

## Storytime Guía de Actividad

### Presiona Aquí

por Hervé Tullet

PRESIONA



AQUÍ

Hervé Tullet

Observen la magia de como el punto amarillo se transforma cuando lo presionan, frotan, agitan e interactúan con este libro encantador. A los niños les encantará practicar diferentes acciones con cada vuelta de página y ver cómo cada acción transforma al punto amarillo.

#### ¿Sabía que?

La **autorregulación**—mantener la concentración, regular los impulsos y manejar las emociones—es importante para el éxito en la escuela. Mientras comparten Presiona aquí, pueden practicar el comenzar y detener actividades simples, el tomar turnos y la paciencia al esperar a ver qué sucederá.

#### ¡A conversar!

- Al principio del libro, se le indica que toque el punto amarillo cinco veces **rápidamente**. ¿Cómo te gustaría tocar los puntos rojos y azules? ¿Rápidamente? ¿Lentamente? Practiquen diferentes velocidades juntos.
- En el medio del cuento, después de agitar el libro, los puntos forman una línea recta con un patrón de colores. ¿Cuál es el patrón que ves?
- Cerca del final del libro, la mayoría de los puntos desaparecen hacia arriba de la página y se le indica que coloque el libro en posición vertical. ¿Por qué eso hace que los puntos vuelvan a caer?

#### ¡A jugar!: “Simón Dice”

En el juego “Simón dice”, una persona es el líder que da instrucciones para realizar diferentes acciones. Los demás hacen lo que dice el líder, pero solo cuando anuncia “¡Simón dice!” ANTES de la acción. Si se anuncia una acción sin decir primero “Simón dice”, los jugadores no deben realizarla. “Simón dice” es una gran actividad para desarrollar la autorregulación porque nos permite practicar el seguir instrucciones, comenzar y detenernos y escuchar con atención antes de movernos.

1. Elija quién será el líder primero y durante cuánto tiempo (por ejemplo, durante un minuto o durante cinco acciones).
2. El líder debe dar instrucciones para realizar diferentes acciones comenzando con la frase “Simón dice ...”. Por ejemplo, “Simón dice, pon la mano en la cabeza”, y todos ponen las manos en las cabezas.
3. De vez en cuando, el líder debe dar una instrucción sin la frase “Simón dice ...”. En estos casos nadie debería moverse. Por ejemplo, si el líder dice “¡Salta en un pie!” todos deben quedarse quietos porque no escucharon las palabras mágicas “Simón dice”.
4. Tomen turnos siendo el líder.

#### Encuentre más en línea

Escanee este código QR para encontrar recomendaciones de libros, guías de actividades y otros recursos divertidos.



qrc0.de/learnathome

Escanee este código QR con la cámara de su teléfono para ver nuestra lectura virtual de este libro.



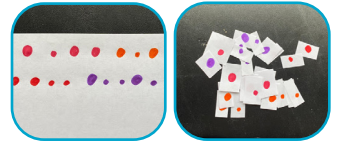
qrc0.de/presionaaqui

## ¡A jugar!

*Materiales: materiales de arte como papel para dibujar, crayones, lapices.*

En *Presiona aquí* los puntos de color cambian a medida que uno interactúa con el libro. ¡Creen sus propios puntos y practiquen habilidades matemáticas como contar, clasificar y hacer patrones!

1. Dibuje o busque entre 20 a 30 "puntos" de de varios colores y tamaños. Se puede usar crayones y papel, pegatinas o incluso canicas o piedras de colores, ¡lo que tenga disponible!



2. Meta todos los puntos en un recipiente. Puede usar cualquier cosa: una caja de comida vacía, un tazón de plástico, un tupperware o una taza).

3. Utilice el recipiente y los puntos para practicar el conteo, la clasificación y la creación de patrones. Consejo: utilice más o menos puntos según la edad y la capacidad de su hijo. Siga el ritmo de su hijo; si está aburrido, cree más puntos, y si se siente frustrado, pruebe estas actividades con menos puntos.

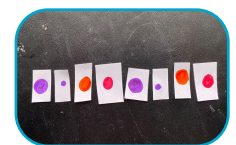


4. Para practicar conteo: tome un puño de puntos y cuéntelos a medida que los coloca en el recipiente. Cuente cuántos quedan fuera del recipiente.

5. Para la clasificación: agrupe los puntos por color o tamaño.



6. Para patrones: arregle los puntos en un diseño que pueda repetirse dos o más veces. Pregúntele al niño, "¿Que tan largo puedes hacer tu patrón?" "¿Qué vendría después en el patrón?"



## Plantilla de puntos

