



# ¡A JUGAR!

## TIENE QUE VER CON

El juego, los personajes, la identificación, la imitación.

## ES RECOMENDABLE PORQUE

El juego llena la vida de los bebés. El contacto con el mundo exterior, la comunicación con el adulto y los aprendizajes se realizan en clave de juego. Para él, jugar con el cuerpo, con los gestos, con las palabras, con los sonidos, con objetos, etc., es necesario y beneficioso. Favorece la creatividad, el desarrollo motor y el afectivo. En muchos libros los personajes aparecen rodeados de juguetes; en otros estos últimos son los protagonistas. El niño puede participar activamente nombrando los que le son familiares o reconociendo algunos juegos. Es probable que se identifique con los protagonistas, que aparecen en actitudes similares a las que él adopta cuando juega.

## LIBRO SUGERIDO

**DE PASEO** Estrella Ortiz y Paloma Valdivia (La Fragatina)

Pequeño álbum editado en resistente cartóné, muy adecuado para su manejo por primeros lectores. Recrea el popular juego de falda “al paso, al trote, al galope”, con animales que se mueven al ritmo de un sencillo texto rimado. Un relato muy musical basado en la repetición, que permite a los bebés anticiparse a las sencillas acciones. Las ilustraciones, muy vistosas y llenas de color, contienen simpáticos detalles que incrementan el tono lúdico de la propuesta.



## IDEAS PARA LEERLO JUNTOS

- » Crear un movimiento con sonido para acompañar cada ritmo: al paso (chasquido de pulgares), al trote (palmadas), al galope (golpes con los pies en el suelo).
- » Poner al bebé en el regazo y hacer que bote incrementando el ritmo del movimiento.
- » Acompañar la aparición de cada animal con un movimiento que lo identifique: al pato moviendo los brazos como si fueran alas, al gato a cuatro patas gateando.
- » Animar al niño a imitar los movimientos andarines de los simpáticos protagonistas.
- » Invitar al niño a imitar los sonidos de cada animal.
- » Nombrar cada animal y pedir al niño que lo vaya señalando con el dedo.
- » Jugar con los mayores a adivinar de qué animal se trata: dibujar una parte del animal para que digan cuál es, mencionen una característica física...
- » En el cuento aparecen animales poco comunes como el bisonte o el colibrí. Hacer preguntas y relacionarlos con los que ellos conocen: bisonte / toro, colibrí / pájaro.



# ¡A JUGAR!

## ACTIVIDAD

Realización de una pequeña marioneta (para dedo o eje-palito) de un animal (puede ser uno de los que aparecen en el cuento). Se parte de una figura geométrica básica: un rectángulo.



## MATERIALES

- » Goma-eva de varios colores o cartulinas de colores.
- » Tijeras.
- » Pegamento.
- » Ojitos adhesivos (mejor de los de tipo móvil).
- » Plumitas de colores y otros adornos.

## PROCESO

- » Recortar un rectángulo de goma-eva (4x8 cm) de color adecuado al animal elegido.
- » Doblar sobre sí mismo y graparlo por los laterales dando la forma base del animal. Dejar un lado hueco para introducir los dedos o el palito-soporte.
- » Recortar en goma-eva, cartulina y/o papel los elementos a añadir, que dependerán del animal concreto (hocicos, orejas, alas, rabos, bigotes...).
- » Pegar los elementos en la forma base.



## RECURSO INTERESANTE

### Aplicación DRAWNIMAL (Yatatoy)

Para familiarizar a los niños con las letras del abecedario. Propone jugar dibujando las partes más típicas de varios animales a partir de una forma básica, que es la de la propia tableta o teléfono: un rectángulo.

<http://www.yatatoy.com/drawnimal/>



## RECURSO INTERESANTE

### GUÍA DE APLICACIONES

Un sitio para estar al día sobre apps para niños.

<http://generacionapps.com>



## OTRAS LECTURAS

### Libros

[¿Entonces?](#)

[Pingüino](#)

[Oso y pelota](#)

[Hola Tilly](#)

### Apps

[Miximal](#)

[Mi pequeña oruga glotona](#)

