

Educación Afectivo-Sexual en la Educación Primaria

Material didáctico B

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

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-1.298/99

Centro de Interés:
Ocio, juego y juguetes



CENTRO DE INTERÉS: "OCIO, JUEGO Y JUGUETES"

OBJETIVO GENERAL

Conocer la importancia del ocio y el tiempo libre en el desarrollo de niñas y niños, fomentando la práctica y la planificación autónoma de actividades de ocio creativas, cooperativas y no sexistas, así como el juicio crítico ante el consumo. Comprender y aceptar las reglas de participación en las actividades lúdicas como elemento importante en el desarrollo de la cooperación y el respeto en las relaciones personales.

Explicación del objetivo:

En esta etapa, el juego sigue siendo uno de los elementos más importantes que incide no sólo en el desarrollo social de niñas y niños, sino en su aprendizaje.

Por ello, debe estar siempre explícito en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que las actividades lúdicas constituyen una de las mejores estrategias para la adquisición de conocimientos, comportamientos y actitudes en un ámbito vivencial, cooperativo, creativo y crítico.

En estas edades, la diversificación de intereses del alumnado y la mayor disposición de tiempo libre hace necesario que favorezcamos en él unos procesos de investigación, experimentación y contraste ante la problemática del consumismo, de las actividades lúdicas estereotipadas y discriminatorias (sexistas, bélicas...) que les permitan la planificación autónoma de sus actividades de ocio.

CONTENIDOS

HECHOS, CONCEPTOS Y PRINCIPIOS

- El ocio y el tiempo libre como espacio de desarrollo de niñas y niños.
- Las reglas del juego como elemento importante en las relaciones personales.
- Juegos tradicionales y juegos cooperativos.
- Juegos y juguetes no sexistas.
- Tiempo libre y consumismo.

PROCEDIMIENTOS

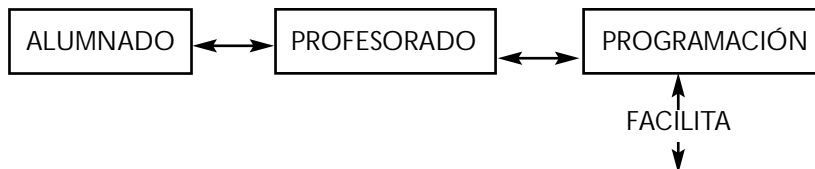
- Utilización de técnicas par la elaboración y realización de entrevistas, cuestionarios sobre "los juegos y juguetes actuales", "juegos juguetes de los antepasados"...
- Recogida, clasificación e interpretación crítica desde las diferentes áreas de conocimiento (Lengua, Conocimiento del Medio...) de la información recogida.
- Construcción e interpretación de gráficas, tablas..., con la información recogida.
- Composición de carteles, lemas, libros... alusivos al tema.
- Dramatización y simulación de anuncios y contraanuncios publicitarios.
- Dominio y adopción de las reglas del juego como elemento que potencia y desarrolla las relaciones personales.
- Construcción de juguetes de manera autónoma e invención de juguetes cooperativos.
- Adquisición de estrategias de resolución de situaciones problemáticas (proyecto de visión futura, análisis de los lugares de ocio...) en un clima de comunicación abierta, crítica y solidaria.
- Análisis crítico de las repercusiones que tienen los medios de comunicación en la promoción del consumo de juguetes estereotipados (sexistas, sofisticados, bélicos...).
- Planificación de actividades de ocio de forma autónoma y creativa.
- Elaboración de conclusiones (monografías, murales...) a partir del análisis de los datos recogidos y comunicación de los mismos.

ACTITUDES, VALORES Y NORMAS

- Aceptación y desarrollo de las reglas del juego como elementos que potencian las relaciones personales.
- Desarrollo de una actitud crítica ante la promoción del consumo masivo de juguetes y juegos estereotipados (sexistas, violentos, sofisticados...).
- Participación en actividades lúdicas y de ocio que se organicen en su entorno, como difusores de los juguetes y juegos elaborados y aprendidos.
- Valoración del ocio como actividad humana con posibilidades creativas y de satisfacción personal.
- Sensibilidad por los juegos y juguetes populares e interés por su mantenimiento y recuperación.

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 las anteriores.



1. DIAGNÓSTICO DEL CENTRO DE INTERÉS

ACTIVIDADES BÁSICAS DE MOTIVACIÓN, DE RECOGIDA DE CONCEPCIONES, ACTITUDES E INTERESES

1.- Diálogo. 4.- Lectura y Comprensión de cuentos.

2. ELABORACIÓN DEL PLAN DE TRABAJO

ACTIVIDADES BÁSICAS DE BÚSQUEDA Y RECOGIDA DE INFORMACIÓN

3.- Investigación. 6.- Elaboración del Libro de los Juguetes. 7.- Encuesta. 15.- Elaboración del Libro sobre el Juego. 18.- Recopilación de Canciones.

ACTIVIDADES BÁSICAS DE CLASIFICACIÓN Y DE ANÁLISIS

2.- Realización de Fichas. 3.- Investigación. 6.- Libro de los Juguetes. 8.- Análisis. 13.- Análisis. 14.- Investigación. 15.- Libro sobre el Juego.

ACTIVIDADES BÁSICAS DE APLICACIÓN Y SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

4.- Cuentos. 5.- Juegos con Palabras. 6.- Libro de los Juguetes. 8.- Visión Futura. 10.- Construcción de Juguetes. 11.- Contraanuncios. 14.- Investigación. 15.- Libro sobre el Juego. 16.- Ludoteca. 17.- Adivinanzas y Canciones. 19.- Sopa de letras. 20.- Mensaje Secreto. 21.- Juegos Cooperativos. 12.- Semana del Juego y del Juguete.

3. DESARROLLO DEL PLAN DE TRABAJO

A lo largo de esta fase se va a llevar a cabo, en cada aula, el plan de trabajo diseñado colectivamente en función de cada contexto concreto.

4. ELABORACIÓN Y COMUNICACIÓN DE CONCLUSIONES

ACTIVIDADES BÁSICAS DE COMUNICACIÓN

6.- Libro de los Juguetes. 7.- Encuesta. 10.- Construcción de los Juguetes. 12.- Semana del Juego y el Juguete. 14.- Investigación. 15.- Libro del Juego. 16.- Ludoteca.

ACTIVIDADES BÁSICAS DE EVALUACIÓN

22.- Evaluación del Centro de Interés.

ACTIVIDADES

ACTIVIDAD 1. DIÁLOGO: "EL JUEGO Y EL JUGUETE".

- Iniciar un diálogo sobre el tema para conocer las ideas previas que tiene el alumnado con respecto al mismo.

Podríamos iniciarlo con preguntas tales como:

- ¿Para qué sirve el juego?.
- ¿Quién o quienes pueden jugar?.
- ¿Hay juegos y juguetes diferentes para chicas y chicos?.
- ¿Los juegos y los juguetes tienen sexo?.

ÁREAS: Lengua, Conocimiento del Medio...

ACTIVIDAD 2. REALIZACIÓN DE FICHAS.

- Trabajar individualmente, la ficha 1: "Mis juegos".
- Hacer la puesta en común en la pizarra y ordenar los datos atendiendo a la variable sexo.
- Analizar los datos extraídos observando:
 - ¿A qué juegan las niñas, dónde, con qué juguetes, con quién...? y lo mismo con los niños.
 - ¿Existen diferencias entre unas y otros?.
 - ¿Estás de acuerdo con estas diferencias?.
 - ¿Qué alternativas propondrías para cambiar la situación actual?.

RECURSOS: Ficha 1.

ÁREAS: Lengua, Conocimiento del Medio...

ACTIVIDAD 3. INVESTIGACIÓN. "¿A QUÉ JUGAMOS?".

- Hacer una lista de los diferentes juegos que realizan niñas y niños en el recreo.
- Clasifica los juegos según edades, sexos, espacios que ocupan en los juegos...
- Representar los datos de los juegos más comunes en gráficas, diagramas de barra, utilizando como variables el juego y el sexo.
- Plasmear la actividad en un mural con las conclusiones.

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

ACTIVIDAD 4. LECTURA Y COMPRENSIÓN DE CUENTOS: "JUGANDO CON RAQUEL".

- Leer el cuento.
- Contar el cuento colectivamente: cambiando el final, aumentándolo...
- Dramatizarlo.
- Trabajar la comprensión y expresión oral y escrita, lectura de la imagen, vocabulario, ortografía y fonética, gramática y sintaxis, y el resumen.
- Completar las fichas 2 y 3: "Pienso y Resuelvo".
- Leer otros cuentos como "Bombilla funda un parque infantil" y repetir el mismo proceso que con el cuento anterior.

RECURSOS: Fichas 2 y 3, documento 1, Cuento: "Jugando con Raquel"...

ÁREAS: Lengua...

ACTIVIDAD 5. JUEGO DE PALABRAS.

- Describir un juego o juguete, sin decir su nombre. El resto de la clase tiene que adivinar lo que es.
- Encadenar frases: Una niño o un niño empieza construyendo una frase relativa al tema, el siguiente construye otra cuya primera palabra es la última de la frase anterior. Así sucesivamente.
- Enumerar palabras que empiecen por una determinada letra, sílaba...
- Realizar una historia colectiva sobre el juego: Alguien comienza la historia y los niños y las niñas la continúan.
- Realizar un binomio fantástico: Pedir una persona voluntaria que escriba en la pizarra una palabra relacionada con el tema sin que el resto de la clase pueda ver esa palabra. A continuación sale otra niña o niño y escribe otra. Una vez escritas las dos palabras se dejan ver al resto de la clase y se le pide a todo el alumnado que inventen y desarrollen una historia utilizando estas dos palabras.

ÁREAS: Lengua...

ACTIVIDAD 6. ELABORACIÓN DEL LIBRO DE LOS JUGUETES.

- Investigar y recopilar, en pequeño grupo, folletos, carteles, fotos... de los juguetes que están de moda este año.
- Utilizar la ficha 4. "Análisis juguetes" para ordenar la recogida de datos.
- Realizar un libro con las distintas fichas elaboradas por el grupo e intercambiarlo con otros grupos de la clase o con otras clases, colegios...

RECURSOS: Ficha 4, folletos, carteles, fotos...

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

ACTIVIDAD 7. ENCUESTA: "LOS JUEGOS Y JUGUETES DE MIS ANTEPASADOS"

- Leer y completar la ficha 5: "Los juegos y juguetes de mis antepasados".
- Pasar la encuesta en casa (madre, padre, abuela, abuelo...).
- Recopilar los juegos y juguetes (reales o su dibujo) de nuestros antepasados.
- Vaciar los datos que interesen en la pizarra.
- Comparar algunos de estos datos con los obtenidos en la actividad 6: "Elaboración del libro de los juguetes".
- Realizar operaciones, problemas reales, gráficas..., con los datos extraídos.
- Invitar a personas mayores a clase para que nos enseñen algunos de sus juegos y juguetes.
- Realizar una monografía sobre los juegos y juguetes de nuestros antepasados.

RECURSOS: Ficha 5...

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

ACTIVIDAD 8. PROYECTOS DE VISIÓN FUTURA

- Trabajar sobre situaciones hipotéticas tales como:
 - ¿Qué pasaría si no se anunciaran juguetes en T.V.?
 - ¿Qué pasaría si no hubiera juguetes a la venta?

ÁREAS: Lengua, Conocimiento del Medio...

ACTIVIDAD 9. ANÁLISIS DE JUGUETES.

- Hacer una lista de los juguetes que nos gustaría que nos regalaran.
- Realizar una puesta en común y analizar cada uno de los juguetes atendiendo a los siguientes criterios:
 - a) Calidad del material
 - Duración
 - Solidez
 - Ausencia de peligrosidad
 - b) Calidad estética
 - c) Calidad educativa
 - Fomenta la construcción, el manejo, la actividad...
 - Favorece la relación con otras personas.
 - Favorece la relación con el entorno.
 - d) Precio

ÁREAS: Conocimiento del Medio. Lengua...

ACTIVIDAD 10. CONSTRUCCIÓN DE JUGUETES.

- Construir juguetes con material de desecho o de fácil adquisición.
Pedir la colaboración de padres y madres.
- Montar una exposición con los juguetes construidos.

RECURSOS: Material de desecho, herramientas, pinturas, pegamentos.

ÁREAS. Artística...

ACTIVIDAD 11. REALIZACIÓN DE CONTRAANUNCIOS.

- Recopilar y elegir algunos anuncios publicitarios.
- Visitar algunas tiendas de juguetes para comparar la adecuación del anuncio y el juguete correspondiente.
- Escribir o dibujar los anuncios elegidos en sus cuadernos, sustituyendo las figuras masculinas por femeninas y a la inversa.
- Realizar con los anuncios transformados dramatizaciones, guiones para la radio, etc.

ÁREAS: Lengua, Conocimiento del Medio...

ACTIVIDAD 12. ORGANIZACIÓN DE LA SEMANA DEL JUEGO Y EL JUGUETE.

- Diseñar actividades lúdicas para realizar una semana sobre el juego y el juguete (talleres de juguetes, juegos cooperativos, actividades deportivas, exposiciones...).
- Planificar el juego del “amigo o amiga invisible” para desarrollarlo a lo largo de la semana entre las niñas y los niños de la clase. Insistir en que los regalos deben ser de construcción propia.

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

ACTIVIDAD 13. ANÁLISIS: “¿QUÉ HACEMOS EN NUESTRO TIEMPO LIBRE?”.

- Realizar una “lluvia de ideas” sobre las actividades que realizamos en nuestro tiempo libre.
- Clasificar estas actividades según sean culturales (exposiciones, teatro...) o deportivas (juegos de mesa, al aire libre).
- Calcular el número de horas que dedicamos a cada una de ellas a lo largo de la semana y analizar a cuál se le dedica más tiempo, a cuál menos, por qué ocurre esto... Comentar si se está de acuerdo con los resultados y buscar alternativas para que nuestro tiempo de ocio sea más enriquecedor.

ÁREAS: Conocimiento del Medio, Lengua...

ACTIVIDAD 14. INVESTIGACIÓN: “LUGARES DE OCIO”.

- Investigar cuáles son los lugares de ocio y recreativos que existen en la zona. Ayudarse de la ficha 6.
- Realizar un mural con todos los lugares de ocio y las actividades que se desarrollan en los mismos.
- Analizar los datos recogidos y buscar alternativas para solucionar los déficits encontrados.
- Presentar a las autoridades pertinentes un informe sobre las necesidades del barrio con respecto al tema.
- Diseñar una campaña de publicidad con carteles para difundir los lugares de ocio y sus actividades.

RECURSOS: Ficha 6...

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

ACTIVIDAD 15. ELABORACIÓN DE UN LIBRO SOBRE EL JUEGO.

- Elaborar una ficha para recopilar juegos, donde conste: título, dibujo, desarrollo del juego, reglas...
- Recopilar diferentes juegos y elaborar entre toda la clase "el libro del juego".
- Intercambiar este libro con otras clases y colegios.

ÁREAS: Lengua, Artística...

ACTIVIDAD 16. CREACIÓN DE UNA LUDOTECA.

- Planificar y desarrollar una campaña de difusión en el centro sobre la necesidad de construir colectivamente una ludoteca.
- Realizar una campaña de recogida de juguetes en el centro y en el barrio.
- Organizar la puesta en marcha de la ludoteca: Lugar, adecuación de la misma, juegos y juguetes, turnos para su cuidado...

RECURSOS: Juguetes, juegos, bibliografía...

ÁREAS: Conocimiento del Medio, Artística...

ACTIVIDAD 17. ADIVINANZAS Y CANCIONES.

- Resolver la adivinanza de la ficha 7 e inventar otra.
- Leer, analizar y cantar la canción que está en el documento número 2.

RECURSOS: Ficha 7, documento 2...

ÁREAS: Lengua, Artística...

ACTIVIDAD 18. RECOPIACIÓN DE CANCIONES.

- Recopilar, memorizar y cantar canciones relativas al tema.

ÁREAS: Lengua, Artística...

ACTIVIDAD 19. SOPA DE LETRAS.

- Resolver las sopas de letras que figuran en la ficha 8: "Juegos perdidos".

RECURSOS: Ficha 8...

ÁREAS: Conocimiento del Medio, Lengua...

ACTIVIDAD 20. MENSAJE SECRETO.

- Descifrar el mensaje secreto de la ficha 9.

RECURSOS: Ficha 9...

ÁREAS: Matemáticas, Conocimiento del Medio...

ACTIVIDAD 21. SESIÓN DE JUEGOS COOPERATIVOS.

- Realizar sesiones de juegos cooperativos.

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

ÁREAS. Educación Física...

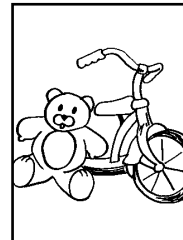
ACTIVIDAD 22. EVALUACIÓN DEL CENTRO DE INTERÉS.

La evaluación es un componente del proceso 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, informes, monografías y murales elaborados...

Ficha 1



Mis juegos

Contesta a estas preguntas:

1. ¿A qué juegas en...?

LA CASA: _____

LA ESCUELA: _____

LA CALLE: _____

2. ¿Con qué juguetes juegas en...?

LA CASA: _____

LA ESCUELA: _____

LA CALLE: _____

3. ¿Con qué amigos y amigas juegas en...?

LA CASA: _____

LA ESCUELA: _____

LA CALLE: _____





Ficha 2

Leo y comprendo: "jugando con Raquel"

Si tuvieras que cambiar el título de esta historia, ¿cuál le pondrías?

¿Sabrías contestar estas preguntas?

1. ¿A qué juegan las niñas y los niños de esta historia?

2. ¿Cuál de sus juegos prefieres tú? ¿Por qué?

3. ¿Juegan juntos los niños y las niñas del cuento? _____

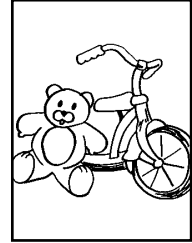
4. ¿Y tú con quién juegas? ¿Por qué?

5. ¿Crees que hay juegos que son sólo para niñas? ¿Por qué?

6. Haz una lista de juguetes que pueden usar niños y niñas.



Ficha 3



Pienso y resuelvo

El patio del colegio de Raquel tiene 500 metros cuadrados.
En el centro hay 310 alumnos y alumnas.
Las chicas son 190 y ocupan $\frac{1}{3}$ del patio.

1. ¿Cuánto espacio ocupan los chicos?
2. ¿Qué superficie le corresponde a cada niño y niña?
3. ¿Cuál es la diferencia de ambos a favor de los chicos?





Ficha 4

Analizo juguetes

Ilustración del juguete.

Explica cómo es el juguete. _____

¿A qué se puede jugar con él? _____

¿Es divertido? _____

¿Cuál es su precio? _____

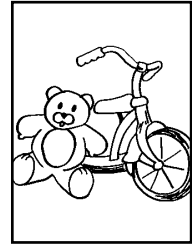
¿Para quién lo recomiendan? _____

¿Estás de acuerdo?. ¿Por qué? _____

¿Lo has visto de verdad?. ¿Es igual que en el anuncio? _____



Ficha 5



Encuesta: "Los juegos y juguetes de mi pasado"

1. ¿A qué jugaba...?

MI ABUELA _____

MI MADRE _____

MI ABUELO _____

MI PADRE _____

2. Rodea con un círculo sus juegos preferidos.

3. ¿Cuál o cuáles eran sus juguetes?

ABUELA _____

MADRE _____

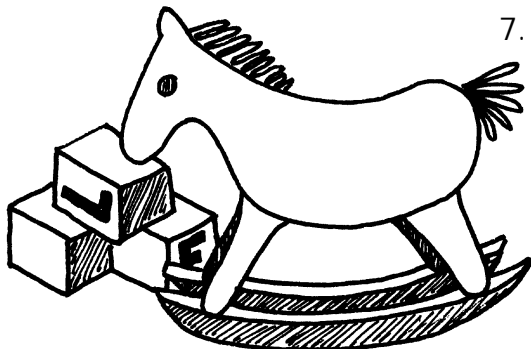
ABUELO _____

PADRE _____

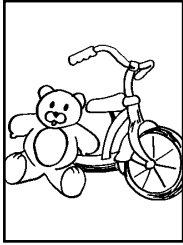
4. ¿Dónde compraban sus juguetes? _____

5. ¿Cuánto dinero costaban? _____

6. ¿De qué materiales estaban hechos ¿Eran peligrosos? _____



7. ¿Favorecían el juego colectivo o individual?



Centro de Interés: Ocio, juego y juguetes.

Ficha 6

Investigo mi barrio

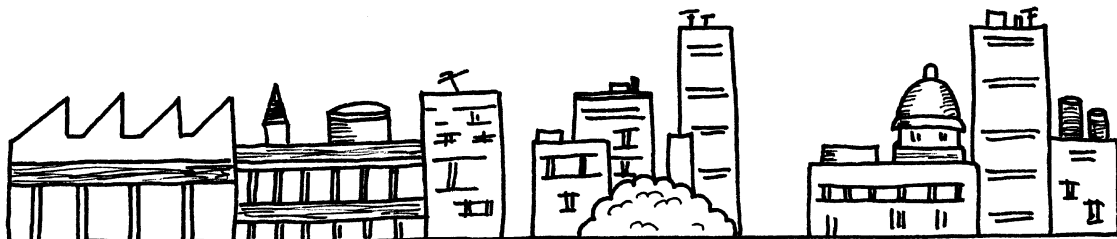
Nombre del lugar:

Actividades que se realizan:

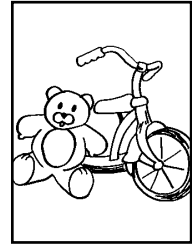
¿Quiénes frecuentan el lugar?

¿Reúne las condiciones adecuadas para desarrollar las actividades para las que está destinado?

¿Qué déficits crees que existen?



Ficha 7



Adivina Adivinanza

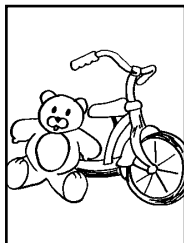


1. ¿Sabes lo que es?

“Bailo siempre muy derecho
y cuando me empiezo a cansar
tiemblo y caigo quieto al suelo
y alguien me ha de levantar”

SOLUCIÓN

2. ¿Podrías inventar otra adivinanza relacionada con el tema?



Ficha 8

Juegos Perdidos

1. Busca en esta SOPA DE LETRAS 6 nombres de juegos. Puedes buscar en sentido horizontal, vertical, inclinado y al revés.

T	O	C	A	E
R	K	A	L	T
O	S	S	B	I
M	A	I	A	D
P	T	T	R	N
O	E	A	R	O
P	M	S	O	C
Ñ	O	O	T	S
A	C	L	E	E

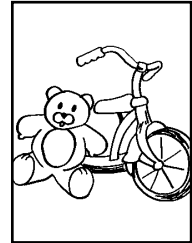


2. Si mezclas las letras de este rectángulo -puedes repetir letras- encontrarás 5 nombres de juegos. ¿Te atreves?

J		M	
	T		
P		Ñ	G
	L		
E		O	
	I	U	
C	S		A



Ficha 9

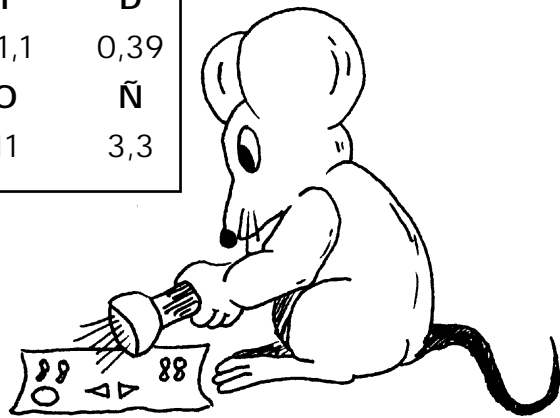


Mensajes secretos

Para descifrar el mensaje has de realizar las diferentes operaciones. Con el resultado de cada operación, busca en "la clava secreta" la letra que le corresponde a ese número. De esta forma econtrarás el mensaje.

CLAVE SECRETA

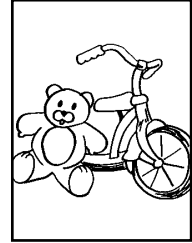
E	A	R	L	T	D
7,22	8,5	12,01	0,61	41,1	0,39
V	N	S	G	O	Ñ
5	7,5	5,75	25,31	11	3,3



$4+3,22$	$1,11-0,5$				
$3+5,5$	$8,02+3,99$	$41,1:1$	$3,61 \times 2$		
$0,3+0,09$	$3,11+4,11$				
$0,99+4,01$	$3,61+3,61$	$45:6$	$1,17:3$	$5,22+1$	$6+6,01$
$14,44:2$	$23:4$	$41,1 \times 1$	$4,25 \times 2$		
$9-1,78$	$4,5+3$	$10-2,78$	$0,5+0,11$		
$12,22-5$	$10,5-3$	$0,31+25$	$12-3,5$	$3 \times 1,1$	$2 \times 5,5$

- ¿Estás de acuerdo con lo que dice el mensaje? ¿Por qué?

Documento 1



Bombilla funda un parque infantil

Bombilla observa la calle por debajo de ella. En el kiosco de los periódicos una niña le pinta bigotes a la foto de una señora en una revista. El kiosquero sale gritando del kiosco y diciendo que el dibujo es una cochinada. La niña le responde que le gustaría ser un chico y que por eso le ha pintado bigotes a la mujer de la revista.

- No le permito a nadie que me ensucie las revistas -dice el kiosquero-. Cada cosa como es.

- A mí me gustaría ser diferente -dice la niña.

- Callandito y a casa -dice el kiosquero.

La niña se pone a llorar. Bombilla le grita que no se preocupe, que el Kiosquero no lleva razón y que si a una niña le gusta ser un chico lo que tiene que hacer es ponerse pantalones.

-Voy a hacerlo -dice la niña-. Me disfrazaré.

El que tenga ganas, que se disfrace, piensa Bombilla. De reina, de rana o de indio por ejemplo. Los mayores no tienen ni idea de todo lo que puede ser. Les da miedo serlo. A los niños que salen de paseo, de tan aburridos, Bombilla les dice también que se disfracen. Al cabo de una hora se hallan reunidos debajo de la farola indios, pilotos de carreras, capitanes de barco, cosmonautas, montañeros, princesas, pianistas, esquiadores, fotógrafos, panaderos, aviadores y limpiaventanas.

- ¿Qué hacemos ahora? -preguntan los niños.

- Lo que os guste -dice Bombilla.

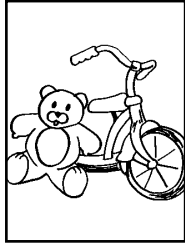
- No podemos pilotar aviones, ni hacer pan, ni fotografiar porque no tenemos, por ejemplo, aparatos. Y no podemos esquiar porque es verano.

- I d al Ayuntamiento y quedaos allí hasta que os den lo que necesitáis -dice Bombilla.

Los niños se dirigen por las calles al Ayuntamiento. Son ya, entretanto, muchos miles. Los automóviles no pueden circular. Los mayores, parados en las aceras, protestan impotentes contra tantos niños.

En el Ayuntamiento los niños se sientan en los escritorios y no dejan trabajar a los funcionarios. Bombilla habla por teléfono con las bombillas de la casa y les pide que ayuden a los niños. Tan pronto como un funcionario intenta pegarle a un niño o apartarlo, la bombilla más próxima le suelta un destello en plena cara. Los funcionarios del Ayuntamiento no saben qué hacer; es la primera vez que ven un levantamiento infantil.

- ¿Qué queréis? - pregunta el alcalde.



Centro de Interés: Ocio, juego y juguetes.

Documento 1

- Queremos jugar -dicen los niños-. Queremos jugar mejor que hasta ahora. Necesitamos un parque infantil bien grande con un avión, una montaña de nieve artificial y rocas de imitación, ventanas para lavarlas, un horno, cámaras fotográficas, barcos y plantas para un jardín; y que podamos arrancarlas sin que se estropeen.

- Es demasiado - dice el alcalde.

- Es preciso -dicen los niños-. Necesitamos un sitio para jugar. De lo contrario nos pondremos tristes y nos saldrá papada y barriga como a los alcaldes que están siempre de mal humor porque de niños han jugado poco.

El alcalde se enfurece y quiere llamar a la policía para que eche a los niños del Ayuntamiento. Bombilla vuela inmediatamente a las fábricas, las oficinas y los grandes almacenes en los que trabajan los padres de los niños y da la voz de alarma.

- ¡La policía quiere dispersar a vuestros hijos porque piden un sitio para jugar! Los padres se declaran en huelga. Dejan de trabajar en las fábricas, dejan de escribir y de telefonar en las oficinas y no compran ni venden nada más en los grandes almacenes. Todo queda en silencio. Hasta a los pájaros de la ciudad les llama la atención tanta calma y creen que las casas se han convertido en campo.

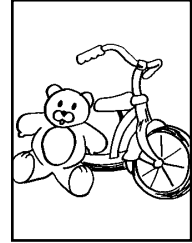
- Necesitamos un parque infantil bien grande para que jueguen nuestros hijos exigen los padres-. De lo contrario no trabajaremos más.

Todo resulta de repente fácil y sencillo porque los directores de las fábricas y de los grandes almacenes tienen miedo de no ganar más dinero y les regalan a los padres lo que necesitan.

Al día siguiente surge el parque infantil mayor del mundo con una montaña hecha de automóviles viejos, una hormigonera convertida en tiovivo, tubos viejos de acero para construir nidos y bunkers, radios viejas que desmontar e incluso una cinta sin fin que todavía funciona. Subida a la escalerilla mecánica de un coche de bomberos sepultado en la tierra Bombilla reluce en todos los colores, satisfecha.

Tomado del libro "Aventuras de Bombilla" de Her-burger G. Ed. Laia. Barcelona 1975.

Documento 2



Soluciones a los pasatiempos

FICHA 7

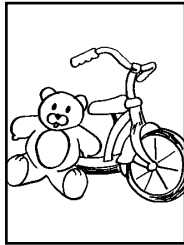
1. trompo

FICHA 8

1. oca
trompo
cometa
casitas
barro
escondite
2. tejo
casita
pelota
cometa
muñeca

FICHA 9

El arte de vender está en el engaño.



Documento 3 (cont.)

Canción

♩ = 120

RE SOL LA⁷

Pon, pon, pon, po-rrro-po pon, pon, pon po-rrro-po Po-rrro-po ta-ra-vi Po-rrro-po ta-ra-vi-ro

RE Mim LA⁷ RE Si⁷

Al em-pe-zar el dí-a me lle-van a pa-se-ar al mer-ca-do de las

Mim LA⁷ RE RE⁷ SOL

ar-mas y los jue-gos de ma-tar. Hay pues-tos de to-das cla-ses. Hay dia-

LA⁷ RE Si⁷ Mim LA⁷

tin-ta ca-li-dad. Hay pre-cios muy ra-zo-na-bles, mi-ra cuan-ta va-rie-

RE SOL RE LA⁷

dad. Pis-to-las, fu-si-les, pe-tar-dos, mi-

RE SOL RE LA⁷ Sim⁷

si-les. O-ye tú, no me gus-ta la gue-rra-

SOL RE LA⁷ Sim⁷ SOL

cambia tu fu-sil por un cla-vel por que el fu-sil me

RE LA⁷ Sim⁷ SOL RE

ma-ta y con la flor cons-tru-yo La gue-rra es os-cu-ra y el cla-

LA⁷ Sim⁷ RE Tempo I

vel da co-lor lor Pon, pon, pon pon po-rrro-po

SOL LA⁷ RE

pon, pon, pon, po-rrro-po Po-rrro-po ta-ra-vi Po-rrro-po ta-ra-vi y me si-guen pa-se-

Mim LA⁷ RE Si⁷ Mim

an-do por ca-mi-nos de trin-che-ras To-dos hu-mo to-dos mu-er-ta, to do

LA⁷ RE RE⁷ SOL LA⁷

son ho-gue-ras. Pa-vegl cla-vel se re-sis-te a que los arran-quen del

RE Si⁷ Mim LA⁷ RE

sue-lo, por-que yo no soy sol-da-do si-no jar-dí-ne-ro

Tempo II SOL RE LA⁷ Sim⁷ SOL

O-ye tú, no me gus-ta la gue-rra- Cambia tu fu-sil

RE LA⁷ Sim⁷ SOL RE

por un cla-vel por-que el fu-sil me ma-ta y

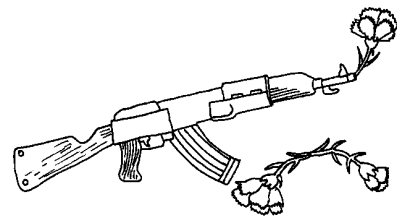
LA⁷ Sim⁷ SOL RE LA⁷

con la flor cons-tru-yo La gue-rra es os-cu-ra y el cla-vel da co-

Sim⁷ LA⁷ RE LA⁷ RE

lor vel da co-lor

"No me gusta la guerra"



Al empezar el día
me llevan a pasear
al mercado de las armas
y los juegos de matar.

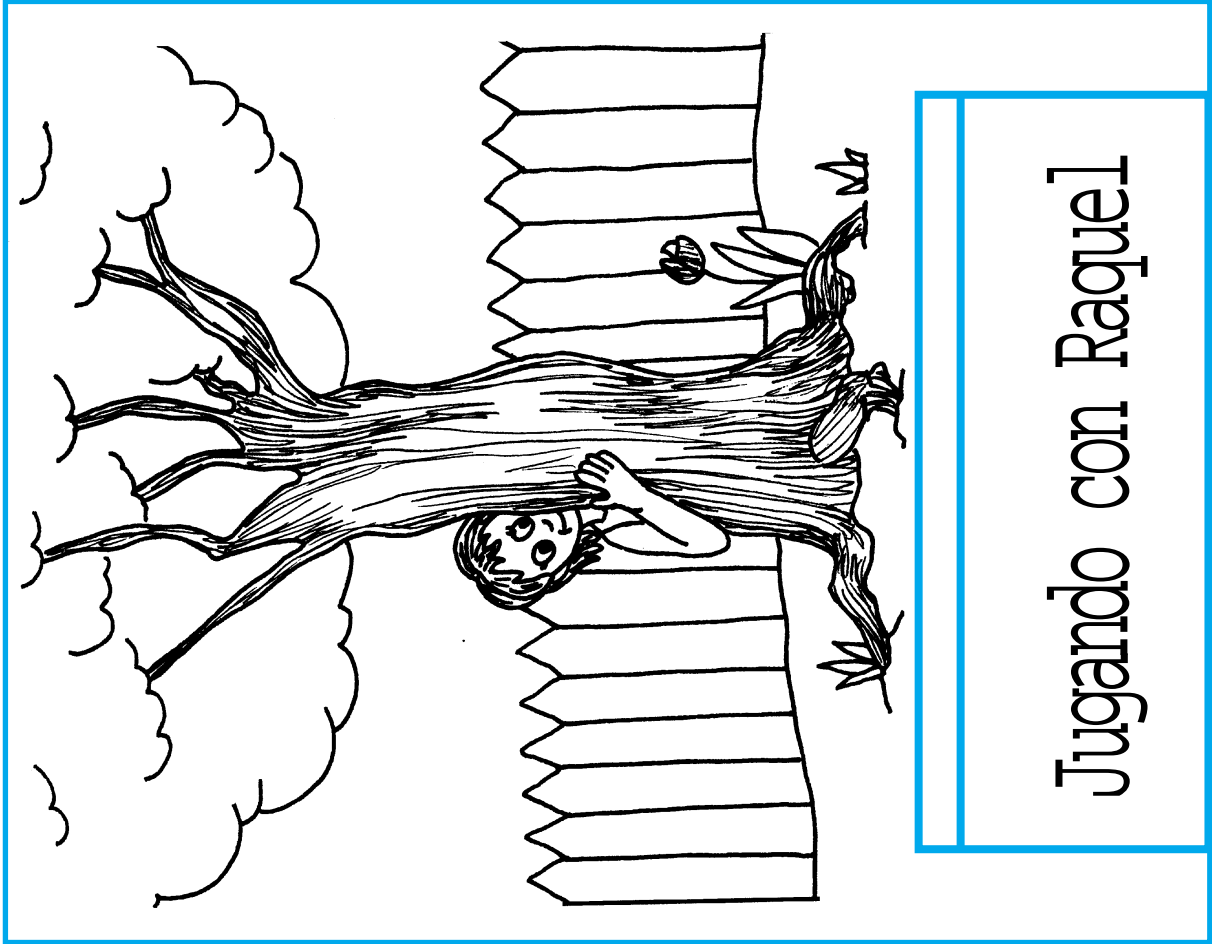
Hay puestos de todas clases,
hay distinta calidad,
hay precios muy razonables.
¡Mira cuanta variedad!
Pistolas, fusiles, petardos, misiles.

¡Oye, tú, no me gusta la guerra!
Cambia tu fusil por un clavel.
Porque el fusil me mata
y con la flor construyo.
La guerra es oscura
y el clavel da color.

Y me siguen paseando
por caminos de trincheras.

Todo es humo, todo es muerte
todo son hogueras.

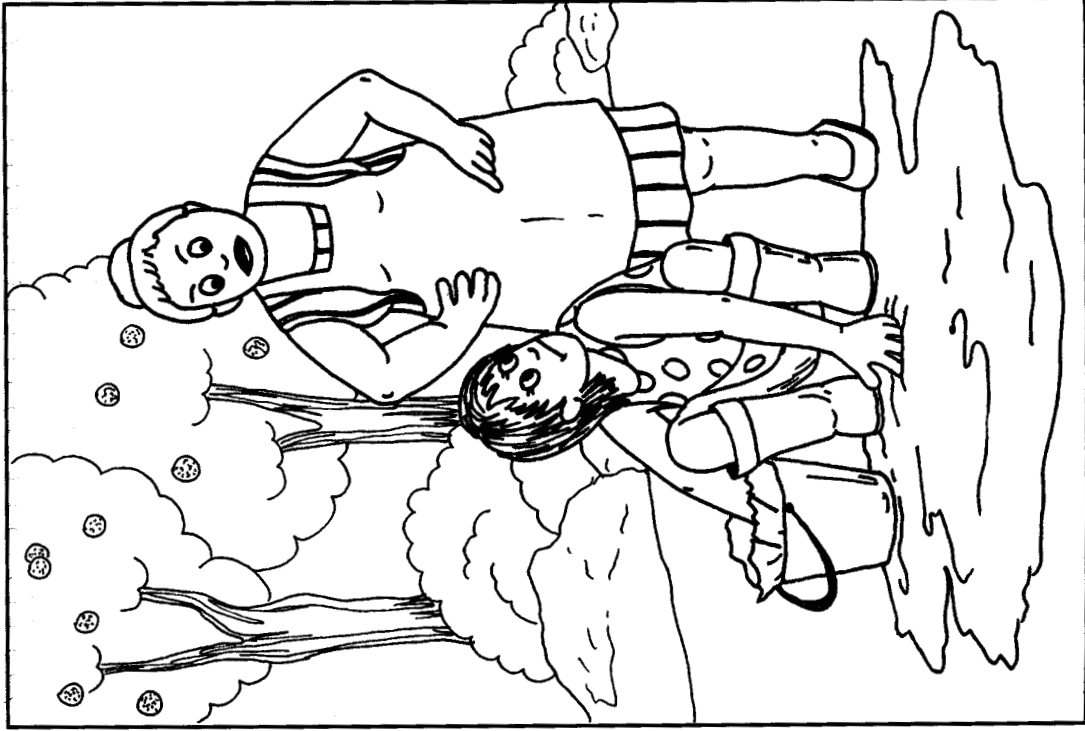
Pero el clavel se resiste
a que lo arranquen del suelo,
porque yo no soy soldado
sino jardinero.



Raquel tiene 9 años, es morena, con el pelo corto y los mofletes colorados. Vive en el campo y va a una escuela cercana a su casa.

Una tarde estaba jugando a las casitas, pero no se divertía mucho y decidió ir a buscar barro para hacer figuras, casas, muñecas... Cuando estaba en plena faena, se le acercó una señora y le dijo:

- Oye niña, ¿qué estás haciendo?
- Estoy cogiendo barro para jugar.
- ¡Con el barro no se juega!, y menos las niñas, que se estropean las manos y se ensucian la ropa. Anda, vete a jugar con tus muñecas y deja eso.



Raquel se fue muy disgustada, pero a hurtadillas se llevó el barro que tenía en la bolsa.

Al pasar por delante de la casa de sus vecinos, vio a Javi, Pedro, Ana y María jugando.

Raquel: ¡Hola! ¿Qué estáis haciendo?

Ana: María y yo estamos jugando a las casitas, ¿quieres jugar con nosotras?

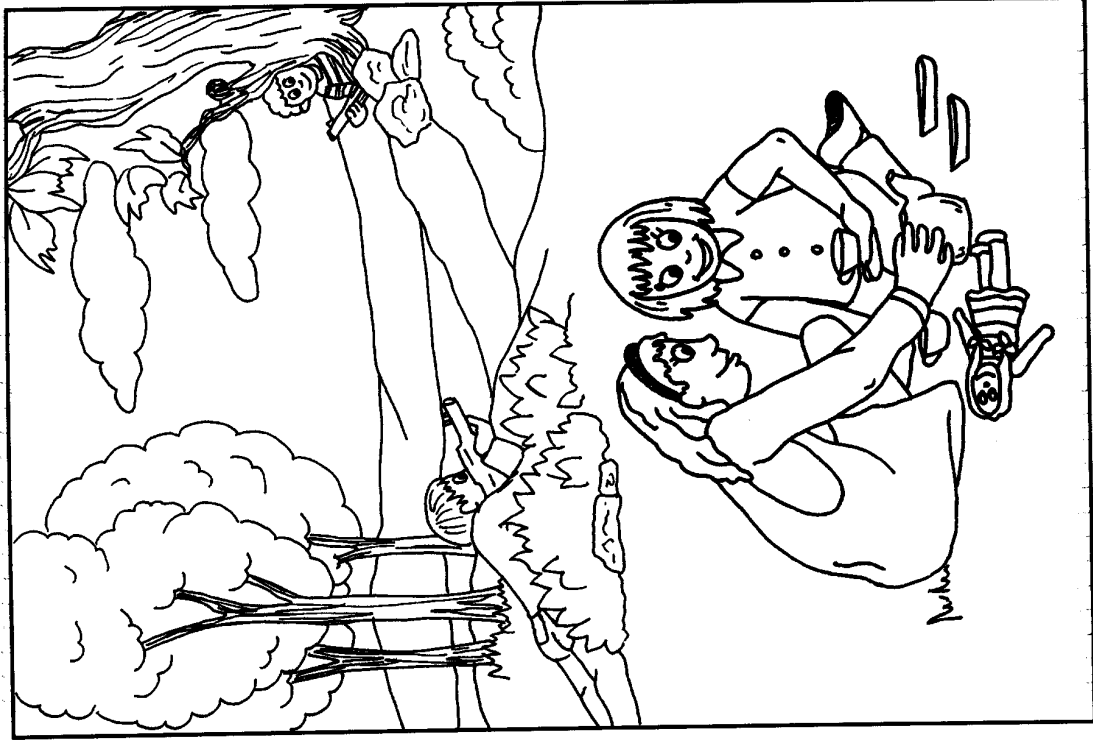
Raquel: ¿A las casitas? Nooo. A mi me gustaría jugar con ustedes, pero jugando a las casitas todo el tiempo me aburro mucho. ¿Siempre hacemos lo mismo!

María: Pero si tenemos unos calderitos y una cocina como las de verdad y la Nanci y la Barriguita que salen por la tele.

Javi: Calláos ya. Siempre con las mismas tonterías ¡muñequitas, cocinitas...! Nosotros sí que nos divertimos. Mira, Raquel, fuerte "rayo láser" me dejaron los reyes, igualito que el de "La Guerra de las Galaxias". Y fíjate en la metralleta de Pedro ¿Montamos unas guerras!

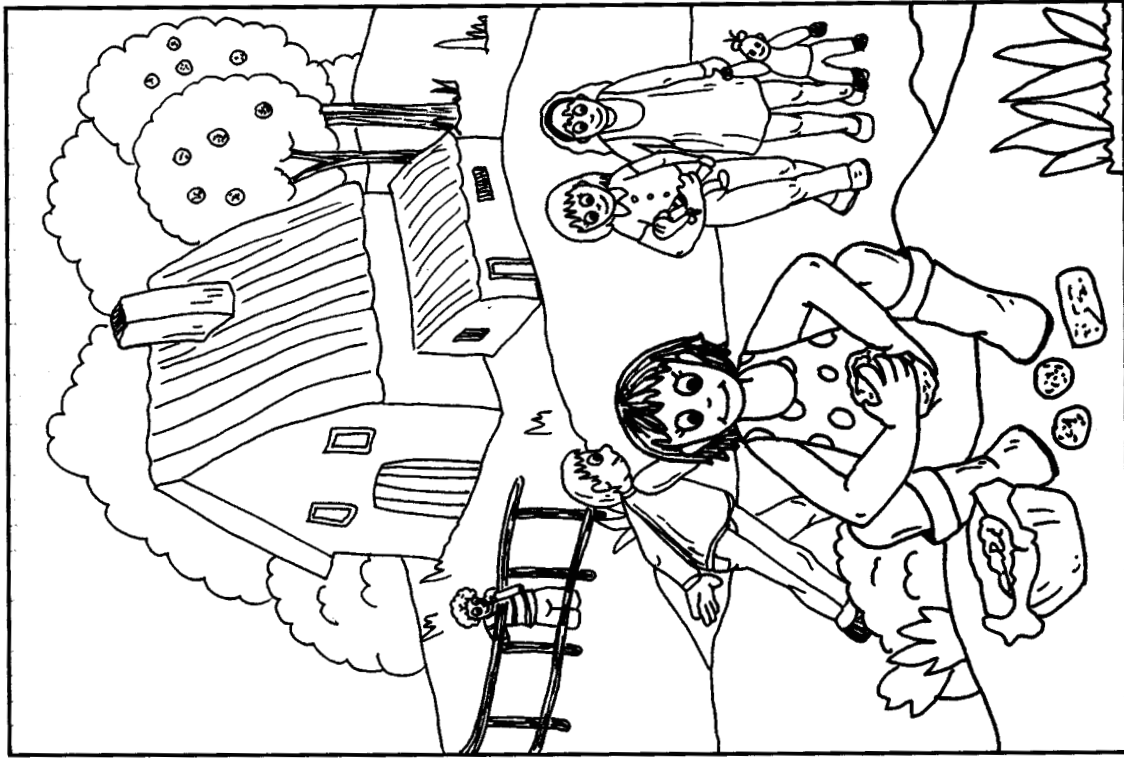
Raquel: Pero Javi, ¿a ti te gusta jugar a la guerra?, ¿a matarse? Yo no le encuentro nada divertido a eso. Todo el tiempo ¡pum, pum! y a morirse.

Además a mí me gusta jugar con niños y con niñas y vosotros jugáis siempre separados, María y Ana por un lado y Javi y Pedro, por otro. Me encanta hacer cometas, jugar con barro, con trompos, con aros, al escondite...



Los niños y niñas la miraban asombrados, pensando ¡Raquel está un poco loca!

Cada uno continuó su juego. Ana y María jugaban a las casitas, Javi y Pedro a la guerra y Raquel se sentó, sacó su barro y comenzó a hacer un coche con él.



Ana y Javi de vez en cuando la miraban con mucha curiosidad, hasta que decidieron acercarse donde estaba ella.

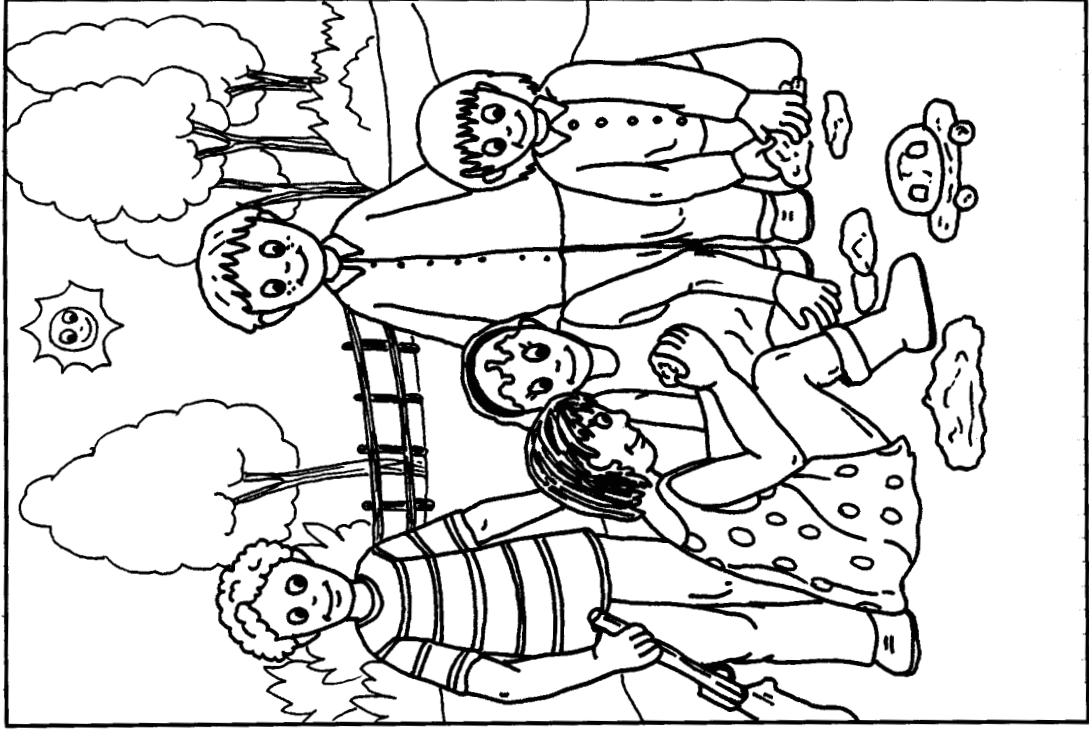
¡Qué bonito, Raquel! ¿Cómo lo haces?, exclamaron.

Raquel: Mira, es así. Coges un poquito de barro y le vas dando forma. ¡Es muy fácil!

Javi: ¿Y yo podría hacer una carretilla? ¿Y ponerle ruedas?

Raquel: Por supuesto, es un poco difícil. Pero despacito y con ganas, seguro que te sale.

Todos se animaron y se pusieron a jugar con el barro. Javi hizo su carretilla, Ana hizo una casa, María un cochecito y Pedro un muñeco.



Raquel: Oye, ¿qué les parece si jugamos a otra cosa?

Ana: ¿A otra cosa? Yo me lo estoy pasando muy bien.

Raquel: Podemos jugar con el trompo. Lo tengo en casa.

Javi: ¡Pero eso es aburrido!

Raquel: ¡Qué va! Ya verás, voy a buscarlo.

Raquel volvió con su hermoso trompo de color verde que hacía miles de piruetas. Poco a poco todos los niños y niñas fueron probando. Cada uno hacía algo distinto. ¡Se lo pasaban muy bien!

El tiempo pasó muy rápido y cuando se dieron cuenta, sus padres los llamaban para bañarse, cenar y acostarse.

Adiós, adiós, hasta mañana. Mañana jugaremos otra vez, ¿vale?, se despedían todos.

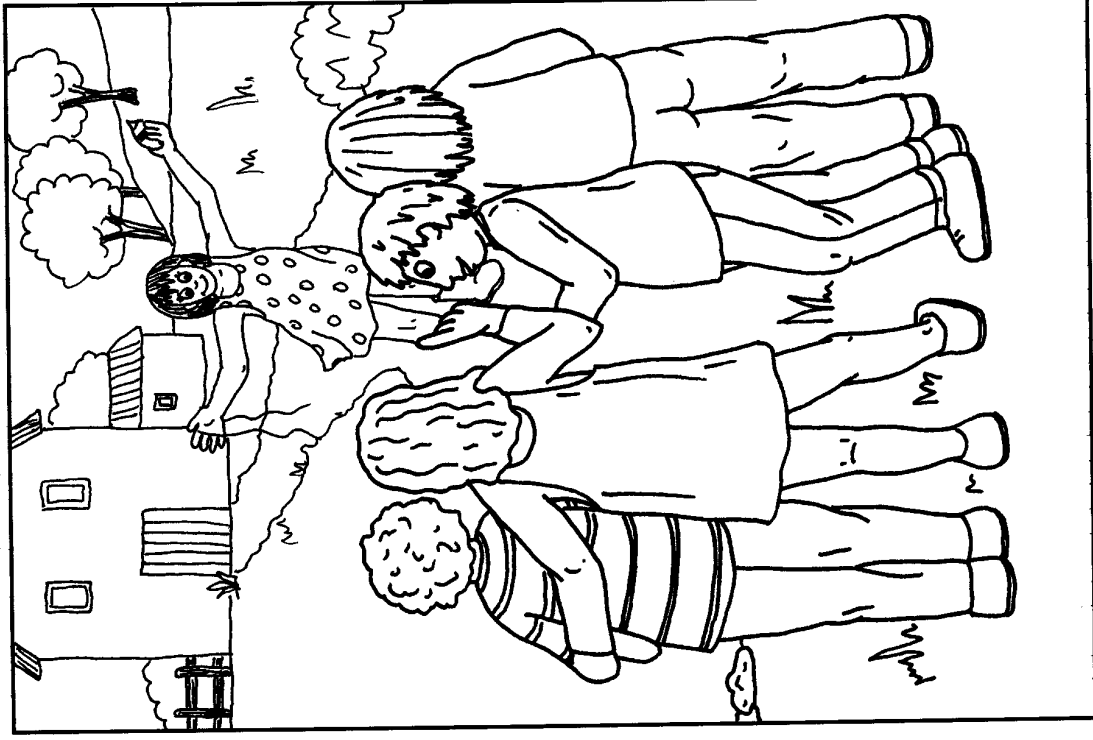
Ya en casa todos se deshacían en explicaciones.

Javi: Mamá, mamá, lo hemos pasado muy bien. Fíjate, hice una carretilla.

Ana: Y yo una casa. Mira qué bonita.

María: Mañana voy a enseñar a todos los niños y niñas de la clase a jugar con barro.

Pedro: Y yo, y voy a sacar el trompo aquel que me dejaron los Reyes hace varios años.



Ya todos están acostados y dormiditos. Al lado de la cama tienen los juguetes que se hicieron con el barro. En el garaje quedaron las pistolas, las barri-
guitas... que salían en la tele.

