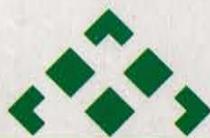
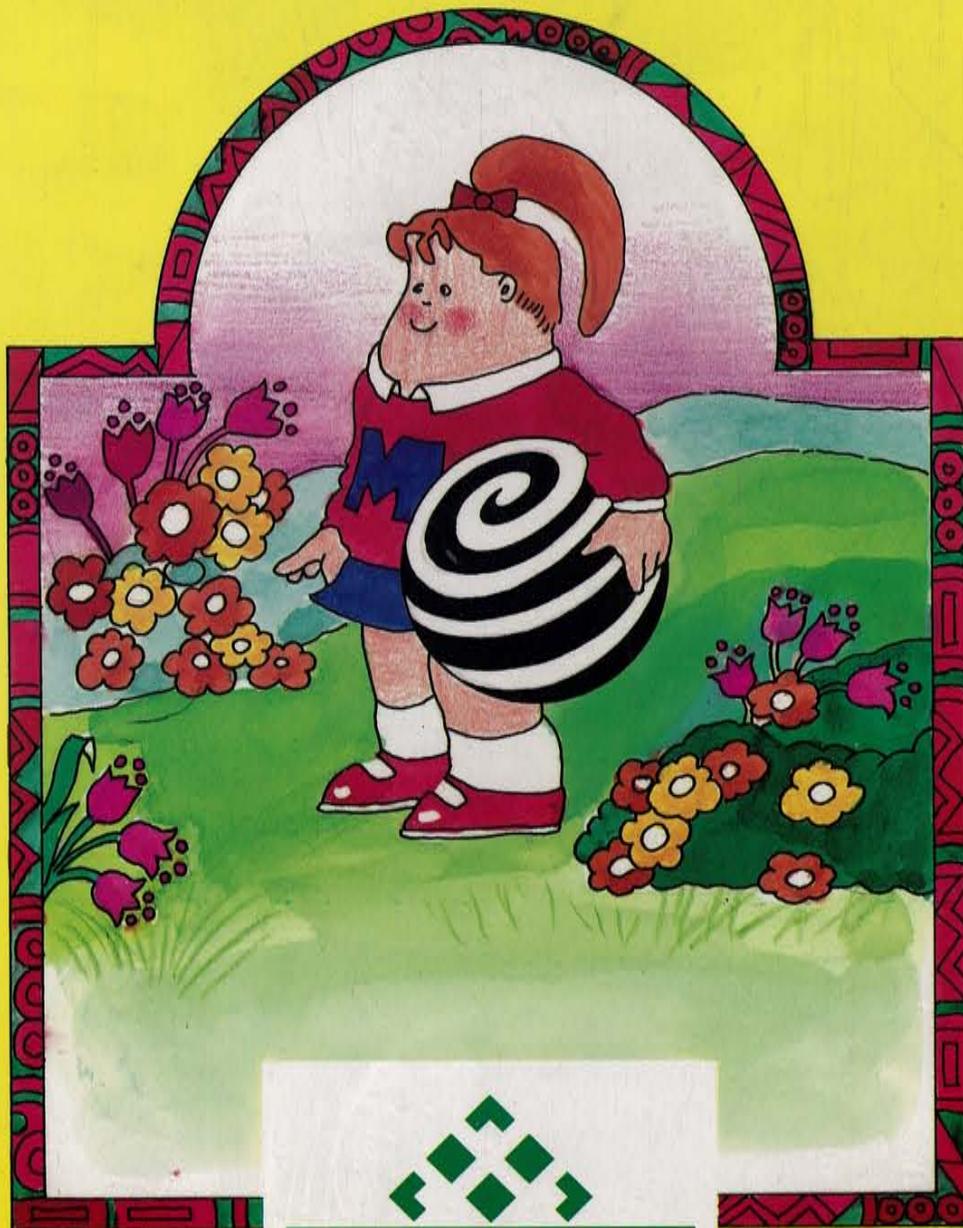


COLECCION  
MATERIAL DIDACTICO

# La pelota de Marta

Nieves Alvarez Antonio Castro



MINISTERIO DE SANIDAD Y CONSUMO  
Instituto Nacional del Consumo



Edita: Instituto Nacional del Consumo  
Príncipe de Vergara, 54  
28006 MADRID  
I.S.B.N.: 84-86816-00-9  
N.I.P.O.: 353-91-002-4  
Depósito legal: M. 32.067-1991  
Dibujos: Antonio Castro  
Maqueta: Luis Sobrino  
Imprime: Imprenta Fareso, S. A. 28039 Madrid

# COLECCION MATERIAL DIDACTICO

1.<sup>a</sup> EDICION. ABRIL 1988

2.<sup>a</sup> EDICION. ENERO 1991



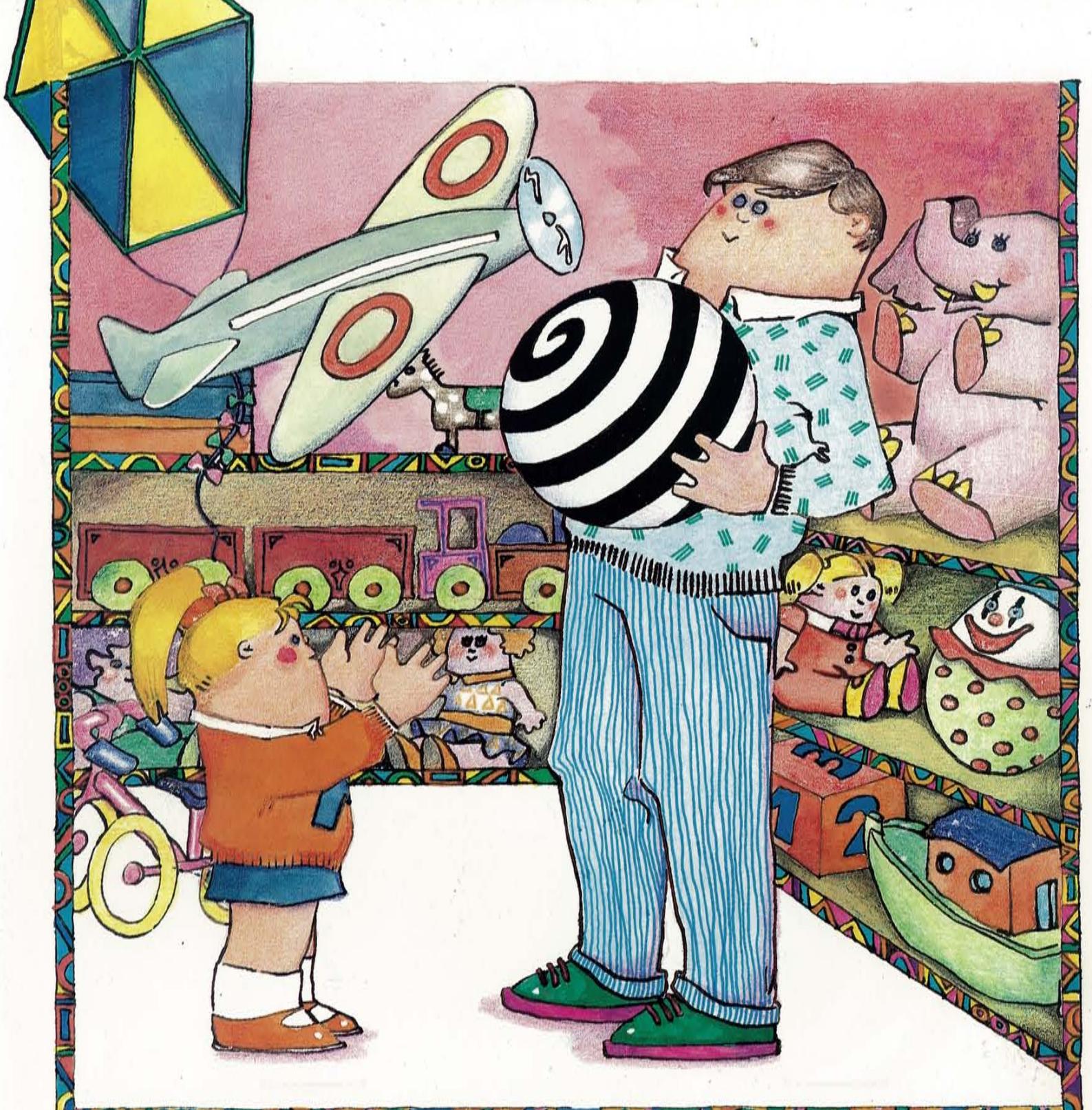
MINISTERIO DE SANIDAD Y CONSUMO  
INSTITUTO NACIONAL DEL CONSUMO

P.V.P. 700 pts. (I.V.A. no incluido)

## **PRESENTACION**

Siempre hemos mantenido que «Consumidores somos todos», y los niños no iban a ser menos. Desde que nacen se convierten no sólo en consumidores, sino que incitan a los adultos a consumir.

Preocupado por ello, y siguiendo las líneas marcadas por la Ley General para la Defensa de los Consumidores y Usuarios en cuanto a educación y formación, me honra presentar este cuento, apropiado para edades de tres a siete años, esperando que constituya un buen auxiliar didáctico para lograr desde la primera infancia consumidores críticos, responsables y solidarios.



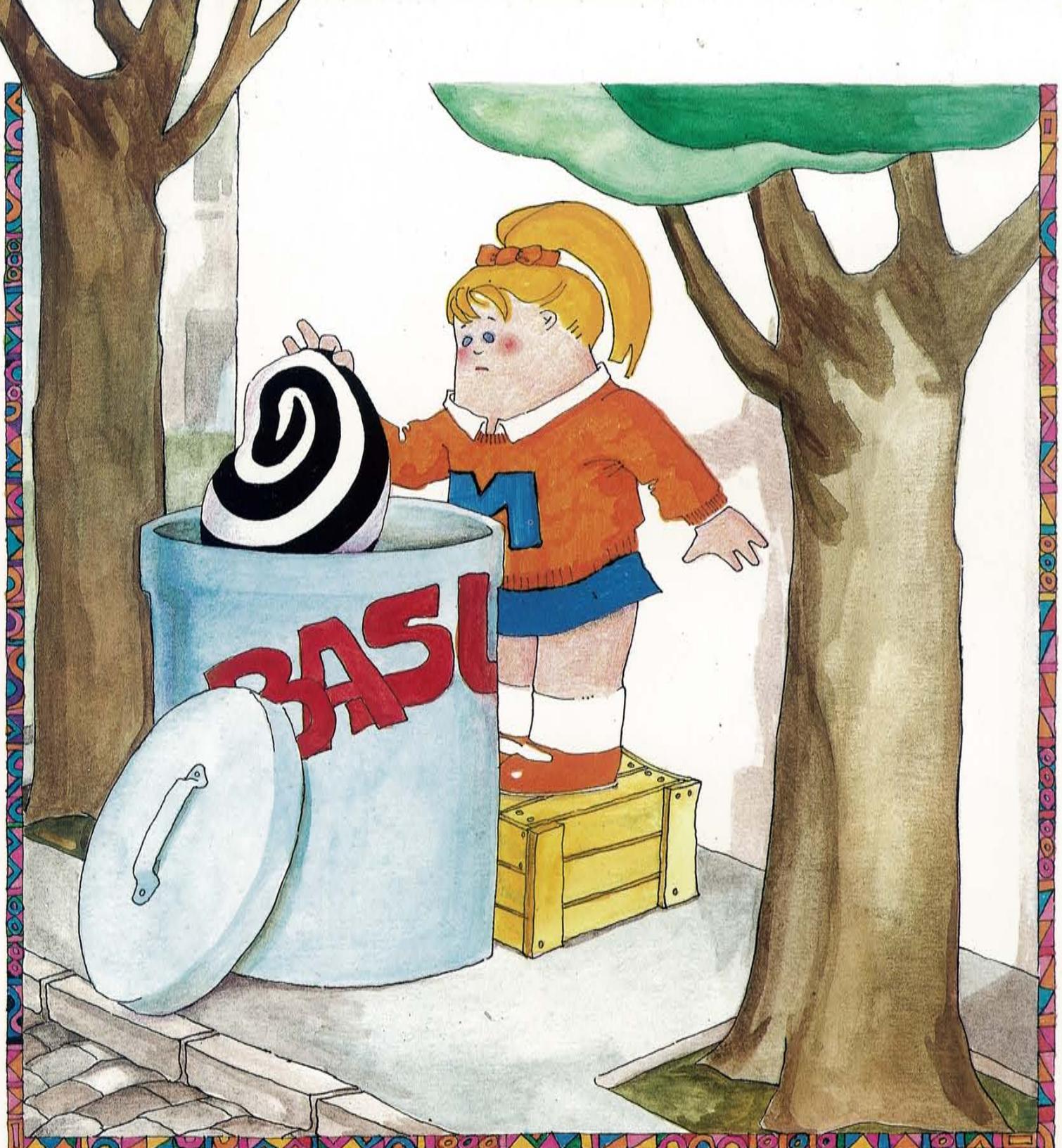
Marta compra  
una pelota y...



-¡Qué faena!  
¡si está rota!



Quando lo sepa mamá  
seguro se enfadará



La carta toda compungida,  
coge la pelota y...  
¡zas!, la tira



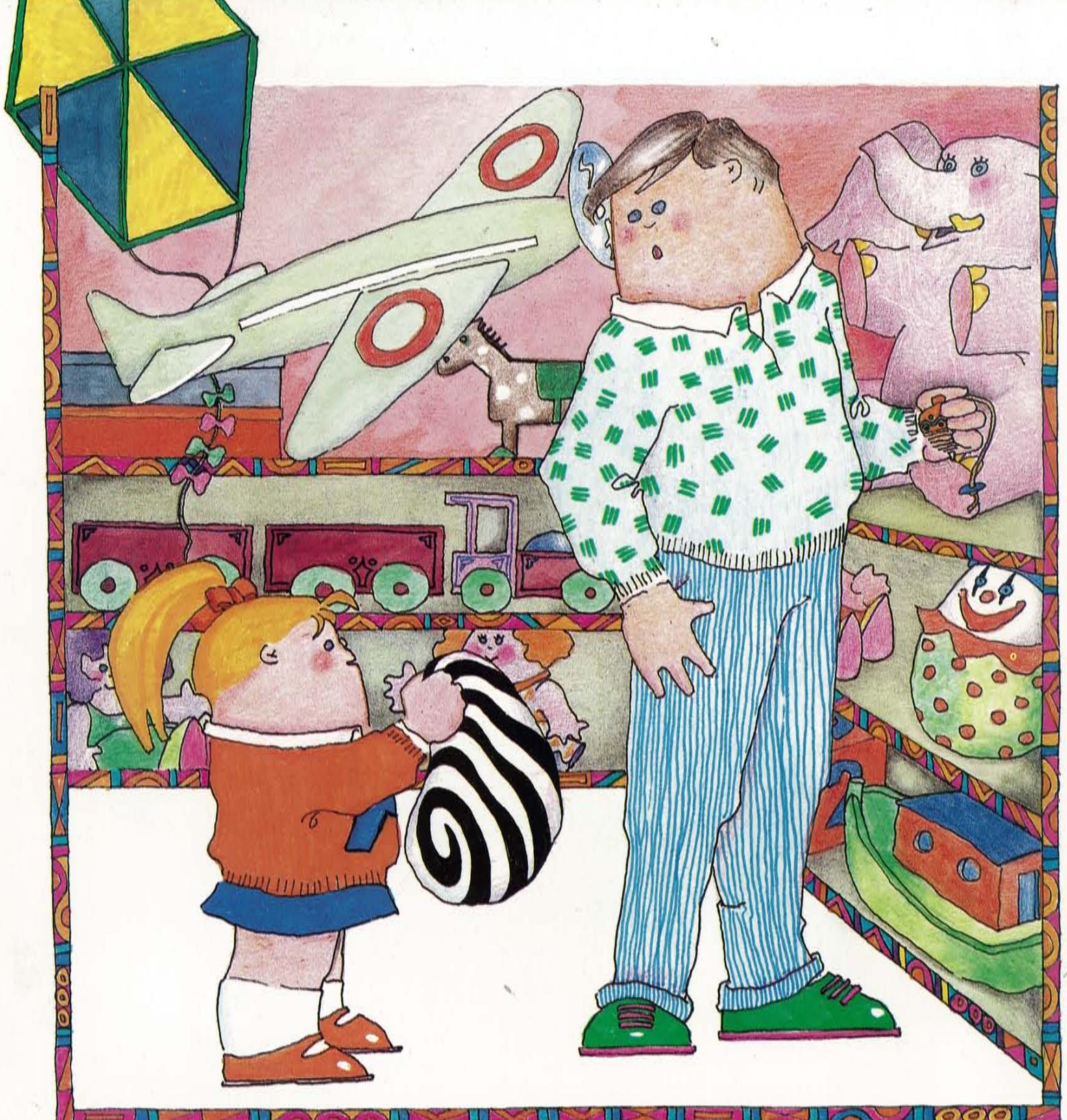
*Pero después reflexiona  
¡tiene una idea salvadora!*



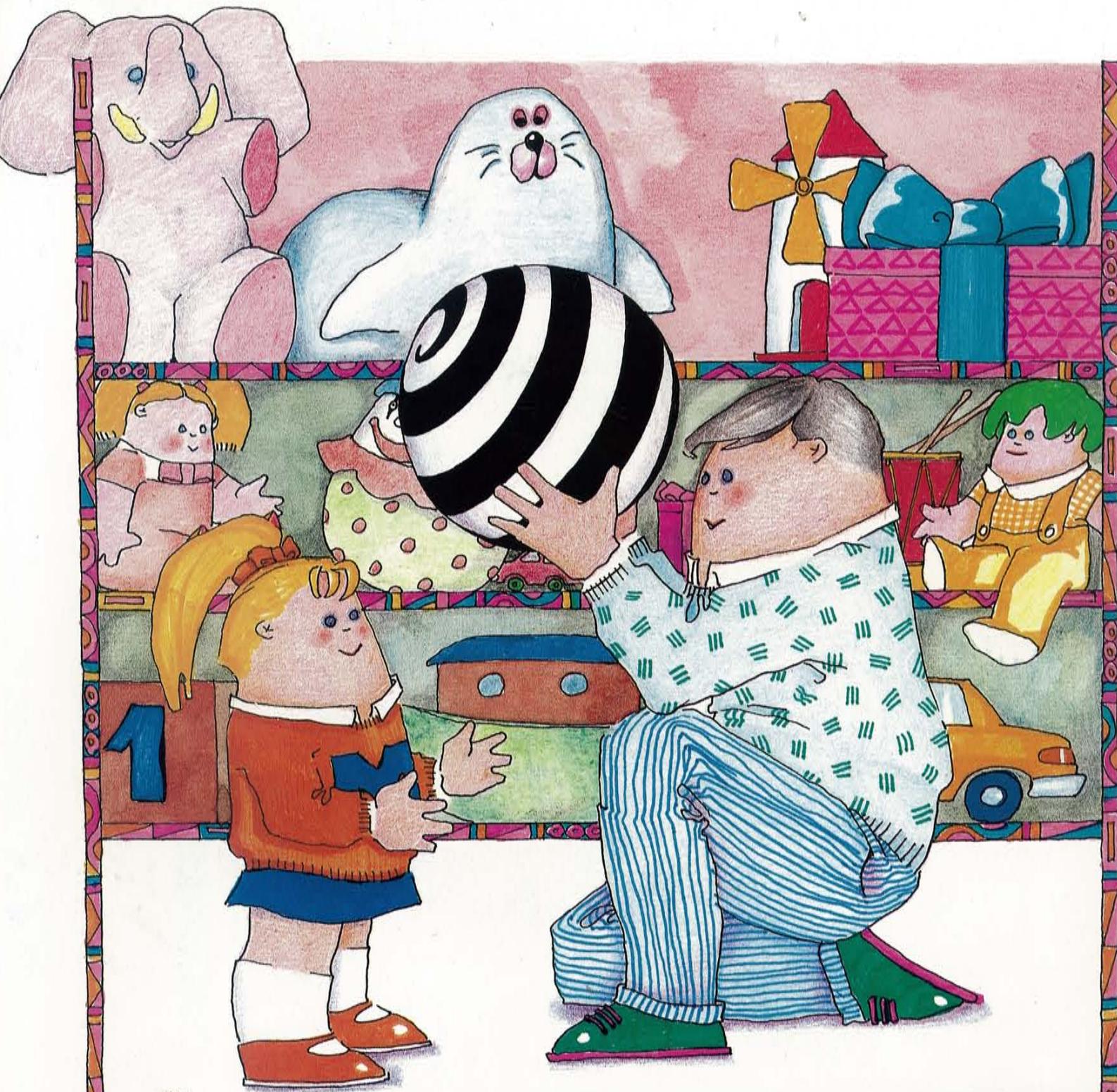
Recogiendo su pelota  
echa a correr,  
como loca.



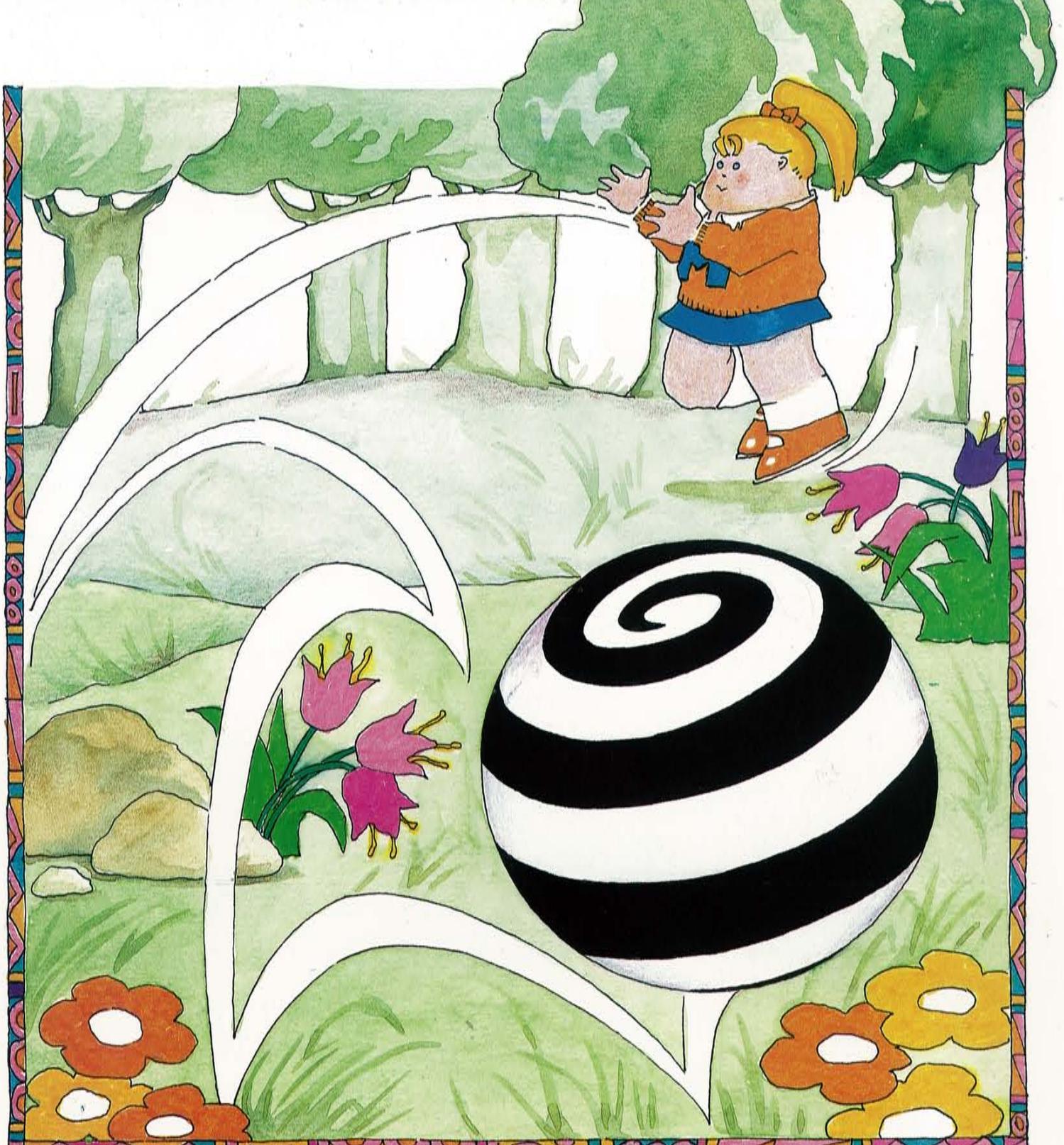
*Entra en la tienda de Juan  
decidida a reclamar.*



- Mira Juan,  
esta pelota  
me la has vendido rota...



*Lo siento Marta,  
¡de veras!  
Toma esta otra nueva.*



*Todos ya pueden jugar  
¡esta pelota es genial!*

# COMPLEMENTO PEDAGOGICO

## para padres y maestros

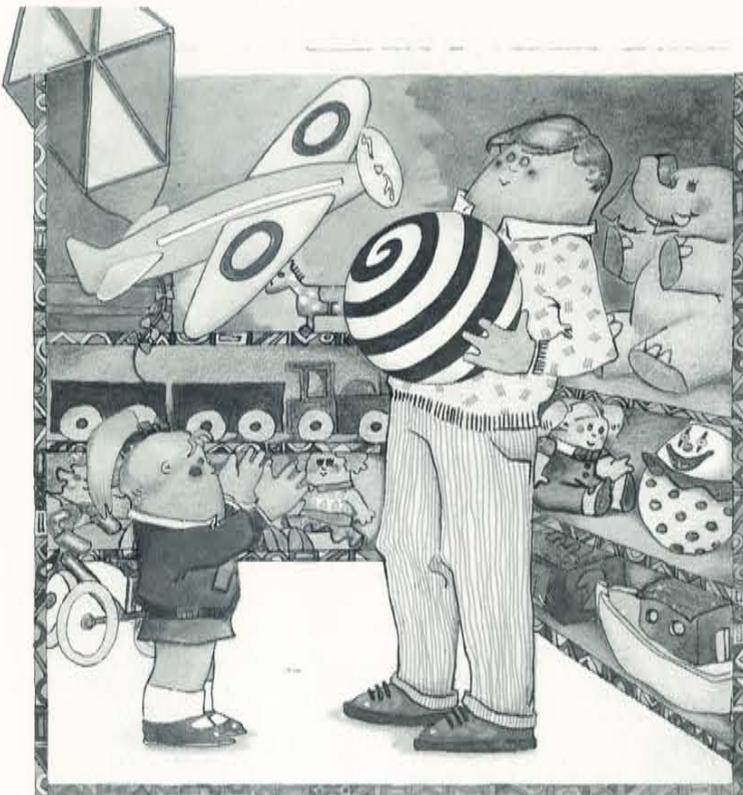
Este cuento, al igual que otros materiales editados por el INC, dirigidos a los jóvenes consumidores, pretende fundamentalmente dos objetivos:

- Ponerles en contacto con el mundo del consumo de forma lúdica.
- Contribuir a su formación como consumidores conscientes, críticos, solidarios, responsables y comprometidos, al tiempo que tiene en cuenta su momento evolutivo.

En este cuento Marta vive una historia cotidiana a través de la cual muchos niños pueden sentirse identificados.

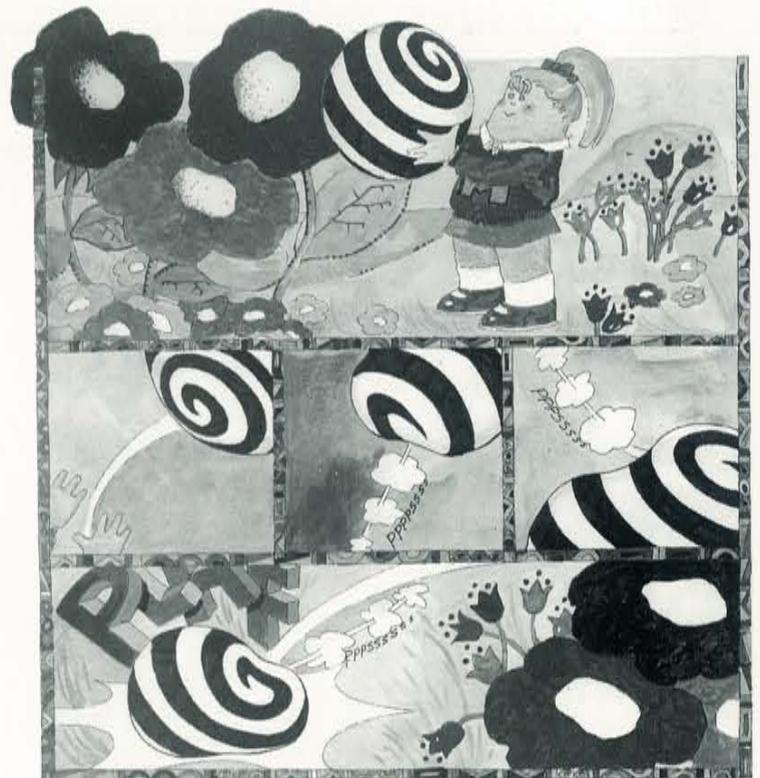
Los padres, maestros, monitores o cualquier otra persona que trabaje con niños puede guiarles en la lectura de forma que ésta sirva como pretexto para toda una serie de cuestiones de interés.

En cada una de las viñetas sugerimos algunas observaciones o puntos de partida como complemento a la simple lectura, las cuales pueden ser un punto de referencia para otras muchas que se puedan ocurrir.



**Viñeta 1**

Reflexionar conjuntamente con el niño sobre el lugar donde se encuentra Marta, ¿qué es una juguetería? Nombrar cada uno de los juguetes que hay en ella, ¿cuántos tiene en casa?, ¿cuál le gusta más?, ¿de qué color es cada uno?, ¿dónde está cada juguete: arriba, abajo, delante, detrás, al lado...?



**Viñeta 2**

¿Dónde está jugando Marta con su pelota? ¿qué sucede?, ¿por qué se le ha escapado de las manos? Tener a mano un globo para que vea el efecto (hincharlo y, sin atarlo, soltarlo), ¿cuántas viñetas hay? Comentar cuestiones relacionadas con la conservación de la naturaleza.



**Viñeta 3**

¿Dónde está Marta?, ¿por qué se ha escondido Marta debajo de la alfombra?, ¿está enfadada la madre de Marta?. Nombrar los muebles que hay en la habitación. ¿Qué puede pasar si Marta sale deprisa...?



**Viñeta 4**

¿Qué hace Marta?, ¿dónde está subida?, ¿cómo coge Marta la pelota para tirarla a la basura?, ¿por qué tira la pelota a la basura? Aprovechar para comentar que se debe procurar no tocar la basura y tirar las cosas con cuidado, además de lavarse las manos cada vez que se ponga algo en la basura. Comentar en este punto si ellos también habrían tirado la pelota a la basura ¿Qué se puede hacer con una pelota rota...?



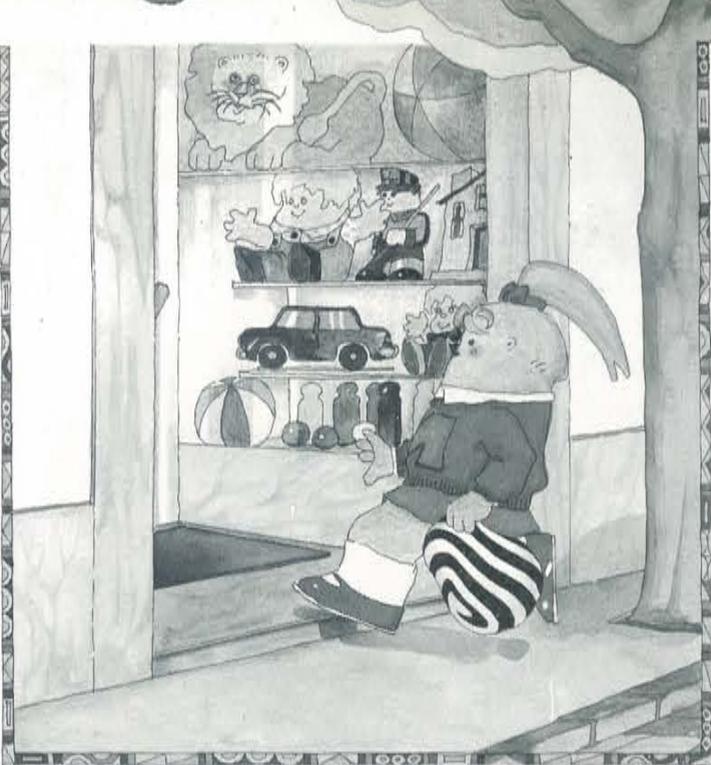
**Viñeta 5**

¿Qué hace Marta?, ¿por qué hay una bombilla encima de la cabeza de Marta? Comparar la bombilla con el sol, que da luz y calor. Aprovechar la ocasión para comentar la importancia de apagar la luz cuando se sale de una habitación y no hay nadie.



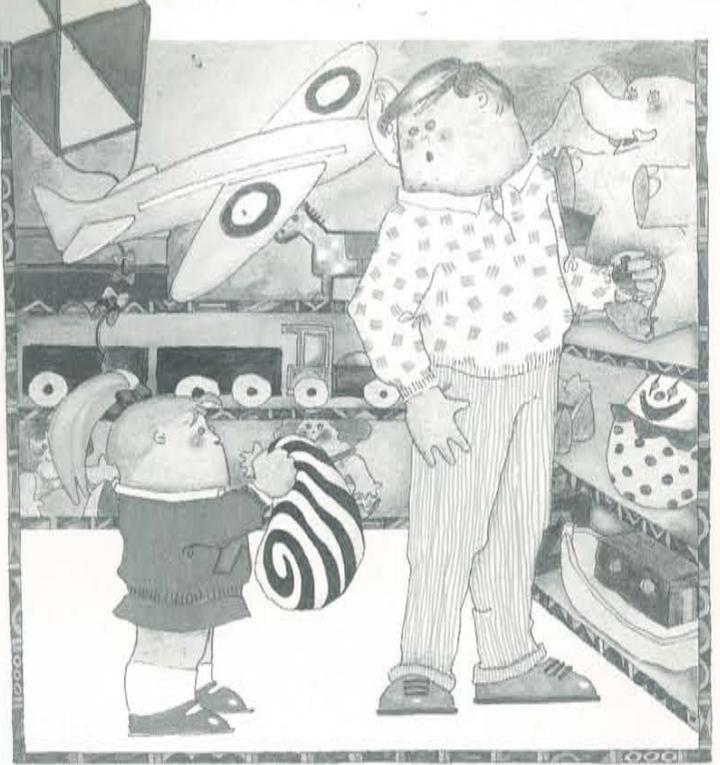
**Viñeta 6**

¿Qué hace Marta?, ¿qué hace el coche? Se puede atravesar corriendo y sin mirar la carretera?, ¿por dónde hay que pasar la carretera? Comentar aspectos relacionados con los peligros de circular sin cuidado por la calle.



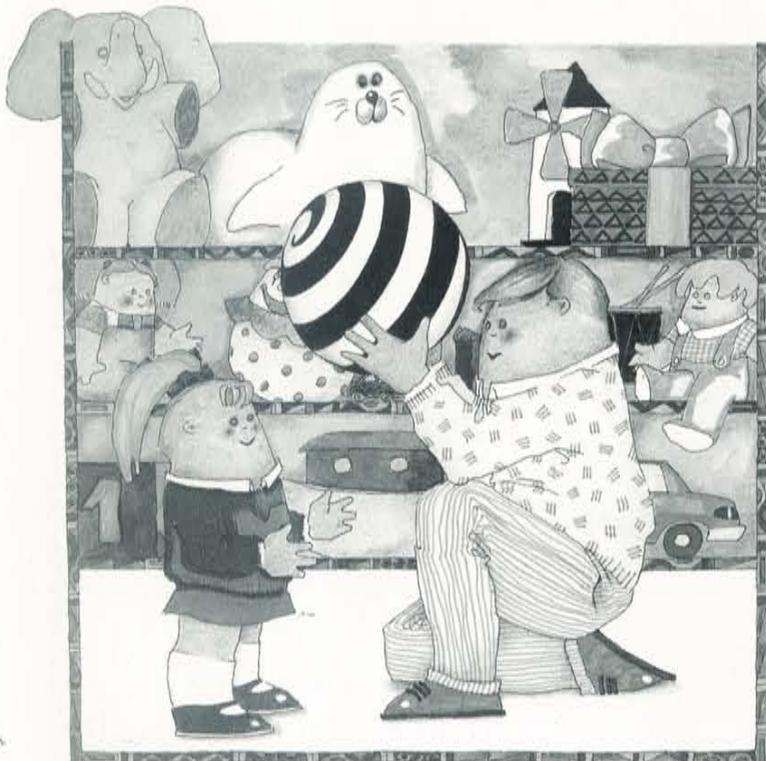
**Viñeta 7**

¿Dónde va a entrar Marta?, ¿cómo se llama la tienda?, ¿qué juguetes se ven?, nombrarlos. Identificar formas, colores, lugar donde están situados...



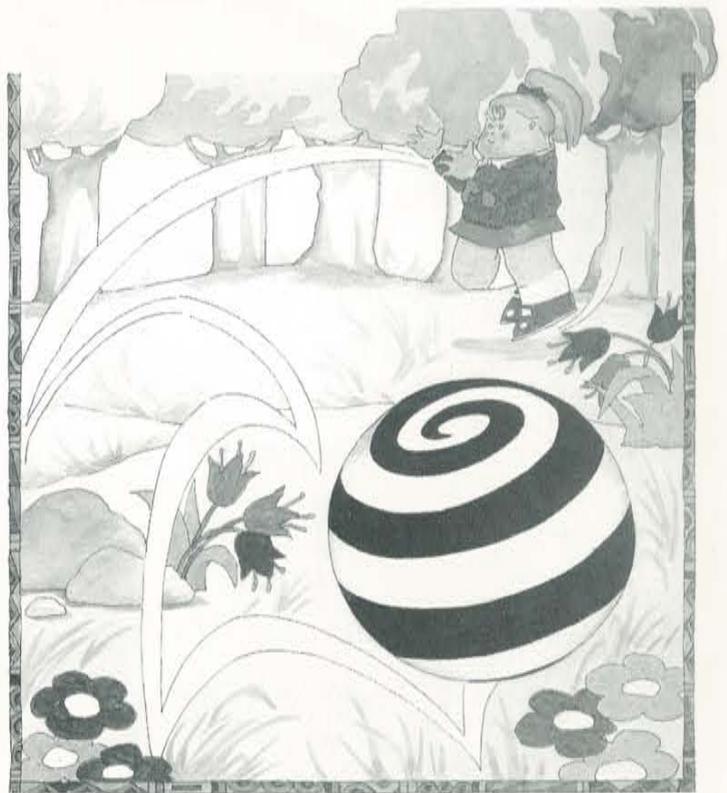
**Viñeta 8**

Observar como enseña Marta a Juan la pelota rota, improvisando un diálogo sobre como presentar una reclamación en la tienda. Después centrar la atención en los juguetes que representan medios de transporte que hay en la tienda: avión, tren, barco, caballo, elefante. Hablar sobre los que conoce. Ver la importancia de utilizar transportes públicos.



**Viñeta 9**

¿Qué hace Juan?, ¿qué hace Marta?, ¿está contenta Marta?. Hablar sobre los juguetes nuevos que aparecen en la tienda de juguetes, por ejemplo, los molinos de viento que muelen el trigo para hacer la harina y con ella fabricar el pan...



**Viñeta 10**

Ahora sí está nueva la pelota. Observar los botes que da, volver a comentar temas relacionados con la conservación de la naturaleza. Marta juega en el campo y en el parque pero no pisa las flores.



*¿Qué camino  
ha de elegir  
Marta, para  
llegar a la pelota?*



Nombre .....

Apellidos .....

Domicilio .....

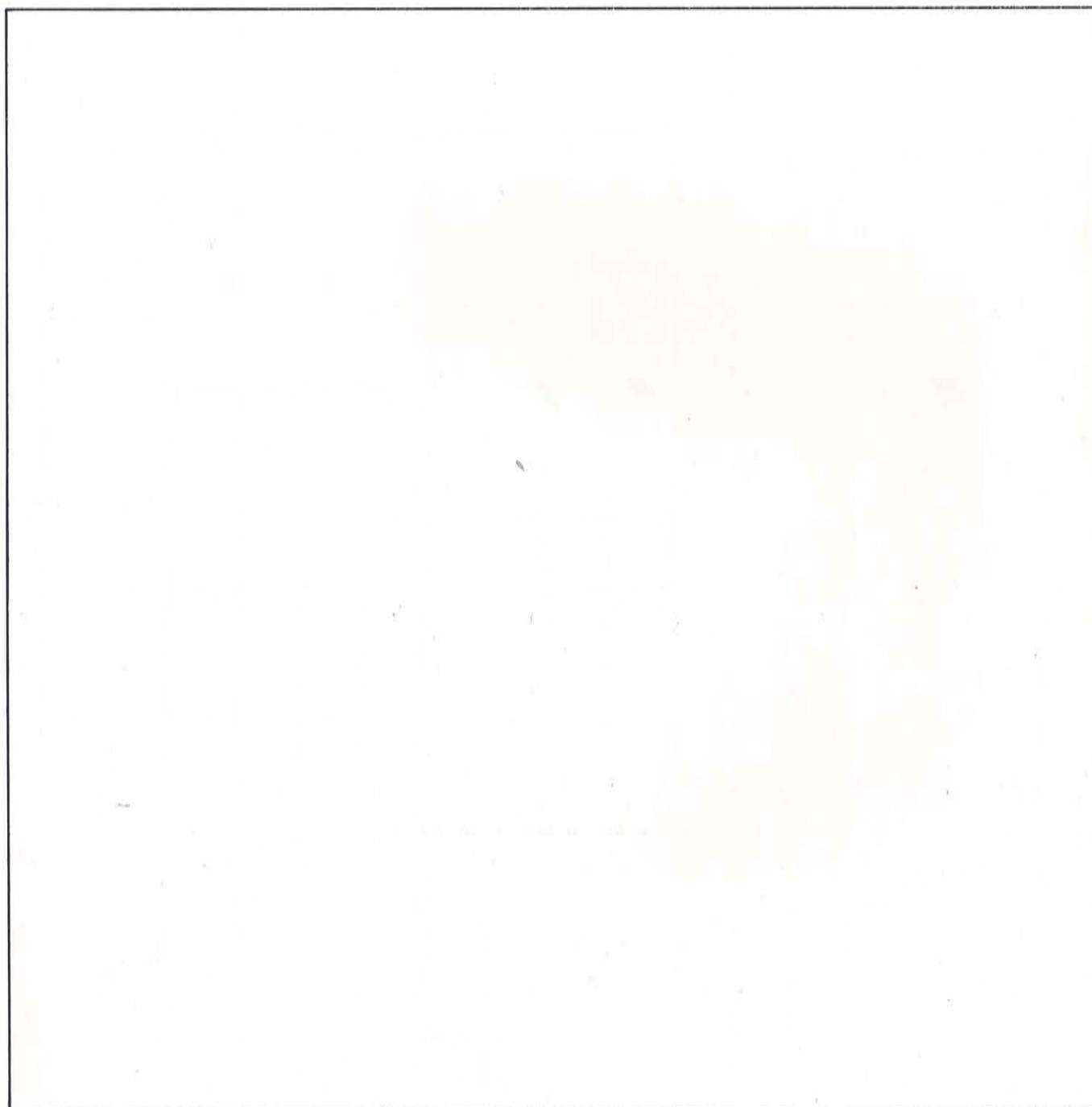
Colegio .....

Teléfono .....

Población .....

.....

*Dibujo*



# La pelota de Marta



---

MINISTERIO DE SANIDAD Y CONSUMO  
Instituto Nacional del Consumo

