



Educación Afectivo-Sexual en la Educación Primaria

Material didáctico A

Educación Afectivo-Sexual en la Educación Primaria. Material Didáctico A.

Este material es una adaptación para Andalucía de la obra de:

María Carmen Bolaños Espinosa, María Dolores González Díaz, Manuel Jiménez Suárez, María Elena Ramos Rodríguez, María Isabel Rodríguez Montesdeoca, del Programa HARIMAGUADA, de la Dirección General de Promoción Educativa. Consejería de Educación, Cultura y Deportes del Gobierno Canario

Con la colaboración de Félix López Sánchez en el apartado de Evolución de la sexualidad

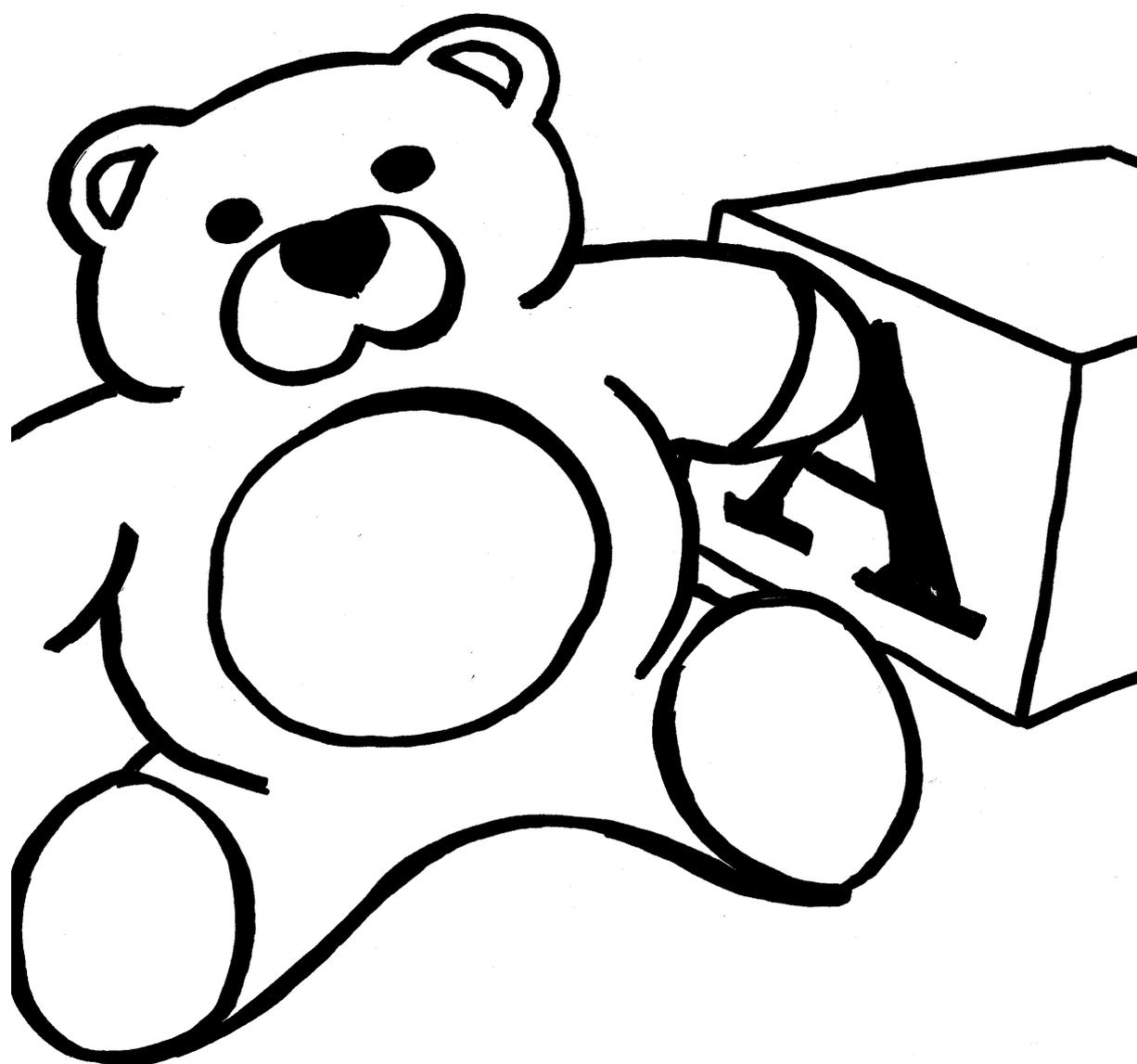
Ilustración: Adoración Velasco Núñez

Edita: JUNTA DE ANDALUCÍA. Consejería de Educación y Ciencia.
Dirección General de Evaluación Educativa y Formación del Profesorado

Maquetación e Impresión: Imprenta Montes, S.L. (Málaga)

Depósito Legal: MA-1.297/99

Centro de Interés:
Juego y Juguete



CENTRO DE INTERÉS: “EL JUEGO Y EL JUGUETE”

OBJETIVO GENERAL

Fomentar el juicio crítico frente al consumo y la utilización sexista de los juegos y juguetes, desarrollando la creatividad y la cooperación en el juego, así como el cuidado de los juguetes propios y de los demás.

Explicación del objetivo:

Debido a la importancia que tiene el juego en estas edades como modelo y medio de aprendizaje, es importante desarrollar actividades en torno a juegos y juguetes que transmitan valores positivos como la igualdad, la cooperación, el juicio crítico, la creatividad..., que contrarresten y eduquen frente a la presión de la publicidad (valores sexistas, bélicos, competitivos, pasivos...) y el consumismo en torno a este tema.

CONTENIDOS

HECHOS, CONCEPTOS Y PRINCIPIOS

- Juegos y juguetes cooperativos y no sexistas.
- Juegos y juguetes tradicionales.
- Juegos y juguetes creativos.
- Cuidado de los juguetes.
- Publicidad y consumo de juguetes.

PROCEDIMIENTOS

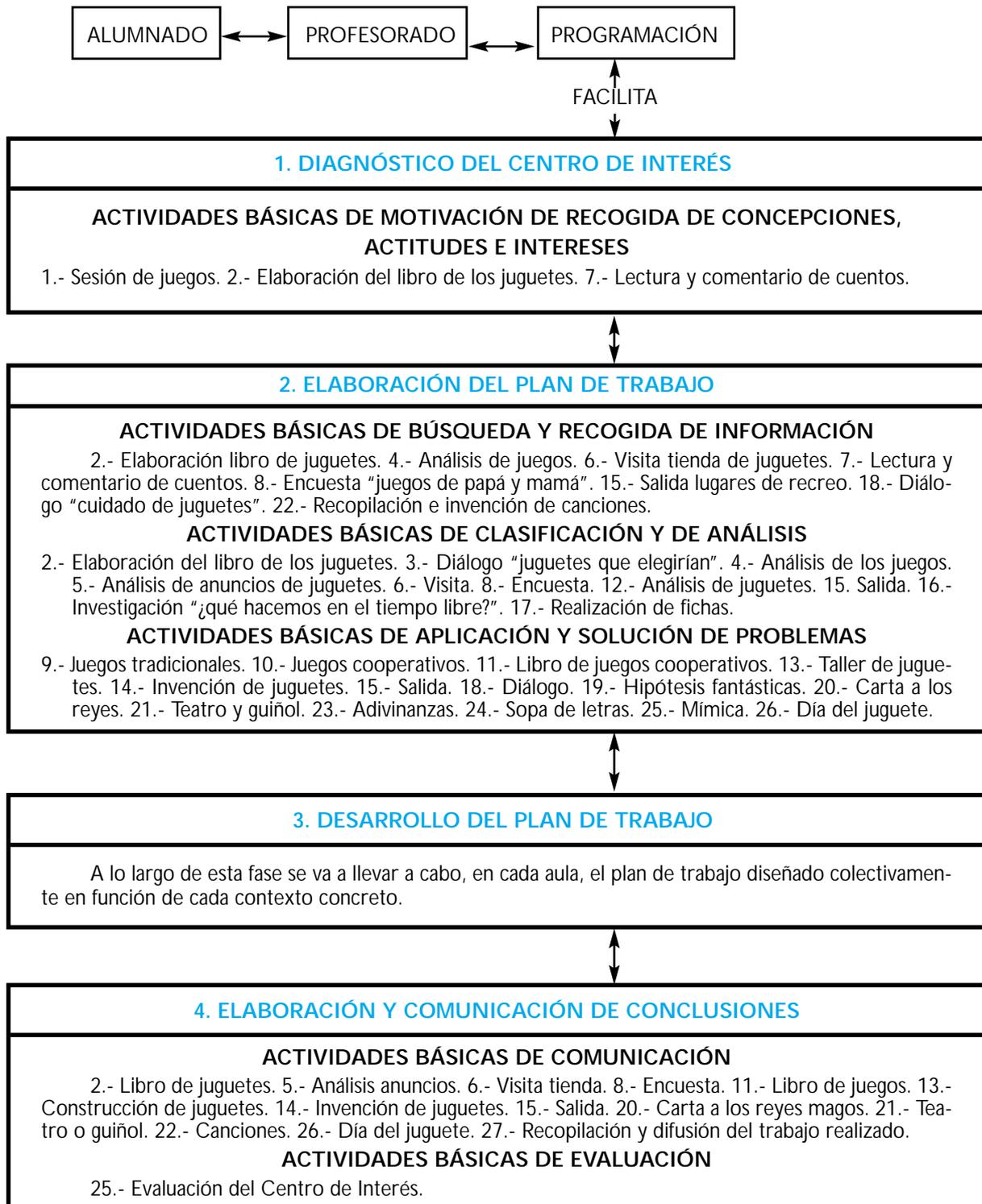
- Adquisición y afianzamiento del uso de las reglas de funcionamiento de la asamblea como instrumento de participación.
- Investigación, recogida e interpretación (lógico-matemática, lingüística, de experiencia, plástica, musical...) de la información sobre "Juegos y juguetes", "Juegos de recreo", "Anuncios de juguetes"...
- Utilización de técnicas para la elaboración y realización de cuestionarios, entrevistas, visitas..., relacionadas con el tema de los juegos y juguetes.
- Simulación y dramatización de anuncios y contra-anuncios publicitarios.
- Adopción de las reglas de algunos juegos colectivos.
- Adquisición de técnicas básicas para la construcción de juguetes y la invención de juegos.
- Comunicación de la información interpretada utilizando diferentes medios (monografía, periódico escolar, carta a los Reyes Magos, exposiciones, campañas en el barrio...).

ACTITUDES, VALORES Y NORMAS

- Actitud crítica ante la promoción del consumo masivo de juguetes estereotipados (sexistas y bélicos) mediante la publicidad.
- Aceptación de las reglas del juego como elementos que potencian y desarrollan las relaciones interpersonales.
- Desarrollo de una actitud creativa y cooperativa respecto a juegos y juguetes.
- Valoración del cuidado de los juguetes personales y colectivos.
- Sensibilización hacia los juegos y juguetes tradicionales, de "papá y mamá".

MODELO DIDÁCTICO DE INVESTIGACIÓN

A continuación facilitamos una agrupación de las actividades de este Centro de Interés en función de su relación más directa con los diferentes pasos metodológicos del modelo de investigación propuesto. La finalidad de esta agrupación es facilitar una visión global de todas las actividades y orientar la práctica del profesorado en función de dicho modelo. Entre el amplio abanico de actividades propuestas diferenciamos entre las que consideramos macroactividades, que nos pueden servir de hilos conductores de todo el proceso de investigación y se plasman por tanto en todas las fases del mismo; y las microactividades, cuya finalidad es la de servir de apoyo y complemento a los anteriores.



ACTIVIDADES

ACTIVIDAD 1. SESIÓN DE JUEGOS.

- Traer juguetes de casa al aula.
- Contar el número de juguetes traídos y realizar distintas operaciones, clasificaciones, series, cálculo numérico...
- Realizar una sesión con juguetes tipificados de niña y otra, con juguetes tipificados de niño.
- Posteriormente, comentar: cómo lo hemos pasado, con qué juguetes nos hemos divertido más, etc.
- Dibujar, individualmente, uno de los dos juguetes que más nos hayan gustado y escribir una frase explicativa de cada uno de ellos. Hacer lo mismo con los dos juguetes que menos nos han gustado.
- Poner en común los juguetes que más nos han gustado a la clase y los que menos. Analizar el motivo y sacar conclusiones.
- Plasmar los resultados en un mural.

RECURSOS: Juguetes...

ÁREAS: Lengua, Matemáticas, Conocimiento del Medio, Artística...

ACTIVIDAD 2. ELABORACIÓN DEL LIBRO DE LOS JUGUETES.

- Buscar fotos, folletos, catálogos de diferentes juguetes...
- Comentar y analizar por grupos cada uno de ellos siguiendo la ficha 1: "Analizamos juguetes".
- Elaborar el libro de los juguetes con las fichas de los distintos grupos.
- Comentar si los juguetes son caros o baratos y realizar distintas operaciones, problemas en función del precio de éstos.

RECURSOS: Catálogos, fotos, folletos, ficha 1...

ÁREAS: Lengua, Matemáticas, Conocimiento del Medio...

ACTIVIDAD 3. DIÁLOGO: “¿QUÉ JUGUETES ELEGIRÍAN?”.

- Individualmente, siguiendo la ficha 2, señalar qué juguetes elegiría un niño y cuáles una niña.
- Poner en común y explicar por qué los han elegido, comentando si ambos no pueden ser elegidos por los dos sexos.
- Recortar los dibujos y hacer murales en función de:
 - Juguetes que han elegido para niños.
 - Juguetes que han elegido para niñas.
 - Aquellos que después de lo comentado, han elegido para ambos.

RECURSOS: Ficha 2...

ÁREAS: Lengua, Artística, Conocimiento del Medio.

ACTIVIDAD 4. ANÁLISIS DE LOS JUEGOS DEL RECREO.

- Hacer una lista de los diferentes juegos que realizamos en el recreo.
- Clasificarlos y analizarlos en función de:
 - ¿Quién juega?: Niños, niñas, ambos...
 - ¿Es agresivo?.
 - ¿Se juega en equipo o en solitario?.
 - ¿Es divertido para quiénes juegan?. Plasmar los resultados en gráficas y murales.

ÁREAS: Lengua, Matemáticas, Conocimiento del Medio...

ACTIVIDAD 5. ANÁLISIS DE ANUNCIOS DE JUGUETES.

- Observar en la televisión el anuncio del juguete que más les guste y recoger las observaciones en la ficha 3. Pedir colaboración para ello a sus padres y madres.
- Poner en común estos datos en clase y colocarlos en un mural colectivo.
- Pensar anuncios alternativos para cada uno de los que hemos observado (cambiando los roles, las características del juguete...).
- Construir en cartón una televisión y escenificar dichos anuncios alternativos.

RECURSOS: Ficha 3...

ÁREAS: Lengua, Artística, Conocimiento del Medio...

ACTIVIDAD 6. VISITA A UNA TIENDA DE JUGUETES.

- Pensar y comentar qué cosas queremos observar y preguntar en la tienda que vamos a visitar.
- Distribuir por grupos las distintas responsabilidades.
- Realizar la visita.
- Comentar en clase los datos registrados en la visita por los diferentes grupos.
- Analizar las diferencias entre los juguetes vistos en la tienda y éstos mismos a través de la televisión: ¿Nos parecieron iguales o distintos?, ¿Dónde nos gustaron más?, ¿Hacían las mismas cosas?...
- Elegir de los juguetes vistos, aquél o aquéllos que les gustaría que les regalaran. Anotar y sumar sus precios. Valorar si les parecen muy caros, a qué pueden jugar con ellos...
- Elaborar una monografía del desarrollo de la actividad.

RECURSOS: Guía didáctica del profesorado (Orientaciones didácticas)...

ÁREAS: Lengua, Matemáticas, Artística, Conocimiento del Medio...

ACTIVIDAD 7. LECTURA Y COMENTARIO DE CUENTOS.

- Leer y comentar el cuento "Los juegos del patito y la patita".
- Realizar distintas actividades en torno al cuento:
 - Cambiarle el final.
 - Continuar desarrollando el cuento.
 - Proponer otros personajes.
 - Dirigir una carta a uno de los personajes.
 - Realizar dibujos alusivos.
 - Dramatizar el cuento.
- Leer, comentar y trabajar otros cuentos sobre el tema.

RECURSOS: Cuento "Los juegos del patito y la patita"...

ÁREA: Lengua, Conocimiento del Medio, Educación Física...

ACTIVIDAD 8. ENCUESTA: "¿A QUÉ JUGABAN PAPÁ Y MAMÁ?".

- Leer y completar la encuesta de la ficha 4: "Pregunta a papá y a mamá".
- Pasar la encuesta en casa.
- Comentar los resultados en clase y plasmarlos en gráficas: ¿Qué juegos o juguetes son los que más gustan? ¿Cuáles gustan más a las madres?, ¿Y a los padres?...
- Confeccionar una monografía o un dossier con los datos de la encuesta.

RECURSOS: Ficha 4...

ÁREAS: Lengua, Matemáticas, Conocimiento del Medio...

ACTIVIDAD 9. SESIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES.

- Realizar una sesión de juegos tradicionales, basada en los resultados de la encuesta anterior.
- Pedir para ello la colaboración de sus padres y madres.

ÁREAS: Conocimiento del Medio, Educación Física...

ACTIVIDAD 10. SESIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS.

- Desarrollar sesiones de juegos cooperativos e introducirlos en momentos concretos de la clase.

RECURSOS: Guía didáctica del profesorado (Técnicas de trabajo).

ÁREAS: Educación Física...

ACTIVIDAD 11. ELABORACIÓN DE UN LIBRO DE JUEGOS COOPERATIVOS.

- Confeccionar un libro colectivo de los juegos cooperativos que gusten más a la clase, siguiendo la ficha 5.
- Ponerlo a disposición de los demás, en la biblioteca del centro, de nivel...

RECURSOS: Ficha 5...

ÁREAS: Lengua, Artística, Conocimiento del Medio...

ACTIVIDAD 12. ANÁLISIS DE JUGUETES.

- Desmontar en clase un juguete sencillo (de cuerda, pilas...) y volverlo a montar.
- Comentar: Cómo era, qué lo hacía funcionar...
- Dibujar cómo son algunos juguetes por fuera y cómo se los imaginan por dentro.

RECURSOS: Juguetes...

ÁREAS: Artística, Lengua, Conocimiento del Medio...

ACTIVIDAD 13. TALLER DE CONSTRUCCIÓN DE JUGUETES.

- Realizar distintos talleres de construcción de juguetes con material de desecho o de fácil adquisición (juegos de mesa, puzzles, guiñol...).
- Invitar a padres y madres a participar en estos talleres.

RECURSOS: Material de desecho...

ÁREAS: Artística, Conocimiento del Medio...

ACTIVIDAD 14. INVENCIÓN DE JUGUETES.

- Pensar e inventar juegos y juguetes nuevos o variaciones de los conocidos, y plasmarlos en dibujos, frases, cómics; modelarlos en plastilina...
- Presentar los trabajos realizados en otras clases del nivel, ciclo..., y jugar juntos.

RECURSOS: Plastilina, cartón...

ÁREAS: Conocimiento del Medio, Lengua, Artística...

ACTIVIDAD 15. SALIDA: "VISITAMOS LUGARES DE RECREO".

- Comentar, en gran grupo, los lugares de recreo que el grupo suele frecuentar o que conocen en el barrio...
- Elegir, de la lista elaborada, uno de esos lugares para visitarlo. Establecer qué aspectos se van a observar: si hay plantas, papeleras, columpios, qué se puede realizar en ese lugar...
- Realizar la visita.
- Comentar las observaciones realizadas y elaborar una carta que recoja los aspectos que se echan en falta o que habría que modificar. Entregársela a la dirección del centro, al Ayuntamiento...
- Elaborar la monografía de la visita.
- Calcular, en función de lo comentado, el número de horas que dedican diariamente a ver la televisión, y posteriormente el número de horas que dedican a otras actividades como: pasear, jugar, hablar con los padres y las madres, dormir...
- Comentar los resultados y elaborar conjuntamente las posibles actividades enriquecedoras a realizar en su tiempo libre.
- Elegir un programa de televisión que vea la mayoría de la clase y analizarlo: hora de emisión, personajes, qué transmite (agresividad, competencia...)...
- Elaborar un programa alternativo al analizado: quitando los aspectos negativos encontrados y añadiendo los positivos que falten. Dibujarlo o realizar un cómic.

ÁREAS: Lengua, Conocimiento del Medio...

ACTIVIDAD 16. INVESTIGACIÓN: "¿QUÉ HACEMOS EN NUESTRO TIEMPO LIBRE?".

- Realizar un torbellino de ideas, en gran grupo, sobre los programas de televisión que ven los niños y las niñas de la clase.
- Clasificar y analizar los diferentes programas, dibujos animados, películas, deportes...; horas de emisión de T.V..

ÁREAS: Lengua, Artística, Conocimiento del Medio, Matemáticas...

ACTIVIDAD 17. REALIZACIÓN DE FICHAS.

- Comentar quién puede estar realizando cada uno de los juegos en la ficha 6: "Adivino quién juega".
- Completar y colorear las siluetas en función de lo comentado.
- Verbalizar o comentar las imágenes de la ficha 7: "Reparto los juguetes".
- Establecer correspondencias entre los diferentes juguetes y el niño y la niña.
- Contestar a las preguntas formuladas en la ficha 8: "Pienso y resuelvo", y posteriormente comentarlas en gran grupo.
- Realizar las operaciones de la ficha 9: "Juego con números y colores".

RECURSOS: Fichas 6,7,8 y 9...

ÁREAS: Lengua, Conocimiento del Medio, Matemáticas...

ACTIVIDAD 18. DIÁLOGO: "CUIDADO DE LOS JUGUETES".

- Comentar, partiendo de la ficha 10: "Observo y opino", cómo hay que cuidar, ordenar y valorar los juguetes.
- Establecer normas para la clase y la casa, acerca del cuidado de los mismos, y escribirlo en un mural, de forma que cada niño y niña marquen las que hayan realizado diariamente.

RECURSOS: Ficha 10...

ÁREAS: Conocimiento del Medio, Artística...

ACTIVIDAD 19. DESARROLLO DE HIPÓTESIS FANTÁSTICAS.

- Desarrollar situaciones hipotéticas entre toda la clase, tales como:
 - ¿Qué pasaría si no existieran juguetes?.
 - ¿Qué pasaría si no se anunciaran juguetes por la tele?.
 - ...

ÁREAS: Lengua...

ACTIVIDAD 20. REALIZACIÓN DE UNA CARTA A LOS REYES MAGOS.

- Leer y comentar la carta a los Reyes Magos que figura en el documento 1.
- Elaborar, colectivamente, una carta de la clase dirigida a los Reyes Magos.
- Ilustrar la carta con dibujos.

RECURSOS: Documento 1...

ÁREAS: Lengua, Conocimiento del Medio, Artística...

ACTIVIDAD 21. REPRESENTACIÓN DE TEATRO O GUIÑOL.

- Representar una obra de guiñol o teatro relativa al juego y los juguetes. (Ver documento 2).
- Comentar entre toda la clase el desarrollo de la historia y realizar dibujos alusivos.

RECURSOS: Documento 2...

ÁREAS: Lengua, Educación Física...

ACTIVIDAD 22. RECOPIACIÓN E INVENCION DE CANCIONES.

- Recopilar, memorizar y cantar canciones sobre los juegos y los juguetes. (Ver documento 3).
- Inventar otras canciones.

RECURSOS: Documento 3...

ÁREAS: Artística, Lengua...

ACTIVIDAD 23. ADIVINANZAS.

- Leer y resolver las adivinanzas de la ficha 11: "Adivina, adivinanza".
- Inventar o recopilar otras adivinanzas.

RECURSOS: Ficha 11...

ÁREAS: Lengua...

ACTIVIDAD 24. SOPAS DE LETRAS.

- Resolver la Sopa de Letras que figura en la ficha 12.

RECURSOS: Ficha 12.

ÁREAS: Lengua...

ACTIVIDAD 25. SESIÓN DE MÍMICA.

- Contestar mímicamente a preguntas como:
 - ¿Cómo vas en bicicleta?
 - ¿Cómo juegas al baloncesto?.
 - ¿Qué juegos prefieres?
 -

ÁREAS: Lengua, Educación Física...

ACTIVIDAD 26. CELEBRACIÓN DEL DÍA DEL JUGUETE.

- Celebrar el Día del juego y el juguete:
 - Traer juguetes de casa que ya no usemos y montar un mercadillo en el cual se puedan intercambiar juguetes. Comentar al final de la clase quién ha intercambiado juguetes, por cuáles, con quién...
 - Participar en juegos como salto a la comba, carrera de sacos...
 - Exponer los juguetes realizados en los talleres y los libros confeccionados sobre juegos y juguetes.
 - Invitar a los amigos y a las amigas corresponsales y a las madres y a los padres.
 - Realizar una monografía sobre las actividades realizadas durante este día.

RECURSOS: Juguetes, material elaborado...

ÁREAS: Conocimiento del Medio, Artística...

ACTIVIDAD 27. RECOPIACIÓN Y DIFUSIÓN DEL TRABAJO REALIZADO.

- Seleccionar el material elaborado y:
 - Enviarlo al periódico escolar y a los amigos y a las amigas corresponsales.
 - Ponerlo en la biblioteca del aula.
 - Realizar una exposición.
 - Confeccionar carteles invitando a visitar dicha exposición.

RECURSOS: Material elaborado...

ACTIVIDAD 28. EVALUACIÓN DEL CENTRO DE INTERÉS.

La evaluación es un componente educativo imprescindible para analizar si la actividad educativa se ajusta a la realidad del alumnado (inicialmente y durante todo el desarrollo), si se van consiguiendo los objetivos propuestos y qué adaptaciones se deben ir introduciendo para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La evaluación la entendemos como un proceso continuo (a lo largo del desarrollo de la Unidad temática), integral (que implique la evolución personal afectiva motora, cognitiva, de interacción social..., del alumnado) y formativo (con la finalidad de evaluar el logro progresivo de las intenciones de enseñanza del profesorado y de las finalidades de aprendizaje del alumnado).

La estrategia de evaluación básica para esta Unidad Didáctica es la observación sistemática y continua (Guía Didáctica del profesorado) de la implicación del alumnado en las diferentes actividades diseñadas: búsqueda y recogida de datos, fichas realizadas, nivel de participación individual y de grupo, ausencia de discriminación sexista en los juegos grupales, adopción de determinadas reglas de juego...

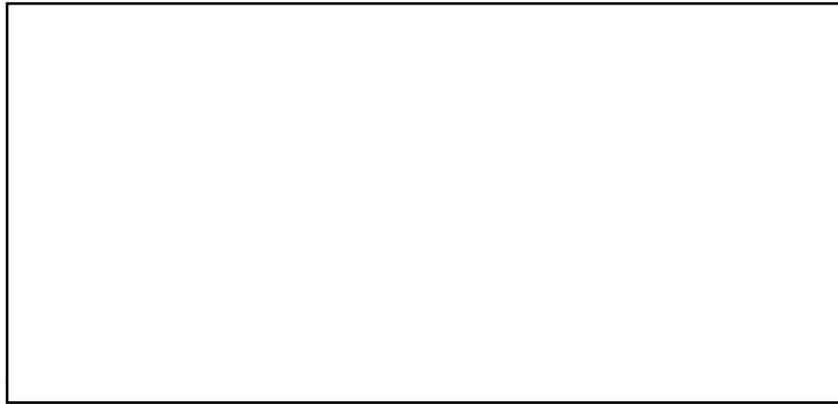
Ficha 1



“Análisis juguetes”

Nombre del juguete:

FOTO:



¿Quién juega con este juguete?

¿A qué se puede jugar con él?

¿Es divertido?

¿Cuánto vale?



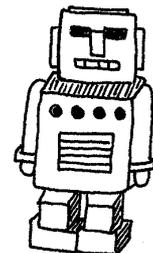
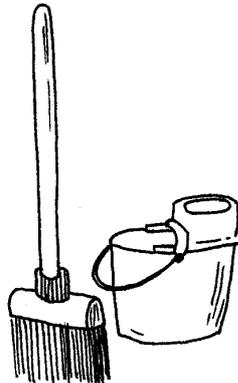
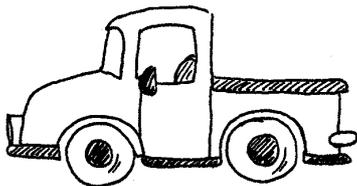
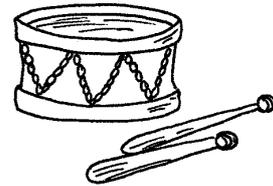
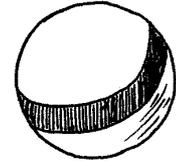
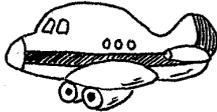
Ficha 2

¿Qué juguetes elegirían?

1. ¿Qué juguetes crees que elegiría una niña? _____

2. ¿Qué juguetes crees que elegiría un niño? _____

3. ¿Crees que con todos estos juguetes puede jugar niños y niñas? _____



Ficha 3



Analizo los anuncios de la tele

Nombre del juguete _____

Describe cómo es (color, movimiento, sonido...)

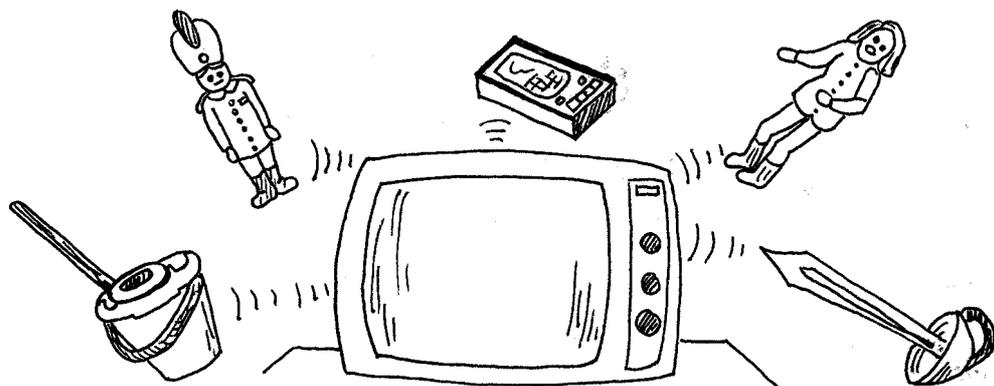
¿Quién lo anuncia? _____

¿Cuántas personas pueden jugar con él? _____

¿A qué se puede jugar con él? _____

¿Por qué elegiste este juguete?

¿Qué le cambiarías?





Centro de Interés: Juego y Juguete.

Ficha 4



Pregunto a papá y a mamá

papá						
mamá						
	¿A qué jugabas?					
		¿Con quién?				
			¿Con qué juguetes?			
				¿Dónde se compraban?		
					¿Cuál te gustaba más?	
						Otras preguntas

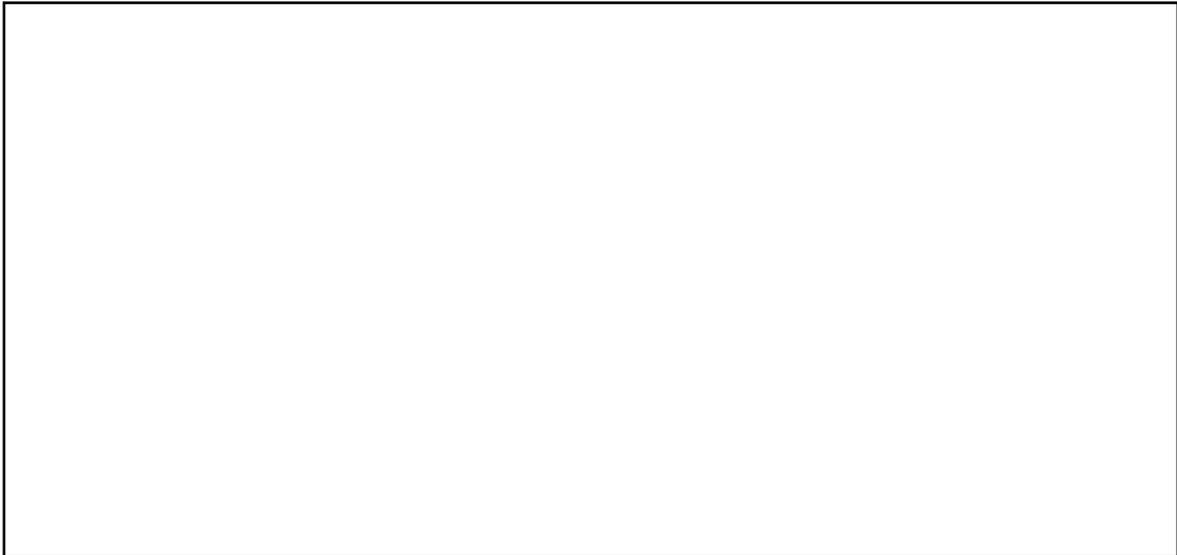
Ficha 5



Elaboro el libro de los juegos

Nombre: _____

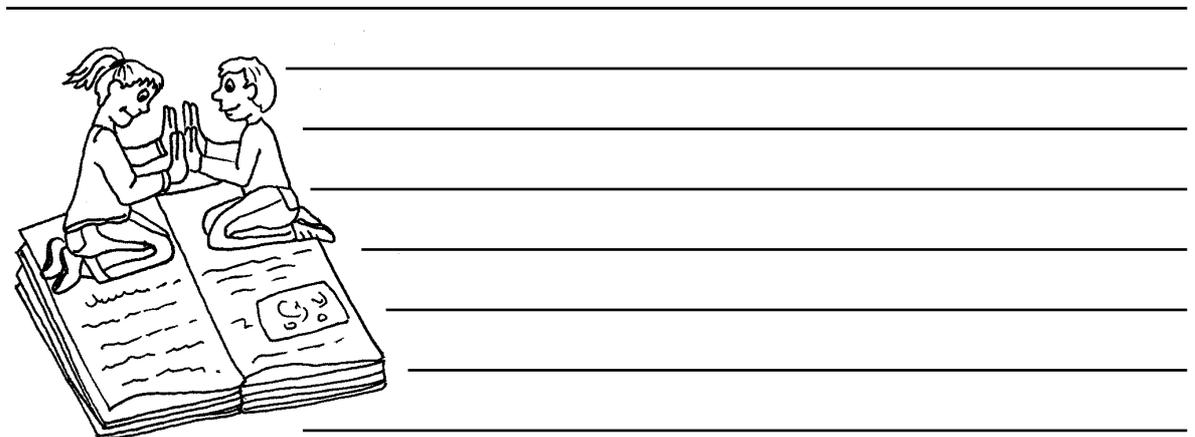
Dibujo:



Reglas: _____



Desarrollo: ¿Cómo se hace el juego?

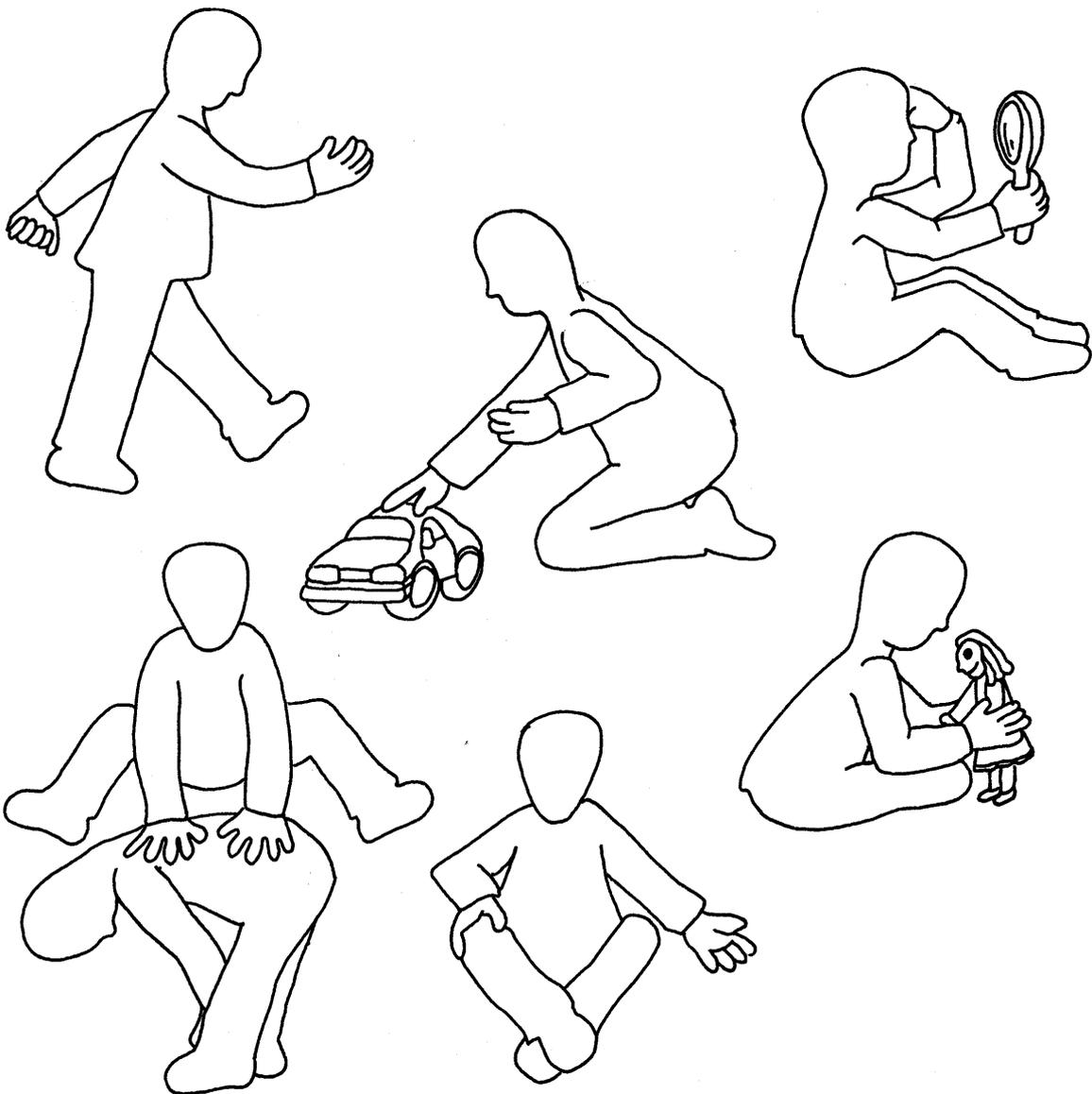




Ficha 6

Adivino quién juega

Observa los dibujos, coméntalos con tus compañeros y compañeras.
Completa y colorea

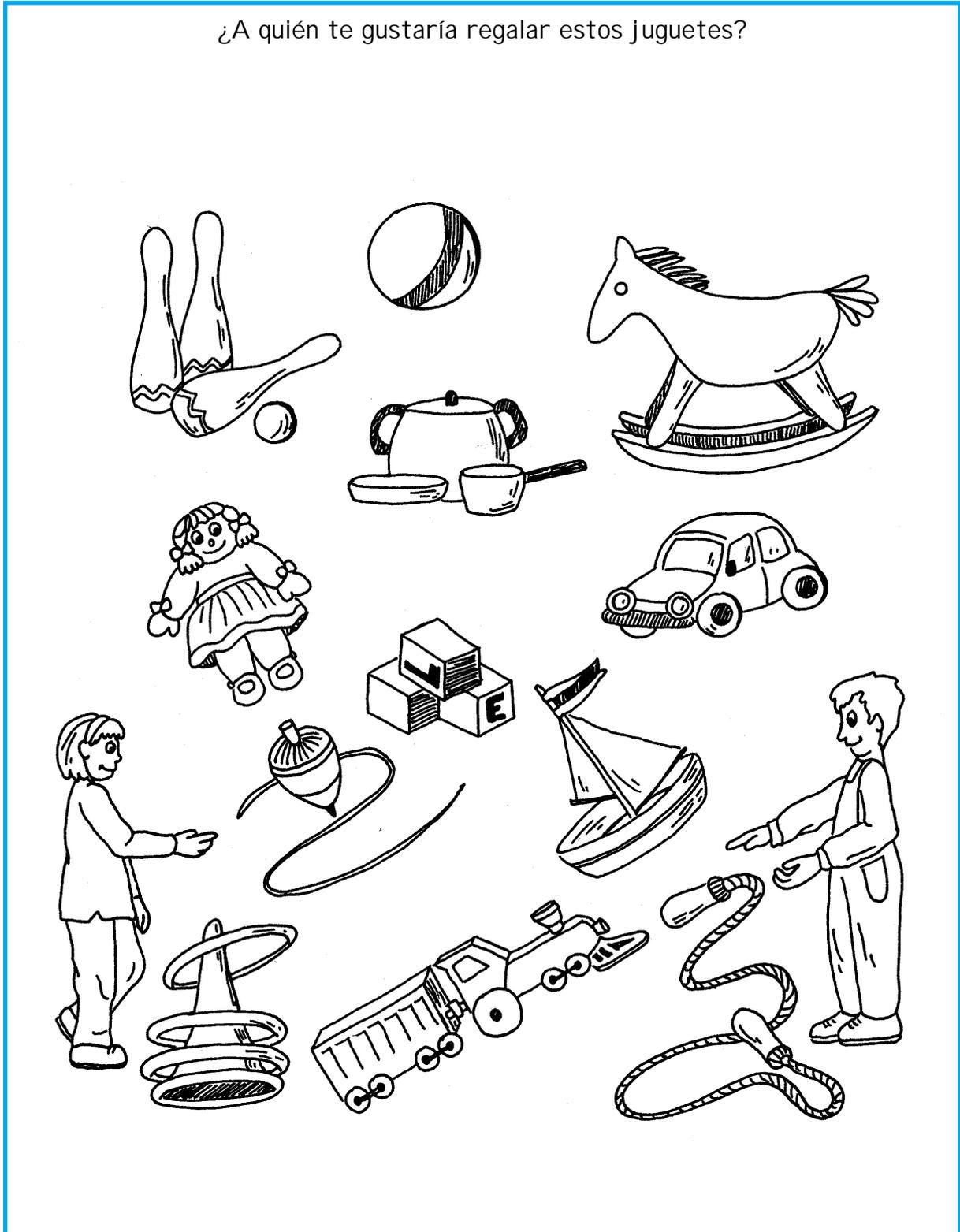


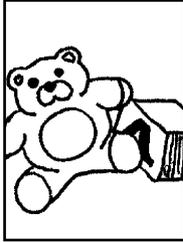
Ficha 7



Reparto los juguetes

¿A quién te gustaría regalar estos juguetes?

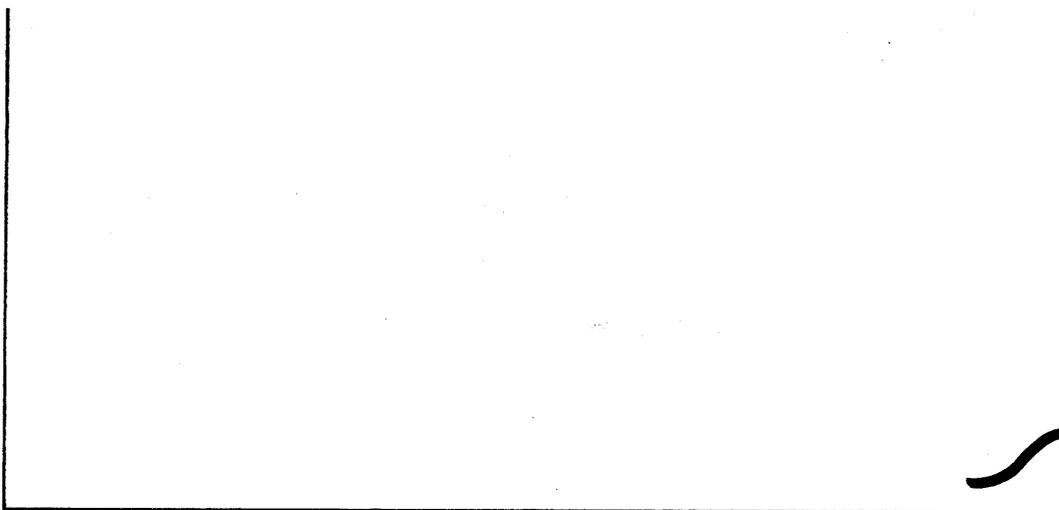




Ficha 8

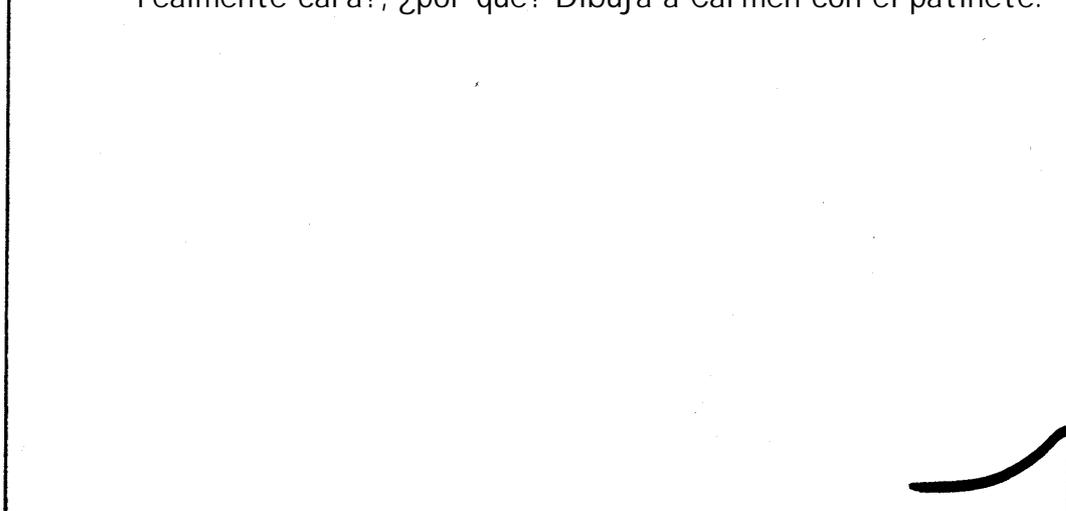
Pienso y resuelvo

Enrique y Carmen han decidido jugar a las canicas, pero antes, quieren contar cuántas canicas tiene cada uno. ¿Podrías averiguarlo si sabes que Enrique tiene 12×3 y Carmen tiene la mitad? Dibújalos.



Carmen le ha pedido a los Reyes una bicicleta que vio en una tienda de juguetes, pero ahora está pensando que es muy cara. Ha decidido que va a cambiarla por un patinete muy lindo que vale 1.500 pesetas.

Si te digo que la bicicleta valía 5 veces lo que vale el patinete, ¿piensas que era realmente cara?, ¿por qué? Dibuja a Carmen con el patinete.



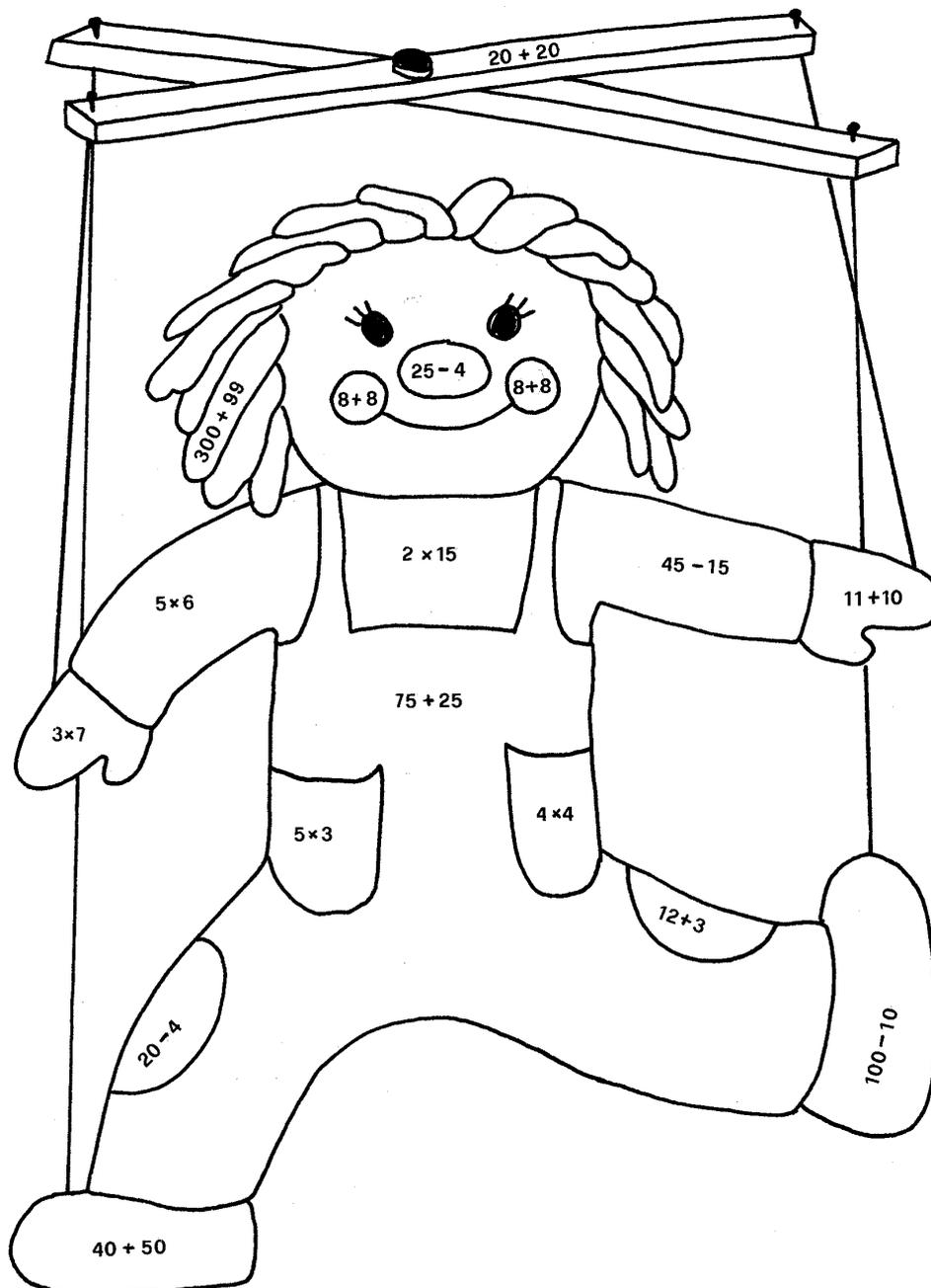
Ficha 9



Juego con números y colores

Resuelve las distintas operaciones y colorea según el resultado obtenido:

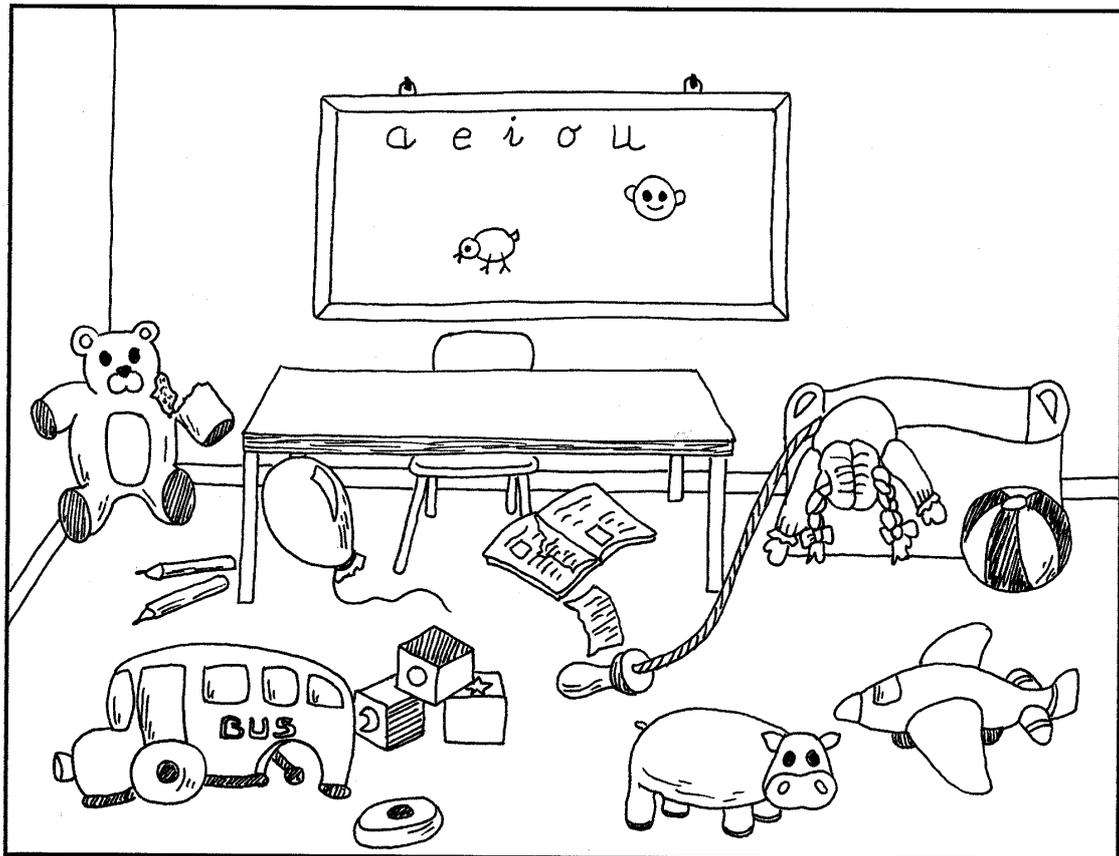
- | | |
|--------------|--------------|
| 40: marrón | 100: azul |
| 399: naranja | 30: violeta |
| 16: rojo | 90: amarillo |
| 21: verde | 15: rosado |





Ficha 10

Cuido los juguetes

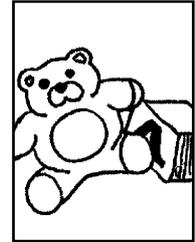


1. ¿Te gusta el aula que aparece en la foto? ¿Por qué? _____

2. ¿Qué cosas quitarías? ¿Cómo lo harías? _____

3. Dibuja cómo quedaría el aula que a ti te gusta.

Ficha 11



Adivina adivinanza

Escribo con letras cosas secretas: una sí, otra no y descubres quién soy yo.

~~D~~XOSYKVAULECLITFAGS

YXNFOAMDENMOABRJEHO



El

Descubro, escribo y dibujo el resultado:

Tengo dos ojos y
dos manitas.
Juego contigo
a las casitas

.....

No me duele que me des
con la mano o con el pie.
Con la mano, voy volando y
rodando con el pie.

.....

A una parte de mi cuerpo
se le llama manillar.
Te llevo donde tú quieras,
basta con pedalear.

.....





Ficha 12

Descubro las palabras perdidas

Busca en esta sopa de letras los nombres de 5 JUGUETES. Los puedes encontrar de derecha a izquierda, de izquierda a derecha, en diagonal y en sentido contrario.

M	U	Ñ	E	C	A
B	F	K	S	T	T
M	A	R	O	H	E
J	O	L	T	U	M
P	E	D	N	L	O
P	S	O	G	A	C

Escríbelas a continuación:

M

P

S

C

A





Documento 1

CARTA A LOS REYES MAGOS

Queridos Melchor, Gaspar y Baltasar:

Este año nos hemos portado muy bien. Por eso no queremos que nos traigan, como todos los años, juguetes caros, ni cosas raras, ni feas. Nuestros papás y mamás trabajan mucho para comprarnos los juguetes. No queremos que trabajen tanto, sino que jueguen más con nosotros y nosotras. También queremos jugar en la calle sin que nos atropellen los coches, y sitio para poder correr, y árboles a los que poder subirnos, y arena limpia en la playa para hacer castillos, para revolcarnos con nuestros amigos y amigas sin hacernos daño.

¡Ah!, ¡se nos olvidadaba!. Lo que nos gustaría es que no nos traigan ni pistolas, ni soldados, ni superhombres, ni cocinitas, ni muñecas (de esas que hacen hasta...), ni mercaditos; en fin, todas esas cosas que utilizan para distinguir a las niñas de los niños y para aprender a hacer daño.

Los dos queremos lo mismo, algo que nos enseñe a vivir en paz y a jugar con nuestros papás y mamás.

Enrique y Carmen





Documento 2

OBRA DE TEATRO O GUIÑOL

"Vamos a jugar"

En el patio del colegio, un grupo de niñas juega a la rueda. Canta "El patio de mi casa...".

Aparece un grupo de niños corriendo. Juegan a la guerra, imitando el sonido de las balas y apuntando con el dedo como si fuera una pistola. Se meten por dentro de la rueda, interrumpiendo el juego de las niñas. Éstas se paran.

NIÑA 1: Oye, ¿Por qué no os vais a jugar a otro sitio?

NIÑO 1: No queremos irnos. Además, el patio es de todos.

NIÑA 2: Bueno, pues poneos en un lado y no nos molestéis.
(Continúan jugando)

(Los niños también siguen jugando y vuelven a interrumpir a las niñas)

NIÑA 3: Sois unos pesados. ¿Por qué no jugáis a otra cosa y dejáis de molestarnos?

NIÑO 1: Falta poco para que toquen el timbre, y si seguís discutiendo no vamos a poder jugar.

NIÑO 4: Quizás podríamos jugar todos a la guerra. Los niños contra las niñas.

NIÑA 4: A mí no me gusta jugar a matar. No me gustan esos juegos.

NIÑA 1: Pues a mí sí me gustaría jugar a la guerra.

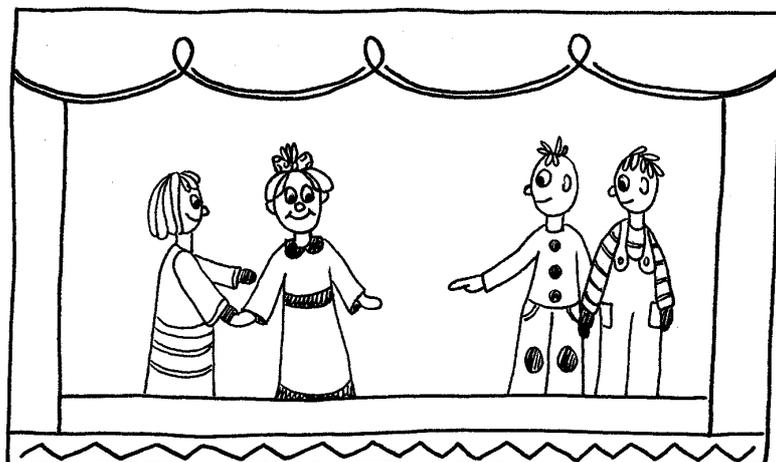
NIÑO 1: Entonces, lo que tenemos que hacer es buscar un juego que nos guste a todos.

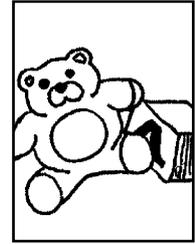
NIÑA 2: Yo sé uno muy bonito. Lo hemos hecho en clase, y a todos nos gustó.
(Explica el juego y se ponen a jugar)

Suena el timbre.

NIÑOS Y NIÑAS: ¡Ha sido muy divertido! ¿Jugamos mañana?

Se van.





Documento 3

CANCIÓN

“LA CAJA”

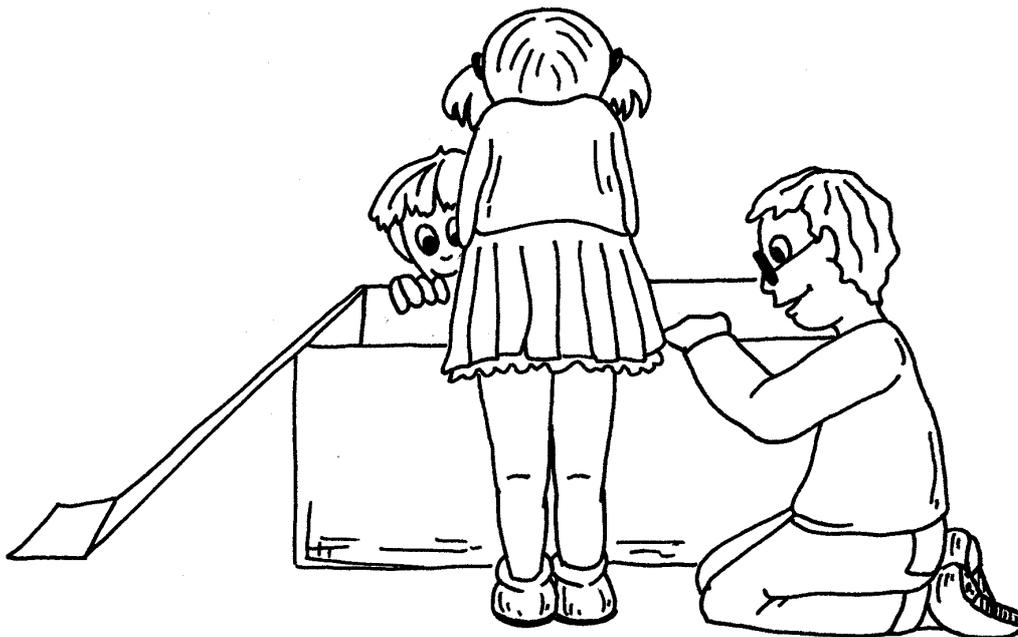
“En la caja misteriosa
de Diego y Luis,
como está cerrada,
nadie sabe lo que hay”

Realización: se dispondrán los niños alrededor de una caja.

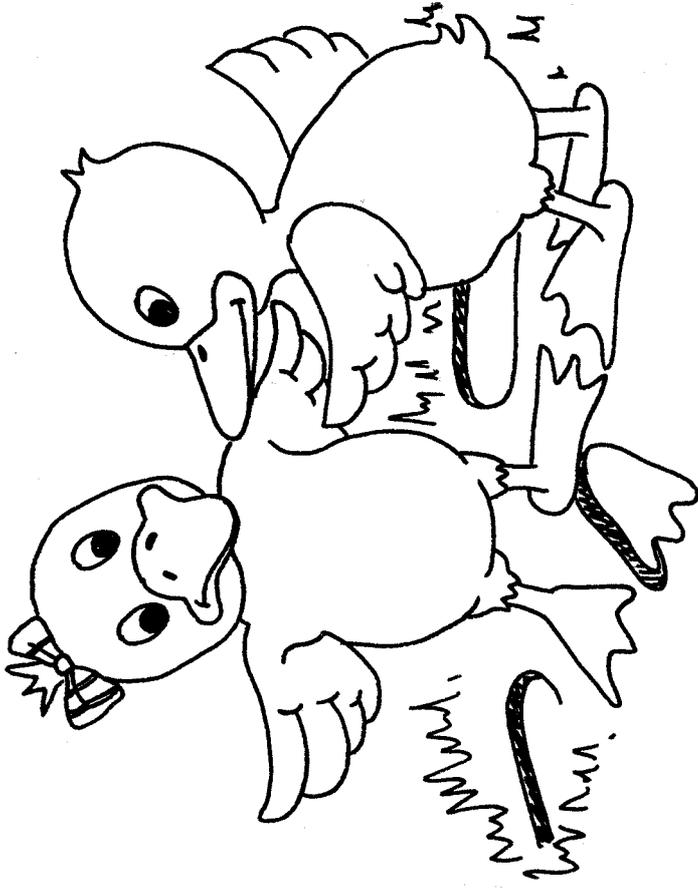
Se canta la canción y al final, un niño dice algo que sale imaginariamente de la caja.

Se vuelve a cantar la canción y otro niño dice algo que se imagina. Y así sucesivamente.

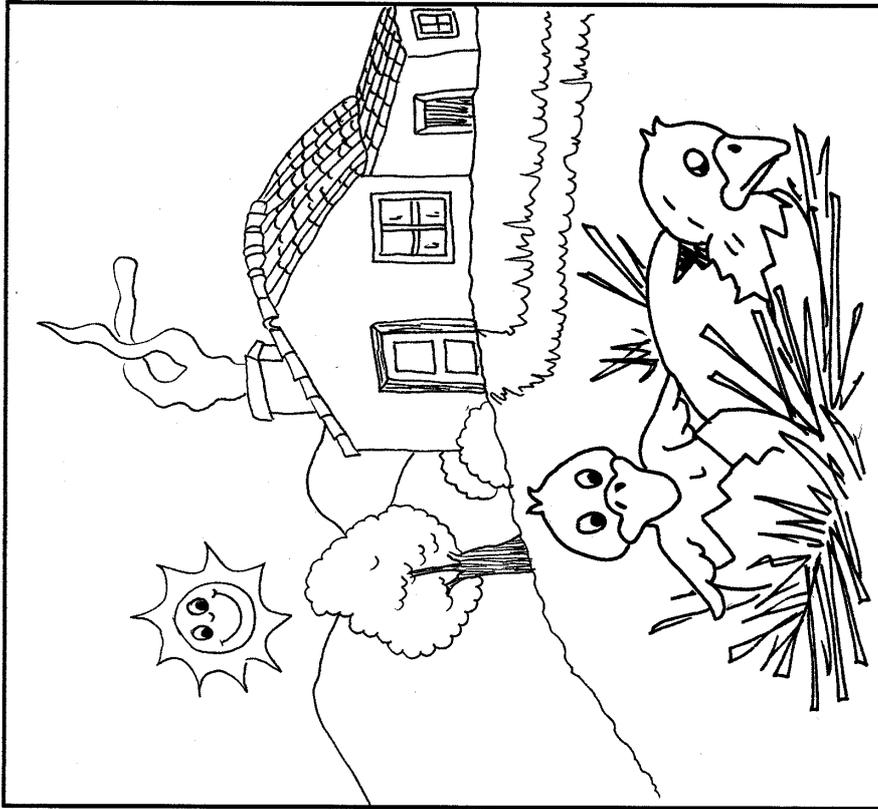
Puede haber un acuerdo previo sobre el tipo de cosas que deben salir de la caja (juguetes, alimentos, plantas, etc.)



Tomado del libro “El Sarantontón”, de Rapisarda, J. Canarias, 1988.

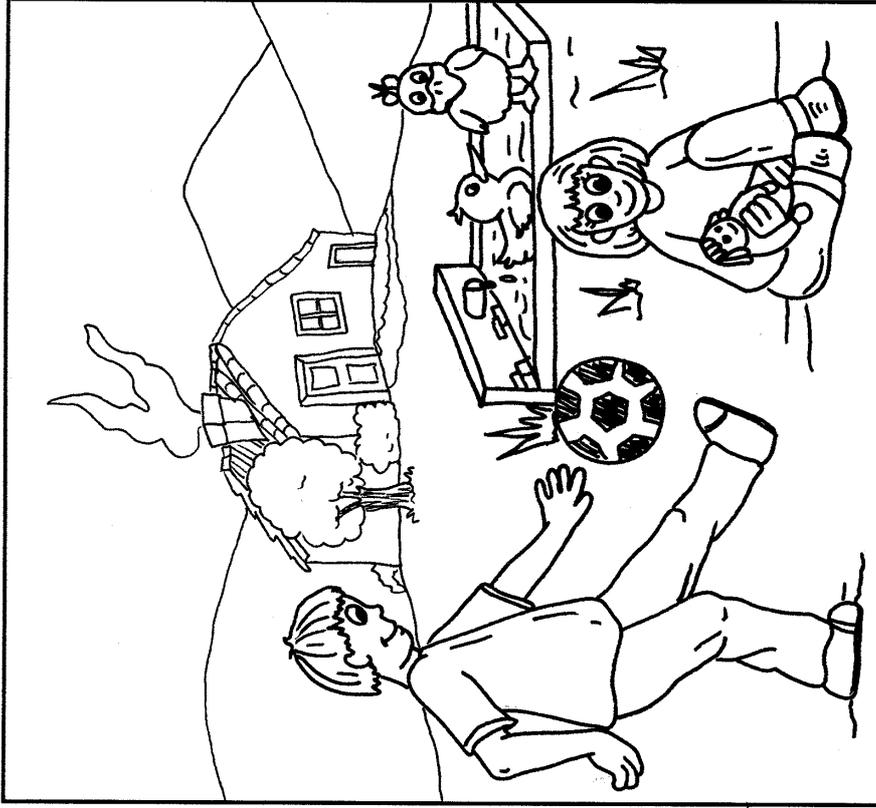


Los juegos
del patito y la patita

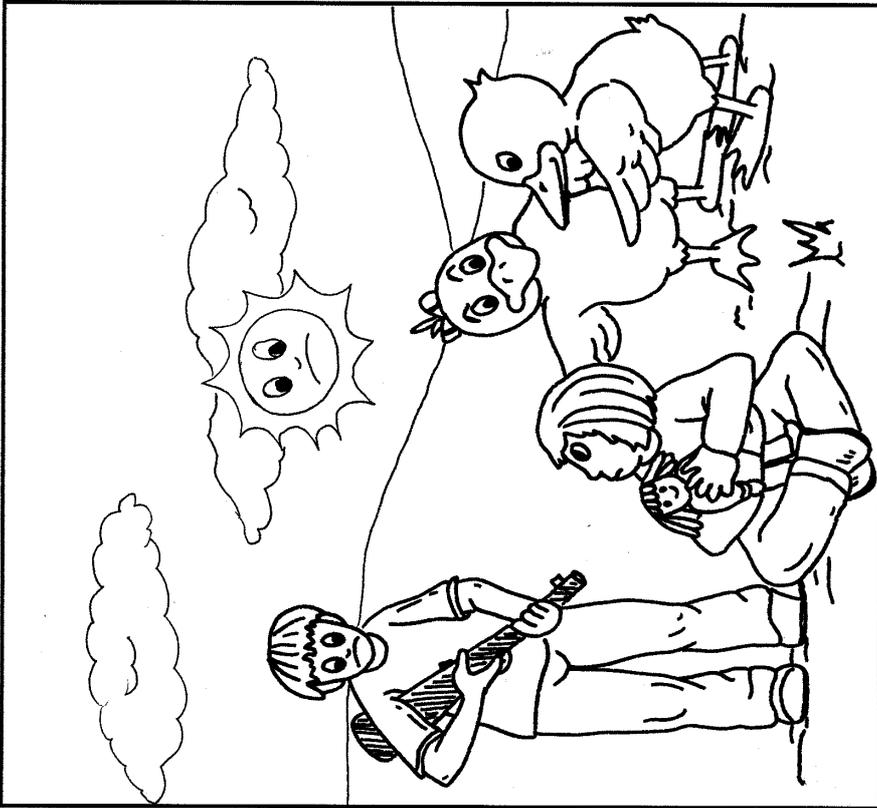


Cua, cua... acaban de nacer un bonito patito y una bonita patita.

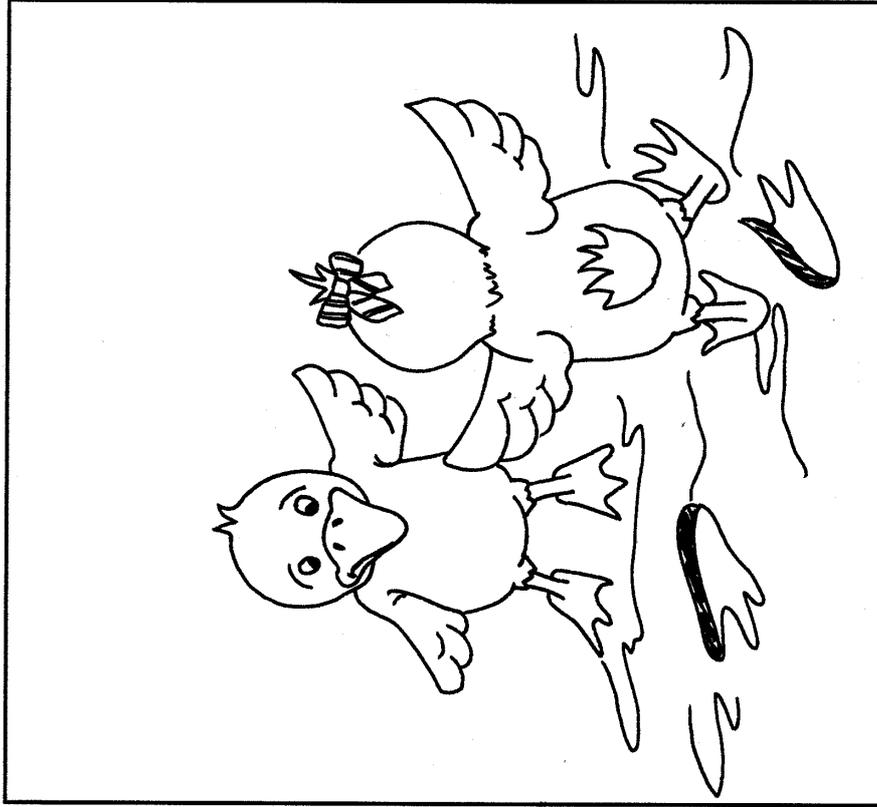
Al mismo tiempo en la casita nacen un niño y una niña. Bua, buaaa...



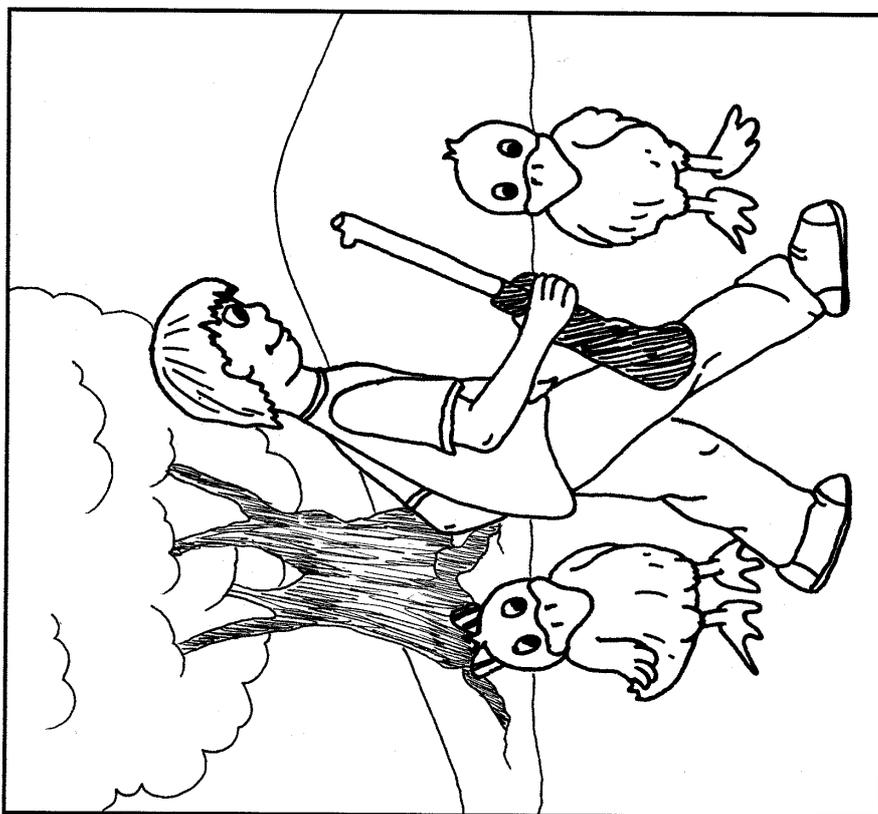
Juntos juegan en el jardín de la casa.



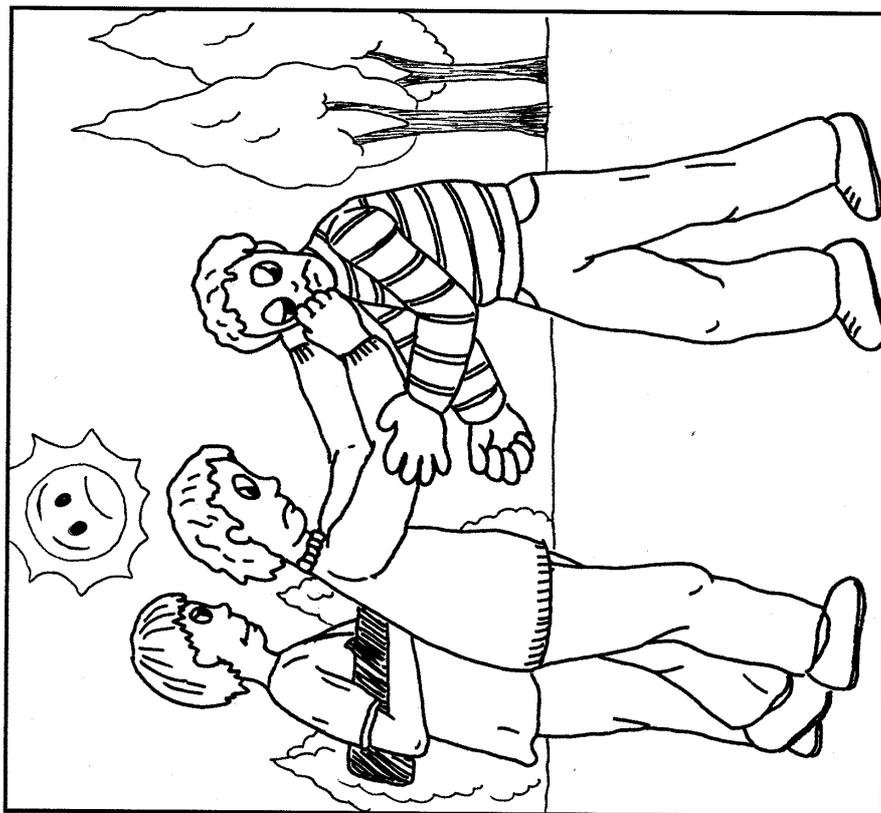
La patita y el patito miran asombrados al niño que está disparando -pum, pum- asustando y quitando la muñeca a la niña que la estaba meciendo.



El patito y la patita con cara triste los dejan de lado y empiezan a jugar en el barro, haciendo dibujos con sus patitas.



¡Pum, pum! ¡Auxilio, auxilio! El patito y la patita miran con susto al niño que corre junto con otros niños.



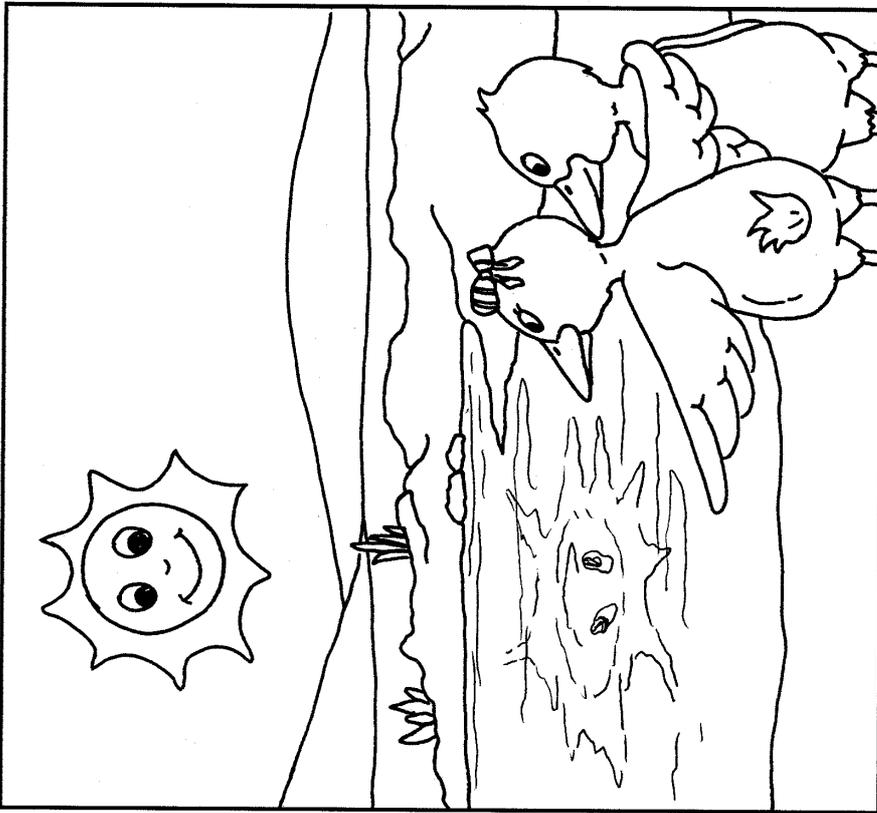
Gritan que van a matar al enemigo y se pegan con los puños —¡toma, toma!



La patita y el patito dejan de mirarlos, prefieren volver a sus juegos. Siguen haciendo cositas con el barro: una mariposa, un árbol.



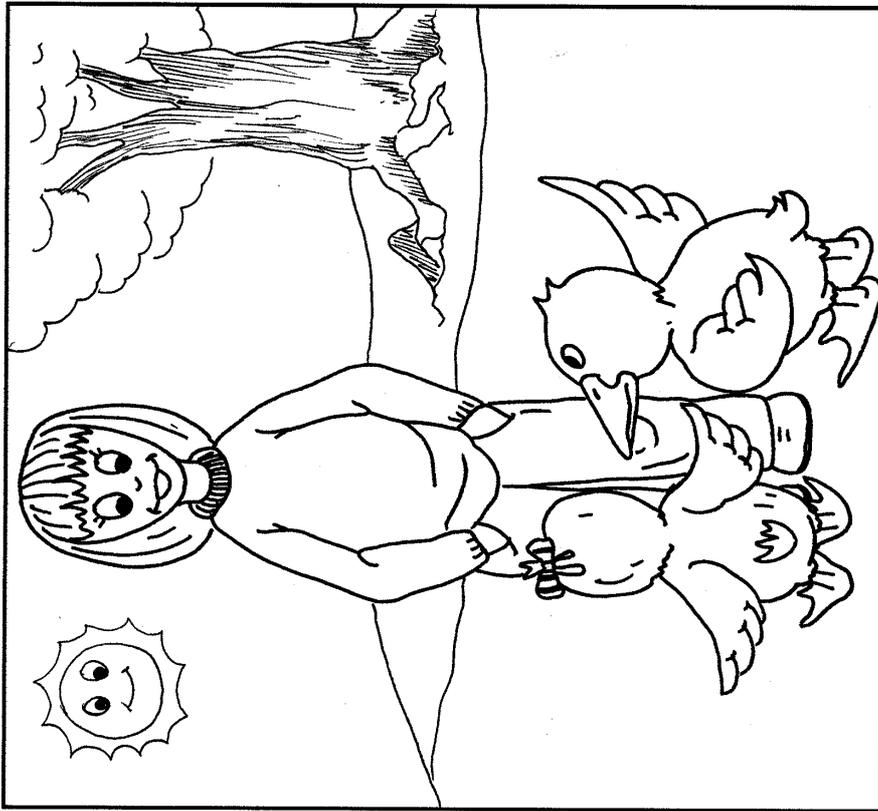
Imitan también a un cochinito al que oyen gruñir.
Y miran los lindos colores de los peces que nadan en el agua alegremente.



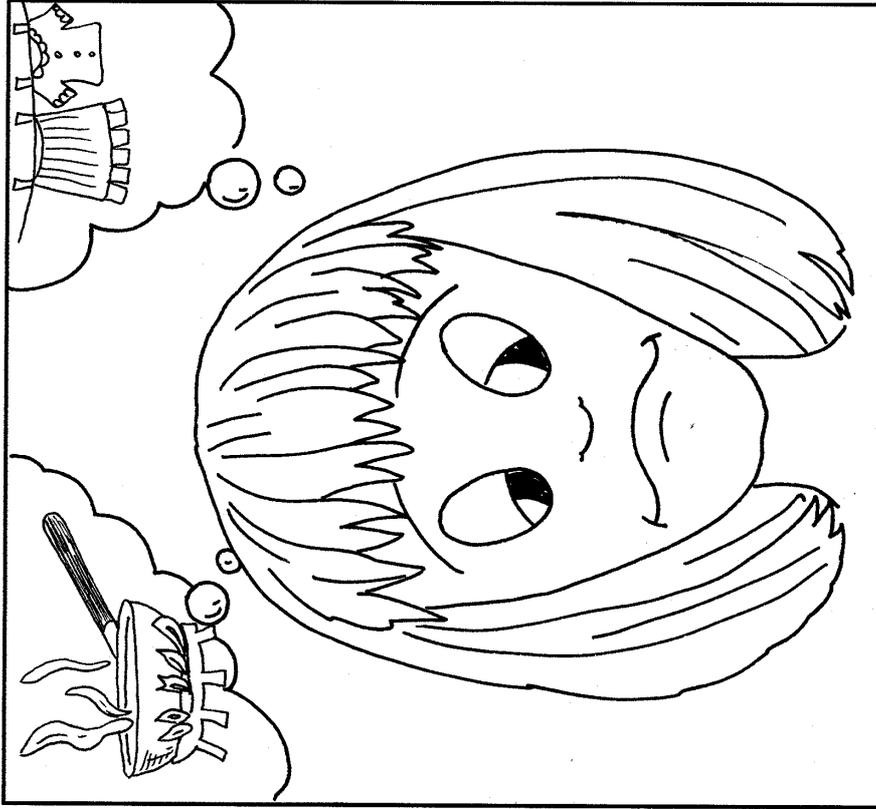
Entonces, al acercarse al agua descubren que las nubes y los rayos del sol se reflejan en el agua.



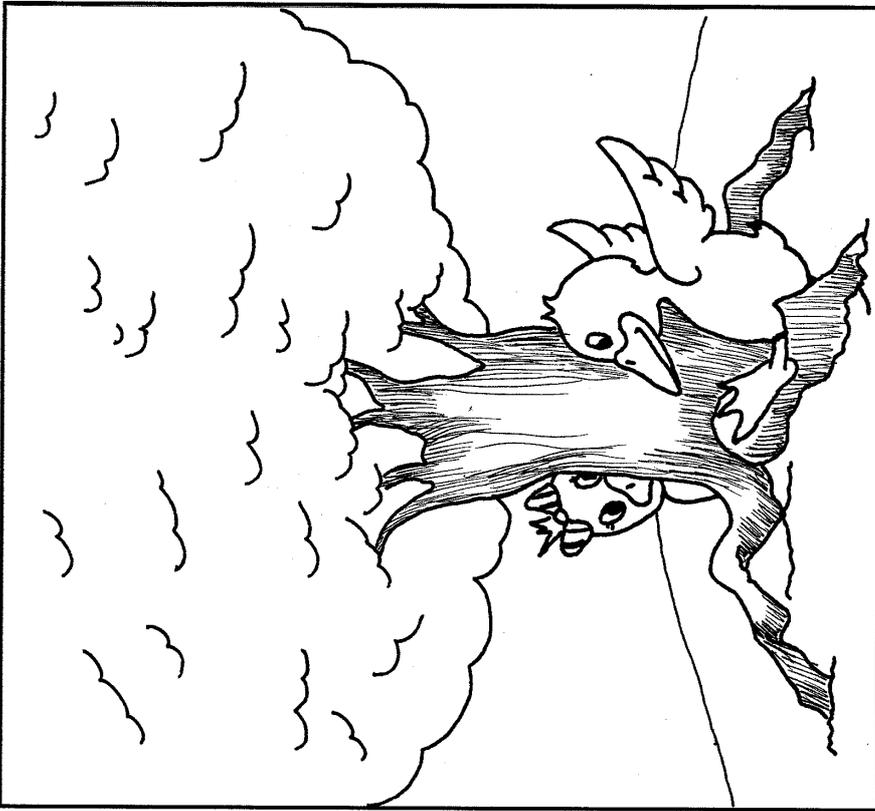
La patita, muy animada, tira una piedra al agua que forma unas burbujas muy graciosas que a los dos hace sonreír.



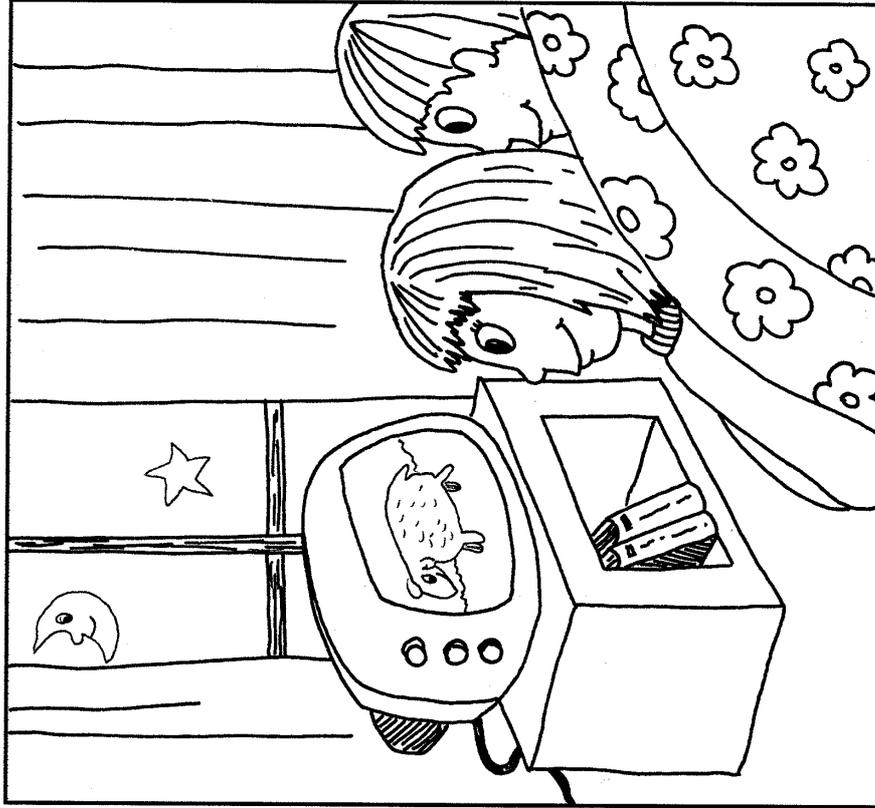
La niña, al ver a la patita y el patito tan alegres, se acerca. Estos proponen a la niña ir a jugar con las raíces de un árbol y hacer dibujos con el barro.



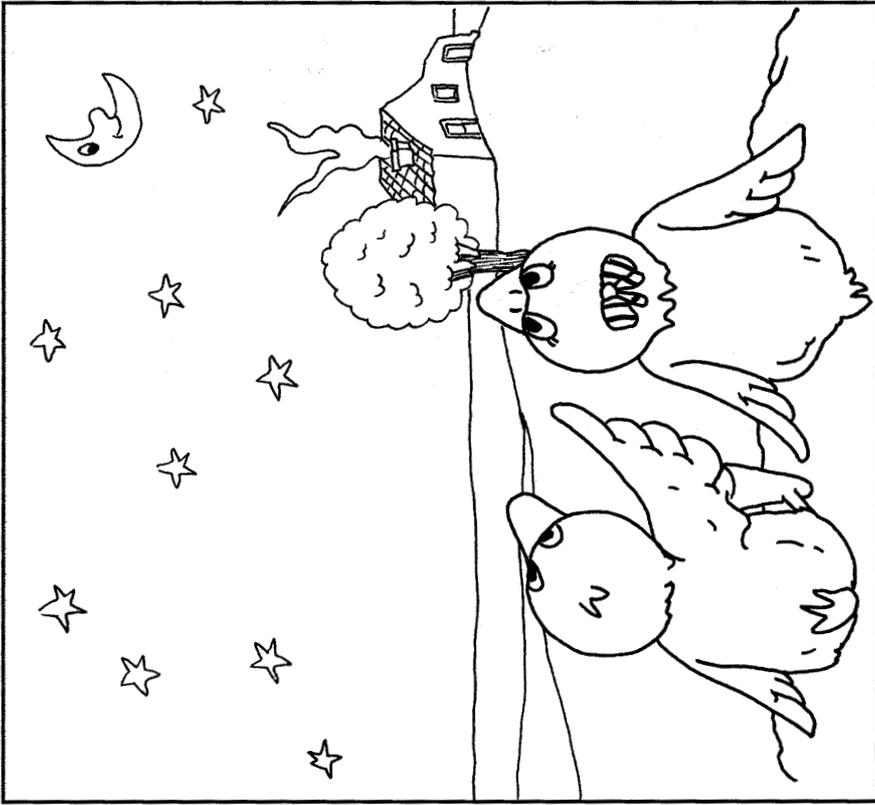
Pero la niña dice que tiene que ir a preparar la comida para su muñeca y a lavarle la ropa que está sucia.



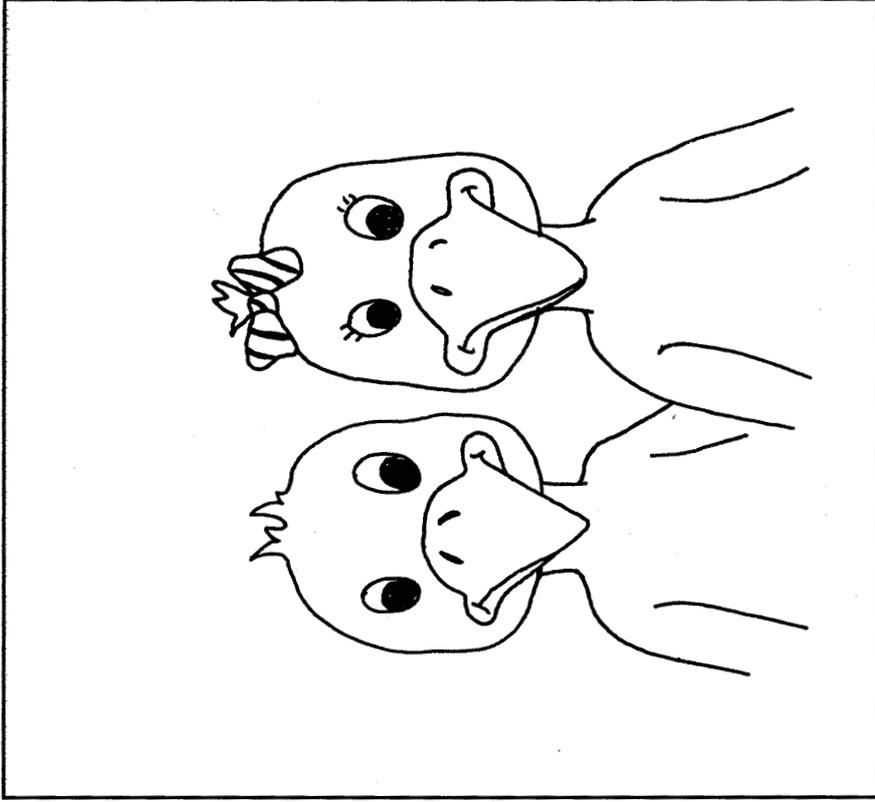
El patito y la patita se van a jugar con las raíces
y se lo pasan muy bien, viendo lo grandes que son
o la forma de enredarse unas con otras.



Al llegar la noche, el niño y la niña se sientan
a ver la tele.



Mientras, el patito y la patita juegan a contar las estrellas que brillan en el cielo.



y tú:
¿qué juegos
prefieres?