



## Objetivos

- Vincular la escultura con la experiencia personal: comprender que, si una mano lanza el móvil, la otra se abre a lo que nos aporta ilusión y bienestar.
- Reflexionar sobre el papel de los juguetes: recordar cómo aportaban (y aún aportan) juego simbólico, creatividad, manipulación manual y relaciones sociales.
- Recuperar la ilusión: pensar en la emoción de recibir un juguete en Navidad, Reyes o cumpleaños y compartirlo en el colegio.
- Romper prejuicios: desactivar la idea de que "a partir de cierta edad los juguetes ya no son para mí" y reivindicar que jugar sigue siendo valioso a los 9, 10, 11 o 12 años.
- Expresar la elección personal: imaginar qué juguete pondrían en la mano positiva de la escultura, la que simboliza lo que nos hace crecer.



## Recursos

- Papeles pequeños o tarjetas.
- Lápices o bolígrafos.
- Un espacio cómodo frente a la escultura, con tiempo suficiente para observarla en silencio.



## Desarrollo

1. Recordar la visita (5'): Se recuerda que la escultura mostraba una mano lanzando el móvil con cosas negativas, mientras el cuerpo se giraba hacia objetos de juego.
2. Conectar con recuerdos (5'): Conversación guiada:
3. ¿Qué juguete os hizo más ilusión recibir alguna vez?
4. ¿Cuál llevasteis al cole para enseñarlo a la vuelta de vacaciones?
5. ¿Con qué juego inventabais historias o compartíais con amigos/as o hermanos/as?
6. Romper el prejuicio (2'): A esta edad a veces se cree que "los juguetes son de pequeños". Se subraya que jugar nunca caduca: siempre aporta creatividad, compañía, diversión y aprendizaje.
7. Dibujo personal (20–25'): Cada alumno/a dibuja en la mano vacía de la escultura el juguete que más ilusión le hacía o le sigue haciendo. Puede ser un balón, muñeco, puzzle, construcción, juego de mesa, disfraz, instrumento, peluche, cometa...
8. Puesta en común (10'): Cada participante explica por qué eligió ese objeto y qué le aporta (ilusión, diversión, creatividad, relación, calma...).
9. Exposición colectiva: Los dibujos se reúnen en un mural con títulos posibles:
  - "Lo que ponemos en la otra mano"
  - "Nuestros juguetes favoritos"
  - "Jugar nos hace crecer".

### Diferencias por edad

- 9–10 años: suelen elegir juguetes concretos (pelotas, muñecos, Lego, peluches). Se les anima a explicar qué hacían con ellos.
- 11–12 años: pueden sentir reparo en admitirlo, pero muchos siguen disfrutando de juegos simbólicos o manuales. Aquí es clave normalizarlo y destacar lo que esos juegos aportaban y siguen aportando.
- 12–14 años: se les puede invitar a reflexionar sobre la evolución de sus juegos: de los juguetes más físicos y simbólicos de la infancia a los actuales (videojuegos, deportes, redes sociales) y lo que cada uno aporta o resta. Pueden plantear qué objeto alternativo pondrían en la mano de la escultura para simbolizar esa transición, e incluso acompañar el dibujo con un breve texto explicativo o un lema.

## Funciona porque...

- Refuerza la conexión con la escultura: de la mano que suelta el móvil a la mano que recibe lo positivo.
- Recupera la ilusión y el valor del juego en la memoria del alumnado.
- Rompe estereotipos y valida que jugar sigue siendo valioso a cualquier edad.
- Fomenta la creatividad y la socialización: cada dibujo refleja un interés personal, pero juntos forman un mosaico colectivo que celebra la diversidad.

