



TIENE QUE VER CON

La lectura de imágenes, la curiosidad, la investigación.

ES RECOMENDABLE PORQUE

Las imágenes tienen en estas edades un enorme poder de seducción y esto debe aprovecharse para poner al alcance de los niños libros en los que estas tengan una presencia relevante. Hay ilustraciones que se limitan a acompañar al texto para apoyar o reiterar sus mensajes. Otras asumen un mayor protagonismo y constituyen un elemento de la obra que ayuda a desarrollar la imaginación y el gusto, que aporta sensibilidad y que ofrece visiones explícitas o insinuadas del mundo. La buena ilustración exige un ejercicio de creación (al autor) y también de interpretación (al lector), algo que no ocurre en el caso de las imágenes más fáciles y estereotipadas que los niños suelen ver en televisión.

LIBRO SUGERIDO

SIETE RATONES CIEGOS Ed Young (Ekaré)

Siete ratones ciegos encuentran algo extraño en la laguna y deciden investigar. De uno en uno se aproximan para averiguar de qué se trata. La moraleja ratonil que encierra el álbum nos dice que, a la hora de juzgar, hay que conocer todos los hechos para opinar con sentido. Sobre el fondo negro de las páginas, que enfatiza la circunstancia de invidencia, destacan los colores de los ratones y un breve texto muy bien compaginado con la secuencia de la ilustración.



IDEAS PARA LEERLO JUNTOS

- » Leer el cuento en voz alta, para que el niño fije la atención sobre elementos estéticos como el fondo oscuro o los diferentes colores de los ratones.
- » Una vez leída la historia, iniciar un diálogo con el niño: ¿qué es lo que más te ha gustado?, ¿y lo que menos?, ¿cómo es que ven los ratones si son ciegos?, ¿por qué cada ratón ve una cosa diferente?, ¿nos ha pasado algo parecido alguna vez?, ¿conoces más cuentos de ratones?
- » En el cuento se juega con un número, ¿cuál es?, ¿por qué? Hablar de otros cuentos conocidos en los que ese número también sea significativo.

La trama ofrece muchas posibilidades para jugar con la imaginación y realizar actividades creativas. Por ejemplo:

- » Tapar los ojos con un pañuelo y jugar a adivinar objetos con las manos, por su olor, por el sonido que hacen, etc.
- » Jugar a tapar partes de la imagen con una cartulina e intentar adivinar de qué se trata.
- » Crear imágenes de animales fantásticos a partir de la combinación de dos diferentes: elefante y jirafa, león y cocodrilo... Se puede hacer a partir de fotografías o de ilustraciones recortadas en dos partes, o con una aplicación de dibujo. Completar cada una de las creaciones con una ficha, en la que figure el nombre asignado al animal creado, sus cualidades-poderes, su alimentación, el lugar en el que vive, etc.
- » Jugar a descubrir animales u objetos a través de sus sombras y siluetas. En estos enlaces se muestran animaciones creadas con sombras de manos: http://youtu.be/7cPUnON_uX8 <http://youtu.be/ivy420g616U>
- » Buscar parecidos y utilidades absurdas en objetos del entorno cotidiano: un cepillo de dientes para barrer; unas pinzas de ensalada como la boca de un monstruo...
- » Experimentar con el niño pintando sobre una cartulina negra con ceras blandas o tizas de colores.



ACTIVIDAD

Transformar un objeto cotidiano en algo diferente, jugando con la fantasía y sin poner límites a la imaginación.



MATERIALES

- » Tableta electrónica (opcional) + [app Faces IMakes \(Imagina Machine\)](#)
- » Objetos o fotografías de objetos, cajas...
- » Cartulinas y papeles.
- » Pegamento y tijeras.
- » Plastilina.
- » Cuerdas.
- » Cinta adhesiva.
- » Pegatinas y otros elementos de adorno (plumas, ojitos móviles adhesivos).
- » Rotuladores y pinturas.

PROCESO

- » Elegir un elemento cualquiera de la casa: una tapadera, una caja, una tijera, una naranja, un pimiento, una pelota, piezas de un juego de construcción...
- » Buscar un parecido del elemento elegido con otra cosa.
- » Transformarlo, añadiéndole los componentes que se os ocurran, en una cara divertida, un animal u otras creaciones.
- » Si disponéis de la tableta, con la app Face IMakes podéis experimentar con diferentes montajes, a partir de una foto del objeto y con los añadidos que ofrece la aplicación (partes de la cara, frutas, golosinas, etc.).

RECURSO INTERESANTE

ADIVINANZAS VISUALES

Una colección de originales y sorprendentes [acertijos gráficos](#).



OTRAS LECTURAS

Libros

- [¿Dos ojos?](#)
- [¿Qué es ¿ Qué son?](#)
- [¡Oh!](#)
- [¿De quién es esa sombra?](#)

Apps

- [DisMonster ¡Atrapa la sombra!](#)
- [Shadowmatic](#)

