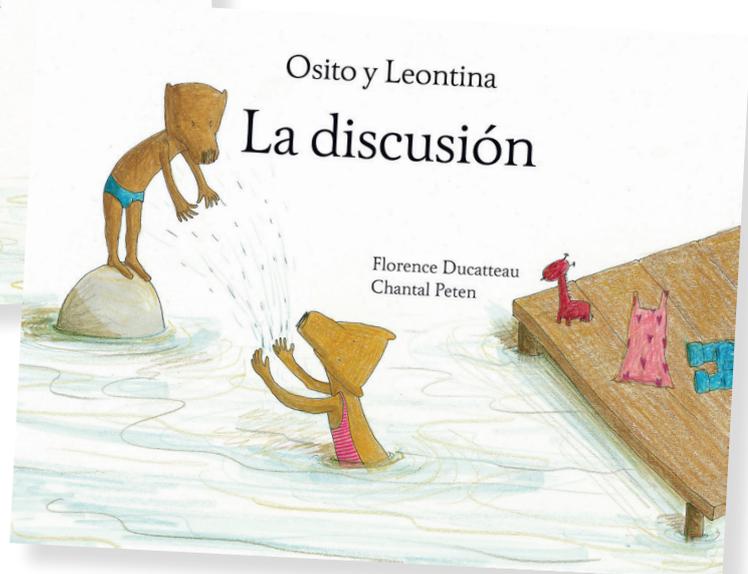
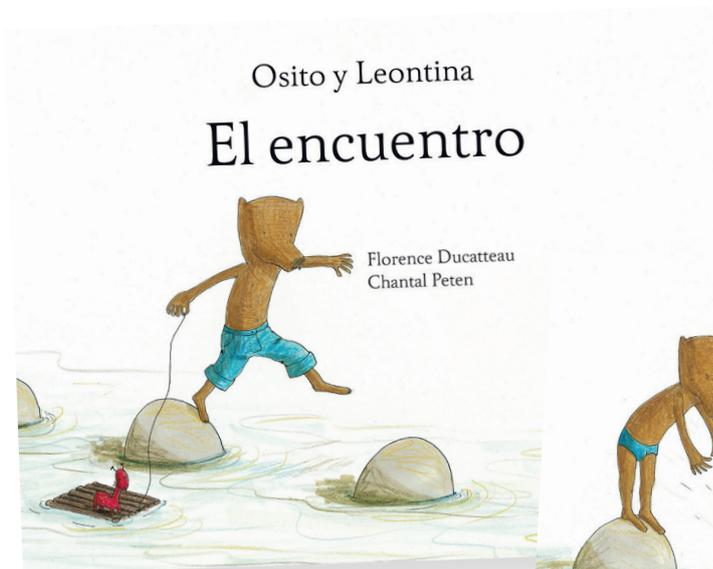


GUÍA

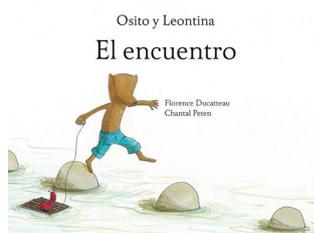
DIDÁCTICA

El encuentro *La discusión*



Autoría: Marta Costa
© Editorial Flamboyant

La colección **Osito y Leontina** aborda valores como la amistad y la necesidad de reflexionar sobre los estereotipos de género a través de dos sencillas historias y de sus protagonistas.



¿QUÉ SABEMOS? Antes de la lectura

Antes de leer los libros, analizad juntos las portadas y el título. Pedid a los alumnos que describan la ilustración y se animen a adivinar qué historia explicará cada cuento. Leed los nombres de los protagonistas y observad en la cubierta cómo son. ¿Nos da pistas de lo que pasará?

Comenzad por **El encuentro**, que es dónde se presentan los dos personajes.



LEEMOS Y MIRAMOS Durante la lectura

Leed en voz alta mostrando las ilustraciones a todo el grupo. Dramatizad el texto, exagerando las actitudes de los personajes, sobre todo las de Osito.

Prestad atención a los elementos que introducen a Leontina, la niña: color rosa, vestido rosa con corazones, etc., y los que acompañan a Osito, el niño: pantalones azules, caballo rojo. Observad la reacción del niño en las ilustraciones cuando se encuentra con la niña por primera vez: se comporta conforme a prejuicios (expresión enfadada y enfurruñada).

Podéis ir dinamizando la lectura con preguntas del tipo: ¿Cómo están los personajes en esta página? ¿Se les ve contentos? ¿Alguno de ellos está enfadado o incómodo?

El libro **El encuentro** acaba con una pregunta: ¿Vas a volver mañana? ¿Qué piensan que significa eso? ¿Osito tiene ganas de volver a jugar con Leontina? ¿Se lo ha pasado bien, a pesar de que pensaba que no le iba a gustar conocerla? ¿Piensan que ahora prefiere tener compañía o que estará mejor solo?

COMPARTIMOS Después de la lectura

Ambos libros os permitirán hablar sobre las propias experiencias y contrastarlas con lo que les pasa y sienten los personajes. Preguntad a los alumnos si les gusta jugar con sus amigos, si a veces se pelean y, si es así, cómo hacen las paces. Preguntadles también si les cuesta conocer a gente nueva, si son tímidos y a veces les da vergüenza hablar con niños o niñas que no conocen, etc.



Para poder trabajar los valores de la serie, os proponemos las siguientes actividades. Incluyen una ficha con información básica y una explicación con el desarrollo de la actividad.

LA AMISTAD ES UN REGALO

Edades	De 4 a 8 años
Materiales	Lista de refranes sobre la amistad Imágenes de obras de arte o fotografías donde esté representada la amistad Material para escribir y dibujar
Área de conocimiento	Descubrimiento de uno mismo y de los demás/ Descubrimiento del entorno / Comunicación y lenguajes / Lengua / Expresión artística
Objetivos	Hablar sobre el valor de la amistad. Reconocer las expresiones y los sentimientos que genera la amistad. Dibujarse en una situación de juego o de muestra de afecto y amistad.
Agrupación	Gran grupo e individualmente
Duración	Una sesión de trabajo (50 minutos)

Desarrollo

Para seguir ahondando en cómo viven los alumnos la amistad os proponemos tres recursos:

REFRANES POPULARES

Haced una lista de los refranes populares sobre la amistad más conocidos en vuestra zona y conversad sobre su significado. Aquí tenéis algunos de referencia:

- *A buen amigo buen abrigo.*
- *Amigo en la adversidad es amigo de verdad.*
- *Amigo por interés no dura porque no lo es.*
- *El espejo y la amistad siempre dicen la verdad.*
- *El que a buen árbol se arrima buena sombra le cobija.*
- *Hoy por ti, mañana por mí.*
- *Quien tiene un amigo tiene un tesoro.*

PINTAR LA AMISTAD

Mostrad imágenes de algunas representaciones artísticas sobre la amistad para que vean de qué manera cada artista ha querido representarla. A partir de las imágenes o fotografías, hablad entre todos de las diferentes maneras de mostrar nuestro aprecio y cariño a un amigo o amiga: dando un abrazo, un beso o una caricia, haciéndole reír, jugando juntos, etc.



¡NOS DIBUJAMOS!

Finalmente, igual que han hecho los artistas que habéis visto en la actividad anterior, cada uno va a representar la amistad y se va a dibujar a sí mismo con un amigo o amiga. Aprovechad para pensar pequeñas frases que se pueden decir a los amigos: me lo paso bien contigo, cuando estamos juntos estoy contento, a veces nos enfadamos, te quiero, me gusta leer cuentos juntos, etc. Pueden escoger una de las frases, la que más les represente, y escribirla al pie del dibujo.

¿ROSA O AZUL? ¿COSAS DE NIÑOS Y COSAS DE NIÑAS?

Edades	De 6 a 10 años
Materiales	Catálogos publicitarios de juguetes Catálogos publicitarios de ropa de bebé e infantil
Área de conocimiento	Lengua
Objetivos	Identificar los estereotipos de género en la publicidad. Reflexionar sobre juegos y juguetes de niño y de niña.
Agrupación	Gran grupo
Duración	Una sesión (50 minutos)

Desarrollo

En ambos libros, el personaje masculino se siente incómodo en algún momento cuando piensa que está a punto de hacer cosas de niñas. Se comporta de manera estereotipada en relación a su género; estereotipos que nuestra sociedad fomenta constantemente y que nos inculca desde muy pequeños. Os proponemos que, partiendo de la realidad, vuestro alumnado pueda reflexionar sobre ello.

Recopilad catálogos publicitarios de juguetes. Después de ojearlos, lanzad al grupo algunas preguntas para dirigir la conversación. Ejemplos:

- *¿Qué color predomina en la sección de muñecas?*
- *¿Cuántos niños aparecen en la sección de muñecas?*
- *¿Cuántas niñas aparecen en la sección de transportes?*
- *¿Cuántas niñas aparecen montando en moto?*
- *¿Hay motocicletas, bicicletas o patinetes idénticos, pero en dos colores: rosa y azul?*
- *¿De qué colores son las cocinitas?*
- *¿Cuántas veces aparecen niños y niñas jugando juntos?*

Podéis hacer un ejercicio similar con los catálogos de ropa:

- *¿De qué colores son las piezas de ropa para niña? ¿Y las de niño?*
- *¿Cómo es (colores, estampados, etc.), en general, la ropa de niña? ¿Y la de niño?*

Debatid sobre si piensan que hay juegos y juguetes de niños y juegos y juguetes de niñas. Deben desarrollar sus opiniones.

Se puede ampliar la actividad analizando también series de televisión, dibujos animados, superhéroes, material escolar (lápices, gomas, estuches...), etc.



—No quiero jugar a las cocinitas. ¡Es un juego de niñas!
—¿Y qué?