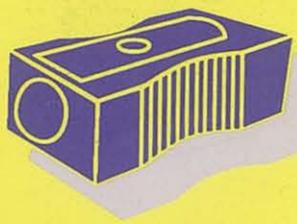


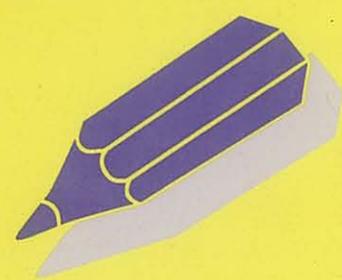
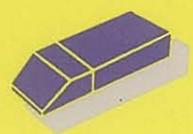
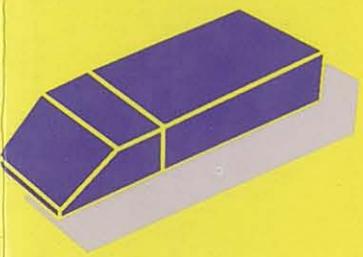
coleccion  
MATERIAL didactico



# Juego y Juguete



MINISTERIO DE SANIDAD Y CONSUMO  
Instituto Nacional del Consumo



## Juego y Juguete

Propuesta de refundición, por María de Borja, Montserrat Fortuny,  
Carles Martínez y Rosa M. Pujol, a partir de dos trabajos previos  
elaborados en las Comunidades Autónomas de Navarra y La Rioja

## COLECCION MATERIAL DIDACTICO



MINISTERIO DE SANIDAD Y CONSUMO  
INSTITUTO NACIONAL DEL CONSUMO

Edita: Instituto Nacional del Consumo  
I.S.B.N.: 84-86816-43-2  
N.I.P.O.: 353-92-002-9  
Maqueta: Luis Sobrino  
D.L. M-26.445-1992  
Imprime: IMAGEN A. G., S. A.

P.V.P.: 800 ptas. (I.V.A. no incluido)

**Realización:** COMUNIDAD FORAL DE NAVARRA

**Elaboración:** IZCO URDANOZ, Merche  
ARZOZ LEZAUN, Asun  
MARTIN ECHAVARRI, Merche  
REY BAKAIKUA, Iñaki  
IRIARTE AYUCA, M.<sup>a</sup> Paz  
MITXAUS OLAETXEA, Lourdes  
GARITONAINDIA AXPE, Ana  
NAVARRO LOS ARCOS, Vitori  
ALVAREZ MARTINEZ, Carolina

*Coordinadores:*

ARTAZCOZ OROZ, José Javier  
JIMENEZ LARRASOAIN, Arturo  
RAMIREZ AVIZANDA, Ana Estrella

**Refundición:** GRUPO ABACUS

**Coordinación:** COMISION DE EDUCACION DEL CONSUMIDOR

**Realización:** COMUNIDAD DE LA RIOJA

**Elaboración:** ALONSO TOMAS, M.<sup>a</sup> Concepción  
APELLANIZ DEL CASTILLO, M.<sup>a</sup> Teresa  
ARENZANA PEREZ, Margarita  
COMAS LOPEZ, Paula  
CLEMENTE CASTILLO, M.<sup>a</sup> del Carmen  
DUEÑAS DEL OLMO, M.<sup>a</sup> Soledad  
ECHARRI BERCEO, Victoria  
FERNANDEZ VITERI, M.<sup>a</sup> del Pilar  
GONZALEZ EGUILUZ, Jesús  
HERREROS PEREZ, M.<sup>a</sup> Jesús  
LLORENTE NAJERA, M.<sup>a</sup> Rosa  
MARTINEZ LOPEZ, Victoria  
MUNILLA DIAZ, M.<sup>a</sup> del Carmen  
NIÑO CODESAL, M.<sup>a</sup> del Carmen  
DE ORTE MOLINA, Pilar  
SANZ CAMPO, M.<sup>a</sup> del Carmen

*Coordinadores:*

ARTAZCOZ OROZ, José Javier  
JIMENEZ LARRASOAIN, Arturo  
RAMIREZ AVIZANDA, Ana Estrella

**Refundición:** GRUPO ABACUS

**Coordinación:** COMISION DE EDUCACION DEL CONSUMIDOR

# Indice

Páginas

<b>1. Información general sobre el tema</b>	<b>11</b>
1.1. El juego y el juguete	11
1.2. El juguete como elemento de consumo	12
1.3. El tema en la escuela	13
<b>2. Objetivos de educación consumerista en el tema del juego y el juguete</b>	<b>19</b>
2.1. Objetivos generales 0-16 años	19
2.2. Objetivos referidos a hechos, conceptos y principios	19
2.3. Objetivos referidos a procedimientos	19
2.4. Objetivos referidos a actitudes, valores y normas	20
<b>3. Modelos de actividad</b>	<b>21</b>
Actividad nº 1. Jugamos con nuestro cuerpo	23
Actividad nº 2. Jugamos con objetos	25
Actividad nº 3. Fichero de juegos	26
Actividad nº 4. Fomento del juego en la escuela, en casa y en el barrio	28
Actividad nº 5. Conocer y clasificar juguetes	30
Actividad nº 6. Taller de construcción y reparación de juguetes y juegos	32
Actividad nº 7. Visita a una ludoteca	33
Actividad nº 8. La producción de juguetes	34
Actividad nº 9. La publicidad y los juguetes	36
Actividad nº 10. Estudio de la información de los embalajes	37
Actividad nº 11. La seguridad de los juguetes	38
Actividad nº 12. Análisis, compra y reclamación de juguetes	39
Actividad nº 13. Organización de una fiesta de juegos	40
<b>4. Coordinación con los padres y otros educadores</b>	<b>43</b>
<b>5. Pautas generales de evaluación</b>	<b>47</b>
<b>6. Referencias documentales</b>	<b>51</b>

## PRESENTACION

La introducción y posterior desarrollo de los contenidos propios de la Educación del Consumidor en los programas escolares, supone una tarea de carácter interdisciplinar, de articulación de competencias y de coordinación entre las Administraciones Públicas que permitan el cumplimiento de los mandatos constitucionales y las funciones que los Poderes Públicos tienen encomendados para la mejora del nivel de vida de los ciudadanos.

La educación social de los alumnos, en la medida en que contiene una educación para las actitudes y los valores, debe permitir opciones responsables de los niños/as y adolescentes ante una sociedad altamente desarrollada y por tanto con una gran posibilidad de elección de oferta de productos y servicios.

Esta intención educativa que el Ministerio de Educación y Ciencia recoge en el Diseño Curricular Base para la Reforma del Sistema Educativo es apoyada por el Ministerio de Sanidad y Consumo a través del Instituto Nacional de Consumo y de las Comunidades Autónomas desde sus respectivas Consejerías y teniendo en cuenta sus diversas competencias no solo en lo referente a la educación de los

alumnos/as en todas sus etapas, sino que también atiende los requerimientos de formación del profesorado al tiempo que le permite disponer de un nuevo material didáctico.

El título que aquí se presenta, es un ejemplo claro de la inquietud de las Administraciones implicadas.

La preparación de un material didáctico ha conllevado un esfuerzo que debe ser siempre reconocido. En el caso concreto de esta publicación habría que añadir el hecho de ser una obra nacida del consenso, reflexión y coordinación de un grupo de trabajo constituido por representantes del Instituto Nacional del Consumo y de las Consejerías de las Comunidades Autónomas quienes a través de las Direcciones Generales de Consumo han participado en su elaboración. Todos supieron convertir las dificultades inherentes a la tarea en estímulo motivador de su actividad.

El fruto de su trabajo queda enmarcado dentro de la línea editorial que desarrolla el Instituto Nacional del Consumo y del reconocimiento que los profesionales de la educación les rindan. Ese es al menos nuestro deseo.

*Ana Corces Pando*  
DIRECTORA GENERAL DEL INSTITUTO  
NACIONAL DEL CONSUMO



## INTRODUCCION DE LOS MONOGRAFICOS

El artículo 51 de la Constitución española de 27 de Diciembre de 1978 establece que los poderes públicos promoverán la información y educación de los consumidores y usuarios. Para dar cumplimiento al citado mandato, la Ley General para la Defensa de los Consumidores y Usuarios, teniendo presente los principios y directrices vigentes en esta materia en la Comunidad Económica Europea señala en su Capítulo V los objetivos que en materia de educación y formación de los consumidores deben alcanzarse.

Uno de los objetivos fundamentales y prioritarios de la Reforma del Sistema Educativo actual es el desarrollo global y armónico de la persona, estimulando no solo su capacidad intelectual sino también su potencial creativo y responsable en la sociedad. Esta formación se consigue fundamentalmente al incorporar junto a los conocimientos de las áreas tradicionales, los elementos de análisis de otros saberes como los relacionados con la Educación del Consumidor, de esta forma, el Diseño Curricular Base, establece como área transversal esta enseñanza que contribuye a la educación de ciudadanos/as con miras a su incorporación a la sociedad como consumidores críticos, solidarios y participativos.

El Instituto Nacional de Consumo y las Direcciones Generales de Consumo de las diferentes Comunidades Autónomas, desarrollan la propuesta realizada por sus representantes en el grupo de trabajo de educación y formación, para la elaboración de una serie de temas monográficos con carácter didáctico, que facilite la realización de proyectos y programaciones en materia de consumo, a los formadores/as.

La institución educativa, a través de profesores/as con amplia experiencia en este campo, colaboran desde sus respectivas Comunidades Autónomas en el desarrollo de la propuesta, tomando como punto de partida el Documento Base de Educación del Consumidor del año 1986. La puesta en común de todo el material elaborado en una primera fase del proyecto, corre a cargo de un grupo de expertos en pedagogía que subsanan las diferencias encontradas y estructuran los documentos obtenidos en la etapa anterior.

Son incorporados al proceso, los documentos que desde el Ministerio de Educación y Ciencia orientan la Reforma del Sistema Educativo. Documentos que por orden cronológico son:

– Proyecto para la Reforma del Sistema Educativo 1987

– Libro Blanco para la Reforma del Sistema Educativo 1989

– Decretos de mínimos 1991

Los enlaces curriculares que aparecen, se refieren al D.C.B. (diseño curricular base) del M.E.C. (Ministerio de Educación y Ciencia) y puede que no siempre coincidan con los D.C.B. elaborados por las Comunidades Autónomas con competencias en educación.

Los monográficos y las Comunidades Autónomas que han intervenido son:

La Alimentación: Madrid y Andalucía.

Juego y Juguete: La Rioja y Navarra.

El Ocio: Navarra y La Rioja.

Seguridad Infantil: Asturias y País Vasco.

Publicidad: Andalucía y Galicia.

Medios de Comunicación: Castilla-La Mancha y Murcia.

Medio Ambiente: Comunidad Valenciana y Castilla-La Mancha.

Dinero y Sistema Económico: Galicia y Madrid.

Bienes Duraderos: Aragón y Comunidad Valenciana.

La Compra: Baleares y Navarra.

Organismos Públicos y Movimiento Asociativo: Aragón.

Cada uno de los monográficos está estructurado según:

1. Información general sobre el tema. Pretende dar una orientación amplia a profesores/as sobre cada tema.

2. Objetivos de la educación del consumidor clasificados por etapas: Infantil, primaria, secundaria y adultos.

3. Modelos de actividades.- Comprende actividades orientadas a diferentes edades a elección del profesorado y específicas de la etapa con su enlace a las áreas curriculares del DCB.

4. Pautas de coordinación con los padres y otros educadores.

5. Orientaciones generales sobre la evaluación.

## 6. Referencias documentales.

También es conveniente tener en cuenta que aparte de la coordinación con los padres, se puede recurrir a la colaboración y/o asesoramiento con los Ayuntamientos a través de las Oficinas Municipales y Comarcales de Información al consumidor, a las Organizaciones de Consumidores y Usuarios y a cualquier entidad o empresa que pueda estar relacionada con el proyecto desde su inicio.

Las referencias legislativas que aparecen en la información general sobre el tema pueden variar, por lo que se aconseja que se compruebe su vigencia.

Deseamos que este material contribuya a una mejor preparación tanto de los docentes como de los alumnos, meta que estuvo presente en el esfuerzo conjunto de todos los que intervinieron en su realización y a los que desde aquí damos las gracias.



**Información general  
sobre el tema**



## 1. Información general sobre el tema

### 1.1. El juego<sup>1</sup> y el juguete

Los juguetes han existido en todas las épocas y culturas. Han sido siempre un elemento necesario para el juego porque lo posibilita, activa, desarrolla y diversifica. De ahí el valor antropológico del juguete y el hecho de que los antropólogos lo consideren una de las principales fuentes de información para el estudio de las diversas culturas y civilizaciones. Igual que las armas, joyas y vestidos, los juguetes están en todos los museos de antropología como constante histórica de la necesidad y posibilidad lúdica del hombre (*homo ludens*) aportando información no sólo sobre las diversiones sino sobre la vida, las costumbres, trabajos, así como también sobre creencias y religiones, ya que el juego durante largos siglos ha ido enlazado con la vida, la muerte y el más allá, siendo restos de ello los actuales juegos de la charranca, tres en raya, y en general todos los de rayas. Los juguetes tecnológicos de hoy reproducen nuestra civilización y son portadores de información sobre la misma.

Podemos considerar tres niveles de juguetes:

#### A. El juguete fabricado por los propios niños

Ha existido siempre. Los niños de todas las épocas han elaborado, por lo menos en parte, sus propios juguetes. En él, el verdadero juego, actividad, aprendizaje y placer está en la realización. A menudo implica ayuda de mayores y trabajo en equipo.

#### B. El juguete instrumento

Es un simple medio al servicio de una actividad lúdica originada al margen del objeto. No es fin en sí mismo. Son poco condicionantes y favorecen la imaginación y la expresión (aros, palos, pelotas, cuerdas...).

#### C. El juguete industrial

Como producto terminado. Representa un mundo tecnológico que fascina al niño al mismo tiempo que le es necesario en la medida que le

permite integrarse en su época. Este es el nivel de juguete que está más potenciado por la sociedad de consumo.

Una educación consumerista evidenciará la necesidad y complementariedad de los tres niveles de juguete, potenciando si hace falta los dos primeros, educando hacia el tercer nivel como un elemento más de consumo, insistiendo en las ventajas del uso colectivo o público de estos supuestos bienes consumistas.

Por un lado debemos valorar la posibilidad de divertirnos jugando con piezas tradicionales que no requieren en absoluto de juguetes sofisticados. Pero por otro debemos tener la opción de disfrutar de juguetes de nuestra época, y en este sentido estamos ante un buen tema de una educación del consumidor dentro de la cual incluimos la dimensión colectiva del juguete (juguete público) y la organización de ludotecas, dentro y fuera de la escuela, en donde los ciudadanos y ciudadanas, pequeños y grandes, pueden ir a buscar juegos y juguetes sin tenerlos que comprar, es decir, para el juego en sala o para el préstamo en casa o en la escuela.

Se trata de convertir en una primera realidad cercana y próxima al niño la orientación del Diseño Curricular Base de Educación Primaria (MEC, 1989, p.144): creación de actitudes que permitan respuesta perceptiva y solidaria tanto en el ámbito próximo y local como nacional e internacional, glosando y abundando en evitar el consumo innecesario y promover el uso compartido del material escolar (p.145).

Creemos que deben rechazarse tanto para uso público, en las ludotecas o en las escuelas, como para uso privado, aquellos juguetes que resulten peligrosos para el niño a nivel físico porque no cumplan las normas de seguridad o porque no sean adecuados a la temprana edad o a las características del niño/a en cuestión.

Tampoco podemos admitir los juguetes que encierren un peligro psíquico porque afectan a la sana formación de la personalidad del niño/a; dentro de este grupo situamos los que fomentan la violencia o los que conducen a la formación de valores como la discriminación sexual, la competencia indiscriminada, el triunfo del más fuerte o del más rico.

(1) Conviene recordar que el sustantivo "juego" tiene en castellano dos significados: 1) acción, actividad. Por ejemplo, "el escondite es un juego tradicional".

2) Material que facilita la actividad lúdica. Por ejemplo: "este juego de la oca es demasiado grande". Y que en todo discurso se utiliza con una u otra acepción.

## 1.2 El juguete como elemento de consumo

Los juguetes son objetos de consumo, es decir, productos que se pueden adquirir en el mercado y, como tales, son motivo de fuertes campañas y estrategias publicitarias. Teniendo en cuenta quiénes son los destinatarios principales de tales campañas, se puede deducir la importancia y la necesidad de centrar en este tema un trabajo de educación consumerista que ayude a los alumnos y alumnas de los diversos niveles educativos a afrontar sus decisiones de consumidor de manera consciente, crítica, responsable, solidaria con el resto de ciudadanos-consumidores y respetuosa con el medio ambiente.

Veamos de manera sintética aquellos aspectos que relacionan los juguetes con esta concepción, y que más adelante deberán desarrollarse en forma de objetivos educativos y de actividades concretas:

### Antes de comprar un juguete

Antes de tomar la decisión de comprar un juguete conviene preguntarse: ¿es realmente necesario comprarlo? Hay que recordar que:

— *Es posible jugar sin juguetes, y es enriquecedor hacerlo a menudo*

— *No siempre es imprescindible comprar los juguetes que necesitamos*

— *Podemos construir nuestros propios juguetes, con materiales de desecho o de bajo coste.*

— *Se pueden reparar y reciclar los juguetes usados*

y, sobre todo:

— *Se pueden utilizar de forma colectiva: juguetes públicos, ludotecas, intercambio con los amigos*

Se trata, en definitiva, de no derrochar los recursos disponibles, tanto a escala individual o familiar como a escala colectiva y de todo el planeta, de extraer el mayor rendimiento posible de esos recursos escasos.

### Criterios para la compra de un juguete

Una vez se ha tomado la decisión de comprar un juguete, se podrían resumir los criterios necesarios para su elección de la siguiente forma:

— *Es mejor tener pocos juguetes, pero bien escogidos y variados*

— *Que estén fabricados con buenos materiales y tengan unos buenos acabados*

— *No hacer distinciones en razón del sexo*

— *Adecuados a la edad*

— *Que diviertan. Un juguete aburrido no cumple su misión*

— *Que permitan emplear la imaginación y la creatividad*

— *Que favorezcan la adquisición o el desarrollo de habilidades y destrezas propias de la edad.*

— *Que permitan la colaboración entre diversos jugadores.*

— *Que lleven al conocimiento de la propia cultura y lengua.*

— *Que sean estéticos o agradables a los sentidos; formas armónicas, colores bonitos, tacto agradable*

Conviene además prestar atención a las indicaciones de seguridad y otras informaciones presentes en el embalaje o etiquetas, el nombre y dirección de la empresa responsable a quien reclamar en caso necesario, etc.

No hay que olvidar que la publicidad de los juguetes está dirigida a un público muy vulnerable y que transmite a menudo estereotipos sociales, y que este hecho puede influir poderosamente en las decisiones de compra, así como el atractivo externo, los embalajes muy vistosos y que quizá informan inadecuadamente sobre el contenido real. O también la falsa función de símbolo de estatus socio-económico que puede tener la compra de un juguete.

### Usar los juguetes

Los criterios de racionalidad del consumo siguen siendo necesarios una vez comprado un juguete, en su uso. La misma necesidad de no derrochar los recursos obliga a mantener unos mínimos hábitos de orden, a respetar los juguetes, propios, ajenos o colectivos, así como a tener en cuenta las normas de seguridad. Hay que recordar que la seguridad no depende solamente de una fabricación correcta, sino también de evitar un uso inadecuado, por ejemplo, dejar determinados juguetes en manos de los niños o niñas más pequeños. Los adultos deben vigilar los juegos infantiles para prevenir posibles accidentes y procurar además que ad-

quieran hábitos de seguridad a través del propio juego.

## Información sobre normas de seguridad

Existen unas normas de seguridad de los juguetes de aplicación en toda la Comunidad Europea, en vigor en España desde el día 13 de julio de 1990 (Real Decreto 880/1990, BOE de 12-7-1990). Dichas normas regulan las condiciones que debe reunir la fabricación y etiquetado de los juguetes, así como el uso de la marca "CE" indicadora de que un juguete cumple dichas normas.

Las condiciones de fabricación se refieren a:

I) *Las propiedades mecánicas, físicas.* Los juguetes de madera no deben tener una superficie rugosa, para que no haya riesgo de heridas por introducción de astillas. No contendrán partes puntiagudas ni alambres directamente accesibles a los niños.

II) *Inflamabilidad,* especialmente para disfraces, pelucas y barbas, tiendas de campaña, etc., y señala los materiales que no deben utilizarse en su construcción, como el celuloide.

III) *Propiedades químicas* que pueden significar un peligro para la salud, regulando los juguetes pintados o barnizados, tejidos teñidos, papeles, colores, disolventes, pinturas y pastas para modelar, etc. Especifica las sustancias peligrosas en cierta proporción, como el amianto, el plomo y otros metales pesados, el nitrato amónico, etc.

Las normas señalan también el tipo de advertencias que debe incluir el etiquetado de ciertos juguetes:

*Juguetes no convenientes para niños menores de 3 años* (especialmente los de pequeño tamaño)

*Juegos que deben usarse bajo la vigilancia de adultos.* Es el caso de los llamados juguetes funcionales, como modelos de máquinas de vapor a escala reducida, planchas eléctricas, etc., y de las cajas de experimentación química.

*Patinetes y patines de ruedas.* Deberán llevar la inscripción ¡Atención! Utilícese con equipo de protección indicando cual es el equipo protector recomendado: cascos, guantes, rodilleras, coderas, etc.

## 1.3. El tema en la escuela

Como se indica en el Diseño Curricular Base de Educación Infantil (p. 96), con el juego se

potencia la integración de aprendizajes significativos, de manera que la metodología de trabajo en la Educación infantil ha de estar marcada, sobre todo, por la actividad, el juego... y las características físicas de los espacios, el mobiliario y los juegos y materiales han de facilitar la labor educativa... (p. 103) y el estímulo de ...un tipo de juego que tiene tanto valor afectivo, como relacional, como cognitivo (p. 96).

Si bien en la etapa infantil nadie discute la importancia del juego y la escuela lo promueve, a partir de la educación primaria hallamos al respecto planteamientos diferentes. Son muchos los adultos y hasta los maestros que consideran el juego como una pérdida de tiempo o los hay que incluso consideran que el juego constituye un obstáculo en la educación formal.

Es evidente que los contenidos curriculares se incrementan notablemente a lo largo de la educación primaria y que la angustia de muchos maestros por no descuidar ninguno de ellos propicia el olvido del juego en su quehacer educativo. Sobre todo y en la medida en que algunos consideran como antagónicos el juego y el trabajo.

De hecho el ser humano en cualquier edad necesita jugar y divertirse, aunque las tipologías de juego varíen con el paso de los años. Pero en la primera y la segunda infancias el juego es una necesidad vital y por ello no se puede excluir ni olvidar en los planteamientos educativos escolares. El factor lúdico sigue siendo básico en las edades correspondientes a toda la enseñanza obligatoria, como factor de aprendizaje de conocimientos, destrezas, hábitos, actitudes y valores. Hay pues que resituar el juego dentro de la enseñanza obligatoria de acuerdo con la psicología y las necesidades propias de los alumnos de cada uno de las etapas que dicha enseñanza obligatoria comprende recordando que la actividad y actitud propias del juego, junto con las posibilidades de diversificación que dan los juegos y juguetes, contribuyen, en la etapa de la educación obligatoria, al despliegue motor, relacional, afectivo, creativo, intelectual y social, ya iniciados en la etapa infantil precedente.

Asimismo, el juego constituye una singular estrategia metodológica para el estudio del entorno y de las diferentes materias o áreas. Así por ejemplo, en las Orientaciones didácticas de la Educación Física del Diseño Curricular Base de Educación Primaria, se subraya que *El juego es una forma de aprendizaje natural en el alumno, y no sólo de conocimientos motores y de otro tipo, sino que también es un medio de aprendizaje social, cognitivo y experiencial. Es un modo peculiar de enfrentarse a las diferen-*

tes situaciones, y que no les supone un conflicto, sino una diversión (pág. 237). En las Orientaciones Didácticas de la Educación Artística y Musical del mismo DCB de Educación Primaria, se nos subraya también la importancia del juego como recurso didáctico. Señala *que uno de los procedimientos más eficaces para estimular y desarrollar la capacidad de movimiento es, sin duda, el juego. El juego es la forma más natural de aprender (p. 202). Y que en una enseñanza que se propone el desarrollo de la imaginación y la creatividad, el profesor no sólo debe tolerar la actitud del niño ante el juego, sino potenciarla y estimularla. El niño experimenta la alegría de jugar con palabras, sonidos, ruidos e instrumentos, de unir sonidos y líneas, de participar en la música de forma creativa. Las diversas formas de juego ayudan al niño a expresarse dentro del grupo, a unir los elementos musicales, y a reconocer las reglas y las interrelaciones de la creación musical (p. 203).* En el apartado de las Orientaciones Didácticas de las Lenguas Extranjeras se indica que: *Es fundamental que las actividades de aprendizaje se planteen en un contexto lúdico y distendido, especialmente durante los primeros años de contacto con la nueva lengua,* (p. de D.C.B. de Educación Primaria).

Durante la Educación Secundaria los alumnos precisan de otros estímulos para desarrollar su actividad lúdica. Es decir, necesitan de juegos y elementos lúdicos adecuados a sus necesidades e intereses: bicicletas, motocicletas, ordenadores, juegos de habilidad, juegos de estrategia y simulación, tocadiscos, magnetófonos, materiales deportivos, etc.). Una vez más el interés, la aceptación y las posibilidades de este tema en el trabajo escolar dependerán del planteamiento que hagamos del mismo en el aula y en la escuela, que han de estar en acorde con la preparación del equipo humano y con los recursos materiales mínimos.

Desde edades tempranas los maestros pueden introducir el tema del juego y el juguete como centro de interés o proyecto desde el cual se aborde la formación consumerista. Ya en esas edades los niños adoptan unos hábitos y actitudes en relación al consumo de juguetes, y en algunos casos se hallan ya inmersos dentro del consumismo. Algunos se muestran sujetos a las modas ante las compras de sus juguetes. Otros asocian el éxito de una persona al dinero que posee y a las posibilidades que tiene de sujetarse a las modas en lo concerniente a juguetes, todo lo cual deberá revisarse desde la escuela.

La documentación existente sobre el juego y el juguete es extensísima y puede abordarse desde múltiples perspectivas. Aunque no es posible desarrollar aquí tales aspectos, creemos interesante ofrecer, en las dos páginas siguientes dos esquemas que puedan facilitar la reflexión a los educadores e introducirles en la sección bibliográfica y documental que hemos elaborado.

De forma gradual en los distintos ciclos que comprende la Educación Infantil, la Primaria y la Secundaria, los maestros pueden hacerles vivir a través del juego el valor de los materiales lúdicos, evitando el despilfarro e incentivando el deber de reparar los juguetes estropeados. También desde tempranas edades en la escuela se les puede entrenar en la creación de juguetes a partir del reciclado de materiales de desecho. Este sentido social se podrá consolidar en la medida en que, desde edades tempranas, compartan juguetes de forma más vivencial en las ludotecas y, en la misma escuela, materiales lúdicos y didácticos.

La escuela debe asimismo potenciar los juegos tradicionales sin materiales de manera que los niños y niñas sepan pasarlo bien sin alterar su economía familiar.

Los profesores deberán colaborar con la familia en la educación del consumidor. Maestros y padres deben promover actividades que ayuden a los escolares a ser críticos y responsables a la hora de comprar juguetes, artículos de ocio y material escolar, aprendiendo a elegir ante tal variedad y cantidad de productos que se nos ofrecen. Deben desplegar actividades que ayuden a los niños a leer etiquetas y a valorar diferentes parámetros, entre los que destacan la calidad y el precio, así como la adecuación de los materiales para evitar riesgos para la salud. La lectura de las normas de utilización deberá encaminarse al buen uso de estos materiales tanto para evitar que se estropeen y desgasten innecesariamente como para evitar los accidentes.

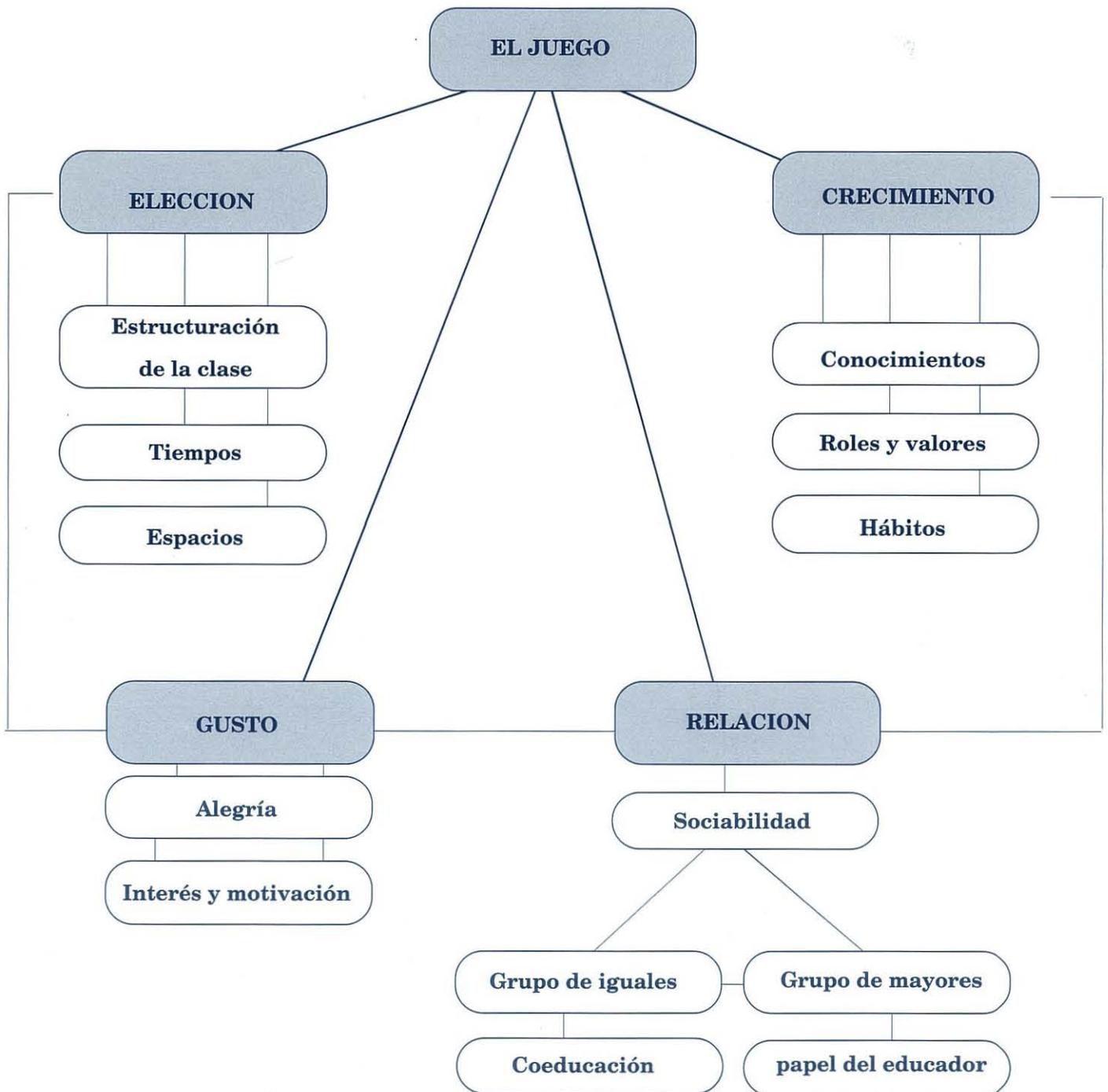
El tema del juego y el juguete debe ayudar a niños y mayores a saber comprar de una forma más racional estos juguetes y materiales escolares y, por extensión, otro tipo de productos, e incluso puede servir para cuestionar los aspectos consumistas de la misma sociedad de consumo en la que vivimos y para evitar desencuentros y frustraciones.

## **Cuadro comparativo de juguetes**

De Nadal i Jogines, Dossier para padres y educadores. Tranvia.

*Area de Juventut. Ayuntamiento de Barcelona, 1981.*

## Anexo II



# 2.

**Objetivos de educación  
consumerista  
en el tema del juego  
y el juguete**



## 2. Objetivos de educación consumerista en el tema del juego y el juguete.

### 2.1 Objetivos generales 0-16 años:

I, P, S, A — Favorecer el desarrollo físico, psíquico, intelectual y social de los adolescentes a través del juego y los juguetes.

I, P — Estimular la capacidad de los alumnos y alumnas para crear y disfrutar de los juegos y los juguetes.

I, P, S — Fomentar el uso y disfrute de los juguetes públicos a través de las ludotecas.

P, A — Reconocer el embalaje como una fuente de información de las características del juguete.

P, S — Construir juegos y juguetes según diseño previo.

P, S — Desarrollar la observación como medio para conocer las características de los juguetes.

S, A — Buscar nuevos espacios y adecuarlos para la práctica de los juegos.

### 2.2. Objetivos referidos a hechos, conceptos y principios

I — Conocer las propiedades de los elementos naturales (agua, tierra, arena, fuego,...) a partir del descubrimiento que posibilita la actividad lúdica.

I, P — Conocer las propiedades de los materiales del entorno (madera, papel, plástico...) a partir de las actividades que posibilitan el descubrimiento.

I, P — Conocer las posibilidades lúdicas de los objetos de uso cotidiano.

I, P — Conocer los juegos tradicionales.

P, S, A — Conocer el papel desarrolla-

do por los juguetes en la determinación o reproducción de los roles sociales.

I, P — Conocer los propios juegos y juguetes, el tiempo que se dedica a ellos y la satisfacción que producen.

P — Conocer los juegos de reglas.

P, S, A — Conocer las ventajas y los inconvenientes de los juguetes tecnológicos.

P, S — Iniciarse en el conocimiento de los juegos de estrategia y simulación.

P, S, A — Conocer las normas básicas de calidad y seguridad de los juguetes.

P, S, A — Conocer las principales indicaciones de seguridad y peligro de los juguetes en los embalajes.

P, S, A — Conocer el origen de las materias primas con las que están fabricados los juguetes.

P, S, A — Conocer los espacios de juego de la escuela y del barrio.

P, S, A — Saber que la publicidad busca la venta del producto (juguete), es cara, la paga primero el propio fabricante e indirectamente el consumidor.

### 2.3. Objetivos referidos a procedimientos

I, P — Jugar sin juguetes: juegos tradicionales, variaciones de los mismos y con elementos naturales materiales y objetos del entorno.

P — Recopilar juegos tradicionales y variantes actuales.

P, S — Buscar maneras de obtener y poder disfrutar de juguetes comerciales a nivel público o compartido.

P, S — Clasificar juguetes aplicando criterios.

P, S — Estructurar los tiempos de juego en el tiempo libre y hacer propuestas para hacer entrar el juego en la dinámica escolar.

P, S, A — Practicar los juegos de reglas, estrategia y simulación.

1. Tanto los objetivos generales como la mayoría de los objetivos referidos a conocimientos, procedimientos y valores pueden plantearse a cualquier nivel educativo.

P, S, A — Jugar a los distintos tipos de juegos y reflexionar sobre lo absurdo de las limitaciones de juegos de niños y juegos de niñas.

P, S — Jugar en equipo, encauzando la competitividad y teniendo como meta la superación personal y colectiva.

S, A — Saber adecuar los juegos a los espacios físicos y a la inversa.

I, P — Desarrollar la observación como medio para conocer las características de los juguetes.

P — Construir juguetes según diseño previo.

P, S, A — Analizar distintos juguetes del mismo tipo para comprar el más conveniente.

P, S, A — Analizar y comprobar la información del embalaje con la realidad del juguete.

P, S, A — Comparación de productos y sus características, de embalajes y sus características.

S — Comparación de procesos de fabricación, problemáticas y características.

## 2.4. Objetivos referidos a actitudes, valores y normas

I, P — Saber disfrutar del juego sin juguetes.

I, P, S, A — Participar y relacionarse con los demás a través del juego.

P, S — Ser prudente en el juego.

P, S — Aceptar los límites del juego cuando éste hace sufrir a los otros compañeros o a la naturaleza.

P, S — Tener una actitud positiva hacia la creación de juegos y juguetes.

P, S — Encontrar satisfacción en la reutilización de materiales de desecho para jugar.

I, P, S — Saber aceptar los resultados del juego.

P, S, A — Tener un criterio a la hora de elegir un juguete (activo, educativo, manejable y creativo).

I, P, S — Ser consciente de la importancia del envase en la conservación de ciertos juguetes.

P, S, A — Ser crítico y reflexivo ante la información de un embalaje.

P, S, A — Ser capaz de interpretar la información de cajas y embalajes.

P, S, A — Valorar la complementariedad de los distintos tipos de juguetes.

I, P, S — Ser capaz de disfrutar con los juguetes compartidos.

I, P, S, A — Valorar lo que es de todos, y ser capaz de tratarlo adecuadamente.

P, S, A — Preocuparse por reparar los juguetes estropeados.

P, S, A — Valorar la mejor utilización de los espacios.

S, A — Promover el uso público de los mismos.

S, A — Adquirir criterios que puedan mejorar la elección de un juguete.

3.

**Modelos de actividad**



## 3. Modelos de actividad

Se exponen a continuación los siguientes modelos de actividad, a título de “ideas” y con la intención de que cada maestro/a los adecúe y programe según los intereses, necesidades más específicas y posibilidades concretas del propio entorno, de la escuela y del grupo clase. Sin olvidar la necesidad de coordinación, a distintos niveles, tanto de los profesores de un ciclo como interciclos y con los educadores de otras escuelas, entidades formativas del barrio y de los propios padres.

Actividad 1. Jugamos con nuestro cuerpo

Actividad 2. Jugamos con objetos

Actividad 3. Fichero de juegos

Actividad 4. Fomento del juego en la escuela, en casa y en el barrio

Actividad 5. Conocer y clasificar juguetes

Actividad 6. Taller de construcción y reparación de juguetes y juegos

Actividad 7. Visita a una ludoteca

Actividad 8. La producción de juguetes

Actividad 9. La publicidad y los juguetes

Actividad 10. Estudio de la información de los embalajes

Actividad 11. La seguridad de los juguetes

Actividad 12. Análisis, compra y reclamación de juguetes

Actividad 13. Organización de una fiesta de juegos

### Actividad 1. Jugamos con nuestro cuerpo

#### Edad y nivel

Edad óptima de introducción de la actividad: de 3 a 6 años

#### Preguntas generadoras de actividad

— ¿Con qué juegas?

— ¿A qué juegas?

— ¿Por qué juegas a ese juego?

— ¿Con quién juegas?

— ¿Con quién te gustaría jugar?

— ¿Cuándo juegas?

— ¿Dónde juegas?

— ¿Dónde te gustaría jugar?

— ¿Cómo juegas?

— ¿Te gusta ganar o perder? ¿Por qué?

— ¿Has inventado algún juego?

— ¿Quién te ha enseñado los juegos que sabes?

— ¿Puedes jugar sin juguetes y divertirte? ¿A qué? ¿Con qué?

— ¿Juegas con tus padres? ¿Cuándo? ¿Dónde? ¿Por qué?

— ¿Juegas con tus amigos? ¿Cuándo? ¿Dónde? ¿Por qué?

— ¿Juegas con tus hermanos? ¿Cuándo? ¿Dónde? ¿Por qué?

#### Objetivos generales

Favorecer el desarrollo físico, psíquico, intelectual y social de los niños, niñas y adolescentes, a través del juego y los juguetes.

#### Objetivos específicos

*referidos a hechos, conceptos y principios*

— Conocer las posibilidades lúdicas del propio cuerpo

— Conocer los juegos tradicionales

— Conocer aspectos del patrimonio cultural, del folklore y de la cultura popular

*referidos a procedimientos*

— Jugar sin juguetes: juegos tradicionales

— Iniciarse en la práctica de los juegos de reglas

— Jugar en equipo

— Potenciar la memorización

— Desarrollar la atención

*referidos a actitudes, valores y normas*

— Saber disfrutar del cuerpo sin juguetes

— Participar y relacionarse con los demás a través del juego

## Enlace con las áreas curriculares

Expresión verbal (aumento de vocabulario, mejora de la comprensión, fluidez en la expresión...)

Expresión numérica (números, contar...)

Expresión corporal (psicomotricidad gruesa y fina, mímica...)

Expresión musical y rítmica

Veáse el cuadro de las páginas 17 y 18 en el que se concreta el enlace de esta actividad con el DCB de educación Infantil (Ministerio de Educación y Ciencia, 1989).

## Descripción de la actividad

Nos serviremos de los juegos tradicionales, los juegos de siempre. Mencionamos sólo algunos de los más universales, y recordemos que pueden tener diferentes nombres y se juegan con pequeñas variantes en cada región y a veces en cada pueblo o barrio:

*La gallinita ciega*

*El tris tras*

*El corro de la patata*

*Moros y cristianos (y sus distintas variantes)*

*Adivinar oficios*

*El juego de las imágenes*

*El "pare carabasser"*

*El teléfono*

*"Un, dos, tres, pica pared"*

*El juego de los animales*

## Duración

A criterio de los maestros y maestras. Creemos que pueden irse aprendiendo y pueden practicarse diariamente en el período de 3 a 6 años. Su duración y frecuencia irá decreciendo a medida que los niños ya dominen los juegos tradicionales, puesto que luego (Educación Primaria) pasan a practicarlos con las variantes oportunas en sus ratos libres y sin necesidad del profesor/a.

## Evaluación

*del alumnado*

— Interés, participación y entusiasmo en la actividad

— Orden, disciplina y organización

— Aptitudes, habilidades y destrezas

— Capacidad de expresión (verbal, gestual, corporal)

— Capacidad de iniciativa (modificación y ampliación de los propios juegos)

— Capacidad de socialización (analizando la aceptación social del niño: aislado, integrante, excluido, aceptado, violento, amistoso, dependiente de los demás...)

— Reacción ante los conflictos

*del proceso*

— Motivación para las actividades

— Selección de los juegos de acuerdo con los contenidos de ciclo, con la edad, interés y capacidades de los niños.

— Adecuación a los espacios y tiempos

— Colaboración con los padres y otros educadores

## Variantes de la actividad

Profesores y alumnos pueden inventar otro tipo de juegos, sin olvidar la conveniencia de enlazar con la formación rítmica y musical, utilizando, cuando proceda, instrumentos musicales o cassettes. Unas variantes podrían ser:

*En una isla desierta*

Imaginamos una isla desierta en la que no tenemos NADA para jugar; ¿Qué podemos hacer para divertirnos?

Sugerencia: se puede ambientar la clase como una isla.

— Observamos nuestro propio cuerpo y las posibilidades que nos ofrece: andar/correr/saltar/bailar/nadar/trepar/reptar/dar volteretas/rodar/batir palmas/juegos con los dedos/cantar/buscar un tesoro

*Imitamos la naturaleza:*

— soy el agua del mar y me muevo como las olas

— soy la lluvia (ejercicios con los dedos: un dedo golpea la mano, luego dos, luego tres...)

— soy un árbol (estiro los brazos como si fueran las ramas que el viento sacude)

— soy el viento y soplo con fuerza

— seguiremos realizando las propuestas de los niños

*Imitamos a los animales* ( movimiento y sonido):

— caballo

— elefante

— burro

— pájaro

— serpiente

*Ver cuadro de enlace con las áreas curriculares en página 55.*

## Actividad 2. Jugamos con objetos

### Edad y nivel

Especialmente indicada para Educación Infantil y primer ciclo de Educación Primaria

### Preguntas generadoras de actividad

— ¿A qué juegas?

— ¿Por qué juegas a ese juego?

— ¿Con quién juegas?

— ¿Con quién te gustaría jugar?

— ¿Cuándo juegas?

— ¿Dónde juegas?

— ¿Dónde te gustaría jugar?

— ¿Cómo juegas?

— ¿Cuánto tiempo juegas?

— ¿Ganar o perder es lo más importante del juego? ¿Por qué?

— ¿Has inventado algún juego?

— ¿Quién te ha enseñado los juegos que sabes?

— ¿Puedes jugar sin juguetes y divertirte? ¿A qué? ¿Con qué?

— ¿Juegas con tus padres? ¿Cuándo? ¿Dónde? ¿Por qué?

— ¿Juegas con tus amigos? ¿Cuándo? ¿Dónde? ¿Por qué?

— ¿Juegas con tus hermanos? ¿Cuándo? ¿Dónde? ¿Por qué?

### Objetivo general

Favorecer el desarrollo físico, psíquico, intelectual y social de los niños, niñas y adolescentes a través del juego y los juguetes.

### Objetivos específicos

*De Referidos a hechos, conceptos principios*

— Conocer las propiedades de los elementos naturales (agua, tierra, arena, fuego) a partir del descubrimiento que posibilita la actividad lúdica con los mismos

— Conocer las propiedades de los materiales del entorno (madera, papel, plástico, etc.)

— Conocer las posibilidades lúdicas de los objetos de uso cotidiano

*referidos a procedimientos*

— Iniciarse en los juegos de reglas

— Jugar en equipo

*referidos a actitudes, valores y normas*

— Saber disfrutar del juego sin juguetes comerciales

— Participar y relacionarse con los demás a través del juego

### Enlace con las áreas curriculares

Expresión verbal (vocabulario)

Expresión numérica (números)

Expresión corporal (psicomotricidad gruesa y fina, mímica...)

Expresión musical y rítmica

Veáse el cuadro de las páginas 22 y 23 en el que se concreta el enlace de esta actividad con el DCB de Educación Infantil (Ministerio de Educación y Ciencia, 1989).

### Descripción de la actividad

En la misma línea de potenciar los juegos tradicionales ya señalados en la actividad 1, se propone a los alumnos/as la práctica de algu-

nos de los que requieren objetos sencillos o de uso corriente, por ejemplo:

## **Nombre del juego    objeto**

*Las canicas o boliches*    canicas o boliches

*Las tavas*    tavas o piedras

*Tres en raya*    piedras

*Esconder el pañuelo*    cualquier cosa

*El tejo*    piedra

*Saltar la cuerda*    cuerda

*Peonza o trompo*    peonza o trompo

*Diábolo*    diábolo

*Aro*    aro

*Romper la olla*    olla

*Picar cromos*    cromos

## **Duración**

A criterio de los profesores y profesoras. Creemos que deben practicarse diariamente en Educación Infantil y que su duración y frecuencia pueden ir decreciendo como actividad con el maestro/a a medida que los dominan, ya que entonces los practican libremente con variantes a veces improvisadas.

## **Evaluación**

### *del alumnado*

— Interés, participación y entusiasmo en la actividad

— Orden, disciplina y organización

— Aptitudes, habilidades y destrezas

— Capacidad de expresión (verbal, gestual, corporal)

— Capacidad de iniciativa (modificación y ampliación de los propios juegos)

— Capacidad de socialización (analizando la aceptación social del niño: aislado, integrante, excluido, aceptado, violento, amistoso, dependiente de los demás...)

— Reacción ante los conflictos

### *del proceso*

— Motivación para las actividades

— Selección de los juegos de acuerdo con

los contenidos de ciclo, con la edad, interés y capacidades de los niños.

— Adecuación a los espacios y tiempos

— Colaboración con los padres u otros educadores

## **Variantes de la actividad**

Existen otras posibilidades de jugar con objetos según la imaginación del grupo clase. A título de ejemplo: Introducimos un objeto igual para cada niño o niña y, sin hacer ninguna propuesta, dejamos que descubra por sí mismo las características del objeto y su potencial lúdico.

### *Juegos con el agua*

En un recipiente lo más grande posible, lleno de agua, se introducen elementos del tipo: esponja, embudo, corcho, tubo, piedra... La actividad lúdica estriba en la observación, manipulación y experimentación de las posibilidades de estos cuerpos en y con el agua.

### *Juegos con la tierra y/o arena*

Basta con cubos, palas y/o elementos similares para que los niños/as manipulen, conozcan y disfruten jugando con estos elementos.

### *Juegos con fuego*

El conocimiento, observación y experimentación del fuego puede realizarse a través de velas, cerillas, bengalas y hogueras, iniciándose en el conocimiento de sus peligros y de sus posibilidades. Es obvio que este tipo de actividad se realizará con las debidas precauciones y bajo la estricta supervisión del educador.

*Ver cuadro de enlace con las áreas curriculares en páginas 57 y 58.*

## **Actividad 3. Fichero de juegos**

### **Edad o nivel**

Esta actividad puede ser válida durante toda la enseñanza obligatoria.

### **Preguntas generadoras de actividad**

— ¿A qué juegas?

— ¿Con quién juegas?

— ¿Dónde juegas?

— ¿Cómo juegas?

— ¿Te diviertes?

## Objetivos generales

— Fomentar el conocimiento amplio de juegos tradicionales y populares y sus variantes.

— Elaborar las fichas con claridad y orden.

## Objetivos específicos

*referidos a hechos, conceptos y principios*

— Describir y narrar los juegos tradicionales y sus variantes

*de procedimientos*

— Recopilar juegos tradicionales y sus variantes

*referidos a actitudes, valores y normas*

— Saber disfrutar del juego sin juguetes comerciales

## Enlace con las áreas curriculares

Esta actividad está vinculada a las áreas de lenguaje, empezando por la lengua materna, con el área de conocimiento del medio, específicamente con el folklore, costumbres y tradiciones, y con la de expresión plástica.

Veáse el cuadro de la página 26 en el que se concreta el enlace de esta actividad con el DCB de Educación Primaria (Ministerio de Educación y Ciencia, 1989)

## Recursos materiales y humanos

— Un fichero duradero y atractivo. Fichas estándar

## Descripción de la actividad

Realización de un fichero de clase con juegos. Para ello:

— Recopilación de juegos que los alumnos conozcan

— Recopilación de juegos utilizados o conocidos por alumnos de otras clases o hermanos

— Averiguación de juegos utilizados por padres, abuelos y personas de más edad

Construcción con estos datos de un fichero. En las primeras edades el maestro escribiera las fichas de los juegos y los niños las completarán con dibujos. A partir de la adquisición de la escritura los alumnos podrán confeccionarlas en su totalidad.

Si consideramos que este fichero forma parte del grupo clase y que éste se lo lleva consigo en cada promoción de curso, pronto los niños descubrirán la necesidad de una mayor información sobre los juegos que vayan recogiendo y aprendiendo. Será el momento de ampliar la ficha con otros datos, como por ejemplo: estación del año más apropiada, antigüedad del juego, fuente de información, etc.

Habrà que procurar evitar que los juegos sean tildados de niños o de niñas exclusivamente, haciendo reflexionar sobre lo absurdo del caso si ello se diera en la realidad. Estas fichas podrán estar redactadas individualmente o en grupo, y podrán contener algún dibujo.

Cuando el grupo clase concluya los estudios en el centro, el fichero puede donarse a la ludoteca de la propia escuela o del barrio .

Las actividades 1, 2 y 3 están directamente relacionadas entre sí.

## Duración

Toda la enseñanza obligatoria

## Evaluación

*del alumnado*

— Interés, participación y entusiasmo en la actividad

— Orden, disciplina y organización

— Aptitudes, habilidades y destrezas

— Capacidad de expresión (escrita y gráfica)

— Capacidad de trabajo en equipo

— Capacidad de iniciativa (introducción de variantes en los juegos)

*del proceso*

— Motivación para la actividad.

— Selección de los juegos de acuerdo con los contenidos de ciclo, con la edad, interés y capacidades de los niños (en las primeras edades).

— Adecuación de los materiales utilizados.

— Colaboración con los padres u otros educadores.

*Ver cuadro de enlace con las áreas curriculares en página 59.*

## Ficha básica

Nombre/s del juego .....

Número de participantes .....

Elementos necesarios .....

Lugar .....

Descripción o normas del juego .....

.....

.....

### Actividad 4. Fomento del juego en la escuela, en casa y en el barrio.

#### Edad o nivel

Esta actividad puede realizarse a partir del ciclo medio de Educación Primaria, pudiendo llevarse a cabo en otros cursos de la enseñanza obligatoria y postobligatoria en función de la profundidad del trabajo desarrollado.

#### Preguntas generadoras de actividad

- ¿Con qué juegos?
- ¿A qué podrías jugar?
- ¿Dónde juegas?
- ¿Dónde te gustaría jugar?
- ¿Cómo te gustaría que fuesen los espacios de juego?
- ¿Cuanto tiempo juegas? ¿Cada día? ¿Cada semana? ¿Cada mes?

#### Objetivos generales

Buscar nuevos espacios y adecuarlos para la práctica de los juegos

Incrementar el tiempo de juego

#### Objetivos específicos

*referidos a hechos, conceptos y principios*

— Conocer los espacios de la escuela y del barrio

— Conocer el tiempo destinado al juego

*de procedimiento*

— Observación de los espacios

— Diseño de propuestas concretas

*referidos a actitudes, valores y normas*

— Valorar la mejor utilización de los espacios

— Promover el uso público de los mismos

— Valorar la importancia del juego frente a otras actividades como ver la televisión, etc.

#### Enlace con las áreas curriculares

El área conocimiento del medio social y natural tiene una conexión directa en cuanto estudio del espacio y del entorno inmediato.

Tiene también una conexión con el área de matemáticas cuando se miden espacios y se calcula el coste de la optimización del espacio ciudadano.

La expresión, discusión y el redactado del informe corresponden al área de lenguaje.

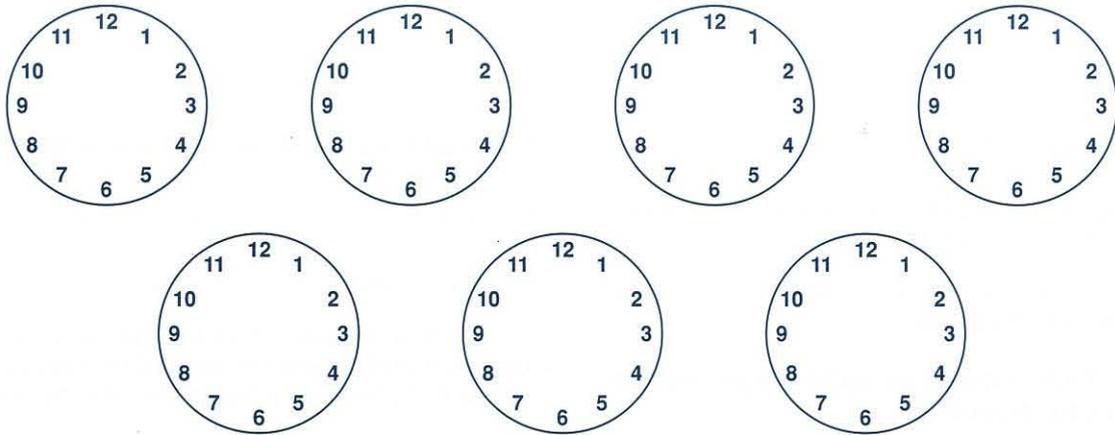
La realización de los correspondientes esquemas, maquetas y planos corresponde a las áreas de matemáticas, tecnología y plástica.

Veáse el cuadro de la página 30 en el que se concreta el enlace de esta actividad con el DCB de Educación Primaria (Ministerio de Educación y Ciencia, 1989).

#### Descripción de la actividad

*Primera fase.* A partir de la pregunta ¿Cuánto tiempo juegas? temporalización la propia actividad lúdica día a día y conocimiento del tiempo que dedicamos al juego cada semana, mes, observación de las posibles diferencias entre días y meses de vacaciones y lectivos...

Puede iniciarse esta actividad señalando el tiempo diario de juego a partir de la siguiente ficha



### *Mi tiempo de juego*

*Segunda fase.* Observar por grupos las distintas dependencias de la escuela, anotando las características específicas de cada una, los momentos de utilización y las horas en que no se utilizan.

Proponer juegos para cada uno de los espacios que se consideren adecuados para jugar, concretando la temporalización de los mismos dentro de los periodos de desocupación. Diseñar un plan (permiso a dirección) para su puesta en práctica.

Realización de olimpiadas de juegos en clase.

*Tercera fase.* Observar por grupos las plazas de juego, solares no urbanizados y otros espacios del barrio.

Hacer propuestas de mejora de cada uno de estos espacios: limpieza, papeleras, elementos de juego, etc., o de uno sólo de ellos (el más

factible), en profundidad, con la finalidad de presentarla al ayuntamiento del pueblo o barrio, ofreciendo la propia colaboración para llevarla a término en la realidad. Este último caso sería un proyecto muy adecuado para la Enseñanza Secundaria.

La siguiente ficha puede ser de utilidad para la recogida de datos en una investigación para conocer los hábitos de juego y ganar un espacio nuevo de juego en el barrio:

*Cuarta fase.* Analisis de la pregunta ¿A qué jugamos en casa? (ver ficha inferior)

### **Duración**

Teniendo en cuenta las modificaciones según la edad, interés y profundidad, debe pensarse, para la fase primera, en una sesión para plantear y organizar el trabajo en grupos, otra para recoger datos, y una más para discutir y elaborar las posibles propuestas de los grupos. Para la segunda fase, y a nivel de enseñanza secundaria, el proyecto podría durar todo el

¿A qué jugamos?

Localidad .....

Barrio .....

Calle o plaza .....

Fecha .....

Día de la semana .....

Hora .....

Número de personas que juegan .....

Juegos a los que están jugando (Indicando el número de niños o adultos que juegan a cada juego, los elementos necesarios, la edad y la forma de jugar) .....

.....

.....

Otros aspectos .....

curso, trabajándolo específicamente un mínimo de una sesión semanal.

## Evaluación

### del alumnado

- Motivación, interés e iniciativa en el despliegue de la actividad
- Número de espacios registrados para potenciar actividades lúdicas
- Pertinencia de los lugares registrados para los usos propuestos
- Saber adecuar los juegos a los espacios físicos
- Capacidad de organización y de trabajo en equipo
- Propuestas e informes

### del proceso

- Motivación para la actividad
- Colaboración con los padres y otros educadores
- Contactos con los representantes de la administración local.

Ver cuadro de enlace con las áreas curriculares en página 60.

## Actividad 5. Conocer y clasificar juguetes

### Edad y nivel

Desde la Educación Infantil hasta la Secundaria. La profundización gradual de esta actividad la hace pertinente en los distintos niveles.

### Preguntas generadoras de actividad

- ¿Qué tipos de juegos te gustan?
- ¿Tienes juguetes?
- ¿Piensas que los juguetes son peligrosos?
- ¿Qué juguetes prefieres?
- ¿Niños y niñas pueden jugar con los mismos juguetes? ¿Por qué?
- ¿Chicos y chicas deben jugar con los mismos juguetes? ¿Por qué?
- ¿Es bueno conocer el juguete antes de comprarlo?

(Nombres)	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
Tren							
Muñecas							
Coches							
Balón							

— ¿Los juguetes más caros son siempre los mejores? ¿Cómo lo sabes?

— ¿Los juguetes baratos tienen que ser malos y aburridos? ¿Por qué?

## Objetivos generales

Desarrollar la observación como medio para conocer las características de los juguetes

## Objetivos específicos

*referidos a hechos, conceptos y sistemas conceptuales*

— Conocer las propiedades de los materiales del entorno

— Conocer las ventajas y los inconvenientes de los juguetes tecnológicos

— Conocer las normas de calidad y seguridad de los juguetes

— Conocer el origen de las materias primas con las que están fabricados los juguetes

*de procedimientos*

— Clasificar juguetes aplicando criterios diferentes

*referidos a actitudes, valores y normas*

— Adquirir criterios que puedan mejorar la elección de un juguete

## Enlace con las áreas curriculares

La observación y la clasificación constituyen objetivos de procedimiento básicos de muchas de las áreas curriculares. Los contenidos que pueden estudiarse a través de esta actividad hacen que esté más relacionada con el área de conocimiento del medio social y natural, así como con las áreas instrumentales de expresión lingüística y expresión matemática (cuantificar pesos, tamaños, precios...).

Veáse el cuadro de la página 33 en el que se concreta el enlace de esta actividad con el DCB de Educación Primaria (Ministerio de Educación y Ciencia, 1989).

## Recursos materiales y humanos

— Recipientes para clasificar los juguetes

— Juguetes o materiales lúdicos, que han de traer los niños. En el caso de los alumnos del ciclo superior de primaria y los de secundaria podemos pedir que además traigan a clase

cualquier electrodoméstico estropeado (radio, TV, tocadiscos, etc).

## Descripción de la actividad

Se trata de pedir a los alumnos que traigan a clase juguetes para proceder a su clasificación. Los criterios de clasificación pueden ser primero generales:

— Tipo de juguete

— Lugar donde se juega

— Número de personas mínimo para jugar

— Tamaño del juguete, etc.

para pasar después a establecer criterios más directamente consumeristas:

— Material con el que está fabricado

— Tiempo de duración del juguete

— Si exige la compra de otros juguetes

— Si precisa de otros materiales de soporte

— Si tiene o no recomendaciones de uso

— Si funcionan con energía no animal

— Si su precio es o no superior a ..... ptas.

Variante: Se pueden clasificar los embalajes según la facilidad o dificultad de degradación del material.

## Duración

Es una actividad cíclica de duración variable dependiendo de la edad de los escolares, de la posibilidad de enlazarla con otras actividades, por ejemplo con las necesidades del taller de construcción y reparación de juguetes, con la actividad sobre compra, uso y reclamación, con la de seguridad de los juguetes, con la de comparación de juguetes, etc.

## Evaluación

*del alumnado*

— Participación en recoger y traer materiales a clase (Actitud)

— Que los clasifiquen adecuadamente según el criterio elegido (Conocimiento)

— Que sea ordenados y limpios (Hábitos)

*del proceso*

— Que haya motivado a los alumnos para la actividad

— Que haya buscado los recipientes adecuados para clasificar y guardar el material

— Que haya presentado y desarrollado la actividad en el momento oportuno

*Ver cuadro de enlace con las áreas curriculares en página 61.*

## Actividad 6. Taller de construcción y reparación de juguetes y juegos

### Edad y nivel

Realizar construcciones sencillas o pequeñas reparaciones puede hacerse en las primeras etapas educativas, pero la construcción de juguetes, a partir de un diseño y de un planteamiento más completo, es adecuado a partir del ciclo superior de la Educación Primaria y durante la Secundaria.

### Preguntas generadoras de actividad

- ¿Has construido alguna vez un juguete?
- ¿Has reparado alguna vez un juguete?
- ¿Has transformado alguna vez un juguete?
- ¿Qué juguetes prefieres?

### Objetivo general

Construir juegos y juguetes según diseño previo

### Objetivos específicos

*referidos a actitudes, valores y normas*

— Tener una actitud positiva hacia la creación de juegos y juguetes

— Encontrar satisfacción en la reutilización de materiales de desecho para jugar

— Preocuparse por reparar los juguetes estropeados

### Enlace con las áreas curriculares

El área de plástica en los primeros ciclos, pero especialmente el área de tecnología en los ciclos superiores, son las más indicadas para realizar esta actividad. Existe la posibilidad de construir juegos que desde el área de naturales permitan conocer y aplicar contenidos de esta

materia. Para su realización precisa de las áreas instrumentales: lenguaje y matemáticas, para la expresión y cuantificación del diseño, del juego o juguete, y el redactado de normas.

Veáse el cuadro de la página 36 en el que se concreta el enlace de esta actividad con el D.C.B. de Educación Primaria (Ministerio de Educación y Ciencia, 1989).

### Recursos materiales y humanos

1. Habilidades y conocimientos suficientes sobre electricidad, electrónica, aeromodelismo, confección de maquetas, etc., según el taller específico que se vaya a desarrollar. El maestro o maestra puede pedir la colaboración y nombrar monitor a uno o dos padres o madres que sean del oficio, o chicos/as ex-alumnos de la escuela preparados en estos campos y con conocimientos suficientes.

2. Instrumentos y herramientas adecuados y de buena calidad para poder trabajar y obtener buenos resultados.

### Descripción de la actividad

Construcción de juegos y juguetes entra en el planteamiento de la educación consumista en cuanto significa emplear materiales de desecho para su elaboración.

La actividad puede iniciarse de distintas maneras:

1. Planteamiento de qué juguete o juego puede hacerse con un determinado material de desecho o de bajo coste

2. Elaboración de un diseño del que se quiere hacer, y ejecutarlo, utilizando al máximo materiales de desecho o sin valor en el mercado de consumo.

3. Realización de una tómbola...

La actividad puede ser individual o colectiva. Es importante finalizar el trabajo iniciado para evitar la sensación de no utilidad y de despilfarro, que conllevaría el hecho de no terminarlo. Los trabajos realizados pueden formar parte de la ludoteca.

La actividad de reparación puede ser desarrollada por los alumnos mayores, y trabajar con los juguetes estropeados de las clases de otros niveles o de la ludoteca.

A partir de juguetes estropeados posible construcción de juguetes inventados. En el caso de que las reparaciones impliquen la compra

de material debe evaluarse si el gasto económico es adecuado.

## Duración

Sería óptimo que el taller se desarrollara a lo largo de todo el curso, dando utilidad a parte de los materiales recogidos y haciendo propuestas sobre las necesidades de búsqueda de nuevos materiales o juguetes rotos.

## Evaluación

### *del alumnado*

Según el tipo de taller en concreto valoraremos aspectos como por ejemplo:

- Interés y participación
- Imaginación y creatividad en el diseño
- Habilidad en la construcción
- Sentido del buen gusto, de la estética y de la belleza
- Posibilidad de juego con el juguete realizado
- Claridad y comprensión en el redactado de normas e instrucciones...

### *del proceso*

- Capacidad de motivación
- Capacidad de organización
- Habilidades y conocimientos específicos
- Instrumentos, utensilios y herramientas de trabajo
- Materiales utilizados
- Características del espacio destinado a taller

*Ver cuadro de enlace con las áreas curriculares en página 62.*

## Actividad 7. Visita a una ludoteca

### Edad y nivel

Válida para todas las edades, aunque el desarrollo concreto ha sido pensado para el ciclo medio de la Educación Primaria. Bastará cambiar el tipo de propuestas y el nivel de las mismas para que resulte adecuada a los alumnos de niveles superiores o inferiores.

## Preguntas generadoras de actividad

- ¿Los embalajes más vistosos y bonitos contienen siempre los mejores juguetes?
- ¿Niños y niñas deben jugar con los mismos juguetes? ¿Por qué?
- ¿Chicos y chicas pueden y deben jugar con los mismos juguetes? ¿Por qué?
- ¿Conviene conocer el juguete antes de comprarlo? ¿Por qué?
- ¿Los juguetes que no se anuncian son malos? ¿Por qué?
- ¿Los juguetes baratos tienen que ser malos y aburridos? ¿Por qué?
- ¿Qué ventajas tienen los juguetes públicos de la ludoteca?
- ¿Qué inconvenientes tienen los juguetes públicos?

## Objetivo general

Fomentar el uso y disfrute de los juguetes públicos a través de las ludotecas

## Objetivos específicos

*referidos a hechos, conceptos y sistemas conceptuales*

- Conocer juegos de reglas
- Iniciarse en el conocimiento de juegos de estrategia y simulación

*referidos a procedimientos*

- Buscar maneras de obtener y poder disfrutar de juguetes comerciales a nivel público o compartido
- Practicar juegos de reglas, estrategia y simulación

*referidos a actitudes, valores y normas*

- Ser capaz de disfrutar con los juguetes compartidos
- Ser consciente de la importancia del envase en la conservación de ciertos juguetes
- Ser capaz de interpretar la información de cajas y embalajes
- Valorar lo que es de todos y ser capaz de tratarlo adecuadamente

## Enlace con las áreas curriculares

**Dibujo.** Trazar los planos de la ludoteca visitada y los de una posible ludoteca en la escuela

**Matemáticas.** Cálculo del coste de una ludoteca de 300 juguetes y juegos, sin olvidar los gastos de mantenimiento y mejora.

Cálculo del coste de los juguetes de reyes de los niños de toda la clase, y de los de toda la escuela.

Estudio del espacio necesario para organizar una ludoteca en la escuela...

**Lengua.** Descripción de un juego. Redactado de reglas de un juego. Redactado de normas para el mejor funcionamiento de los objetos colectivos de la clase. Hacer un inventario de los juguetes que tenemos en casa y que no utilizamos. Hacer un informe en el que se explique lo que se necesita para montar una ludoteca.

Enlaza con otras actividades: *3. Fichero de juegos, 5. Clasificación de juguetes, 6. Taller de construcción y reparación de juguetes, 12. Análisis, compra y reclamación de juguetes.*

Veáse el cuadro de la página 39 en el que se concreta el enlace de esta actividad con el D.C.B. de Educación Primaria (Ministerio de Educación y Ciencia, 1989).

## Descripción de la actividad

Visita a una ludoteca

1. Se averiguan sus normas de funcionamiento

2. Se conocen algunos juegos de la ludoteca a partir de la observación de embalajes, cajas y contenidos

3. Se aprende a jugar con un juego a partir de la lectura de sus normas, de las explicaciones del o de la ludotecario/a y de la práctica de juego.

## Duración

De 1 a 4 días, dependiendo de la edad de los niños y niñas y de la preparación de la visita, así como de las actividades específicas en relación con las áreas curriculares. Cada maestro/a sabrá adecuar de forma individual la programación concreta, dentro del ciclo o del conjunto de toda la escuela.

## Evaluación

*del alumnado*

— Interés, entusiasmo y resultados: a) en el aprendizaje de nuevos juegos, b) en la idea de utilización compartida de juegos y juguetes, c) en buscar modos y maneras de colaborar con la ludoteca visitada u organizar una en la escuela, d) en los trabajos específicos relacionados con las áreas curriculares

*del proceso*

— Motivación sobre la necesidad de no despilfarrar

— Valorización del concepto de público o compartido

— Adecuación de los trabajos y proyectos al grupo clase y a las áreas curriculares

*Ver cuadro de enlace con las áreas curriculares en página 63.*

## Actividad 8. La producción de juguetes

### Edad y nivel

A partir de los 11 años y Educación Secundaria

### Preguntas generadoras de actividad

— ¿Qué preocupa, qué problemas tiene el fabricante de juguetes?

— ¿Qué preocupa, qué problemas tiene el artesano/a juguetero/a? ¿Son exactamente los mismos?

— ¿Cuáles son los objetivos del fabricante de juguetes?

— ¿Cuáles son los objetivos del artesano/a juguetero/a?

— ¿Cumplen sus productos las normas de seguridad? ¿Cómo las comprueban?

— ¿Cómo las podemos comprobar nosotros?

— ¿Son caros o baratos los juguetes de la fábrica? ¿Por qué?

— ¿Qué factores inciden en el precio?

— ¿Qué factores inciden en el precio para los del artesano/a juguetero/a?

— ¿Son exactamente los mismos? ¿Por qué?

— ¿La fábrica fabrica siempre los mismos juguetes?

— ¿Los responsables de la fábrica se preocupan por mejorar sus productos? ¿Por qué?

— ¿Qué pasará dentro de 5 años con esta fábrica, con sus obreros y obreras, sus máquinas, sus juguetes?

— ¿Cuál puede ser el futuro del artesano/a juguetero/a? ¿Por qué? ¿Hay otras alternativas?

## Objetivo general

Conocimiento del sector secundario a partir del estudio de un artesano juguetero y de una fábrica de juguetes.

## Objetivos específicos

*referidos a hechos, conceptos y sistemas conceptuales*

— Conocer las ventajas e inconvenientes de los juguetes tecnológicos

— Conocer las normas básicas de calidad y seguridad de los juguetes

*referidos a procedimientos*

— Comparación de procesos de fabricación, problemáticas y características

— Comparación de productos y sus características, de embalajes y sus características

*referidos a actitudes, valores y normas*

— Tener una actitud positiva hacia la creación de juegos y juguetes

— Tener un criterio a la hora de elegir un juguete

— Ser consciente de la importancia del envase en la conservación de ciertos juguetes

— Valorar la complementariedad de los distintos tipos de juguetes

## Contenidos

— Diseño de los juegos y juguetes

— Necesidad de investigación, modernización y especialización

— Fabricación: problemas de personas y de máquinas

— Supervivencia y expansión de la fábrica y del artesano en el futuro

— Competitividad local, nacional e internacional del juguete. Calidad, seguridad, garantía, precio.

— Venta en mercados locales y nacionales, exportación, productos importados competitivos...

## Enlace con las áreas curriculares

Se relaciona con el área de Lengua: entrevistas, diálogo, discusión, redactado de informes tras el análisis comparativo de los procesos de fabricación y de los productos obtenidos. Está relacionada con el área de *Matemáticas* en cuanto pueden estudiarse el número de juguetes producidos en un día, al año, necesidad de stock(s), regularidad o estacionalidad de la producción, etc. *Geografía, Historia y Ciencias Sociales*. Concepto del sector secundario. Tipos de producción. Evolución de los juguetes en función de la evolución de la propia sociedad.

Enlaza con otras actividades: 7. *Visita a una ludoteca*, 9. *Publicidad*, 11. *Seguridad de los juguetes*, 12. *Análisis, compra y reclamación*.

Veáse el cuadro de las páginas 42 y 43 en el que se concreta el enlace de esta actividad con el D.C.B. de Educación Secundaria Obligatoria (Ministerio de Educación y Ciencia, 1989).

## Descripción de la actividad

1. Preparación de la visita a un/a artesano/a juguetero/a, y a ser posible a una fábrica de juguetes

— Concretando lo que nos interesa aprender sobre producción

— Formulando las preguntas adecuadas sin olvidar aspectos cuantitativos

2. Realización de la visita y elaboración del estudio a partir de las diferentes fuentes de información

3. Taller de análisis comparativo:

— de los sistemas de producción

— de los productos y sus características

— de los acabados y sus características

4. Redactado de los informes en los que se incluirán aspectos históricos, el estado actual de los sistemas de producción y de los productos analizados y una reflexión sobre el futuro de los mismos.

## Duración

De 3 a 5 días. Según el número de visitas, información buscada y recogida, y profundidad de los trabajos.

## Evaluación

*del alumnado*

— Interés, participación y eficiencia en la organización y realización de las distintas fases de la actividad

*del proceso*

— Capacidad de motivar, orientar y ofrecer contactos adecuados, así como instrumentos oportunos para que puedan realizar las visitas y el trabajo con éxito.

*Ver cuadro de enlace con las áreas curriculares en páginas 64 y 65.*

## Actividad 9. La publicidad y los juguetes

### Edad y nivel

Óptima a partir de los 11 años y en la Secundaria, pero puede iniciarse en el ciclo inicial, adecuándola a las posibilidades e intereses de los niños/as.

### Preguntas generadoras de actividad

— ¿Los juguetes de los anuncios son buenos? ¿Por qué?

— ¿Los juguetes de los anuncios son malos? ¿Por qué?

— ¿Los juguetes que no se anuncian son malos o buenos? ¿Por qué?

— ¿Quién hace los anuncios?

— ¿Para qué se hacen?

— ¿Cuestan dinero los anuncios? ¿Quién lo paga?

— ¿Conviene conocer el juguete antes de comprarlo? ¿Por qué?

— ¿Qué criterios sigues a la hora de elegir un juguete?

### Objetivo específico

Saber que la publicidad busca la venta del

producto (juguete), es cara, la paga primero el propio fabricante e, indirectamente, el consumidor.

### Enlace con las áreas curriculares

El estudio de la publicidad afecta directamente las áreas de expresión lingüística (análisis del lenguaje publicitario, elaboración de una campaña publicitaria...) y expresión matemática (cálculo de tiempos, frecuencias, costes,...). Asimismo la publicidad como tal es objeto de estudio del área de música, expresión visual y plástica, en la medida en que se diseñen logotipos, letras, ...

Veáse el cuadro de las páginas 46 y 47 en el que se concreta el enlace de esta actividad con el D.C.B. de Educación Secundaria Obligatoria (Ministerio de Educación y Ciencia, 1989).

### Recursos humanos y materiales

Un aparato de televisión y un magnetoscopio. Catálogos de juguetes, "cartas a los reyes" elaboradas por grandes almacenes, etc.

### Descripción de la actividad

*A. Estudio y análisis de la publicidad de juguetes en la televisión.*

Esta actividad puede plantearse en primer lugar de forma general de manera que se registre el tipo de juguetes que se anuncian, las horas en que se emite la publicidad, si la publicidad se emite antes, después o entre algún programa determinado, a quién va dirigido (padres o hijos), si responde a alguna campaña (reyes, verano, etc.).

De entre todos los anuncios puede escogerse alguno de ellos para realizar su análisis, es entonces cuando habrá que observar:

— Si el anuncio informa sobre cómo es el juguete y cómo funciona.

— Si da información real sobre su precio

— Si indica alguna norma de seguridad que sea necesario conocer

Por otro lado deberá estudiarse el anuncio para poder determinar estrategias escondidas observando:

— Qué personajes hay en el anuncio y si éstos predisponen a algún tipo de discriminación o favorecen un rol social determinado.

— Qué importancia da a la música y si ésta es o no pegadiza

— Si predispone a una interpretación falsa de las posibilidades reales del juguete, etc.

El paso siguiente que podría hacerse para completar la actividad sería contrastar la publicidad de uno de los juguetes con el juguete real.

Las conclusiones sacadas de todo este proceso podrían aplicarse al diseño de una campaña publicitaria en torno al juego a nivel de escuela. Para ello deberían escogerse los juegos que se quiere promocionar, diseñar el tipo y las características del anuncio que los promocionan, el lugar donde serán colocados y la campaña que se llevará a cabo.

Esta actividad puede también realizarse a partir de muestras de la cada vez más extendida publicidad por catálogo y las “cartas” a los “Reyes”, elaboradas por grandes almacenes o comparando la publicidad de (juguetes en diferentes épocas del año, etc.

## Duración

La actividad puede plantearse como un trabajo puntual de clase, limitándose entonces a una o dos sesiones, o bien como un trabajo más amplio de grupo, en cuyo caso podrá requerir de uno a dos meses.

*Ver cuadro de enlace con las áreas curriculares en páginas 66 y 67.*

## Actividad 10. Estudio de la información de los embalajes

### Edad y nivel

Es una actividad puntual que puede integrarse ya en el ciclo medio de la Educación Primaria, pero puede constituir una actividad a realizar en profundidad en la Educación Secundaria.

### Preguntas generadoras de actividad

— ¿Es importante observar las informaciones del embalaje de los juguetes?

— ¿Los embalajes más vistosos y bonitos contienen siempre los mejores juguetes?

— ¿Crees que es importante el envase de los juguetes para guardarlos?

— ¿Conviene conocer un juguete antes de comprarlo? ¿Por qué?

### Objetivo general

Reconocer el embalaje como una fuente de información de las características del juguete

### Objetivos específicos

*referidos a hechos, conceptos y sistemas conceptuales*

— Conocer las principales indicaciones de seguridad y peligro de los juguetes en los embalajes

*referidos a procedimientos*

— Analizar y comprobar la información del embalaje con la realidad del juguete

*referidos a actitudes, valores y normas*

— Ser crítico y reflexivo ante la información de un embalaje

### Enlace con las áreas curriculares

Está relacionada especialmente con el lenguaje (redactado de normas y descripción del juego) y plástica (dibujo y gráficos informativos).

Enlaza con la actividad 7. *Visita a la ludoteca*, lugar en donde mejor se puede hacer la comprobación entre la información y la realidad.

No adjuntamos cuadro de enlace con las áreas curriculares porque serían repetitivos con los anteriores.

### Recursos humanos y materiales

Embalajes de distintos juguetes, ya sean de la propia casa o de la ludoteca.

### Descripción de la actividad

El embalaje de un juguete es muchas veces la causa que motiva la elección de una compra, y es además un elemento que puede favorecer la duración y el mantenimiento de un juguete. En esta actividad se trata de estudiar el embalaje en cuanto que éste es portador de información respecto de su contenido, observando:

— si la información es plástica o escrita

— si consta la marca o el nombre del fabricante a fin de tener la referencia ante una posible reclamación

— si existen indicaciones sobre las características del juego que especifiquen alguna norma de seguridad necesaria para la utilización, que limiten la edad, o que requieran la presencia de un adulto.

La actividad es más interesante si puede realizarse una comparación entre el contenido de la información y el del juego o juguete, ya que ello favorece que los alumnos consideren importante la necesidad de conocer el juguete antes de su compra. Asimismo se analizará la información que sobre el juego o juguete pueda existir en el interior: normas o reglas de juego, posible boleto para el caso de reclamación. Se analizará su claridad y suficiencia.

## Duración

Esta actividad puede realizarse en una sesión de forma puntual, como ejercicio de lectura de etiquetas, o bien puede durar más sesiones si se plantea incluida en una investigación más amplia.

## Actividad 11. La seguridad de los juguetes

### Edad y nivel

Se plantea como una actividad cíclica. En parte puede iniciarse a nivel oral en el ciclo inicial de Educación Primaria, y se llegará a progresivos niveles de profundización en la Educación Primaria y Secundaria.

### Preguntas generadoras de actividad

— ¿Has tenido alguna vez un accidente jugando?

— ¿Piensas que los juguetes pueden ser peligrosos? ¿Por qué? ¿Cuándo? ¿Cómo?

### Objetivo general

Conseguir la seguridad en los juegos y actividades lúdicas con o sin juguetes

### Objetivos específicos

*Referidos a hechos, conceptos y sistemas conceptuales*

— Conocer las causas más comunes de los accidentes en el juego con o sin juguetes

*referidos a procedimientos*

— Saber comprar un juguete considerando las medidas de seguridad como un dato importante a la hora de adquirirlo

*Referidos a actitudes, valores y normas*

— Ser prudente

— Evitar la violencia y la agresión en los juegos y actividades lúdicas

— Habitarse a la lectura de etiquetas como garantía de un buen uso del juguete

— Aceptar los límites del juego cuando éste hace sufrir a los otros compañeros o a la naturaleza

### Enlace con las áreas curriculares

Tiene relación con todas las áreas curriculares y adquiere una importancia significativa en las de ciencias sociales y naturales y tecnología.

Esta actividad enlaza directamente con la 6. Taller de construcción y reparación de juguetes y juegos, la 8. Producción de juguetes, y 12. Análisis, compra y reclamación de juguetes.

Enlaza así mismo con el monográfico Seguridad infantil.

### Recursos humanos y materiales

Un juego de química, un juego de construcción con piezas muy pequeñas, otro con piezas de mayor tamaño, un juego de herramientas, un tirachinas, patinete o monopatín, bicicleta, disfraces.

Conviene consultar el anexo sobre normas de seguridad en los juguetes.

### Descripción de la actividad

#### *Peligrosidad del juego*

A través de un diálogo en clase se hace una revisión de los accidentes que han sufrido los alumnos en relación al juego con o sin juguetes, solos o acompañados. Se analizan las causas y las consecuencias de los mismos. Se pretende que a través del análisis y discusión colectiva se descubra que las principales causas de accidentes con juguetes se deben a las deficiencias del juguete o al mal uso del mismo, mientras que en el caso de los accidentes sin juguetes las causas más importantes son: imprudencias, ejercicio de la violencia, jugar en lugares no apropiados, etc.

#### *Peligrosidad de los juguetes*

La actividad puede completarse presentando juguetes susceptibles de ser analizados desde el punto de vista de la seguridad (ver apartado de recursos). Los alumnos deberán clasificar estos juegos en orden a si son adecuados a todas las edades y si precisan tener en cuenta algunas normas en su uso. Para ello deberán considerar las etiquetas de los juguetes y las

normas de seguridad vigentes, que el profesor debería adecuar de forma que sean inteligibles para la edad de los alumnos.

El tema de la seguridad deberá tenerse en cuenta en todas las actividades lúdicas que realicen los alumnos (juegos en el patio, talleres de construcción y reparación de juguetes, etc. Los maestros deberán aprovechar los pequeños accidentes de juego como una enseñanza ocasional para que los alumnos reflexionen en torno al tema.

## Duración

En cada ocasión puede ser una actividad puntual, y, tal como se ha comentado anteriormente, deben aprovecharse las ocasiones favorables para introducir reflexiones en torno a la seguridad.

## Evaluación

*del alumnado*

Ejercicio de la violencia, imprudencia, jugar en lugares no apropiados y/o con objetos peligrosos.

*del proceso*

Comportamientos ejemplares, vigilancia de los niños en el recreo. Patios, elementos de juego en los patios, materiales lúdicos y escolares, herramientas e instrumentos de talleres y laboratorios y, por extensión, los equipamientos e instalaciones del centro. Separación de los espacios de juego en los patios o programar tiempos distintos para cada edad.

## Actividad 12. Análisis, compra y reclamación de juguetes

### Edad y nivel

El conjunto de la comunidad escolar.

A partir del Ciclo Medio de Educación Primaria, pudiendo realizarse con mayor profundidad a medida que los chicos/as avancen en el proceso de maduración y escolarización. Es también una actividad adecuada para realizar en las aulas de E.P.A.

### Preguntas generadoras de actividad

- ¿Eliges tú tus juguetes?
- ¿Qué criterios sigues a la hora de elegir un juguete?

— ¿Conviene conocer un juguete antes de comprarlo? ¿Por qué?

— ¿Los juguetes más caros son siempre los mejores? ¿Cómo lo sabes?

— ¿Los juguetes baratos tienen que ser malos y aburridos? ¿Por qué?

— ¿Cuánto valen tus juguetes?

— ¿Si quieres regalar un juguete a un niño o una niña, debes tener en cuenta su edad?

### Objetivo específico

Analizar distintos juguetes de un mismo tipo para comprar el más conveniente.

### Enlace con las áreas curriculares

Sociales, lenguaje y matemáticas

Esta actividad está relacionada con 7. *Visita a una ludoteca*, 9. *La publicidad y los juguetes*, 10. *Estudio de la información en los embalajes* y 11. *La seguridad y los juguetes*.

### Descripción de la actividad

La actividad consiste en plantear y realizar (simulada o no) la compra de un juguete.

Para poder realizarla debemos buscar información en la ludoteca, ya que en ella podemos encontrar una variedad de juguetes, y en una juguetería en donde encontraremos distintas marcas de un mismo tipo de juguetes y comprobar la viabilidad de los criterios decididos. Asimismo deberemos buscar información en las oficinas de las asociaciones de consumidores, en donde nos facilitarán criterios básicos sobre cómo realizar una buena compra y, en caso de necesidad, los mecanismos a seguir para efectuar la debida reclamación.

La primera decisión consiste en concretar la intención de la compra:

- Un regalo a un amigo de la misma edad
- Un regalo a una amiga ingresada en un hospital
- Un juguete o juego para nosotros

Elegida la opción de compra, ante posibles ofertas del mismo juguete se realizará una comparación de los productos, observando básicamente:

- La calidad de los materiales y el acabado
- El diseño: posibilidades de jugar y divertirse

- El grado de sofisticación
- El precio
- La exigencia o no de comprar complementos
- Si tiene garantía o forma de reclamación ante alguna anomalía
- Si hace referencia o no a algunas normas de seguridad o recomendaciones de uso
- Si contiene información sobre centros de reparación

Este análisis comparativo deberá finalizarse valorando la relación precio/calidad/posibilidades de juego de cada juguete.

### **Duración**

La actividad puede plantearse como un trabajo puntual de clase, limitándose entonces a una o dos sesiones.

## **Actividad 13. Organización de una fiesta de juegos**

### **Edad y nivel**

El conjunto de la comunidad escolar.

*Coordinación organizativa:* de entre los alumnos mayores, aquel grupo clase que esté más motivado por el tema o por la actividad en concreto.

Participación: todos los alumnos de la escuela

### **Objetivos específicos**

*referidos a procedimientos*

— Planificar la preparación de la fiesta de juegos:

- Distribuir las tareas
- Elaborar el presupuesto
- Adecuar los espacios

*de los padres y educadores*

— Jugar y pasar una velada agradable con sus hijos en la escuela

### **Descripción de la actividad**

La realización de esta actividad puede hacerse coincidir con el final del trabajo de este tema en la escuela. Incluyendo:

— Exposición de los trabajos realizados en torno al tema del juego y el juguete (ficheros, juguetes contruídos o reparados, murales...)

— Actividades de juego tradicional, con juegos y juguetes de diversos tipos. Una idea atractiva para la fiesta podría consistir en la organización y el diseño de una ginkana del juego, en la que las pruebas recogiesen actividades relacionadas con todos los tipos de juego y en la que los grupos de participantes incluyeran alumnos de todas las edades y padres.

— Y, en el supuesto de que sea posible, hacer coincidir este final de fiesta con la inauguración de una ludoteca de la escuela.

Por esto es importante la coordinación inter-ciclos dentro de la escuela y la participación de los padres y, opcionalmente, de otros educadores del tiempo libre y representantes de las organizaciones de consumidores y usuarios.

### **Duración**

La actividad puede plantearse en un día festivo para que puedan asistir los padres masivamente. La correcta preparación de esta actividad puede precisar de uno a tres meses, dependiendo de la frecuencia de la sesiones de trabajo específico.

### **Evaluación**

— Organización y coordinación de las distintas actividades

— Difusión de la información (evaluaremos a quien hemos informado, cuándo y cómo)

— Resultado de la fiesta de juegos

— Participación y colaboración de padres, entidades del barrio, organizaciones de consumidores, etc.:

- en la organización
- durante la fiesta

# 4.

**Coordinación  
con padres  
y otros educadores**



## 4. Coordinación con padres y otros educadores

En el caso de la educación consumerista sobre juego y juguete es particularmente necesaria la coordinación entre la familia y la escuela para alcanzar unos óptimos resultados.

Para conseguir la plena participación de los padres, en algunos casos habrá que organizar algunas actividades formativas que les conciencien sobre la importancia del juego en la vida de sus hijos, para que dispongan de criterios coherentes a la hora de comprar juguetes o elementos lúdicos y utilicen estos conceptos para enseñar a sus hijos a elegir de forma adecuada. Igualmente, para que comprendan las ventajas del juguete de uso público y participen en la creación de espacios de juego y ludotecas en el barrio o en la escuela.

El trabajo con los padres debe realizarse desde diversas perspectivas y según el nivel de conocimientos que los padres posean sobre el tema del juego y del juguete y según sean las posibilidades de participación que puedan ofrecer o quepa esperar.

Entre las múltiples actividades de padres que pueden organizarse desde la escuela a lo largo del curso escolar ofrecemos una propuesta concreta para que cada grupo de profesores/as la adecúe a su propia realidad:

### — Actividades del primer trimestre:

1. Reunión con los padres de nuestros alumnos para explicarles el trabajo que se realizará en la clase durante el año (tanto a nivel de alumnos como de padres).

Esta reunión se podría aprovechar para que un especialista diera una charla sobre el tema "importancia del juego y del juguete" o sobre "la ventajas de los juguetes públicos y posibilidades de organización de una ludoteca", por ejemplo.

2. Realización de una mesa redonda moderada por un especialista donde se trabajan temas como:

- Necesidad de juguetes en el juego del niño
- Adaptación del juguete a la edad del niño
- Número de juguetes
- Ventaja del juguete público colectivo

3. Realizar una encuesta a los padres sobre las siguientes cuestiones:

- ¿Qué criterios conviene tener a la hora de comprar los juguetes de nuestros hijos?
- La duración
- El precio
- El atractivo externo
- La propaganda
- Que sea seguro
- Otros
- El gusto de los hijos
- El gusto de los padres
- Que el juguete entretenga al niño
- Que el juguete sea educativo
- Que sea adecuado a la edad

4. Estudio de la valoración de los resultados de la encuesta, tomando conciencia colectiva de los criterios que tienen prioridad. Dada la proximidad de las fiestas navideñas y de reyes pueden ser útiles otras actividades que les permitan hacer una elección de los juguetes más adecuada y racional, sin sujetarse tanto a la influencia de la televisión y de otros medios de comunicación.

5. Análisis de la campaña de venta de juguetes de Navidad. Observación de diferentes anuncios de televisión y trabajo con los padres de aspectos como:

- A quién va dirigido el anuncio en relación al producto que quieren vender y a la hora de emisión del mismo.
- Estrategias de los anuncios: música, colores, ritmo, historia que cuentan, personajes que aparecen.
- Posible información sobre la seguridad del juguete y su precio.
- Recursos utilizados para atraer la atención de los niños.

6. Charla sobre las ventajas del juguete público y compartido. A partir de ella posible colaboración de los padres en la creación de un mercadillo para el "trueque" de juguetes con los niños.

### Segundo y tercer trimestres.

1. Creación de una comisión de padres para organizar una ludoteca en la escuela o en el barrio con monitores de tiempo libre y con responsables de instituciones que puedan colaborar en su puesta en marcha.

Los padres y algunos abuelos colaborarán puntualmente en actividades tales como organización de fiestas, ginkanas, talleres, etc. y no sólo en los aspectos organizativos, sino como monitores jugando con los chicos y chicas, enseñando sus juegos de infancia y como transmisores del folklore y cultura popular.

Trabajo de profesores y padres en contacto con los educadores del tiempo libre para ir desplegando los programas escolares en relación al juego y ocio fuera y dentro de la escuela.

Pensamos que todos estos educadores tienen asimismo el deber de concienciar a las entidades públicas de la importancia del juego y el ocio con la consiguiente provisión de espacios y recursos de juego, pasatiempo y deporte.

Los niños y jóvenes, y en parte los adultos, de uno y otro sexo, con o sin disfunciones, precisan de parques públicos, de ludotecas, de centros recreativos, de centros deportivos, etc., cercanos a su lugar de residencia. Es por ello que creemos que las instituciones públicas deben:

— Velar por el mantenimiento y la mejora de los espacios de juego y deporte públicos existentes.

— Potenciar y crear otros nuevos dentro de una planificación urbana coherente.

— Ayudar y subvencionar a los monitores y a las entidades privadas que desarrollan actividades lúdicas y deportivas para que organicen

y desarrollen sus actividades de forma educativa y para que los espacios y elementos que disponen sean estimuladores, higienicos y seguros.

## **Objetivos a desarrollar en el trabajo con los padres**

— Concienciar a los padres sobre la importancia del juego en la educación de sus hijos

— Observar el comportamiento de sus hijos mientras juegan

— Aumentar el tiempo de dedicación de sus hijos

— Disfrutar jugando con sus hijos

— Reducir el tiempo dedicado por los niños a ver la televisión.

— Tener criterios a la hora de elegir los juguetes de sus hijos

— Valorar el folklore y los juegos tradicionales

— Valorar los juguetes públicos y ayudar a encontrar fórmulas para que sus hijos puedan disfrutarlos sin que ellos tengan que comprarlos de forma directa

## **Objetivos a desarrollar con educadores del tiempo libre**

— Organización de una ludoteca y de talleres de juego.

# 5.

## **Pautas generales de evaluación**



## 5. Pautas generales de evaluación

### 5.1. Evaluación del proceso

Dentro de este apartado cabe evaluar:

— *Formación específica.* La preparación profesional del profesor derivada de su sensibilidad, su formación en educación consumerista y sus conocimientos sobre el tema de juego y el juguete.

— *Motivación.* El grado de motivación que el profesor ha sabido comunicar a los alumnos sobre el tema del juego y el consumo y sobre de cada una de las actividades desplegadas en torno al mismo.

— *Adecuación de los objetivos y contenidos de aprendizaje.* La pertinencia de los contenidos de conocimiento, de procedimiento y de valores establecidos por el profesor sobre cada actividad en relación a la edad, a los intereses y características de los alumnos.

— *Secuenciación e interrelación.* La adecuada secuenciación de las actividades propuestas en torno al juego y juguete y la interrelación de las mismas con otras áreas y contenidos de aprendizaje.

— *Espacio.* La previsión de los espacios adecuados para el despliegue de cada actividad programada.

— *Tiempo.* La previsión de una adecuada temporalización de las actividades desarrolladas.

— *Recursos.* La previsión anticipada de los recursos necesarios (materiales y humanos) para el desarrollo de las actividades. En este apartado podrá evaluarse los contactos establecidos con educadores de tiempo libre y otros agentes de la comunidad para potenciar el juego dentro y fuera de la escuela, así como con los responsables de instituciones y organizaciones de defensa del consumidor.

— *Coordinación con la familia.* La previsión del contacto con los padres para explicarles el programa de educación consumerista sobre juego y juguete y recabar su colaboración activa en el despliegue del mismo.

### 5.2. Evaluación del alumnado.

Entre los diversos aspectos a evaluar señalaremos el grado de incremento de conociemien-

tos, destrezas y habilidades y de actitudes obtenidas por los alumnos al finalizar el programa. Por ello deberemos partir de una evaluación inicial que nos facilite los datos de la situación de partida y que nos servirán para contrastar con los obtenidos al final del proceso.

#### 5.2.1. Evaluación de conocimientos adquiridos:

A) Valorar si tienen conocimiento de juegos tradicionales, de juegos de reglas, de juegos de inteligencia, atención, estrategia, y simulación, así como de actividades recreativas y de otras costumbres y tradiciones lúdicas propias de su entorno, así como de criterios para la compra de juguetes.

B) En torno a las áreas curriculares:

— *Lenguaje.* Ampliación de vocabulario oral y escrito, corrección terminológica y sintáctica en la redacción de fichas, recopilaciones, gráficos, murales, redactado de reglas de juego, informes y escritos diversos...

— *Plástica.* Conocimiento de las técnicas apropiadas en la confección de murales, gráficos, programas de fiestas, decorados y vestuarios para fiestas, confección de juguetes y juegos, diseño de logotipos...

— *Educación Física.* Conocimiento de las capacidades de juego del propio cuerpo, conocimiento de juegos, deportes y otras actividades lúdicas...

— *Ciencias Sociales.* Conocimientos sobre los elementos y las características del entorno social y natural...

— *Matemáticas.* Conocimiento de números y otros símbolos, medida de espacios y tiempos, cálculo de precios y confección de presupuestos, de nociones relacionadas con la geometría, de ordenaciones temporales, de aplicaciones sociales de las matemáticas...

#### 5.2.2. Evaluación de procedimientos, habilidades, estrategias y hábitos adquiridos:

A) *En torno al tema específico:*

Valorar si practica juegos simbólicos, motrices, de habilidad, de reglas, de estrategia, de simulación...

Su satisfacción y gusto en el desarrollo de las actividades.

Su observación de las pautas y normas en el juego.

Su observación de pautas y normas en la realización de las actividades (uso del material lúdico, uso del material escolar, presentación de trabajos, limpieza y ordenación del material una vez utilizado, orden en el desarrollo de la actividad..)

Su iniciativa personal (en la propuesta de nuevos juegos, en inventar variantes de juegos tradicionales, en la realización de proyectos de trabajo, en la búsqueda de soluciones a los problemas planteados...)

Si identifica lugares donde se puede jugar dentro y fuera de la escuela.

Si adecua los juegos a los espacios físicos.

Su habilidad en la reparación, diseño y construcción de juegos y juguetes.

*B) En torno a otras áreas curriculares:*

— *Lenguaje.* Habilidades de expresión para hablar, leer, y escribir. Identificación de señales comunicativas como gestos y entonaciones. Interpretación del significado de las informaciones. Invención de nuevos juegos o nuevas reglas.

— *Matemáticas.* Destreza de cálculo, habilidad para resolver problemas matemáticos, habilidad en los procedimientos de medida, etc.

— *Plástica.* Dominio de técnicas aplicadas a la expresión artística, como en dibujar, pintar... Habilidad motriz en el uso de instrumentos y material en general. Capacidad de nuevos diseños.

— *Educación física.* Control del cuerpo, posturas adecuadas,

— *Música.* Reproducción de sonidos, canciones, danzas...

— *Ciencias sociales y naturales.* Habilidad para observar, para recoger y sistematizar datos de las observaciones, capacidad de análisis y síntesis, etc., observación de relaciones, experimentación, constatación, colaboración en el mantenimiento de algunos elementos del medio natural, etc.

### 5.2.3. Evaluación de actitudes, valores y normas.

— Su motivación e interés (con su aporte de

material, ideas, tiempo dedicado, atención a las explicaciones de los adultos y compañeros...).

— Su iniciativa (en propuestas y proyectos de juego y trabajo...)

— Su sociabilidad (participación activa en las actividades de grupo como juegos, talleres, visitas, fiestas, exposiciones, recopilaciones; adaptación al grupo; relación afectiva con adultos y compañeros; esperar el turno para hablar o actuar;...)

— Su esfuerzo por vencer pequeñas dificultades.

— Su aceptación de los resultados de juego sin enfadarse.

— Si posee criterios a la hora de comprar juguetes o materiales lúdicos.

— Si procura reparar sus juguetes estropeados.

— Su prudencia ante los peligros originados en juegos y actividades lúdicas, en el uso de juguetes y materiales, en las salidas fuera de la escuela, frente a los peligros del entorno...

### 5.3. Evaluación dirigida al trabajo con los padres

— Asistencia a las reuniones.

— Colaboración activa en el programa sobre el juego en la escuela que se traduce en:

— Si estimulan el juego en casa.

— Si velan por la seguridad de sus hijos pequeños mientras juegan.

— Si juegan más con sus hijos.

— Si enseñan a sus hijos juegos tradicionales.

— Si ven menos la televisión.

— Si enseñan a sus hijos a compartir juguetes y materiales lúdicos.

— Si acompañan a sus hijos a las ludotecas.

— Si participan en el montaje de una ludoteca en la escuela o en el barrio.

— Si poseen criterios a la hora de comprar juguetes y materiales lúdicos.

— Si enseñan a sus hijos a comprar juguetes y materiales lúdicos.

— Si participan en la organización y montaje de fiestas y de actividades lúdicas en la escuela.



# **Algunas referencias documentales**



## 6. Algunas referencias documentales

ALASJARVI, Ulla. *El joc dramàtic*. Barcelona: Graó, 1986. 94 p.

AMADES, J. *Folklore de Catalunya*. (Vol.I Rondallística. Vol.II Cançoner). Barcelona : Selecta, 1974. (Biblioteca Perenne)

ACHON, Jordi. *El mecano y sus recursos pedagógicos*, Barcelona : Rosa Sensat, 1984. (Dossiers Rosa Sensat). 39 p.

ANTON, Montserrat. *Els jocs de sempre*. Barcelona : Reforma de la escuela, 1970. 75 p.

ARCE, Carlos de. *Juegue con sus hijos*. Barcelona : Martínez Roca, 1982

ARRANS BELTRAN, Emilio. *El juego escolar*. 405 juegos programados para la EGB. Madrid : Escuela española(

ASOCIACION ESPAÑOLA DE FABRICANTES DE JUGUETES. *Descubrir al niño, crear un juguete*, Madrid : AEFJ, s/d. 20 p.

BADIA, Dolores; VILA, Montserrat. *Jocs d'expressió oral i escrita*, Vic : Eumo, 1984. (Complements). 142 p.

BAIXES, Joan. *Jocs d'expressió*, Barcelona: EDB, 1966. (Esplai; 13 (Tiempo Libre))

BANDET, Jeanne; ABBADIE, M. *Cómo enseñar a través del juego*, Barcelona: Fontanella, 1975. (Educación; 17). 242 p

BANDET, Jeanne. *El niño y sus juguetes*, Madrid : Narcea , 1972 (Educación hoy)

BAYLE GABARRO, Fernando. *El juguete en la vida del niño*, Barcelona : Miguel Arimany, 1979. 89 p.

BIGAS, M.; CAMPS, A.; MILIAN, M. *Jocs d'expressió*, Barcelona: Teide, 1987. 63 p.

BLAZQUEZ, P. *Iniciación a los deportes de equipo*, Barcelona : Martínez Roca, 1986. 235 p.

BORJA, Maria de. *El juego infantil*. Organización de ludotecas, Vilasar de Mar : Oikos-Tau, 1980. 124 p.

BORJA, Maria de. *El juego como actividad educativa. Instruir deleitando*, Barcelona : Universitat de Barcelona, 1984. 191 p.

BORJA, Maria de. *Estudio para la implantación de una red de ludotecas*, Barcelona : Universitat de Barcelona, 1987. 112 p.

BORJA, Maria de. *Les ludoteques. Joguines i societat*, Barcelona : Rosa Sensat : Edicions 62, 1982. (Estudis; 17). 254 p.

BOULANGER, J. *Juegos fáciles para niños pequeños*, Barcelona : Vilamala, 1978

BOULANGER, J.; MAINE, M.C. *Juegos y actividades a la orilla del mar*, Barcelona : Vilamala, 1978

BOULCH, J.L. *La educación por el movimiento en la edad escolar*, Barcelona : Paidós, 1981

BRYAN, J.; CRATTY, *Juegos activos y didácticos*, Mexico : Pax, 1974. 184 p.

BURRIEL, J.C.; CARRANZA, M.; FLAQUE, L. *Cleóstenes de Samos. Els jocs olímpics*, Barcelona : Graó, 1986. (Biblioteca de clase). 59 p.

CAIATI, M.; DELAC, S.; MULER, A. *El juego libre en el jardín de infancia*, Barcelona : Ceac, 1986. (Educación y enseñanza preescolar). 158 p.

CAÑADELL, Rosa; GARCIA, Rosario. *El juego infantil en grupo*, Barcelona : ICE de la Universitat de Barcelona, 1978. (Documents; a.42). 64 p.

CLARET, M. *Jocs d'ahir i avui*, Barcelona : Joventut, 1983

COLAS, J. *Juga i aprèn. Història de Catalunya en jocs*, Barcelona: Generalitat de Catalunya, 1988. 82 p.

COLOMER, Jaume. *Fiesta y escuela. Recursos para las fiestas populares*, Barcelona: Graó, 1987. (El lápiz). 86 p.

*Cómo hacer juegos de acción*, Madrid: Pleasa, 1988

CORREDOR MATHEOS, J. *La juguina a Catalunya*, Barcelona : Edicions 62, 1981. 273 p.

CORTES, Lis; SANUY, C. *Enseñar a jugar. Juegos educativos para el desarrollo de la persona*, Madrid : Marsiega, 1986.

(Padres y educadores; 4). 62 p.

CURRAN, Susan; CURNOW, R. *Juegos, imágenes y sonidos*, Barcelona : Gili, 1985. 168 p.

CHANAN, Gabriel; FRANCIS, Hazel. *Juegos y deportes de los niños del mundo*, París : Unesco; Barcelona : Serbal, 1985. 128 p.

- DE CARLO, Nicola Alberto. *Juegos psicológicos*, Madrid : Pirámide, 1985. 183 p.
- DECROLY, Ovide; MONCHAMP, E. *El juego educativo: iniciación a la actividad intelectual y motriz*, Madrid : Morata, 1986
- DIENES, Z.P.; GOLDING, E.W. *Los primeros pasos en matemática 1: Lógica y juegos lógicos*, Barcelona : Teide, 1970. 142 p.
- ELKONIN, D.B. *Psicología del juego*, Madrid : Pablo del Río, 1980. 282 p.
- EQUIPO PEDAGOGICO ED. LABOR. *El taller de los experimentos*, Barcelona : Labor, 1985. (Labor Bolsillo Juvenil; 15)
- ERRAZUIZ, Pilar; MARTIN, Lilia. *Aprender jugando: preparación para la lectura y escritura*, Madrid : Cincel, 1989. (Temas de Preescolar). 115 p.
- FENOY, J.L.; ... (et al.). *Observació, elaboració i experimentació d'elements de joc a l'escola bressol*, Barcelona : PPU : Ajuntament de Barcelona, 1986. (Racó de recursos). 97 p.
- FERLA, V. Veleta. *Juegos de sombra*, Barcelona : EDB, 1983. (Tiempo Libre)
- FERNANDEZ, M. Luisa. *Com triar les joguines?*, Barcelona: Abacus, 1987. (Fitxes d'assessorament al consumidor). 13 fichas
- GONZALEZ MILLAN, Cristina. *Juegos y educación física*, Madrid : Alhambra, 1987. (Deporte y sociedad; 17). 126 p.
- GORRIS, J.M. *El juguete y el juego. Aproximación a la historia del juguete y a la psicología del juego*, Barcelona : Asance, 1976
- GOULART, Catherine. *Ideas para divertir a los niños*, Barcelona : Martínez Roca, 1987. 215 p.
- GUILLEMARD, G.; ... (et al.). *Las cuatro esquinas de los juegos*, Lleida : Deportiva Agonos, 1988. 177 p.
- GUILLEN, E. *Descansar, divertirse y formarse*, Barcelona : Vilamala, 1971
- GUITARD, Rosa M. *101 jocs no competetius*, Barcelona : Graó, 1984. (Instruments; 1). 80 p.
- GUZNER, L. *Setenta y dos juegos para jugar con el espacio y el tiempo*, Madrid : Popular, 1982
- HAGSTROM, Julie. *Juegos de viaje*, Barcelona : Ceac, 1987. (Educación y Enseñanza). 85 p.
- HEGELER, Sten. *Cómo elegir los juguetes*, Buenos Aires : Paidós, 1965
- HETZER, H. *El juego y los juguetes*, Buenos Aires : Kapelusz, 1978. (Biblioteca Cultura Pedagógica). 111 p.
- IMERDI, Andrea. *Érase una vez la gimnasia: Una experiencia de la actividad lúdico motora en la escuela primaria*, Barcelona : Gedisa, 1980. 224p.
- INSTITUT CATALA DEL CONSUM. *Les joguines*, Barcelona: Generalitat de Catalunya, 1989. (Què cal saber?). Opúsculo.
- INSTITUTO NACIONAL DEL CONSUMO. *ABC... de los juguetes*, Madrid: INC: Ministerio de Sanidad y Consumo, 1987. (ABC) 87p.
- KAMII, Constance; DE VRIES, Rehta. *Juegos colectivos en la primera enseñanza. Implicaciones de la teoría de Piaget*, Madrid : Visor, 1988. (Aprendizaje; 40). 322 p.
- LAGUIA, M. José; VIDAL, Cinta. *Rincones para la actividad en la escuela infantil (0-6 años)*, Barcelona : Graó, 1987. (El lápiz). 94 p.
- LANUZA, E.; PEREZ, C.; FERNANDO, V. *El juego popular aplicado a la educación*, Madrid : Cincel, 1980. (Biblioteca de Pedagogía y Educación). 116 p.
- LEIF, Joseph; BRUNELLE, Lucien. *La verdadera naturaleza del juego*, Buenos Aires : Kapelusz, 1978. (Biblioteca Cultura Pedagógica). 126 p.
- LIMBOS, Edouard. *Grandes juegos de interior*, Barcelona : Hogar del Libro, 1986. 128 p.
- LINAZA, Josetxu. *Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño*, Barcelona : Anthropos, 1987. 188 p.
- LOPEZ RODRIGUEZ, Pilar. *Una sociología del juego*, Madrid : Universidad Complutense, 1988
- LUCAS, C. *La capsula de joc*, Barcelona : Hogar del Libro, 1979. (Esplai; 25)
- MARTIN, Elena. *Los juegos de simulación en EGB y BUP*, Barcelona : UAB, 1982. (Monografías del ICE). 109 p.
- MARTIN GONZALEZ, A. *El mundo del juguete. Cómo elegir*, La Coruña : Adara, 1976
- MEDINA, A. *Juegos infantiles*, Madrid : Enosa, 1965

- MELENEZ-FAKOWSKI, Manuel M.; ENRIQUEZ, E. *Aprendiendo a jugar: el juego como medio didáctico en el aprendizaje de la técnica. 146 juegos dirigidos*, Madrid : Esteban Sanz Martínez, 1988. 288 p.
- MICHELET, André. *Los útiles de la infancia*, Barcelona : Herder, 1977
- MINISTERIO DE EDUCACION Y CIENCIA. *Diseño Curricular Base*. Madrid : MEC, 1989
- MINISTERIO DE SANIDAD Y CONSUMO. *La importancia del juego en la vida del niño*, Madrid : M. de Sanidad y Consumo, 1983
- MONTERO, F. Sierra Nevada. *Nuevos juegos*, Barcelona : EDB, 1983. (Tiempo Libre)
- MOOR, Paul. *El juego en educación*, Barcelona : Herder, 1987. (Biblioteca de Psicología; 10)
- NEWSON, J.; NEWSON, E. *Educación preescolar. Juguetes y objetos para jugar*, Barcelona : Ceac, 1986. 261 p.
- NIKITIN, B. *Juegos inteligentes. La construcción temprana de la mente a través del juego*, Madrid : Pablo del Río : Visor, 1988. (Aprendemos así; 38).164p.
- NOVEMBER, J. *Experiencias de juego con preescolares*, Madrid : Morata, 1983. 151 p.
- ODENA, Pepa. *Educació psicomotriu. Jocs al parvulari*, Barcelona : Rosa Sensat : Edicions 62, 1979
- ORLICK, Terry. *Juegos y deportes cooperativos: desafíos divertidos sin competición*, Madrid : Popular, 1986. (Papel de prueba).
- PATRONAT MUNICIPAL GUARDERIES. *L'aigua: recurs didàctic*, Barcelona : Ajuntament de Barcelona : Obra Social de la Caixa de Barcelona, 1987. (Apunts d'escola bressol; 4). 40 p.
- PAVEY, Don. *Juegos de expresión plástica*, Barcelona : Ceac, 1987. (Educación y Enseñanza). 203 p.
- POIRIER, Nina. *Cómo jugar a cocinar*, Barcelona : Vilamala, 1975
- POIRIER, Nina. *Cómo jugar cuando estoy en cama*, Barcelona : Vilamala, 1975
- POIRIER, Nina. *Cómo jugar los días de lluvia*. Barcelona : Vilamala, 1977
- POIRIER, Nina. *Cómo jugar sólo*, Barcelona : Vilamala, 1975
- POU, Antoni. *Jocs populars*, Ciutat de Mallorca : Bruño, 1979
- REYNAUD, T.; ... (et al.). *Juegos de interior*, Barcelona : Vilamala, 1980
- ROMARI, Arturo. *Juegos infantiles de Galicia*, Santiago de Compostela : Follas Novas, 1979
- SANUY, C.; CORTES, L. *Enseñar a jugar*, Madrid : Marsega, 1974
- SIGNORELLI, Maria. *Bim! Bum! Bam! Instrumentos musicales per fer a casa*, Madrid : Fuenteantigua, 1981
- SMOLL, M. *El niño actor y el juego libre de expresión*, Buenos Aires : Kapelusz, 1962
- SPENCER, Zane A. *150 juegos y actividades preescolares*, Barcelona : Ceac, 1984. (Educación y Enseñanza). 174 p.
- STEWART, George. *Juegos y programas educativos para Apple*, La Colina : McGraw-Hill, 1985
- TARIN, L. *Jocs a casa i al bosc*, Barcelona : Hogar del Libro, 1968. (Esplai)
- TOURTET, Lice. *Jugar, soñar y crear*, Madrid : Sociedad de Educación de Atenas, 1973
- TRIAS, Núria. *Juegos rítmicos, musicales, motrices. Ritmo y palabra*, Barcelona : Llongueras, 1986. 49 p.
- URLICH, H.D. *Iniciación tecnológica en el Jardín de Infantes en los primeros grados*, Buenos Aires : Kapelusz, 1982. 159 p.
- VALERI, M. Eulàlia. *Jocs amb música. Danses i jocs populars catalans*, Barcelona : Joventut, 1987. 30 p.
- VIAL, Jean. *Juego y educación: las ludotecas*, Madrid : Akal, 1988. (Akal Universitaria; 122). 143 p.
- VIGY, J. *Organización cooperativa de la clase. Talleres permanentes con niños de dos a siete años*, Madrid : Cincel, 1980
- VILAR, Mercè. *Jocs dansats. Temes d'infància de 0 a 6 anys*, Barcelona : Rosa Sensat, 1987. 64 p.
- VILLATORO, Vicenç. *Jocs d'ahir, d'avui i de sempre*, Terrassa : Omnium Cultural, 1977
- WOLFGANG, Charles H. *Cómo ayudar a los preescolares pasivos y agresivos mediante el juego*, Barcelona : Paidós (Paidós Educación; 51). 131 p.



Actividad 1. Jugamos con nuestro cuerpo.

Enlace con las áreas curriculares del Diseño Curricular Base (Educación Infantil)

Áreas curriculares	Hechos y conceptos	Procedimientos	Actitudes, valores y normas
<p><b>Área 1</b> Identidad y autonomía personal</p>	<p><b>Bloque 1.</b> 1.2.3. El cuerpo humano. Sensaciones y percepciones del propio cuerpo. Sentimientos y emociones del cuerpo. p.125.</p> <p><b>Bloque 2</b> 1.2.3. Movimientos, posturas del cuerpo. Desplazamientos en el espacio y en el tiempo.</p>	<p><b>Bloque 1</b> 2. Exploración e identificación del propio cuerpo... p. 126. 3. Utilización de los sentidos... p. 126.</p> <p><b>Bloque 2.</b> 2. Exploración de las posibilidades y limitaciones motrices del propio cuerpo... p. 127. 4. Coordinación y control dinámico general y específico... p. 127.</p>	<p><b>Bloque 1.</b> 2. Confianza en sus posibilidades y capacidad para realizar aquellas tareas y conductas que estén a su alcance. p. 127. 4. Actitud positiva ante las manifestaciones de afecto. p. 126.</p> <p><b>Bloque 2.</b> 1. Confianza en las propias posibilidades de acción. p. 127. 5. Aceptación de las reglas que rigen los juegos... p. 128. 6. Actitud de ayuda y cooperación con los compañeros... p. 128.</p> <p><b>Bloque 3.</b> 1. Iniciativa y autonomía en las tareas diarias p. 129.</p>
<p><b>Área 3</b> Comunicación y representación</p>	<p><b>Bloque 1.</b> 1. Leguaje oral y las necesidades y situaciones de comunicación más habituales... p. 179. 3. Textos orales de tradición cultural... p. 179.</p> <p><b>Bloque 4.</b> 3. Canciones del folklore... p. 183.</p>	<p><b>Bloque 1.</b> 1. Comprensión de las intenciones comunicativas de adultos y de otros niños en situaciones de juego... p. 179. 4. Evocación y relatos de hechos... p. 180. 5. Utilización de las normas que rigen el intercambio lingüístico: prestar atención, aguardar turno... p. 180. 6. Utilización de señales extralingüísticas (entonación..., expresión facial...) para atribuir y reforzar el significado de los mensajes... p. 180</p> <p><b>Bloque 4.</b> 2. Interpretación de estribillos, estrofas y canciones... p. 183. 5. Producción de sonidos y ritmos sencillos con el cuerpo. p. 183.</p>	<p><b>Bloque 1.</b> 2. Iniciativa e interés por participar en situaciones de comunicación oral... p. 180. 3. Interés y esfuerzo por mejorar las propias producciones lingüísticas. p. 180. 6. Interés por comprender e inventar expresiones utilizadas en situaciones de juego colectivo. (corros, comba...). p. 180. 7. Atención e interés hacia la tradición cultural. p. 180.</p>

Continúa en la página siguiente

Viene de la página anterior

Áreas curriculares	Hechos y conceptos	Procedimientos	Actitudes, valores y normas
<p>Área 3. Comunicación y representación.</p>	<p><b>Bloque 5.</b> 1. Control del cuerpo... 2. Posibilidades expresivas del propio cuerpo... p. 184.</p> <p><b>Bloque 6.</b> 2. Cuantificadores. p. 185. 3. El número. p. 186. 4. La medida. p. 186</p>	<p><b>Bloque 5.</b> 1. Descubrimiento y experimentación de los recursos básicos de expresión del propio cuerpo... p. 184. 2. Expresión de los propios sentimientos y emociones... p. 184. 3. Interpretación de nociones de direccionalidad... p. 184. 4. Desplazamientos por el espacio...p. 185. 5. Mantenimiento. del equilibrio... p. 185.</p> <p><b>Bloque 6.</b> 6. Comparación de distintos objetos en función de su cualidad. p. 186. 7. Aplicación del ordinal... p. 186. 12. Comparaciones (más largo que, más grande que...) p. 187 16. Situación y desplazamientos de objetos en relación a uno mismo... p. 187.</p>	<p><b>Bloque 5.</b> 2. Interés e iniciativas para participar en representaciones. p. 185.3. Gusto por la elaboración personal... p. 185.</p> <p><b>Bloque 6.</b> 4. Actitud de precisión y rigor en la descripción de situaciones, orientaciones y relaciones. p. 187.</p>

Actividad 2. Jugamos con objetos.

Enlace con las áreas curriculares del Diseño Curricular Base (Educación Infantil)

Áreas curriculares	Hechos y conceptos	Procedimientos	Actitudes, valores y normas
<p><b>Área 1</b> <b>Identidad y autonomía personal</b></p>	<p><b>Bloque 2.</b> 1. Movimientos y posturas del cuerpo: echado, sentado, de pie, en cuclillas... Caminar, marchar, correr, saltar, girar subir... p. 127.</p> <p><b>Bloque 3.</b> 2. Normas de relación y de convivencia... p. 128.</p>	<p><b>Bloque 2.</b> 5. Coordinación y control de habilidades manipulativas de carácter fino... p.127. 6. Utilización correcta de pequeños aparatos y objetos... p. 127. 7. Control de movimientos precisos en las actividades lúdicas... p. 127. 9. Situación y desplazamiento en el espacio real del niño en relación con los objetos y de los objetos en relación con el niño. p.128.</p> <p><b>Bloque 3.</b> 1. Regulación del propio comportamiento (esperar turnos, control de la agresividad)... p. 128. 3. Coordinación, cooperación, colaboración, con los iguales... p. 129. 4. Regulación de la propia conducta en función de las peticiones y explicaciones de otros niños. p. 129.</p>	<p><b>Bloque 2.</b> 2. Gusto por el ejercicio físico... p. 128. 3. Interés por la precisión de los movimientos... p. 128 4. Iniciativa por aprender habilidades nuevas... p. 128.</p> <p><b>Bloque 3.</b> 1. Iniciativa y autonomía en las tareas diarias p. 129.</p>
<p><b>Área 3</b> <b>Comunicación y representación</b></p>	<p><b>Bloque 1.</b> 1. Leguaje oral y las necesidades y situaciones de comunicación más habituales. p. 179. 3. Textos orales de tradición cultural... p. 183.</p> <p><b>Bloque 4.</b> Expresión musical. 3. Canciones del folklore. p. 183.</p>	<p><b>Bloque 1.</b> 1. Comprensión de las intenciones comunicativas de adultos y de otros niños en situaciones de juego... p. 179. 4. Evocación y relatos de hechos. p. 180. 5. Utilización de las normas que rigen el intercambio lingüístico: prestar atención, aguardar turno... p. 180. 6. Utilización de señales extralingüísticas (entonación, expresión facial...) para atribuir y reforzar el significado de los mensajes... p. 180.</p> <p><b>Bloque 4.</b> 2. Interpretación de estribillos, estrofas y canciones sencillos... p. 183. 5. Producción de sonidos y ritmos con el cuerpo... p. 183.</p>	<p><b>Bloque 1.</b> 2. Iniciativa e interés por participar en situaciones de comunicación oral... p. 180. 3. Interés y esfuerzo por mejorar las propias producciones lingüísticas. p. 180. 6. Interés por comprender e inventar expresiones utilizadas en situaciones de juego colectivo. (corros, comba) 7. Atención e interés hacia la tradición cultural. p. 181.</p>

Continúa en la página siguiente

Viene de la página anterior

Áreas curriculares	Hechos y conceptos	Procedimientos	Actitudes, valores y normas
<p>Área 3. Comunicación y representación.</p>	<p><b>Bloque 5.</b> 1. Control del cuerpo. 2. Posibilidades expresivas del propio cuerpo... p. 184.</p> <p><b>Bloque 6.</b> 1. Atributos, relaciones de objetos y colecciones. p. 185. 2. Cuantificadores. p. 186. 3. Número. p. 186. 4. Medida. p. 186 5. Formas... p. 186.</p>	<p><b>Bloque 5.</b> 1. Descubrimiento y experimentación de los recursos básicos de expresión del propio cuerpo... p. 184. 2. Expresión de los propios sentimientos y emociones... p. 184.     Interpretación de nociones de direccionalidad. p... 184. 4. Desplazamientos por el espacio... p. 185. 5. Mantenimiento. del equilibrio... p. 185.</p> <p><b>Bloque 6.</b> 2. Agrupación de objetos. p. 186. 6. Comparación (igual que, menos que, más que). p. 186. 7. Aplicación del ordinal. p. 186. 12. Comparaciones (más larga que, más grande que...). p. 187 16. Situación y desplazamientos de objetos en relación a uno mismo. p. 187.</p>	<p><b>Bloque 5.</b> 2. Interés e iniciativas para participar en representaciones. 3. Gusto por la elaboración personal. p. 185.</p> <p><b>Bloque 6.</b> 1. Gusto por la exploración de objetos... p. 187. 3. Curiosidad por descubrir la medida de algunos objetos... p. 187. 4. Actitud de precisión y rigor en la descripción de situaciones orientaciones y relaciones. p. 187.</p>

Actividad 3. Ficheros de juegos.

**Enlace con las áreas curriculares del Diseño Curricular Base (Educación Primaria)**

Áreas curriculares	Hechos conceptos y principios	Procedimientos	Actitudes, valores y normas
<b>Área 1. Conocimiento del medio</b>	<b>Bloque 6.</b> 4. El ocio y el tiempo libre. p. 120.	<b>Bloque 6.</b> 7. Planificación de actividades de ocio de forma autónoma y creativa. p. 121	<b>Bloque 6.</b> 7. Valoración del ocio como actividad humana con posibilidades creativas y de satisfacción personal. 121. 8. Participación en actividades lúdicas y de ocio que se organicen en su entorno. p. 121.
<b>Área 2. Educación artística</b>	<b>Bloque 2.</b> 2. Las técnicas y los materiales de la elaboración plástica (dibujo...). p. 175. 3. Los pasos del proceso de elaboración, planificación, realización y valoración. p. 175.	<b>Bloque 2.</b> 2. Planificación del proceso de elaboración de imágenes... p. 175. 3. Selección de materiales y técnicas para la realización de un producto artístico determinado. p. 175.	<b>Bloque 2.</b> 2. Confianza en las posibilidades de realización y ejecución artística y valoración de las producciones propias y de los otros. p. 176. 5. Tendencia a realizar apuntes y esbozos de las características de lo observado, preparatorios de la producción, a revisar lo que se realiza aportándolo progresivamente a las intenciones y a profundizar e insistir en los aspectos menos elaborados. p. 176.
<b>Área 3. Educación física</b>	<b>Bloque 5.</b> 1. Tipos de juegos. p. 234. 2. La regulación del juego: normas y reglamentos básicos. p. 234. 3. El juego como fenómeno social y cultural. Recursos para la práctica del juego y de las actividades deportivas en el entorno inmediato. Juegos populares y tradicionales. p. 234		<b>Bloque 5.</b> 2. Actitud de respeto a las normas y reglas del juego. p. 235.
<b>Área 4. Lengua y Literatura</b>	<b>Bloque 3.</b> 1. Necesidades de comunicación escrita... 2. Los medios en los que se presenta el lenguaje escrito... p. 281.  <b>Bloque 4.</b> 1. El texto escrito como fuente de diversión, placer y entretenimiento..., como fuente de información y como expresión de valores sociales y culturales. p. 283.	<b>Bloque 3.</b> 1. Interrelación entre los códigos oral y escrito... p. 282. 4. Producción de unidades con significado en situaciones de comunicación concretas... p. 282.  <b>Bloque 4.</b> 1. Comprensión de textos escritos. p. 283. 2. Resumen de las ideas fundamentales de textos escritos, estableciendo las relaciones entre ellos y respetando la secuencia narrativa. p. 284. 9. Utilización de la biblioteca... p. 284.	<b>Bloque 3.</b> 3. Valoración de las producciones escritas propias y ajenas... Claridad, orden, limpieza... p. 282.  <b>Bloque 4.</b> 2. Valoración del texto escrito como medio de diversión y entretenimiento y como medio de información y transmisión cultural. p. 285. 5. Aprecio por la calidad de los mensajes escritos, propios y ajenos (su coherencia, corrección y propiedad expresiva)... p. 285. 7. Interés por el uso de las bibliotecas y respeto de las normas que rigen su utilización. p. 285.

## Actividad 4. Fomento del juego en la escuela y en el barrio.

## Enlace con las áreas curriculares del Diseño Curricular Base (Educación Primaria)

Áreas curriculares	Hechos conceptos y principios	Procedimientos	Actitudes, valores y normas
<b>Área 1. Conocimiento del medio</b>	<p><b>Bloque 6.</b> 3. Los costes de producción. Los precios de los productos. p. 120. 4. El ocio y el tiempo libre. p. 120</p> <p><b>Bloque 8.</b> 2. Organizaciones sociales en las que participa el niño. El grupo de iguales y las reglas; los compañeros y los amigos. p. 124.</p>	<p><b>Bloque 6.</b> 7. Planificación de actividades de ocio de forma autónoma y creativa. p. 121.</p> <p><b>Bloque 8.</b> 1. Planificación y realización de entrevistas y cuestionarios para obtener información... p. 124.</p>	<p><b>Bloque 6.</b> 7. Valoración del ocio como actividad humana con posibilidades creativas y de satisfacción personal. p. 121. 8. Participación en actividades lúdicas y de ocio que se organicen en su entorno. p. 121.</p> <p><b>Bloque 8.</b> 4. Responsabilidad en el ejercicio de los derechos y los deberes que corresponden como miembro del grupo. ...p. 125. 6. Solidaridad y comprensión ante los problemas de los compañeros, vecinos y en general de los otros miembros del grupo. p. 125. 7. Valoración del diálogo como instrumento para solucionar los problemas de convivencia... p. 125.</p>
<b>Área 2. Educación artística</b>	<p><b>Bloque 1.</b> 2. Finalidades de la comunicación por imágenes: informativa, expresiva, comunicativa y estética. p. 173. Formas que adopta la comunicación por imágenes: bidimensionales, tridimensionales. p. 173.</p>		<p><b>Bloque 1.</b> 3. Tendencia a usar las imágenes para expresar sentimientos, vivencias o ideas o para reflejar la realidad que se observa. p. 175.</p>
<b>Área 6. Matemáticas</b>	<p><b>Bloque 2.</b> 1. Necesidades de funciones y medición. Reconocimiento e identificación de magnitudes. Comparación de magnitudes. p. 400. 3. Unidades de medida del sistema métrico decimal (longitud, superficie). p. 401.</p> <p><b>Bloque 3.</b> 3. La representación elemental del espacio. p. 403.</p>	<p><b>Bloque 2.</b> 1. Mediciones...Utilización de instrumentos de medida y de distintas estrategias para medir. p. 401. 4. Elaboración y utilización de estrategias personales para llevar a cabo estimaciones de medidas en situaciones naturales. 401. 5. Toma de decisiones sobre las unidades de medida más adecuadas en cada caso. p... 401</p> <p><b>Bloque 3.</b> 2. Elaboración y utilización de códigos para describir la situación de un objeto en el espacio. p. 403.</p>	<p><b>Bloque 2.</b> 1. Valoración de la importancia de las mediciones y estimaciones en la vida cotidiana. p. 402 2. Interés por utilizar con cuidado instrumentos de medida y emplear unidades adecuadas. p. 401 3. Gusto por la precisión apropiada en la realización de mediciones. p. 402. 5. Valoración del sistema métrico decimal como sistema de medida aceptado internacionalmente. p. 402.</p> <p><b>Bloque 3.</b> 1. Interés y gusto por la descripción precisa de situaciones utilizando el lenguaje geométrico básico. p. 403. 4. Precisión y cuidado en el uso de instrumentos de dibujo. p. 403.</p>

Actividad 5. Conocer y clasificar juguetes.

**Enlace con las áreas curriculares del Diseño Curricular Base (Educación Primaria)**

Áreas curriculares	Hechos conceptos y principios	Procedimientos	Actitudes, valores y normas
<b>Área 1. Conocimiento del medio</b>	<b>Bloque 5.</b> 1. Materiales y sustancias .origen y propiedades. p. 118. 4. Los usos de los materiales (y reciclaje). p. 118.	<b>Bloque 5.</b> 1. Identificación y clasificación de materiales de uso común por su origen, propiedades y aplicaciones. p. 119 2. Manipulación de materiales... p.119	<b>Bloque 5.</b> 2. Curiosidad por descubrir las propiedades y uso de los materiales y sustancias presentes en el entorno. p. 119.
<b>Área 4. Lengua y Literatura</b>	<b>Bloque 2.</b> 4. El lenguaje como instrumento "vivo" y cambiante de comunicación. p. 280.	<b>Bloque 2.</b> 4. Asociación de los textos orales con la propia experiencia y con el propio entorno social y cultural. p. 280.	<b>Bloque 2.</b> 1. Valoración del lenguaje como instrumento "vivo" y cambiante de comunicación... p. 280.
<b>Área 6. Matemáticas</b>	<b>Bloque 1.</b> 4. Correspondencias entre el lenguaje verbal, representación gráfica y notación numérica p. 398.	<b>Bloque 1.</b> 12. Decisión sobre la conveniencia o no de hacer cálculos exactos o aproximados en determinadas situaciones... p. 399. 17. Identificación de problemas de la vida cotidiana en las que intervienen una o varias de las cuatro operaciones... p. 399.	<b>Bloque 1.</b> 1. Curiosidad por indagar y explorar sobre el significado de los códigos numéricos... p. 400. 2. Sensibilidad e interés por las informaciones y mensajes de naturaleza numérica apreciando la utilidad de los números en la vida cotidiana. p. 400.

Actividad 6. Taller de construcción y reparación de juguetes.  
**Enlace con las áreas curriculares del Diseño Curricular Base (Educación Primaria)**

Áreas curriculares	Hechos, conceptos y principios	Procedimientos	Actitudes, valores y normas
<b>Área 2. Educación Artística</b>	<p><b>Bloque 2.</b> 3. Pasos del proceso de elaboración: planificación realización y valoración. p. 175.</p> <p><b>Bloque 3.</b> 2. Elementos básicos de la composición plástica y la forma: línea, color, textura, volumen. p. 177.</p>	<p><b>Bloque 2.</b> 7. Manipulación de materiales diversos... p. 175. 11. Diseño y realización de construcciones con materiales diversos. p. 176.</p> <p><b>Bloque 3.</b> 10. Construcción de objetos... p. 178.</p>	<p><b>Bloque 2.</b> 6. Esfuerzo por crear formas variadas... p. 176.</p> <p><b>Bloque 3.</b> 2. Curiosidad por conocer lo que otros han conseguido en la creación de formas nuevas... p.178.</p>
<b>Área 4. Lengua y Literatura</b>	<p><b>Bloque 4.</b> 3. Textos literarios y no literarios. p. 283.</p>	<p><b>Bloque 4.</b> 1. Comprensión de textos escritos. p. 283. 4. Comentario y juicio personal de los textos escritos, leídos. p. 284. 6. Producción de textos escritos... p. 284.</p>	<p><b>Bloque 4.</b> 2. Valoración del texto escrito como medio de diversión... p.285. 5. Aprecio por la calidad de los mensajes escritos... p. 285.</p>
<b>Área 6. Matemáticas</b>	<p><b>Bloque 1.</b> 4. Correspondencia entre lenguaje verbal, representación gráfica y notación numérica. p. 398.</p>	<p><b>Bloque 1.</b> 10. Explicación oral en el proceso seguido en la realización de cálculos y en la resolución de problemas numéricos. p. 399. 11. Representación matemática de una situación utilizando sucesivamente diferentes lenguajes y estableciendo correspondencias. p. 399. 17. Identificación de problemas de la vida cotidiana en los que intervienen una o varias de las cuatro operaciones operaciones... p. 399.</p>	<p><b>Bloque 1.</b> 6. Gusto por la presentación ordenada y clara de los cálculos y de sus resultados. p. 400. 7. Confianza y actitud crítica en el uso de la calculadora. p. 400.</p>

Actividad 7. Visita a una ludoteca.

**Enlace con las áreas curriculares del Diseño Curricular Base (Educación Primaria)**

Áreas curriculares	Hechos , conceptos y principios	Procedimientos	Actitudes, valores y normas
<b>Área 1. Conocimiento del Medio</b>	<b>Bloque 2.</b> 3. Organización del territorio. p. 113	<b>Bloque 2.</b> 2. Confección de maquetas, croquis y dibujos... p. 113.	<b>Bloque 2.</b> 4. Sensibilidad y gusto por la precisión. p... 114.
<b>Área 2. Educación Artística</b>	<b>Bloque 1.</b> 3. Formas que adopta la comunicación por imágenes, bidimensionales y tridimensionales. p. 173. 4. Medios de representación más habituales. Dibujo. p. 173.  <b>Bloque 2.</b> 1. Elaboración de imágenes como instrumento de comunicación. p. 175.	<b>Bloque 1.</b> 4. Interpretación de funciones informativas utilizadas en las imágenes... p. 174.  <b>Bloque 2.</b> 4. Organización del espacio de producción de imágenes. p. 175.	<b>Bloque 1.</b> 3. Tendencia a usar las imágenes... para reflejar la realidad que se observa. p. 174.  <b>Bloque 2.</b> 1. Satisfacción por realizar el proceso de producción... p. 176 2. Confianza en las posibilidades de realización... p. 176.
<b>Área 4. Lengua y Literatura</b>	<b>Bloque 1.</b> 1. Necesidades y situaciones de comunicación oral en el medio habitual. Características de la situación. intenciones comunicativas y formas adecuadas. p. 277.  <b>Bloque 3.</b> 1. Necesidades de comunicación escrita en diferentes situaciones. p. 281. 2. Los medios en que se representa el lenguaje escrito... p. 281. 3. Relaciones entre el código oral y el código escrito. p. 281.	<b>Bloque 1.</b> 4. Producción de textos referidos a distintas intenciones y situaciones comunicativas... Organización de ideas... Adecuación de las características formales a la situación concreta... Utilización de otros recursos expresivos... Utilización de un estilo personal. p. 278.  <b>Bloque 3.</b> 1. Interrelación entre los códigos oral y escrito. p. 282.	<b>Bloque 1.</b> 6. Aprecio por la calidad de los mensajes propios y ajenos:( Coherencia, corrección y propiedad expresiva). p. 279. 8. Sensibilidad hacia el aspecto lúdico y creativo del lenguaje oral. p. 279.  <b>Bloque 3.</b> 2. Valoración de los textos escritos como fuente de placer y diversión. p. 282. 3. Valoración de las producciones escritas propias y ajenas. p. 282. 6. Curiosidad e interés por los códigos escritos de otras lenguas.
<b>Área 6. Matemáticas</b>	<b>Bloque 1.</b> 3. Operaciones de suma , resta, multiplicación y división. p. 398. 4. Correspondencias entre lenguaje verbal, representación gráfica y notación numérica. p. 398.	<b>Bloque 1.</b> 6. Utilización del Sistema Monetario aplicando las equivalencias y operaciones correspondientes. p. 398. 9. Utilización de diferentes estrategias para resolver problemas numéricos y operatorios.p. 399. 13. Estimación del resultado de un cálculo y valoración de si una determinada respuesta numérica es o no razonable. p. 399. 18. Utilización de la calculadora de cuatro operaciones... p. 399	<b>Bloque 1.</b> 2. Sensibilidad e interés por las informaciones y mensajes de naturaleza numérica apreciando la utilidad de los números en la vida cotidiana. p. 400. 4. Tenacidad y perseverancia en la búsqueda de soluciones a un problema. p. 400. 6. Gusto por la presentación ordenada y clara de los cálculos y de sus resultados. p. 400. 7. Confianza y actitud crítica en el uso de la calculadora. p. 400.

Actividad 8. La producción de juguetes

Enlace con las áreas y bloques del Diseño Curricular Base (Educación Secundaria Obligatoria)

Áreas curriculares	Hechos, conceptos y principios	Procedimientos	Actitudes, valores y normas
<p><b>Área 4.</b> <b>Geografía</b> <b>Historia</b> <b>y</b> <b>Ciencias Sociales</b></p>	<p><b>Bloque 3.</b> 3. La industria y la explotación de materias primas y fuentes de energía... p. 299.</p> <p><b>Bloque 4.</b> 1. La diversidad de las actividades económicas incluidas en el sector terciario. p. 301.</p> <p><b>Bloque 9.</b> 1. Evolución a lo largo de la Historia de algún aspecto significativo de la vida humana... (por ejemplo: la vida cotidiana vista a través de su representación en los juguetes). p. 312.</p> <p><b>Bloque 13.</b> 1. Producción, distribución y consumo. p. 320. 5. Conflictos y tensiones en el mundo del trabajo. p. 321.</p>	<p><b>Bloque 3.</b> 1. Lectura, interpretación y elaboración de gráficos... referidos a actividades económicas y uso de los recursos naturales. p. 299. 3. Análisis y evaluación de problemas... relacionados con la localización de actividades económicas. p. 300.</p> <p><b>Bloque 4.</b> 1. Lectura, interpretación y elaboración de informes y gráficos... relacionados con la localización y evolución y distribución del sector terciario. p. 301.</p> <p><b>Bloque 9.</b> 3. Contrastación y síntesis de informaciones obtenidas a partir de fuentes diversas (documentos escritos, imágenes...). p. 312.</p> <p><b>Bloque 13.</b> 2. Utilización de los medios habituales... de acceso a la información económica laboral. p. 231. 3. Análisis de los distintos factores que intervienen en una situación económica determinada... p. 321</p>	<p><b>Bloque 3.</b> 1. Reconocimiento de carácter finito de los recursos naturales. p. 300.</p> <p><b>Bloque 4.</b> 2. Interés por conocer las razones de tipo tecnológico, político, económico, comercial y cultural que explican la división internacional del trabajo. p. 302.</p> <p><b>Bloque 9.</b> 3. Valoración del progreso experimentado por la humanidad en su conjunto atendiendo a diversos criterios... p. 313. 6. Reconocimiento y valoración crítica de los logros alcanzados por la humanidad en el transcurso de su historia... p. 313.</p> <p><b>Bloque 13.</b> 2. Actitud abierta ante el desarrollo y tecnológico y las innovaciones técnicas y valoración crítica de sus repercusiones sobre el mundo laboral. p. 322. 4. Actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas a través de la publicidad. p. 322.</p>
<p><b>Área 5.</b> <b>Lengua y Literatura</b></p>	<p><b>Bloque 1.</b> 2. Tipos y formas de discurso en la comunicación oral. Conversación, coloquio, debate, entrevista... p. 385.</p> <p><b>Bloque 2.</b> 2. Tipos y formas de discurso en la comunicación escrita. Los usos sociales de la lengua escrita: la carta, el informe... p. 387.</p>	<p><b>Bloque 1.</b> 1. Comprensión de diferentes tipos de textos orales. p. 386. 4. Producción de textos orales con distintas finalidades comunicativas. p. 386.</p> <p><b>Bloque 2.</b> 4. Preparación, realización y evaluación de diferentes tipos de textos escritos (informes...). p. 388. 9. Aprovechamiento de las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías para la producción y manipulación de textos. p. 389.</p>	<p><b>Bloque 1.</b> 2. Receptividad, interés y respeto por las opiniones ajenas expresadas a través del lenguaje oral. p. 386. 7. Actitud crítica ante temas y expresiones del lenguaje oral que denotan una discriminación social, sexual, racial, etc. p. 387.</p> <p><b>Bloque 2.</b> 1. Valoración del lenguaje escrito como instrumento para satisfacer una amplia gama de necesidades de comunicación. p. 389.</p>

Viene de la página anterior

Áreas curriculares	Hechos, conceptos y principios	Procedimientos	Actitudes, valores y normas
<b>Área 7. Matemáticas</b>	<b>Bloque 1</b> 1. Números enteros, naturales, decimales y fraccionarios. p. 502. 2. Las operaciones. p. 502. 5. Aproximación y estimación de cantidades. p. 502. 6. Algoritmos básicos e instrumentos de cálculo. Reglas de uso de la calculadora. p. 503	<b>Bloque 1</b> 4. Formulación oral de problemas numéricos... p. 504.	

Actividad 9. La publicidad y los juguetes.

Enlace con las áreas y bloques del Diseño Curricular Base (Educación Secundaria Obligatoria)

Áreas curriculares	Hechos, conceptos y principios	Procedimientos	Actitudes, valores y normas
<p><b>Área 3. Expresión visual y plástica</b></p>	<p><b>Bloque 2.</b> 1. Fundamentos de los distintos lenguajes (la publicidad). p. 250.</p> <p><b>Bloque 6.</b> 2. Relaciones de color. Armonía y contrastes. p. 256.</p> <p><b>Bloque 8.</b> 1. Organización de las formas en el campo visual: distribución de las causas en la composición. p. 258.</p>	<p><b>Bloque 2.</b> 6. Analizar el lenguaje de los anuncios teniendo en cuenta sus diferencias. p. 254.</p> <p><b>Bloque 6.</b> 2. Observar el color en la obra de arte, diseño, publicidad, señalización, etc. p. 256.</p> <p><b>Bloque 8.</b> 2. Componer utilizando las masas de forma equilibrada. p. 258.</p>	<p><b>Bloque 2.</b> 3. Actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas a través de la publicidad. p. 251</p> <p><b>Bloque 6.</b> 1. Valorar el color como elemento fundamental en la vida cotidiana. p. 256. 4. Superar estereotipos y convencionalismos referidos al empleo del color. p. 256.</p> <p><b>Bloque 8.</b> 1. Interés por conocer la organización interna de obras de carácter artístico.</p>
<p><b>Área 5. Lengua y Literatura</b></p>	<p><b>Bloque 1.</b> 2. Tipos y formas de discurso en la comunicación oral. La narración, la descripción, la exposición, la argumentación. Registros y usos del lenguaje oral... p. 385.</p> <p><b>Bloque 2.</b> 2. Tipos y formas de discurso en la comunicación escrita. Los usos sociales de la lengua escrita. p. 287</p> <p><b>Bloque 5.</b> 4. Lenguaje verbal y lenguaje de la imagen. ... p. 393. 5. Lenguaje verbal, lenguaje musical y lenguaje gestual... p. 393.</p>	<p><b>Bloque 1.</b> 4. Producción de textos orales con distintas finalidades comunicativas. p. 386.</p> <p><b>Bloque 2.</b> 2. Análisis de diferentes tipos de textos escritos... atendiendo a su intencionalidad comunicativa... p. 288. 4. Preparación, realización y evaluación de diferentes tipos de textos escritos... p. 288.</p> <p><b>Bloque 5.</b> 2. Interpretación de diferentes tipos de lenguaje en los que se combinan el lenguaje verbal con otros lenguajes no verbales. p. 293. 3. Manipulación de diferentes tipos de lenguajes no verbales... p. 293. 4. Producción de mensajes en los que se combinan el lenguaje verbal con otros lenguajes. p. 293.</p>	<p><b>Bloque 1.</b> 4. Intención, esfuerzo y autoexigencia en la elaboración rigurosa de las producciones orales propias. p. 287. 7. Actitud crítica ante temas y expresiones del lenguaje oral que denotan una discriminación social, racial, sexual, etc. p. 287.</p> <p><b>Bloque 2.</b> 5. Respeto hacia las convenciones de la norma escrita, valorando simultáneamente la potencialidad innovadora y creativa de su uso. p. 289. 7. Respeto e interés por las variantes idiomáticas y dialectales del lenguaje escrito. p. 289.</p> <p><b>Bloque 5.</b> 4. Recepción activa y actitud crítica ante los mensajes de los distintos medios de comunicación. p. 394. 6. Sensibilidad ante la posible manipulación con fines consumeristas de la publicidad, y ante la utilización en la misma de contenidos y formas que denota una discriminación social... p. 394.</p>

Viene de la página anterior

Áreas curriculares	Hechos, conceptos y principios	Procedimientos	Actitudes, valores y normas
<p><b>Área 7. Matemáticas</b></p>	<p><b>Bloque 2.</b> 1. Medición de magnitudes. La medida como información cuantitativa de tamaños y duraciones. p. 506. 3. La medida del tiempo. Operaciones con unidades de tiempo. p. 506.</p>	<p><b>Bloque 2.</b> Expresión de medidas efectuadas con la precisión exigida en cada caso... p. 507. 10. Planificación colectiva de tareas de medición previendo las necesidades materiales y humanas para llevarlas a cabo, el grado de precisión exigido, los instrumentos adecuados, la secuenciación de las operaciones de medida, el procesamiento de los datos y puesta en común. p. 508.</p>	<p><b>Bloque 2.</b> 1. Reconocimiento y valoración de la utilidad de la medida para transmitir informaciones precisas relativas al entorno. p. 508. 4. Incorporación al lenguaje cotidiano de los términos de medida para describir objetos, espacios y duraciones. p. 508. 5. Disposición favorable a realizar o estimar medidas de objetos, espacios y tiempos cuando la situación lo aconseje. p. 508.</p>
<p><b>Área 8. Música</b></p>	<p><b>Bloque 6.</b> 1. Sonido y música en los medios de comunicación. p. 574. 2. La música en los audiovisuales. La dependencia de la imagen. Tipos y funciones. p. 574.</p>	<p><b>Bloque 6.</b> 3. Análisis de la música grabada en relación con los lenguajes visuales. p. 575... 6. Indagación y debate acerca de la situación de la contaminación sonora del entorno. p. 575.</p>	<p><b>Bloque 76.</b> 2. Valoración de los mensajes sonoros y musicales emitidos por los distintos medios audiovisuales. p. 575.</p>





MINISTERIO DE SANIDAD Y CONSUMO  
Instituto Nacional del Consumo