



DONATIVO
MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA
BIBLIOTECA
07 JUL 2009
ENTRADA

MATERIAL DE APOYO

EL JUEGO Y EL JUGUETE



MINISTERIO DE EDUCACION Y CIENCIA
DIRECCION PROVINCIAL DE TERUEL
UNIDAD DE PROGRAMAS EDUCATIVOS

C 1562/2

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN, CULTURA
Y DEPORTE**
**SUBDIRECCIÓN GENERAL DE DOCUMENTACIÓN
Y PUBLICACIONES**

Área de Documentación, Biblioteca y Archivo
c/ San Agustín, 5 – 28014 MADRID
Teléfono: 91 – 774 80 49
biblioteca@educacion.es

FECHA DE DEVOLUCIÓN

07 ENE. 2013



INDICE

1.ª parte: información al profesorado

| | |
|--|-------|
| Etapas del juego | 5-8 |
| ¿Qué es un juguete? | 9-10 |
| Esos bellos objetos deseados | 11 |
| El libro como juguete | 12-14 |
| Preguntas y respuestas sobre los juguetes bélicos y los juguetes sexistas | 15-18 |

2.ª parte: algunas propuestas de actividades por ciclos

| | |
|-----------------------------------|-------|
| Preescolar y ciclo inicial | 21-25 |
| Ciclo medio | 26-34 |
| Ciclo superior | 35-41 |
| Encuentra a madres y padres | 42-43 |

R. 121.569

BIBLIOMEC



070118






ETAPAS DEL JUEGO

El juego es evolutivo, desde la más tierna infancia hasta la madurez sigue una estructura tan claramente definida como cualquier otro aspecto del desarrollo infantil. Todas las personas estudiosas del tema están de acuerdo en la existencia de estas etapas, pero en lo que no coinciden, es en las edades que abarca cada etapa y en las características que las definen.

Por otra parte, no todos los niños y las niñas vivencian estas etapas del mismo modo, ya que cada cual recibe de forma personal y diferenciada la influencia de la familia, del medio social y de la escuela.

"Grosso modo" podemos diferenciar tres fases en el juego infantil que coinciden con tres momentos evolutivos diferentes:

1. de 0 a 2-3 años. Este momento se caracteriza por los juegos funcionales también llamados psico-motores o de ejercicio.
2. de 3 a 7 años. Es el tiempo del juego simbólico.
3. de 7 a 12 años. En esta etapa predomina el juego reglado.

2.1. JUEGOS FUNCIONALES

Al nacer toda/o niña/o trae unas potencialidades que se irán favoreciendo o contrariando, según el medio ambiente circundante, en el que la madre –o la persona que hace sus funciones–

desempeña el papel principal. De ella depende, en gran parte, la cantidad y la calidad de estímulos que la niña recibe y a los cuales responde o reacciona. De este modo se crea entre la madre y el/la pequeño/a una interacción lúdica en la que el juego corporal tiene mucho que ver. Se puede afirmar que el primer juguete y el más preciado para el/la bebé es el cuerpo humano, el suyo y el de su madre, que es entendido como una extensión de sí mismo/a, ya que en este estadio evolutivo el bebé no tiene consciencia todavía de su entidad corporal.

A través de este juego corporal todos los deseos del bebé se satisfacen. Si en este tiempo el/la niño/a pudiera hablar diría: "basta que yo desee algo, para que sea satisfecho". Esta omnipotencia es necesaria para que la criatura desarrolle una confianza básica, que es un elemento clave en el desarrollo armónico de su personalidad. En el contacto lúdico con la persona adulta el bebé avanza en el conocimiento de su unidad corporal y en la toma de conciencia de las otras personas.

Los primeros juegos o ejercicios corporales tienen principalmente un valor biológico y psicomotor a partir de los primeros reflejos, el niño y la niña van desarrollando nuevos esquemas de acción más complejos cada vez, integrando, en lo que posteriormente será su esquema corporal, aquellos que les resulten más interesantes. Jugando consigo misma, o con los objetos, con las personas, va experimentando y obteniendo soluciones cada vez más creativas. Inteligencia y juego van unidos, guiados por el principio de placer.

Al comienzo del segundo año aparecen el habla y la marcha, dos adquisiciones que favorecen la ruptura de la simbiosis con la madre. Aparecen las primeras prohibiciones y las consiguientes frustraciones. El juego de niñas y niños se transforma y aparece un componente agresivo que tiene mucho que ver con la necesidad de autoafirmación, muchas veces a través de la oposición que manifiestan las/os pequeñas/os de esta edad. Los juegos reflejan la batalla entre el principio de realidad que impone la persona adulta, y el principio del placer al que el/la niño/a quiere seguir todavía aferrado/a. Jugando, y a través de la fantasía, chiquillas/os canalizan y desplazan una agresividad que en su origen va dirigida hacia las personas adultas, pero que es escondida para no perder el amor de la madre y de las personas mayores en general. Nos viene a la memoria aquello que M. Klein decía del juego como un elemento que ayudaba a niños y niñas a liberar su angustia y fantasmas y a encontrar un estado de seguridad y equilibrio. No hay otro camino más que el juego, ya que el/la pequeño/a en esta edad no puede razonar y ponerse en el lugar del otro/a. No olvidemos que su pensamiento es todavía rígido, egocéntrico e irreversible.

Hacia el final de esta etapa se alcanza una nueva forma de juego, donde se acentúa la distinción entre el/la que juega –sujeto actuante– y el juguete –objeto de su juego–. Son juegos de ficción y de imitación que nos llevan al siguiente estadio.

2.2. EL JUEGO SIMBOLICO

Hacia los dos o tres años los/las peques empiezan a dar a sus juegos una meta precisa y un sentido. El juego no significa sólo placer de movimientos y exploración, sino que tiene un objetivo. Niños y niñas reproducen en sus juegos las actuaciones de las personas mayores, van tomando datos de la realidad que les rodea y la reconstruyen en sus juegos. Reproducen los modelos sociales sexistas valiéndose de los objetos (que dejan de ser lo que son, para convertirse en lo que ellos/as desean). De este modo la niña aprende a dar de comer a la muñeca, la arropa, la peina, la lava, etc., al igual que su madre hace con ella; el niño juega a coches y camiones, como ha visto hacer a su padre.

Durante esta etapa la actividad lúdica no depende tanto de los objetos, como de las representaciones mentales que niños y niñas van interiorizando. Con el bagaje adquirido hasta el

momento ellos y ellas empiezan a construir su propia visión del mundo y a organizar en su mente los problemas que les preocupan. Según la escuela psicoanalítica es durante este tiempo cuando el niño y la niña se interesan de manera especial por su órgano genital, a la vez que reciben del entorno la diferenciación de género.

A nuestro modo de ver es en esta etapa donde la psicología y el psicoanálisis tradicionales han establecido con más claridad su concepción sexista, sugiriendo, imponiendo y dando carta de naturaleza "científica" a la inferioridad femenina. Tanto el niño como la niña se encuentran marcados por el rol del género al que pertenecen. Pero nosotras pensamos que esta identidad de género es anterior al reconocimiento de la diferencia sexual-genital. Niñas y niños han ido asumiendo e interiorizando, según les corresponde, conductas pertenecientes a la madre, símbolo de lo femenino, y al padre, arquetipo de lo masculino, ya que ambos son los objetos idealizados a los que se imita y con quienes se establece la identificación. Cuando los/las pequeños/as no son conscientes de la diferencia sexual-genital, establecen las diferencias de género mediante rasgos exteriores y secundarios: pelo largo, vestidos, etc.

A través de los juegos de imitación, niños y niñas adquieren una identidad de género y asumen el modelo social que les está predeterminado. El juego simbólico es un espacio fronterizo entre lo real y la fantasía. Y es, precisamente mediante el símbolo y a través de la imaginación, como el rol social asumido en función de la identidad de género penetra hasta el inconsciente. De este modo, el sexismo se enraíza en lo más profundo de la personalidad y lo que en un principio es adquirido, acaba confundándose con lo instintivo.

A partir de los cuatro y cinco años los juegos se hacen cada vez más sociales y del simbolismo personal se evoluciona hacia el simbolismo colectivo y, de forma natural, surge la necesidad de reglamentar y ordenar los juegos. Estamos ya en la siguiente etapa.

2.3. EL JUEGO REGLADO O NORMATIVIZADO

El juego con normas es un paso madurativo importante para un niño o una niña. A nivel personal supone que el pensamiento egocéntrico se va diluyendo y que ya es capaz de situarse en el punto de vista de las/os demás, sentándose las bases de la solidaridad y la cooperación. Afectivamente ha madurado desde las relaciones de dependencia con las/os adultas/os hacia las relaciones de igualdad con sus compañeros/as de juego, lo que amplía el horizonte de su autonomía. A nivel social, el concepto del rol de género se hace más concreto y se refuerza. La necesidad de reafirmar su propia identidad les lleva a relacionarse con niños/as de su mismo sexo, chicos con chicos y chicas con chicas. En esta etapa la descalificación del otro sexo es una constante.

En la contrastación con los iguales y a través de un proceso cognitivo y social de aprendizaje, el rol de género se afianza, ligándose al autoconcepto y la autoestima, que, no olvidemos, son motivadores de mucha fuerza en este momento; y es sobre el rol de género sobre el que se configura la conciencia moral y ética. El resultado es una estructuración de dos modos de acción de los dos géneros (apoyados en unas reglas éticas diferentes según el sexo, que se traduce, posteriormente, en la "doble moral" con la que funcionamos a nivel de relaciones en el mundo adulto).

De este modo, se configura un mundo privado y doméstico para las niñas y un mundo social y crecientemente público para los niños. La consecuencia de esta división tiene claros efectos psíquicos. La niña, a lo largo de esta etapa, pondrá en acción los comportamientos que desempeñó en sus juegos durante la primera infancia. Adiestrada debidamente para esas actividades específicas, ella las reconocerá como propias de su género y como las que sabe hacer mejor. La

identificación se apoya casi exclusivamente en la madre y será a través de su discurso mítico sobre la femineidad, como la niña conformará la suya. La transmisión de estos valores y roles sexuales se realiza también por medio de la escuela y los medios de comunicación de masas. Es en este momento cuando se forma el sustrato de la concepción del mundo y su vinculación con la realidad y según el género, el niño se identifica como actor-transformador de sí mismo y su realidad y la niña como simple espectadora de la vida.

¿QUE ES UN JUGUETE?

La respuesta a esta pregunta no es fácil, ya que en manos de niños y niñas cualquier objeto deja de ser lo que es para convertirse en el objeto de sus sueños y le permite desarrollar su juego y la escena creada en su imaginación. Intentando una definición de juguete podríamos afirmar que es el instrumento del que los/as chiquillos/as se valen para jugar y que si no tienen, lo crean. Las personas mayores tendemos a denominar juguete a un instrumento creado exclusivamente para jugar y al que no se le atribuye ninguna otra funcionalidad.

El primer juguete y el más importante para un niño o una niña es su propio cuerpo y el de los demás (recordemos aquí la vinculación lúdico-corporal con la madre). Las/os pequeñas/os se descubren a sí mismas/os como seres rítmicos, sonoros, capaces de saltar, correr, bailar,... y en definitiva de comunicarse entre sí.

Entre los otros objetos que las/os pequeñas/os usan para jugar existe toda una gama de juguetes pensados desde el mundo adulto para la infancia. Estos juguetes son tan sofisticados y tienen un acabado tan perfecto e impecable, que son difícilmente manejables por las/os niñas/os. Aunque son creados pensando en ellas/os, no les permiten desarrollar su potencial creativo y transformador. Son juguetes que no sirven para ser manipulados, sólo se les pueden desear y una vez que se logran y la ansiedad provocada por el deseo ha sido saciada, el juguete "maravilloso" queda casi inmediatamente abandonado en el "baúl de los recuerdos" y las/os chiquillas/os siguen jugando con sus viejos juguetes, que responden mejor a sus necesidades en los juegos.

¿Qué nos está diciendo esto? Sencillamente, que el deseo que manifiestan cuando piden un juguete no es su "auténtico" deseo, nacido de su propia necesidad de jugar, sino que este deseo ha sido ya inducido desde el mundo adulto. Es decir, los niños y las niñas, no eligen sus juguetes tanto en función de sus juegos (que sería lo lógico) como en función de lo que les hemos hecho desear.

El juguete no es nunca elegido al azar, ni de forma arbitraria, sino que su elección y su uso son un fiel reflejo de cómo nosotras/os, adultas/os, pensamos el mundo. Tras el juguete elegido se esconde nuestra mentalidad. El uso que hacemos de los juguetes los convierten en *instrumentos de construcción de géneros*. Al ser utilizados de forma lúdica e inconsciente van a conformar unas actitudes, comportamientos y valoraciones sobre lo que son los mayores: hombres y mujeres sexistas. En este sentido, el juguete puede ser utilizado como un instrumento perpetuador del injusto mundo que conocemos, o puede ser utilizado como un instrumento de cambio social.

Vemos, así, que los juguetes no son neutrales, sino que, a través de su asignación diferenciada, niñas y niños van interiorizando unos valores y conductas totalmente sexistas. A fuerza de creer que niñas y niños son de una determinada manera, los hacemos efectivamente así. El juguete se utiliza como un elemento que forma y fortalece las categorías de género, potenciando la identificación un un rol sexual determinado, más que facilitando el desarrollo de las capacidades de cada niña o niño como persona. El uso sexista de los juguetes supone el iniciar a las/os "peques" en los esquemas y estructuras patriarcales de la sociedad. Niñas y niños descubren que su papeles están bien diferenciados. El niño se identificará con la figura del guerrero valiente, fuerza y osadía, sus virtudes (recordemos aquí el conocido slogan: "los hombres no lloran"). La niña, sin embargo, jugará a ser madre, aprenderá a acariciar y vestir a sus muñecas, a hacer comiditas y las tareas del hogar. Ha de ser tierna, delicada, sumisa y elegante.

En ciertos ambientes progresistas se está intentando ampliar el horizonte de juego de las niñas, pero el rol de los niños sigue siendo un bastión intocable. Las muñecas de la mano del niño no van bien y los niños jugando a cocinitas de forma sistemática ofrecen una imagen inquietante. Sin embargo, éste y otros cambios en la forma de jugar son los que hay que potenciar, porque la transformación que pretendemos es una revolución a dos bandas: queremos crear personas con intereses propios y no con intereses de género, que no son suyos, sino del sistema y de la ideología patriarcal dominante.

ESOS BELLOS OBJETOS DESEADOS...

Cuando elegimos un juguete ¿cuál es el criterio a seguir?, ¿el del publicista?, ¿el juguete más bonito?, ¿el más caro o barato?, ¿el que más nos guste a nosotras/os?, ¿el que las/os chiquillas/os nos "pidan"?

Proponemos la elección de un juguete liberador en potencia e íntimamente ligado a un intento de transformar la sociedad patriarcal que sustenta el juguete actual y su uso.

Es evidente que el mejor juguete es el construido por el/la mismo/a niña o niño. De este modo se potencia la valoración no sólo del dinero, que compra los juguetes maravillosos, sino de otras habilidades y cualidades personales más artísticas y creativas. Los niños y las niñas crearán un juguete que realmente les interese, teniendo en cuenta además que la elaboración del juguete es en sí misma un juego.

El juguete debe reunir una serie de condiciones físicas:

- a) Debe ser sencillo y fácil de reparar.
- b) Debe ser estético, de formas armónicas, de colores bonitos, de tacto agradable, sensitivo,...
- c) su precio debe ser proporcional a los valores que aporta.
- d) Debe ser sólido, resistente, fácil de guardar y ordenar.

Pero como elemento de cambio social creemos que debe reunir las siguientes características:

- *Posibilidad de ser utilizado en grupo.* De esta forma el juguete adquiere un papel socializador en la evolución de niñas/os.
- *Debe garantizar una actitud activa.* Los juguetes automatizados que lo realizan todo solos y no les dejan jugar, no son precisamente los mejores, ya que este superjuguete convierte al niño o a la niña en un/a espectador/a.
- El juguete debe estar *adaptado al nivel madurativo* del niño y de la niña.
- Debe ser *divertido y estimulador de la fantasía.* Los juguetes con varias posibilidades de uso son los mejores.

A modo de conclusión, insistimos en que no debemos hacer diferencias entre juguetes para niñas y juguetes para niños. El juguete debe favorecer la cooperación entre los sexos y no su antagonismo.

EL LIBRO COMO JUGUETE

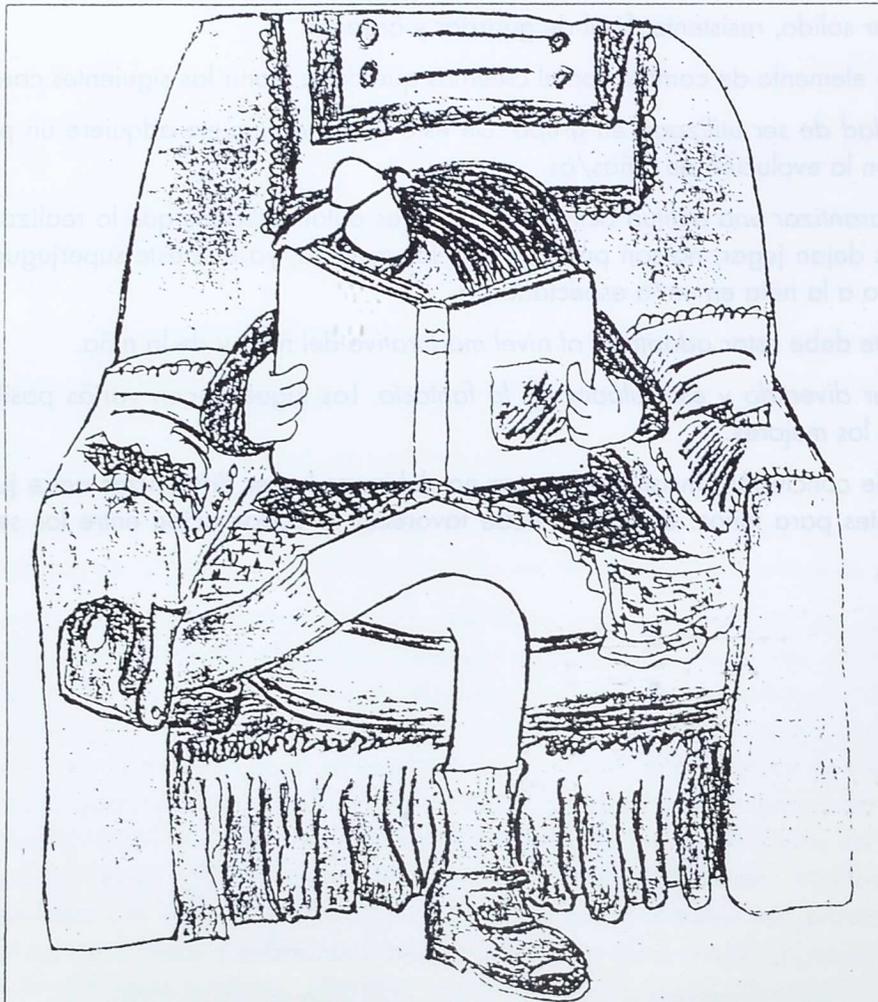
En el universo infinito de la literatura se abren siempre otras vidas que explorar, novísimas o muy antiguas, estilos y formas que pueden cambiar nuestra imagen del mundo" Italo Calvino.

Actualmente los libros no suelen estar reconocidos como instrumentos para jugar, pues parece que son demasiado serios, demasiado "intelectuales" para ser considerados como un juguete más. De hecho, es raro encontrar jugueterías en las que los vendan o regalen en los que el libro sea el componente principal y no el complemento, especialmente en las edades más tempranas.

En cualquier caso, se trata de analizar las posibilidades lúdicas que ofrece este medio y sus características sexistas o sus posibilidades coeducadoras.

Así, al menos podemos apreciar el valor del libro como juguete, porque:

- Sirve para entretenerse, para pasar el rato, ya que, mientras alguien lo tiene en sus manos, vuela el sentido del tiempo y, al concentrarse en las historias que proporciona, se traslada la conciencia fuera de una/o misma/o.



- Acompaña en el tiempo, de tal forma que te encuentras con las historias que el libro sugiere.
- Está sirviendo para recrear –ya sea por las vivencias que cuenta o por las actividades que sugiere–, para sentir complicidad con la persona que las ha creado y la identificación con los personajes y situaciones por las que éstos pasan.
- Ayuda a estimular la fantasía, a imaginar situaciones que nunca se han conocido en la realidad, en cuanto que sugiere y evoca formas, paisajes, espacios, personajes, tiempos,... a crearse un mundo distinto.
- Favorece la curiosidad, ante la necesidad de pasar las páginas y ver qué hay después.
- Predispone a la sorpresa, ya que puede haber desenlaces inesperados, curiosos, inquietantes,...
- Posibilita la manipulación, por la propia objetualidad del libro.

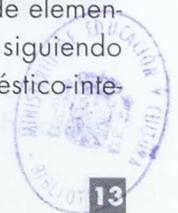
Abundando en esta última idea, vamos a repasar cuáles son los tipos de libros considerándolos como objetos en sí:

- Libros para mirar: muy utilizados para niñas y niños pequeños, bien sólo con imágenes de colores, bien tridimensionales, con objetos que sobresalen al abrir el libro.
- Libros para leer o para que te lean, con diferentes tipos de letra según el nivel de lectura, combinando ésta con imágenes.
- Libros para tocar, dirigidos a los/as más pequeños/as o a lectores invidentes.
- Libros para pintar, también, normalmente adjudicados a ciertas edades.
- Libros para recortar, la mayoría de las veces sólo dirigidos y comprados a las niñas (¿por qué no a los niños?).
- Libros para coleccionar cromos con posibilidades de intercambio.
- Libros para jugar, sacando y metiendo personajes, para jugar con las palabras, para usar en la bañera,...

Incluso, al margen del "para qué" está hecho el libro, siempre puede ser utilizado por sus usuarias o usuarios como pieza de construcción o para otros menesteres. Y no olvidemos que, como puede ocurrir también con otros juguetes, cada niña y cada niño puede hacerse su libro, su cuento, su historia, su dibujo, sus recortables,... consiguiendo así desarrollar la propia creatividad y la independencia de la industria juguetera o librera.

Analizando las características del sexismo que aparece en los libros, podemos distinguir tres niveles:

- El propio lenguaje masculino, que anula y engloba lo femenino, que refuerza la segregación.
- Los mensajes escritos que transmiten, que adjudican roles sociales diferentes y discriminatorios para niñas y niños. Los niños y los hombres son presentados como activos, emprendedores, capaces de resolver conflictos, y las niñas y las mujeres dependen de la ayuda de compañeros masculinos, son sumisas y obedientes, a menudo sufrientes, con la consiguiente pérdida de identidad personal y de autoestima para las lectoras.
- Las imágenes que refuerzan las funciones socialmente establecidas ayudándose de elementos como la vestimenta, los adornos, la ocupación y distribución de los espacios, siguiendo el clásico esquema de fuerza/debilidad, espacio público-exterior/espacio doméstico-interior-marginal...



Por último, proponemos como alternativa libros que:

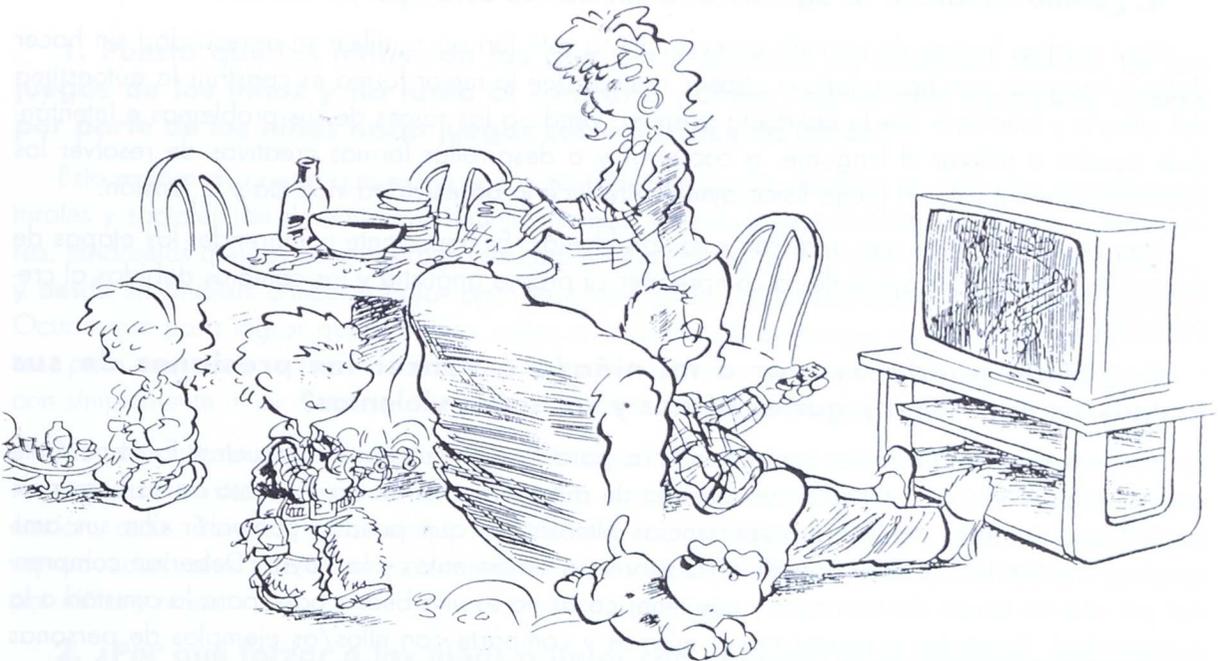
- Ofrezcan una nueva imagen personal de unos y otras que nos haga recobrar y disfrutar todas nuestras potencialidades (emotividad, autoconfianza, sensibilidad, iniciativa,...) al concentrarse en las historias que proporciona, se traslada la conciencia fuera de una/o misma/o.
- Acompaña en el tiempo, de tal forma que te encuentras con las historias que el libro sugiere.
- Está sirviendo para recrear –ya sea por las vivencias que cuenta o por las actividades que sugiere–, para sentir complicidad con la persona que las ha creado y la identificación con los personajes y situaciones por las que éstos pasan.
- Ayuda a estimular la fantasía, a imaginar situaciones que nunca se han conocido en la realidad, en cuanto que sugiere y evoca formas, paisajes, espacios, personajes, tiempos,... a crearse un mundo distinto.
- Favorece la curiosidad, ante la necesidad de pasar las páginas y ver qué hay después.
- Predispone a la sorpresa, ya que puede haber desenlaces inesperados, curiosos, inquietantes,...
- Posibilita la manipulación, por la propia objetualidad del libro.

Abundando en esta última idea, vamos a repasar cuáles son los tipos de libros considerándolos como objetos en sí:

- Libros para mirar: muy utilizados para niñas y niños pequeños, bien sólo con imágenes de colores, bien tridimensionales, con objetos que sobresalen al abrir el libro.
- Libros para leer o para que te lean, con diferentes tipos de letra según el nivel de lectura, combinando ésta con imágenes.
- Libros para tocar, dirigidos a los/as más pequeños/as o a lectores invidentes.
- Libros para pintar, también, normalmente adjudicados a ciertas edades.
- Libros para recortar, la mayoría de las veces sólo dirigidos y comprados a las niñas (¿por qué no a los niños?).
 - Posibiliten la resolución de conflictos entre ambos sexos.
 - Incluyan relaciones sociales variadas y alternativas a las del modelo social dominante (patriarcal).
 - Cuiden su lenguaje, haciéndolo no-sexista, es decir, inclusor de ambos sexos.

En definitiva, libros para chicas y para chicos que en función de todo lo anterior, no hagan exclusiva su lectura ni a unos ni a otras.

PREGUNTAS Y RESPUESTAS SOBRE LOS JUGUETES BELICOS



Aquí tienes algunos comentarios-preguntas que solemos oír cuando se habla sobre los juguetes bélicos o la violencia en los dibujos animados. No hay respuesta acertada o equivocada, estas que tienes aquí representan unos opiniones personales.

1. ¿Negar a los niños/as pistolas y juguetes bélicos no les puede frustrar y hacerles desearlos más?

¿Permitimos a nuestros hijos/as poner la mano en una estufa caliente o les dejamos fumar o consumir cocaína porque diciéndoles que no les haríamos desearlos más? NO. Porque nuestro trabajo como padres/madres y profesores/as es educar a nuestros niños/as en un espacio seguro, enseñándoles las normas en que creemos. Si aquí entra restringir los juguetes y las series bélicas, pues entra, simplemente decimos no y explicamos por qué. Sólo podemos desear que entiendan las "normas" que les enseñamos. No necesitamos hacer un drama sobre los juguetes bélicos que pueda convertirlos en un fruto prohibido. Simplemente les hacemos saber cómo nos sentimos y por qué.

2. ¿Si las niñas/os no tienen pistolas no harán pistolas con sus dedos, palos, plátanos, etc.?

El mayor problema que tenemos al adquirir juguetes bélicos es que al comprarlos les estamos diciendo a los niños/as que nos parece bien que jueguen con ellos y por lo tanto que la guerra y la violencia nos parecen bien como soluciones a los problemas. Que los niños/as utilicen sus dedos como pistolas no quiere decir que haya que proporcionarles juguetes bélicos. No deseamos que nuestras hijas/os hagan gestos que simbolicen pistolas, pero no se lo impedimos a no ser que les lleve a pegarse.

3. ¿Los juguetes bélicos no proporcionan una catarsis para la agresividad de los niños/as?

Dar a los niños/as juguetes bélicos no les elimina la violencia; frecuentemente la crea o la aumenta. La mayoría de los niños/as no reprimen su agresividad, les gusta expresarla. Necesita-

mos darles canales para expresar su agresividad de formas útiles. Recomendamos a las personas que tienen niñas/os que juegan con juguetes bélicos, que hagan este experimento. Juega con vuestras niñas/os y sus amigos/as durante un rato con bloques, pelotas, puzzles, pinturas, etc. Tras un rato introducid pistolas, transformables, etc. y ved si cambian el juego y la conducta.

4. ¿Cómo canalizar la agresividad sin darles este tipo de salidas?

Hay muchas formas de permitir que un niño/a esté furioso o utilice su agresividad sin hacer daño o imaginar que hace daño a otros. Creemos que la mejor forma es construir la autoestima del niño/a y felicitarle por la conducta positiva, yendo a las raíces de sus problemas e intentándole ayudar a utilizar el lenguaje, a cooperar y a desarrollar formas creativas de resolver los conflictos. Junto a esto, el juego físico ayuda a reducir la agresividad violenta y la tensión.

Hay bastantes libros que analizan estos problemas. Es importante comprender las etapas de desarrollo infantil para ayudarles a comprender su propia angustia y los cambios debidos al crecimiento.

5. ¿Cómo puedo ayudar a mi niña/o a vencer las presiones de sus amigos/as para tener juguetes bélicos y ver series violentas?

Hay mucha presión de los compañeros/as para tener montones de juguetes. Es importante ayudar a los niños/as a tener un sentimiento de autovaloración como cimiento de su personalidad. Proporcionarles juguetes y experiencias alternativas que puedan compartir con sus amigas/os. Y sobre todo hablar con ellos/as sobre sus sentimientos y los tuyos. Deberían comprender por qué no tienen ciertas cosas y que tener cosas no es una buena base para la amistad o la popularidad. Enséñales a pensar por sí mismos y comparte con ellos/as ejemplos de personas que han hecho esto a lo largo de la historia.

No es sólo la presión de los amigos/as, también está la presión de los publicistas. Puedes utilizar esto como una oportunidad para una lección de economía. Tus hijos/as deberían saber que la primera preocupación de los fabricantes de juguetes es el beneficio económico, no hacer buenos juguetes.

Fuente: Kate Donnelly. The nonviolent activist Ab/My 1987. Publicado en "Pie de Paz", dic. 87.

PREGUNTAS Y RESPUESTAS SOBRE LOS JUGUETES SEXISTAS

1. Puesto que las niñas son las que generalmente se integran dentro de los juegos de los niños y no tanto al contrario ¿Cómo lograr que aparezca interés por parte de los niños hacia juegos considerados de niñas?

Esto es lógico, puesto que existe una actitud generalizada, inmersa en todos los aspectos culturales y sociales, de desvalorizar aquellas tareas, valores y capacidades asignadas a las mujeres; tendremos que revisar nuestro papel como educadores/as, los valores explícitos e implícitos, y desde un análisis crítico trabajar para la consecución de un verdadero cambio de actitudes. Ocurre que para lograr que los niños salten a la comba tenemos que decirles que los boxeadores, para mantener su fuerza física, realizan este ejercicio muy a menudo, ya que no bastaría con simplemente decir que las niñas que la emplean están ágiles y fuertes.

No obstante, puesto que los mensajes de discriminación por sexo no dependen tan sólo de nosotros/as (existen multitud de emisores a los cuales son sensibles: familia, medios de comunicación, calle, libros...) deberemos ir facilitando y potenciando que los juguetes y juegos no reproduzcan roles tradicionales discriminatorios y que puedan ser utilizados del mismo modo por niñas y niños.

2. ¿Por qué forzar a las niñas a jugar con juguetes (que tradicionalmente se consideran de niños y viceversa) cuando espontáneamente no lo harían?

No se trata en ningún caso de imponer nada, ni de forzar a nada, ni a nadie y tampoco de prohibir, en realidad el problema estriba en considerar "espontáneo", "innato", "connatural" algo que es "aprendido", "educacional" y "cultural". Nuestros niños/as imitan pautas de conductas observadas en los mayores, asumen los roles vividos en sus casas, en el colegio, en la calle y los reproducen fielmente. Del mismo modo interiorizan la valoración que estos roles adquieren en la sociedad. Lo importante es ofrecerles nuevos patrones y modelos de relación entre géneros. No será, entonces, necesario forzar a una niña a jugar al fútbol si ve que sus hermanas mayores, su madre o su profesora lo hacen, y disfrutan plenamente con ello. Igualmente, si un niño ve a su padre entusiasmado con un nuevo plato de cocina, acabará imitándole y valorando esta actividad de forma positiva.

No consiste tanto en que los niños deban jugar con muñecas y las niñas con coches, como en superar la dualidad tradicional "esto es de niños" y "esto es de niñas", y permitir que los juguetes sean empleados por ambos sexos indistintamente; de hecho, si observamos la realidad, aunque tanto niños como niñas juegan con muñecos, existen unos muñecos sólo para niñas y otros sólo para niños. Sería conveniente fomentar el deseo en las/os menores de romper barreras o cotos privados así como la curiosidad por lo desconocido, lo nuevo, lo no experimentado y comprobar vivencialmente lo atractivo que pueden resultar estas nuevas actividades.

3. ¿Qué pasa cuando a un niño que intenta jugar a las casitas o a las muñecas le discriminan y le llaman nena?

Cuando a un niño lo llaman "nena" nos tenemos que preocupar por el valor que tiene este insulto para él. Esta burla no tendrá tanta repercusión en un niño que observa que sus modelos referenciales, personas que admira (padre, hermano, un amigo, su profesor) realizan con gusto y satisfacción aquellas actividades por las que a él le llaman nena. Aunque la existencia de estos patrones es primordial, será necesario que además el niño tenga confianza en sí mismo y

que reforcemos su autoaprecio, su autonomía, etc. No olvidemos que la educación para una sociedad no-sexista exige una educación para la resolución de conflictos y esto podrá realizarse de forma positiva, creativa y constructiva en la medida que el niño tenga seguridad en sí mismo y en el medio que le rodea.

Aunque los patrones de comportamiento se buscan en personas del mismo sexo, esto no significa que educadores de otro género no puedan realizar una discriminación positiva hacia actitudes y comportamientos tradicionalmente clasificados como del "sexo contrario", así será muy valiosa su aportación cuando resalten y ensalcen manifestaciones de ternura, de sensibilidad, de tacto, de preocupación por los compañeros y compañeras, etc., por parte de los niños. Fomentar nuevas capacidades psicológicas, manuales, físicas e intelectuales no sólo favorecerá la convivencia entre géneros sino que además enriquecerá a las niñas y a los niños como personas.

4. Las niñas al integrarse en los juegos de "sólo para chicos" se sienten en inferioridad de condiciones: fuerza, agilidad... ¿no es esto más contraproducente, sobre todo para la autoestima, que el simplemente no jugar?

No es cierto que las niñas sean menos ágiles que los niños y es muy discutible que sean menos fuertes. Para saltar a la goma de hecho se necesitan habilidades complejas y diversas, tanto o más que para jugar al fútbol. Lo que sucede normalmente cuando una niña intenta jugar al fútbol por primera vez es que argumentarán que juega mal porque "es niña", por el contrario cuando un niño juega por primera vez, le dirán que es novato y patoso; contra ésto podrá luchar e intentar superarse, contra "ser niña" no se puede hacer nada, excepto ser conscientes de que eso no es ninguna limitación real para realizar cualquier tipo de actividad, sino un estereotipo cultural. No debemos olvidar, no obstante, que si bien las niñas sufren las consecuencias de unos estereotipos que acortan y limitan sus potencialidades, los niños sufren las exigencias impuestas por la sociedad a los "machos", que en muchas ocasiones pueden ser asfixiantes y originar complejos.

Nos debemos replantear el concepto de fuerza, analizar por qué la fuerza siempre está asociada a la fuerza física y no a la psicológica (fuerza de voluntad, autoaprecio, confianza en el futuro, capacidad de resistencia a la manipulación...). Si es cierto que la fuerza física es tan importante, el ser más fuerte también sería el más prestigiado y éste sería el gorila, la mantis religiosa...

1990 Aprende a jugar, aprende a vivir. APDH.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES POR CICLOS

UNIDAD DE CONTENIDO: El juego y el juguete

PREESCOLAR Y CICLO INICIAL

OBJETIVOS

HECHOS, CONCEPTOS Y PRINCIPIOS

1. Reconocer los roles sexistas de algunos juguetes
2. Distinguir entre colaboración y competición

PROCEDIMIENTOS

1. Manipular diferentes juguetes
2. Vivenciar la colaboración y la competitividad en el cuerpo

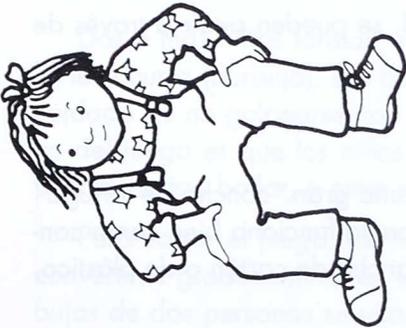
VALORES, NORMAS Y ACTITUDES

1. Tender a la utilización indistinta de todos los juguetes
2. Aprender a colaborar en el juego; a sentirse aceptado por el grupo y aumentar la autoestima

ACTIVIDADES

- 1.1. Que lleven a clase juguetes de sus casas y montar distintos rincones por los que pueden pasar los niños y las niñas. Observar en esta actividad si tienden a diferenciarse por sexos.
- 1.2. Cogiendo juguetes diferenciados socialmente en femeninos y masculinos, dialogar sobre quién puede jugar con cada juguete. Las fichas A10 y A11 pueden servir de apoyo.
Dialogar después de visionar un vídeo sobre publicidad de juguetes.
- 2.1. Realizar juegos de tipo cooperativo como los Aros musicales, Sillas musicales, la Tortuga gigante, la Tortuga gigante. Tenéis la explicación en A12.

FICHA A11



JUEGOS COOPERATIVOS

AROS MUSICALES COOPERATIVOS

Esta es una buena actividad para introducir la idea de cooperación en los niños muy pequeños. Los aros de sicomotricidad (Hula-Hoop) proporcionan una estructura dentro de la cual dos o más niños pueden jugar juntos, constituyendo un medio muy efectivo para promover la cooperación entre los tres y los cuatro años. Para comenzar se divide el grupo en parejas, y cada pareja se coloca dentro de un mismo aro. Cada niño sujeta una parte del aro (normalmente a la altura de la cintura o de los hombros). Mientras suena la música los niños saltan por la habitación, manteniéndose dentro de su aro. Para conseguir esto los dos niños deben moverse en la misma dirección con el mismo ritmo. Cada vez que la música se detiene los niños de dos aros diferentes forman equipo colocando sus aros juntos y metiéndose en el interior. Este proceso continúa hasta que tantos niños como sea posible estén dentro de un único círculo (varios aros superpuestos) saltando juntos (y sujetando los aros). El juego acaba generalmente con ocho niños juntos en un círculo sujetando sus cuatro aros.

Aros Musicales Cooperativos se puede jugar también como Sillas Musicales Cooperativas. En este caso los aros permanecen quietos en el suelo y los niños botan alrededor de ellos, saltando dentro cuando la música se detiene. Cada vez que la música para, se quita un aro y todos los niños colaboran para conseguir que todos (o parte de cada uno) estén dentro del aro o aros que quedan.

Si no tienes aros de sicomotricidad en las tiendas de tu ciudad, se pueden pedir a través de buenas tiendas de deportes.

TORTUGA GIGANTE

Un grupo de siete u ocho niños se colocan a cuatro patas bajo una gran "concha de tortuga" e intentan hacer moverse a la tortuga en una dirección. Una colchoneta funciona bien como concha; usa tu imaginación para utilizar otros materiales: una gran plancha de cartón o de plástico, una manta, una sábana o un colchón.

Cuando intentamos esto por primera vez con niños de cinco años, todos se movían en diferentes direcciones y la concha de la tortuga cayó al suelo, pero enseguida comprendieron que tenían que colaborar para conseguir que la tortuga se moviera. Cuando lo intentamos por primera vez con niños de cuatro años tan pronto como la concha fue colocada en el conjunto de sus espaldas, todos los niños se tumbaron y se acurrucaron. Después de explicarles detenidamente, que tenían que permanecer a cuatro patas si querían que la tortuga se moviera, colocamos la concha sobre sus espaldas con gran esperanza. Todos se tumbaron. Todavía no estábamos preparados para "abandonarles", así que intentamos hacer que la tortuga se moviera sin su concha (gateo colectivo en una dirección). Esto salió bien. Reflexioné... "esta vez, cuando les pongamos la concha conseguiremos un verdadero avance en el trabajo". ¡No fue así! Pensé en traer una tortuga de verdad para dejar que los niños la observaran y la imitaran, o hacer una imitación del caparazón de la tortuga con algún material ligero. Pero antes de que pudiera llevar estas ideas a la práctica, estos pequeños de cuatro años comprendieron la idea de Tortuga Gigante y lo hacían maravillosamente.

Los niños de siete años pueden divertirse intentando conseguir que la tortuga ande sobre la montaña (un banco servirá) o a través de un recorrido con obstáculos sin perder su caparazón.

A los niños de cinco años también les divierte jugar este juego con el título de "la tortuga y la liebre"; como en la fábula, la tortuga sigue una línea recta y la liebre (tres pequeños saltando juntos) zigzaguea por toda la habitación.

CON LOS DEDOS DE LOS PIES

Si estás avanzando para tener una cabeza cooperativa, deberías tener también un pie cooperativo. Los niños de la escuela infantil ríen continuamente con este juego. Los compañeros simplemente se tumban en el suelo, pies con pies (o dedo gordo con dedo gordo) y prueban a rodar a lo largo del suelo manteniendo los dedos gordos de los pies de uno tocándose siempre con los del otro. Este juego puede también intentarse uniendo sólo los dedos gordos de los pies derechos, o con los dedos de los dos pies pero con las piernas cruzadas, o a la vez que se está sentado en posición de L, rodando dedo del pie con dedo del pié. ¡Intentalo!

TREN CHU-CHU

Los de cinco años nunca parecen aburrirse de éste. Dos o más niños forman un tren y traquean por el gimnasio agarrándose con las manos a las caderas (o a los hombros) del niño que está inmediatamente delante de él. Los vagones comienzan a enlazarse juntos hasta que forman un gran tren moviéndose a la vez. El conductor (maestro o niño) puede ver si el tren sube por una montaña inclinada muy despacio, se desliza abajo por la montaña, va hacia atrás, avanza con los vagones muy juntos, hace un ruidoso tren o se agacha para pasar por debajo del túnel.

BURBUJA DOBLE

Dos o más niños forman un pequeño círculo uniendo las manos, o de alguna otra forma que se les ocurra (burbuja). Las burbujas comienzan flotando por la habitación lentamente, teniendo cuidado de no golpearse con alguna de las otras burbujas por temor a ser explotadas. El objetivo del juego es que los niños cooperen para crear su burbuja y evitar la colisión. Las burbujas pueden saltar, bailar, o girar sobre sí una vez que los niños se familiaricen con el juego.

Para variar el juego, los niños en parejas o tríos siguen siendo burbujas, pero el objetivo es convertirse gradualmente en una gran burbuja. Esto se puede conseguir haciendo que dos burbujas de dos personas se unan suavemente hasta que la burbuja estalla en una de cuatro personas. Este proceso continúa hasta que sólo hay una gran burbuja. De nuevo, la música puede añadir diversión extra a este juego.

Extraído del libro de Terry Orlik
Juegos y deportes cooperativos; Ed. Popular.

UNIDAD DE CONTENIDO: El juego y el juguete

CICLO MEDIO

OBJETIVOS DE COEDUCACION

HECHOS, CONCEPTOS Y PRINCIPIOS

1. Desarrollar la capacidad de análisis de los juguetes
2. Desarrollar la capacidad de observación cuando recibimos mensajes publicitarios
3. Reconocer los roles sexistas de algunos juguetes
4. Distinguir entre cooperación y competición

PROCEDIMIENTOS

1. Observar juguetes y rellenar un cuestionario
2. Trabajar con datos de una observación
3. Dialogar y expresar opiniones de forma oral o escrita
4. Transformar juegos competitivos en cooperativos
Vivenciar la competición con el propio cuerpo.

VALORES, NORMAS Y ACTITUDES

1. Mantener una actitud crítica ante el juguete
2. Ser conscientes del acoso publicitario
3. Cuestionar la idea de que hay juguetes para niños y otros sólo para niñas
4. Disfrutar con la cooperación

ACTIVIDADES

- 1.1. Realizar la ficha "¿Qué juguetes nos gustan?" La actividad B se puede modificar y realizarla trayendo juguetes de casa.
- 2.1. Que durante un día se fijen en todos los mensajes publicitarios sobre juguetes que han recibido a través de diferentes medios. Se puede repartir las horas de la T.V. entre varios grupos para cubrir más espacio. Poner en común los datos y distinguir el medio de donde se ha sacado.
Comentar la observación: *la cantidad de publicidad, si aconseja, orienta u obliga, si tiene orientación sexista, etc.*
- 3.1. Lectura del cuento "El sombrero mágico".
- 3.2. Se puede realizar alguna de las actividades propuestas al finalizar el texto.
- 4.1. Transformar algún juego competitivo en cooperativo.
- 4.2. Jugar a algunos juegos que desarrollen la cooperación: **El gato y el ratón** (muy interesante). **Sílabas musicales** (muy apropiado). **El burro**.
- 5.1. Lectura de algún libro con orientación coeducativa.

¿QUE JUGUETES NOS GUSTAN?

A. Contesta por escrito a las siguientes preguntas:

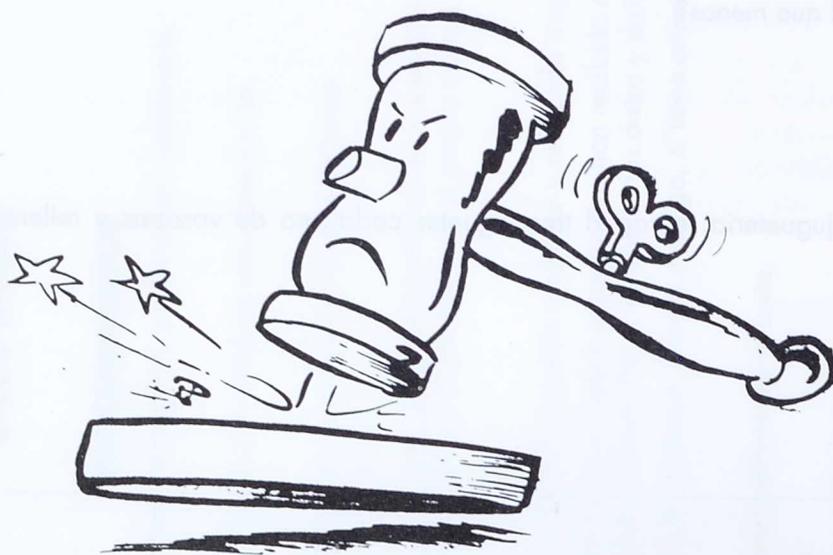
- ¿Cuáles son/han sido tus mejores ratos de juego?
- ¿Utilizas/abas juguetes en muchos de tus juegos preferidos?
- ¿Cuáles? (Cita cinco).
- ¿Cómo eran? (Descríbelos).
- ¿Cuál es el juguete con el que más has jugado?
- ¿Y con el que menos?

B. Id a una juguetería, escoged tres juguetes cada una de vosotras y rellenad la encuesta adjunta.

| | | | |
|---|--|--|--|
| Nombre del juguete | | | |
| Material del que está hecho | | | |
| Precio | | | |
| Número de jugadoras/es | | | |
| ¿Lo has visto anunciado en algún sitio? | | | |
| ¿Se enchufa a la corriente o lleva pilas? | | | |

- C.** Haced grupos y juntad los datos de la encuesta anterior.
- ¿Qué juguetes predominan en cada apartado? (con pilas-sin pilas, de plástico-de...).
 - ¿Cuántos juguetes hay de menos de 500 pesetas?
 - ¿Y entre 500 y 2.000 pesetas?
 - ¿Entre 2.000 y 5.000 pesetas?
 - ¿De más de 5.000 pesetas?
 - ¿Os parecen baratos, o caros?

D. Cada grupo debe escoger el juguete que le parece peor y el que le parece mejor de todos los que ha analizado, para ponerlos a juicio.



COMO HACER EL JUICIO

1. Todo juicio debe tener defensa, acusación y jurado. Dividiros en tres grupos, echad a suertes qué papel desempeña cada grupo.
Cambiad de papeles con cada juguete.
2. Tenéis cinco minutos para que el grupo fiscal y el grupo de la defensa piensen sus argumentos, y el grupo del jurado las preguntas imprescindibles para poder dar el veredicto.
3. Cada grupo elige su portavoz. La portavoz del jurado es la presidenta del tribunal y tiene funciones de moderadora.
4. Cuando se abre la sesión la portavoz del grupo fiscal expone sus argumentos, a continuación la portavoz del grupo defensor y por último el jurado puede realizar las preguntas necesarias.
5. El jurado se retira a deliberar durante 5 minutos, tras lo cual deberá emitir el veredicto.

Absuelto: podemos jugar con él.

Culpable: mejor no jugamos con él.

EL SOMBRERO MAGICO

¡Hola! Mi nombre es Rosa. Tengo que contarte un cuento sobre mi sombrero mágico.

El otro día, mi padre, mi hermano y yo bajamos a un solar que se utiliza como vertedero.

Allí siempre encontramos sorpresas maravillosas: neumáticos viejos, libros, muelles y muchísimas cosas más.

El día del que te hablo encontré un par de botas de fútbol que sólo tenían un poco raspadas las punteras. Las olí y estaban limpias.

Me las calcé y me ajustaban como un guante, pero justo cuando me sentaba para atármelas mi hermano me las sacó y salió corriendo mientras gritaba. "El fútbol es un juego de chicos".

¡No! ¡Estaba furiosa! "Eh, son mías" grité mientras me ponía a todo correr mis zapatos.

Estaba a punto de perseguirle cuando me di cuenta de que había un baúl repleto de cosas viejas. Había todo tipo de ropas maravillosas como un vestido verde lleno de bordados y una divertida babucha.

Y te lo creas o no, también encontré un sombrero mágico. Me lo puse y...

De repente me sentí como si estuviera volando. Hacía tanto aire que tuve que sujetarme el sombrero con las dos manos.

Cuando el viento se calmó ya no estaba el solar.

Estaba en una tierra de juguetes maravillosos: balones de baloncesto, herramientas, coches de carreras. Era increíble. Pero había algo extraño en este fantástico lugar.

¿Sabes lo que era?

Primero no había niñas. Sólo niños. Estaban todos sentados con caras largas y ceños fruncidos.

Además había una valla que se elevaba tan arriba hacia el cielo que no se veía el final y era tan larga que no tenía fin.

¿Sabes lo que había al otro lado de la valla?

¡Más juguetes! ¡Muñecas, costureros, pianos de juguete y montones de niñas! Todas vinieron corriendo cuando me vieron. Gritaban "¿Cómo conseguiste pasar a ese lado de la alambrada? Tú eres una NIÑA".

Yo no entendía nada. Intenté explicar lo del solar y el sombrero. Todas escuchaban atentamente. Cuando acabé, todas comenzaron a hablar a la vez. Así que no me enteraba de nada.

Oye, estaba furiosa, y pongo una TERRIBLE voz cuando me enfado.

Abrí la boca y grité.

¡Funcionó!

Entonces me contaron tranquilamente la historia del misterioso chismoso. Antes no había ni juguetes, ni valla. Niñas y niños jugaban juntos pacíficamente. Se divertían nadando, subiendo a los árboles, jugando a perseguirse e inventando juegos con lo que encontraban.

Pero un día un chismoso llegó en globo. Le gustaban tanto las niñas y los niños que decidió hacer algo bonito para ellos/as.

Así que movió su varita y murmuró "¡ABRACADABRA PATA DE CABRA! ¡MONTONES DE REGALOS YA!"

Entonces ¡POF! aparecieron todos los juguetes que te puedas imaginar. Era maravilloso. Era como los regalos de cientos de cumpleaños puestos todos juntos. Todo el mundo pasaba MUCHÍSIMO tiempo probando cada juguete. Muy pronto este pacífico país cambió totalmente, de arriba a abajo. Todo el mundo iba correteando, riendo y chillando a todas partes.

Naturalmente, esto no era lo que el viejo Chismoso había planeado. Estaba muy disgustado por todo el follón y el ruido. Así que decidió parar al barullo dividiendo los juguetes a la mitad y llamando a una mitad "juguetes de niña" y a la otra "juguetes de niño".

Sacó de nuevo la varita mágica. El chismoso la movió y murmuró "¡ABRACADABRA, PATA DE CABRA, AHORA QUIERO UNA GIGANTESCA VALLA!"

Y apareció la valla, con todas las niñas a un lado y todos los niños a otro. Todo el mundo quedó confundido.

Luego las niñas miraron a su alrededor y vieron que el chismoso les había dado todas las muñecas, juegos de té y productos de limpieza. Una niña mayor con largas trenzas dijo: "¡Ya sé!, construyamos una casa en un árbol y podremos jugar con estas cosas".

"¡Muy buena idea!", gritaron todas.

"Pero no tenemos herramientas", dijo una niña que ya las había buscado. Nada, no había herramientas, ni martillos, ni madera, ni nada que pudieran usar para hacer su casa. Todas las herramientas estaban en el lado de la valla de los NIÑOS.

Mientras tanto, todos los niños habían hecho un montón con todas las pelotas y el material deportivo.

Uno dijo: "Hagamos un equipo de fútbol con uniformes y escudos de fantasía". A los niños esta idea les gustaba, pero...

Lo acertaste. No podían hacerse uniformes sin tela, tijeras, agua o hilo. Y todas estas cosas estaban en el lado de las NIÑAS.

Estaban tan decepcionados que se sentaron y se quedaron enfurruñados.

Cuando el chismoso vio esto, se puso furioso. Ya no le gustaban estos niños y niñas.

"¡ABRACADABRA PATA DE CABRA, YA NO OS QUIERO VER MAS LA CARA!"

Y ZAS, se fue dejando su valla y su montón de personas desdichadas detrás.

Así que ésta era su historia. ¡Qué lío!

Nos sentamos y comentamos algunas cosas. Todos y todas estábamos de acuerdo en que sería mejor que todas las personas y los juguetes estuvieran juntos como antes.

"Además", dijo un niño con pecas, "no es justo. Los juguetes iban a ser para todos".

"Es cierto", añadió una niña. "No hay juguetes de niño y juguetes de niña".

"Sí", gritó otro, "y quiero jugar con mis amigos en el OTRO lado de la valla".

Así que la valla tenía que desaparecer. ¿Pero cómo podíamos NOSOTRAS/OS hacerla desaparecer?

Pensamos durante mucho tiempo, y al final una niña de pelo rizado tuvo una brillante idea.

"¿Y tu sombrero mágico?", dijo dulcemente.

"¿Mi sombrero?"

"Sí. A lo mejor si lo cuelgas de la valla la hace desaparecer".

Todas/os pensaron que era una GRAN IDEA, pero yo dije, "No estoy tan segura. Me gustaría quedarme con el sombrero mágico".

"Por favor, por favor", gritaron, "¡Odiarnos la valla!"

Mientras intentaba decidir qué hacer, un niño muy pequeño hizo una cosa muy bonita. "Toma puedes quedarte con mi gorra", dijo.

¿Cómo podía negarme?

Así que di las gracias al niño por su gorra, que era demasiado pequeña, y lentamente puse mi sombrero mágico sobre la valla.

Cuando lo solté, ¡PUM! la valla desapareció y yo estaba otra vez en el solar.

Todavía podía oír a los niños y a las niñas gritando al otro lado.

"Rosa, Rosa", gritaban mi padre y mi hermano. "¿Dónde estás? Date prisa, hay que volver a casa".

Corrí a donde estaban y mi padre me preguntó, "¿Dónde has estado? Hace mucho que te estamos llamando".

Les conté lo de los juguetes, la valla y el chismoso. Creo que no me creyeron.

Pero yo sé que es verdad porque el sombrero que tengo ahora es demasiado pequeño para mí.

Fuente: Kim Westsmit Chapman. Publicado en "En Pie de Paz".

Copyright cedidos gratuitamente por Lollipop Power.

ACTIVIDADES

1. Si tú fueras "El viejo Chismoso", ¿qué juguetes pondrías en la mitad llamada "para niñas"? ¿y en la de para niños? ¿por qué?
2. Hay personas que piensan como El viejo Chismoso. ¿Sabes de alguna? ¿Qué dicen? ¿Qué razones dan? En la vida real, ¿en qué lado de la valla te pondrías?
3. En la vida real existe una muralla invisible entre las niñas y los niños que los mantiene separados, ¿en qué se nota?, ¿es cierto que a niños y niñas les molesta esta muralla, como sucede en el cuento, e intentan encontrar una solución? ¿Por qué crees que existe esta muralla? ¿De qué depende?

LA ALTERNATIVA DEL JUEGO

J. RESOLUCION DE CONFLICTOS. 6.03 / 20'



EL GATO Y EL RATON

1. DEFINICION

Se trata de interiorizar el cuento e ir viviéndolo a medida que se va leyendo.

2. OBJETIVOS

Reflexionar sobre las relaciones de superioridad-sumisión.

Definir los elementos que ha de tener una relación para que sea equilibrada.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de los 6 años.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

Leer lentamente, pero con animación, y marcar largas pausas entre una sección y otra, con la intención de dejar tiempo para sentir la situación.

6. DESARROLLO

Nación del siguiente texto:

"Cerrad los ojos e imaginad que salís de esta sala y camináis por una acera muy larga. Llegáis ante una vieja casa abandonada. Ya estáis en el camino que conduce a ella. Subís las escaleras de la puerta de entrada. Empujáis la puerta, que se abre chirriando y recorréis con la mirada el interior de una habitación oscura y vacía.

1. De repente sois invadidos por una extraña sensación. Vuestro cuerpo empieza a temblar y a tiritar y sentís que os vais haciendo cada vez más pequeños. De momento no llegáis nada más que a la altura del marco de la ventana. Continuáis disminuyendo hasta el punto que el techo os parece que está ahora muy lejano, muy alto. Ya sólo sois del tamaño de un libro y continuáis empequeñeciendo.

2. Notáis ahora que cambiáis de forma. Vuestra nariz se alarga cada vez más y vuestro cuerpo se llena de pelo. En este momento estáis a cuatro patas y comprendéis que os habéis transformado en ratón.

3. Mirad a vuestro alrededor, desde vuestra situación de ratón. Estáis sentados en un extremo de la habitación. Después veis moverse la puerta ligeramente.

4. Entra un gato. Se sienta y mira a su alrededor muy lentamente, con aire indiferente. Se levanta y avanza tranquilamente por la habitación. Os quedáis inmóviles, petrificados. Oís latir vuestro corazón; vuestra respiración se vuelve entrecortada. Miráis al gato.

5. Acaba de veros y se dirige hacia vosotras. Se aproxima lentamente, muy lentamente. Después se para delante de vosotras, se agacha ¿Qué sentís? ¿qué podéis hacer? ¿en este preciso instante qué alternativas tenéis? ¿qué podéis hacer?

(UN LARGO SILENCIO)

6. Justo en el momento en que el gato se dispone a lanzarse sobre vosotros, su cuerpo y el vuestro empiezan a temblar. Sentís que os transformáis de nuevo. Esta vez crecéis. El gato parece hacerse más pequeño y cambia de forma. Ahora tiene la misma estatura que vosotros... y ahora es más pequeñito.

(UN LARGO SILENCIO)

7. El gato se transforma en ratón y vosotros os convertís en gato ¿Cómo os sentís ahora que sois más grande? Y ahora que no estáis acorralados ¿qué os parece el ratón?, ¿sabéis lo que siente el ratón?, y vosotros ¿qué sentís ahora? Decidid lo que vais a hacer y hacedlo...

¿ Cómo os sentís ahora?

8. Todo vuelve a empezar. La metaforfosis. Crecéis más y más. Ya casi habéis recuperado vuestra estatura y ahora os convertís en vosotros/as mismos/as. Salís de la casa abandonada y volvéis a esta sala. Abrís los ojos y miráis a vuestro alrededor.

6. EVALUACION

Se reflexionará sobre qué es lo que ocurre en las relaciones cuando una persona se encuentra en situación de superioridad.

Se analizará la relación que hay entre la fuerza y el derecho.

8. NOTAS

A partir de aquí se pueden estudiar las relaciones internacionales: la relación de fuerza entre los países ricos y pobres.

J. DE COOPERACION. 5.09 / 15'

EL BURRO

1. DEFINICION

Hacer llegar a un "burro", lo más rápido posible, a un punto elegido.

2. OBJETIVOS

Lograr la cooperación del grupo para que el burro avance.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase, ... a partir de 8 años.

4. MATERIAL

Varios periódicos para hacer cachirulos.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

- Sólo para los burros: se les indica que sólo pueden reaccionar positivamente (avanzar ante las buenas palabra, caricias o cosas parecidas).
- Para el grupo: no está permitido coger el burro a hombros.



6. DESARROLLO

A cada grupo de 4 ó 5 le corresponde un "burro". Los grupos reciben los cachirulos de periódico y su misión es llevar al burro hacia la línea de meta lo más rápido posible. El burro avanza a cuatro patas.

7. EVALUACION

En el gran grupo. Los burros expresan cómo se han sentido y luego los grupos. Valorar los diferentes tipos de relación que se han establecido, el rol jugado por los cachirulos, las actitudes de cooperación/competición, etc.

J. DE COOPERACION. 5.12 / 15'

SILABAS MUSICALES

1. DEFINICION

Consiste en que una persona adivine la palabra a través de las sílabas que sus compañeros cantan al unísono.

2. OBJETIVOS

Motivar la creación de un espacio cooperativo dentro del juego.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 9 años.

6. DESARROLLO

Se sientan todos en un círculo. Una persona sale de la habitación. El resto del grupo elige una palabra con tres o más sílabas (p. ej.: pe-lo-ta). Se hacen tres grupos, cada uno elige una sílaba y todos juntos deciden qué melodía le van a poner (p. ej.: la de "tengo una muñeca vestida de azul"). Entonces el voluntario que había salido fuera vuelve a la habitación e intenta diferenciar las sílabas e identificar la palabra mientras todos cantan al unísono.



UNIDAD DE CONTENIDO: El juego y el juguete

CICLO SUPERIOR

OBJETIVOS DE COEDUCACION

HECHOS; CONCEPTOS Y PRINCIPIOS

1. Desarrollar la capacidad de observación en las situaciones en las que estamos recibiendo mensajes publicitarios
2. Reconocer los roles sexistas sociales en la publicidad. Conocer las técnicas que usa la publicidad para persuadir
3. Distinguir entre cooperación y competición

PROCEDIMIENTOS

1. Observar y trabajar con los datos de una observación
2. Llevar a cabo diversas lecturas de un anuncio
3. Vivenciar la competición en el propio cuerpo

NORMAS, VALORES Y ACTITUDES

1. Ser conscientes del acoso publicitario. Darse cuenta de las ventajas e inconvenientes de un juguete
2. Darse cuenta de los estereotipos basados en el sexo y del modelo violento de algunos juguetes
Desarrollar una actitud crítica ante la publicidad
3. Desarrollar actitudes solitarias

ACTIVIDADES

- 1.1. Recopilar material de revistas que anuncien juguetes.

Realizar un análisis del anuncio desde diferentes aspectos: tipo de lenguaje: si te obliga, aconseja, muestra, colores y foto, tipo de juguete: cooperativo, competitivo, belicista, sexista, etc.

Debate en torno a estos aspectos.

Realizar un mural que muestre algún aspecto de los juguetes recogiéndola en un título.

- 2.1. Realizar las actividades propuestas en la ficha: "El teatro periodístico y los anuncios de juguetes".
- 2.2. Juego de roles.
 - 3.1. Llevar a cabo el juego "La dinámica de los cubos".

EL TEATRO PERIODISTICO Y LOS ANUNCIOS DE JUGUETES

1. DEFINICION

Aquel teatro no institucionalizado que nos permite hacer una lectura más crítica, profunda y completa de los mensajes transmitidos a través de los medios de comunicación; en este caso de los anuncios de juguetes.

2. OBJETIVOS

Aprender a recibir información de una forma más crítica.

3. PARTICIPANTES

Todos los miembros del grupo tanto para la puesta en acción como para la formulación del guión.

4. DESARROLLO

1. Juegos y ejercicios de calentamiento.

2. **Lectura simple:** Reproducir el anuncio. Los pasos serían:

- Extraer el texto tanto oral como escrito que aparezca en un anuncio concreto y proceder a su lectura carente en lo posible de connotaciones.
- Realizar la misma lectura pero incorporando el ritmo, tono y añadiendo la música.
- Incorporar las acciones de los personajes del anuncio tal cual son en la realidad.
- Añadir la voz de una narradora o narrador que iría aportando una serie de datos que generalmente no tenemos en consideración pero que son sumamente significativos, tales como: a qué hora aparece, después de qué programas, qué personajes aparecen, en qué lugar...

3. **Lectura complementada:** Una vez ya reproducido todo el anuncio, sobre los datos que recibimos comenzamos a introducir otras informaciones que de no estar presentes falsean la realidad. Esta información puede introducirse por medio de una voz de fondo o de actrices con rasgos específicos. Así se podría presentar las características ocultas pero reales de los juguetes anunciados, cuánto valen, cuánto duran, qué rol reproducen, qué participación exigen, cuántos pueden jugar, qué empresa los fabrica, quién puede y quién no puede usarlos... Si además de mostrar lo fascinante que es la nueva lavadora Feber decimos que sólo dura dos semanas, que las pilas cuestan tanto, que toda la diversión gira en dar a un botón y mirar; y que de algún modo está preparando a la futura mujer a aceptar su rol ligado a las tareas domésticas; daremos una imagen más fiel del juguete.

4. **Lectura contrastada:** ahora intentamos, congelando en diferentes momentos la representación, realizar una acción de contra-información puesto que algunos de los datos son falsos. Pararíamos la acción después de cada dato falso y durante unos instantes que está congelada, representaríamos la realidad que de hecho a veces puede ser contraria. Así por ejemplo, paralelamente a un anuncio en el que el padre juega con su hijo al scalextric en una habitación grandísima, aparecería un niño arrastrando una pieza de dicho juguete suspirando por un momento de atención del padre que contesta que no hay sitio y que no tiene tiempo.

5. **Lectura fuera de contexto:** Por último y para llegar a una visión real de lo anunciado se intercalan imágenes reales de la situación de los niños/as en otras partes del mundo y que por contraste pone en evidencia la injusticia y la desigualdad existente. Se dramatiza, por ejemplo a continuación de haber representado el anuncio; unas imágenes en las que se muestran niños abandonados o explotados, o a continuación de informar sobre el fracaso escolar, o después de dar la cifra de parados y vagabundos de nuestra ciudad o región.



ROL AMIGA 1

En el juego de roles defendas regala el juguete de moda entre los niños, una botella de jugo y jugar a la guerra. Piensas que lo mejor es regalarle algo que le voy a gustar, regala. A los niños les gusta jugar y jugar a la guerra y cuando se elaboren sus juguetes y cuando se elaboren sus juguetes. Piensas que lo mejor es regalarle algo que le voy a gustar, regala. A los niños les gusta jugar y jugar a la guerra y cuando se elaboren sus juguetes y cuando se elaboren sus juguetes.



ROL AMIGA 2

Desde que probaste ir en un avión, no has dejado de hacer así, cada día, incluso cuando con unos amigos y vas siempre a dar la misma vuelta. Te encanta ir rápido como el viento y llegar a todas partes; siempre irás muy bien, pero desearía que tus amigos también irían y se unieran al grupo.

JUEGO DE ROLES 1

PAPEL A

Mañana es el cumpleaños de vuestro primo Iván. Tiene ocho años. En casa os han pedido que tú y tu hermana/o elijáis qué juguete le puede hacer más ilusión.

Piensas que las niñas y los niños deben jugar con los mismos juguetes, igual que de mayores podemos desempeñar las mismas profesiones. También ves que Iván está todo el día peleándose y actuando como un "superhéroe".

En el juego de roles defiendes que el mejor regalo es un maletín de médico, con fonendoscopio, jeringuillas, mascarillas, vendas...



PAPEL B

Mañana es el cumpleaños de vuestro primo Iván. Tiene ocho años. En casa os han pedido que tú y tu hermana/o elijáis qué juguete le puede hacer más ilusión.

Piensas que lo mejor es regalarle algo que le vaya a gustar seguro. A los niños les gusta luchar y jugar a la guerra.

En el juego de roles defiendes regalarle el juguete de moda entre los niños, una batería antiaérea y unos cuantos muñecos de Cl Joe.

JUEGO DE ROLES 2

Una niña ha escrito una carta larguísima a los Reyes Magos sus padres no pueden comprarlo todo y le han pedido a su hermana mayor que les aconseje en la elección. Ella hablará con dos amigas de su hermana para que le ayuden.



ROL HERMANA MAYOR

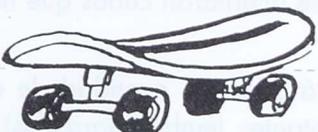
Tu hermana pequeña ha pedido a los Reyes Magos (además de otras muchas cosas) una lavadora y un monopatín. Tus padres te han pedido que, debido a que estos dos juguetes son los más caros de la lista y no pueden hacer frente a la compra de ambos, les ayudes a escoger. Decides hablar con dos de sus amigas para que ellas te expongan su parecer.



ROL AMIGA 1

Tú tienes una lavadora como la que pide a los Reyes Magos tu amiga. Te gusta mucho ver cómo da vueltas con la ropa de tus muñecos dentro. Piensas que si tu amiga tuviera una, podríais jugar las dos a mirar cómo ruedan. Desde hace algún tiempo sin embargo, no juegas con ella porque olvidaste ponerle pilas nuevas.

Por otra parte ir en monopatín te da miedo y prefieres quedarte en casa a jugar en tu habitación.



ROL AMIGA 2

Desde que probaste ir en monopatín, no has dejado de hacerlo casi cada día, incluso quedas con unos amigos y váis siempre a dar la misma vuelta. Te encanta ir rápida como el viento y llegar a todas partes; siempre os lo pasáis muy bien, pero desearías que tus amigas tuvieran uno y se unieran al grupo.

LA ALTERNATIVA DEL JUEGO

J. RESOLUCION DE CONFLICTO. 6.10 / 60'

LA DINAMICA DE LOS CUBOS

1. DEFINICION

Se trata de un juego de simulación sobre el sistema de intercambios comerciales entre los países industrializados y los países en vías de desarrollo.

2. OBJETIVOS

Favorecer la toma de conciencia en los/as participantes, de los mecanismos de base de la explotación de los países en vías de desarrollo y nuestro papel en ellos.

3. PARTICIPANTES

Grupo de 20-30 participantes, divididos en cuatro grupos, observadores/as y animador/a. A partir de los 12 años.

4. MATERIAL

Sala grande, 4 mesas y tantas sillas como participantes; 18 cartulinas, 3 reglas, 3 lápices, 4 tijeras, 2 rollos de celofán, una pizarra, y tizas (o tablero y rotulador...).

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

El animador/a no especifica demasiado la dinámica ni la temática a discutir, para no condicionar a las/os participantes y añadir un componente de intriga que motive la curiosidad. Sólo se enuncia que hay determinados fenómenos en la vida difíciles de entender, si no es a través de una vivencia previa (componente socioafectivo), y uno a nivel mundial es el que vamos a intentar reproducir.

Se divide a las/os participantes en 4 grupos (que representarán a 4 países aunque no se les diga) da igual número de miembros, y al menos un observador/a por grupo, además de alguno/a general, que no pueden intervenir en el juego ni de palabra ni de gestos.

la consigna general es la de fabricar cubos de cartulina de 8 cms. de lado, con todas sus aristas bien pegadas con celo. No se aceptarán cubos que no cumplan estas condiciones, o mal hechos.

Puesto que cada equipo recibirá diferente cantidad de material, podrán negociar entre sí, pero sólo a través de sus representantes (embajadoras/es) fijos, que se reunirán fuera de la zona de mesas. Nadie puede utilizar en el juego otra cosa que las distribuidas por el animador/a.

6. DESARROLLO

Antes de que comience el desarrollo del juego, se toma aparte a los observadores/as; no conviene que escuchen las/os que han de jugar. Se le asigna a cada uno/a un grupo a observar y se les dan las instrucciones, que pueden ser: tomar nota por escrito de qué dicen y hacen las/os participantes, su forma de organizarse, los intercambios que llevan a cabo... A ellas/os

sí se les explica la dinámica y los países que representan, así como el material que se les ha entregado a los grupos.

Se entrega a cada grupo un lote de materiales, según la tabla siguiente:

| material | "material primas" (cartulina) | "conocimientos" (reglas y lápices) | tecnología (tijeras) | "mano de obra cualificada" (cel-lo) |
|-------------|----------------------------------|---------------------------------------|-------------------------|---|
| equipos 1.º | 2 | 3 | 1 | mucho |
| 2.º | 1 | 3 | 3 | mucho |
| 3.º | 7 | - | - | poco |
| 4.º | 8 | - | - | poco |

Se da la señal para comenzar, anunciando que hay un tiempo de 25 a 35 minutos. El animador/a irá recibiendo los cubos y los aceptará o rechazará según cómo estén hechos. Se irá anotando los cubos que va entregando cada equipo en la pizarra. Una vez acabado el tiempo, se pasa a la evaluación.

7. EVALUACION

Se analizan cómo se han sentido las/os perdedoras y cuáles creen que han sido las causas de su fracaso. A continuación se hace lo mismo con las/os ganadoras. Posteriormente, las/os observadoras resumen lo que han anotado en el transcurso de la dinámica. Finalmente se pasa a preguntar en qué aspecto se ha reproducido una situación internacional y qué sentido tiene cada uno de los materiales que se habían entregado.

8. NOTAS

El animador/a puede influir en el curso de los acontecimientos haciendo correr ciertos rumores (si el juego no se anima, por ejemplo). O bien puede incitar a desencadenar una revolución, ...

ENCUESTA A PADRES Y MADRES SOBRE JUGUETES PARA PREESCOLAR, INICIAL Y MEDIO

1. ¿Quién compra generalmente los juguetes?

Padre Madre los dos juntos cualquiera de los dos

2. ¿Qué compráis?

Lo que creéis que necesitan, aunque no lo hayan pedido

Lo que piden, aunque a vosotros no os guste

3. Normalmente se gasta en navidades más dinero del que nos permite nuestra economía en juguetes, ¿por qué crees que es así?

Elige tres de los siguientes puntos:

La publicidad es muy machacona

Para que la niña o niño no se sienta menos que el resto de los compañeros/as

Porque los juguetes buenos son caros

Son fechas especiales

Como premio al buen comportamiento

Las niñas y niños dan la lata continuamente para conseguir lo que han elegido

4. ¿Crees que es conveniente que haya juguetes diferenciados para niñas y para niños?

SI

NO

5. De la siguiente lista de juguetes señala con una cruz lo que comprarías a tu hija o hijo?

muñecas

ositos

peonza

yo-yo

banco de carpintería

coches de todo tipo

estuche de la Srta. Pepis

cacharritos

juegos de construcción

juegos de mesa

puzzles

intrumentos musicales

juguetes educativos

mecano

libros y cuentos

juguetes bélicos

juguetes electrónicos

disfraces

comba

patines

equipo de montaña

cromos

6. ¿Qué harías en caso de ver a tu hijo con el "estuche de la Srta. Pepis o jugando con muñecas"?

Le reñirías te parecería bien

le dejarías pensado que ya se le pasará...

Otras _____

7. ¿Creéis que los juegos y juguetes influyen en lo que serán las niñas y los niños de mayores?

SI ¿De qué manera? _____

NO ¿Por qué? _____

8. Después de haber jugado ¿quién recoge los juguetes?

Padre Niña

Madre Niño

ENCUESTA A PADRES Y MADRES SOBRE JUGUETES PARA NIÑOS DE PREESCOLAR INICIAL Y MEDIO

1. ¿Quién compra generalmente los juguetes?

- Nada Madre Padre Ambos Otro

2. ¿Qué compra?

- Juguetes que los niños y niñas usan en la casa Juguetes que los niños de mayores usan en la escuela

3. Normalmente se compra en tiendas de juguetería o en otros establecimientos que vendan juguetes?

- Sí No
- Padre Madre Ambos Otro

4. ¿Crees que es conveniente comprar juguetes para niños y niñas en la escuela?

- Sí No

5. De la siguiente lista de juguetes señala con una cruz los que comprarías a tu hijo o hija?

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> muñecas | <input type="checkbox"/> coches |
| <input type="checkbox"/> peluches | <input type="checkbox"/> juguetes de construcción |
| <input type="checkbox"/> juegos de ordenador | <input type="checkbox"/> juguetes de rol |
| <input type="checkbox"/> juguetes de mesa | <input type="checkbox"/> juguetes de acción |
| <input type="checkbox"/> juguetes de plástico | <input type="checkbox"/> juguetes de madera |
| <input type="checkbox"/> juguetes de tela | <input type="checkbox"/> juguetes de metal |
| <input type="checkbox"/> juguetes de cartón | <input type="checkbox"/> juguetes de plástico duro |
| <input type="checkbox"/> juguetes de plástico blando | <input type="checkbox"/> juguetes de plástico suave |
| <input type="checkbox"/> juguetes de plástico rígido | <input type="checkbox"/> juguetes de plástico flexible |
| <input type="checkbox"/> juguetes de plástico duro | <input type="checkbox"/> juguetes de plástico blando |
| <input type="checkbox"/> juguetes de plástico flexible | <input type="checkbox"/> juguetes de plástico rígido |



¿A qué
jugamos?

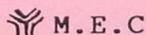


R. 121. 569

DESDE LA ESCUELA PODEMOS RESPONDER

- * Ayudándoles a reconocer los estereotipos y roles sexistas que los juguetes transmiten y la publicidad refuerza.
- * Cuestionando la idea de que hay juguetes para niñas y otros solo para niños.
- * Evitando las discriminaciones por razón de sexo a la hora de jugar, tanto en el aula como en el recreo.
- * Estimulando la cercanía con el otro sexo a través de los juegos cooperativos.
- * Favoreciendo el respeto a lo específico de cada persona, sea chica o chico.

Si deseas más información, documentación
y/o ayuda, ponte en contacto con la
coordinadora del Programa de Igualdad
de Oportunidades entre los sexos
Tfno: 603500 ext 204



M.E.C.
Dirección Provincial de Teruel
Unidad de Programas Educativos
Programa de Coeducación