicales,...)</li> </ul>

