

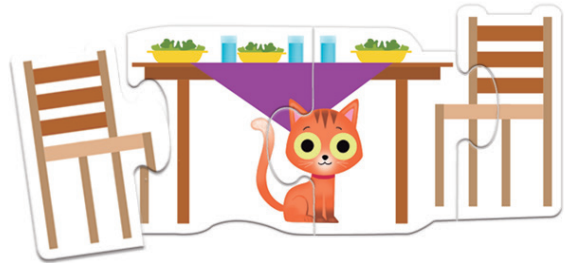


HEADU

MY IMAGINARY WORLD!

The Doll's House

¡*The Doll's House* es un mundo fantástico lleno de detalles que descubrir! La caja contiene un póster con la imagen de la casa sin amueblar, una serie de objetos de decoración que construir, piezas individuales de elementos de decoración, los personajes de la casa y ojitos adhesivos para pegar en los personajes. El material ha sido estructurado para poder crear situaciones animadas y para inventar historias, estimulando la creatividad y desarrollando el vocabulario.



I/Reconocer los elementos

Les pedimos a los niños que coloquen todas las piezas de manera ordenada encima de la superficie de juego y los animamos a que construyan los minipuzles de los elementos. Cuando todos los elementos estén montados y colocados, empezamos a nombrarlos uno por uno, pronunciando sus nombres en voz alta y cogiéndolos en la mano o señalándolos con el dedo.



BEBÉ

MAMÁ

PAPÁ

ABUELA

ABUELO

PERRO

GATO

NIÑO 1

NIÑO 2

NIÑA 1

NIÑA 2

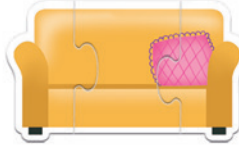
NIÑA 3



MUEBLE



APARADOR



SOFÁ



MUEBLE CON TELEVISIÓN



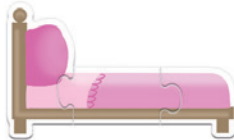
CASETA



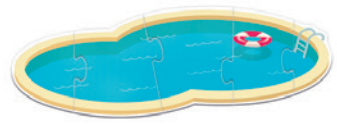
CUNA



CHIMENEA



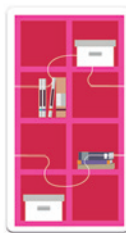
CAMA



PISCINA



COCINA



LIBRERÍA



TRONA



FRIGORÍFICO



MESA CON SOMBRILLA



TUMBONA



LÁMPARA



ACUARIO



LÁMPARA DE TECHO



CESTA



BUZÓN



MESA CON SILLAS



RELOJ



MACETA 1



MACETA 2



CUADRO 1



CUADRO 2



PUF

A continuación, comprobamos que los nombres hayan sido relacionados con los elementos correspondientes planteando preguntas como, por ejemplo: "¿Dónde está la cocina?", "¿Dónde está la niña?", "El perro, ¿dónde está?", "¿Dónde está la piscina?", "¿Dónde está el sofá?". Para terminar, consolidamos el aprendizaje de las palabras señalando los elementos y haciendo preguntas "abiertas" un poco más difíciles: "¿Cómo se llama este elemento?", "¿Quién es él?", "¿Cómo se llama esto otro elemento?", "¿Ella quién es?".

2/Crear y describir situaciones

Llegados a este punto, dejamos a los niños libres de inventar situaciones sencillas con los elementos proporcionados. Para facilitar la tarea, podemos seleccionar, por ejemplo, dos personajes y una serie de elementos. Los animamos a describir la situación con breves frases: "La niña se sienta en el sofá", "Llega el perro y también se sienta en el sofá".

Hacemos que experimenten diferentes situaciones similares, recordando siempre procurar que nombren todos los elementos en voz alta. Aumentamos la dificultad añadiéndole a una situación uno o varios elementos e intentando siempre que describan la situación creada con frases precisas. También podemos hacer que les pongan nombre propio a los personajes. De esta manera la actividad resultará más estimulante y atractiva.

La descripción de las situaciones es un momento propedéutico a la invención de las historias, por lo tanto, le dedicaremos a esta fase todo el tiempo necesario, sin forzar. Respetamos el ritmo de cada uno y nunca sustituimos a los niños llevando a cabo acciones en su lugar, sino que los ayudamos a hacerlo por sí mismos.

Cuando los niños hayan cogido confianza con todos los elementos, podemos proponerles utilizar el póster de la casa de muñecas como telón de fondo de las diferentes situaciones. Recordemos entonces localizar los diferentes ambientes de la casa y hacer que los niños memoricen tanto los nombres de los objetos como sus posiciones. Para terminar, podemos invitar a los niños a llenar el póster de la casa, colocando todos los elementos proporcionados en los espacios vacíos y poblando el escenario hasta completarlo.

3/Jugamos a inventar historias

Todos los elementos (decoración y personajes) se pueden emplear para inventar historias. En este caso, los elementos del juego pueden considerarse como las "funciones de los cuentos", es decir, los elementos constantes que constituyen la estructura de un cuento (protagonista, objeto mágico, antagonista, etc.), según la definición del ruso Vladimir Propp.

Como en los cuentos no es necesario que todos los elementos (funciones) estén presentes al mismo tiempo. La selección de un grupo de elementos es el primer paso para inventar una historia. Para hacer que la actividad resulte más atractiva, podemos emplear todos los elementos como si fueran las cartas de Propp, la famosa herramienta didáctica para jugar con los cuentos. Con las cartas de Propp se puede jugar solos o en grupo.

Para jugar, el niño o los niños (con los ojos cerrados) tocan un elemento y lo "pescan", es decir que se lo quedan. Se continúa cogiendo al menos cuatro o cinco elementos y con todos los elementos pescados se intenta inventar una historia.

