



Arte, juego y salud

Libro de actividades de la Casa Universitaria del Libro UANL

Con Ilustración y textos de Ana Fabiola Medina



Una publicación de la
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

Rogelio Garza Rivera
Rector

Carmen Del Rosario de la Fuente García
Secretaria General

Celso José Garza Acuña
Secretario de Extensión y Cultura

Antonio Ramos Revillas
Director de Editorial Universitaria

Ana Fabiola Medina
Ilustración y textos

Prohibida su reproducción total o parcial,
en cualquier forma o medio, del contenido
editorial de este número.

Impreso en México
Todos los derechos reservados
© Copyright 2017

editorialuanl@uanl.mx

www.editorialuniversitaria.uanl.mx

Bienvenida

La lectura es uno de los procesos de curación más reconocidos dentro de la sociedad. Quien lee se encuentra y entra en contacto con historias que le permiten reconocerse dentro de su entorno.

Barcos de papel, publicación que reúne juegos y literatura está basado en textos de la maestra Carmen Alardín y de la escritora Ana Fabiola Medina quien lleva a cabo talleres de arte en espacios hospitalarios de la ciudad.

Para la Universidad Autónoma de Nuevo León, a través de la Secretaría de Extensión y Cultura y la Editorial Universitaria es un honor compartir parte de nuestro saber y nuestro hacer con la infancia nuevoleonense que se encuentra en un proceso de recuperar la salud en nuestros hospitales. Con esta publicación les queremos recordar que más allá del mundo que se estrecha por la enfermedad existe uno donde las fronteras no existen y es, con la imaginación, el juego y el arte como además podemos lograr una educación para transformar y transformar para trascender.

Mtro. Rogelio Garza Rivera
Rector

¿Quién es Ana Fabiola Medina?

Artista, escritora y promotora cultural, autora de los libros: El juego de los trazos y Procesos formativos y expresión creativa en la infancia y de 3 cuadernos para pre-escolar. Tallerista investigador de los procesos creativos en la infancia es voluntaria en el hospital Materno Infantil desde marzo del 2014 donde desarrolla el programa Arte, Juego y Salud cuya finalidad es satisfacer la necesidad de juego del paciente pediátrico.

ZONA DE REPARTO:

HOSPITAL UNIVERSITARIO UANL
HOSPITAL REGIONAL DE ALTA ESPECIALIDAD MATERNO INFANTIL

Yo no he lanzado la primera piedra
no he construido flotas vengativas
para conquistar el mar.

Pero yo en cambio
he colocado un barco de papel
al frente de tus ojos.

Si lloras algún día
navegará hasta ti.

Carmen Alardín

Colorea
el dibujo.



Pajaritos juguetones

Los pajaritos juegan a formar figuras. En un momento son un elefante y en otro pueden ser un león. Quieren sentirse más grandes, más fuertes y hacen volar su imaginación. Les divierte la cara de asombro de los changos, sobre todo cuando se dispersan y la figura desaparece en el cielo.

¿Qué animal han formado ahora? ¿Cuántos pajaritos vuelan y juegan juntos?



León-árbol

El León-árbol se rompió una rama, rugió tan fuerte que espantó a todos los pajaritos y despertó a los polluelos. Las ardillas salieron corriendo.

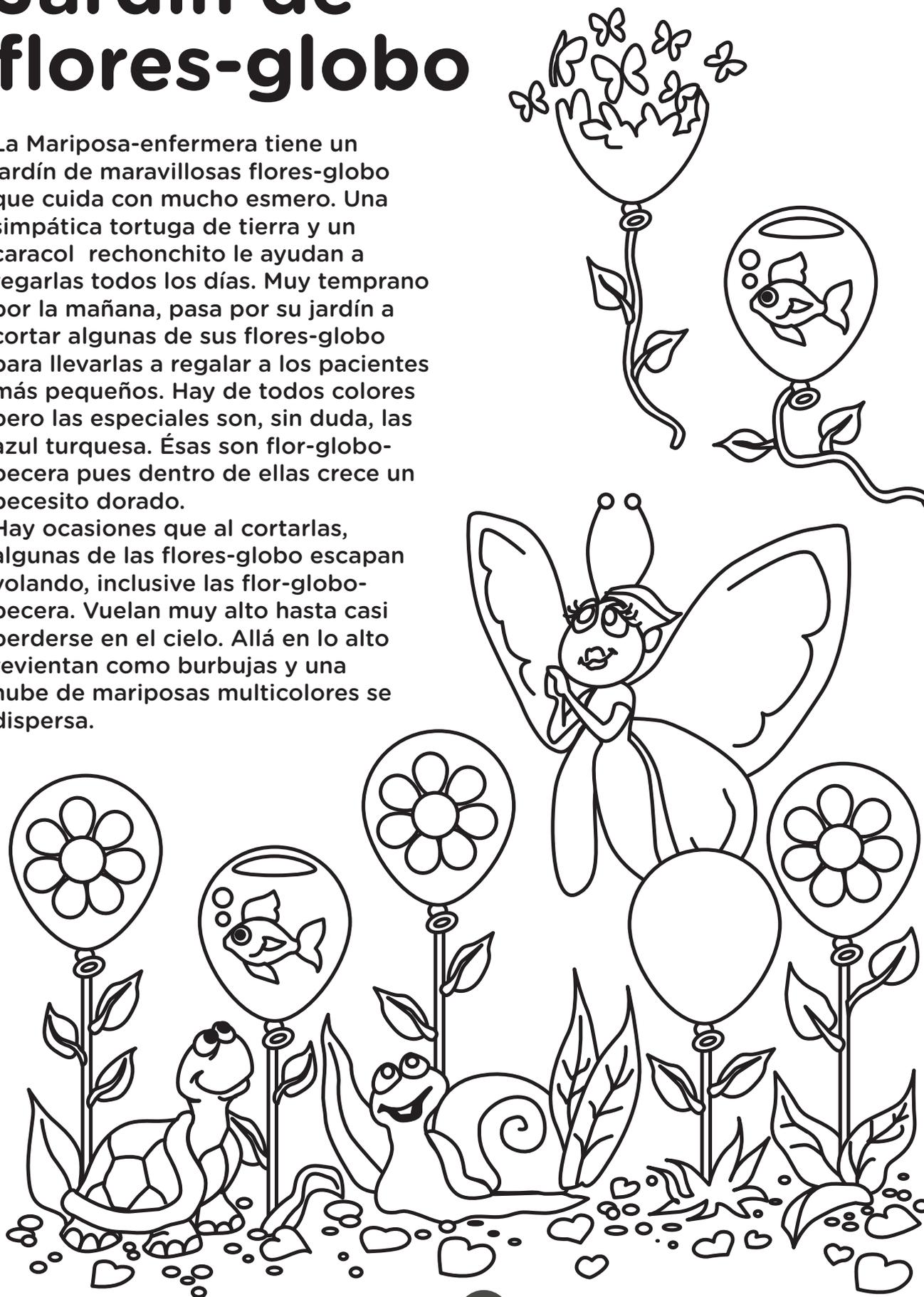
Ayuda a mamá pájaro a llegar a su nido y a la ardilla al hueco del árbol.



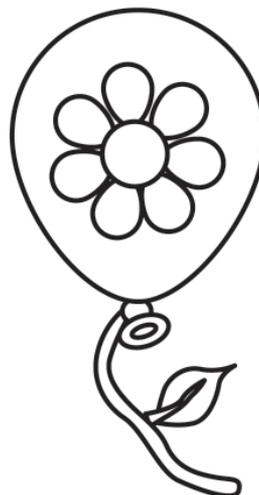
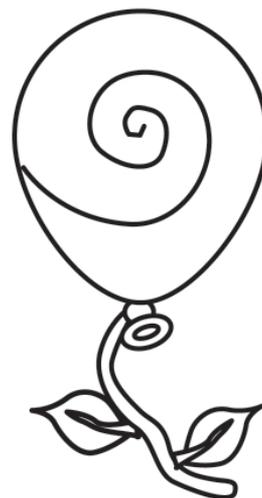
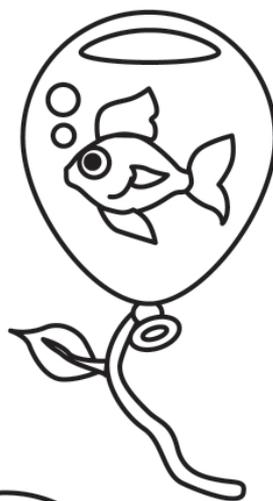
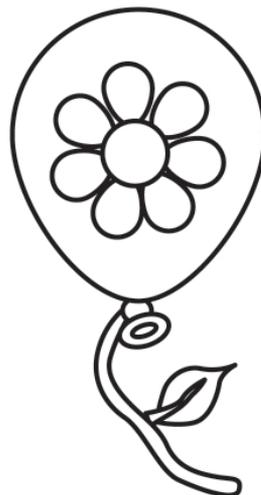
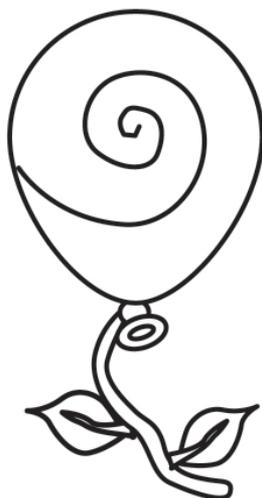
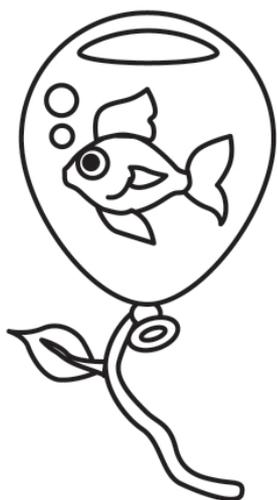
Jardín de flores-globo

La Mariposa-enfermera tiene un jardín de maravillosas flores-globo que cuida con mucho esmero. Una simpática tortuga de tierra y un caracol rechonchito le ayudan a regarlas todos los días. Muy temprano por la mañana, pasa por su jardín a cortar algunas de sus flores-globo para llevarlas a regalar a los pacientes más pequeños. Hay de todos colores pero las especiales son, sin duda, las azul turquesa. Ésas son flor-globo-pecera pues dentro de ellas crece un pecesito dorado.

Hay ocasiones que al cortarlas, algunas de las flores-globo escapan volando, inclusive las flor-globo-pecera. Vuelan muy alto hasta casi perderse en el cielo. Allá en lo alto revientan como burbujas y una nube de mariposas multicolores se dispersa.



Encuentra los pares y coloréalos igual



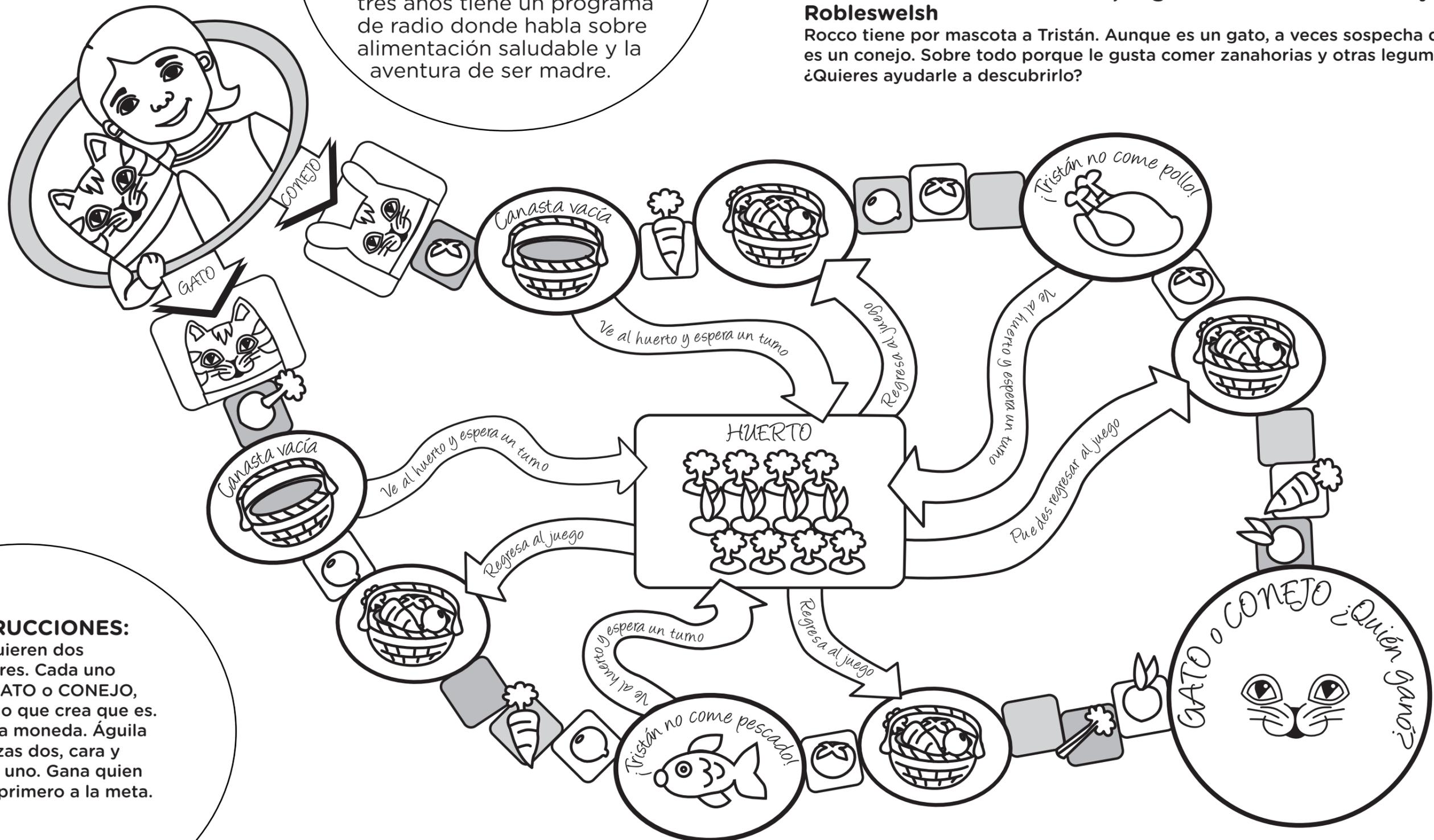
Gato-conejo

¿Quién es Cynthia Robleswelsh?

Es mamá de Rocco, escritora y periodista, autora del libro para niños "Tristan el gato come colores". Desde hace tres años tiene un programa de radio donde habla sobre alimentación saludable y la aventura de ser madre.

Basado en el cuento "Tristán, el gato come colores" de Cynthia Robleswelsh

Rocco tiene por mascota a Tristán. Aunque es un gato, a veces sospecha que es un conejo. Sobre todo porque le gusta comer zanahorias y otras legumbres. ¿Quieres ayudarlo a descubrirlo?



INSTRUCCIONES:

Se requieren dos jugadores. Cada uno elige GATO o CONEJO, según lo que crea que es. Tira una moneda. Águila y avanza dos, cara y avanza uno. Gana quien llegue primero a la meta.

El vocho verde de Tito

Tito es estudiante de medicina, él quiere ser pediatra. Tiene un vocho color verde que utiliza para muchas cosas. Además de que le ayuda a trasladarse de su casa a la escuela de medicina y al hospital, también resulta adecuado para estudiar y, de vez en vez, tomar una siesta. Ahí guarda casi todos sus libros. Hoy tiene un examen y le falta mucho por leer, el tema son las bacterias. En el libro hay algunas imágenes. ¡Qué feas! ¡Parecen changuitos!

Tito da un gran bostezo y sin darse cuenta se queda dormido con el pesado libro sobre el pecho. Sueña que un grupo de changos traviesos saltan sobre él, quieren llevarse su vocho verde para dar una vuelta. Lo zarandean tratando de que salga del carro. ¡Tito, Tito! Lo despierta un amigo. Ya es hora de la ronda de visita a los pacientes.

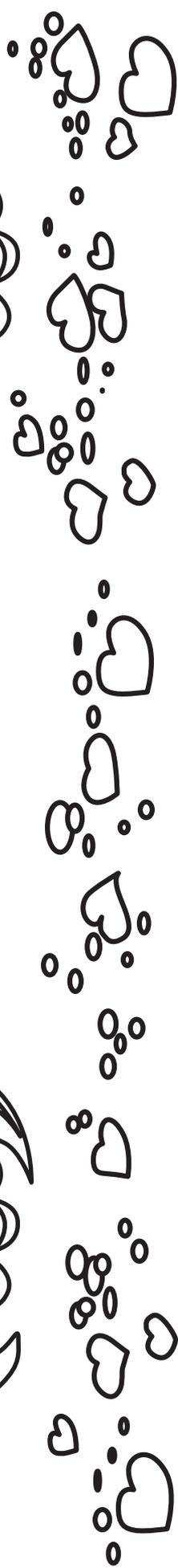
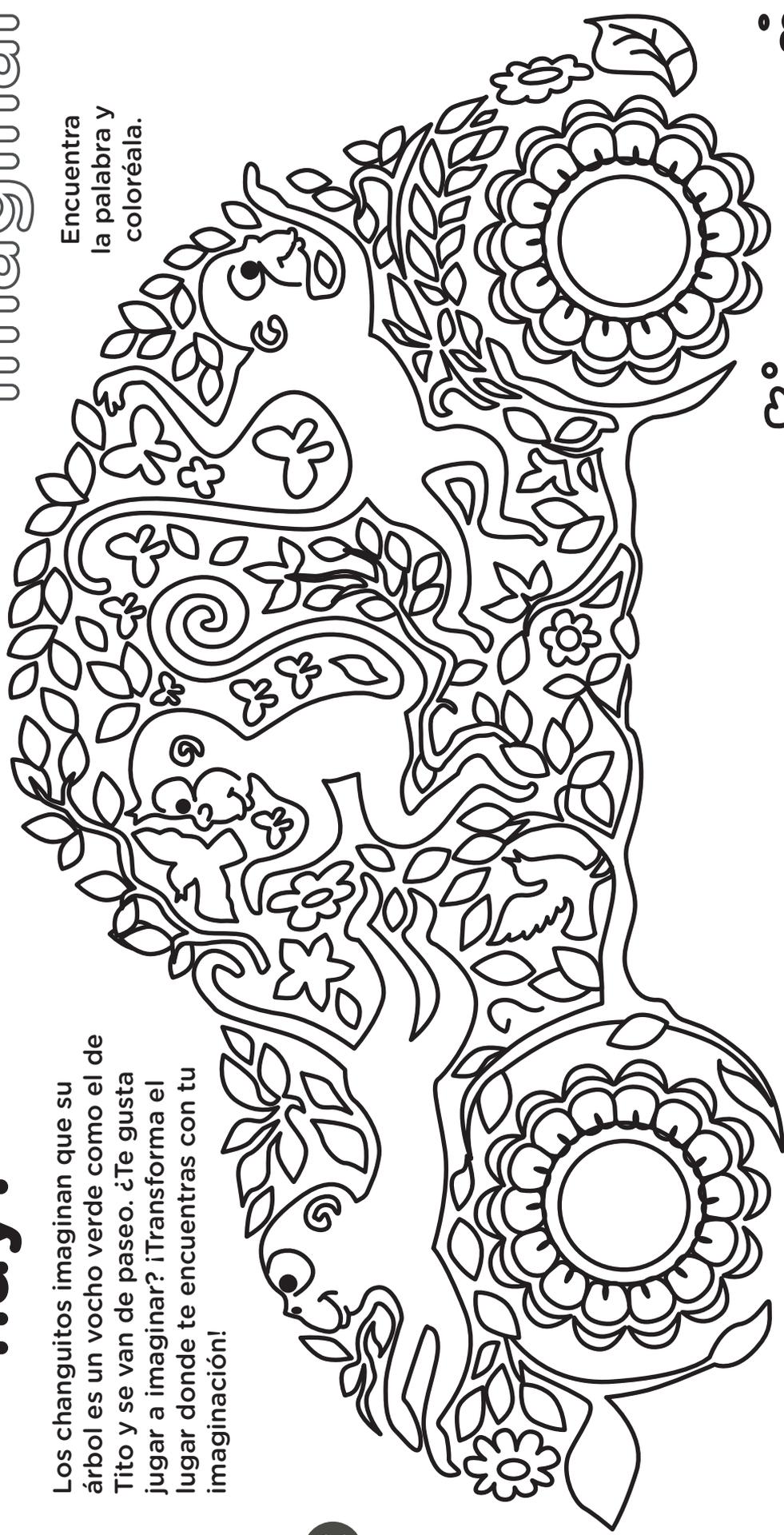


¿Cuántos changuitos hay?

Los changuitos imaginan que su árbol es un vocho verde como el de Tito y se van de paseo. ¿Te gusta jugar a imaginar? ¡Transforma el lugar donde te encuentras con tu imaginación!

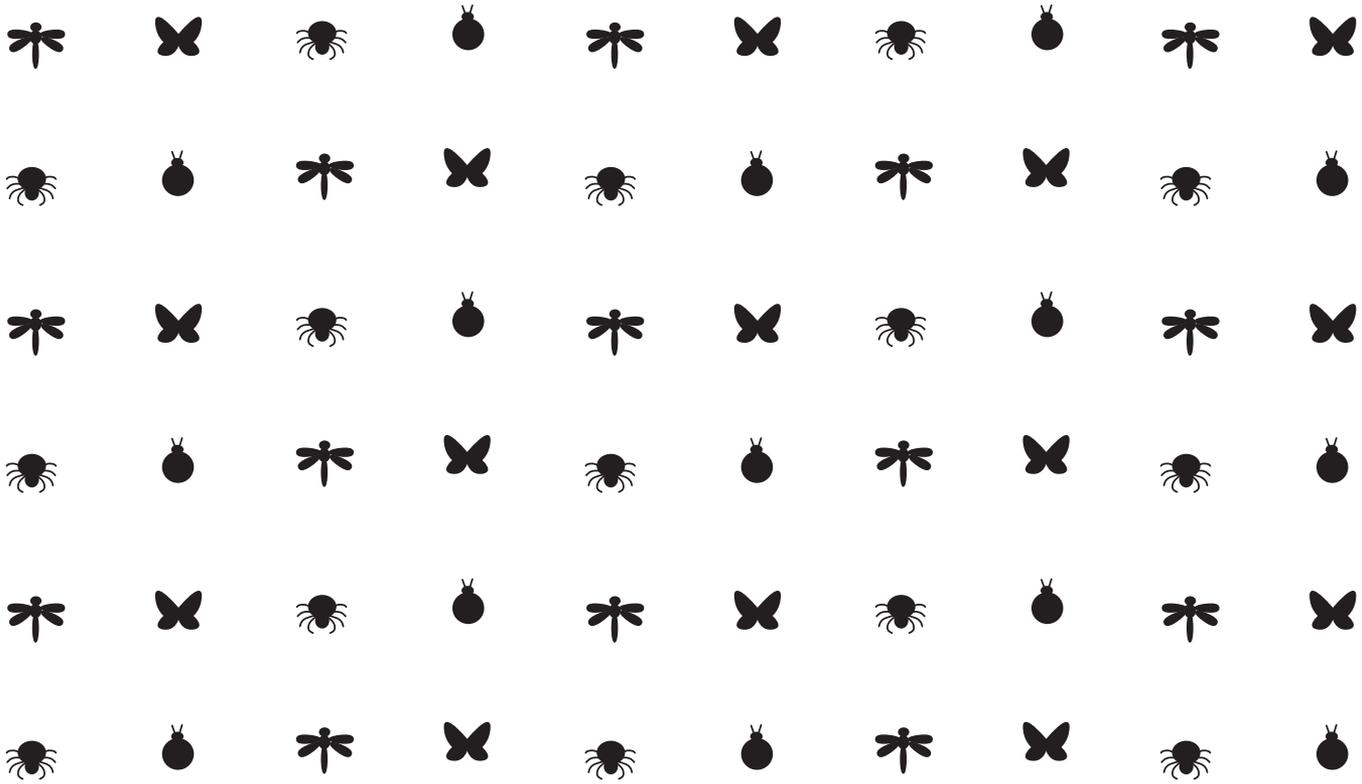
Hay magia en imaginar

Encuentra la palabra y coloréala.



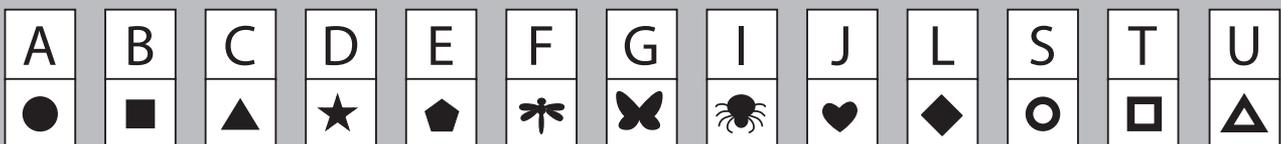
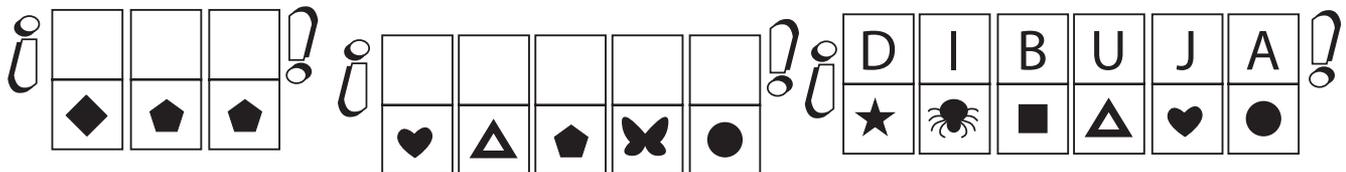
Conecta bichos

Juega a formar cuadrados conectando bichos. Cada jugador podrá trazar una línea horizontal o vertical por turno. Quien cierre un cuadrado escribe su inicial al centro. Gana quien logre más cuadrados.



Mensaje secreto

¡Descúbrelo! Coloca la letra que corresponde a cada clave.



El potrillo

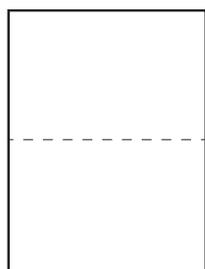
La pradera despertó con la agitación del trote de un nuevo potrillo. Apenas nació la tarde anterior y ya corre más rápido que las mariposas amarillas. Galopa feliz para recorrer el valle junto a su madre, la yegua dorada. Mientras corre, siente cómo sus patas y su cuerpo se fortalecen. Su corazón late fuerte ¡Pronto galopará más veloz que el viento!



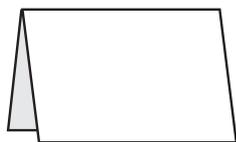
¡DESCUBRE LA LIBÉLULA!

Barco de papel

Aprende a hacer un barco de papel. Sólo sigue las instrucciones paso a paso.

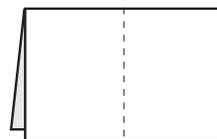


1 Dobra por la mitad una hoja de papel tamaño carta

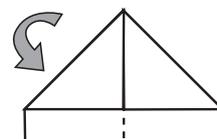
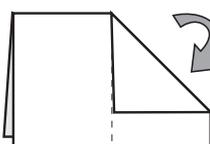
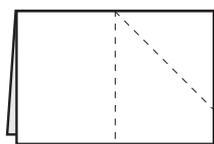


2

Vuelve a doblar por la mitad pero sólo para marcar el dobléz. Dobra y regresa.



3 Lleva una esquina hasta la línea marcada del dobléz.

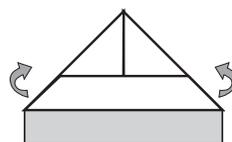
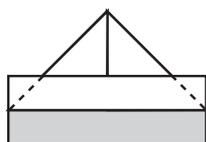
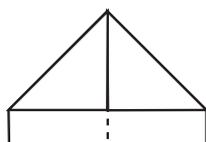


Abajo quedarán dos pestañitas

La apertura de la hoja queda abajo. Marca muy bien los dobleces.

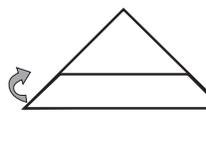
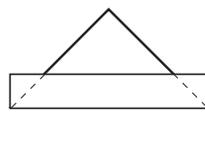
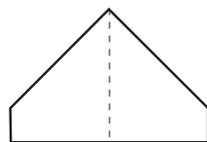
4 Repite el dobléz con la otra esquina.

5 Sube la pestañita de papel que tienes adelante y hasle dos dobleces a cada lado para sujetarla

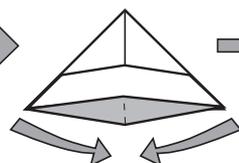
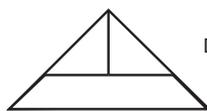


6 Da vuelta al barquito y repite la operación con la otra pestaña.

¡Vas muy bien!



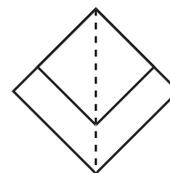
7 Ahora tienes un cucurucho... Ábrelo como te muestro y marca bien el dobléz.



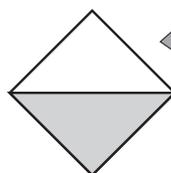
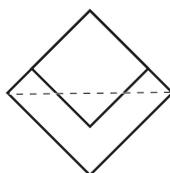
Abre y une estos dos extremos

8 Si giras tendrás una forma así. Dobra bien.

8



9 Dobra y lleva este triángulo hacia arriba



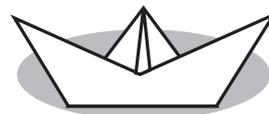
Ahora tienes un cucurucho más pequeño

11 Jala la punta de los triángulos que doblaste hacia arriba.

11



12 Dale forma a tu barco y ¡Listo!



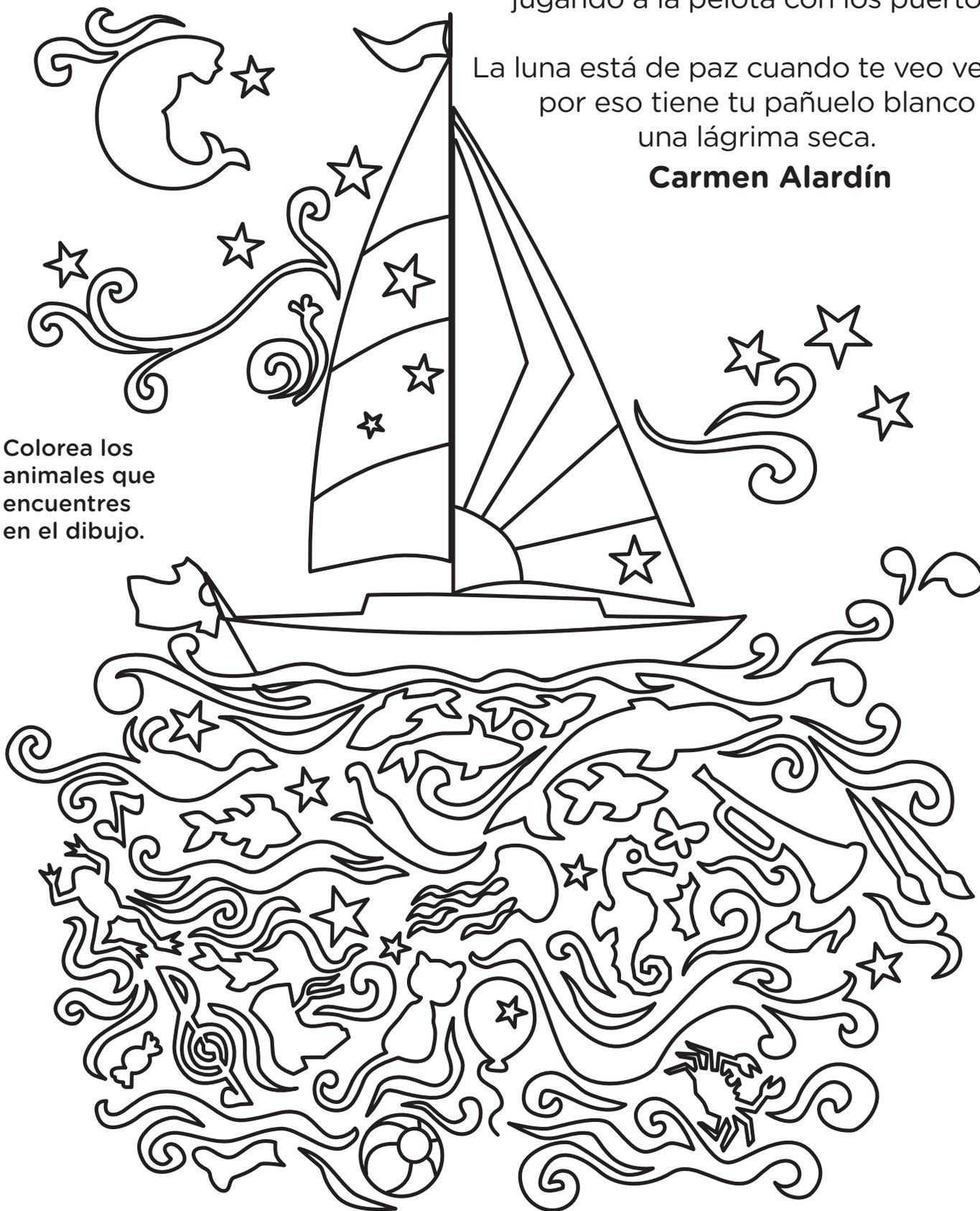
Barco

Canto de cielo y sal en tu madero.
Aún conservas raíces en la proa,
que vienen las espumas a aumentarnos
jugando a la pelota con los puertos.

La luna está de paz cuando te veo velero,
por eso tiene tu pañuelo blanco
una lágrima seca.

Carmen Alardín

Colorea los
animales que
encuentres
en el dibujo.



Leer y jugar son dos derechos universales de la infancia. Barco de papel, edición de la Casa Universitaria del libro de la UANL busca mantener ambos derechos para niños y niñas en los espacios hospitalarios de nuestra entidad para que, mediante un acercamiento lúdico con la lectura y la imaginación puedan, en lo que encuentran su salud, tomar barcos de lectura que los lleven a otros horizontes.