



## Cosas que me gustan de jugar

Área de formación: relacional

### FICHA BIBLIOGRÁFICA

MORONEY, Trace

*Cosas que me gustan de jugar*

Ilustrado por la autora

Colección Cosas que me gustan de. Madrid:  
Ediciones SM, 2011, 24 pp.

### Según documentación ministerial vigente

#### Valores que trata

- Amistad
- Amor
- Autoestima
- Creatividad
- Honestidad
- Identidad
- Integración
- Libertad
- Optimismo
- Paz
- Respeto
- Solidaridad

#### Temas transversales que aborda

- Educación para la convivencia, la paz y la ciudadanía
- Educación en valores o formación ética
- Educación para la gestión de riesgos y la conciencia ambiental

#### Áreas curriculares relacionadas y competencias que desarrolla

- Personal Social
  - Construcción de la identidad personal y la autonomía
  - Desarrollo de las relaciones de convivencia democrática
- Ciencia y Ambiente
  - Seres vivos, mundo físico y conservación del ambiente
- Matemática

- Comunicación
  - Expresión y comunicación oral
  - Comprensión de textos
  - Expresión y apreciación artística

### Sinopsis

En esta oportunidad, Conejo cuenta lo divertido que es jugar y las diferentes formas que tiene para disfrutar los momentos de juego. Algunos de sus juegos favoritos cuando está solo son el moldeado de figuras y el disfrazarse. En cambio, cuando está acompañado, le gusta ir al parque, jugar en la nieve mientras disfruta (bien abrigado) del invierno intenso o jugar a las escondidas en la oscuridad. Por último, Conejo dedica las páginas finales del libro a contar lo divertido que es jugar con su familia: pasar tiempo con papá y mamá, reír de cosquillas hasta que le duela la panza, ir a manejar bicicleta, jugar a las cartas, etc., todas son actividades muy apreciadas cuando se hacen en familia.

Conejo concluye reflexionando sobre sus sentimientos al jugar, ya sea solo, con amigos o con la familia: se siente contento y muy querido. ¡Qué lindo que es jugar!

### Los temas

- **El juego**, como una actividad individual, colectiva o familiar, es divertido y favorece el desarrollo de diversas habilidades emocionales, sociales y físicas.
- **Los amigos y la familia** son los mejores compañeros para jugar.
- **La alegría** que despierta el juego en un entorno sano.
- **La risa** como máxima expresión de bienestar.
- **La fantasía** del juego aproxima realidades lejanas o soñadas.

### Aportes a la formación

*Cosas que me gustan de jugar* es una narración muy personal sobre el reconocimiento del bienestar que produce el juego. Si bien todo niño disfruta de jugar, resulta importante propiciar que los niños sean conscientes de por qué el juego les hace sentir tan bien.

Es necesario que el colegio no limite ni encasille los juegos de los niños, sino que los acompañe generando un entorno sano y de descubrimiento constante. Así, los ayudará a desarrollar nuevas maneras de pensar y de resolver problemas (retos físicos y mentales). Por otro lado, jugar en compañía les permitirá desplegar habilidades sociales y resolver conflictos. Finalmente, el bienestar del juego despierta un sentimiento positivo sobre las personas y sobre la vida misma.

## Sugerencias de trabajo

### Para comprender

- Observar la cubierta y pedir que la describan. Luego, preguntar: ¿qué figuras son brillantes? ¿Qué figuras son suaves? ¿Qué es el juguete de Conejo?
- Luego de leer, pedir a los niños que comenten cuáles son las actividades preferidas de Conejo: ¿cuáles realiza solo? ¿Cuáles, con amigos? ¿Y cuáles, en familia?
- Destacar las emociones de Conejo y preguntarles sobre las diferencias de jugar solo o con amigos y con la familia. ¿Cómo se siente? ¿Por qué?

### Para crear

- Jugar “Ritmo a go go, diga usted... nombres de juegos”. En ronda, a cada niño le tocará decir el nombre de un juego en el que suele participar, ya sea solo o acompañado.
- Recordar por qué a Conejo le gusta jugar a disfrazarse. Luego, proponer un tema y programar una fecha especial en el bimestre para que todos los niños asistan al colegio disfrazados temáticamente. Se sugiere: “La familia Conejo”, y que cada niño se disfrace de un conejo (caracterización libre).

### Para reflexionar

- Preparar láminas de diversos juegos (escondidas, cartas, chapadas, columpios, piscina, etc.) para que los niños comenten sus diversas sensaciones y experiencias con cada uno de ellos.
- Proponer un momento para recordar los juegos más divertidos de toda la vida: ¿cuál fue? ¿Con quién jugaron? ¿Cómo se juega? Compartir experiencias.
- Recordar los juegos que Conejo realiza solo y luego preguntar: cuando estás solo, ¿a qué juegas? ¿Cómo te sientes?

### Para ir más allá

- Escoger uno de los juegos que Conejo realiza y llevarlo a cabo en el salón. Se sugiere el de las linternas. Pedir anticipadamente a cada niño que lleve una linterna a clase. Una vez allí, se deberán tapar las ventanas para generar oscuridad. Proponer actividades como señalar con la luz de la linterna un objeto del aula y describirlo, etc.
- Pedir a cada niño que traiga de casa su juego o juguete preferido para compartirlo y comentar por qué es su favorito y cómo juega con él.



Título: \_\_\_\_\_

Autor: \_\_\_\_\_

Editorial: \_\_\_\_\_

Colección: \_\_\_\_\_

Ilustrador: \_\_\_\_\_


Lugar y año de edición: \_\_\_\_\_

(Lléñala con ayuda de tu profesor o profesora).

**Observa** la ilustración y, con ayuda de tu profesora, **lee** las siguientes indicaciones. Luego, **realiza** las actividades.

- Rodea con plumón rojo el conejo que está parado en un solo pie.
- Rodea con plumón azul el conejo que está echado en el suelo.
- Rodea con plumón verde el conejo que tiene una flor.



 **Dibuja o pega** la imagen de lo que te gustaría que salga del truco de magia.



- Ahora, pídele a una persona mayor que te ayude a escribir por qué dibujaste eso.

---

---

---

---

- **Pinta** con los colores que prefieras la máscara que usó el papá de Conejo.



- Ahora, con ayuda de tu profesora, recórtala y pégale un palito de chupetín para confeccionar un títere.

• Algunas **palabras interesantes** de este libro.



→ **baraja.** Conjunto de cartas que sirven para diversos juegos.



→ **disfraz.** Vestimenta que se usa para parecer otra persona o animal.



→ **bicicleta.** Medio de transporte terrestre de dos ruedas, que avanza pedaleando.



→ **nieve.** Agua que se congela y cae de las nubes en forma de copos.