



20 actividades

inspiradas en

BLUEY

para Educación Infantil

El poder del juego, la imaginación
y el vínculo en el aula.



EDUCACIÓN
EMOCIONAL



CREATIVIDAD
E IMAGINACIÓN



LENGUAJE Y
COMUNICACIÓN



DESARROLLO
MOTOR



CONVIVENCIA Y
VÍNCULOS



APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO



¡EL SUELO ES LAVA!



INSPIRADA EN EL JUEGO Y LA IMAGINACIÓN DE BLUEY ♥

Un juego que transforma el aula en un mundo de retos, equilibrio y mucha diversión.



Los juegos más sencillos se convierten en grandes aventuras cuando dejamos espacio a la imaginación.



OBJETIVO



Desarrollar el equilibrio, la coordinación y el trabajo en equipo a través del juego simbólico.

MATERIALES

- Aros o cojines
- Bancos o bloques
- Colchonetas (opcional)



¿CÓMO JUGAMOS?

- 1 Explicamos que el suelo es lava y que no podemos tocarlo.
- 2 Colocamos los materiales por el aula para crear islas.
- 3 Los niños deben moverse de una isla a otra sin tocar el suelo.
- 4 Pueden avanzar saltando, trepando, agachándose...
- 5 Gana quien consiga llegar al otro lado sin tocar la lava.



En este juego, la imaginación convierte cualquier espacio en una gran aventura.

¿QUÉ TRABAJAMOS?

- Equilibrio.
- Motricidad gruesa.
- Resolución de problemas.
- Cooperación.
- Imaginación y creatividad.



PARA CONVERSAR

- ¿Qué estrategia os ha funcionado mejor?
- ¿Quién os ha ayudado?
- ¿Qué otro camino podríamos crear?



IDEAS PARA AMPLIAR

- Añadir nuevas "islas" con más retos (trepas, gateas, saltas...).
- Cambiar el recorrido cada día.
- Inventar una historia sobre por qué hay lava en el aula.
- Incluir más compañeros para jugar en equipo.



DESARROLLO

Los niños deberán llegar al otro lado sin tocar el suelo, utilizando únicamente los materiales disponibles.

Cuando todos lo consigan, añade un nuevo reto:

- ★ Cruzad por parejas.
- ★ Ayudad a un compañero.
- ★ Llevad un peluche hasta el final.
- ★ Inventad un recorrido diferente.



INSPIRACIÓN BLUEY

En Bluey, los juegos más sencillos se convierten en grandes aventuras gracias a la imaginación.

Esta actividad invita a transformar el aula en un mundo lleno de retos donde aprender jugando es lo más importante.



TRABAJAMOS



Equilibrio



Motricidad gruesa



Resolución de problemas



Cooperación



Imaginación



IDEA EXTRA

Deja que sean ellos quienes diseñen el circuito y elijan los materiales. El juego libre y la toma de decisiones son parte del aprendizaje.



JUGAR, IMAGINAR Y SUPERAR RETOS NOS HACE CRECER. ♥

Lo importante no es ganar, lo importante es disfrutar del camino.





UNA CAJA, MIL POSIBILIDADES

INSPIRADA EN EL JUEGO IMAGINATIVO DE BLUEY

Con muy poco podemos crear un mundo lleno de aventuras.



OBJETIVO



Fomentar la creatividad, el juego simbólico y la expresión oral a través de la transformación de objetos cotidianos.

MATERIALES

- 1 caja de cartón grande.
- Tijeras (para el adulto).
- Cinta adhesiva.
- Rotuladores, pinturas o materiales para decorar (opcional).



¿Qué puede ser hoy nuestra caja?

Deja que los niños decidan y transformen la caja en aquello que su imaginación quiera.



un barco



una nave espacial



un castillo



una tienda

¡No hay límites!

Lo importante es jugar, imaginar y compartir.

DESARROLLO

- 1 Presenta la caja a los niños y pregunta: ¿Qué podremos hacer con ella?
- 2 Escucha sus ideas y deja que decidan en qué se convertirá.
- 3 Anímalos a decorarla, transformarla y preparar su espacio de juego.
- 4 Una vez lista, comienza el juego simbólico libre.
- 5 Al final, compartid lo que ha sido su creación y la aventura vivida.



PARA CONVERSAR

- ¿En qué has convertido la caja?
- ¿Por qué?
- ¿Qué aventuras han vivido dentro?
- ¿Quién ha participado en el juego?
- ¿Qué cambiarías la próxima vez?



TRABAJAMOS...



Creatividad e imaginación



Lenguaje y expresión



Juego simbólico



Cooperación y respeto



Autonomía y toma de decisiones

ADAPTACIONES

- **3 AÑOS:** Ofrece ideas sugeridas y acompaña en la transformación de la caja.
- **4 AÑOS:** Anima a planificar juntos qué necesitarán para su creación.
- **5-6 AÑOS:** Proponen, diseñan y construyen su propia idea de forma más autónoma.



¿QUÉ NOS ENSEÑA BLUEY?

Bluey nos recuerda que los materiales simples pueden convertirse en experiencias extraordinarias cuando dejamos espacio a la imaginación, al juego libre y a la creatividad de los niños.





CAMBIO DE PERSONAJES



En Bluey, cada día trae un nuevo personaje y una nueva historia. ¡Imaginemos juntos!



INSPIRADA EN EL JUEGO IMAGINATIVO DE BLUEY ♥

Nos ponemos en la piel de otros para imaginar, expresar y comprender mejor el mundo.

OBJETIVO



Fomentar la expresión oral, la empatía, la creatividad y el juego simbólico a través de la interpretación de diferentes personajes.

MATERIALES

- Tarjetas de personajes (ver ejemplos).
- Complementos sencillos (opcionales): sombreros, gafas, capas, bolsos, pañuelos, etc.
- Espacio amplio para moverse y actuar.



DESARROLLO

- 1 Cada niño/a elige o saca al azar una tarjeta de personaje.
- 2 Tiene 5 minutos para pensar cómo es, qué dice, cómo se mueve y qué le gusta.
- 3 Durante 5 minutos, actúa como su personaje frente al grupo o en pequeños grupos.
- 4 Al final, podemos adivinar quién es cada personaje y compartir cómo se han sentido.

¡Cada personaje tiene su propia historia!



IDEAS DE PERSONAJES

- | | |
|--------------|------------------|
| ★ Pirata | ★ Bailarina |
| ★ Médico/a | ★ Detective |
| ★ Astronauta | ★ Superhéroe/ína |
| ★ Maestro/a | ★ Granjero/a |
| ★ Bombero/a | ★ Veterinario/a |
| ★ Cocinero/a | ★ Artista |



PARA CONVERSAR

- ¿Cómo es tu personaje?
- ¿Qué le gusta hacer?
- ¿Cómo se mueve y habla?
- ¿Cómo te has sentido interpretándolo?
- ¿Qué personaje te gustaría ser otro día?

BLA
BLA

BLA
BLA

TRABAJAMOS



Empatía



Creatividad



Juego simbólico



Imaginación



ADAPTACIONES

- 3 AÑOS: Personajes sencillos y tiempo de actuación más corto (2-3 minutos).
- 4 AÑOS: Utilizar complementos y actuar en pequeños grupos.
- 5-6 AÑOS: Crear su propio personaje o combinar dos personajes.



¡LA PLUMA MÁGICA!

INSPIRADA EN EL CAPÍTULO "FEATHERWAND" DE BLUEY

Un juego de imaginación que convierte lo cotidiano en algo extraordinario.

Con una simple pluma, Bluey demuestra que la imaginación puede transformar cualquier objeto y convertir un día normal en una aventura mágica.

OBJETIVO



Desarrollar la imaginación, la expresión corporal, el control motor, el juego simbólico y la cooperación a través de una propuesta divertida y activa.

MATERIALES

- Una pluma (puede ser de colores o de manualidades).
- Objetos del aula: cojines, bloques, pelotas, libros, cajas, mochilas, sillas...
- Espacio amplio para moverse.
- ¡Muchas ganas de jugar!



¿CÓMO JUGAMOS?

- 1 Un niño será el encargado de la pluma mágica.
- 2 Cuando toque un objeto con la pluma dirá con voz mágica:

"¡AHORA PESA MUCHÍSIMO!"

Todos actuarán como si ese objeto fuera imposible de levantar o mover.

- 3 Después podrá volver a tocar el objeto diciendo:

"¡YA VUELVE A SER LIGERO!"

Y el objeto volverá a ser normal y podremos moverlo.

- 4 Probamos con diferentes objetos y situaciones.
- 5 Inventamos nuevos retos y formas de jugar.



★ RETOS MÁGICOS

- ★ La mochila pesa como un elefante.
- ★ Una pelota pesa más que una montaña.
- ★ Una silla ya no se puede mover.
- ★ Un peluche pesa muchísimo... ¿cómo conseguimos transportarlo entre todos?
- ★ Inventamos nuevos objetos con poderes mágicos.



¿QUÉ TRABAJAMOS?

- Motricidad gruesa.
- Expresión corporal.
- Coordinación y equilibrio.
- Imaginación y creatividad.
- Lenguaje oral.
- Juego simbólico.
- Cooperación y trabajo en equipo.
- Resolución de problemas.

PARA CONVERSAR

- ¿Qué objeto te ha parecido más divertido?
- ¿Cómo podíamos moverlo entre todos?
- ¿Qué otro poder tendría tu pluma mágica?
- ¿Qué objeto harías pesado y cuál ligero?
- ¿Qué pasaría si la pluma tocara a una persona?

IDEA EXTRA

Crea una pluma mágica gigante con cartulina o goma eva y decora entre todos. Cada día un niño o niña será el "mago" encargado de inventar nuevos poderes para los objetos del aula.



ADAPTACIONES POR EDAD

- ★ 3 AÑOS: Objetos grandes y pocas consignas. Nos centramos en la acción y la diversión.
- ★ 4 AÑOS: Introducimos diferentes objetos y pequeños desafíos en grupo.
- ★ 5-6 AÑOS: Los niños inventan sus propias reglas mágicas y crean historias con la pluma.

INSPIRACIÓN BLUEY

En "Featherwand", Bluey convierte una pluma en el centro de un juego increíblemente divertido junto a Bingo.

Esta actividad nos recuerda que cuando los niños creen en el juego, cualquier objeto cotidiano puede transformarse en el inicio de una gran aventura.



CUANDO IMAGINAMOS,
TODO ES POSIBLE.

Jugar, reír y crear juntos
¡la magia está en nuestras manos!



EL JUGUETE PERDIDO



INSPIRADA EN LAS AVENTURAS DE BLUEY ♥

Exploramos, pensamos y colaboramos para encontrar lo que se ha escondido.



En Bluey, los juegos de búsqueda están llenos de emoción, risas y trabajo en equipo.



OBJETIVO



Desarrollar el lenguaje oral, la atención, la escucha activa y la resolución de problemas a través de un juego de búsqueda cooperativo.

MATERIALES

- Un objeto pequeño o juguete.
- Cesta o bolsita.
- Tarjetas de pistas (opcionales).
- Espacio amplio para buscar.



¿CÓMO SE JUEGA?

- 1 Escoge un juguete u objeto y escóndelo en el aula.
- 2 Indica que ha desaparecido y que necesitamos encontrarlo juntos.
- 3 Los niños buscarán en equipo mientras escuchan las pistas.
- 4 Da pistas orales o con tarjetas que les acerquen al lugar.
- 5 Cuando lo encuentren, celebramos el logro juntos.

¡Lo importante es disfrutar del proceso!



EJEMPLOS DE PISTAS



Estoy cerca de algo que usamos para leer cuentos.



Estoy debajo de algo que tiene patas.



Estoy en un lugar donde entra mucha luz.



Estoy detrás de algo verde.

¿QUÉ TRABAJAMOS?



Lenguaje oral y expresión.



Escucha activa y atención.



Razonamiento y resolución de problemas.



Cooperación y trabajo en equipo.



Paciencia y emociones positivas.



PARA CONVERSAR

- ¿Cómo hemos encontrado el juguete?
- ¿Qué pista os ha ayudado más?
- ¿Cómo os habéis organizado para buscar?
- ¿Qué hemos aprendido trabajando juntos?

ADAPTACIONES

★ 3 AÑOS

Menos pistas y escondite fácil. Buscar todos juntos sin pistas.

★ 4 AÑOS

Pistas visuales o muy sencillas. Zonas de búsqueda delimitadas.

★ 5-6 AÑOS

Pistas más complejas y enigma final. Pueden crear las pistas para otros.



EXTRA SENSORIAL

Podemos añadir un saquito con el objeto dentro para que primero lo exploren con el tacto antes de buscarlo.



INSPIRACIÓN BLUEY ♥

Los pequeños momentos de aventura y búsqueda fortalecen los vínculos, fomentan la comunicación y convierten el aprendizaje en una experiencia divertida y significativa.





¿CÓMO AYUDARÍAS A UN AMIGO?

INSPIRADA EN LAS HISTORIAS Y LOS VALORES DE BLUEY ♥

Ponernos en el lugar del otro nos ayuda a comprender, emocionarnos y actuar con empatía.



En Bluey aprendemos que las pequeñas acciones de ayuda hacen que todos nos sintamos mejor.



OBJETIVO



Fomentar la empatía, la identificación de emociones y la búsqueda de soluciones positivas ante diferentes situaciones.

MATERIALES

- Tarjetas con situaciones.
- Tarjetas con posibles soluciones (opcional).
- Pizarra o mural para anotar ideas.
- Corazones o estrellas para valorar las ideas.



¿CÓMO LO HACEMOS?

- 1 Presentamos una situación a los niños.
- 2 Hablamos sobre cómo se siente el personaje.
- 3 Cada niño piensa qué haría para ayudar.
- 4 Compartimos las ideas en grupo y las escuchamos con respeto.
- 5 Elegimos las mejores soluciones y representamos cómo ayudar.

EJEMPLOS DE SITUACIONES



Una amiga llega triste porque ha perdido su juguete favorito.



Un compañero no sabe hacer una tarea y se siente frustrado.



Alguien nuevo ha llegado al aula y está un poco solo.



No hay una única respuesta correcta. Lo importante es pensar en los demás y actuar con bondad.

¿QUÉ TRABAJAMOS?



Empatía



Expresión oral



Resolución de problemas



Valores y convivencia



Creatividad y pensamiento crítico



PARA CONVERSAR

- ¿Cómo se sentía el amigo de la situación?
- ¿Qué podríamos hacer para ayudarle?
- ¿Qué pasaría si todos actuamos con amabilidad?
- ¿Cómo nos sentimos cuando ayudamos a alguien?



ADAPTACIONES

- ★ 3 AÑOS: Situaciones muy sencillas y con apoyo visual.
- ★ 4 AÑOS: Ofrecer tarjetas de soluciones para elegir o combinar.
- ★ 5-6 AÑOS: Proponer que inventen nuevas situaciones y representen las soluciones.

IDEAS EXTRA



- Crear un "Mural de la Amistad" con las mejores ideas.
- Hacer un rincón de la ayuda con materiales para apoyar a los demás (dibujos, notas bonitas, tarjetas...).
- Representar las situaciones en juegos de teatro.



INSPIRACIÓN BLUEY ♥

Bluey nos recuerda que todos necesitamos ayuda alguna vez y que ser buenos amigos es escuchar, comprender y estar ahí. ¡Pequeñas acciones que construyen grandes lazos!





LA FIESTA DE LA FAMILIA

INSPIRADA EN LOS MOMENTOS EN FAMILIA DE BLUEY

Creamos, jugamos y celebramos juntos nuestra propia fiesta especial.

Bluey nos enseña que los mejores momentos se viven en familia, con juegos, risas y mucho amor.

OBJETIVO



Fomentar la creatividad, el juego simbólico, la cooperación y el sentido de pertenencia a través de la organización y celebración de una fiesta en el aula.

MATERIALES

- Papel continuo o cartulinas.
- Rotuladores, pinturas, ceras.
- Tijeras, pegamento, celo.
- Material reciclado para decorar (cajas, tapones, rollos, etc.).
- Música.
- Disfraces y accesorios (opcionales).



DESARROLLO

- 1 Planificamos la fiesta
Decidimos entre todos qué tipo de fiesta queremos celebrar (cumpleaños, bienvenida, fiesta de disfraces...).
- 2 Asignamos tareas
Repartimos roles: decoración, música, comida, invitaciones, juegos...
- 3 Creamos la decoración
Hacemos carteles, guirnaldas, invitaciones y preparamos el espacio.
- 4 Juegos y actividades
Organizamos juegos divertidos para disfrutar todos juntos.
- 5 ¡La fiesta!
Celebramos nuestra fiesta en familia y con amigos.
- 6 Reflexionamos
Comentamos qué ha sido lo que más nos ha gustado y qué podemos mejorar la próxima vez.



¿QUÉ TRABAJAMOS?



Trabajo en equipo y cooperación



Comunicación y expresión



Creatividad e imaginación



Responsabilidad y autonomía



Valores: celebración, respeto y pertenencia

IDEAS PARA LA FIESTA

- ★ Fiesta de disfraces favoritos.
- ★ Fiesta de colores.
- ★ Fiesta de pijamas.
- ★ Fiesta de talentos.
- ★ Fiesta de agradecimiento.



PARA CONVERSAR

- ¿Qué parte de la fiesta te ha gustado más?
- ¿Cómo nos hemos organizado?
- ¿Alguien nos ha ayudado?
- ¿Qué hemos aprendido trabajando juntos?
- ¿Qué podemos hacer diferente la próxima vez?

ADAPTACIONES

- ★ 3 AÑOS: Más apoyo visual y tareas sencillas. Participación guiada en pequeños grupos.
- ★ 4 AÑOS: Mayor autonomía en las tareas y organización. Juegos sencillos y colaboración.
- ★ 5-6 AÑOS: Planificación más completa y reparto de responsabilidades. Juegos y dinámicas más complejas.



EXTRA BLUEY

En Bluey, la familia siempre encuentra cualquier excusa para convertir un día normal en algo especial.
¡HAGAMOS LO MISMO EN NUESTRA AULA!





CREAMOS NUESTRO EPISODIO DE BLUEY

INSPIRADA EN LA CREATIVIDAD Y LA IMAGINACIÓN DE BLUEY

Inventamos, creamos y contamos nuestra propia aventura paso a paso.

En Bluey, cada juego es una historia única que nace de la imaginación. ¡Hoy la creamos nosotros!

OBJETIVO



Fomentar la creatividad, la expresión oral y escrita, la cooperación y la secuenciación de ideas a través de la creación de una historia.

MATERIALES

- Hojas en blanco.
- Lápices y rotuladores.
- Plantillas de secuencias (opcionales).
- Disfraces, muñecos o material de juego simbólico (opcional).
- Espacio para representar nuestra historia.



¿CÓMO LO HACEMOS?

- 1** Pensamos la idea
¿De qué tratará nuestra historia?
¿Dónde y quiénes serán los protagonistas?
- 2** Planificamos
Dibujamos o escribimos las partes de la historia: inicio, desarrollo y final.
- 3** Creamos
Dibujamos, escribimos o usamos muñecos para dar vida a nuestra aventura.
- 4** Representamos
Contamos nuestra historia al grupo como si fuera un episodio de Bluey.
- 5** Celebramos
Aplaudimos todas las historias y elegimos nuestra favorita.

Nuestro episodio de Bluey



¡Cada historia es especial y merece ser contada!

¿QUÉ TRABAJAMOS?

- ★ Creatividad e imaginación
- 🗨️ Expresión oral y escrita
- 👥 Trabajo en equipo
- 🧩 Secuenciación y organización
- 💖 Confianza y autoestima



IDEAS PARA TU HISTORIA

- ★ Una aventura en la playa.
- ★ Un día en el parque.
- ★ Una misión secreta en casa.
- ★ La búsqueda de un tesoro.
- ★ Una fiesta sorpresa.
- ★ Un viaje a un lugar mágico.



PARA CONVERSAR

- ¿Qué parte de la historia ha sido la más divertida de crear?
- ¿Cómo habéis decidido juntos lo que pasaba?
- ¿Qué título le pondríamos a nuestro episodio?
- ¿Qué os ha parecido escuchar las historias de los demás?



ADAPTACIONES

- ★ **3 AÑOS:** Crear la historia con dibujos sencillos y mucho apoyo visual.
- ★ **4 AÑOS:** Contar la historia con dibujos y frases cortas siguiendo la secuencia.
- ★ **5-6 AÑOS:** Escribir partes de la historia y representar con mayor autonomía.



EXTRA BLUEY

Podemos grabar nuestro episodio y guardarlo en "la televisión" del aula para verlo cuando queramos. ¡Así tendremos nuestro propio canal de aventuras Bluey!



INSPIRACIÓN BLUEY

Las mejores historias nacen cuando jugamos, imaginamos y compartimos juntos. Cada niño tiene algo único que contar. ¡Escuchemos, valoremos y celebremos todas las ideas!





¿QUÉ HORA ES, SEÑOR LOBO?

INSPIRADA EN EL CAPÍTULO "WOLF" DE BLUEY

Un juego tradicional que fomenta la atención, el movimiento y la diversión en grupo.



Bluey y sus amigos enseñan que los juegos tradicionales nunca pasan de moda y que lo más importante es jugar juntos.



OBJETIVO



Desarrollar la atención, la escucha activa, la coordinación motriz, el control inhibitorio y el juego cooperativo.

MATERIALES

- Espacio amplio y seguro.
- Una cuerda, cono o marca en el suelo para delimitar la "casa" del lobo.
- Muchas ganas de moverse y pasarlo en grande.



¿CÓMO JUGAMOS?

- 1 Elegimos a un niño o niña para ser el "señor lobo", que se coloca de espaldas en su "casa".
- 2 El resto de jugadores se coloca detrás de una línea de salida, a unos metros del lobo.
- 3 Los jugadores le preguntan: "¿Qué hora es, señor lobo?"
- 4 El lobo responde dando una hora (ejemplo: "¡Son las tres!").
- 5 Los jugadores avanzan tantos pasos como indique la hora.
- 6 Cuando los jugadores están cerca, vuelven a preguntar. Si el lobo responde: "¡Es la hora de comer!", todos intentan llegar corriendo a la línea de salida sin que el lobo los pille.



¡Atentos, rápidos y silenciosos... que el lobo siempre está escuchando!

¿QUÉ TRABAJAMOS?

- Atención y escucha activa.
- Control inhibitorio.
- Motricidad gruesa.
- Resolución de problemas.
- Juego cooperativo.
- Gestión emocional (ganar y perder).



PARA CONVERSAR



- ¿Cómo sabías cuántos pasos dar?
- ¿Qué estrategia has usado para no ser pillado?
- ¿Cómo te has sentido cuando el lobo te ha pillado?
- ¿Qué podríamos hacer diferente la próxima vez?
- ¿Qué hora ha sido más difícil?



IDEAS PARA AMPLIAR



- Inventar nuevas frases mágicas del lobo.
- Cambiar de lobo cada ronda.
- Hacerlo por equipos.
- Añadir obstáculos suaves por el camino (aros, conos, cuerdas).
- ¿Y si el lobo tiene ayuda?



ADAPTACIONES POR EDAD

- ★ 3 AÑOS: Reducir la distancia y usar horas más sencillas (1, 2, 3).
- ★ 4 AÑOS: Aumentar la distancia y variar las horas (1-6).
- ★ 5-6 AÑOS: Usar todas las horas (1-12) y añadir retos como avanzar hacia atrás, saltar o ir en diferentes posiciones.



INSPIRACIÓN BLUEY

En el capítulo "Wolf", Bluey y sus amigos descubren que los juegos sencillos pueden convertirse en grandes aventuras cuando jugamos juntos.

Esta actividad nos recuerda que los juegos de siempre nos ayudan a crecer, a movernos y a fortalecer nuestros lazos.



JUGAR JUNTOS ES LA MEJOR HORA DEL DÍA.



No importa quién gane, lo importante es disfrutar del camino.





NUESTROS VALORES CON BLUEY

INSPIRADA EN LOS VALORES Y APRENDIZAJES DE BLUEY

Reflexionamos, compartimos y practicamos valores que nos hacen mejores cada día.

Bluey y su familia nos enseñan que los valores se viven en las pequeñas acciones de cada día. ¡Hoy aprendemos a ser mejores juntos!

OBJETIVO



Reconocer e interiorizar valores importantes a través de situaciones cotidianas y ejemplos de las aventuras de Bluey.

MATERIALES

- Tarjetas de valores.
- Situaciones o imágenes de la vida diaria.
- Hojas o cartulinas.
- Lápices y colores.
- Pegatinas o sellos (opcionales).



¿CÓMO LO HACEMOS?

- 1 Presentamos los valores
Explicamos qué es cada valor y por qué es importante (respeto, amistad, empatía, honestidad, generosidad, responsabilidad).
- 2 Recordamos ejemplos de Bluey
Vemos o recordamos momentos de la serie donde se vea ese valor.
- 3 Analizamos juntos
¿Qué hizo Bluey o su familia? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué aprendemos?
- 4 Relacionamos con nuestra vida
Pensamos en situaciones reales donde podemos poner en práctica ese valor.
- 5 Actividad creativa
Creamos un "árbol de los valores" o nuestro "frasco de valores" con dibujos y frases.
- 6 Compromiso final
Elegimos un valor para trabajar esta semana y escribimos cómo lo vamos a practicar.



Los valores nos ayudan a convivir mejor, a ser felices y a cuidar de los demás y de nosotros mismos.

¿QUÉ TRABAJAMOS?

- Respeto y empatía
- Amistad y cooperación
- Honestidad y confianza
- Responsabilidad
- Generosidad y gratitud

EJEMPLOS DE VALORES EN BLUEY

- Respeto: esperan turnos para jugar.
- Amistad: incluyen a todos en sus juegos.
- Empatía: se ponen en el lugar del otro.
- Honestidad: dicen la verdad, aunque haya consecuencias.
- Generosidad: comparten juguetes y tiempo.
- Responsabilidad: ayudan en casa y cumplen tareas.

PARA CONVERSAR

- ¿Qué valor de Bluey te gusta más? ¿Por qué?
- ¿Te ha pasado alguna situación parecida?
- ¿Cómo te sientes cuando alguien es amable contigo?
- ¿Qué podríamos hacer para ser mejores cada día?
- ¿Qué valor quieres poner en práctica esta semana?

ADAPTACIONES POR EDAD

- ★ 3 AÑOS: Reconocer valores con imágenes y ejemplos muy visuales.
- ★ 4 AÑOS: Relacionar valores con acciones sencillas de su día a día.
- ★ 5-6 AÑOS: Reflexionar sobre emociones y consecuencias de sus acciones. Compromiso personal.

IDEA EXTRA

Creamos un "frasco de valores"
Cada niño/a escribe o dibuja acciones que representan un valor y las guarda en un frasco.
Cada semana, sacamos una y la ponemos en práctica!





¡SHADOWLANDS!

INSPIRADA EN UNO DE LOS CAPÍTULO
MÁS QUERIDOS DE BLUEY

"¡SOLO PODEMOS PISAR LAS SOMBRAS!" 



Convertimos la luz y las sombras en una gran aventura llena de movimiento e imaginación.



Bluey y sus amigos descubren que las sombras pueden convertir cualquier lugar en el escenario más divertido.



OBJETIVO



Desarrollar la observación, la motricidad gruesa, la cooperación y la curiosidad científica a través del juego con las sombras.

MATERIALES

- Un espacio exterior con zonas de sol y sombra (o un aula iluminada).
- Aros o cuerdas (opcional).
- Tizas para marcar recorridos (opcional).



¿CÓMO JUGAMOS?

¡HOY EL SUELO DE SOL ES LAVA! 

Los niños deberán desplazarse de un lugar a otro utilizando únicamente las zonas de sombra.

CUANDO TODOS LO CONSIGAMOS, AÑADIMOS NUEVOS DESAFÍOS:

- 1 Cruzar de la mano de un compañero.
- 2 Llevar un objeto sin que "toque el sol".
- 3 Buscar la sombra más larga.
- 4 Crear un camino nuevo utilizando las sombras.
- 5 Esperar a que una sombra cambie de sitio y descubrir por qué.



¿QUÉ TRABAJAMOS?

-  Observación del entorno.
-  Motricidad gruesa.
-  Cooperación.
-  Atención.
-  Pensamiento científico.
-  Imaginación y creatividad. 

PARA CONVERSAR

- ¿Qué ha pasado con las sombras?
- ¿Siempre estaban en el mismo sitio?
- ¿Cuál era la sombra más grande?
- ¿Qué habría pasado si hubiera muchas nubes?
- ¿Por qué creen que las sombras se mueven? 

IDEA EXTRA

Al terminar, cada niño dibuja con tiza la sombra de un compañero en el suelo. Después de unos minutos, volvemos a observar...

¡LA SOMBRA YA NO COINCIDE CON EL DIBUJO!

¿Qué habrá ocurrido?



ADAPTACIONES POR EDAD

-  3 AÑOS: Recorridos cortos y acompañados.
-  4 AÑOS: Identificar y buscar diferentes tipos de sombras.
-  5-6 AÑOS: Crear sus propios circuitos y formular hipótesis sobre por qué las sombras cambian durante el día. 

INSPIRACIÓN BLUEY

En "Shadowlands", Bluey y sus amigos convierten algo tan cotidiano como las sombras en una aventura llena de imaginación.

Esta actividad demuestra que los mejores juegos no necesitan juguetes: solo curiosidad, movimiento y ganas de jugar.



JUGAR, OBSERVAR, IMAGINAR... 

Las sombras cambian, nosotros aprendemos.
¡Cada día es una nueva aventura como en Bluey!





¡VAMOS DE CAMPING!

INSPIRADA EN EL CAPÍTULO "CAMPING" DE BLUEY ♥

Montamos nuestro propio campamento para vivir aventuras, compartir y conectar con la naturaleza.



Como en el capítulo, con imaginación y mucho juego, cualquier rincón puede convertirse en el mejor campamento del mundo.



OBJETIVO



Fomentar el juego cooperativo, la creatividad, la autonomía, el respeto por la naturaleza y la expresión oral a través del juego simbólico.

MATERIALES

- Telas o mantas para tiendas.
- Cojines, esterillas o cartones.
- Linternas.
- Mochilas y cantimploras.
- Prismáticos (opcional).
- Animales de juguete o peluches.
- Elementos naturales: piedras, hojas, ramas...



¿CÓMO LO HACEMOS?

- 1 Preparamos nuestro campamento
Elegimos un lugar y montamos nuestras tiendas.
- 2 Equipamos nuestras mochilas
Cada uno lleva lo que necesita para la aventura.
- 3 Exploramos la naturaleza
Observamos, recogemos tesoros naturales y hablamos de ellos.
- 4 Juego simbólico
Creamos historias: ¿Quién vive aquí? ¿A dónde vamos? ¿Qué encontramos?
- 5 Fogata imaginaria
Nos sentamos en círculo, contamos cuentos o cantamos canciones.
- 6 Cuidamos nuestro entorno
Recogemos y dejamos todo como lo encontramos.



¡Lo más importante es disfrutar, colaborar y dejar volar la imaginación!

¿QUÉ TRABAJAMOS?

- Juego cooperativo y trabajo en equipo.
- Autonomía y toma de decisiones.
- Lenguaje oral y expresión de ideas.
- Creatividad e imaginación.
- Respeto por la naturaleza.



PARA CONVERSAR

- ¿Qué lo que más te ha gustado del camping?
- ¿Qué aventuras hemos vivido?
- ¿Qué animales nos han visitado?
- ¿Qué necesitaríamos para un camping de verdad?
- ¿Cómo podemos cuidar la naturaleza?



IDEAS PARA AMPLIAR



- Dibujamos nuestro campamento ideal.
- Creamos mapas del lugar donde estamos.
- Investigamos sobre animales que viven en el bosque.
- Aprendemos canciones de campamento.
- Preparamos recetas sencillas de camping (brochetas de fruta, sándwiches...).

ADAPTACIONES POR EDAD

- ★ 3 AÑOS: Tienda sencilla y juego libre con materiales naturales.
- ★ 4 AÑOS: Pequeñas misiones: buscar objetos de la naturaleza, contar animales...
- ★ 5-6 AÑOS: Planifican el campamento, reparten roles y crean historias más complejas.



INSPIRACIÓN BLUEY

En "Camping", Bluey y su familia descubren que no hace falta ir muy lejos para vivir una gran aventura. Con lo que tenemos y con quienes queremos, cada día puede ser inolvidable. ¡Hoy, nuestro aula se convierte en un lugar lleno de magia y amistad!



VIVE LA AVENTURA,
CUIDA LA NATURALEZA ♥

Jugar, compartir y conectar con la naturaleza nos hace más felices y nos ayuda a crecer.
¡Cada aventura nos deja recuerdos para siempre!





¡BAILOTERAPIA BLUEY!

INSPIRADA EN EL CAPÍTULO "BAILOTERAPIA" DE BLUEY

La música y el movimiento nos ayudan a expresar, conectar y sentirnos bien.

En este capítulo, Bluey descubre que bailar puede ser la mejor forma de expresar lo que llevamos dentro.



OBJETIVO



Favorecer la expresión corporal, la autoestima, la regulación emocional y el disfrute a través del baile y la música.

MATERIALES

- Música variada.
- Altavoz o dispositivo.
- Pañuelos, cintas o telas (opcional).
- Tarjetas de emociones (opcionales).
- Espacio amplio y seguro para moverse.



¿CÓMO LO HACEMOS?

- 1 Ponemos música alegre y bailamos libremente para empezar.
- 2 Jugamos a "baila como..." (animales, profesiones, emociones...).
- 3 Bailamos con un pañuelo o cinta, dejando que el cuerpo se mueva de diferentes formas.
- 4 Paramos la música y mostramos con el cuerpo cómo nos sentimos.
- 5 Bailamos en pareja o en grupo, imitándonos y creando coreografías.
- 6 Terminamos con una canción suave para relajarnos y respirar.



Bailar nos hace felices, nos libera y nos conecta con los demás.

¿QUÉ TRABAJAMOS?

- Expresión corporal y emocional.
- Autoestima y confianza.
- Escucha activa y atención.
- Cooperación y respeto.
- Regulación emocional.



IDEAS PARA VARIAR



- ★ Bailamos con diferentes estilos musicales.
- ★ Bailamos solo, en pareja, en grupo...
- ★ "Congelado": paramos la música y nos quedamos inmóviles.
- ★ Bailamos siguiendo los colores de las tarjetas de emociones.
- ★ Creamos nuestra propia coreografía para enseñar a los demás.



PARA CONVERSAR

- ¿Qué parte del baile te ha gustado más?
- ¿Cómo te has sentido bailando?
- ¿Qué emoción hemos expresado con nuestro cuerpo?
- ¿Qué música te hace sentir felicidad, calma, energía...?
- ¿Te gusta más bailar solo/a o con amigos?



ADAPTACIONES POR EDAD

- ★ 3 AÑOS: Bailes libres y canciones sencillas.
- ★ 4 AÑOS: Imitar animales, profesiones y seguir ritmos sencillos.
- ★ 5-6 AÑOS: Crear coreografías, expresar emociones y trabajar en equipo.



EXTRA BLUEY

Podemos grabar un mini vídeo de nuestra coreografía y verlo todos juntos. ¡Será un recuerdo genial de nuestro momento de bailoterapia!



INSPIRACIÓN BLUEY

Cuando bailamos, nuestro cuerpo y nuestra mente se sienten mejor. ¡Que nunca falte la música en nuestras aventuras!





¡KEEPY UPPY!



Bluey y su familia descubren que con trabajo en equipo, paciencia y muchas ganas, ¡se pueden conseguir grandes retos!



INSPIRADA EN EL CAPÍTULO "KEEPY UPPY" DE BLUEY

Un juego sencillo, divertido y lleno de risas que nos enseña a perseverar y a superarnos.

OBJETIVO



Desarrollar la coordinación ojo-mano, la motricidad global y la perseverancia a través del juego con globos.

MATERIALES

- Globos.
- Música (opcional).
- Conos, cuerdas o aros (opcional para retos).
- Disfraces o accesorios (opcional para hacerlo más divertido).



¿CÓMO JUGAMOS?

El objetivo es conseguir que el globo nunca toque el suelo.

- 1 Golpeamos el globo con cualquier parte del cuerpo para mantenerlo en el aire.
- 2 Podemos jugar sol@s, en pareja o en grupo.
- 3 Contamos en voz alta cuántos golpes conseguimos sin que caiga.
- 4 Proponemos nuevos retos para hacerlo más difícil y emocionante.
- 5 Celebramos cada pequeño logro y nos animamos a seguir intentando.



La clave está en no rendirse, divertirse y celebrar cada intento.

¿QUÉ TRABAJAMOS?

- Coordinación ojo-mano.
- Motricidad global.
- Trabajo en equipo.
- Perseverancia y esfuerzo.
- Regulación emocional.



IDEAS DE RETOS



- ★ Usar solo la cabeza.
- ★ Golpear con un solo pie.
- ★ Sentados en el suelo.
- ★ En parejas, sin dejar que toque el suelo.
- ★ Contar hasta 50.
- ★ Con música: el globo baila al ritmo de la canción.



PARA CONVERSAR

- ¿Qué te ha costado más del juego?
- ¿Qué has hecho cuando el globo ha caído?
- ¿Cómo te has sentido cuando lo hemos conseguido?
- ¿Qué reto te ha gustado más?
- ¿Qué podemos hacer para no rendirnos cuando algo se nos dificulta?



ADAPTACIONES POR EDAD

- ★ 3 AÑOS: Golpear el globo libremente sin normas complejas.
- ★ 4 AÑOS: Jugar en pareja y con retos sencillos (sentados, con una mano...).
- ★ 5-6 AÑOS: Retos más complejos y por tiempo o puntuación.



IDEA EXTRA



Creamos nuestro "Trofeo Keepy Uppy" con cartón o papel. Cada día, el equipo que consiga su mejor marca se lleva el trofeo a casa. ¡Así celebramos el esfuerzo de todos!



INSPIRACIÓN
BLUEY



En "Keepy Uppy", Bluey, Bingo y Papá descubren que con práctica, paciencia y mucha diversión, ¡pueden conseguir lo que se propongan! Esta actividad nos recuerda que el esfuerzo, la constancia y el trabajo en equipo nos llevan más lejos.



¡PEQUEÑOS PASOS,
GRANDES LOGROS!



SEGUIR INTENTÁNDOLO, DISFRUTAR DEL CAMINO Y CELEBRAR CADA LOGRO.
¡ASÍ ES COMO APRENDEMOS Y CRECEMOS, COMO BLUEY Y SU FAMILIA!





¡EL XILÓFONO MÁGICO!

INSPIRADA EN EL CAPÍTULO "MAGIC XYLOPHONE" DE BLUEY 

Un juego de movimiento que nos ayuda a controlar nuestros impulsos y a divertirnos juntos.

Bluey y Bingo descubren que con un xilófono mágico pueden convertir cualquier momento en una aventura llena de imaginación.



OBJETIVO



Desarrollar el control inhibitorio, la atención, la autorregulación y la expresión corporal a través del movimiento.

MATERIALES

- Un xilófono de juguete (o cualquier instrumento musical).
- Tarjeta con las palabras "Congelado" y "Descongelado" (opcional).
- Espacio amplio para moverse.



¿CÓMO JUGAMOS?

- 1 Un niño será el encargado del xilófono mágico.
- 2 Mientras suena la música, todos se desplazan libremente por el aula.
- 3 Cuando el niño toque el xilófono y diga:

"¡CONGELADO!"

Todos deberán quedarse completamente inmóviles.

- 4 Cuando vuelva a tocar el xilófono y diga:

"¡DESCONGELADO!"

Podrán volver a moverse.

- 5 Para hacerlo más divertido, añadimos nuevos retos:



- ★ Quedarse congelados haciendo una postura divertida.
- ★ Caminar como diferentes animales.
- ★ Moverse muy rápido o muy despacio.
- ★ Congelarse por parejas.
- ★ Inventar una estatua entre tres compañeros.

¿QUÉ TRABAJAMOS?

-  Control inhibitorio.
-  Atención y escucha activa.
-  Coordinación y equilibrio.
-  Expresión corporal.
-  Cooperación.
-  Autorregulación.



PARA CONVERSAR

- ¿Ha sido fácil quedarse completamente quieto?
- ¿Qué postura ha sido la más divertida?
- ¿Qué hacías para no moverte?
- ¿Cómo sabías cuándo volver a moverte?



IDEA EXTRA

El docente puede añadir nuevas consignas mágicas:

-  **"¡CÁMARA LENTA!"** → Todos se mueven muy despacio.
-  **"¡ROBOT!"** → Caminan como robots.
-  **"¡GELATINA!"** → Se mueven con el cuerpo muy blandito.
-  **"¡GIGANTES!"** → Pasos enormes.
-  **"¡HORMIGAS!"** → Pasos diminutos.



ADAPTACIONES POR EDAD

- ★ **3 AÑOS:** Solo las órdenes "Congelado" y "Descongelado".
- ★ **4 AÑOS:** Añadir diferentes formas de desplazamiento.
- ★ **5-6 AÑOS:** Los propios niños inventan las órdenes mágicas y dirigen el juego.



INSPIRACIÓN BLUEY

En "Magic Xylophone", Bluey y Bingo convierten un sencillo xilófono en una herramienta mágica para imaginar, jugar y aprender a escuchar. Con esta actividad, nuestros peques descubren que la música y el movimiento nos ayudan a concentrarnos, a regularnos y a disfrutar juntos.



JUGAR, ESCUCHAR, MOVERSE...
¡Y DISFRUTAR EN EQUIPO!



El xilófono mágico nos recuerda que, con música, imaginación y un poquito de paciencia, podemos hacer grandes cosas juntos.





¡LAS ABUELITAS!

INSPIRADA EN EL CAPÍTULO "GRANNIES" DE BLUEY

Descubrimos que jugar a ser otros nos ayuda a entender, imaginar y reírnos juntos.

En este capítulo, Bluey y Bingo se divierten convirtiéndose en abuelitas aventureras. ¡Jugar a ser otros puede ser súper divertido!

OBJETIVO



Fomentar el juego simbólico, la expresión oral, la creatividad, la empatía y la imaginación.

MATERIALES

- Gafas de juguete.
- Pañuelos o pañuelos de tela.
- Bolsos o saquitos.
- Sombreros.
- Bastones de juguete (o de cartón).
- Ropa divertida (opcional).



¿CÓMO JUGAMOS?

- 1 Preparamos nuestro rincón de "abuelitas" con todos los accesorios.
- 2 Cada niño elige su look de abuelita (o abuelito, ¡todos valen!).
- 3 Inventamos nombres divertidos: Tita Bingo, Abuelita Blue, Doña Lidia...
- 4 Representamos situaciones cotidianas: ir de compras, tomar el té, pasear, contar historias, cuidar plantas...
- 5 Crearemos pequeños diálogos y escenas con mucho humor.
- 6 Podemos grabar nuestra propia "serie de abuelitas".



¡Las abuelitas hacen todo con su estilo y mucha imaginación!

¿QUÉ TRABAJAMOS?

- ★ Juego simbólico.
- ☞ Lenguaje oral.
- 💡 Creatividad e imaginación.
- ❤ Empatía y comprensión.
- 😊 Expresión emocional.
- 🌸 Autonomía y confianza.



PARA CONVERSAR

- ¿Qué cosas hacen las abuelitas en el capítulo?
- ¿Qué accesorios eliges y por qué?
- ¿Cómo sería tu abuelita divertida?
- ¿Qué historia inventamos hoy con nuestras abuelitas?



IDEAS PARA AMPLIAR

- ✔ Crear un "tea party" de abuelitas con pasteles de juguete.
- ✔ Hacer un desfile de moda de abuelitas.
- ✔ Escribir y dibujar el carnet de abuelita oficial.
- ✔ Inventar recetas mágicas de cocina.



ADAPTACIONES POR EDAD

- ★ 3 AÑOS: Juegos sencillos con accesorios y escenas cortas.
- ★ 4 AÑOS: Inventar diálogos y situaciones más complejas.
- ★ 5-6 AÑOS: Crear historias completas, grabarlas o representarlas ante otros grupos.



INSPIRACIÓN BLUEY

En "Grannies", Bluey y Bingo descubren que convertirse en abuelitas puede ser la mejor forma de jugar a imaginar.

Esta actividad nos recuerda que todos podemos ser quién queramos ¡y pasarlo genial en el intento!



JUGAR A SER OTROS NOS HACE CRECER



Imaginamos, empatizamos, creamos ¡y nos divertimos sin límites!





¡PEQUEÑOS MUNDOS CON NINS!

INSPIRADA EN EL JUEGO LIBRE E IMAGINATIVO DE BLUEY

"Cada personaje tiene una historia...
¿cuál será la vuestra?"



Bluey nos enseña que cualquier objeto puede convertirse en el comienzo de una gran aventura.



OBJETIVO



Fomentar el juego simbólico, la creatividad, el lenguaje oral y la resolución de problemas mediante la creación de pequeños mundos con peg dolls o nins.

MATERIALES

- Peg dolls o nins.
- Piezas sueltas (loose parts): piedras, piñas, tronquitos, telas, pompones, bloques de madera...
- Bandeja o mesa de provocación.
- Animales o elementos naturales (opcional).



¿CÓMO JUGAMOS?

- 1 Presentamos una bandeja con diferentes materiales y los nins.
- 2 Los niños podrán crear libremente un pequeño mundo: un bosque, una ciudad, una granja, una playa, un castillo o cualquier escenario que imaginen.
- 3 Después, cada uno dará vida a sus personajes inventando historias, aventuras o pequeños retos.
- 4 Si queremos ampliar el juego, podemos lanzar propuestas como:
 - ★ Construye una casa para tus nins.
 - ★ Crea un camino para llegar al bosque.
 - ★ ¿Quién vive aquí?
 - ★ ¿Qué problema tienen los personajes y cómo pueden solucionarlo?
 - ★ Inventa un final feliz para la historia.
- 5 ¡Lo importante es dejar volar la imaginación y disfrutar del juego libre!



El juego libre es una de las formas más poderosas de aprender y crecer.

¿QUÉ TRABAJAMOS?

- Creatividad.
- Lenguaje oral.
- Juego simbólico.
- Cooperación.
- Resolución de problemas.
- Pensamiento divergente.



PARA CONVERSAR

- ¿Quiénes son tus personajes?
- ¿Dónde viven?
- ¿Qué aventura están viviendo?
- ¿Qué problema tienen?
- ¿Cómo lo solucionan?
- ¿Cómo termina vuestra historia?



IDEA EXTRA

Haz una fotografía de cada minimundo creado y crea un pequeño "Museo de los pequeños mundos" para que el resto de la clase pueda observar las creaciones de sus compañeros.



ADAPTACIONES POR EDAD

- ★ 3 AÑOS: Crear escenarios sencillos y nombrar acciones.
- ★ 4 AÑOS: Inventar pequeñas historias con dos o tres personajes.
- ★ 5-6 AÑOS: Construir escenarios complejos, crear conflictos y buscar diferentes soluciones mediante el juego.



INSPIRACIÓN BLUEY

Bluey y Bingo transforman lo cotidiano en aventuras increíbles. Esta actividad permite que los niños creen sus propios mundos, cuenten historias y descubran que no hacen falta juguetes sofisticados para vivir grandes momentos: basta con imaginación, materiales abiertos y ganas de jugar.





¡EL HOSPITAL!

INSPIRADA EN EL CAPÍTULO "HOSPITAL" DE BLUEY

Jugar a ser médicos, pacientes y enfermeros nos ayuda a comprender, cuidar y empatizar con los demás.



Bluey y Bingo descubren que ir al hospital puede ser menos miedo y más juego, si lo hacemos con cariño y mucha imaginación.



OBJETIVO



Fomentar el juego simbólico, el lenguaje oral, la empatía, el cuidado de uno mismo y la comprensión del entorno sanitario.

MATERIALES

- Bata de médico, gorros, mascarillas (pueden ser de juguete).
- Juguetes médicos: estetoscopio, tensiómetro, jeringa sin aguja, termómetro, vendas...
- Muñecos o peluches.
- Camilla o cama (puede ser con mantas).
- Carteles: "Recepción", "Consulta", "Sala de espera", "Urgencias".
- Recetas, tarjetas, historiales (hechos por ellos).



¿CÓMO JUGAMOS?

- 1 Montamos nuestro hospital: consultas, sala de espera, recepción, urgencias...
- 2 Elegimos nuestros roles: médicos, enfermeros, pacientes, administradores y familiares.
- 3 Atendemos a los pacientes (muñecos, peluches o compañeros) escuchando sus "síntomas" y explorándolos.
- 4 Diagnosticamos y proponemos un tratamiento (reposo, medicinas, vendajes, cariño...).
- 5 Hacemos recetas y cuidamos para que mejoren pronto.
- 6 Después podemos crear historias: ¿por qué han venido al hospital? ¿qué les ha pasado?



El juego simbólico nos ayuda a comprender el mundo y a desarrollar la empatía.

¿QUÉ TRABAJAMOS?

- Lenguaje oral.
- Empatía y cuidado.
- Juego simbólico.
- Resolución de problemas.
- Autonomía y confianza.



PARA CONVERSAR

- ¿Qué es lo que más te gusta de jugar al hospital?
- ¿Qué síntomas tenía el paciente?
- ¿Qué tratamiento le has dado?
- ¿Cómo se siente ahora?
- ¿Qué crees que necesita para mejorar?



IDEAS PARA AMPLIAR

- Invitar a otras clases o familias a nuestro hospital.
- Crear historiales médicos personalizados.
- Hacer un "carnet de médico" para los niños.
- Inventar campañas de salud: lavarse las manos, comer sano, dormir bien...



ADAPTACIONES POR EDAD

- ★ 3 AÑOS: Explorar materiales, nombrar objetos y acciones sencillas.
- ★ 4 AÑOS: Juego de roles más definido, describir síntomas y aplicar tratamientos.
- ★ 5-6 AÑOS: Historias más complejas, creación de recetas, organización del hospital.



INSPIRACIÓN BLUEY

En el capítulo "Hospital", Bluey y Bingo usan su imaginación para transformarse en médicos y pacientes, ayudándose y cuidándose con mucha ternura. Este juego nos recuerda que cuidar y ser cuidados es parte de la vida y que todos podemos ser héroes cuando ayudamos.



CUIDAR A LOS DEMÁS ES UNA GRAN MISIÓN: CON CARÍO, EMPATÍA E IMAGINACIÓN

Cuando jugamos, aprendemos a comprender, respetar y ayudar a los demás.





¡CARRERA DE OBSTÁCULOS!

INSPIRADA EN EL CAPÍTULO "OBSTACLE COURSE" DE BLUEY

Un juego activo y divertido que nos enseña a superar retos, a no rendirnos y a animar a los demás.

Bluey y sus amigos construyen la carrera de obstáculos más increíble del mundo. ¡Tú también puedes crear la tuya!

OBJETIVO



Desarrollar la motricidad global, la coordinación, la perseverancia, la autonomía y el trabajo en equipo a través del juego activo.

MATERIALES

- Aros.
- Conos o botellas.
- Cuerdas o cintas.
- Colchonetas, cojines o mantas.
- Cajas de cartón o túneles.
- Sillas o bancos.
- Pelotas (opcional).
- Cinta adhesiva o tiza para marcar el recorrido.



¿CÓMO JUGAMOS?

- 1 Diseñamos juntos una carrera de obstáculos con diferentes retos.
- 2 Cada niño realiza el recorrido intentando superarlos todos.
- 3 Podemos hacerlo por turnos, contra el tiempo o en pequeños grupos.
- 4 Lo importante no es ganar, sino intentarlo, concentrarse y no rendirse.
- 5 Al terminar, celebramos los logros de cada participante.
- 6 Podemos variar los recorridos para que sea siempre un reto nuevo y emocionante.



Cada obstáculo superado es una victoria. ¡Tú puedes!

¿QUÉ TRABAJAMOS?

- Motricidad global y coordinación.
- Equilibrio y control corporal.
- Perseverancia y esfuerzo.
- Autonomía y seguridad en uno mismo.
- Trabajo en equipo y respeto de turnos.
- Gestión emocional: aceptar retos y frustración.



PARA CONVERSAR

- ¿Qué obstáculo te ha costado más?
- ¿Cómo lo has conseguido?
- ¿En qué parte te has sentido más fuerte?
- ¿Qué podemos mejorar en nuestra carrera?
- ¿Cómo animamos a nuestros compañeros?



IDEAS PARA AMPLIAR

- Hacer carreras temáticas: selva, espacio, piratas, invierno...
- Añadir desafíos especiales: llevar algo en la cabeza, ir saltando a la pata coja, ir hacia atrás...
- Crear una "medalla" para todos al terminar.
- Invitar a otras clases o familias a participar.



ADAPTACIONES POR EDAD

- ★ 3 AÑOS: Recorrido corto, con pocos obstáculos y ayuda del adulto.
- ★ 4 AÑOS: Más obstáculos y mayor autonomía en el recorrido.
- ★ 5-6 AÑOS: Recorridos más complicados, retos cooperativos o por equipos.



INSPIRACIÓN BLUEY

En el capítulo "Obstacle Course", Bluey demuestra que lo más importante no es ser el primero, sino disfrutar del camino, apoyarse en los amigos y no rendirse aunque algo sea difícil. Esta actividad nos recuerda que todos somos capaces de grandes cosas cuando creemos en nosotros mismos y nos animamos en equipo.



SUPERA RETOS, CELEBRA LOGROS Y DISFRUTA DEL CAMINO.



¡Lo importante no es ganar, es pasarlo genial y aprender juntos!





ESPÁRRAGO MÁGICO

INSPIRADA EN EL CAPÍTULO "ESPÁRRAGO MÁGICO" DE BLUEY

Un juego simbólico que despierta la imaginación,
la expresión y la creatividad.

Bluey y sus amigos
descubren que un simple
espárrago puede
convertirse en lo que
ellos imaginen.
¡La magia está en
nuestro juego!

OBJETIVO



Fomentar la imaginación,
la expresión oral, el
juego simbólico y la
creatividad a través
de un objeto cotidiano.

MATERIALES

- Un espárrago de juguete o cualquier objeto verde que haga de "espárrago mágico".
- Espacio amplio y seguro.
- Animales u objetos de juego (opcional).



¿CÓMO JUGAMOS?

- 1 Elegimos un niño para que tenga el espárrago mágico.
- 2 El niño lo muestra y dice: "¡Espárrago mágico, conviértete en...!"
- 3 El resto del grupo elige una transformación: animal, objeto, personaje...
- 4 El niño con el espárrago imita movimientos, sonidos o acciones de lo que eligieron.
- 5 Los demás adivinan de qué se trata.
- 6 Luego, otro niño toma el espárrago y continúa el juego.



La imaginación convierte lo cotidiano en algo extraordinario.

¿QUÉ TRABAJAMOS?

- Imaginación y creatividad.
- Expresión oral y vocabulario.
- Escucha activa.
- Juego simbólico.
- Espera del turno.
- Respeto por las ideas de los demás.



PARA CONVERSAR

- ¿En qué se convirtió el espárrago?
- ¿Qué fue lo más divertido del juego?
- ¿Qué otras cosas podríamos convertir?
- ¿Por qué es importante escuchar a los compañeros?



IDEAS PARA AMPLIAR

- Añadir más objetos mágicos (una piedra, una varita, etc.).
- Invitar a los niños a crear sus propias "palabras mágicas".
- Dibujar lo que se convirtió el espárrago.
- Contar una historia grupal donde el espárrago sea el personaje principal.



ADAPTACIONES POR EDAD

- ★ 3 AÑOS: Dar apoyos visuales y hacer preguntas sencillas (¿qué es?).
- ★ 4 AÑOS: Animar a describir más y participar en la transformación.
- ★ 5-6 AÑOS: Añadir retos: convertir en algo imposible o inventar una historia en grupo.



INSPIRACIÓN BLUEY

En el capítulo "Espárrago Mágico", Bluey y Bingo usan un simple espárrago para transformarlo en todo lo que su imaginación les permite. Esta actividad nos recuerda que la magia del juego está en nuestras ideas.



JUGAR JUNTOS ES LA MEJOR MAGIA QUE EXISTE.



No importa en qué se convierta,
lo importante es disfrutar juntos.

