



abc

a jugar...
que de todo
aprenderás



**a jugar...
que de todo
aprenderás**

edita

junta de andalucía
consejería de educación y ciencia
instituto andaluz de la mujer

autoría

m^a josé lera rodríguez
m^a isabel ganaza vargas
mayte gutiérrez rivero
santiago garcía mora

diseñan, ilustran y maquetan

esther morcillo
fernando cabrera

imprime

escandón impresores

isbn

84-7921-077-X

depósito legal

SE-2796-2000





Durante la infancia, el medio de conocimiento, aprendizaje y expresión por excelencia es el juego, constituyendo una fuente de placer con significado y finalidad en sí misma. En los juegos, las niñas y los niños reflejan sus experiencias más próximas, sus expectativas, aprenden comportamientos, actitudes y habilidades ante diversas situaciones que van conformando su personalidad futura. A través de ellos, se adquieren capacidades y valores que los juguetes refuerzan. Éstos no resultan, en sí mismos, adecuados o inadecuados, sino que todo dependerá de la utilización que de ellos se haga.

Por este motivo, es necesario analizar críticamente, desde la escuela y la familia, los modelos que estamos ofreciendo o reforzando a través de los juegos y de los juguetes. La promoción indiscriminada de estos últimos que se produce, a través de la publicidad, de modo especial en torno a las fechas navideñas, ha de ser contrarrestada, no sólo por el deseo de comprar que provoca en niños y mayores, sino también por la transmisión de valores, estereotipos y concepciones sobre el mundo que conllevan los mensajes publicitarios. En ellos no se refleja precisamente un mundo basado en relaciones de igualdad, respeto y solidaridad, sino que aparecen cargados de valores sexistas, comportamientos agresivos, competitivos...

La Junta de Andalucía, a través de la Consejería de Educación y Ciencia y el Instituto Andaluz de la Mujer, asume el compromiso y promueve esta Unidad Didáctica para Centros Educativos de Educación Infantil y Primaria, con el objetivo de iniciar a los niños y a las niñas en la reflexión sobre el consumo, la violencia y el sexismo.

Se crea, al efecto, una secuencia de contenidos que intenta abarcar la temática del juego y del juguete desde una perspectiva globalizadora adecuada para la educación en valores cívicos, dado que contempla la mayoría de los temas transversales propuestos en los diseños curriculares correspondientes a Educación Infantil y Primaria de la Comunidad Andaluza.

Aportamos unos materiales que pretenden proporcionar al profesorado, padres, madres, profesionales de los Centros de la Mujer..., unos recursos didácticos que faciliten una educación más justa y solidaria.

Confiamos en su utilidad y en vuestra colaboración, pues de cómo hayamos formado a las niñas y niños de hoy dependerá la sociedad del mañana.

Pilar Ballarín Domingo
*Directora General de Evaluación
Educativa y Formación del Profesorado*

Teresa Jiménez Vilchez
Directora del Instituto Andaluz de la Mujer



■ una propuesta para jugar en la escuela

- 1 Fundamentación [009]
- 2 Modelo de intervención didáctica [013]
- 3 Objetivos generales [015]
- 4 Contenidos [017]
- 5 Secuencia didáctica [020]
- 6 Evaluación [023]
- 7 Bibliografía [024]

1

■ secuencia de actividades

- NIVEL PERSONAL [029]
- a El juego en el desarrollo infantil [030]
 - b La importancia de elegir los juguetes adecuados [035]
 - c Cuidando y reparando juguetes [038]
- NIVEL RELACIONAL [041]
- a Las relaciones sociales en los juegos [042]
 - b Jugando juntos aprendemos [046]
- NIVEL DE COMUNIDAD [049]
- a Transmisión de estereotipos en la sociedad [050]
 - b La publicidad y el consumo de juguetes [053]
 - c No todos los niños y niñas tienen juguetes [056]

2

■ material de trabajo

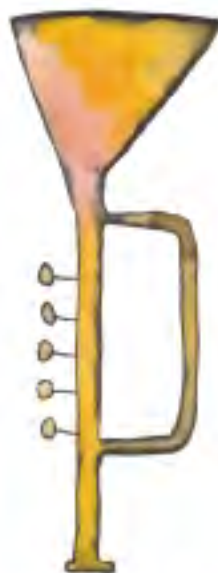
- «El bastón mágico del abuelo» [061]
- Ficha 1: ¿A qué juego, qué aprendo? [062]
- Ficha 2: Descubriendo otros juegos [064]
- Ficha 3: ¿Juego con todos mis juguetes? [065]
- Ficha 4: Lo que no debo olvidar cuando elijo mis juguetes [066]
- Ficha 5: Qué me gustaría que me regalasen [067]
- Ficha 6: ¿Qué podemos hacer para que los juguetes sean útiles otra vez? [068]
- Ficha 7: Fichero de juegos grupales [069]
- Ficha 8: Analizando juegos [070]
- Ficha 9: Cuestionario sobre los juegos [072]
- Ficha 10: Ficha de observación de juegos [073]
- Ficha 11: ¡Esto es mentira! [074]
- Material complementario 1: Criterios para la selección de juguetes no sexistas y no violentos [075]
- Material complementario 2: Construcción de juguetes [076]
- Material complementario 3: Historia de Yan [080]

3

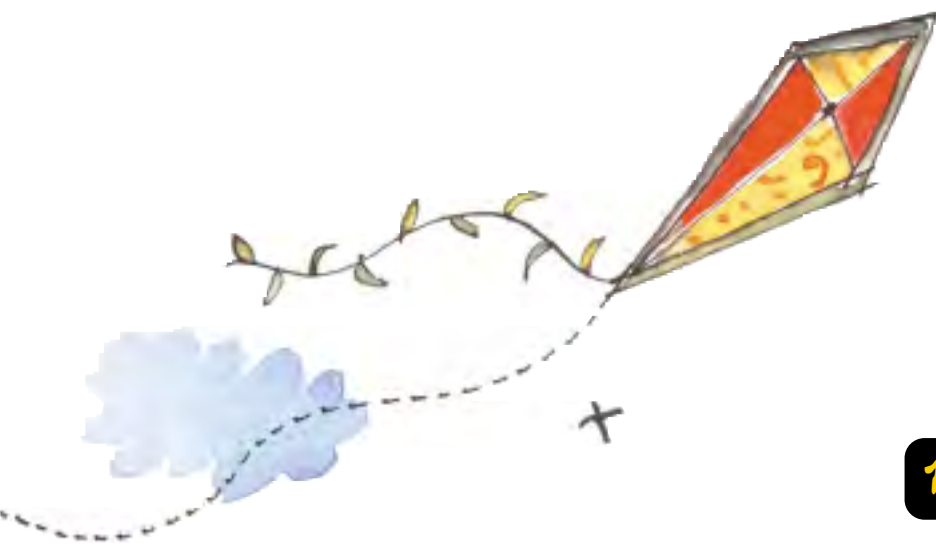


una propuesta para jugar en la escuela

- 1 Fundamentación
- 2 Modelo de intervención didáctica
- 3 Objetivos generales
- 4 Contenidos
- 5 Secuencia didáctica
- 6 Evaluación
- 7 Bibliografía







1 | fundamentación

De todos y todas es sabido la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo infantil; el juego no solamente es un importante recurso educativo, sino que constituye el vehículo propio y natural de la infancia para poner en marcha toda una serie de procesos cognitivos, afectivos y sociales que finalmente posibilitan el desarrollo humano¹. Los niños y niñas necesitan jugar para aprender, y esto ya ha sido puesto de manifiesto por innumerables autores dentro del ámbito de la Psicología y de la Educación². Desde esta perspectiva, es obvio decir que juego y juguetes contribuyen enormemente al desarrollo de niños y niñas, proporcionando unos escenarios de aprendizaje que mediarán e influirán notablemente en las habilidades que se están adquiriendo.

Sin embargo, no hay que pasar por alto que existe una gran diversidad de juegos y de juguetes, y no podemos suponer que todos ellos potencian y facilitan las mismas habilidades. Por ejemplo, hay juegos que claramente facilitan las relaciones entre sus participantes mientras que otros contribuyen más al desarrollo de habilidades cognitivas o motrices. Los juegos infantiles más comunes son los juegos motrices, los sociodramáticos (típicos de la edad preescolar), los de construcción (se dan en todas las edades) y los reglados (aparecen en edades escolares). Si los analizamos, observaremos que cada uno contribuye más al desarrollo de un grupo de habilidades en concreto.

Los juegos con un claro componente motor son especialmente importantes en los primeros años de vida infantil, y van a influir en que logremos un conocimiento más o menos acertado sobre nuestro propio cuerpo y nuestra imagen corporal. Los juegos sociodramáticos, de naturaleza eminentemente social, tienen como objetivo representar la realidad (jugar a la casita, a los papás, a los médicos o a la oficina). Para que estos juegos se desarrollen exitosamente sus participantes tienen que, además de conocer los personajes que se interpretan, dialogar, respetarse, compartir una

notas

① BRUNER, Jerome (1997). *La educación, puerta de la cultura*. Madrid, Visor.
VYGOTSKY, León (1978). *Mind in society: the development of higher psychological process*. Cambridge, Harvard University Press.
WERTSCH, James (1988). *Vygotsky y la formación social de la mente*. Barcelona, Paidós.

② Para más información de revisiones en castellano sobre el papel del juego en el desarrollo infantil se puede consultar a LINAZA, José Luis (1998). *El juego en el desarrollo infantil*. I jornadas sobre desafíos del juguete en el siglo XXI: la escuela, el juego y el juguete, Valencia; y ORTEGA, Rosario (1999). *Jugar y aprender*. Sevilla, Diada; ORTEGA, Rosario (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla, Alfar.



situación ficticia, o cooperar. Los juegos de construcción tienen como objetivo la manipulación de piezas para construir algo; estos juegos facilitan que se preste atención para conseguir una meta, resolver problemas, inventar soluciones, pensar en tres dimensiones, etc. Y, finalmente, los juegos reglados (como las actividades deportivas, juegos de mesa...) se basan en realizar actividades en equipo cumpliendo unas normas; en el transcurso de los mismos se potencian las relaciones personales y la importancia de las reglas para el funcionamiento de los grupos (por ejemplo, existen sanciones cuando las normas no se cumplen).

Como vemos, distintos juegos facilitan el desarrollo de un tipo u otro de habilidades, por tanto la cantidad y la calidad de las experiencias infantiles en estos juegos van a explicar algunas de las diferencias que se observan en su desarrollo.

Aunque hasta ahora hablemos de juego y juguete conjuntamente, quizás sea conveniente establecer las diferencias entre ambos términos. Los juegos son actividades lúdicas que se pueden realizar en solitario o acompañado; los juguetes son recursos destinados a enriquecer y potenciar los juegos. La influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo infantil se debe realmente a los juegos en los que participamos y no tanto a los juguetes con los que jugamos³. Si bien

parece que desde este punto de vista los juguetes tienen un papel secundario (pues son solamente recursos para jugar), actualmente son considerados como imprescindibles



por la sociedad occidental (y especialmente por niños y niñas). El papel que la publicidad tiene en la creación de la sociedad de consumo, y en la educación de los futuros consumidores no puede ser ignorado. La publicidad y la televisión como medios de masas por el que se llega fácilmente a la infancia, transmiten el mensaje de la suprema importancia de los juguetes para poder jugar. Son muchos los anuncios que no sólo exageran sobre la importancia del juguete sobre el juego, sino que además venden juguetes promocionando unas características que no se corresponden con la realidad; es de todos y todas conocido las decepciones que frecuentemente se llevan los niños y las niñas cuando tras abrir su nuevo juguete se dan cuenta que es muy pequeño, le faltan accesorios, y además ni anda (a pesar de ser un robot en televisión). A su vez, esta situación de consumismo favorece las diferencias entre clases sociales ya desde la infancia (los niños y las niñas con más poder adquisitivo son los que tienen los juguetes más preciados por sus iguales), así como las diferencias entre niños y niñas al anunciarse explícitamente los juguetes para uno y otro género.

notas

③ Exceptuando algunos juguetes que potencian en sí mismos unos valores concretos. Son dignas de mención ciertas muñecas (de raza blanca, con cuerpo lleno de curvas y que potencian la coquetería en las niñas) y muñecos (que potencian la agresividad y la fuerza como símbolos de masculinidad) y que pasivamente transmiten una visión peculiar de la sociedad.



Si distintos juegos facilitan diferentes habilidades, el hecho de que las niñas jueguen a unas actividades y los niños a otras deberá explicar parte de las diferencias que se observan en las habilidades y comportamientos de hombres y mujeres. Sobre esta base, algunas autoras⁴ explican que son los juguetes y juegos infantiles los precursores de las diferencias entre hombres y mujeres. Desde que padres y madres compran juguetes pensando en si el bebé es niño o niña, ya se están iniciando diferencias, especialmente en los primeros años de vida en los cuales los juguetes condicionan el tipo de interacciones con las personas adultas y los tipos de juegos. Si a una niña le compramos una muñeca, estaremos potenciando un juego tranquilo, basado en el cuidado, el diálogo, así como la participación del adulto en el juego también girará en torno a los intercambios verbales. En cambio, las actividades que se pueden hacer con una pelota facilitan más el desarrollo motor, pues se presta a que la tiremos, pateemos y, en definitiva, a un juego físico y activo. Estas primeras experiencias infantiles irán configurando las incipientes diferencias en cuanto al género en los estilos de interacción de niños y niñas con el mundo de los objetos y de los humanos.



Diferencias que se van acusando pues, a medida que niños y niñas crecen, sus preferencias por juegos y juguetes tradicionalmente asociados a su propio género también van creciendo.

A estas primeras diferencias en la selección de juguetes para niños y niñas, se le une otro importante fenómeno: la *segregación por género*; es decir, la preferencia explícita de niños y niñas por jugar con iguales de su mismo sexo. La segregación se inicia alrededor de los 3 años de edad, va aumentando con la edad y culmina en la adolescencia, donde aparece una fuerte atracción por los otros y las otras con un claro componente de atractivo sexual. Este fenómeno explica muchas de las

notas

- ④ MACCOBY, Eleanor (1998). *The two sexes. Growing up apart, coming together*, Massachusetts: Harvard University Press. Una visión detallada y reciente del proceso de diferenciación de niños y niñas, hombres y mujeres.
 MIEDZIAN, Myriam (1995). *Chicos son hombres serán*. Madrid: Horas y horas. Libro de lectura obligatoria para entender cómo se va asociando los comportamientos violentos con el género masculino.

diferencias entre chicas y chicos; el hecho de que durante nuestra infancia hayamos estado más tiempo con iguales de nuestro mismo género, jugando a determinados juegos y con ciertos juguetes, indudablemente influye en el tipo de habilidades que adquirimos y en nuestro desarrollo en general. Desde este punto de vista, es lógico asumir que las niñas han aprendido a ser más pacientes, buenas y a cuidar (estilo facilitado por los juguetes típicamente femeninos como muñecos, biberones, cocinitas), mientras que a los niños se les ha facilitado el juego de contacto físico, interacciones más rudas y juegos más activos (coches, aventuras, juego físico, pelotas)⁵.

La secuencia de actividades que se propone surge como un intento de estructurar en actividades prácticas las ideas anteriormente expuestas. Defendemos que el juego es una situación natural de aprendizaje, que distintos juegos facilitan el desarrollo de diferentes habilidades, y que los juguetes son recursos diseñados para enriquecer el juego.

Cuando hablamos de aprendizaje lo entendemos en su sentido más amplio; es decir, cuando el ser humano aprende lo aprende todo, lo explícito y lo implícito, por ello cuando jugamos también aprendemos de todo. No obstante, hay que hacer otra matización: jugando se aprende, pero aprender no es educar. *La educación es un proceso dirigido intencionalmente*, en el cual se facilita la adquisición de determinadas habilidades y no de otras (en nuestro contexto educativo formal se trata de lograr el desarrollo integral del alumnado). Desde esta perspectiva, entendemos la utilidad de disponer de situaciones de aprendizaje basadas en el juego a partir de las cuales niños y niñas irán adquiriendo habilidades positivas y valores que contribuyan a mejorar su desarrollo personal. Hay que jugar a aquellos juegos que más nos ayuden a crecer humanamente, sin olvidar una cosa, *si nunca se deja de crecer tampoco nunca habría que dejar de jugar* ■



notas

⁵ Para más información sobre las diferencias en el desarrollo de niñas y niños, LERA M^a José (2000). *Niñas y niños: entendiendo sus diferencias para mejorar su desarrollo*. Alcalá de Guadaira: Guadalmena.





2 | modelo de intervención didáctica

La propuesta de trabajo que presentamos se basa en el modelo educativo de sensibilización-formación-acción (S-F-A)⁶. Este modelo surge en el marco de la Educación para el Desarrollo, basándose en la necesidad de educar críticamente, promover una actitud de cambio, y una acción transformadora ante las desigualdades sociales⁷.

La **sensibilización** es la primera etapa de cualquier proceso de concienciación que supone despertar la curiosidad y el cuestionarse aspectos que hasta ahora habían pasado desapercibidos. Esta fase supone crear la necesidad de saber más, de buscar respuestas a preguntas hasta ahora inexistentes; por lo que es previa y necesaria para continuar con la segunda fase del proceso educativo: la **formación**. Este segundo momento supone dar respuestas a las preguntas previamente planteadas, responder al porqué y proporcionar herramientas que permitan el análisis de los problemas y situaciones. La tercera fase del proceso educativo es la **acción**, que consiste en la presentación de posibles líneas de actuación que han surgido a través del proceso seguido, y que reflejan que se ha tomado conciencia de una situación, sabemos más sobre ella y actuamos en consecuencia.

Queremos resaltar la importancia de la sensibilización como paso previo a la formación. La fase de sensibilización tiene como objetivo principal el «*crear necesidades de*». Cuando conseguimos que alguien se interese por algo, que necesite aprender más, estamos creando un contexto para que la fase de formación tenga sentido, pues se *aprende sabiendo para qué*. Por su parte, la acción se entiende como una serie de actividades bien planificadas que surgen como consecuencia de la sensibilización (que le ha permitido implicarse personalmente en la situación), y de la formación (que le ha ofrecido las herramientas necesarias para entenderla). La acción es la simbolización, el producto visible del proceso educativo que ha tenido lugar, por ello estas acciones serán utilizadas como la evaluación de todo el proceso.

Si bien con este modelo probablemente consigamos acciones coherentes y bien planificadas, sin duda que queda mucho más completo y estructurado si trabajamos

notas

⁶ LERA, M^a José (en prensa). Un modelo para la educación en valores. *Perspectiva cep*.

⁷ KABUNDA, Mbuyi (1997). *Educación para el desarrollo: nuevas tendencias desde las perspectivas de relaciones internacionales*. Conferencia en el 1º Congreso Internacional de Educación y Desarrollo, Tenerife.



además tomando en consideración tres niveles del desarrollo humano: personal, relacional y de comunidad.

Siguiendo el modelo ecológico, se distinguen cuatro contextos en los cuales se desarrolla el ser humano: consigo mismo, con las demás personas, en su entorno, y en la sociedad en general. El primer nivel incluye contenidos relacionados con la persona en sí misma, con su desarrollo personal, sus concepciones e ideas particulares. El segundo nivel se refiere a las relaciones que tenemos con las personas que nos rodean; aquí se incluyen todos los contenidos relacionados con el papel de las interacciones humanas en el desarrollo. En el tercer nivel, se incluyen los contenidos del medio en el que nos encontramos, de nuestro entorno o comunidad más inmediata y que indirectamente influyen en nuestro desarrollo.

Por último, el nivel de sociedad está más relacionado con estructuras sociales, convencionalismos, sistemas políticos, etc. Para facilitar la estructura de la propuesta de intervención, hemos considerado sólo tres niveles de desarrollo: personal, relacional y de comunidad (que incluye el entorno y la sociedad).

Con todo ello, la propuesta de intervención que proponemos se articula en torno a las fases de S-F-A, al tiempo que se avanza desde el nivel de implicación y desarrollo personal, al de las relaciones interpersonales y al de interacción con la comunidad.

Además, y dado que partimos de un modelo ecológico e integrador, la participación de toda la comunidad educativa (profesorado, alumnado y familias) es necesaria para el desarrollo de este proceso educativo. Son muchas las razones para aconsejar que tanto el profesorado como la familia sigan un proceso semejante al que vivirá el alumnado; entre otras, que los valores y actitudes que transmiten explícitamente deben ser coherentes con lo que realmente piensan (no se pueden explicar las ventajas del juego si no se cree en ellas). Por ello sugerimos que profesorado y familia se impliquen y sean los primeros en sensibilizarse, formarse y actuar consecuentemente en relación con el juego y el juguete, clarificando sus propias actitudes para luego poder apoyar a niños y niñas en el proceso educativo que planteamos ■



3 | objetivos generales

La finalidad general que nos planteamos es proporcionar al profesorado de Educación Infantil y Primaria un material que facilite al alumnado desarrollar una actitud crítica hacia el papel del juego y el juguete en la sociedad actual, así como sus consecuencias en el desarrollo humano. Esta finalidad supone plantearse objetivos a nivel personal, relacional y de comunidad.

■ Nivel personal

Como hemos expuesto anteriormente, el papel del juego y los juguetes es relevante en el desarrollo infantil. Es jugando con muñecas o con bloques como se aprende a cuidar o a construir, a compartir o jugar en solitario, a estar en grupos mixtos o solos los niños y sólo las niñas, que cuiden sus juguetes o los rompan, que pidan cada vez más, o que valoren los que ya tienen. Por todo esto el objetivo que pretendemos es que niños y niñas sean capaces de jugar más a otros juegos y que necesiten menos juguetes.

■ Nivel relacional

Si bien juegos y juguetes son fundamentales para el desarrollo infantil, las interacciones personales que de ellos surgen no son menos importantes. A través del juego niños y niñas van aprendiendo determinadas reglas sociales, interiorizando roles, etc. Nos planteamos como objetivo mejorar las relaciones personales, disminuir la violencia y el sexismo en situaciones de juegos, y que, en definitiva, aprendan a jugar mejor con los demás.

■ Nivel de comunidad

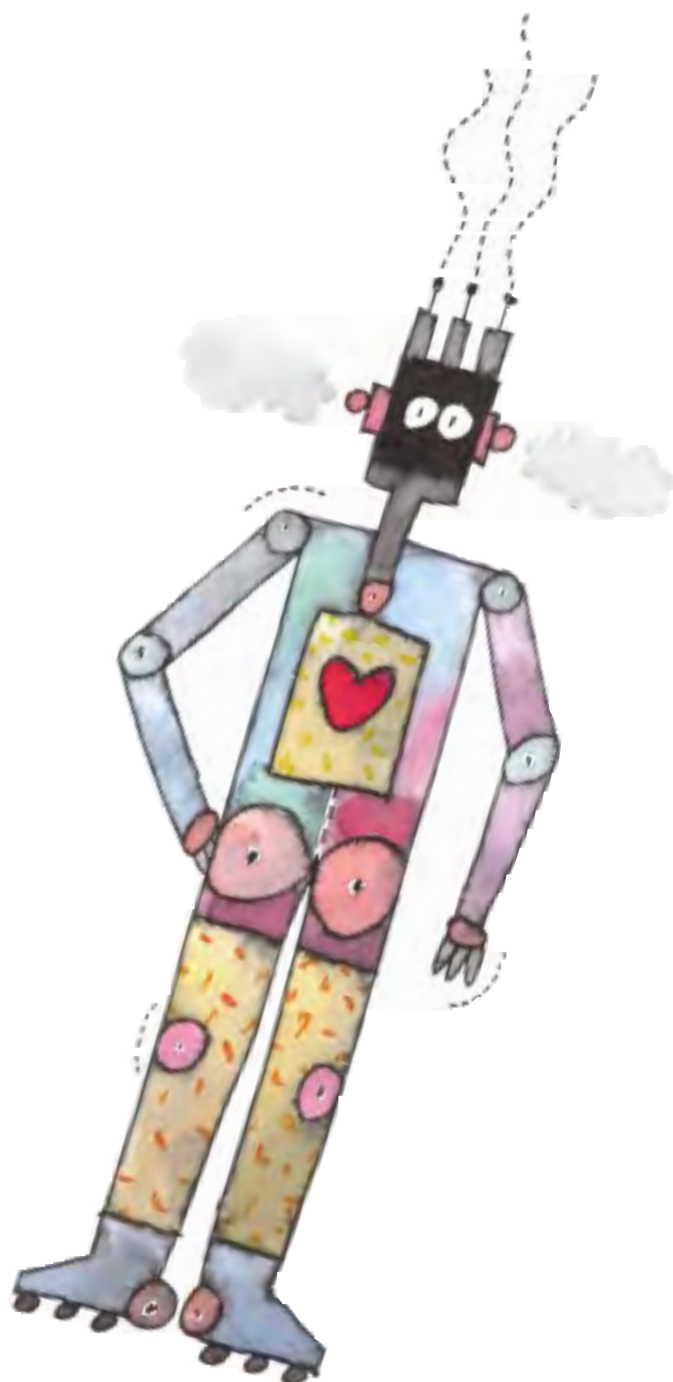
Finalmente, el papel que la sociedad tiene en el consumo de juguetes no puede ser ignorado; es necesario educar en una actitud crítica ante los mensajes de consumismo difundidos por los medios de comunicación. Pretendemos que el alumnado inicie acciones con repercusión social denunciando cómo la publicidad y los medios de comunicación utilizan los juguetes infantiles para transmitir estereotipos sexistas, actitudes consumistas y clasistas.

Desde nuestro modelo didáctico, para conseguir estos objetivos generales, hay que recorrer un camino de sensibilización, formación y acción. Cada una de estas fases tiene un sentido que conduce a la fase siguiente. Esta secuencia le da continuidad a todo el proceso educativo.

En la fase de sensibilización, pretendemos concienciar al alumnado del papel del juego y del juguete en el desarrollo humano, en las relaciones personales, en la transmisión de cultura, valores y estereotipos sociales; así como crear en ellos y ellas la necesidad de saber más y de buscar respuestas a los nuevos interrogantes.

En la fase de formación, se proporcionarán recursos para analizar y reflexionar sobre la influencia del juego y del juguete en el individuo y en la sociedad y que den respuesta a las interrogantes surgidas en la fase anterior.

Finalmente, la fase de acción consiste en facilitar líneas de actuación que fomenten la participación e implicación de toda la Comunidad Educativa para seleccionar juegos y juguetes no sexistas ni violentos, adquirir menos juguetes, reparar, cuidar, reciclar y fabricar juguetes así como cooperar en actividades solidarias ■





4 | contenidos

Para conseguir los objetivos mencionados, proponemos trabajar los contenidos que figuran a continuación. Éstos no han sido clasificados, en función de su tipología, como conceptuales, procedimentales y actitudinales, dado que a veces resulta muy difícil discriminar si se trata de un tipo u otro. Consideramos que resulta de

mayor utilidad que aparezcan agrupados según los distintos niveles contextuales de desarrollo humano: consigo mismo -personal- con los demás -relacional- y con su entorno -de comunidad-.

Los bloques de contenidos que proponemos trabajar son los siguientes:

1 nivel personal

- a El juego en el desarrollo infantil*
- b La importancia de elegir los juguetes adecuados*
- c Cuidando y reparando juguetes*

2 nivel relacional

- a Las relaciones sociales en los juegos*
- b Jugando juntos aprendemos*

3 nivel de comunidad

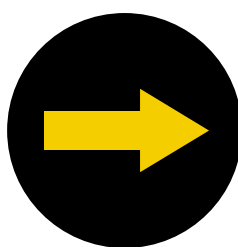
- a Transmisión de estereotipos en la sociedad*
- b La publicidad y el consumo de juguetes*
- c No todos los niños y niñas tienen juguetes*



Estos contenidos de carácter general se concretan, a su vez, en contenidos didácticos para cada una de las fases del modelo de intervención propuesto (S-F-A). Por ejemplo: el bloque de contenidos del nivel personal **a** «el juego en el desarrollo infantil» se desglosa en contenidos de sensibilización «por qué nos gusta jugar», de formación «habilidades que se adquieren jugando» y de acción «jugamos a otros juegos» (ver cuadro 1: Contenidos).

La secuencia de contenidos que proponemos intenta abarcar la temática del juego y el juguete desde una perspectiva globalizadora para la Educación en Valores, dado que incluye la mayoría de los temas transversales propuestos en los diseños curriculares para Educación Infantil y Primaria de nuestra Comunidad (coeducación, atención a la diversidad, educación para el consumo, la paz y el desarrollo...). No tiene por qué considerarse sólo como una propuesta puntual con motivo de la campaña del juego y del juguete, sino más bien como eje vertebrador de la Educación en Valores a lo largo del curso escolar.

A continuación, aparece un cuadro donde se especifican los contenidos de cada nivel y de cada fase del modelo de intervención que proponemos ■



niveles	bloques de contenidos	sensibilización	formación	acción
nivel personal	a El juego en el desarrollo infantil	a ¿Por qué nos gusta jugar?	a Habilidades que se adquieren jugando	a Jugamos a otros juegos
	b La importancia de elegir los juguetes apropiados	b Necesitamos menos juguetes	b Criterios para seleccionar juguetes	b Elección de juguetes
	c Cuidando y reparando juguetes	c Qué pasa con los juguetes rotos	c Formas de reparar y cuidar juguetes	c Reparando juguetes
nivel relacional	a Las relaciones sociales en los juegos	a La necesidad de jugar en compañía	a Tipos de relaciones en los juegos	a Investigando nuestros juegos
	b Jugando juntos aprendemos	b Mejor cuando lo hacemos juntos	b Qué aprendemos de los demás	b Aprendemos a construir juguetes
nivel comunidad	a Transmisión de estereotipos en la sociedad	a Estereotipos: violencia y sexismo	a Sexismo en los juguetes	a Concienciación de los estereotipos que se transmiten jugando
	b La publicidad y el consumo de juguetes	b Las campañas publicitarias de los juguetes	b ¿Cómo nos venden los juguetes en televisión?	b Quién nos cuenta más mentiras
	c No todos los niños y niñas tienen juguetes	c Quiénes no tienen juguetes	c ¿Por qué existen estas diferencias sociales?	c Solidaridad desde la escuela
cuadro 1 [contenidos]				



5 | secuencia didáctica

Proponemos una secuencia de actividades para trabajar los contenidos anteriormente descritos y conseguir los objetivos de nuestra propuesta didáctica. Planteamos, por tanto, actividades para los tres niveles de desarrollo humano: personal, relacional y de comunidad, y las tres fases del proceso (S-F-A).

Las actividades diseñadas para la fase de sensibilización son motivantes, normalmente parten de un juego, de una realidad cercana al alumnado y permiten generar un debate y una concienciación de la existencia de diferentes opiniones. Promueven la reflexión del alumnado sobre el contenido concreto que se está trabajando.

Las actividades de la fase de formación son más estructuradas, más cargadas de contenidos conceptuales; se trata de informar al alumnado sobre los interrogantes que se han creado, de fomentar su capacidad de análisis y de deducción.

Las actividades de la fase de acción son grupales y permiten poner en práctica las ideas y conocimientos previamente contruidos en las fases anteriores de sensibilización y formación.

La secuencia de actividades propuesta no constituye una unidad didáctica en sí misma. Por lo que las distintas actividades pueden integrarse de forma transversal dentro de los diferentes ámbitos o áreas curriculares.

Aunque esta sea la organización propuesta, la forma de presentar contenidos y actividades permite al profesorado seleccionar aquella parte que pueda resultarle de mayor interés para trabajar con sus alumnos y alumnas, teniendo en cuenta la etapa o nivel educativo, aspectos que requieren de mayor atención según nuestra realidad concreta, la posible conexión con la planificación curricular ordinaria que se desarrolla, etc. Hemos intentado ofrecer una secuencia de actividades que supone un conjunto de acciones debidamente organizadas, relacionadas unas con otras, y progresivamente más complejas; no obstante, no dejan de ser situaciones de aprendizaje abiertas que pueden ser o no seleccionadas, pero en cualquier caso fácilmente adaptables para diferentes contextos y niveles educativos.

Si bien era deseable hacer una propuesta didáctica que abarcara toda la educación obligatoria (6-16 años) y la educación infantil (3-6), son de todos y todas conocidos



las enormes diferencias que se aprecian en el desarrollo de los escolares. De acuerdo con las características de su propio momento evolutivo, en algunas etapas será necesario potenciar determinados juegos o actividades, mientras que en otras será más oportuno realizar otras totalmente distintas. Por ejemplo, la propia evolución del juego. En las niñas y niños más pequeños los juegos tienen un papel fundamental en la construcción de su propia identidad personal, con los años, el alumnado comienza a desarrollar más otros juegos que permiten el conocimiento de las convenciones sociales y la necesidad de cumplir las normas para vivir en sociedad. Dado que abarcar todas las características propias de niños y niñas de las diferentes etapas educativas era imposible, nos hemos centrado en una de ellas: **la educación primaria (6 a 12 años)**.

En el dossier 2, aparecen desarrolladas estas secuencias de actividades. Es conveniente mencionar que este dossier está dirigido al profesorado; pretende ser una ayuda para organizar y llevar a cabo en el aula procesos de enseñanza/aprendizaje que faciliten el desarrollo social y la construcción de valores en el alumnado.

Por último, ofrecemos un conjunto de fichas y materiales complementarios, que pueden ser útiles para llevar a cabo estas actividades con el alumnado ■



niveles	sensibilización	formación	acción
nivel personal	- a 1 «El juego de la Yenga» - b 6 «¿Juego con todos mis juguetes?» - c 10 «Debate sobre la película <i>Toy Story</i>»	- a 2 «La lista más larga» 3 «Mi juego preferido» 4 «El juego de mi vida» - b 7 «Aprendiendo a elegir buenos juguetes» - c 11 «¿Qué podemos hacer para que los juguetes sean útiles otra vez?»	- a 5 «Descubriendo otros juegos» - b 8 «Qué me gustaría que me regalasen» 9 «La fiesta de cumpleaños» - c 12 «Taller de reparación de juguetes»
nivel relacional	- a 13 «Fichero de juegos grupales» - b 16 «Fabricamos un cohete»	- a 14 «Analizando los juguetes» - b 17 «Reflexionamos sobre la construcción del cohete»	- a 15 «Proyecto de investigación sobre los juegos en la escuela» - b 18 «Taller de construcción de juguetes»
nivel comunidad	- a 19 «¿Es así como tenemos que ser?» - b 22 «Los juguetes en televisión» - c 25 «¿Hay niños y niñas que no tienen juguetes?»	- a 20 «Juguetes para ellos y para ellas» - b 23 «Visita a una tienda de juguetes» - c 26 «Queremos saber más»	- a 21 «Manifesto por los juguetes no sexistas y no violentos» - b 24 «Buzón de denuncias» - c 27 «Campaña del juguete solidario»

cuadro 2 [actividades]



Partimos de la necesidad de evaluar tanto el proceso que está teniendo lugar como el cambio final de actitudes que se produce en el alumnado.

Para detectar el cambio que se ha producido en el alumnado hay que realizar una evaluación inicial. En este sentido, proponemos que, cuando iniciemos un bloque de contenidos, la actividad de sensibilización correspondiente sea utilizada para explorar el nivel de partida del alumnado. Para que esta evaluación sea eficaz, el profesorado deberá registrar de alguna manera (diario, anecdotario, registro, etc.) cuál es el resultado observado en el alumnado (participación, motivación, comentarios, etc.).

Esta evaluación inicial será contrastada con los resultados de las actividades de acción de dicho bloque de contenidos. Podemos utilizar las producciones del alumnado, su participación en las actividades, sus aportaciones espontáneas, registros de videos, etc. La comparación entre las actividades de ambas fases (sensibilización-acción) nos servirá para saber el impacto que este proceso educativo ha tenido. Esta evaluación se puede complementar con la propia autoevaluación del alumnado quien puede manifestar los cambios que ha experimentado.

El proceso de enseñanza y aprendizaje que ha tenido lugar también deberá ser evaluado; para ello es necesario realizar una evaluación continua, especialmente entre fase y fase que nos garantice que se han conseguido los objetivos de una fase antes de iniciar la siguiente. Para realizar este tipo de evaluación continua, es importante que el profesorado busque indicadores a nivel general del aula que proporcionen información para avanzar en el proceso. Son indicadores generales la motivación conseguida en el alumnado, el clima creado en el aula, la participación en los debates, la colaboración en el desarrollo de actividades en grupo, las relaciones interpersonales con los iguales, la calidad del contenido de sus producciones etc.; cuando lo hemos considerado oportuno, se han especificado indicadores concretos en algunas actividades. Esta evaluación se puede hacer de manera directa o indirecta; bien a través de la observación, o proponiendo realizar una reflexión después del desarrollo de las actividades (principalmente con preguntas abiertas).



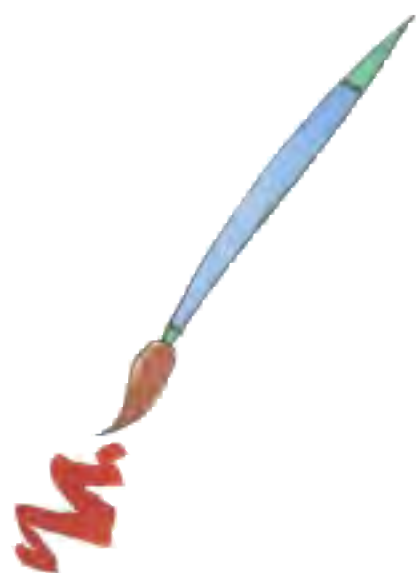
Insistimos en la necesidad de evaluar el nivel de sensibilización del alumnado para iniciar las actividades de formación, y del nivel de formación alcanzado antes de iniciar las de acción. Cuando estas fases se inician sin conseguir las anteriores, posiblemente no consigamos los objetivos generales propuestos ■

- AA.VV (1990). *La Coeducación*. Madrid. Ministerio de Educación y Ciencia e Instituto de la Mujer.
- AA.VV. (1992). *Diseños Curriculares de Educación Primaria*. Consejería de Educación y Ciencia, Junta de Andalucía.
- AA.VV. (1993). *Diseños Curriculares de Educación Infantil*. Sevilla. Consejería de Educación y Ciencia, Junta de Andalucía.
- APDH (1990). *Aprender a jugar, aprender a vivir*. Sevilla. Consejería de Educación y Ciencia e Instituto Andaluz de la Mujer.
- ARJONA, C., DÍAZ, M. y RIZO, R. (1999). *Valores y género en el proyecto de centro*. Málaga, Consejería de Educación y Ciencia, Junta de Andalucía.
- Junta de Andalucía. Consejería de Educación y Ciencia e Instituto Andaluz de la Mujer, (1999). *Educación afectivo-sexual en la Educación Infantil. Guía para el profesorado y Material Didáctico*. Málaga.
- Junta de Andalucía. Consejería de Educación y Ciencia e Instituto Andaluz de la Mujer, (1999). *Educación afectivo-sexual en la Educación Primaria. Guía para el profesorado y Material Didáctico*. Málaga.
- BRUNER, Jerome (1997). *La educación, puerta de la cultura*. Madrid. Visor.
- CARRERAS, Llorenç et al. (1996). *Cómo educar en valores*. Madrid. Narcea.
- Díez, Esther y GONZÁLEZ, Rosa (1996). *Taller de valores. Educación Primaria (Propuesta Didáctica)*. Madrid. Editorial Escuela Española.
- Equipo Harimaguada. *Unidad Didáctica: Juego y Juguete*. Gobierno de Canarias. Coeditado: Consejería de Educación y Ciencia. Instituto Andaluz de la Mujer.
- GUITART, Rosa (1993). *101 Juegos no competitivos*. Barcelona. Grado.
- GUITART, Rosa (1996). ¿A qué jugamos? Los valores en el Juego. *Aula de Innovación Educativa*, 52-53, pp. 25-30.
- HUERTA, Elena y MATAMALA, Antonio (1994). *Niños y niñas protagonistas de su aprendizaje*. Alauda, Madrid. Anaya.
- JIMÉNEZ, Pilar (1999). *Materiales didácticos para la prevención de la violencia de género. Educación Primaria*. Málaga. Consejería de Educación y Ciencia. Instituto Andaluz de la Mujer.
- LINAZA, José Luis (1998). *El juego en el desarrollo infantil*. I Jornadas sobre desafíos del juguete en el siglo XXI: la escuela, el juego y el juguete. Valencia.
- LORENZO, M^a José y PINO, Carmen (1993). *Decide tus juguetes. ¡Compartir es divertido!* Madrid. Instituto de la Mujer.
- MACCOBY, Eleanor (1998). *The two sexes. Growing up apart, coming together*. Massachusetts: Harvard University Press.



- MIEDZIAN, Myriam (1995). *Chicos son, hombres serán*. Madrid. Horas y horas.
- OPPENHEIM, Joanne (1990). *Los juegos infantiles*. Barcelona. Martínez Roca.
- ORTEGA, Rosario (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla. Alfar.
- ORTEGA, Rosario (1999). *Jugar y aprender*. Sevilla. Diada.
- PUJOL, Rosa (1996). *Educación y Consumo. La formación del consumidor en la escuela*. Horsori - ICE. Barcelona. Universidad de Barcelona.
- RODERO, Luis (1998). *Educación para la Vida en Sociedad*. Sevilla. Consejería de Educación y Ciencia, Junta de Andalucía.
- RAMOS, Joaquín (1993). *El camino hacia una escuela coeducativa*. Sevilla. Publicaciones M.C.E.P.
- SANAGUSTÍN, Pilar et al. (1991). *El sueño consumista (Libro del alumno y guía para el profesor)*. Sevilla. Consejería de Industria, comercio y turismo, Junta de Andalucía.
- SUBIRATS, Marina y TOME, Amparo (1992). *Pautas de observación para el análisis del sexismo en el ámbito educativo*. Barcelona. ICE. Universidad Autónoma de Barcelona.
- VYGOTSKY, León (1978). *Mind in society: the development of higher psychological process*. Cambridge, Harvard University Press.
- WERTSCH, James (1988). *Vigotsky y la formación social de la mente*. Barcelona. Paidós.
- URRUZOLA ZABALA, M^a José (1995). *Introducción a la filosofía coeducadora*. Maite Canal. Instituto Vasco de la Mujer





secuencia de actividades

NIVEL PERSONAL

- a El juego en el desarrollo infantil
- b La importancia de elegir los juguetes apropiados
- c Cuidando y reparando juguetes

NIVEL RELACIONAL

- a Las relaciones sociales en los juegos
- b Jugando juntos aprendemos

NIVEL DE COMUNIDAD

- a Transmisión de estereotipos en la sociedad
- b La publicidad y el consumo de juguetes
- c No todos los niños y niñas tienen juguetes





n i v e l p e r s o n a l

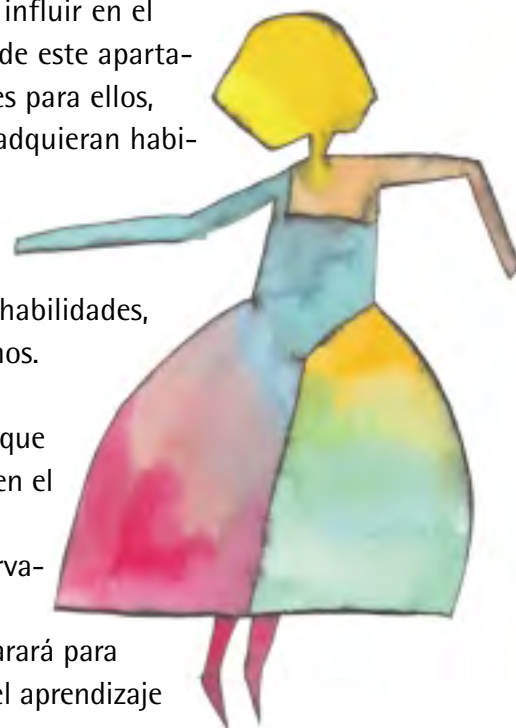
Trabajar a nivel personal la importancia de juegos y juguetes en el alumnado constituye un ambicioso objetivo en sí mismo. Todos y todas conocemos las necesidades y demandas infantiles de tener juguetes, aunque poseerlos no signifique necesariamente jugar con ellos ni cuidarlos o usarlos adecuadamente. Educar en este sentido es equivalente a formar a futuros ciudadanos y ciudadanas en una ética y unos valores de apreciación, de cuidado y de respeto por sus objetos, así como educarlos para seleccionar aquello más adecuado en relación con sus necesidades no estereotipadas y sus consecuencias para su futuro. Pretendemos influir en el comportamiento del alumnado de manera que, al final de este apartado, niños y niñas experimenten con juegos no habituales para ellos, necesiten menos juguetes, aprendan a seleccionarlos y adquieran habilidades para reparar y cuidarlos.

Hemos estructurado este nivel en tres bloques de contenidos: 1) la importancia del juego en el desarrollo de habilidades, 2) selección de juguetes, y 3) uso y cuidado de los mismos.

El primer contenido que planteamos pretende conseguir que el alumnado aprenda a valorar la importancia del juego en el desarrollo de habilidades. Para ello iniciaremos a niñas y niños en un proceso de sensibilización en el cual se observará y reflexionará sobre la cantidad de habilidades que se ponen en marcha cuando juegan; esta reflexión les preparará para entender que jugando se aprende, y no necesariamente el aprendizaje tiene que estar asociado con esfuerzo y trabajo. Se concluye con una acción coherente jugando a «cosas diferentes» que sólo en pocas ocasiones han tenido la posibilidad de explorar.

El segundo contenido está relacionado con el papel del juguete y su uso. Se proponen actividades que ayuden a reflexionar sobre la cantidad de juguetes innecesarios que tenemos, y por qué los hemos adquirido. Esta reflexión preparará al alumnado para ampliar su conocimiento sobre los criterios de selección de juguetes y la conveniencia de tener en cuenta sus necesidades antes de pedirlos. Se le enseñará que el verdadero papel del juguete es acompañar y enriquecer los juegos, pero lo esencial es jugar. El desarrollo de este contenido conducirá a los niños y niñas a consumir menos juguetes que antes y a seleccionarlos mejor.

En último lugar, nos planteamos la necesidad de educar al alumnado en la importancia de cuidar y reparar adecuadamente los juguetes. Nuevamente se presentan



actividades de sensibilización y de formación que culminarán con un taller de reparación de juguetes.

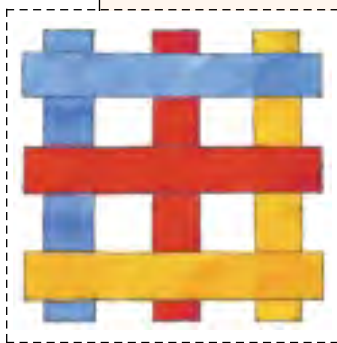
La secuencia que proponemos corresponde a la sensibilización, formación y acción, de manera que la realización de las actividades de una fase sirve de preparación para iniciar la siguiente; por ello, insistimos, otra vez, en la necesidad de seguir la secuencia presentada. Es necesario añadir que, dependiendo del alumnado (su nivel inicial de concienciación y de formación), a veces será suficiente desarrollar una sola actividad, pero, en otras ocasiones, puede ser necesario introducir más actividades (similares a las aquí planteadas). Para saber si el alumnado está preparado para iniciar la fase siguiente, aparecen en las actividades algunos indicadores generales que permiten conocer su grado de preparación. Cuando estos indicadores no son observados, es conveniente repetir una actividad similar que les ayude a reflexionar nuevamente. Es necesario adecuarse a las características del alumnado y bien se puede repetir la actividad o hacer otra que responda mejor a las peculiaridades de cada aula ■

a el juego en el desarrollo infantil

1 SENSIBILIZACIÓN ¿por qué nos gusta jugar?

actividad 1

«El juego de la Yenga»



Esta actividad se inicia con el juego de la Yenga. Para jugar a este juego es necesario disponer de, al menos, 60 regletas iguales. Estas regletas se agrupan de tres en tres, y estos pisos se apilan (quedando las regletas del nivel superior colocadas transversalmente respecto de las anteriores) hasta formar una torre de 20 pisos. El juego consiste en ir quitando regletas y colocarlas en el nivel superior sin que la torre se caiga. Hay que intentar conseguir una torre de 30 pisos.

Este juego se realiza en pequeños grupos (de hasta 7 jugadores/as) quienes irán quitando y poniendo regletas siguiendo turnos. Cada jugador o jugadora podrá quitar una regleta en su turno.

Proporciona un clima distendido en el aula. Normalmente todas las torres terminan cayéndose.

Una vez el juego haya concluido, el profesorado hará las siguientes preguntas al grupo clase:

¿Cómo os lo habéis pasado?, ¿por qué?
¿Qué es lo que más os ha gustado?
¿Ha sido un juego?, ¿por qué?
¿Qué pasaría si no pudierais jugar nunca?

En general, se observará qué tipo de alumnado ha participado más activamente ante las preguntas del profesorado, quiénes son capaces de discriminar entre el juego y el no juego, si son conscientes de la necesidad de jugar y si consideran juego dicha actividad.

Sería conveniente que el profesorado intentara discriminar si las respuestas de diferentes grupos sociales son distintas. Por ejemplo, si las niñas son menos activas, o resaltan especiales características del juego; o si niños o niñas de diferente contexto social o cultural dan respuestas genuinas. Estas respuestas pueden ser indicadores del proceso de socialización que están viviendo.

El material necesario se puede comprar o construir; no obstante cualquier juego de pequeño grupo que sea divertido y que conduzca al alumnado a vivir y disfrutar jugando puede valer.

2

FORMACIÓN habilidades que se adquieren jugando

actividad 2

«La lista más larga»

Se pretende que el alumnado sea capaz de hacer un análisis de los juegos atendiendo especialmente a las habilidades que se desarrollan. Para esta actividad, se puede usar cualquier juego (pues todos potencian alguna habilidad), aunque los más fáciles de analizar son aquellos juegos en los que destaca especialmente una habilidad concreta, por ejemplo las canicas, los bolos, los aros, la comba, la pelota, etc.

Podemos continuar con el juego de la Yenga, pidiéndoles que analicen cuántas cosas se han practicado en el juego por ejemplo la destreza manual, equilibrio, deducir cuáles son las mejores regletas, respetar el turno, esta-

blecimiento de reglas para evitar enfrentamientos, paciencia hasta que me toca jugar, ánimo cuando se han caído las regletas, etc.

Se les propone a los alumnos y alumnas que en pequeños grupos intenten hacer una lista lo más larga posible de las habilidades que se han practicado en ese juego. El alumnado deberá mencionar el mayor número de habilidades posibles; estos resultados se expondrán en la clase.

Una variante de esta actividad es plantear que clasifiquen los juegos que conocen en función de las habilidades que potencian.



actividad 3

«Mi juego preferido»

Escondite.

Le pedimos que cada uno escriba el nombre de su juego favorito y que exprese brevemente el motivo de la elección. Podríamos orientarlos a través de preguntas del tipo:

- ¿Por qué me gusta este juego?
- ¿Cómo me hace sentir?
- ¿Juego solo, sola o en grupo?
- ¿Qué me imagino cuando estoy jugando?
- ¿Qué aprendo con este juego?



Después, en pequeño grupo, cada uno contará su juego y entre todos escribirán cuáles son las habilidades más frecuentemente practicadas. Se reúne el gran grupo y se exponen las aportaciones de cada uno de los equipos, posibilitando que deduzcan algunas conclusiones sobre qué aprendemos con estos juegos y qué consecuencias pueden tener en el futuro.

actividad 4

«El juego de mi vida»

Cada uno, individualmente, deberá anotar aquellos juegos que mejor recuerda desde su infancia; es aconsejable la colaboración de la familia para ayudarles



en el recuerdo de estos juegos. Al lado de cada juego, se anotarán algunas de las cosas que aprendimos: conceptos, destrezas manuales, movimientos, valores, estrategias, etc.



En clase, se comentarán los juegos más importantes que hemos realizado a lo largo de nuestra vida así como lo que fuimos aprendiendo. Además podemos comentar:

- Características de nosotros/as mismos/as que se han ido formando relacionándolos con la edad y a lo que jugábamos.
- Diferencias de juegos y aprendizajes entre niños y niñas.

Ver FICHA 1 «¿A qué juego, qué aprendo?»

3

ACCIÓN jugamos a otros juegos

actividad 5

«Descubriendo otros juegos»

El alumnado se agrupará en función de sus afinidades lúdicas (a los que les gusta el fútbol, la casita, las muñecas...). Una vez tengamos a niños y niñas con gustos similares, se propondrá que se intercambien los juegos, de manera que practiquen los juegos seleccionados por el otro grupo. Al finalizar el juego, en gran grupo, contarán en qué consistía el juego, qué han aprendido con ese nuevo juego y cómo se han sentido (cómo se lo han pasado).

Esta actividad finaliza con una pequeña encuesta que cada escolar completará, y donde se recoge qué han aprendido jugando a este nuevo juego. Se espera que estas encuestas pongan de manifiesto que el alumnado es capaz de analizar las habilidades que se ponen en marcha durante los juegos así como la necesidad de jugar a todo, sin verse influidos por el sexismo, clasismo o por diferencias culturales.

Ver FICHA 2 «Descubriendo otros juegos»



Utiliza este espacio para añadir aquellas otras actividades o propuestas de mejora que se te hayan ocurrido sobre el tema.

This image shows a single page of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is a small orange tab at the top left corner. The paper has rounded corners at the bottom.



6 la importancia de elegir los juguetes adecuados

1 SENSIBILIZACIÓN necesitamos menos juguetes

actividad 6

«¿Juego con todos mis juguetes?»

Proponemos a los niños y niñas que recuerden y anoten, individualmente, todos los juguetes y juegos que tienen en su casa (si no saben escribir aún, pueden utilizar dibujos, recortes de revistas de juguetes o que les ayude algún familiar), y que completen la ficha de esta actividad.

En clase se elaborará una lista en la pizarra con todos aquellos juguetes de los que alguien ha mencionado que nunca juega con ellos. Esta será una lista larga, lo cual permitirá iniciar una reflexión sobre la cantidad de juguetes que han aparecido y que no sirven para nada, pues no jugamos con ellos. Se preguntará al alumnado por qué ha ocurrido, se espera que hagan alusiones al efecto de la moda, lo anunciaban mucho en televisión, lo pedían o tenían nuestros amigos o amigas, se han roto, nunca funcionaron bien.

Potenciaremos que reflexionen en torno a la idea de que tenemos muchos juguetes, no siempre los cuidamos bien, y no todos son divertidos; por lo cual sería conveniente pensarse mejor qué juguetes nos gustaría tener antes que terminen en un rincón y abandonados.

Ver FICHA 3 «¿Juego con todos mis juguetes?»



2 FORMACIÓN criterios para seleccionar juguetes

actividad 7

«Aprendiendo a elegir buenos juguetes»

Se pedirá al alumnado que, en pequeños grupos, elabore un listado con las características que tienen nuestros mejores juguetes. Durante el trabajo

en equipo se comprobará que aparecen criterios como la edad, la calidad de los materiales, las habilidades que potencian, el trato que permiten, el grado de dificultad para su manejo, la diversión que proporcionan. Como variante, podemos plantear un torbellino de ideas y que cada cual vaya diciendo algún criterio de selección, luego los ordenamos y escogemos los más representativos. En todo momento, es conveniente establecer un coloquio razonando las elecciones.

Una vez hayamos consensuado los principales criterios de la elección de juguetes, se completará individualmente la ficha de esta actividad, que servirá como recuerdo de estos criterios.

Para ayudar al alumnado a escribir sobre las características del «buen juguete», podemos consultar el decálogo de las características para seleccionar juguetes no sexistas y no violentos (ver material nº 1).

Ver FICHA 4 «Lo que no debo olvidar cuando elijo mis juguetes»

3 ACCIÓN elección de juguetes

actividad 8

«¿Qué me gustaría que me regalasen?»

Cada niño y niña individualmente puede redactar una carta en la que se recojan aquellos juguetes que les gustaría que le regalasen (en su cumpleaños, por Navidad, o bien que hiciese la habitual carta a los Reyes Magos).

Los más pequeños pueden dibujar o recortar de diferentes revistas de publicidad de juguetes aquellos que más les gustan.

Ver FICHA 5 «Qué me gustaría que me regalasen»



actividad 9

«La fiesta de cumpleaños»



Plantearemos el supuesto de que van a ir a una fiesta de cumpleaños de la hermana de su amigo o amiga que tiene cinco años. En pequeño grupo, deberán pensar qué le van a regalar y por qué. Es deseable que algunas aportaciones señalen juguetes no sexistas o incluso que mencionen que no siempre hay que regalar juguetes.

Utiliza este espacio para añadir aquellas otras actividades o propuestas de mejora que se te hayan ocurrido sobre el tema.

c cuidando y reparando juguetes

1 | SENSIBILIZACIÓN ¿por qué nos gusta jugar?

actividad 10

«Debate sobre la película *Toy Story*»

En el aula, ver la película *Toy Story*. Si no es posible verla entera, seleccionar alguna secuencia que nos haga pensar sobre el adecuado uso y cuidado de los juguetes (son especialmente recomendables en *Toy Story 1*, la fiesta de cumpleaños, y en *Toy Story 2*, cuando aparece pingüino y quieren venderlo en el mercadillo).

Plantearemos en el grupo clase si alguien tiene juguetes que no utiliza, que están rotos, o ya no sirven. En esta reflexión se intentará que el alumnado manifieste preocupación por sus juguetes, el mal uso que a veces hacemos de ellos y, por supuesto, la excesiva cantidad que tenemos y no utilizamos.

Otra variante puede ser presentar el cuento del soldadito de plomo.

2 | FORMACIÓN formas de reparar y cuidar juguetes

actividad 11

«¿Qué podemos hacer para que los juguetes sean útiles otra vez?»



A partir del debate de la actividad anterior, dividiremos al alumnado en pequeños grupos, para que enumeren algunos juguetes que ya no utilizan porque no sirven. Se les dirá que escriban en un folio apaisado y dividido en tres columnas: en la primera el nombre del juguete, en la segunda qué le pasa, y en la tercera posibles soluciones para repararlos.

En gran grupo, se comentarán las ideas más interesantes sobre recuperación de juguetes; esta actividad sirve de preparación para la siguiente: organizar un taller de reparación de juguetes en el aula. Observar si aparecen aportaciones

en la línea de reparar cosiendo, pegando, buscando piezas, construyendo elementos, pintando, limpiando, engrasando, dar una nueva utilización, etc.

Ver FICHA 6 «¿Qué podemos hacer para que los juguetes sean útiles otra vez?»

3

ACCIÓN reparando juguetes

actividad 12

«Taller de reparación de juguetes»

Para realizar esta actividad es necesario que niños y niñas traigan al centro juguetes que necesitan ser reparados. Con estos juguetes, se organizará un taller de reparación y reutilización (cambio en la forma de jugar).

Tendremos que ayudar al alumnado buscando procedimientos adecuados para reparar determinado tipo de desperfecto (desconchones, piezas que se han caído, averías en maquinarias...). Tendremos que traer al aula las herramientas que debemos utilizar (alicates, martillos, destornilladores, pasta de papel, pegamento, pinceles y pinturas...), acondicionar un espacio adecuado para ello y organizar los tiempos necesarios para llevar la tarea a buen término.

En el caso de niños y niñas pequeños, sería muy interesante plantear esta actividad en interacción con alumnado de cursos superiores que podrían ayudarlos en la reparación. Una vez reparados los juguetes, podremos bien dejarlos en el aula para su uso, darlos a algunas ONG's, montar un mercadillo o bien llevárselos cada uno a su casa.



Sería interesante recoger, en fotografías o dibujos, las imágenes de las fases del proceso de reparación de algún juguete; las fotos se pueden exponer en el aula. Esta actividad permite fácilmente la participación de las familias que pueden colaborar en este taller.

Utiliza este espacio para añadir aquellas otras actividades o propuestas de mejora que se te hayan ocurrido sobre el tema.

This image shows a single page of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no text or other markings on the paper.



n i v e l r e l a c i o n a l

Este nivel enfatiza la importancia de las relaciones personales en la realización de los juegos pues pretendemos que ellas mejoren y disminuyan la violencia y el sexismo entre los niños y niñas que comparten una actividad lúdica. Al mismo, tiempo nos proponemos que aumenten las actitudes positivas de ayuda, cooperación, trabajo compartido y respeto.



Este nivel se concreta en dos bloques de contenidos: 1) las relaciones interpersonales, y 2) la capacidad de aprender en interacción cuando jugamos. Para trabajar estos contenidos se presenta una secuencia de actividades que siguen, nuevamente, el proceso de sensibilización, formación y acción.

Iniciamos el primer bloque de contenidos, las relaciones interpersonales, con una actividad de sensibilización que muestra la necesidad de estar con los demás para participar en juegos grupales. Se le proporcionará al alumnado, posteriormente, información sobre los diferentes tipos de relaciones que se pueden dar en las interacciones de juego, por ejemplo: autoritarismo, ayuda, cooperación, competitividad, etc. Se hará especial énfasis en las relaciones de violencia y segregación de género que acompaña a muchos juegos. Esta formación será utilizada en una investigación sobre los tipos de juegos que se dan en los patios de recreo.

El segundo bloque pretende incrementar la cantidad de juegos cooperativos en la escuela, no solamente porque facilitan relaciones sociales más adecuadas sino que, además, aprendemos más y mejor. Para ello, se proponen actividades de sensibilización sobre la diferencia de jugar solo o con los demás, y los beneficios que suponen para nuestro aprendizaje el jugar y tener experiencias de equipo. Este bloque termina con un taller de construcción de juguetes.

Al igual que en todos los niveles, se recomienda seguir la secuencia de sensibilización-formación-acción planteada, así como la necesidad de adaptar las actividades propuestas a las características propias del alumnado ■



a las relaciones sociales en los juegos

1 SENSIBILIZACIÓN la necesidad de jugar en compañía

actividad 13

«Fichero de juegos grupales»

Se hará un juego de grupo donde sea necesaria la participación de los demás, por ejemplo el pollito inglés, el esconder, pañuelito, policía y ladrones, el fútbol, etc.

Una vez el juego haya concluido, se preguntará a los niños y niñas qué habría ocurrido si no hubiera habido nadie con quien jugar.



A continuación, se realizará, entre todos y todas, una lista lo más extensa posible de juegos a los que no se pueda jugar sin los demás. Con esta lista, elaboraremos el fichero de juegos grupales. Para ello, se dividirá a la clase en pequeños grupos, cada grupo elegirá algunos juegos, y rellenará la primera parte de la ficha que se adjunta.

Este fichero se puede revisar y completar al finalizar las actividades 14 y 15.

Ver FICHA 7 «Fichero de juegos grupales»

2 FORMACIÓN tipos de relaciones en los juegos

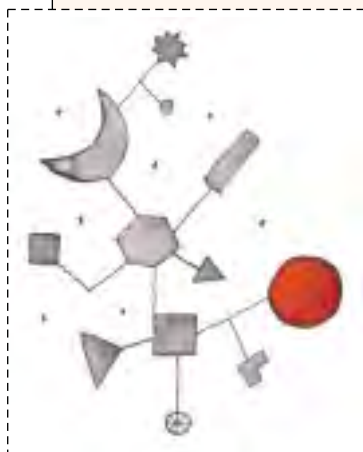
actividad 14

«Analizando los juegos»

Se analizarán los tipos de relaciones que se dan en los juegos previamente desarrollados. Si se estima oportuno se puede proponer la realización de puzzles de mesa (de más de 24 piezas) que se realizarán en grupos pequeños, o el TAMGRAN (juegos de figuras geométricas para construir imágenes). Una vez hayan completado el puzzle o la figura del tamgran, se analizarán los



tipos de relaciones que se han dado. Se reflexionará sobre si facilitan las relaciones positivas (ayuda, cooperación, escucha, solidaridad, participación igualitaria, tolerancia) o negativas (violencia, prepotencia, autoritarismo, burlas, rivalidad, etc.).



Después de esta reflexión, se propondrá al alumnado que analicen los tipos de relaciones que se dan en un conjunto de juegos. Para ello, adjuntamos la ficha correspondiente. Esta actividad es conveniente que se realice en pequeños grupos mixtos.

Se completará esta actividad en gran grupo analizando si los juegos son cooperativos o competitivos en función de las características A y B que aparecen en la ficha (a mayor número de «A» más cooperativos). Se analizará si estos juegos son más típicamente de niños o de niñas o mixtos; intentado apreciar las relaciones que puedan existir entre cooperación y género.

Ver FICHA 8: «Analizando juegos»

3

ACCIÓN investigando nuestros juegos

actividad 15

«Proyecto de investigación sobre los juegos en la escuela»

Durante una semana, se investigará sobre las relaciones sociales que se dan en los juegos de los patios de recreo. Se organizará al alumnado para que observe los juegos más frecuentes y anoten cómo son las relaciones entre los componentes. Siguiendo con la actividad anterior, se verá si hay juegos competitivos (alguien gana), cooperativos (nadie gana y nadie pierde, todos y todas participan), solidarios (todos y todas son iguales), discriminatorios (algunos niños o niñas son excluidos por su falta de habilidades o por su sexo); que fomenten la comunicación o el individualismo, las relaciones de ayuda y apoyo o de rivalidad y violencia. Los resultados se llevarán al aula y posteriormente se elaborará un informe que se hará llegar a la Comunidad Educativa.

Dado que todo proyecto de investigación sigue un proceso con unas fases determinadas, proponemos la siguiente secuencia de actividades para llevarlo a cabo.

Proceso	Actividades
Motivación del tema	Las actividades de motivación corresponden a las fases de sensibilización y formación.
Elección del tema	Se propondrá una investigación sobre las malas relaciones en los juegos que se dan en el patio de recreo. Debe realizarse en pequeños grupos.
Recogida de ideas previas	Entrevista, cuestionario y/o ficha de observación que rellenará el grupo.
Contraste de ideas	Se vuelve al aula y se debaten las observaciones recogidas.
Elaboración de las primeras conclusiones	Se hace un primer análisis de los juegos que se dan en el patio. Si la mayoría son discriminatorios, competitivos y violentos, se continúa el proceso; en caso contrario habrá que plantearse otra hipótesis de trabajo.
Propuesta de actividades	En el grupo clase, se planteará qué podemos hacer para cambiar o introducir juegos pacíficos, cooperativos y no sexistas en la escuela. Posibles formas de llegar al resto de los compañeros y compañeras del colegio serían: ■ elaborar un díptico en el que se expliquen juegos no sexistas y no violentos, y distribuirlo por el centro. ■ realizar una exposición de distintos tipos de juegos en los que se den relaciones positivas. ■ jugar en el patio e invitar a los demás.
Elaboración de conclusiones	El grupo decidirá, una vez realizadas las actividades propuestas, si se ha conseguido o no cambiar la dinámica de juegos en el colegio, qué tipos de juegos son los que han sido aceptados y cuáles han resultado más interesantes, etc.
Expresión	Con las conclusiones elaboradas, se realizará una campaña de información al resto del colegio, se podrán elaborar dípticos con los juegos que hayan gustado más, charlas para informar al resto del alumnado de los resultados de la investigación, etc.
Aplicación	Trasladar estos juegos a otros contextos: casa, calle, el barrio, etc.



Ver FICHA 10 «Ficha de observación de juegos»

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

actividad 16

«Fabricamos un cohete»

Debemos disponer de materiales de desecho (vasos de yogur, rollos de papel higiénico, papel de distinta textura y colores, algodón, papel de aluminio), recursos para unir (cola, cinta adhesiva, grapas), y de decoración (rotuladores, témpera, gomets, pegatinas, etc.). Se reparten los materiales al alumnado de manera que no todos y todas tengan los mismos recursos, y se les dice que no



los pueden compartir. Se debe intentar que sea difícil completar la tarea en solitario (por ejemplo, algunos tienen cola, pero otros no; unos tienen papel, y otros no). Se propone que comiencen a realizar cada uno individualmente su cohete; se espera un tiempo para que experimenten la dificultad de realizar la tarea. Entonces se interrumpe la actividad y se propone que continúen en pequeños grupos, poniendo en común los materiales. Cuando terminen, se reflexionará sobre la diferencia del juguete creado, siendo mucho más rico y mejor cuando lo han realizado en equipo.

actividad 17

«Reflexionando sobre la construcción del cohete»

Utilizando el juego anterior, el profesorado propondrá que cada grupo exponga cómo se han realizado los cohetes. Deberán describir el proceso seguido y exponer.

Cuántos miembros han participado
Qué dificultades había
Cómo se han resuelto
Qué soluciones se dieron
Si han distribuido las tareas para su realización

Indagar en aquellas variaciones entre los cohetes, por ejemplo, cómo habéis realizado las patas, el humo, la decoración, los colores, etc.

Al final de esta actividad, el alumnado deberá conocer las ventajas de trabajar en equipo, la diversidad de soluciones que se aportan y el aprendizaje que han realizado en las interacciones con los demás.

Otra variante puede ser iniciar una actividad en la que se proporciona un dibujo concreto, por ejemplo una pelota, en la que aparecen algunos colores básicos y otros secundarios. El alumnado solamente dispondría de los colores básicos y será a partir de las interacciones entre ellos como descubrirán los colores secundarios.

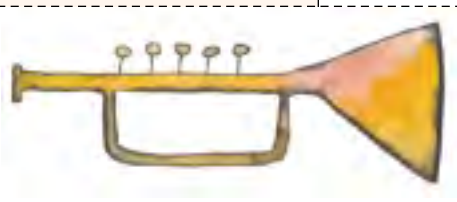
3

ACCIÓN aprendemos a construir juguetes

actividad 18

«Taller de construcción de juguetes»

Proponemos aquí un taller bastante creativo, que nos ayuda a valorar nuestras propias producciones; lo principal es que trabajen de forma cooperativa. Sería conveniente que se utilizasen los criterios de selección de juguetes trabajados en el nivel personal.



Para la fabricación de juguetes se pueden utilizar materiales específicos como imanes, o maquinaria electrónica para la creación de juguetes mecánicos, o bien se pueden utilizar material de desecho.

Son de fácil construcción: combas, pelotas de trapo o con goma maciza, sacos de arena, bolos con botellas de plástico llenas de agua, zancos con latas, muñecos de trapo o de arena, marionetas o títeres, máscaras y disfraces, instrumentos musicales, libros con papel reciclado, cometas, móviles, trenes, coches, casas, puzzles, cuentos. También se pueden pedir sugerencias a los padres sobre posibles ideas en la fabricación de juguetes.

Lo más importante de esta actividad será que la realicen en pequeños grupos y que sean conscientes de las ventajas de trabajar conjuntamente.

Se puede consultar el *material nº 2*, donde se explica la fabricación de una cometa, marionetas y varios instrumentos musicales.

Utiliza este espacio para añadir aquellas otras actividades o propuestas de mejora que se te hayan ocurrido sobre el tema.

This image shows a single page of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is a small orange tab at the top left corner. The paper has rounded corners at the bottom.



n i v e l d e c o m u n i d a d

Actualmente, los gustos y cantidad de juguetes del alumnado están tremendamente manipulados por la publicidad y los medios de comunicación en general. Esto conduce, en muchos casos, al consumismo y al mantenimiento de estereotipos que no favorecen su desarrollo como individuos en la sociedad. Por ello, nos planteamos la necesidad de educar en las escuelas para hacer frente a los mensajes cargados de estereotipos que nos bombardean.

Proponemos tres bloques de contenidos: 1) el comportamiento del alumnado en relación con el análisis de los estereotipos sociales (sexistas y clasistas) que en muchos casos promueven algunos juguetes, 2) la actitud crítica ante la engañosa publicidad, y 3) el respeto por todos aquellos niños y niñas que carecen de juguetes y de todo el bienestar económico que ello lleva implícito.

El primer bloque de contenidos se inicia con un juego cuyo análisis revela la transmisión de estereotipos sexistas y los valores de violencia que se transmiten y, por consiguiente, se aprenden. Esta actividad sirve de preparación para proponer al alumnado el análisis de los estereotipos en los juegos. Finalmente se espera que el alumnado cree o invente juegos y juguetes alternativos.

El segundo bloque presenta actividades de reflexión y análisis de anuncios publicitarios. El alumnado será iniciado en técnicas de análisis publicitario. Finalmente, serán ellos quienes realicen una publicidad de juguetes alternativos.

El tercer bloque de contenidos sirve para mostrar las diferencias sociales en relación a niveles socioeconómicos. Mostrar que muchos niños y niñas carecen no solamente de juguetes sino también de la imposibilidad de jugar, porque, por ejemplo, deben dedicarse al trabajo infantil. Se pretende que esta actividad culmine con un manifiesto público sobre la necesidad de reaccionar ante las desigualdades sociales.

Para conseguir los objetivos propuestos es necesario promover una actitud crítica, y proporcionar una formación conveniente; ambos pasos nos llevarán a la iniciación de ciertas acciones con repercusión social. Estas acciones suponen una exteriorización, dentro de la comunidad educativa, del cambio que ha experimentado el alumnado, siendo ahora ellos y ellas quienes inician acciones sobre su entorno.

Seguidamente, aparece una propuesta de actividades para el desarrollo de este proceso. Nuevamente, y como ya ha sido explicado anteriormente, continuar el orden planteado es crucial para conseguir los objetivos. Probablemente, las actividades aquí planteadas puedan ser modificadas para que se realicen de manera adecuada a las características del alumnado en cuestión ■



actividad 19

«¿Es así como tenemos que ser?»

Para preparar esta actividad, el profesorado deberá buscar en revistas de moda cinco fotos de mujeres con diferente aspecto físico (desde una conocida top-model a otras no tan atractivas) e igual para localizar cinco fotos de hombres. Estas fotos se expondrán en la pizarra de manera visible para todo el alumnado. Se les pedirá que, en pequeños grupos, discutan entre ellos y les den una puntuación de 1 a 5 (1 «no me gusta nada» y 5 «me encanta») a estas fotos. Las puntuaciones posteriormente se irán mencionando y cada personaje famoso obtendrá una puntuación.

Si las fotos muestran un amplio repertorio de atributos que conforman nuestro ideal de atractivo, se espera que tres o cuatro personajes sean los más votados, mientras que otros tres o cuatro serán los más rechazados.

Una vez concluida la actividad, se les harán dos preguntas a niños y niñas:

¿Se parecen los personajes más votados a algún muñeco o muñeca?

Se espera que la respuesta sea afirmativa;

se les hará reflexionar sobre cómo estos juguetes influyen en nuestros gustos para cuando seamos mayores.

La segunda pregunta será si hay alguna asociación entre jugar con estos juguetes y el ser niño o ser niña. Con esta cuestión, se les invita a pensar sobre el sexismo que hay implícito y explícito en ciertos juguetes muy comerciales.

Una variante de esta actividad será buscar fotos que muestren modelos con rasgos culturales y/o étnicos claramente diferentes (por ejemplo, fotos con personas de distintas razas, con indumentaria que identifica diferentes grupos sociales, etc.). La reflexión deberá centrarse en cómo nos identificamos y preferimos aquellos modelos más cercanos a los estereotipos y características que nos son transmitidos culturalmente.



actividad 20

«Juguetes para ellos y para ellas»



Dispondremos de un conjunto de juguetes (reales o de recortes de revista) que serán clasificados como de niños o de niñas. Debemos incluir juguetes que faciliten esta clasificación, por ejemplo incluir muñecas, menaje de cocina, material de enfermería, vestidos, pistolas, espadas, muñecos que matan, etc. Posteriormente se marcarán de verde aquellos que potencien relaciones más violentas, y de amarillo aquellos que favorecen la cooperación y las buenas relaciones. Se observará si hay relación entre el género y las relaciones que facilitan los distintos tipos de juguetes

Esta actividad se continuará con un «debate». Para ello se elegirán dos escolares que defiendan la necesidad de mantener juguetes para cada uno de los sexos, y otros dos que argumenten sobre lo contrario, la necesidad de que niños y niñas jueguen a todo. Se necesitará un niño o niña como moderador, así como se contará con la opinión del público (el resto de la clase). El formato de este debate será similar a los programas de televisión donde se discuten temas controvertidos.

Para el debate, el moderador deberá recabar información suficiente sobre los siguientes aspectos:

Cuáles son los argumentos a favor y en contra de que haya juguetes propios de cada sexo.

Asociación entre el género y juegos que transmiten diferentes actitudes (violentas o pacíficas).

Las consecuencias que tienen en nuestras expectativas y modelos a seguir, las experiencias vividas con estos juegos y juguetes.

Papel de la sociedad y la publicidad en nuestros comportamientos.



actividad 22

«Los juguetes en televisión»

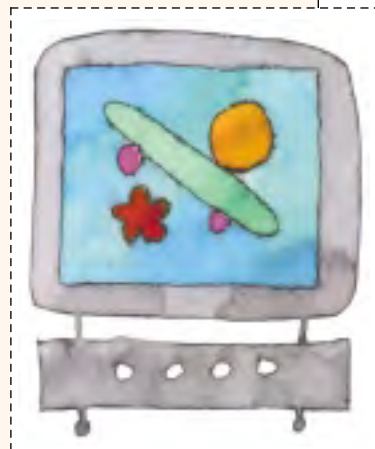
El desarrollo de esta actividad requiere la visualización de dos o tres anuncios de juguetes grabados de la televisión (o bien adaptar la actividad para el formato papel, utilizando recortes de juguetes anunciados en revistas). Estos anuncios deberán ser seleccionados por el profesorado como fáciles de analizar, es decir, que vendan juguetes típicos de cada sexo, y si es posible que incluyan engaños evidentes en las características que aparecen en televisión (por ejemplo, juguetes que no tienen movimiento y que aparecen animados en TV).

Los anuncios se verán de uno en uno, y cada uno al menos tres veces.

Tras la primera emisión se pregunta ¿qué nos quieren vender? A continuación se dividirá al alumnado en grupos y cada uno de ellos se centrará en uno de los siguientes aspectos:

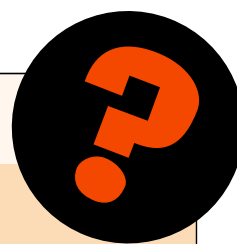
- Un grupo observará cuáles son las principales características del juguete (qué juguete, de qué marca, qué hace, para qué sirve, de qué material está hecho, etc.).
- Otro grupo atenderá a cómo juegan los niños y niñas del anuncio (el lugar, cómo manipulan el juguete, qué expresiones manifiestan -de alegría, aburrimiento, etc.).
- Otro grupo atenderá al eslogan o canción.
- Otro grupo se fijará en cuántos niños y niñas aparecen en el anuncio, y a quién va dirigido.
- Un quinto grupo se centrará en analizar el texto escrito que aparece en el anuncio (nota a pie de anuncio, nota sobre el precio, sobre las pilas, etc.).

Se verá el anuncio dos veces más para que el alumnado pueda realizar estas observaciones. Cada grupo expondrá el resultado obtenido; con lo que se completará el análisis global del anuncio.



Posteriormente, y en situación de gran en grupo, se preguntará:

¿Te gustaría tenerlo?, ¿por qué?
¿Crees que algo es mentira?



Esta actividad preparará al alumnado para la siguiente que consiste en visitar una tienda de juguetes donde se comprobará si efectivamente estos juguetes tienen todas las características y posibilidades anunciadas en televisión.

2

FORMACIÓN ¿cómo nos venden los juguetes en televisión?

actividad 23

«Visita a una tienda de juguetes»



Se realizará una salida a una tienda de juguetes para ver los juguetes analizados en la actividad anterior. Esta visita permitirá comparar si las cualidades y posibilidades de juego anunciadas en televisión se corresponden con la realidad. Si no es posible organizar esta salida, niños y niñas pueden llevar al aula los juguetes reales cuyos spots publicitarios han sido analizados.

Debemos comparar si hacen exactamente lo mismo que anunciaba la televisión, si están disponibles los accesorios que se mostraban, si responden al tamaño y calidad de los materiales que esperábamos, etc.

Ya en el aula, se planteará al alumnado que reflexione sobre lo que no nos han contado. Por ejemplo, dónde fue fabricado y bajo qué circunstancias, para qué sirve realmente, qué nos enseña, qué otro consumo requiere (baterías que son imposible de recargar, pilas costosas, etc.), el cuidado que requiere para que no se rompa (muñeca que deja de llorar si se cae una vez al suelo), el precio (que no está al alcance de todos los niños y niñas), el espacio necesario para jugar, o el peligro que puede tener (pieza pequeña, que causa daño, riesgos de ser mal utilizado).



actividad 24

«Buzón de denuncias»

Se propone que el alumnado construya un buzón grande para el centro. Primero informarán a las otras aulas de los engaños encontrados en los juguetes analizados; pedirán que si alguien encuentra otra publicidad engañosa en la que el juguete presentado no se corresponde directamente con la realidad, debería escribirlo y ponerlo en el buzón.

Para ello adjuntamos una ficha en la que se ayuda a escribir esta denuncia. Es necesario que se especifique el juguete en sí mismo así como aquellas cualidades que son falseadas.

Este buzón se abrirá después de una semana para analizar qué juguetes son los más denunciados. Y posteriormente se pueden plantear algunas actividades con los resultados obtenidos: juegos de rol...

Ver FICHA 11 «¡Esto es mentira!»

Utiliza este espacio para añadir aquellas otras actividades o propuestas de mejora que se te hayan ocurrido sobre el tema.

c no todos los niños y niñas tienen juguetes

1 SENSIBILIZACIÓN quienes no tienen juguetes

actividad 25

«¿Hay niños y niñas que no tienen juguetes?»

Con esta actividad pretendemos que el alumnado se inicie en un proceso de concienciación sobre la realidad de los más necesitados; así como relacionen qué precisamente los más necesitados son los marginados sociales (gentes distintas razas o culturas). Son especialmente importantes todos los materiales que hay editados sobre la explotación infantil, que muestran a niños y niñas que ven violados sistemáticamente sus derechos infantiles, están privados de posibilidades de juego y carecen de juguetes (aunque paradójicamente muchos de ellos y ellas trabajan justamente en la fabricación de los mismos).

Para realizar actividades en esta línea se pueden ver vídeos sobre la explotación infantil, consultar la dirección de Internet:

<http://www.pangea.org/edualter/actual.htm>.

donde se puede obtener bastante información para su utilización en el aula.

Aportamos el *material n° 3* «la historia de Yan», cuento que muestra cómo es la realidad de estos niños y niñas.

2 FORMACIÓN ¿por qué existen estas diferencias sociales?

actividad 26

«Queremos saber más»

Contactaremos con alguna asociación u ONG, para que vengán al aula y nos den una charla-coloquio donde nos informen sobre la situación de los niños y niñas del tercer y cuarto mundo (pobreza dentro del primer mundo), niños/as que trabajan, no juegan y que además no tienen juguetes.



Es especialmente importante acercar al alumnado a los más necesitados de su realidad inmediata, saber cómo viven y por qué.

Quizá invitar a alguien de la administración local (los trabajadores sociales conocen muchos casos), o contactar con alguna asociación que tenga un programa de ayuda social, puede proporcionarnos mucha información sobre la situación local.

Es muy importante que se transmita al alumnado algunos datos sobre la violencia estructural a que estas familias se ven sometidas, con el objetivo de ir trabajando los típicos estereotipos ya transmitidos desde muy tempranas edades (por ejemplo, no hacen nada para cambiar, en el fondo les gusta vivir así, o no saben aprovechar lo que les damos). Habría que presentarle otros aspectos a tener en cuenta, como que no se les ofrece un trabajo acorde a sus posibilidades, se les proporciona una ayuda a medias pues no tienen todos los recursos suficientes para reorganizar sus vidas (quién cuida a los bebés cuando madres y padres trabajan, o las condiciones de la vivienda son inadecuadas, o no disponen de los medios suficientes para integrar plenamente a sus hijos e hijas).

3

ACCIÓN solidaridad desde la escuela

actividad 27

«Campaña del juguete solidario»

Las actividades anteriores llevarán al alumnado a reflexionar y conocer otras realidades, que les permitirá diseñar actuaciones para mejorar la calidad de vida de otros niños y niñas de su entorno, en concreto en lo referente al juego y al juguete.

Para ello podríamos realizar, entre otras, las siguientes actividades:

- Confeccionar carteles, murales, eslóganes o una carta, denunciando esta situación y pidiendo que seamos solidarios con quienes menos tienen. Difundirlo en nuestro entorno.
- Promover la recogida de juguetes (nuevos o en muy buen estado), para donarlos a niños y niñas de su entorno que no tienen juguetes.

Esta actividad puede hacerse en colaboración con alguna asociación que esté interviniendo en un programa de acción social en la localidad.

Utiliza este espacio para añadir aquellas otras actividades o propuestas de mejora que se te hayan ocurrido sobre el tema.

[illegible]

material de trabajo

«El bastón mágico del abuelo»

Ficha 1: ¿A qué juego, qué aprendo?

Ficha 2: Descubriendo otros juegos

Ficha 3: ¿Juego con todos mis juguetes?

Ficha 4: Lo que no debo olvidar cuando elijo mis juguetes

Ficha 5: Qué me gustaría que me regalaran

Ficha 6: ¿Qué podemos hacer para que los juguetes sean útiles otra vez?

Ficha 7: Fichero de juegos grupales

Ficha 8: Analizando juegos

Ficha 9: Cuestionario sobre los juegos

Ficha 10: Ficha de observación de juegos

Ficha 11: ¡Esto es mentira!

Material complementario 1: Criterios para la selección de juguetes no sexistas y no violentos

Material complementario 2: Construcción de juguetes

Material complementario 3: Historia de Yan





«el bastón mágico del abuelo»

Hace unos años, en un país no tan lejano, una niña de unos diez años estaba sentada en el escalón de su casa. Un viejecito que venía caminando despacito con un bastón blanco la vio allí tan aburrida que se acercó a ella:

-¿Qué te ocurre muchachita? -dijo el anciano-.

-Que estoy muy aburrida y no sé a qué jugar.

El anciano se sentó a su lado y le empezó a contar historias de cuando él era niño, le contó que él jugaba a las canicas o con el trompo y que lo que más le gustaba era jugar con el viejo bastón de su abuelito.

Cuando el anciano se marchó se olvidó el bastón blanco de su abuelito y la niña empezó a jugar con el bastón:

Primero imaginó que montaba en un gran caballo blanco que corría por el campo saltando vallas y cruzando ríos, después que iba en una canoa india y que se iba a caer por una catarata, pero al final no le ocurría nada. También imaginó que volaba sobre la escoba mágica de una bruja... y así se pasó todo el día.

A la mañana siguiente, cuando la niña jugaba con el bastón vino el viejecito y, al ver a la niña divertirse tanto, se acercó a ella. La niña al ver al anciano le acercó el bastón y le dijo:

-Se le olvidó a usted el bastón ayer y se lo he estado cuidando.

El hombre le dio las gracias y le dijo sonriendo:

-Quédatelo, tú lo usarás más que yo -y se fue-.

La niña no entendió por qué había dicho que a ella le hacía más falta que a él, pero siguió jugando y nunca se separó del bastón.

La niña creció, se casó y tuvo hijos y un día cuando ya era muy mayor, andando por la calle con el bastón blanco, vio a un niño aburrido y triste, se acercó a él y después de contarle historias de cuando era niña, le dijo:

-Toma este bastón y ya verás como te diviertes mucho.

Entonces se acordó de lo que le dijo a ella el ancianito y comprendió por qué a ella le hizo más falta su bastón blanco ■



Julia García Gutiérrez. 11 años.
[adaptación del cuento: «A jugar con el bastón»;
Gianni Rodari. Cuentos por teléfono. Ed. Juventud. Barcelona 1982]

Habla con tu madre, padre o cualquier otro familiar, sobre aquello a lo que jugabas tú cuando eras pequeño/a y qué juguetes te gustaban más. Completa el siguiente cuadro, será divertido conocer como han cambiado tus gustos en el juego y descubrirás cuantas cosas has aprendido jugando.

Quando era un bebé

Pega aquí una fotografía de cuando tenías esa edad

¿A qué jugaba?
¿Qué juguetes tenía?

¿Qué aprendía?

Quando empecé a andar y hablar

Pega aquí una fotografía de cuando tenías esa edad

¿A qué jugaba?
¿Qué juguetes tenía?

¿Qué aprendía?

Cuando empecé a ir al colegio

Pega aquí una fotografía
de cuando tenías esa edad

¿A qué jugaba?
¿Qué juguetes tenía?

¿Qué aprendía?

Cuando empecé la Primaria

Pega aquí una fotografía
de cuando tenías esa edad

¿A qué jugaba?
¿Qué juguetes tenía?

¿Qué aprendía?

En estos momentos

Pega aquí una fotografía
de cuando tenías esa edad

¿A qué juego?
¿Qué juguetes tengo?

¿Qué aprendo?

En estos días habrás aprendido nuevos juegos, o al menos habrás jugado a alguno al que antes no habías jugado. Intenta completar esta ficha hablándonos de alguno de estos juegos que hayas descubierto:

1 ¿A qué has jugado o en qué consistía el juego?

2 ¿Habías jugado a esto antes? ¿Por qué?

3 ¿Te ha gustado jugar? ¿Cómo te has sentido?

4 ¿Qué has aprendido? ¿Qué habilidades se necesitan para jugar?

5 ¿Te gustaría volver a jugar a lo mismo?

6 ¿Qué otros juegos te gustaría descubrir?

¿Tienes tu cuarto ordenado?, veamos si te cuesta mucho hacer una lista con todos los juegos de mesa y juguetes que tienes en casa. Busca en tu juguetero y completa esta ficha:

■ Juguetes favoritos con los que suelo jugar:

■ Juguetes con los que juego poco:

■ Juguetes que tengo, con los que no juego nunca:

Piensa un poco y responde

- ¿Tienes demasiados juguetes?
- ¿Están bien ordenados?
- ¿Los cuidas y conservas bien?
- ¿Por que no juegas con algunos de ellos?
- ¿Qué puedes hacer con los juguetes con los que ya no juegas?

A la hora de elegir mis juguetes
no debo olvidar que:

- ---

- ---

- ---

- ---

- ---

Handwriting practice area with five sets of lines, each starting with a diamond symbol (◆).

Escribe en estas columnas: el nombre de aquellos juguetes que hace tiempo que no utilizas porque han dejado de funcionar; el motivo por el que has dejado de jugar con ellos (porque tienen algo estropeado, les falta alguna pieza, simplemente están demasiado viejos, etc); finalmente intenta buscar una posible forma de repararlos para volver a jugar.

nombre del juguete	motivo por el que ya no lo utilizas	manera de repararlo y volver a jugar con él

fichero de juegos

Nombre del juego:

Edad a la que se puede jugar: Nº de participantes:

Dónde se juega:

Cómo se juega:

.....

.....

.....

Materiales necesarios:

.....

Relaciones que se dan en el juego entre los participantes:

.....

.....

.....

Variantes o cambios que se pueden hacer:

.....

.....

En pequeño grupo, piensa sobre distintos juegos (fútbol, la casita, escondite, parchís ...) y completa esta ficha.

Para cada pregunta elige la respuesta que se indica con la letra «A», con la letra «B», o las dos -«A» y «B»- si crees que pueden darse ambas respuestas; cuenta, a continuación, cuántas respuestas has señalado de cada clase.

juego: _____

1 ¿Quién juega?

A ☐ Puede jugar todo el mundo

B ☐ Puede jugar solamente quien tiene cierta habilidad

2 ¿Quién gana?

A ☐ No gana nadie

B ☐ Algunas personas

3 ¿Cómo nos relacionamos cuando jugamos?

A ☐ Nos ayudamos

B ☐ Nos ponemos trampas

4 ¿Se habla mientras se juega?

A ☐ Mucho

B ☐ Poco

Ahora cuenta cuántas «A» y cuántas «B» has marcado

A _____

B _____

5 ¿Quién participa en estos juegos?

☐ Niños

☐ Niñas

☐ Ambos

071

a jugar... que de todo aprenderás

¿Es niña o niño? _____ Edad _____

1 ¿Cuál es tu juego preferido en el patio de recreo?

2 ¿Juegas siempre con los mismos compañeros/as?

3 ¿Juegas tanto con niñas como con niños?

4 ¿Dejas que juegue contigo, o en el grupo, algún compañero del otro sexo?

5 ¿Te peleas durante el juego?

6 ¿Tienes una pandilla para jugar?

7 ¿Os hacéis daño?

8 Este juego, ¿dónde lo aprendiste?

9 ¿Quién te lo enseñó?

10 ¿Siempre juegas a lo mismo?

11 ¿Qué otros juegos te gustan?

Cada grupo debe observar en el patio de recreo los juegos de sus compañeros/as (antes, en clase, podemos acordar una zona del recreo que observaremos detenidamente o a qué grupo de niños y niñas vamos a observar en particular).

■ Nombre del juego _____

■ Número de niños que juegan _____ Número de niñas _____

■ ¿Alguien lo pasa mal? _____

■ ¿Es un niño o una niña? _____

■ ¿Qué le ha pasado? _____

■ ¿Se pelean? _____

¿Cómo?

☐ Se pegan

☐ Se insultan

☐ Se empujan

☐ Se le deja solo o sola

☐ Se meten con él o ella

☐ _____

■ ¿Se echa a alguien del juego? _____

■ ¿Es niño o niña? _____

■ ¿Hay algo más que os ha llamado la atención? _____

Me llamo y tengo años,
estoy en la clase, del colegio

denuncio que:

El juguete

de la marca

No tiene

..... como lo anuncia la televisión.

No sirve para

..... como lo anuncia la televisión.

No se parece.....

..... como lo anuncia la televisión.

Por lo que solicito que

.....

.....

.....

En, a de, 200.....

Firmado:

criterios para la selección de juguetes no sexistas y no violentos

Para elegir un juguete apropiado para niños y niñas, deberíamos tener presente no sólo la edad a quien va dirigido y sus características materiales (calidad, ausencia de peligros, disponibilidad de complementos para poder jugar con él ...), sino que, además, es fundamental contar con criterios de selección que nos aseguren en buena medida que el juguete va a aportar aprendizajes positivos tanto a niños como a niñas.

Entre otros posibles criterios deberíamos tener presente:

- ❶ Que con él puedan jugar niños y niñas indistintamente.
- ❷ Que evite la transmisión de estereotipos sexistas y no potencie la violencia.
- ❸ Que facilite poder jugar con los demás, la comunicación entre los participantes, las relaciones entre iguales.
- ❹ Que favorezca la ayuda entre iguales y no la rivalidad (que no sea competitivo, que sea un juego en el que no gane nadie).
- ❺ Que potencie las relaciones cooperativas, de ayuda, que se logre alcanzar entre todos y todas un mismo objetivo o propósito en el juego (pasarle bien).
- ❻ Con el que pueda jugar cualquier niño y/o niña y no sólo quien tenga habilidades muy específicas (que no excluya a nadie).
- ❼ Que sea divertido, motivador, que despierte el deseo de jugar.
- ❽ Que desarrolle la imaginación y la creatividad, (que sea un juguete poco estructurado).
- ❾ Que estimule su curiosidad, su interés por investigar, y permita al niño o niña descubrir nuevas posibilidades en el juego.
- ❿ Que potencie la capacidad de pensar y la resolución de problemas.

construcción de juguetes

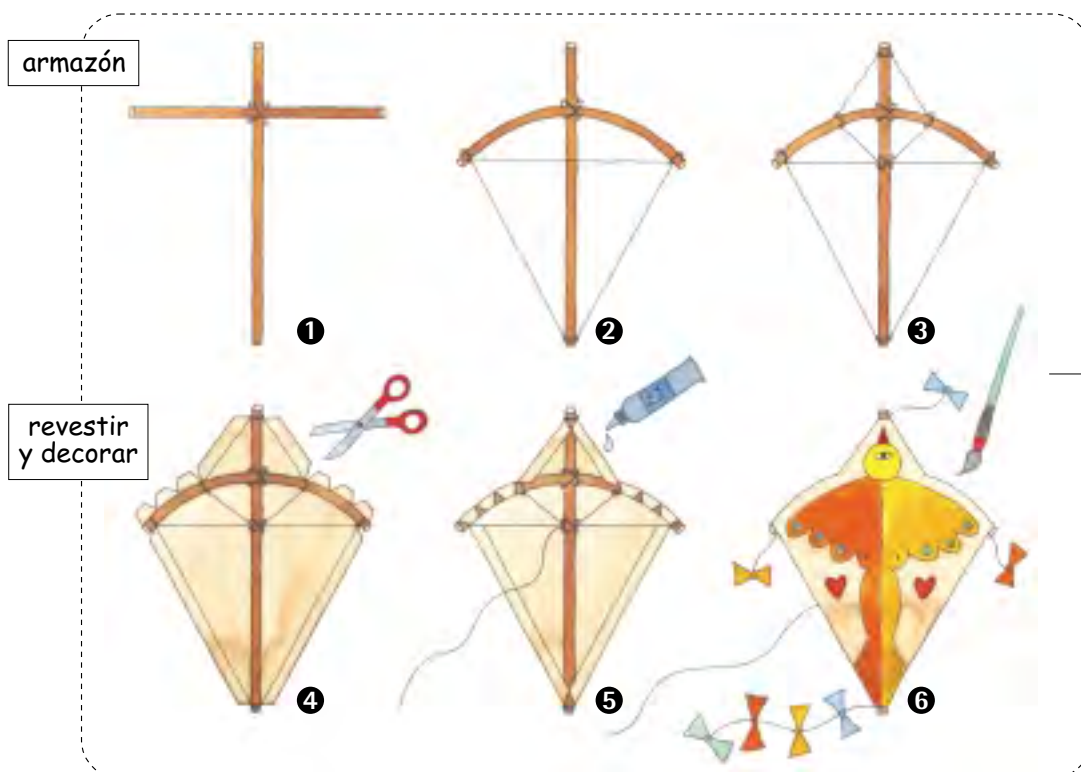
cometa

Para hacer una cometa debes buscarte como material:

■ **Para el armazón:** Una vara de caña de 1 m. o poco más y otra de unos 70-80 cm., procura que sean cañas finitas, si tienen más de 1 cm. de grosor puedes cortarlas por la mitad (¡con cuidado!). Además necesitas cordel (de algodón), cuerda muy fina o tanza fina de la que se utiliza en cañas de pescar.

■ **Para revestirla:** Utiliza papel de embalar y, para la cola, un trozo de cordel de unos 2 m. Además de pintarla con témperas o colores, puedes adornarla con papel de seda de distintos colores (los agarras a la cola y a los extremos de la cometa).

En los dibujos que vienen a continuación, se te explican los pasos que hay que dar para construirla. Sólo tienes que cruzar las dos cañas y atarlas bien, colocar la cuerda fina o cordel como se te indica y revestir el armazón con el papel de embalar (pegándolo con cola), luego la pintas, la adornas y ¡a volar!



Son muchos los **instrumentos musicales** que podemos construir, dos de los que resultan más sencillos y divertidos:

1 ikiliklik

■ **Materiales:** Una caja de quesitos en porciones; un palo o tablilla de unos 30 cm. de largo y 1 cm. de ancho; dos bolitas de madera o plástico con un agujero; cordón fino o lana; cinta aislante o adhesiva; tijeras; cola.

■ **Cómo se construye:**

- Corta dos trozos de cuerda de unos 20 cm. y anuda una bolita a cada trozo.
- Haz dos agujeros en la caja de quesitos, uno frente al otro, anuda la cuerda y agárrala con la cinta aislante, dejando las bolitas hacia afuera.
- En la parte inferior de la caja, haz otro agujero para introducir el palo, tiene que llegar por dentro de la caja hasta arriba, lo pegas y lo sujetas con cinta aislante.
- Cierra la caja pegándola y colocando cinta aislante por el borde.
- Adorna la caja como quieras.

■ **Para hacerlo sonar:** Coge el mango entre las dos manos y frótalo, las bolitas chocarán con la caja y sonará como un tamborcito; si las cuerdas están muy largas las acortas y ya está.



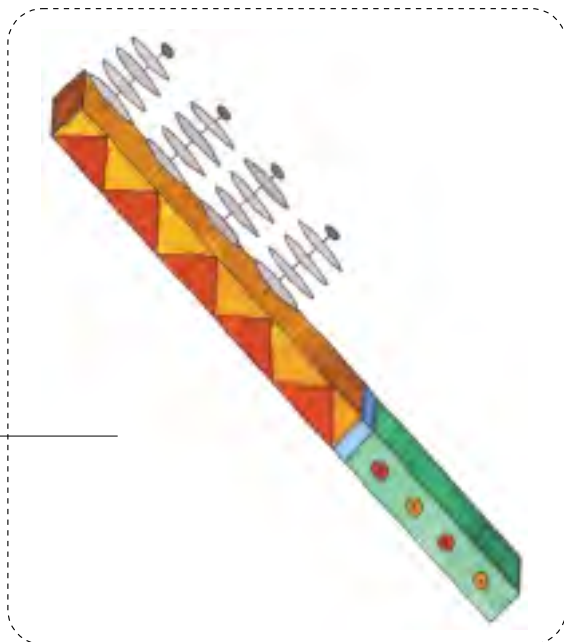
2 sonaja

■ **Materiales:** Un palo o listón de madera de unos 40 cm.; lija fina; puntillas largas (7 cm.); puntillas gordas; chapas de botellines; alicates; martillo.

■ **Cómo se construye:**

- Preparamos las chapas: las limpiamos; le quitamos el plastiquillo que tienen por la parte interior, con los alicates abrimos las puntas de las chapas y sobre el suelo o algo duro las aplastamos con el martillo para que queden totalmente planas.
- Luego le hacemos a las chapas un agujero en el centro con alguna de las puntillas gordas y abrimos bien el agujero.
- Una vez tengas el palo bien lijado, sólo nos queda colocar 4 chapas por cada puntilla (las de 7 cm.), y clavarlas en el palo. Unas 5 ó 6 puntillas, todas por el mismo lado. Tienes que dejar bastante espacio para que las chapas se muevan libremente en las puntillas.
- Decora el palo a tu gusto.

■ **Para hacerla sonar:** Haz golpear la sonaja sobre la palma de la otra mano o en el aire según el ritmo que te marques.



muñecos de guiñol

Los **muñecos de guiñol** resultan divertidos de hacer y mucho más divertido resulta jugar con ellos, puedes montar toda clase de teatrillos para dar rienda suelta a tu imaginación.

Se pueden hacer con muchos materiales, los más sencillos:

■ Animales y criaturas con calcetines

- Mete un calcetín por tu mano, hazle la forma de la boca pellizcando la punta del calcetín entre el dedo pulgar y el resto de dedos. También puedes colocar el dedo pulgar en el talón y el resto de dedos metidos en el pie del calcetín.
- Para que no pierda esta forma la boca, puedes colocarle un círculo de cartulina o de cartón de cajas de zapatos doblado por la mitad (pégalo con pegamento o cóselo al calcetín).
- Los ojos, la nariz, manchas... las haces con cartulinas y las pegas.
- Puedes ponerle pelos en la cabeza, pegándole un trozo de piel sintética o fieltro.

■ Caras con platos de plástico o cartón

- Utilizando el plato como soporte, pinta o pega cartulinas para hacer los ojos, cejas, nariz, boca... Para el pelo, utiliza lanas o papel de seda arrugado.
- La nariz puede quedar muy bien con media pelota de pin-pon pintada o con un trozo de esponja.
- Finalmente, pega una regla o listón plano de madera por detrás y colócale una tela a modo de vestido para que no se te vea la mano cuando cojas el muñeco.



«historia de Yan»

EDUCACIÓN ESPECIAL

Historia de Yan

Historia de Yan, el niño al que obligaban a trabajar

Para poder vivir, tanto de día como de noche, el pueblo de la zona de la fábrica de la zona, se presentan en las calles de la zona más pobres del país y ofrecen un anticipo de dinero a las familias a cambio de dar trabajo a sus hijos. Los ofrecen un futuro mejor y trabajo para toda la vida.

De esta forma fue engañado Yan, cuando apenas tenía 10 años.

Yan vivió con su familia en una pequeña aldea de la zona. Los padres de Yan trabajaban, pero apenas tenían dinero suficiente para comer y poder mantener a sus hijos.

El propietario de una fábrica comenzó al padre de Yan 500 rupias la semana que se vivía en la fábrica explicando que el niño ganaba muy pronto la suficiente para poder mantenerse a sí mismo y para enviar a su casa mucho más dinero. De este modo, salieron de la pobreza en que vivía toda la familia.

El acuerdo consistía en que Yan volvería a su casa después de un año. Pero al año pasó, y Yan no volvió. Durante todo este tiempo, Yan estaba trabajando en un silencio haciendo paquetes de comida y comiéndose dentro de ellos. Trabajaba muchas horas solo, pasando a veces tres días sin comer un poco y hacer sus necesidades. Tan solo tenía en día de fiesta a la semana y dormía sobre una estera, se lo mantenía a la fábrica donde trabajaba.

En vista de que ya había pasado un año y Yan no regresaba, su padre se marchó al pueblo donde estaba la fábrica a buscarlo. Después de dar muchas vueltas por fin lo encontró, pero el propietario de la fábrica se negó a dejar marchar a Yan. El propietario decía que todavía no había trabajado ni suficiente para pagar los 500 rupias que él le había ofrecido. Aunque ya había transcurrido el plazo de tiempo acordado en un principio, el propietario no lo dejó marchar.

El padre de Yan, desesperado por no poder recuperar a su hijo y por no tener dinero para devolver el anticipo, fue a pedir ayuda a una organización de derechos de los Derechos Humanos. Allí les contó todo lo que les había



ocurrido y la situación en la que se encontraba su hijo. Los miembros de esta organización inmediatamente ayudaron a Yan. Unos meses más tarde, Yan y su padre se despidieron y volvieron a su aldea con el resto de la familia.

Yan tuvo suerte. Pudo ser liberado y volvió con su familia, pero aún quedaban muchos niños y niñas que, como Yan, habían estado en situaciones muy duras sin poder ir a la escuela ni jugar con sus amigos.

EDUCACIÓN SIN FRONTERAS

41

■ Educación sin Fronteras (1998). No a la explotación infantil. *T. E. Trabajadoras/es de la Enseñanza*, CC.OO. N° 192, pp 41.



abc