



**My DOUGH
CREATIONS**



Con el material contenido en la caja se pueden crear muchos animales, combinando de forma original la pasta moldeable de colores con piezas perfiladas de cartón. Los sujetos creados pueden emplearse sobre el puzle-escenario en un auténtico play-set.

El material es eficaz porque ayuda a los niños a desarrollar la sensibilidad táctil, la motricidad, la observación, la imaginación y el pensamiento creativo. Además, el material no está organizado de manera estructurada, sino que se presta a creaciones e inventos cada vez nuevos. De hecho, las piezas perfiladas pueden emplearse con la pasta moldeable también de formas insólitas y diferentes, creando personajes y animales fantásticos.

Vamos a preparar el material

Después de montar con los niños el puzle-escenario, podemos proporcionar las piezas perfiladas para crear los sujetos con la pasta moldeable. Antes de dejar jugar a los niños libremente, recomendamos a los progenitores que faciliten las actividades de manipulación ayudando a los niños en la actividad de colocación de los materiales, sobre todo de las piezas de cartón, según el sujeto o el animal al que pertenecen. Los niños muy pequeños buscan espontáneamente organizar la realidad circunstante de manera lógica y siguiendo criterios de semejanza y uniformidad, por lo que podría ocurrir que, sin problemas, fuesen capaces de colocar el material contenido en la caja de forma totalmente espontánea.

Sin embargo, puede ser difícil, para un niño de 3-4 años, reconocer la pertenencia de una pieza de cartón a un determinado animal o sujeto. Por lo tanto, si fuera necesario, podemos realizar esta actividad junto a ellos, favoreciendo el reconocimiento de la pertenencia de una pieza a un animal o a otro (los ayudarán el color y la forma de las piezas).



Para sostenerlos en la realización de la tarea, también podemos mostrarle las imágenes reproducidas en la caja y llamar la atención de los niños sobre los detalles, que después podrán buscar en las piezas perfiladas proporcionadas.

En cualquier caso, a continuación, detallamos la lista de los sujetos y de los animales y el número de piezas que los componen (excluida la pasta moldeable).

Elementos del escenario:

- 3 casas • 1 fuente • 1 barquito • 6 ruedas (3 parejas) • 1 valla
- 2 setos • 4 árboles • 4 circulitos • 7 triángulos

Animales

- Mariquita (cabeza, alas) • Abeja (cabeza, alas)
- Oruga (cabeza, patas, ala) • Pez (cabeza, cola, aleta)
- Pato (cabeza, patas, ala) • Caballo rodado (cabeza, patas, cola)
- Cocodrilo (cabeza, patas, cola) • Tortuga (cabeza, patas)
- Rana (cabeza, patas) • Jirafa (cabeza, patas)
- Perro (cabeza, patas, cola) • Gato (cabeza, patas, cola)
- Tigre (cabeza, patas, cola) • León (cabeza, patas, cola)
- Leopardo (cabeza, patas, cola)



Vamos a construir un animal

Les mostramos a los niños cómo se puede crear un animal, por ejemplo, la jirafa. Cogemos la pasta moldeable del color correspondiente (amarillo) y formamos una bolita de forma ovalada que será el cuerpo del animal. Recordemos siempre pronunciar cada vez los nombres de las partes del cuerpo del animal. Entonces cogemos la cabeza con su largo cuello y la fijamos en un extremo de la bolita. Después colocamos las patas, dos de un lado y dos del otro. Por última, colocamos la cola.

Al finalizar el trabajo recordemos pronunciar en voz alta el nombre del animal. Entonces animaremos a los niños a hacer lo mismo, guiándolos en la búsqueda de los diferentes componentes, pero sin sustituirnos a ellos en las acciones.

Hacemos que también monten los elementos del escenario, como las casitas, los árboles, la fuente. En este caso, la plastilina actúa como sujeción o base para mantener de pie las estructuras de cartón. Dejaremos a los niños libre de crear y, si fuera el caso, también de equivocarse. Es importante que, después de los primeros ejemplos, los niños exploren de forma autónoma el material. Si están realmente interesados, lograrán encontrar por ellos mismos las piezas correctas para formar un animal y las actividades resultarán más divertidas y eficaces.



¡Jugar libremente para desarrollar las competencias!

Les explicamos a los niños que, con el material proporcionado, también es posible crear animales de fantasía, formados por la unión de dos animales o, como alternativa, usando elementos diferentes, ¡como las ruedas! Esto porque ¡es muy divertido construir una rana o un camello con ruedas! Procuremos que los niños experimenten solos todas las soluciones posibles y que la exploración de los objetos y de los materiales sea libre de condicionamientos o de una guía demasiado formal.

¡Cada aprendizaje tiene que coincidir con un descubrimiento y una conquista! Solo de esta manera lograremos transmitir el entusiasmo necesario. Está ampliamente demostrado que los niños que juegan libremente, sin control externo, son más capaces de establecer por sí mismos sus objetivos personales y de encontrar la mejor forma de alcanzarlos eficazmente.

¡Sus competencias activas se ven puestas a prueba naturalmente!

