



19 años impulsando el desarrollo
Acompañamos, estimulamos, transformamos vidas.

La granja suena, suena así



Muuu, muuu,
suena la vaca,
muuu, muuu,
suena la vaca.



Oink, oink,
suena el cerdito,
oink, oink,
suena el cerdito.



Pío, pío,
suena el pollito,
pío, pío,
suena el pollito.



La granja suena, suena así

0 a 12 meses

- El cuidador tiene los tres títeres guardados en una bolsa o fe detrás de la espalda. La bolsa es parte del juego: el bebé no sabe qué viene.
- En el estribillo "la granja suena, suena así" el cuidador agita suavemente la bolsa cerrada cerca del bebé: "algo se mueve aquí dentro." Activa la anticipación antes de que aparezca ningún animal.
- Para la vaca el títere sale muy despacio desde detrás de la espalda del cuidador moviéndose al ritmo del muuu, grave y lento. Pasa rozando las mejillas y palmas del bebé con el hocico del títere. El contacto suave del títere sobre la piel del bebé sincronizado con el sonido grave construye la primera asociación sonido-animal-tacto.
- Para el cerdito el títere sale más rápido y con más energía, moviéndose en zigzag corto. Hace el oink narizón: el adulto usa el títere para tocar suavemente la nariz del bebé dos veces. La nariz del bebé tocada con el hocico del cerdo es el gesto más expresivo y afectivo de la canción para esta edad.
- Para el pollito el títere sale pequeño y veloz, picoteando el aire. El adulto lo acerca hasta los dedos del bebé y lo hace "picotear" suavemente sus manos abiertas. El contacto puntual y rápido del picoteo sobre las palmas activa los receptores táctiles de forma completamente distinta al contacto continuo de la vaca.
- Al terminar cada animal el títere regresa a la bolsa o detrás de la espalda: el bebé aprende que desaparece y vuelve, que el ciclo se repite tres veces y que al final de la canción los tres títeres aparecen juntos por primera vez.

1 a 3 años

- El cambio central respecto a la etapa anterior es que el niño tiene el títere en la mano. Ya no es espectador: es el animal.
- Al inicio de la canción el adulto entrega un títere al niño y le muestra cómo ponerlo en la mano. No hay instrucción verbal larga: solo el adulto se pone el suyo y el niño imita.
- En el estribillo el títere del niño "baila" al ritmo de la canción: el adulto mueve el suyo y el niño lo copia. El movimiento del títere es una extensión del movimiento de la mano, lo que activa la conciencia de que el objeto responde a la intención del niño.
- Para la vaca el niño hace que su títere de vaca diga muuu con voz grave, mirando al adulto. El adulto responde con el títere del adulto: conversación entre dos vacas. Este intercambio de muuus entre los dos títeres es el primer diálogo dramático del niño: el títere como intermediario que hace más fácil hablar y responder.
- Para el cerdito el niño cambia de títere o el adulto anuncia el cambio: "ahora el cerdito." El niño imita los oinks del adulto con el títere. Si el niño quiere inventar un movimiento propio con el títere el adulto lo sigue: a esta edad la imitación libre es más valiosa que la imitación exacta.
- Para el pollito el niño hace que el títere picotee su propia mano libre, el brazo del adulto o el títere del adulto. El picoteo recíproco entre los dos títeres produce la interacción más lúdica y prolongada de la canción.
- Al terminar el niño guarda el títere en la bolsa él solo. Ese acto de guardar con cuidado enseña que el objeto tiene valor y que tiene un lugar al que pertenece.

3 a 6 años

- Los niños son actores, el adulto es el director. A esta edad los títeres permiten algo cualitativamente más complejo: el niño puede ponerse en el lugar del animal, darle una personalidad propia y sostener un rol durante toda la canción.
- Antes de cantar el adulto reparte los títeres y pregunta: "¿cómo se llama tu vaca?, ¿tu cerdo es simpático o gruñón?, ¿tu pollito es miedoso o valiente?" El niño inventa la personalidad antes de que empiece la música. Eso transforma la canción de ejercicio de imitación en actuación con carácter propio.
- En el estribillo cada niño hace que su títere recorra el espacio de la granja imaginaria mientras canta. El adulto señala el "territorio" de cada animal: la vaca en su zona, el cerdo en la suya, el pollito en la suya. Los títeres se mueven por sus territorios sin mezclarse hasta que la canción los llama.
- Para la vaca el niño con el títere de vaca se adelanta y lidera el muuu: los demás lo siguen. El niño que tiene la vaca en ese momento es el protagonista y los otros acompañan. Esa rotación del protagonismo en cada estrofa enseña a liderar y a acompañar con igual atención.
- Para el cerdito el niño puede añadir una historia corta improvisada entre los oinks: "el cerdito encontró un charco y saltó." El títere actúa lo que el niño dice. El adulto amplifica: "¿y qué pasó después?" El niño continúa la historia dentro del ritmo de la canción.
- Para el pollito el adulto puede proponer un reto: "el pollito tiene miedo del cerdo, ¿qué hace?" Los niños resuelven con los títeres en tiempo real. El conflicto narrativo improvisado dentro de la canción activa el pensamiento dramático y la resolución de problemas al mismo tiempo.
- Al terminar la canción todos los títeres se juntan en el centro: "la granja completa." El adulto hace una pregunta abierta dirigida a los títeres (no a los niños): "¿qué fue lo más difícil del día en la granja?" Cada niño responde en voz de su animal. Hablar a través del títere permite expresar ideas y emociones que a veces son difíciles de decir en primera persona.



¡Listos a jugar, amigos!

¡Listos a jugar, amigos!



Mueve tu **cabeza** como el **gallo**,
¡Kikirikí! (¡Kikirikí!)



Tus **hombros** como la **vaca**,
muuu... ¡Muuuu! (¡Muuuu!)



Los **brazos** como el **pollito**,
pío, ¡Pío, pío, pío! (¡Pío, pío, pío!)

¡Qué bien lo haces tú!



¡Listos a jugar, amigos!



Mueve tus **manos** como el **pato**,
¡Cuac, cuac, cuac! (¡Cuac, cuac, cuac!)



Tus **piernas** como el **caballo**,
trota... ¡Trota, trota, trota!
(¡Trota, trota, trota!)



Y tus **pies** como el **cerdito**,
oink, ¡Oink, oink, oink!
(¡Oink, oink, oink!)

¡Qué bien lo haces tú!

