



Shaker, Bird & Teddy Set

Causa y efecto con una acción distinta cada vez: girar, presionar, golpear. Favorece la anticipación, el control motor fino y la exploración sensorial de sonidos y expresiones faciales.

CONTENIDO

3 juguetes

MERCADO

Dual: hogar y educación

QUÉ INCLUYE EL SET



Magic Shaker

13.5 × 5.5 × 12 cm



Crazy Eyed Bird

9.5 × 9.5 × 15 cm



Roly Poly Teddy Bear

9.5 × 8.5 × 12 cm

QUÉ APRENDEN LOS NIÑOS



Causa y efecto

Girar, empujar, golpear: tres acciones distintas, tres resultados fiables. Aquí empieza la predicción.



Motricidad fina

Girar el agitador con las dos manos, manipular los ojos del pájaro con las yemas de los dedos y empujar el osito con toda la mano.



Seguimiento visual

Cuentas que fluyen de una cámara a otra, un oso que se balancea hasta volver al centro: un movimiento lento que el ojo puede seguir.



Lenguaje

Arriba y abajo, dentro y fuera, otra vez y para. Las caras del pájaro invitan a contento, triste, sorprendido.



Alfabetización emocional

Los ojos móviles del pájaro hacen caras que el niño puede copiar, nombrar y de las que puede reírse.



Habilidades sociales

Empujar el osito hacia un amigo y vuelve. Un balanceo es un turno que un bebé puede respetar.

TEMAS

Causa y efecto

Caras y sentimientos

Arriba y abajo

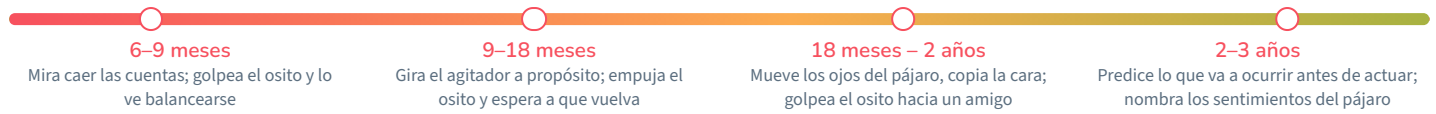
Dentro y fuera

Sonidos

Turnos



UN SET, CINCO AÑOS DE JUEGO



CUATRO FORMAS DE USAR EL SET



Descubrimiento en solitario: 6-18 meses

Un juguete sobre la manta, con el adulto al lado. Solo el osito puede entretener a un bebé durante minutos.



Pareja guiada por un adulto: 9 meses+

Verter, balancear, poner una cara. El adulto modela, espera y cede el turno.



Grupo pequeño: 18 meses-3 años

Empujar el osito en un círculo; adivinar qué pasa después. Dos o tres niños a la vez.



Materiales disponibles para el juego autónomo

Los tres en una estantería baja de la sala de bebés. No necesitan preparación y son fáciles de recoger.

EN EL CENTRO



Sin piezas pequeñas ni pilas; seguro para la dentición



Se limpia con un paño; las cuentas selladas del agitador no se salen nunca



Tres juguetes, una estantería; los niños los devuelven ellos mismos



Un juguete para cada uno de tres niños, o un cesto

QUÉ OBSERVAR

- ☐ ¿Mira la parte superior del agitador antes de que las cuentas vuelvan a caer?
- ☐ ¿Sabe mover los ojos del pájaro con el índice y el pulgar?
- ☐ ¿Empuja el osito hacia una persona y no hacia el vacío?
- ☐ ¿Empuja el osito y luego espera o lo empuja sin parar?
- ☐ ¿Copia una cara y sabe nombrarla?
- ☐ ¿Dice qué va a pasar antes de hacerlo?

ÁREAS DE APRENDIZAJE

Desarrollo físico Comunicación y lenguaje Personal, social y emocional Conocimiento del mundo Matemáticas Expresión artística

AMPLÍE EL SET

Más de la misma causa y efecto clara para la sala de bebés y de niños pequeños: cada uno añade una acción nueva con un resultado fiable. Combínelo con el Rattles Set para una bandeja completa del primer año.



Abacus Rattle



Roller Rattle



Gripper Rattle



Twist and Turn Rattle



1 Observe cómo cae

6–12 meses
1 niño + adulto

NECESITARÁS

El Magic Shaker. Bebé sentado con apoyo, o boca arriba con el adulto encima.

QUÉ HACER

1. Sostenga el agitador en vertical a la altura de los ojos del niño. Diga «mira».
2. Dele la vuelta despacio. Deje que las cuentas caigan y suenen. Diga «ahí van».
3. Haga una pausa. Gírelo de nuevo. Diga «arriba» y vuelva a verter.
4. Póngalo en las manos del niño. Ayúdele a girarlo y luego suelte para ver qué hace.

ENFOQUE DE APRENDIZAJE

Seguimiento visual

Causa y efecto

Agarre

Atención

Más fácil — Gírelo muy despacio y más cerca, para que el movimiento sea fácil de seguir.

Más difícil — Entrégueselo y espere: ¿lo gira el niño sin ayuda?

OBSERVA

¿La mirada sigue las cuentas hasta abajo y sube hasta arriba antes de la siguiente caída? Anticipar el movimiento es la señal de que ha aprendido el patrón.

2 Vuelve el balanceo

6–15 meses
1 niño + adulto

NECESITARÁS

El Roly Poly Teddy Bear. Una superficie plana y dura.

QUÉ HACER

1. Ponga el osito delante del niño. Empújelo con suavidad. Diga «se va... y vuelve».
2. Espere. No haga nada. Observe si el niño extiende la mano hacia el osito.
3. Guíe la mano del niño para empujar y luego suelte. Apriete la barriga para oír el chillido.
4. Repitan mientras haya interés. Cada vez, espere un poco más antes de ayudar.

ENFOQUE DE APRENDIZAJE

Causa y efecto

Alcanzar

Anticipación

Perseverancia

Más fácil — Ponga la mano del niño sobre la suya mientras empuja.

Más difícil — Empuje el osito para que se balancee hacia el niño y deje que lo detenga.

OBSERVA

La espera importa más que el empujón. Un niño que ve cómo el oso se detiene y luego vuelve a empujar ha entendido que la acción reinicia el efecto.

3 Poner caras

12 meses – 3 años
1–2 niños + adulto

NECESITARÁS

El Crazy Eyed Bird. Un espejo es útil, pero no imprescindible.

QUÉ HACER

1. Enseñe el pájaro. Mueva los ojos para que miren hacia arriba. Ponga usted la misma cara.
2. Pida al niño que la copie. Nómbrala: «sorprendido».
3. Mueva los ojos otra vez: abajo, de lado, bizcos. Nombre un sentimiento o una expresión cada vez.
4. Deje que el niño mueva los ojos y elija la cara. Usted lo imita.

ENFOQUE DE APRENDIZAJE

Motricidad fina

Sentimientos

Imitación

Vocabulario

Más fácil — Solo dos caras: contento y sorprendido.

Más difícil — Pregunte «¿cuándo te sientes así?» y escuche la respuesta.

OBSERVA

Copiar una cara es imitación; nombrarla es alfabetización emocional. Anote qué niños hacen lo primero y quién empieza a hacer lo segundo.



4 Darle la vuelta

12 meses – 2 años
1 niño + adulto

NECESITARÁS

El Magic Shaker.

QUÉ HACER

1. Dé el agitador al niño con las dos manos sobre él.
2. Diga «gira» y haga girar sus propias manos en el aire como modelo.
3. Celebre cualquier giro. Si se cae, devuélvaselo sin comentarios e inténtelo de nuevo.
4. Cuando funcione el giro completo, añada «y otra vez» para hacer una secuencia de dos giros.

ENFOQUE DE APRENDIZAJE

Coordinación bilateral

Rotación de la muñeca

Perseverancia

Secuenciación

Más fácil — El adulto sostiene un extremo; el niño gira el otro.

Más difícil — Dele la vuelta y luego apóyelo en vertical sobre un objetivo, como una bandeja.

OBSERVA

¿Trabajan las dos manos juntas o una hace el trabajo mientras la otra sujeta? Dos manos girando en la misma dirección es un hito de coordinación.

5 Empujarlo hacia un compañero

15 meses – 3 años
2–3 niños + adulto

NECESITARÁS

El Roly Poly Teddy Bear. Un suelo duro, niños cerca unos de otros.

QUÉ HACER

1. Siente a los niños en un círculo apretado, con las rodillas casi tocándose.
2. Empuje el osito para que se balancee hacia un niño. Diga su nombre.
3. Ayude a ese niño a empujarlo hacia el siguiente. Diga el nombre siguiente.
4. Sigán así en círculo. Añada el chillido: quien reciba el osito aprieta la barriga.

ENFOQUE DE APRENDIZAJE

Turnos

Nombres

Motricidad gruesa

Anticipación

Más fácil — Solo dos niños, con el osito empujado directamente entre ellos.

Más difícil — Diga un nombre antes del empujón: el niño debe enviarlo a la persona correcta.

OBSERVA

¿Busca el niño a la persona siguiente antes de empujar? Apuntar a un amigo nombrado es el comienzo del juego cooperativo.

6 ¿Qué pasará?

2–3 años
2–4 niños + adulto

NECESITARÁS

Los tres juguetes. Una tela para cubrirlos.

QUÉ HACER

1. Descubra un juguete. Pregunte «¿qué pasará si lo giro / lo empujo / muevo esto?».
2. Espere las respuestas. Acepte gestos de señalar, sonidos y palabras.
3. Haga la acción. Diga si la conjetura era correcta. Celebre tanto las conjeturas acertadas como las erróneas.
4. Deje que un niño pruebe el siguiente juguete mientras los demás adivinan.

ENFOQUE DE APRENDIZAJE

Predicción

Primeras ciencias

Vocabulario

Turnos

Más fácil — Muestre primero la acción, cubra y luego pregunte «¿qué ha pasado?».

Más difícil — Pregunte «¿y si lo empujo más fuerte?» y comprueben cómo cambia el resultado.

OBSERVA

Una conjetura antes de la acción es una predicción; un niño que cambia su conjetura al ver el resultado está haciendo ciencia de verdad.

