

**CREATIVIDAD Y ENTRETENCIÓN**

**HILOS DEL APRENDIZAJE**

**MATERIAL DE APOYO PARA EL TRABAJO PEDAGÓGICO**

# **Creatividad y Entretención: Hilos del aprendizaje**

MATERIAL DE APOYO PARA EL TRABAJO PEDAGÓGICO

Compiladores: Equipo Técnico de Talleres de Aprendizaje  
del Programa Interdisciplinario de Investigaciones en Educación, PIIE

Coordinador: Miguel Rozas  
Miguel Arredondo  
Soledad Hahn  
Vivian Murúa  
Liliana Vaccaro

## Creatividad y Entretención: Hilos del aprendizaje

Material de apoyo para el trabajo pedagógico

REPÚBLICA DE CHILE

© MINISTERIO DE EDUCACIÓN - PROGRAMA INTERDISCIPLINARIO DE  
INVESTIGACIONES EN EDUCACIÓN (PITE)

Inscripción N°- 98.007

Compilación realizada por el Equipo Técnico de Talleres de Aprendizaje del Programa Interdisciplinario de Investigaciones en Educación, PITE.

Miguel Rozas  
Miguel Arredondo  
Soledad Hahn  
Vivian Murúo  
Liliana Voccaro

Coordinación de la publicación  
Carlos Alvarez Viera

Diseño y Producción Gráfica  
Verónica Santona

Impresión: Litografía Volente

Santiago de Chile, 1996

La elaboración de este material ha sido posible gracias al aporte de los Equipos Técnico Pedagógicos de los siguientes Departamentos Provinciales de Educación:

Antofagasta\* Copiapó-Choñoral • San Felipe-Los Andes • Cochapool • Bío-Bío • Concepción  
Cautín Norte • Cautín Sur • Malleco • Valdivia • Osorno • Llanquihue • Santiago Poniente

Hacemos especial mención a la colaboración de los siguientes supervisores:

Julián Herrera Flores (DEPROV Copiapó)

Angela Castillo Benítez (DEPROV San Felipe)

Agrícola Olivares J., Raúl Oyarzún P., Háctor Matamala P., Estrella Fritz V. (DEPROV Concepción)

Carmen Millas, M. Elena Astorga (DEPROV Cautín Norte)

Sonia Palma F., Noro Rozas de la B., Carlos Méndez (DEPROV Cautín Sur)

María Cristina Rodríguez C., María Filomena Sepúlveda R., Jorge Solazar V., Mary Santana T.,

Luis Leal P., Ruth Muñoz P. (DEPROV Malleco)

Morionelo Martínez S. (DEPROV Valdivia)

Leonidas Yáñez S. (DEPROV Osorno)

Ricardo Romero Sanzana (DEPROV Llanquihue)

PRESENTACIÓN  
SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

CANCIONES

1. Que canten los niños
2. Vamos a sembrar maíz
3. Pin Pón
4. Don Pepe se fue a la China
5. Mariposa de colores
6. Somos los cocineros
7. Dicen que los monos
8. El pájaro verde
9. La gallina Francolina
10. La tarantulita
11. A mi burro
12. Paso a paso
13. Canto de los TAP
14. En la feria del maestro Andrés
15. Vamos a remar
16. Yo soy panadero
17. Tom el pequeño
18. He perdido el Do
19. Mi banderita
20. Danza
21. juego
22. Mi perrito
23. La pelota
24. El puente de Aviñón
25. El caracol
26. Las muñequitas
27. Kí-qui-ri-quí-co-co-ro-có
28. Subamos
29. Quiero cantar una canción
30. Al bosque
31. A la torre
32. levó ntote juano
33. Los oficios
34. Cu - cú
35. Queremos ver el bosque
36. La sandía
37. Gin gan gurí
38. Juanito bandolero
39. Chip, chap
40. El concierto de los animales

9

11

13

15

15

16

16

16

17

17

17

18

18

18

18

19

20

21

21

21

22

22

23

23

24

24

24

25

25

25

26

26

26

27

27

27

28

28

28

29

29

29

29

## JUEGOS

	31
1. Cuando vaya a París	33
2. La ardilla en el árbol	33
3. Balón caído	34
4. Dentro - fuera	34
5. Compartamos un relato	35
6. Veo veo	35
7. Vuelen vuelen	36
8. La escala musical	36
9. El mendigo ciego	37
10. Sacos llenos, sacos vacíos	37
11. Colores más, colores menos	38
12. Baile de la papa	38
13. Sostener la pelotita	39
14. La semana	39
15. Los mímicos	40
16. A buscar el nombre	40
17. Hasta llenar la botella	41
18. Palabra, palabrita	41
19. Palpar y dibujar	42
20. Completar la frase	42
21. La otra parte	43
22. fuego del 31	43
23. Pintores improvisados	44
24. Atrapemos al cazador	44
25. Cuerpos expresivos	45
26. La mesa de las sorpresas	45
27. Un bote	46
28. Canasta revuelta	46
29. Norte, Sur, sentado	47
30. ¿Quién empezó el movimiento?	47
31. Canguro con obstáculo	48
32. La pelota parlanchina	48
33. Formando palabras	49
34. El observador	49
35. Me llamo Ana me gusta amar	50
36. El mundo	50
37. Comunicación sin saber de qué se trata	51
38. El tren	51
39. El racimo	52
40. La línea más larga, la línea más corta	52

## MANUALIDADES

	53
1. Flores en papel crepé	55
2. Peces de colores	56
3. Flores en polietileno	57
4. Cerámica de Venezuela	58
5. Tallado en yeso	59
6. Flores de masa de pan	60
7. Modelado con papel	61
8. Portoplantos	62
9. Avión	63
10. Loro	64
11. Pingüino	65
12. Plegados	66
13. Máscaras en papel	76
14. Vestidos de papel	77
15. Pintura con plasticina	78
16. Tallado en jabón	79
17. Técnica de impresión con calcos	80
18. Rompecabezas	81
19. Muebles rústicos en miniatura	86
20. Mosaicos con diferentes elementos	88
21. Cortes por simetría	92
22. Marcadores de libros	96
23. Caja para sorpresas	97
24. Papel reciclado	98
25. Osos de cartón	99
26. Títeres con guantes	100
27. Títeres con bolsas de papel	101
28. Palo de agua	102
29. Portalápices	103
30. Muñeco alcancía	104
31. Llaves navideñas	105
32. Cuncuna con envases de yogurt	106
33. Cajita para regalo	107
34. Viejo poscuero con envase de yogurt	108
35. Pintura invisible	109
36. Pintura con cepillo	110
37. Rodillo para estampado	111
38. Portomontes	112
39. Caretas y antifaces	113
40. Móviles	114

# PRESENTACIÓN



Jugar, cantar, pintar, inventar, armar cosas, es fundamental en la vida de los niños y niñas, es su quehacer. Ellos, a través de estas actividades logran aprendizajes importantes, adquieren destrezas, conocen el mundo.

Cuando los niños y niñas realizan movimientos rítmicos con música, expresando con acciones el significado de la letra de las canciones, están expresándose corporalmente. Esto contribuye a su desarrollo físico y motor. Los más tímidos se van soltando con los movimientos libres y van siendo acogidos por los demás.

Jugando, los niños y niñas exploran y aprenden. La estimulación y valoración del juego conduce de modo natural a la expresión, a la creatividad. El juego provoca en ellos el desarrollo de su interacción social, de su capacidad de seguir reglas e instrucciones y, en definitiva, los hace más activos y participativos.

La oportunidad de inventar y construir, de pintar, de tallar, de manipular de modos diversos con diferentes materiales, está estrechamente ligada al desarrollo de las destrezas del pensamiento. Los trabajos manuales estimulan las habilidades motoras, la imaginación; favorecen las relaciones con los demás a través del trabajo colectivo, del compartir.

Este material, es un nuevo complemento a las actividades que se proponen en el "Manual del Monitor" y en "Aprendiendo en la Acción". Así, se incrementarán las herramientas para apoyar el trabajo que se realiza con los niños y niñas de los Talleres de Aprendizaje de las escuelas adscritas al Programa de las 900 Escuelas.

La elaboración de este material ha sido posible gracias al aporte de diferentes equipos de supervisores de distintos Departamentos Provinciales de Educación. Fueron ellos quienes recopilaron y enviaron la mayoría de las canciones, juegos y manualidades que están en este Manual. Por limitaciones de espacio no fue posible incluir todo el material recibido.

A continuación se presentan un conjunto de sugerencias a tener presente en el desarrollo de las actividades.



## **SUGERENCIAS METODOLÓGICAS**

Revisar el material en su totalidad antes de ocuparlo con los niños, así se podrá seleccionar la canción, juego o manualidad más adecuada a sus necesidades e intereses y a los objetivos que se pretenden desarrollar.

Procurar revisar cada actividad previo a desarrollarla con los niños. Esto permite que las instrucciones sean muy claras.

Estimar el tiempo que se ocupará para que la actividad se realice favorablemente y se integre adecuadamente a los objetivos del trabajo con los niños.

Crear un clima relajado y favorecer el trabajo grupaj de los niños y niñas.

Motivar a los niños y niñas a participar entusiasta mente en la tarea solicitada.

Estimular la creatividad de cada niño y niña permitiéndoles que propongan vario-ciones o nuevas actividades a partir de las que se les presenten.



### **EN LAS CANCIONES**

- Decidir con los niños y niñas la melodía que se ocupará en las canciones que no se adjunta pauta. Pueden inventar una melodía u ocupar alguna conocida por la mayoría.
- Escribir en la pizarra o en un popelógrafo la canción que aprenderán para que los niños la escriban en sus cuadernos después de leerla y cantarla.
- Procurar que los niños no griten, sino que sigan la entonación y expresión de la letra.
- Observar la interpretación de los niños y corregir, en grupos, el ritmo, la pronun-ciación, la melodía.
- Motivar a los niños y niñas a expresarse corporalmente con las canciones.
- Proponer a los niños y niñas la confección de instrumentos musicales con material desechable. Por ejemplo: claves, con trozos de palos de escoba; panderetas, con cartón y chapas de botellas; etc.
- Estimular a los niños a crear otras canciones y a confeccionar un libro con ellas.



## EN LOS JUEGOS

- Evitar las improvisaciones preparando con tiempo cada juego.
- Considerar el espacio que se necesita para el juego elegido.
- Describir claramente el juego en sus generalidades y dar a conocer las reglas que conlleva.
- Incentivar la participación de todos los niños y niñas; motivar a los más tímidos a integrarse.



## EN LAS MANUALIDADES

- Planificar con todo el grupo cómo se organizarán para recolectar el material necesario en las actividades elegidas. Es importante que cada niño y niña adquiera compromisos al respecto.
- Permitir que los niños y niñas manipulen los materiales antes de usarlos. Descubrir, junto a ellos, las múltiples posibilidades de los materiales de deshecho.
- Privilegiar los propios dibujos de los niños al momento de confeccionar los rompecabezas y los mosaicos, los modelos que se presentan son sugerencias.
- Conversar con los niños acerca de los cuidados que deben tener al cortar con cuchillo cartonero, o si se acercan al fuego de algún mechero o cocinilla.
- Pedir a los niños que sugieran alternativas de materiales cuando sea difícil obtener alguno de los que se indican en las actividades.
- Evitar pedir a los niños que sus productos sean todos iguales; los dibujos que se presentan sólo son para facilitar la comprensión de la construcción.

C A N C I O N E S



## 1. QUE CANTEN LOS NIÑOS

Que canten los niños, que alcen la voz,  
que hagan al mundo escuchar,  
que unan sus voces, que lleguen al sol,  
que en ellos está la verdad.

Que canten los niños que viven en paz,  
y aquellos que sufren dolor,  
que canten por esos que no cantarán,  
porque han apagado su voz.

Yo canto, para que me dejen vivir,  
yo canto, para que sonría mamá,  
yo canto, porque sea el cielo azul,  
y yo para que no me ensucien el mar.

Yo canto, para los que no tienen pan,  
yo canto, para que respeten la flor,  
yo canto, porque sea el mundo feliz,  
yo canto, para no escuchar el cañón.

Yo canto porque sea verde el jardín,  
y yo para que no me apaguen el sol.  
yo canto por el que no sabe escribir,  
y yo por el que escribe versos de amor.

Yo canto para que se escuche mi voz,  
y yo por si los hago pensar,  
yo canto porque quiero un mundo feliz,  
y yo por si alguien me quiere escuchar.

## 2. VAMOS A SEMBRAR MAÍZ

*(Todos en círculo girando al compás de la música y  
sembrando con la parte del cuerpo que se indique: codo,  
rodilla, etc.)*

Vamos a sembrar maíz  
a la moda, a la moda  
vamos a sembrar maíz  
a la moda del país.

Y se planta con el dedo,  
a la moda, a la moda  
y se planta con el dedo,  
a la moda del país.

Vamos a sembrar maíz  
a la moda, a la moda  
vamos a sembrar maíz  
a la moda del país.

Y se planta con el codo  
a la moda, a la moda,  
y se planta con el codo,  
a la moda del país.

Y se planta con la mano,  
a la moda, a la moda  
y se planta con la mano,  
a la moda del país.

*(Continuar con rodilla, pie, nariz, etc.)*

### 3. PIN PÓN

Pin pón es un muñeco  
con cuerpo de cartón  
se lava la carita  
con agua y con jabón.

Se desenreda el pelo  
con peines de marfil  
y aunque le den tirones  
no grita ni dice cuí.

Cuando las estrellitas  
comienzan a salir  
Pin Pón se va a la cama  
y se acuesta a dormir.

### 4. DON PEPE SE FUE A LA CHINA

Don Pepe se fue a la China *(ojos)*  
a ver cómo era la China  
y vió cómo era la China  
palo, palito chino.

Don Pepe se fue al Japón  
a ver cómo era Japón *(reverencia)*  
y vio cómo era Japón  
palo, palito, China, Japón.

*(Se repite con otros países -Chile, España, Isla de  
Pascua, etc.- destacando algún gesto o movimiento  
característico del lugar)*

### 5. MARIPOSA DE COLORES

Mariposa, mariposa de colores  
que vienen de París a saludarme a mí.

Si por allá viene papito  
/: y me hace así *:/ (con un ojo)*  
Y me dice muy feliz  
vámonos los dos de aquí.

Si por allá viene mamita  
/: y me hace así: / *(con la mano)*  
Y me dice muy feliz  
vámonos los tres de aquí.

Si por allá viene una araña  
/: y me hace así *:/ (con las pestañas)*  
Y me dice muy feliz  
vámonos los cuatro de aquí.

Si por allá viene abuelita  
/: y me hace así: / *(con la boca)*  
Y me dice muy feliz  
vámonos los cinco de aquí.

Si por allá viene un patito  
/: y me hace así *:/ (con sus alitas)*  
Y me dice muy feliz  
vámonos los seis de aquí.

## 6. SOMOS LOS COCINEROS

Somos los cocineros, sí señor  
nosotros cocinamos de lo mejor  
hacemos un puchero y un asado  
y todo, y todo muy bien  
condimentado.

Y yo, y yo, y yo  
soy de la mano zunca  
me mandan a comprar,  
no entrego el vuelto nunca.

Y yo, y yo, y yo  
cocino de aparato  
que como la longaniza  
y le echo la culpa al gato.

Y yo, y yo, y yo  
soy de mala memoria  
me encargan coliflor  
y traigo zanahoria.

## 7. DICEN QUE LOS MONOS

Dicen que los monos  
no usan pantalones  
porque a los monos chicos  
les llegan a los talones.

¡Qué bien que le viene!  
¡Qué bien que le va!  
¡Qué viva la alegría! Ja, ja, ja, ja, ja.

Dicen que los monos  
no usan suspensores  
porque los monos chicos  
los usan de ascensores.

¡Qué bien que le viene!  
¡Qué bien que le va!  
¡Qué viva la alegría! Ja, ja, ja, ja, ja.

*(Se pueden inventar muchas otras estrofas, las  
cuales se cantan alternadas con el coro)*

## 8. EL PÁJARO VERDE

Hay un pájaro verde  
puesto en la esquina,  
esperando que pase  
la golondrina, ina, ina.

Yo no soy golondrina,  
yo soy muñeco, eco, eco,  
que cuando voy a misa  
me pongo hueco.

## 9. LA GALLINA FRANCOLINA

La gallina Francolina  
puso un huevo en la cocina.  
Puso uno, puso otro,  
y contemos hasta ocho:  
uno, dos, tres, cuatro,  
cinco, seis, siete, ocho.

## 10. LA TARANTULITA

Esta es la danza  
de la tarantulita  
que anda buscando  
su parejita  
le toca la orejita  
le besa la nariz  
la toma del brazo  
y la saca a bailar.

*(Salen todos a bailar en parejas)*

## 11. A MI BURRO

A mi burro, a mi burro,  
le duele la cabeza  
el médico le ha dado  
una gorrita gruesa  
/: zapatito |¡|á :/

*(Se va cambiando "cabeza" por: la garganta -una bufanda  
blanca; las orejas - un plato de lentejas; el corazón - Boti-  
tas de limón; etc.)*

## 12. PASO A PASO

Me gusta ir a la Escuela  
y a los talleres también  
siempre aprendo cosas nuevas  
que me ayudan a crecer.

Con muñecas, volantines,  
plasticina y cajitas  
juego ahora muy contenta  
en el taller y casita.

Mis amigas son muy buenas  
me ayudan a progresar  
me dicen que yo sí puedo  
todas las metas lograr.

Me dan confianza y ánimo  
hacen mi vida feliz  
siento que he mejorado  
ya puedo confiar en mí...

A mis padres yo los quiero  
y un regalo voy a dar  
mejorar ¡mucho mis notas!  
para su mundo alegrar...

### 13. CANTO DE LOS TAP

I

Alcemos al viento  
nuestras voces con cariño  
y expresemos lo que sentimos  
como niños  
/: la la la la la la  
la la la la la la:/

Con alegría y con fervor  
cantemos ya nuestra canción  
es un canto de amistad  
es el canto de los TAP  
que nos llena de emoción.

Ostinato:

Son los TAP, son los TAP  
una hermosa realidad  
con amor y con fe  
vamos todos al taller.

II

La familia y el profesor,  
¡el monitor! orientan ya  
la belleza de la vida,  
la verdad y la amistad,  
que busquemos en los TAP.

The image shows a musical score for the song 'Canto de los TAP'. It consists of ten staves of music in G major (one sharp) and 2/4 time. The lyrics are written below the notes. The score includes a main melody, a chorus, and an ostinato section. The lyrics are: 'Alcemos al viento nuestras voces con cariño y expresemos lo que sentimos como niños /: la la:/ Con alegría y con fervor cantemos ya nuestra canción es un canto de amistad es el canto de los TAP que nos llena de emoción. Ostinato: Son los TAP, son los TAP una hermosa realidad con amor y con fe vamos todos al taller. La familia y el profesor, ¡el monitor! orientan ya la belleza de la vida, la verdad y la amistad, que busquemos en los TAP.'

## 14. EN LA FERIA DEL MAESTRO ANDRÉS

En la feria del maestro Andrés

he comprado una guitarra

tran tran la guitarra (mímica)

/: a la miré:/ a la feria del maestro Andrés.

En la feria del maestro Andrés

he comprado un violino

fiu fiu el violino, tran tran la guitarra (mímica)

/: a la miré:/ a la feria del maestro Andrés.

En la feria del maestro Andrés

he comprado un acordeón

ron ron el acordeón

fiu fiu el violino

tran tran la guitarra

a la miré, a la miré

a la feria del maestro Andrés.

En la feria del maestro Andrés

he comprado unos platillos

chin chin los platillos

ron ron el acordeón

fiu fiu el violino

tran tran la guitarra

/: a la miré :/ a la feria del maestro Andrés.

The image shows a musical score for the song 'En la feria del maestro Andrés'. It consists of three staves of music in a treble clef, with a key signature of one sharp (F#) and a 2/4 time signature. The lyrics are written below the notes. The first staff contains the lyrics: 'En la feria del maestro Andrés he comprado un violino'. The second staff contains: 'fiu fiu el violino, tran tran la guitarra (mímica)'. The third staff contains: '/: a la miré:/ a la feria del maestro Andrés.' The music is written in a simple, folk-like style with a mix of eighth and quarter notes.

## 15. VAMOS A REMAR

Vamos a remar en un botecito  
rápido, rápido, rápido, rápido  
en un botecito.

Vamos a volar en un avioncito  
rápido, rápido, rápido, rápido  
en un avioncito.

Vamos a pasear en un cochecito  
rápido, rápido, rápido, rápido  
en un cochecito.

2.- Volar (Avioncito) 3.- Pasear (Cochecito)

Va - mos a re - mar en un bo - te - ci - to.  
rá - pi - do, rá - pi - do, rá - pi - do, rá - pi - do en un bo - te - ci - to.

## 16. YO SOY PANADERO

Yo soy el panadero de Timburumbí  
y todas las tortillas hago para ti  
:/ la la la la la la  
la la la la la :/

2.- Zapatero  
3.- Lavandera

Yo soy el pa - na - de - ro de Tim - bu - rum - bí y  
to - das las tor - ti - llas ha - go pa - ra ti la la la la la la  
la la

## 17. TOM EL PEQUEÑO

Tom el pequeño  
se quemó un dedito  
y triste gime así.  
Mamá, mamá  
que desdichado soy.

Tom el pe - que - ño se quemó un di - to y triste gime a sí  
Ma - má ma - má que des - di - cha - do soy

## 18. HE PERDIDO EL DO

/: He perdido el Do  
de mi clarinete :/

Cuando lo sepa mi papá  
tralalá,  
esta canción terminará  
tralalá.

/: Opá camarada, opá camarada  
opá opá opá :/

Musical score for the song "He perdido el Do". The score is written on five staves with lyrics in Spanish. The lyrics are: He per-di-do el Do de mi cla-ri-ne-te; he per-di-do el Do de mi cla-ri-ne-te cuan-do lo; se-pa mi pa-pá ma-lá-lá es-ta can-ción ter-mi-na-tralalá-lá; O-pá-ca-ma-ra-da o-pá-ca-ma-ra-da o-pá o-pá; o-pá o-pá ca-ma-ra-da o-pá ca-ma-ra-da o-pá o-pá.

## 19. MI BANDERITA

Banderita de mi patria  
banderita tricolor.  
Yo te quiero, yo te adoro  
banderita tricolor.

Veinte veces más hermosa  
de septiembre al bello sol.  
Tu feliz abanderado  
es mi libre corazón.

Musical score for the song "Mi Banderita". The score is written on two staves with lyrics in Spanish. The lyrics are: Ban-de-ri-ta de mi pa-tria, ban-de-ri-ta tri-co; Yo te quie-ro, yo te a-do-ro, ban-de-ri-ta tri-co; lor. Vein-te ve-ces más her-mo-sa de sep-tiem-bre al be-llo sol. lor. Tu fe-liz a-ban-de-ra-do es mi li-bre co-ra-zón.

## 20. DANZA

Danza feliz a los rayos del sol,  
marca el compás de tu alegre  
canción.

Un, dos, tres, un, dos, tres, mue-  
ve tu pié.

Un, dos, tres, un, dos, tres, sin  
descansar.

Cimbra tu cuerpo con gracia de  
flor,

cantando gira en la ronda sin fin.

Un, dos, tres, un, dos, tres,  
mueve tu pié.

Un, dos, tres, un, dos, tres, sin  
descansar.

Danza fe - liz a los ra - yos del sol, mar - ca el com - pás de tu a -  
Cim - bra tu cuer - po con gra - cia de flor, can - tan - do gi - ra en la  
le - gre can - ción. Un, dos, tres, un, dos, tres, mar - ve tu pié.  
ron - da sin fin. Un, dos, tres, un, dos, tres, mue - ve tu pié.  
Un, dos, tres, un, dos, tres sin des - can - sar.  
Un, dos, tres, un, dos, tres sin des - can - sar.

## 21. JUEGO

Si tú tienes muchas ganas  
de cantar, la, la.

Si tú tienes muchas ganas

de aplaudir, plap, plap,

y si tienes la ocasión

y si no hay oposición,

no te quedes con las ganas

de cantar, la, la,

de aplaudir, plap, plap.

Si tú tie - nes mu - chas ga - nas de - can - tar, la, la. Si tú  
tie - nes mu - chas ga - nas de a - pla - dir, plap, plap, y si tie - nes la o - ca - sión y no  
hay o - po - si - ción, no te que - des con las ga - nas de can -  
tar, la, la, de a - pla - dir, plap, plap.

## 22. MI PERRITO

Pobre mi perrito,  
se me lastimó,  
yo le **dí remedio**  
y se mejoró.

Musical score for 'MI PERRITO' in G major, 2/4 time. The score consists of two staves. The lyrics are: Po - bre mi pe - rri - to, se me las - ti - mó, yo le dí re - me - dio y se me jo - ró.

## 23. LA PELOTA

Corre la pelota,  
corro yo también,  
allá da un saltito,  
como yo lo doy,  
suena la campana,  
dejo de jugar,  
me voy a estudiar.

Eres linda pelotita,  
yo te quiero mucho a ti,  
tú me brindas alegría,  
y me siento muy feliz.

Musical score for 'LA PELOTA' in G major, 2/4 time. The score consists of four staves. The lyrics are: Co - rre la pe - lo - ta, co - mo yo tam - bién, a - llá da un sal - ti - to, co - mo yo lo doy, sue - na la cam - pa - na, de - jo de ju - gar, me voy a es - tu - diar. E - res lin - da pe - lo - ti - ta, yo te quie - ro mu - cho a tí, tí me brin - das a - le - grí - a, y me sien - to muy fe - liz.

## 24. EL PUENTE DE AVIÑÓN

Sobre el puente de Aviñón  
todos bailan, todos bailan,  
sobre el puente de Aviñón  
todos bailan, yo también.

Hacen así, así las bailarinas,  
hacen así, así me gusta a mí.

Musical score for 'EL PUENTE DE AVIÑÓN' in G major, 2/4 time. The score consists of three staves. The lyrics are: So - bre el puen - te de A - vi - ñón to - dos bai - lan, to - dos bai - lan, so - bre el puen - te de A - vi - ñón to - dos bai - lan, yo tam - bién. Ha - cen a - sí, a - sí, las bai - la - ri - nas, ha - cen a - sí, a - sí me gos - ta a mí.

## 25. EL CARACOL

Un precioso caracol,  
que en la playa me encontré  
al llegar donde mamá  
en mi bolsa no lo hallé.

Extrañado pregunté  
a mi madre que sonrió  
y me dijo con afán  
lo que nunca olvidaré.

Esa concha es el hogar  
de un simpático animal,  
es su casa y protección  
si lo quitan morirá.

1. Un pre - cio - so ca - ra - col, que en la pla - ya me en - con -  
2. Es - tra - ña - do pre - gun - té a mi ma - dre que son -  
3. E - sa con - cha es el ho - gar de un sim - pá - ti - co a - ni -  
mal, que me di - jo con a - fán lo que  
nun - ca ol - vi - da - ré.  
qu - ien lo quita mu - ri - rá.

## 26. LAS MUÑEQUITAS

Bailarán así las pequeñas muñequitas  
bailarán así sus tres vueltas y se irán.

Moverán así sus rígidas cabecitas  
tomarán así su vestido de percal.

Bai - la - rán a - sí las pe - que - ñas mu - ñe - qui - tas bai - la -  
Mo - ve - rán a - sí sus rí - gi - das ca - be - ci - tas to - ma -  
rán a - sí sus tres vuel - tas y se i - rán.  
rán a - sí sus ves - ti - do de per - cal.

## 27. KI-QUI-RI-QUÍ. CO-CO-RO-CÓ

Ki-qui-ri-quí, co-co-ro-có...  
duérmete luna que ya salió el sol.

*(Se crea la melodía que se desee  
para completar)*

Ki - qui - ri - qui, co - co - ro - có, duér - me - te - te que ya sa - lió el sol, etc.

## 28. SUBAMOS

Hacia ese cerro vamos a subir;  
y después bajamos hasta aquí.

Musical notation for the song 'SUBAMOS'. It consists of two staves in 2/4 time. The melody is written in treble clef with a key signature of one flat (Bb). The lyrics are: Ha - cia e - se ce - rro va - mos a su - bir, y des - pués ba - ja - mos has - ta a -quí.

## 29. QUIERO CANTAR UNA CANCIÓN

Quiero cantar una canción,  
una canción que diga  
Do, Re, Mi, Fa, Sol, La, Si, Do,  
Do, Si, La, Sol, Fa, Mi, Re, Do.

Musical notation for the song 'QUIERO CANTAR UNA CANCIÓN'. It consists of two staves in 2/4 time. The melody is written in treble clef with a key signature of one flat (Bb). The lyrics are: Que - ro can - tar u - na can - ción, u - na can - ción que di - ga Do, Re, Mi, Fa, Sol, La, Si, Do, Do, Si, La, Sol, Fa, Mi, Re, Do.

## 30. AL BOSQUE

Al bosque marchando voy,  
armado de buen bastón.  
Llevando mi mochila,  
mi alegría y una canción.

Feliz en el bosque estoy,  
cantando y saltando voy.

Jugando con las aves  
siento alegre mi corazón.

Musical notation for the song 'AL BOSQUE'. It consists of three staves in 4/4 time. The melody is written in treble clef with a key signature of one flat (Bb). The lyrics are: Al bos - que mar - chan - do voy, ar - ma - do de buen bas - tón. Fe - liz en el bos - que es - toy, can - tan - do y sal - tan - do voy. Lle - van - do mi mo - chi - la, mi a - le - gría y u - na can - ción. Ju - gan - do con las a - ves sien - to a - le - gre mi co - ra - zón.

### 31. A LA TORRE

A la torre me subí,  
Do, Re, Mi, Do, Re, Mi,  
por un largo caracol  
Mi, Re, Do, Mi, Re, Do,  
y en ella descubrí,  
Do, Re, Mi, Do, Re, Mi,  
las campanas del reloj,  
Mi, Re, Do, Mi, Re, Do.

Musical notation for the song 'A la Torre'. It consists of four staves of music in 2/4 time, with lyrics written below each staff. The lyrics are: A la to - me me su - bí, Do, Re, Mi, Do, Re, Mi, por un lar - go ca - ra - col Mi, Re, Do, Mi, Re, Do, y en e - lla des - cu - brí, Do, Re, Mi, Do, Re, Mi, las cam - pa - nas del re - loj, Mi, Re, Do, Mi, Re, Do.

### 32. LEVÁNTATE JUANA

Levántate Juana y enciende la vela  
y mira quién anda por la cabecera.

Son los angelitos que andan de  
carrera  
despertando al niño, que vaya a la  
escuela.

Musical notation for the song 'Levántate Juana'. It consists of two staves of music in 2/4 time, with lyrics written below each staff. The lyrics are: Le - ván - ta - te Jua - na y en - cie - n - de la ve - la y mí - ra quié - n Son los an - ge - li - tos que an - dan de ca - me - ra des - per - tan - do al an - da por la ca - be - ce - ra, ni - ño, que va - ya a la es - cue - la.

### 33. LOS OFICIOS

Zapatero quiero ser  
y clavar y coser  
la botita de charol  
y el zapatón también.

Panadero quiero ser  
y amasar pan francés  
marraquetas para tí  
y allullas para mí.

Musical notation for the song 'Los Oficios'. It consists of two staves of music in 2/4 time, with lyrics written below each staff. The lyrics are: 1. Za - pa - te - ro que - ro ser y cla - var y co - ser. 2. Pa - na - de - ro que - ro ser y a - ma - sar pan fran - cés. la bo - ti - ta de cha - rol y el za - pa - tón tam - bién. ma - ma - que - tus pa - ra tí y a - llu - llas pa - ra mí.

### 34. CU - Cú

Cu-cú cu-cú canta el cu-cú  
luce sus flores la primavera  
cu-cú cu-cú canta el cu-cú.

Cu-cú cu-cú canta el cu-cú  
salta en las ramas, canta en el bosque  
cu-cú cu-cú canta el cu-cú.



### 35. QUEREMOS VER EL BOSQUE

J. Queremos ver el bosque, bum J.  
queremos ver el bosque,  
larín, larín, larero,  
queremos ver el bosque  
larín, larín, larón.

J. El fuego lo ha quemado, bum J.  
el fuego lo ha quemado  
larín, larín, larero  
el fuego lo ha quemado,  
larín, larín, larón.

J. Queremos ver el fuego, bum J.  
queremos ver el fuego  
larín, larín, larero  
queremos ver el fuego,  
larín, larín, larón.

*(Se continúa sucesivamente.*

*el agua lo ha apagado,*

*queremos ver el agua;*

*el buey se la ha tomado,*

*queremos ver al buey,*

*el hombre lo ha matado.)*

### 36. LA SANDÍA *(ritmo de rap)*

Era una sandía gorda gorda gorda  
que quería ser la más linda del mundo  
y para todos conquistar  
trac trac aprendió a caminar  
era una sandía gorda gorda gorda  
plash plash aprendió a nadar  
era una sandía gorda gorda gorda  
swing swing aprendió a bailar  
era una sandía gorda gorda gorda  
run run aprendió a manejar  
era una sandía gorda gorda gorda  
muac muac aprendió a besar  
era una sandía gorda gorda gorda  
uit uit aprendió a silbar  
etc.

### 37. GIN GAN GURI

A la chava chava chava.

Gin Gan Guri, camina para adelante

Gin Gan Guri, camina para atrás

Gin Gan Guri, percute con las palmas

Gin Gan Guri, dando saltos va.

A la chava, chava, chava.

Gin Gan Guri, camina a la derecha

Gin Gan Guri, hacia la izquierda va

Gin Gan Guri, camina en cuclillas

Gin Gan Guri, dando saltos va.

A la chava, chava, chava.

### 38. JUANITO BANDOLERO

Juanito Bandolero

se metió en un sombrero

el sombrero era de paja

se metió en una caja

la caja era de cartón

se metió en un cajón

el cajón era de pino

se metió en un pepino

el pepino maduró

y Juanito Bandolero

se salvó.

### 39. CHIP-CHAP

Chip, chip, chip, chap, ven al agua

ven al agua, ven al agua

chip, chap, chip, chap

ven al agua a nadar.

Chip, chap, chip, chap

que me mojo, que me mojo

chip, chap, chip, chap

que me mojo al entrar.

Chip, chap, chip, chap

mueve un brazo, mueve el otro

chip, chap, chip, chap

mueve los dos sin parar.

### 40. EL CONCIERTO DE LOS ANIMALES

I

Era un pueblo muy dichoso en este mundo - unda  
siempre exento de pesares y de males - ales  
do vivían animales en continua diversión (bis).

II

En las fiestas los felices habitantes - antes  
con vestidos de lo más extravagantes - antes  
asistían a conciertos y alborotos sin igual (bis).

III

Unos patos resoplaban las trompetas - etas  
los zancudos rasguñaban los violines - ines  
y tocaban los clarines un león con un ratón.

IV

Un conejo con anteojos ahumados - ados  
asomaban en la ventana de su pieza - eza  
dirigía con firmeza aquel concierto musical (bis).



# *JUEGOS*



## 2. CUANDO VAYA A PARÍS

**Materiales:** Ninguno

### **Instrucciones:**

- Los niños y niñas se sientan en círculo.
- El niño o niña que inicie el juego dice: "Cuando vaya a París, me llevaré un sombrero" (o lo que quiera).
- El niño o niña que sigue dice: "Cuando vaya a París me llevaré un sombrero y un paraguas".
- El siguiente niño o niña lleva lo que llevaron los demás, en el mismo orden, pero añadiendo su propio objeto a la lista.
- Si un jugador se equivoca, sale del juego y no añade ningún objeto.
- Se continúa hasta que todos se hayan equivocado. El último en equivocarse es el ganador.

*Sugerencia:* Es necesario que algún participante vaya anotando los objetos, puede designarse con el nombre de árbitro o juez.

## 3. LA ARDILLA EN EL ÁRBOL

**Materiales:** Ninguno

### **Instrucciones:**

Los niños y niñas se agrupan de tres en tres. Cada integrante del grupo se numera del 1 al 3.

De cada grupo, los números 1 y 2 son el árbol, se toman firmes de ambas manos, formando una silla, para que el número 3, que es la ardilla, se siente. Dejar una ardilla demás.

El monitor dice: "¡Ardillas salgan a jugar!" y las ardillas bailan, saltan.

Luego, el monitor da una palmada y las ardillas van corriendo a "subirse en un árbol". Una de ellas queda sin árbol.

Después de haber repetido el juego algunas veces, serán ardillas los números uno, luego los números dos.



### 3. BALÓNCAÍDO

**Materiales:** •Una pelota  
•Un pito

#### **Instrucciones:**

- Se divide el grupo en dos equipos.
- Se divide el terreno en dos partes y se sitúa en cada una de ellas un equipo. El partido dura unos cinco minutos.
- El monitor lanza la pelota a uno de los bandos y éste lo pasa al otro. Irá de uno a otro equipo, procurando que no caiga al suelo. Cuando un equipo deja caer la pelota antes de recibirla, el otro equipo gana un punto.

### 4. DENTRO - FUERA

**Materiales:** -Una cuerda o una tiza

#### **Instrucciones:**

- Se traza un círculo en el suelo con la cuerda o con la tiza, con un diámetro que dependerá de la cantidad de niños y niñas que jueguen.
- Los jugadores se sitúan fuera del círculo y cuando el monitor lea nombres masculinos, todos saltarán "dentro" del círculo; si dice nombres femeninos todos saltarán "afuera" del círculo.
- Cuanto más de prisa lea el monitor los nombres, más divertido resultará el juego.
- Se van eliminando los jugadores que se equivoquen.

*Sugerencia de nombres:*

#### **Femeninos**

Vaca  
Copa  
Sortija  
Emilia  
Mesa  
Cereza  
Máquina  
Pared  
Manguera  
Corbata  
Cerilla  
Silla  
Etc.

#### **Masculinos**

Lápiz  
Pelo  
Caballo  
Melocotón  
Zapato  
Balón  
Cepillo  
Automóvil  
Papel  
Pepito  
Ascensor  
Gato  
Etc.

## 5. COMPARTAMOS UN RELATO

**Materiales:** \*Lápices  
•Tarjetas de cartulina u otro papel

### Instrucciones:

- Los niños y niñas se dividen en grupos de seis como máximo.
- A cada participante se le entregan cinco tarjetas y se les pide que dibujen libremente en ellas (objetos, animales, vegetales, etc.).
- En cada grupo un participante comienza a contar una historia a partir del dibujo de su tarjeta.
- Luego, el que sigue continúa el relato incluyendo el contenido de una de sus tarjetas y así cada uno efectúa lo mismo hasta agotar todas las tarjetas.
- Cuando uno de los participantes no puede continuar el relato con sus tarjetas, debe darle el paso al que sigue.
- En cada grupo puede haber un encargado de ir escribiendo la historia que se va formando, así cada grupo lee a los demás la historia que creó con sus tarjetas.



## 6. VEO VEO

**Materiales:** Ninguno

### Instrucciones:

El monitor dice al grupo: "Veo... veo".

El grupo contesta: ¿Qué ves?

El monitor: "Veo una cosa"

El grupo: ¿De qué color?

El Monitor: Azul...

Los niños y niñas, por turno, van nombrando algún objeto de ese color, que encuentren dentro de la sala. No puede ser nombrado dos veces el mismo objeto.

El juego puede variar cambiando los colores por formas. Ejemplo: cosas redondas, cuadradas, alargadas, etc. Por materiales. Ejemplo: madera, vidrio, papel.

## 7. VUELEN VUELEN

**Materiales:** Ninguno

**Instrucciones:**

- Los niños y niñas, sentados en círculo, golpean rítmicamente las rodillas.
- El conductor del juego va diciendo: "Vuelen-vuelen..." y agrega objetos y animales.
- Cuando nombra algún ave u objeto que vuela los participantes deben aletear.
- El jugador que se equivoca conduce el juego.

## 8. LA ESCALA MUSICAL

**Materiales:** -Siete trozos de cartulina. Cada una tiene escrito el nombre de una nota musical.

**Instrucciones:**

- Las 7 cartulinas se vuelven boca abajo y se mezclan.
- El primer jugador elige una cartulina y tiene que decir tres palabras que empiecen por las letras de una nota. Ejemplo: para "FA": faro, fatiga, familia...
- La cartulina se mezcla nuevamente con las demás. El segundo jugador saca otra y dice tres palabras, así sucesivamente.
- Todo jugador que no pueda nombrar tres palabras se anota un punto.
- Todo jugador que totalice tres puntos queda eliminado.
- No se puede dar un nombre que haya sido citado. Por consiguiente, será conveniente que el monitor vaya anotando las palabras a medida que se van citando.

## 9. EL MENDIGO CIEGO

**Materiales:**

- Pañuelos para tapar los ojos de cada jugador
- Jarros o tarros para cada jugador
- Piedras para cada jarro

### Instrucciones:

- Cada jugador, vendado de ojos, recibe una piedra.
- El monitor reparte jarros (o tarros) por el suelo. Uno menos que el número de jugadores.
- A la señal "comiencen", cada jugador busca a tientas un jarro.
- Cuando ubica un jarro echa la piedra adentro y lo agita.
- El jugador que queda sin jarro, sale del juego y se elimina un jarro.
- Los que quedan con jarro al final de la cuarta vuelta son los ganadores.



## 10. SACOS LLENOS, SACOS VACÍOS

**Materiales:** Ninguno

### Instrucciones:

- **Todos los participantes** se ubican en círculo.
- El monitor ordena: ¡«Sacos Llenos»!, y los jugadores deben permanecer erguidos.
- Cuando el monitor dice: ¡«Sacos Vacíos»!, los jugadores deben soltar el cuerpo e inclinarse.
- El que se equivoca pierde y paga prenda. Debe procurarse que el juego se desarrolle con rapidez y vivacidad.



## 11. COLORES MÁS, COLORES MENOS

**Materiales:** -Pizarrón  
-Tizas de diferentes colores

### Instrucciones:

- Se pintan en el pizarrón pelotitas de distintos colores, distribuidas separadamente en cualquier lugar de éste.
- Los niños y niñas las observan durante un tiempo y luego cierran los ojos.
- Mientras tanto, el monitor va borrando cada vez un color en forma sucesiva y pregunta a un niño o niña: "¿Qué color borré?"
- Se puede hacer al revés, es decir, agregando en lugares diferentes, pelotitas pintadas de distintos colores.

## 12. BAILE DE LA PAPA

**Materiales:** •Papas (una por pareja)  
•Un casete con trozos de diferentes bailes

### Instrucciones:

- Los niños y niñas se agrupan en parejas formando un círculo de unos tres metros de diámetro aproximadamente.
- El animador del juego entregará una papa a cada pareja indicándoles cómo han de sostenerla y cuál debe ser la postura mientras dure el juego.
- La pareja sujeta la papa con sus frentes, y las manos han de estar cruzadas a la espalda. El maestro de baile da la orden de comenzar el juego y todos danzarán al compás, por ejemplo, de vals.
- Se va eliminando la pareja que pierda la papa durante el baile.

### 13. SOSTENER LA PELOTITA

**Materiales:** •Pelotas pequeñas u otro objeto (igual al número de parejas que se forme).

#### **Instrucciones:**

- Parejas de niños corren hacia una meta, sosteniendo la pelota o el otro objeto entre las palmas de sus manos, hombros, u otra parte del cuerpo.
- Si se cae el objeto, deben recogerlo, acomodarlo y continuar corriendo, gana la pareja que llegue primero.

### 14. LA SEMANA

**Materiales:** \*Una **pedra pequeña**

#### **Instrucciones:**

Se traza en el suelo el dibujo que se adjunta.

Los niños y niñas empujan una piedra pequeña -u otro objeto similar- con la punta de uno de los piés (manteniendo en alto la otra pierna) para que entre en el casillero de cada día de la semana, sin salirse de él ni tocar la línea divisoria.

Se atribuyen puntos negativos al jugador o jugadora que cometa alguna de estas faltas o al que toque con el otro pie el suelo. Sólo se descansa en la casilla del "jueves".

Domingo	Sábado	Viernes	Jueves
Lunes	Martes	Miércoles	

## 15. LOS MÍMICOS

**Materiales:** -Pañuelos (uno para cada jugador)

**Instrucciones:**

El monitor prepara una lista con las palabras que representen sensaciones o estados de ánimo.

Los niños y niñas se tapan la cara con el pañuelo extendido sobre el rostro y sujeto por ambas manos.

A indicación del monitor se descubrirán el rostro y reflejarán en su semblante la sensación o estado de ánimo que se les sugiera.

Previamente el monitor guiará un ensayo.

Sugerencias para la lista:

*Alegre - asombrado - aterrorizado - triste - furioso  
pensativo - dormido - serio - lloroso - acalorado, etc.*



## 16. A BUSCAR EL NOMBRE

**Materiales:**

- Trozos de cartulina de 10 x 10 cms.
- Son necesarias tantas cartulinas como letras tenga el nombre que se ocupará. Por ejemplo, PALOMA, seis cartulinas. (en cada una se pone una letra)

**Instrucciones:**

- Se forman dos grupos. Uno de los grupos esconde en distintos lugares las cartulinas, sin que vea el grupo contrario.
- A la voz de "¡Ya vale!" entran los contrarios y deben encontrar todas las cartulinas del nombre seleccionado. Cuando crean que ya están todas, lo leen y se sabrá si han acertado.
- No se ponen frases. Debe ponerse un solo nombre, de persona, animal o cosa. Se considerará el tiempo empleado.

## 17. HASTA LLENAR LA BOTELLA

**Materiales:**

- Una mesa
- Botellas vacías
- Balde con agua
- Vasos

### **Instrucciones:**

- Se define una línea de partida, aproximadamente a 10 metros de una mesa con botellas, baldes y vasos.
- El grupo se divide en equipos. Estos se ubican frente a la mesa, en filas paralelas tras la línea de partida.
- A una señal del monitor, el primer representante de cada equipo corre hasta la mesa, llena el vaso con agua y lo vacía en la botella tratando de no botar agua. Enseguida le corresponde su turno al segundo participante y así sucesivamente.
- Gana el equipo que después de la participación de todos sus integrantes logra llenar más la botella.



## 18. PALABRA, PALABRITA

**Materiales:**

- Hojas de papel
- Lápices

### **Instrucciones:**

- El monitor prepara tarjetas, escribe una letra diferente en cada una de ellas (por ejemplo: "A", "M", "S" y "R") y las dobla.
- Los niños y niñas, alrededor de una mesa y provistos de papel y lápiz, eligen una tarjeta al azar.
- Cada uno dispone de un minuto para escribir el mayor número de palabras que comiencen con la letra que le apareció en la tarjeta.
- Gana el que escribe mayor cantidad de palabras.

## 19. PALPAR Y DIBUJAR

**Materiales:** •Diversos objetos  
•Un pizarrón o papelógrafo

### **Instrucciones:**

- Se ubican los jugadores frente al pizarrón (o papelógrafo) con la mano izquierda atrás y se les entrega a cada uno un objeto para que lo palpen (no deben verlo).
- Se da una señal para que cada uno comience a dibujar el objeto que está palpando. Los demás opinan qué objeto está mejor representado.
- Se realiza por equipos, asignando puntajes a las reproducciones.
- Se debe evitar la ayuda verbal de los compañeros.

## 20. COMPLETAR LA FRASE

**Materiales:** -Pizarrón o papelógrafo

### **Instrucciones:**

- El grupo se divide en tres equipos, formados en hileras frente al pizarrón (que se ha dividido en tres partes) o papelógrafos.
- El monitor escribe una letra igual en cada parte del pizarrón y el primer alumno de cada hilera deberá formar una palabra a partir de ella.
- Los demás jugadores irán agregando palabras, completando una frase.
- El último participante completa una frase agregando una sola palabra y colocando el punto final, signos de interrogación o exclamación.
- La palabra a agregarse debe estar a continuación y no intercalada.
- Gana el equipo que complete la frase más lógica.

## 21. LA OTRA PARTE

**Materiales:** •Recortes de figuras humanas, animales u objetos de un tamaño no menor a 10 cms.

### Instrucciones:

- Las figuras son divididas en dos partes y cada uno de los jugadores recibe una.
- Ninguno debe mostrar su figura antes del inicio del juego.
- Cuando se da la señal para comenzar, cada jugador procura localizar la parte que le falta para completar la figura.
- Los ganadores son quienes completan antes la figura.

### Sugerencia:

Este juego puede ser usado para formar grupos, para lo cual la figura se puede dividir en las partes que se desee.



## 22. JUEGO DEL 31

**Materiales:** •Treinta fichas numeradas del 1 al 30 por grupo

### Instrucciones:

- Los participantes, en numero de 9 como máximo, se sientan en torno a una mesa.
- Cada jugador saca 3 fichas al azar, y las sobrantes se colocan en el centro de la mesa.
- Cada uno debe lograr el número "31" con la suma de sus fichas.
- Inicia el juego el primer jugador, si no tiene 31 en su mano, puede cambiar una de sus fichas por una de las que se encuentran al centro de la mesa. Después le toca el turno al segundo, al tercero, etc. Todos con el mismo procedimiento: tomar una ficha y dejar otra.
- Vence el primero que logra juntar "31".

## 23. PINTORES IMPROVISADOS

**Materiales:**

- Pañuelos
- Papel (en tamaño medio mercuno)
- Lápices

### Instrucciones:

- Cada participante se venda la vista con un pañuelo y el monitor pide que cada uno dibuje una casa en la hoja de papel. Después se les pedirá que vayan agregando un árbol, un jardín, etc.
- Al final todos los dibujantes exponen sus dibujos. Los resultados son imprevisibles.

## 24. ATRAPAMOS AL CAZADOR

**Materiales:** Ninguno

### Instrucciones:

- El monitor se pondrá de acuerdo con un participante para que haga el rol de cazador y también acordarán el gesto que hará para "disparar" sobre las "presas".

- Los participantes elegirán un animal en veda que representarán y al mismo tiempo dos participantes harán de aves carroñeras (aves que se alimentan de animales muertos) que se encargarán de "eliminar" los cadáveres sacándolos en peso del lugar.

- La totalidad de participantes se movilizarán por el lugar en diversas direcciones.

- El cazador, al hacer un determinado gesto "disparará" sobre alguno de los animales en veda.

- Sin palabras, sólo con gestos, los "animales en veda" deberán descubrir al "cazador" y entre todos atraparlo.

**Sugerencia:**

*Discutir acerca de los motivos de persecución de animales en veda y la función de los carroñeros en el sistema. Recaltar la acción ilegal del cazador y la necesidad de eliminar la práctica de la caza.*



## 25. CUERPOS EXPRESIVOS

**Materiales:** \*Tarjetas de papel

### **Instrucciones:**

- Se escriben en las tarjetas nombres de animales (macho y hembra). Ejemplo: "León" en una tarjeta; en otro, "Leona" (tantas parejas de animales como parejas de participantes).
- Se distribuyen las tarjetas y se pide que, cada uno, durante 5 minutos y sin hacer sonidos, actúe como el animal que le tocó y busque a su pareja.
- Cuando cada jugador cree que ya ha encontrado a su pareja, se toman del brazo y se quedan en silencio alrededor del grupo. No se puede decir a la pareja qué animal es.
- Una vez que se han formado todas las parejas, cada uno dice qué animal estaba representando, para saber si acertaron. Otra modalidad para esta parte del juego es que la pareja vuelva a actuar y el resto de los participantes adivinan qué animal representan y si forman la pareja correcta.

## 26. LA MESA DE LAS SORPRESAS

**Materiales:** •Diversos objetos (15 a 20 aproximadamente)

### **Instrucciones:**

- Se forman varios grupos de 4 ó 5 niños y niñas.
- Se ubican en el suelo los objetos, cubiertos con un paño o papel.
- Se ubican frente a frente dos grupos y observan los objetos durante un tiempo fijado por acuerdo, luego el monitor los cubre nuevamente.
- Se retiran los grupos para anotar el máximo de objetos que recuerdan.
- Gana el grupo que logre recordar más objetos.

## 27. UN BOTE

**Materiales:** •Una pelota

### **Instrucciones:**

- Los jugadores se numeran y forman una fila frente a la pared.
- Uno de los jugadores se separa del grupo y lanza la pelota contra la pared, a la vez que grita un número.
- El jugador cuyo número fue gritado toma la pelota cuando éste da el primer bote y la lanza nuevamente contra la pared gritando otro número.
- El jugador que es llamado y no alcanza a tomar la pelota después del primer bote, vuelve a la fila (o queda eliminado) y su antecesor tendrá derecho a hacer otro lanzamiento.

## 28. CANASTA REVUELTA

**Materiales:** Ninguno

### **Instrucciones:**

- Todos los participantes se forman en círculo con sus respectivas sillas. El monitor queda al centro, de pie.
- Se explica a los participantes que están a la derecha de cada quien, que se les llamará "piñas" y los que están a la izquierda, "naranjas". Cada uno debe saber el nombre de los dos compañeros que están sentados a su lado.
- En el momento que el coordinador señale a cualquier participante diciéndole "¡piña!", éste debe responder el nombre del compañero o compañera que está a su derecha.
- Cuando el monitor le dice "¡naranja!", el participante dice el nombre del participante que tiene a su izquierda.
- El niño o niña que se equivoca o tarda más de tres segundos en responder, pasa al centro y el monitor ocupa su puesto.
- En el momento que se diga "¡canasta revuelta!" todos deberán de cambiar de asiento. El jugador que está al centro, deberá aprovechar esto para ocupar uno y dejar a otro compañero al centro.

## 29. NORTE, SUR, SENTADO

**Materiales:** •Tiza

### **Instrucciones:**

- Se dibuja en el suelo una cruz grande, indicando en cada extremo los puntos cardinales: Norte, Sur, Este, Oeste.
- Todos los jugadores forman una ronda, cantando y dando vueltas.
- Sorpresivamente el monitor da una orden: Ej.: "Sur sentado".
- Los jugadores que en ese momento están en el espacio marcado como SUR deben sentarse inmediatamente. Si pierden pagan prenda.

## ● 30. ¿QUIÉN EMPEZO EL MOVIMIENTO?

**Materiales:** Ninguno

### **Instrucciones:**

- Todos se sientan formando un círculo. Se escoge un participante para que salga de la sala.
- El grupo se pone de acuerdo sobre quién guiará los movimientos que todos deberán seguir. Ejemplo: mover la cabeza, hacer una mueca, sacar la lengua, mover las manos, tocar instrumentos musicales, etc.
- El compañero o compañera que salió de la sala ingresa y debe descubrir quién inicia los movimientos, se le dan tres oportunidades de identificarlo, si falla debe pagar prenda.

Variación: de pie

*Con el mismo desarrollo, pero quien inicia el movimiento -sin saberlo- es el compañero que salió. Se imitan todos los movimientos que él haga a partir de su regreso.*

### 31. CANGURO CON OBSTÁCULO

**Materiales:** -Un balón por equipo

**Instrucciones:**

Se forman dos equipos con igual número de jugadores cada uno.

Cada equipo forma una fila paralela a la otra, con una distancia de un metro entre los jugadores de cada fila. Todos los jugadores mantienen las piernas abiertas formándose un túnel por fila.

El balón lo tiene el primer jugador de cada fila, quienes al oír la señal lanzan los balones por los túneles.

Cada jugador puede ayudar al balón cuando pasa bajo él, empujándolo para hacerlo llegar al último.

El último jugador recibe el balón, lo coloca entre sus rodillas y por la derecha de su fila corre a saltos a situarse en la cabeza y envía el balón por el túnel nuevamente.

Continúa el juego hasta que el primer jugador recupera su puesto en la cabeza de la fila.

### 32. LA PELOTA PARLANCHINA

**Materiales:** •Una pelota

**Instrucciones:**

- Los niños y niñas se sientan en círculo.
- El niño o niña que tiene la pelota en su poder, la envía a cualquiera del círculo gritando una sílaba, como por ejemplo "Lo".
- El jugador que recibe la pelota tiene que terminar de inmediato la palabra iniciada por el jugador anterior (Ej.: Lo-ro) y mandar otra vez la pelota de vuelta, pronunciando otra sílaba.
- El juego termina cuando todos han participado por lo menos tres veces.



### 33. FORMANDO PALABRAS

**Materiales:** -Letras grandes (tamaño hoja de block)  
-Alfileres

**Instrucciones:**

El monitor prepara las siguientes letras: A, I, O, C, G, M, N, S. Cada una repetida tantas veces como equipos se formen.

Se divide al grupo en equipos de 8 integrantes. Cada uno recibe una letra que deben colocar en su pecho con un alfiler.

A una señal del monitor, los equipos integran una ronda que gira mientras entonan una canción.

De repente, el monitor grita una palabra que los equipos deben formar con sus letras.

Gana puntos el equipo que lo hace primero. (Algunas palabras que puede pedir: amigos, camisón, mágicos, signo, micas, gomina, sigan, migas, mosca, camión, mangas, caminos).

*NOTA: Cuando la cantidad de niños y niñas por equipo es diferente a 8, el nuevo grupo de letras que se seleccione tendrá que permitir la formación de varias palabras.*



### 34. EL OBSERVADOR

**Materiales:** Ninguno

**Instrucciones:**

- Se designa a dos o más jugadores para que se retiren del lugar donde está el grupo, pero antes observan muy bien el lugar y a sus compañeros, sobre todo su vestimenta.
- Los niños que quedan cambian un detalle de su atuendo. Cuando vuelven los jugadores, gana el que descubre más cambios en un tiempo convenido de antemano.
- El ganador elige un sustituto.

### 35. ME LLAMO ANA ME GUSTA AMAR

**Materiales:** Ninguno

**Instrucciones:**

- El monitor solicita a cada participante que diga su nombre y, además, el nombre de algún alimento que le guste comer, que comience con la misma letra o sonido inicial de su propio nombre.  
Ejemplo: Me llamo Catalina y me gusta comer ciruela.
- Puede jugarse dando otras indicaciones:  
Me llamo ..... y me duele (una parte del cuerpo).  
Ejemplo: Me llamo Pablo y me duele el pelo.  
Me llamo ..... y juego con un (juguete).  
Ejemplo: Me llamo Domingo y juego con un dardo.  
Me llamo ..... y quiero viajar a (país o ciudad).  
Ejemplo: Me llamo Ernesto y quiero viajar al Ecuador.
- El juego termina cuando se han agotado las posibilidades o cuando se ha cumplido con el tiempo previsto.



### 36. EL MUNDO

**Materiales:** •Una pelota, pañuelo anudado o bola de papel.

**Instrucciones:**

- Todos los participantes en círculo, sentados.
- El monitor lanza la pelota, diciendo uno de los siguientes elementos: aire, tierra o mar.
- El jugador que recibe la pelota debe decir el nombre de algún animal que pertenezca al elemento indicado, dentro del tiempo de 5 segundos. Si no responde o se equivoca, sale del círculo.
- En el momento que se diga MUNDO, todos deben cambiar de sitio.

### 37. COMUNICACIÓN SIN SABER DE QUE SE TRATA

**Materiales:**

- Pizarra
- Tiza
- Papel de diario

**Instrucciones:**

- Tres voluntarios salen de la sala.
- Se llama a uno de los voluntarios y se le pide que empiece a dibujar cualquier cosa, se le puede indicar una parte de la pizarra (abajo-arriba-al medio). Luego se tapa lo que dibujó con papel de diario u otro, dejando descubiertas algunas líneas.
- Entra la segunda persona y se le pide que continúe el dibujo.
- Luego la tercera, repitiendo el procedimiento anterior. Por último, se descubre el dibujo resultante de los tres.

**Sugerencias:**

Se puede reemplazar la pizarra por papelógrafos y así los dibujos se pueden conservar. También, si el grupo es muy numeroso, se puede realizar con cuatro o cinco personas.

### 38. EL TREN

**Materiales:** Ninguno

**Instrucciones:**

- Los participantes se ubican en círculo. El monitor muestra una tarjeta cualquiera que representa un boleto de tren.
- El monitor entrega la tarjeta a uno de los participantes para que corra de mano en mano. Al momento que él dice "¡TREN AL SUR!" cada uno al tomar el boleto deberá nombrar una ciudad o localidad del sur hasta que el monitor cambie la orden.
- Cuando el monitor dice "¡TREN AL NORTE!" entonces deberán nombrar ciudades o localidades del norte.
- El que se equivoca o se demora demasiado, deberá presentarse, decir qué ciudad le gusta más y responder una pregunta del resto de los participantes.
- Continúa el juego hasta que la mayoría haya participado.

## 39. EL RACIMO

**Materiales:** -Un instrumento musical

**Instrucciones:**

- Se ubican las sillas formando un círculo y cada participante se ubica detrás de una silla.
- Al son de una canción o un ritmo dado con las palmas o instrumento musical, los participantes bailan alrededor de las sillas.
- Al detenerse el ritmo o canción los participantes se sientan en las sillas. Se saca una silla.
- Se continúa con el ritmo. Al detenerse nuevamente el ritmo, los participantes se sientan. Como hay una silla menos, un participante tiene que ser acogido por otro (sentándolo sobre sus piernas, por ejemplo).
- Se procede así, quitando una silla por vuelta. En cada vuelta, los participantes se van acomodando cada vez en menos sillas, hasta terminar todas en una silla.

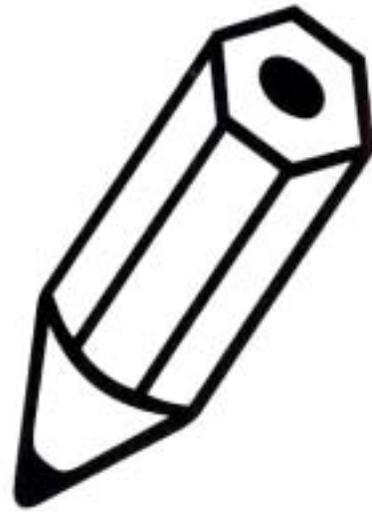


## 40. LA LÍNEA MÁS LARGA, LA LÍNEA MÁS CORTA

**Materiales:** •Una huincha de medir

**Instrucciones:**

- Se forman grupos de 4 a 6 niños y niñas.
- Cada grupo tiene 5 minutos para hacer la línea más larga que se les ocurra, utilizando todo lo que tengan a mano.
- Pasado el tiempo límite, la monitora y los niños procederá a medir el largo de cada línea producida y entre todos determinan un grupo ganador.
- Luego, cada grupo tiene otros 5 minutos para realizar creativamente la línea más corta que se les pueda ocurrir.
- Finalmente, según las mediciones de cada línea corta se decide el grupo ganador.



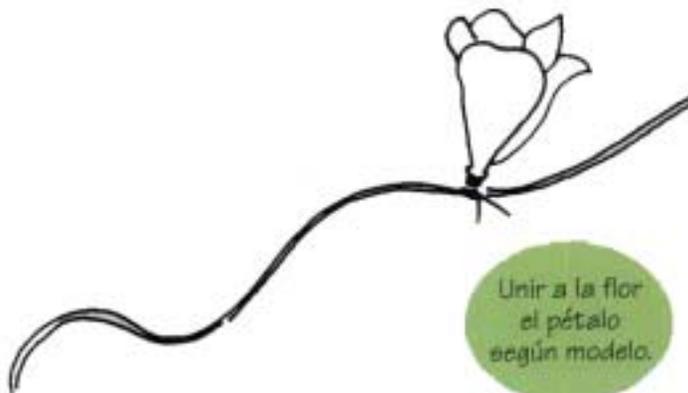
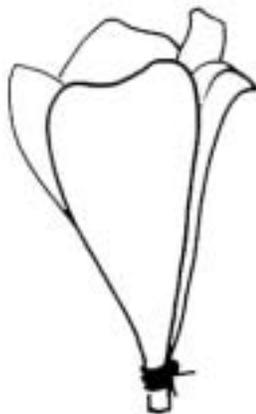
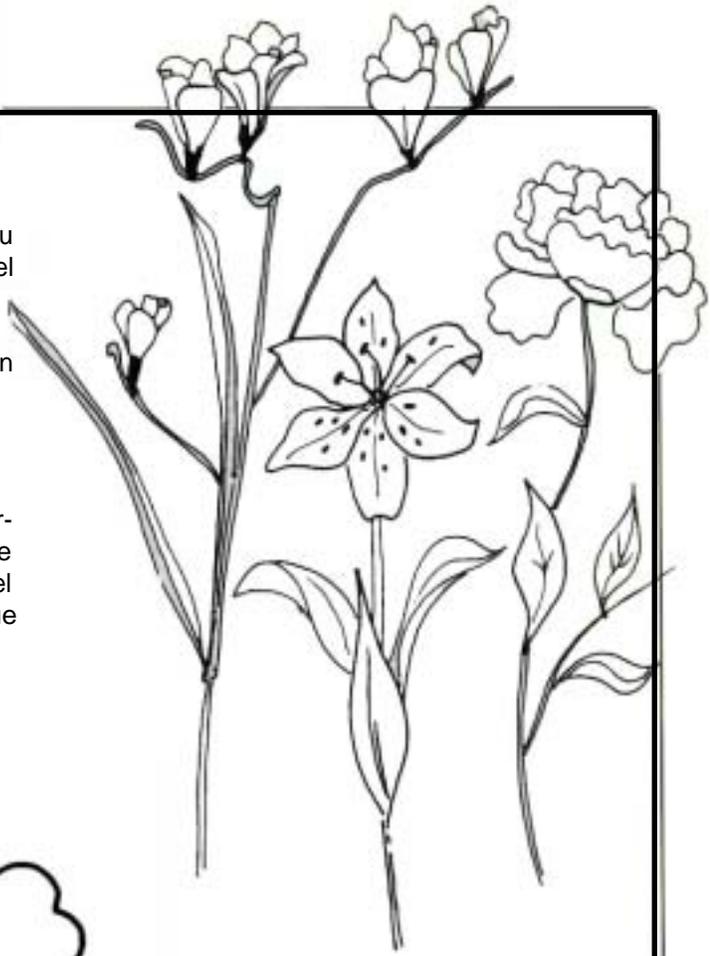
MANUALIDADES

# 1. FLORES EN PAPEL CREPÉ

## Materiales:

- . Papel crepé
- . Tijeras
- . Pegamento (cola fría)
- . Alambre negro delgado
- . Dos flores naturales similares

- 1 Desarmar una de las flores naturales.
- 2 Cortar en papel crepé las partes de ésta según su forma y color; teniendo siempre presente el hilo del papel según la flor.
- 3 Cortar papel crepé atravesado (con otro color), en tiras de medio centímetro para formar tallos.
- 4 Formar la flor observando la flor natural.
- 5 Forrar el tallo colocando pegamento al iniciar y terminar el torcido. Para ello hacer girar el alambre con los dígitos de una de las manos y con la otra el papel que debe ir siempre hacia abajo para que quede fino y parejo el torcido.
- 6 Forrar alambres y unir con pegamento las hojas.



## 2. PECES DE COLORES

### Materiales:

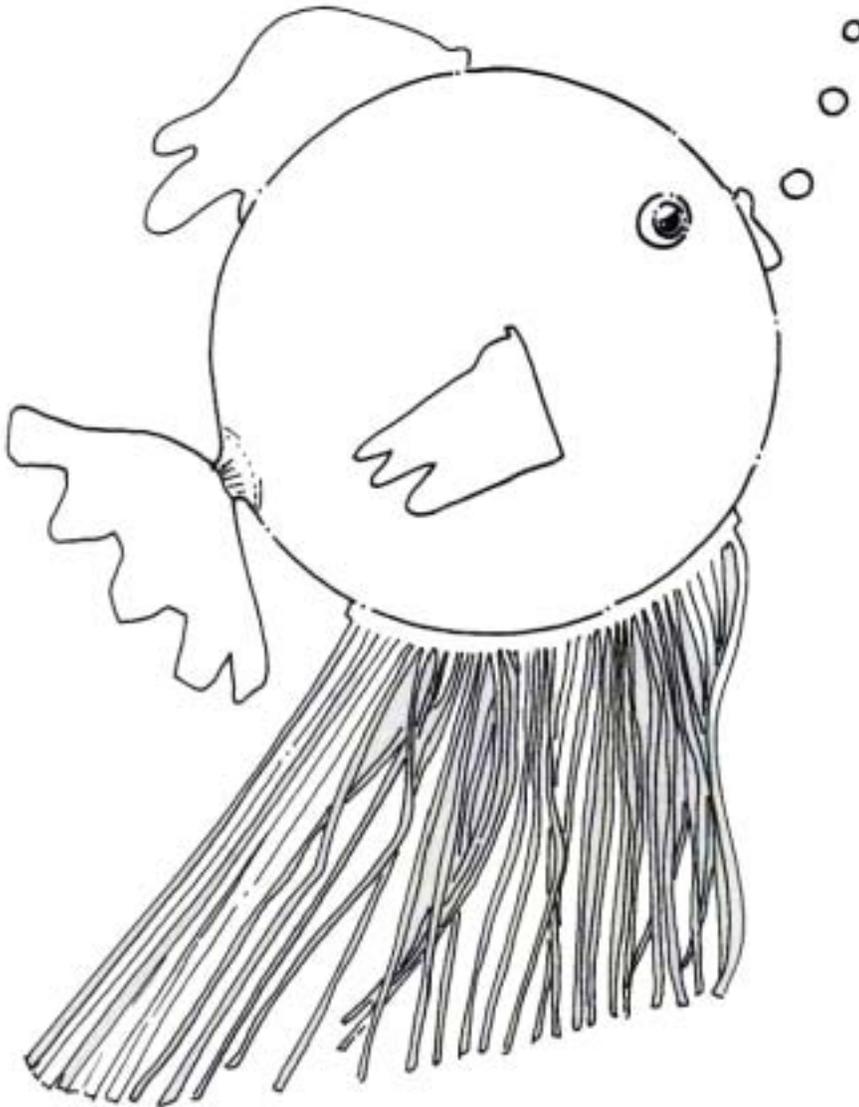
- . Globos
- . Papel volantín
- . Tijeras

1 Inflar un globo de acuerdo al tamaño deseado para el pez.

3 Usar cola fría para pegar en el globo los trozos de papel. Poner varias capas para dar consistencia.

2 Cortar trozos de papel volantín de diferentes colores.

4 Dar forma a las aletas y boca con el mismo papel y dejar secar.

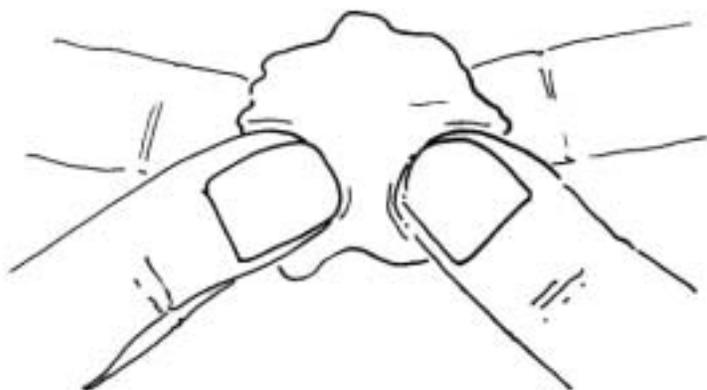
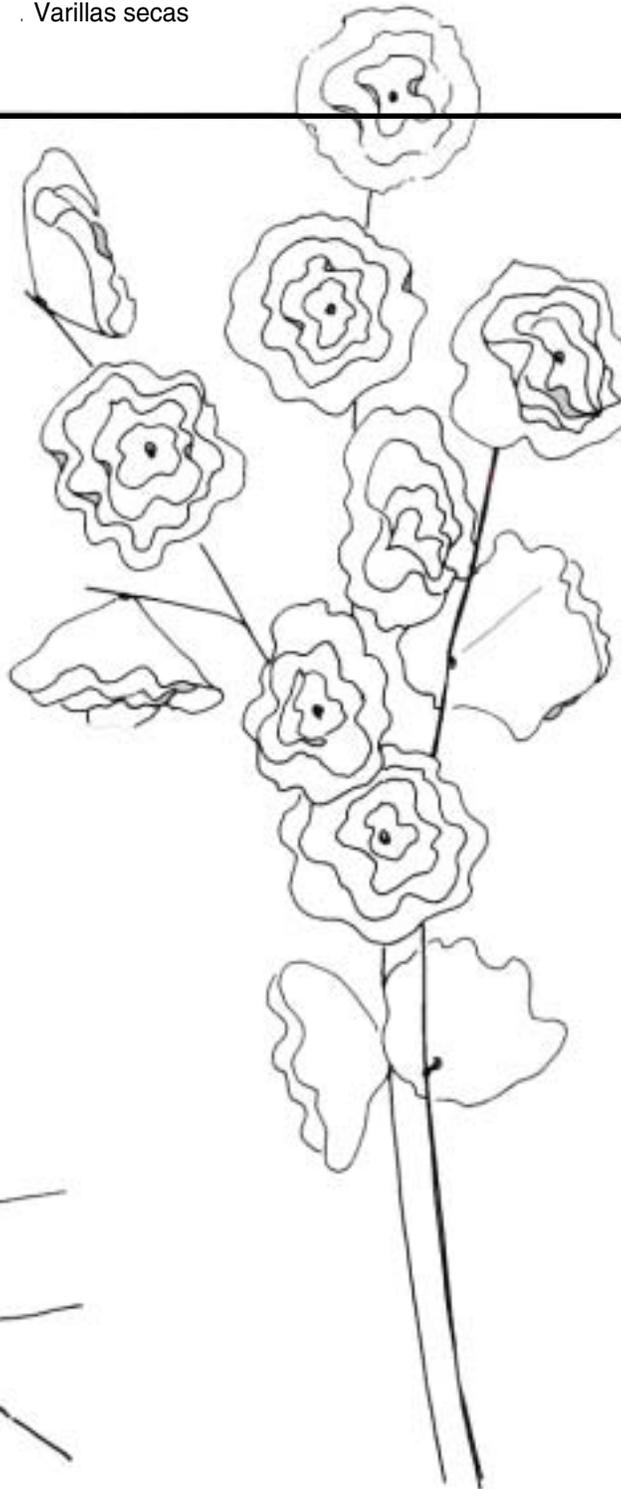


### 3. FLORES EN POLIETILENO

#### Materiales:

- . Bolsitas plásticas en colores
- . Tres a cuatro monedas de distintos tamaños
- . Tijeras
- . Alambre negro
- . Varillas secas

- 1** Cortar huinchas de plástico que tengan el ancho de la moneda elegida.
- 2** Marcar en las huinchas y cortar círculos con diámetros de las diferentes monedas.
- 3** Tomar cada círculo con los dedos de ambas manos, torcer con movimientos simultáneos dilatando y alterando la forma del círculo formando pétalos por todo su contorno.
- 4** Colocar en sucesión en varillas secas.
- 5** Unir varias capas de círculos de distintos tamaños (de menor a mayor) pasándolos por un alambre negro doble de 5 cms. de largo.



## 4. CERÁMICA DE VENEZUELA

### Materiales:

- . Tres tacitas de maicena
- . Tres tacitas de cola fría
- . Una tacita de agua fría
- . Una cucharadita de formalina
- . Una cucharadita de manteca vegetal derretida
- . Uslero
- . Un tarro para poner al fuego

### Preparación de la masa:

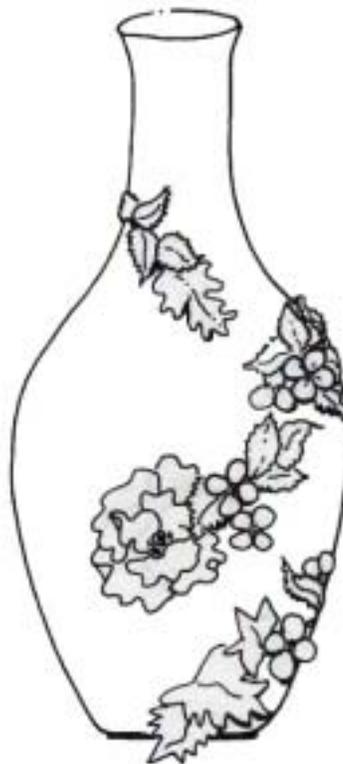
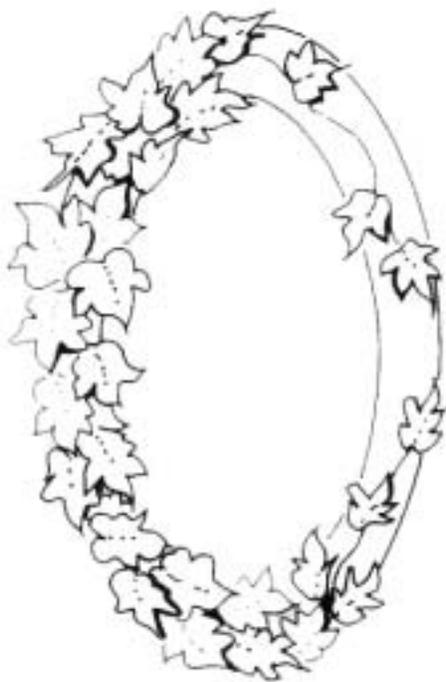
- Unir todos los ingredientes y revolver hasta que se disuelvan.
- Colocar a fuego lento y revolver constantemente hasta que la mezcla esté líquida (aproximadamente 3 minutos).

1 Esperar que la masa se enfríe para hacer lulos y guardar inmediatamente en bolsitas plásticas.

3 Cortar las figuras que se desee. Si se confeccionan flores introducir papeles doblados entre cada pétalo para que conserven la forma deseada y colocarlas en forma vertical entre papeles arrugados.

2 Separar trocitos, uslerear hasta que la masa quede muy delgada. Colocar un poquito de maicena en la tabla para que la masa no se pegue.

El colorido se da después de seca la masa.



Se barnizan y se pueden pegaren platos de madera o en floreros.

## 5. TALLADO EN YESO

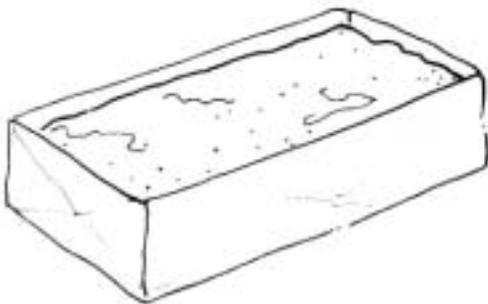
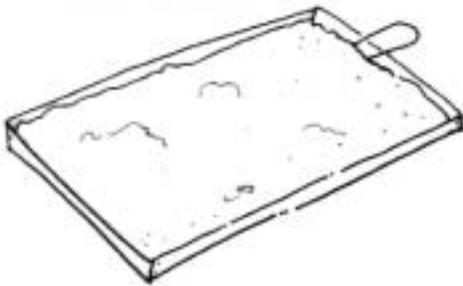
### Materiales:

- Un tarro para mezclar
- Una caja chica
- Dos tapas de caja de cartón
- Una paleta
- Cera de piso
- Un kilo y medio de yeso
- Quince [cms.de](http://cms.de) alambre flexible
- Una taza
- Agua fría
- Talladores o cortaplumas

### Preparación del yeso:

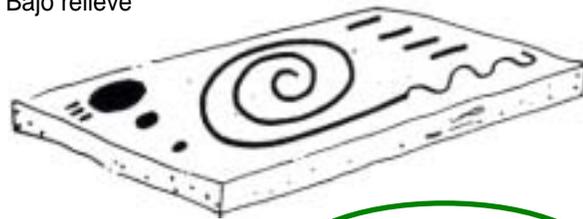
- Encerar las cajas y tapas que se usarán para el vaciado.
- Vaciar en el tarro 5 tazas de agua y 5 tazas de yeso.
- Revolver con la paleta constantemente, unos cinco minutos aproximadamente.
- Vaciar la mezcla a las tapas y caja cuando comience a espesar.
- Dejar fraguar en un lugar plano.

Colocar el alambre que servirá para colgar la figura cuando la mezcla comience a espesar.

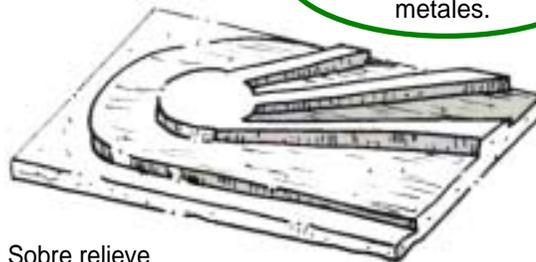


- 1 Diseñar la figura que se tallará. Es recomendable no dejar endurecer demasiado el yeso para facilitar el tallado.
- 2 Tallar en bajo relieve (fig. 1) el yeso preparado en una de las tapas, y el otro en sobre relieve (fig. 2). El yeso preparado en la caja se usa para tallar figuras en volumen.

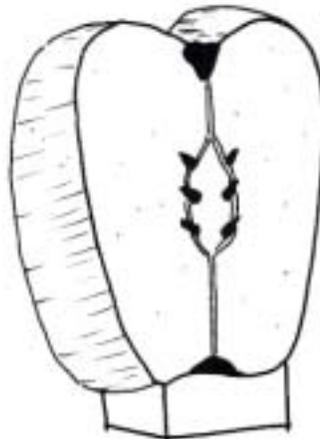
Bajo relieve



Pulir el yeso después de seco, con lija para metales.



Sobre relieve



Pintar y terminar con barniz si se desea.

## 6. FLORES DE MASA DE PAN

### Materiales:

- Un limón
- Dos marraquetas
- Alambre negro
- Un cuchillo
- Pinturas
- Un **tiesto**

### Preparación de la masa:

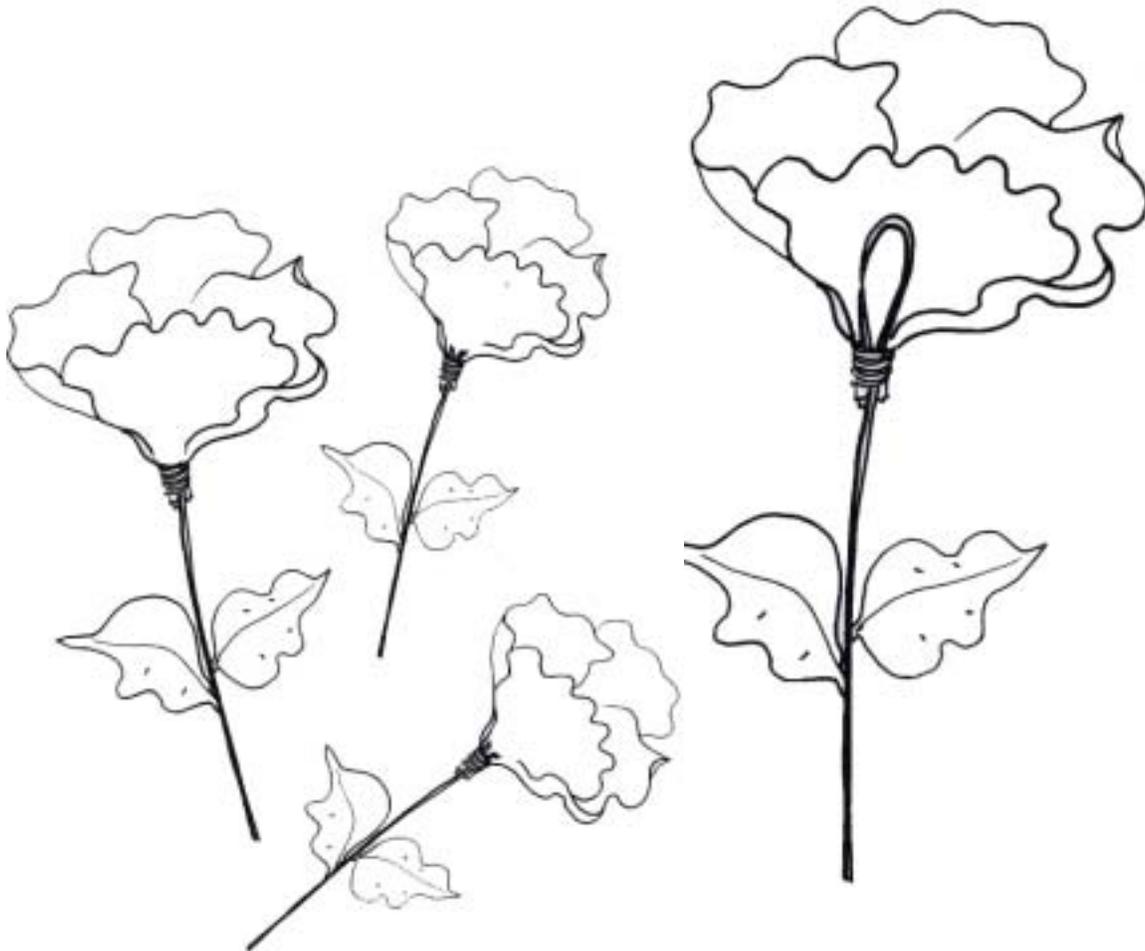
- Separar la cáscara de la miga del pan.
- Colocar jugo de limón a la miga hasta formar una masa de regular consistencia.
- Cortar trozos chicos y mezclar cada uno con pintura de diferentes colores.

**1** Amasar con los dedos hasta que la masa esté suave.

**3** Para hacer flores, uslerear hasta dejar la masa delgada, y cortar pétalos y hojas.

**2** Modelar figuras planas o en volumen.

**4** Agregar alambre doblado en un extremo, el que irá dentro de la flor sujetando el tallo.



## 7. MODELADO CON PAPEL

### Materiales:

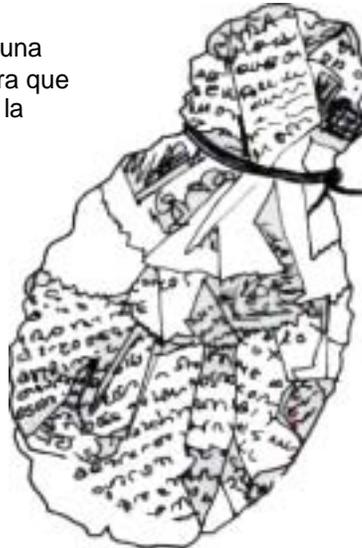
- . Papel de diario
- . Pita o hilo
- . Papeles de colores
- . Engrudo
- . Témperas
- . Tijeras

1 Determinar la figura que se va a representar.



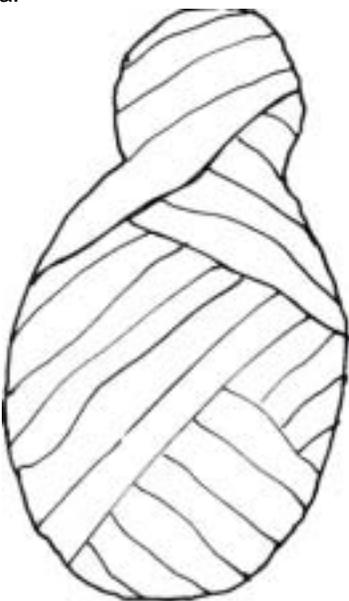
2 Arrugar una hoja de papel de diario dándole una forma base, redonda u ovalada, según lo que se quiera representar.

Amarrar con una pita o hilo para que se mantenga la figura.



3 Pegar tiritas de papel con engrudo por ambos lados, modelando la figura hasta darle la forma definitiva.

Aplicar, como mínimo, cuatro a cinco capas de tiritas de papel o en pequeños pedazos.



4 Pegar la última capa con papeles de colores o blanco para pintar posteriormente.



## 8.PORTAPLANTAS

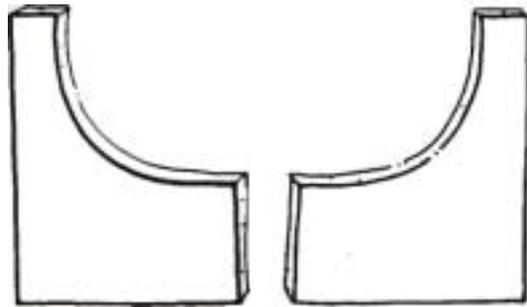
### Materiales:

- . Botella plástica desechable
- . Cartón (cajas vacías)
- . Cuchillo cartonero (o común de cocina)

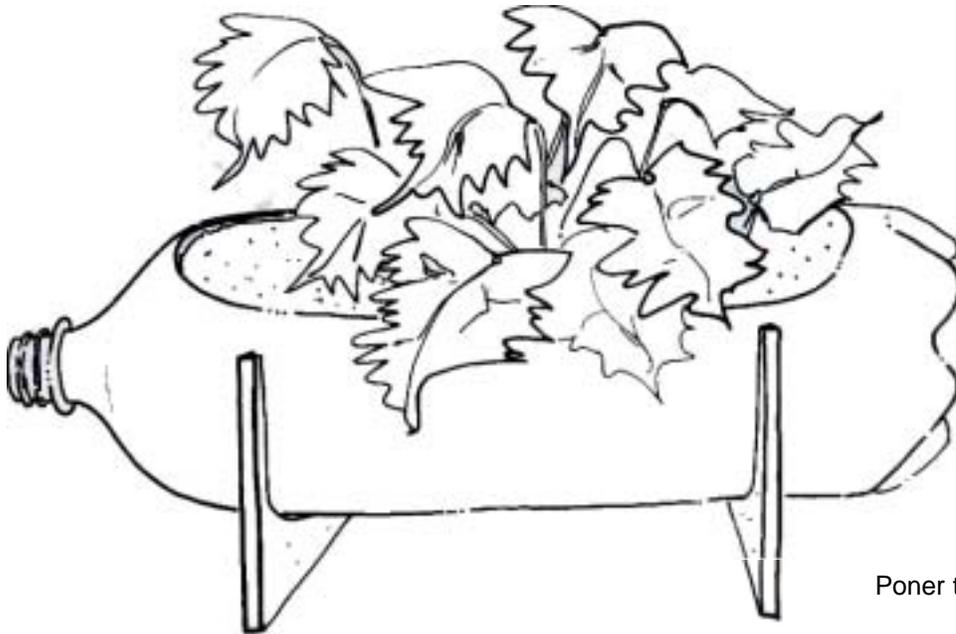
- 1 Hacer un corte en forma de óvalo, en un costado de la botella.



- 2 Dibujar las bases en cartón de acuerdo al tamaño de la botella y luego recortarlas.



© Apoyar la botella, de costado, en las bases.



Poner tierra y plantas en el interior.

## 9. AVIÓN

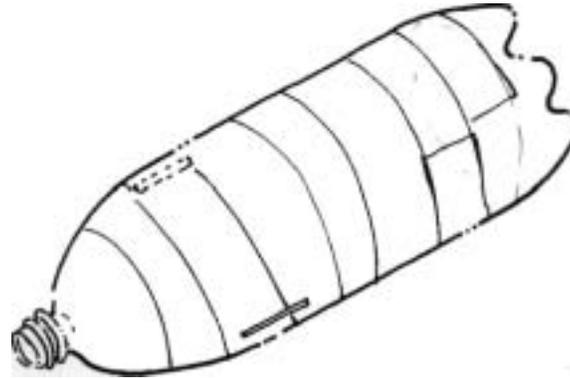
### Materiales:

- . Botella plástica desechable
- . Cartón (cajas vacías)
- . Cuchillo cartonero (o común de cocina)
- . Papel volantín
- . Cola fría
- . Tijeras

- 1 Dibujar y recortar las hélices, alas y cola del avión de acuerdo al tamaño de la botella.



- 2 Cortar, en la botella, las ranuras donde se insertarán las alas y cola.



- 3 Forrar la botella con papel volantín teniendo cuidado de dejar libre las ranuras para las alas y el rectángulo para la ventana.

- 4 Insertar en las ranuras las alas y cola poniéndole cola fría en el borde que se adhiere a la botella.

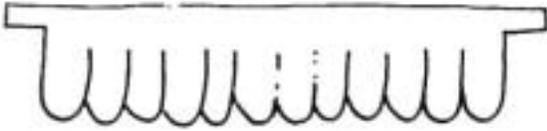


## 10. LORO

### Materiales:

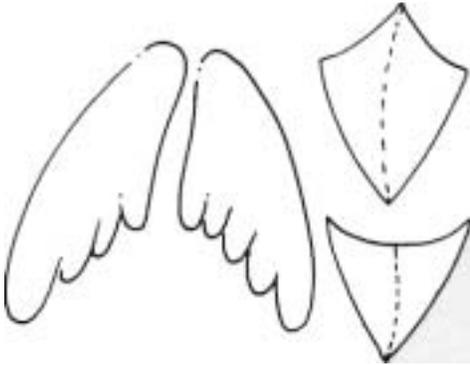
- . Botella plástica desechable
- . Cuchillo cartonero (o común de cocina)
- . Papel crepé o volantín
- . Cartulina de color
- . Cola fría
- . Tijeras
- . Vaso desechable

- 1** Forrar la botella, desde el cuello a la base, con hinchitas sobrepuestas de papel crepé o de volantín.



© Ocupar el vaso para la cabeza.

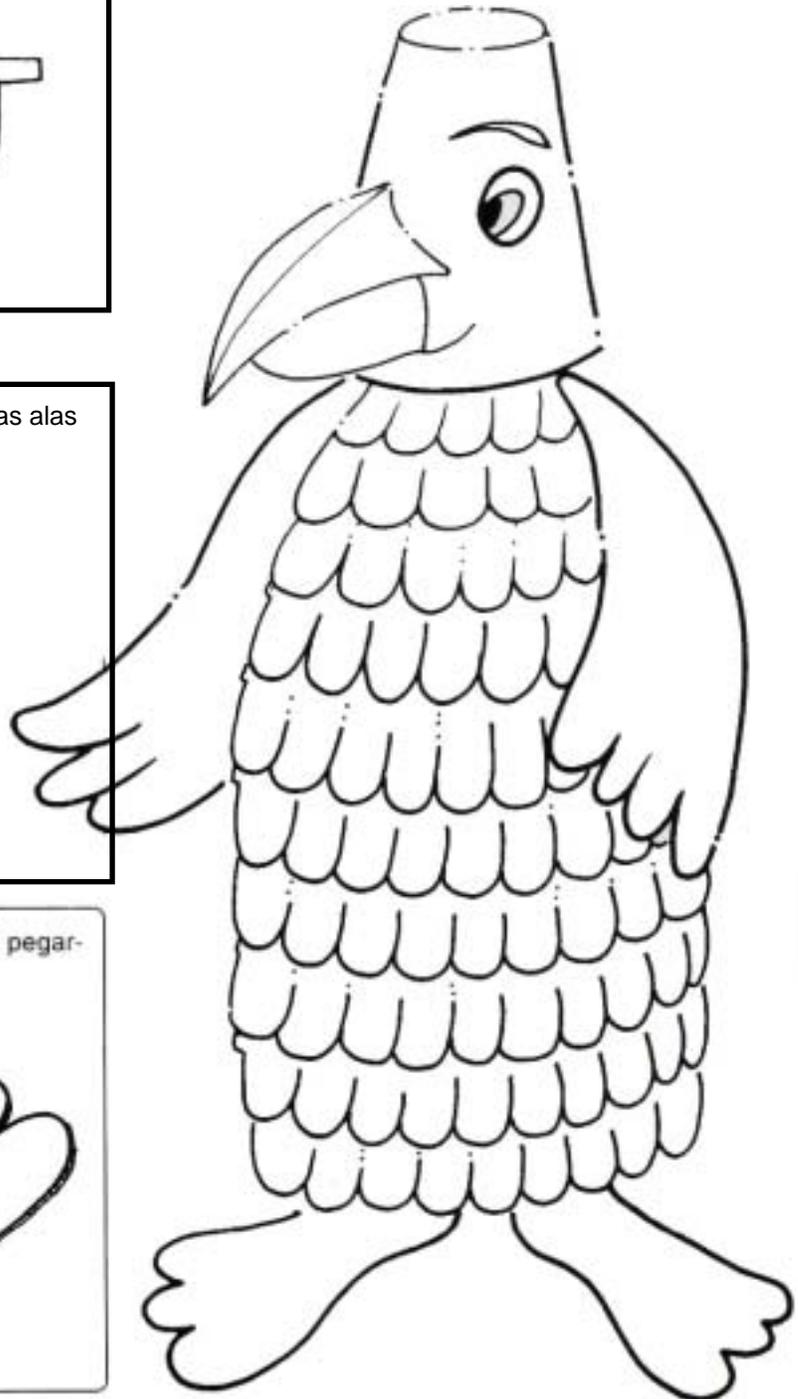
- 2** Dibujar y recortar en cartulina de color las alas y el pico y pegarlas según corresponda.



- 4** Dibujar y recortar las patas en cartón y pegarlas en la base de la botella.



Detalles de la cabeza con papeles de colores.



# 11. PINGÜINO

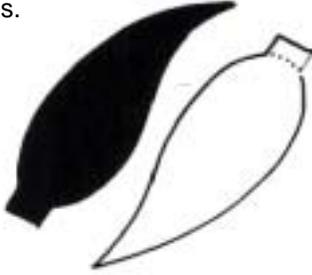
## Materiales:

- . Botella plástica desechable
- . Cartón (cajas vacías)
- . Cuchillo cartonero (o común de cocina)
- . Papel volántin
- . Cola fría

- . Tijeras
- . Pelota plástica

- 1 Hacer en la botella las ranuras para las alas.
- 2 Forrar la botella, desde el cuello a la base con papel de volántin negro, dejando libres las ranuras.
- 3 Cortar un óvalo de papel blanco para la pechera del pingüino.

- 4 Dibujar y recortar en cartulina las alas. Forrarlas y pegarlas.



- 5 Dibujar y recortar las patas en cartón y pegarlas en la base de la botella.



- 6 Dibujar y recortar el pico y los ojos en cartulina de color.



Ocupar una pelota plástica para la cabeza, pintando de negro su mitad posterior.



## 12. PLEGADOS

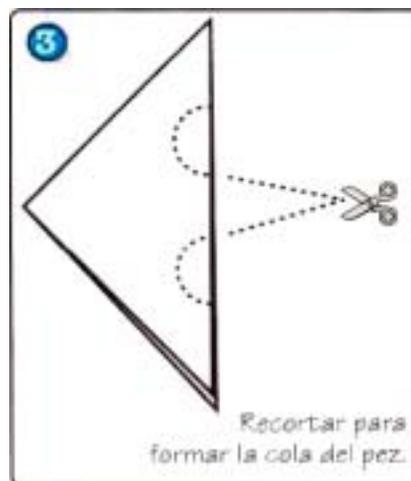
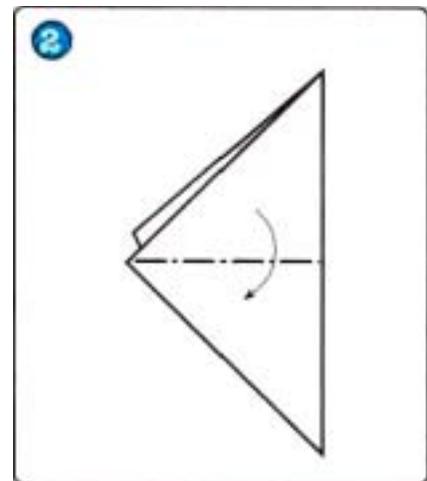
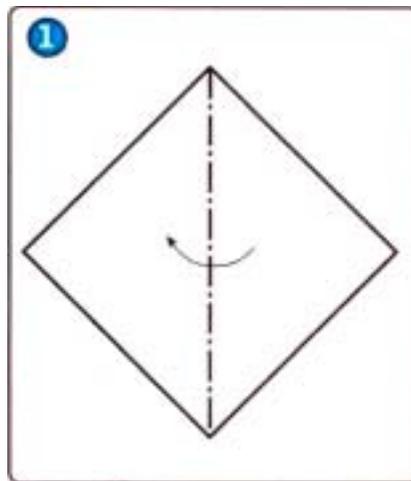
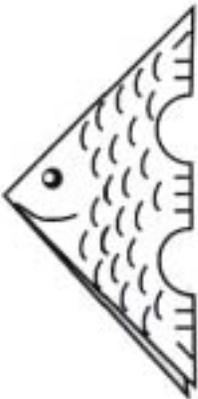
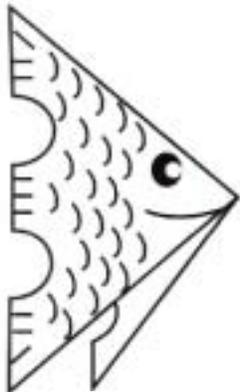
### Materiales:

- Tijeras
- Papeles (Revistas usadas, bolsas de papel, diarios, papel oficio, papel kraft, papel lustre, etc.)

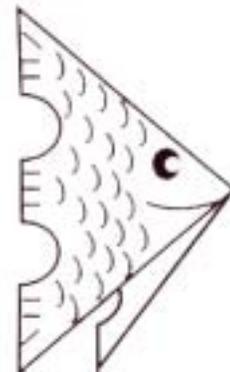
Observar con atención los signos que indican el procedimiento a seguir en cada plegado

- Doblar 
- Recortar 
- Dirección del dobléz 
- Virar el papel para el lado contrario 
- Girar el papel a 90° para cambiar de posición horizontal a vertical y viceversa 
- Enrollar 

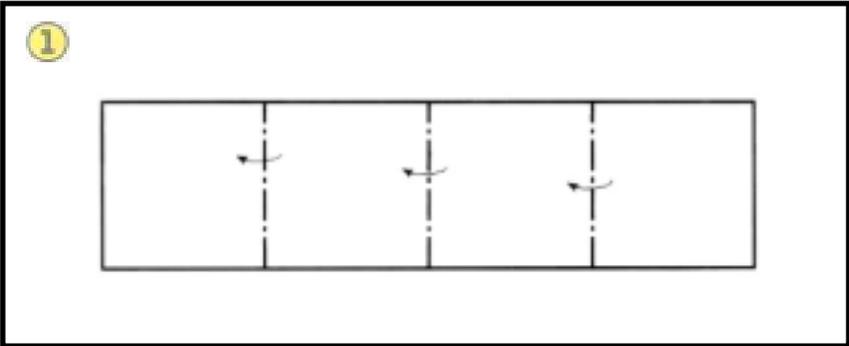
### El Pez



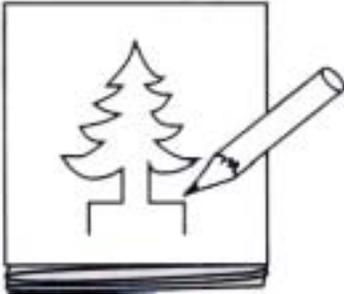
4 Dibujar ojo, boca y escamas.



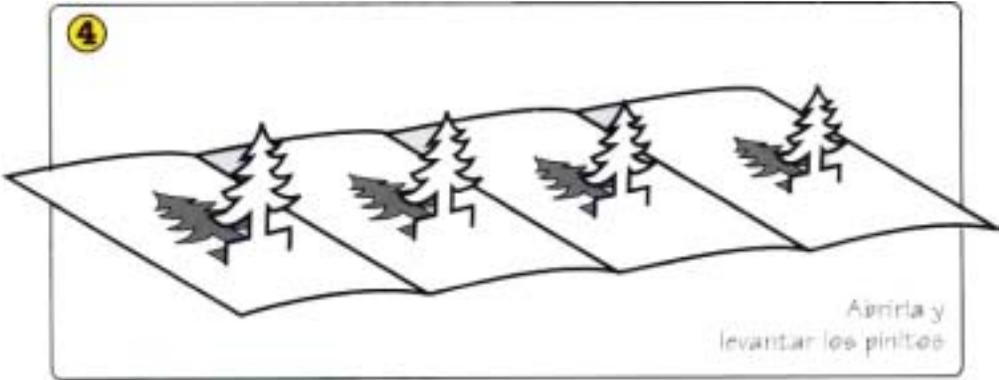
Los Pinitos



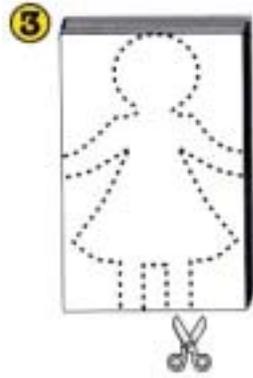
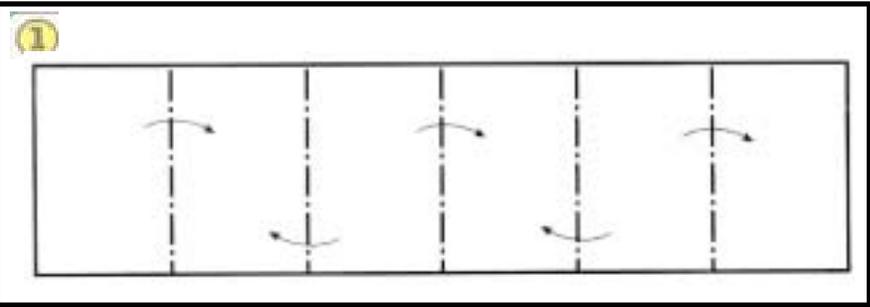
2 Dibujar el borde del recorte.



3 Recortar



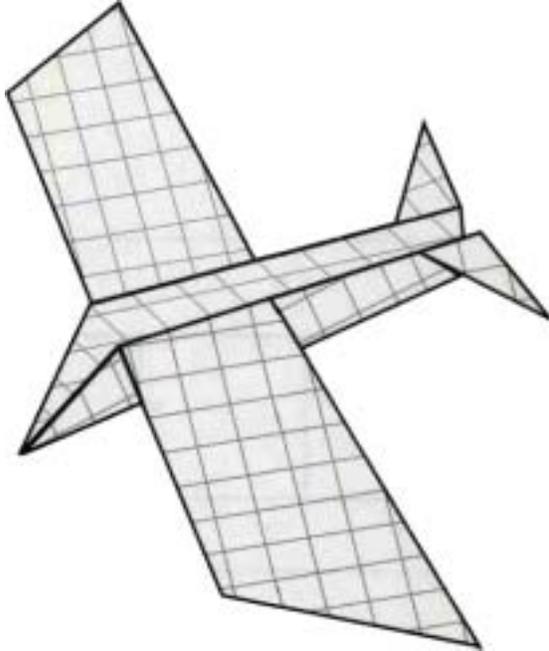
Guirnalda de niñas



Dibujar el borde del recorte. Recortar sólo las líneas punteadas.



El Avión

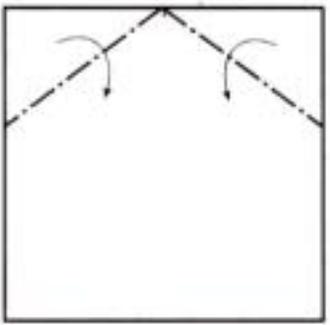


**1**

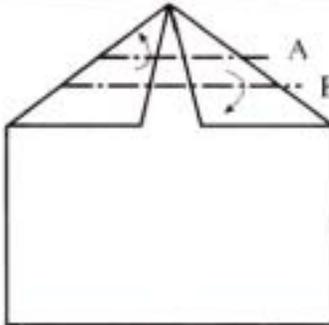


Doblar para marcar el medio.

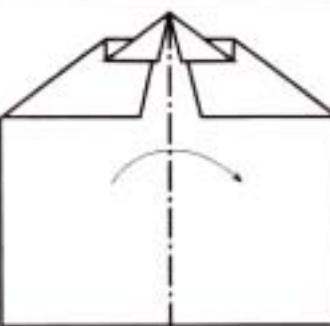
**2**



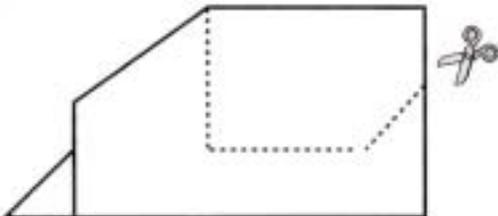
**3**



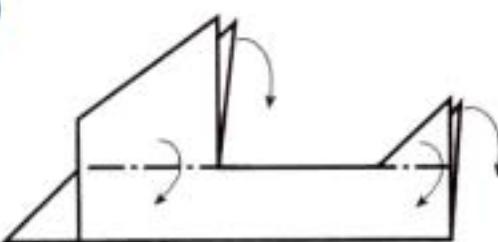
**4**



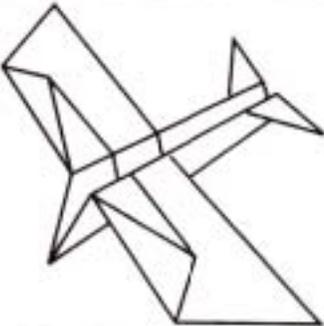
**5**



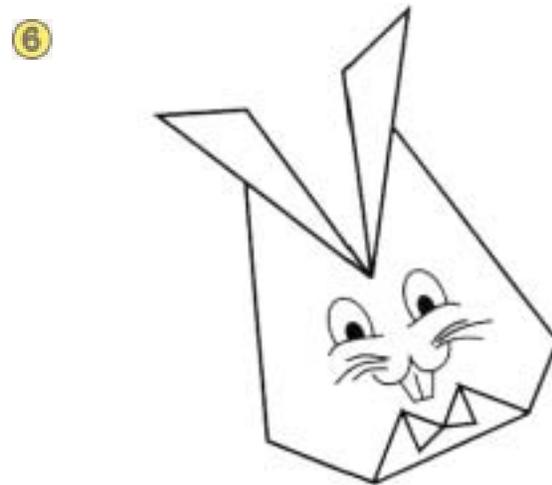
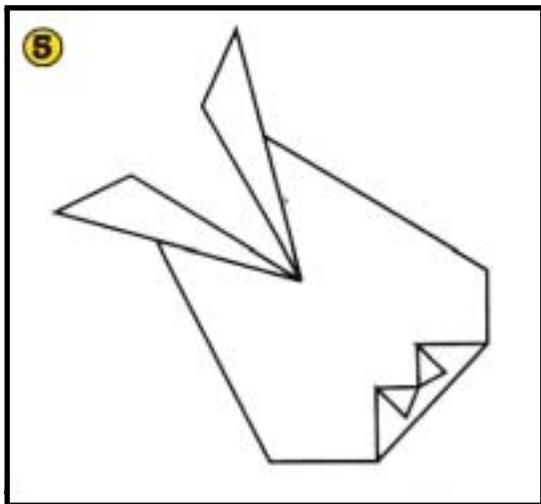
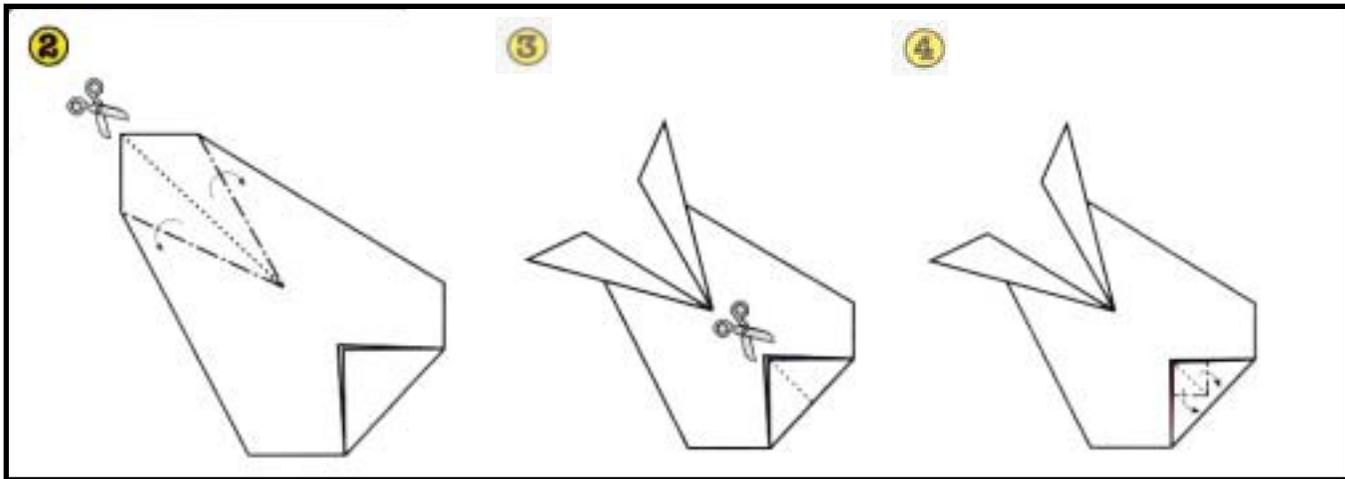
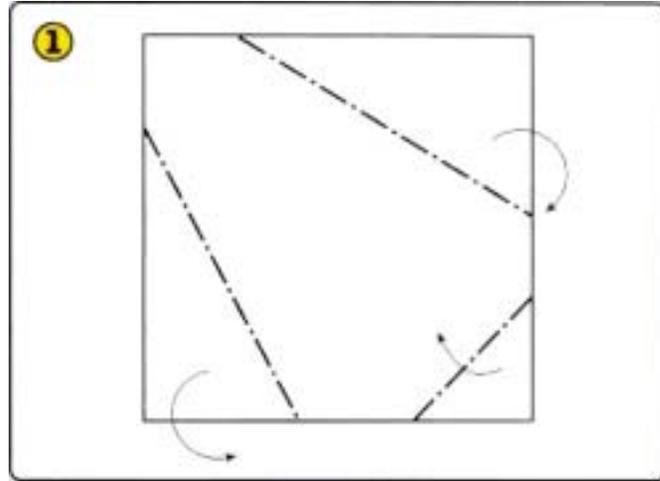
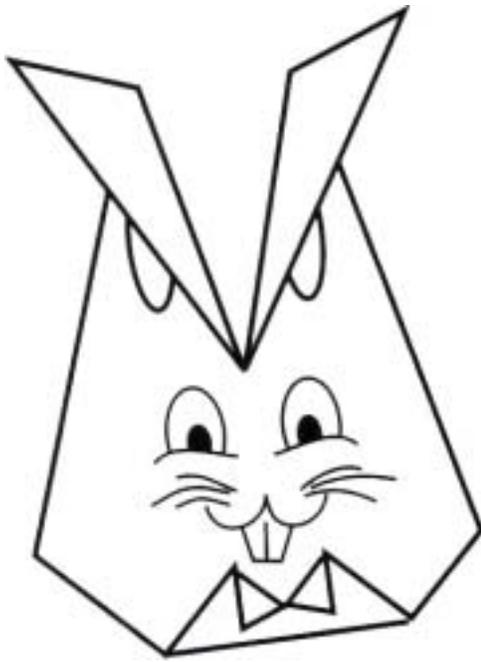
**6**



**7**

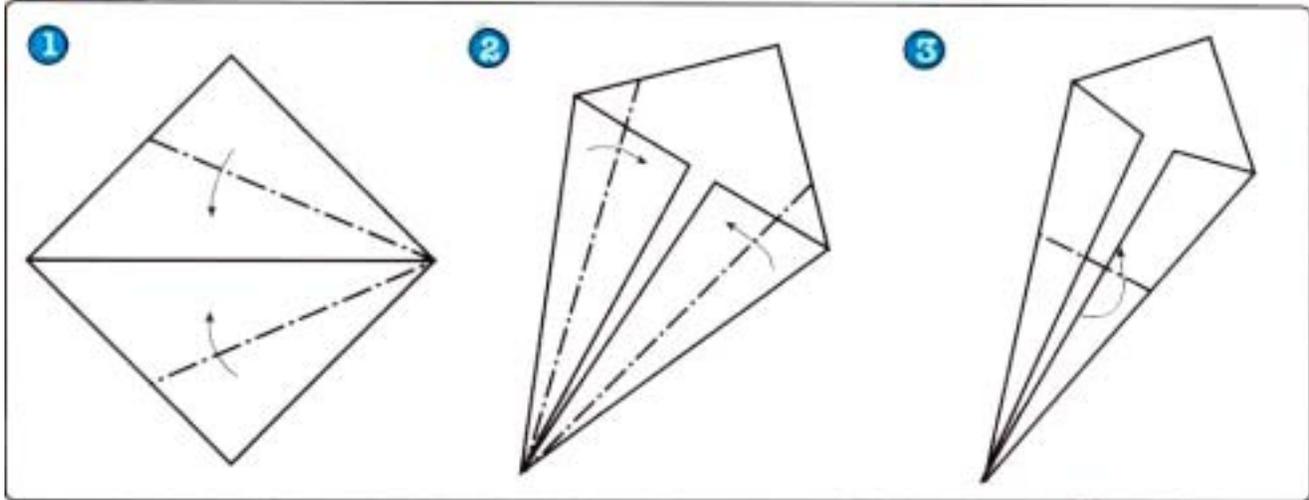
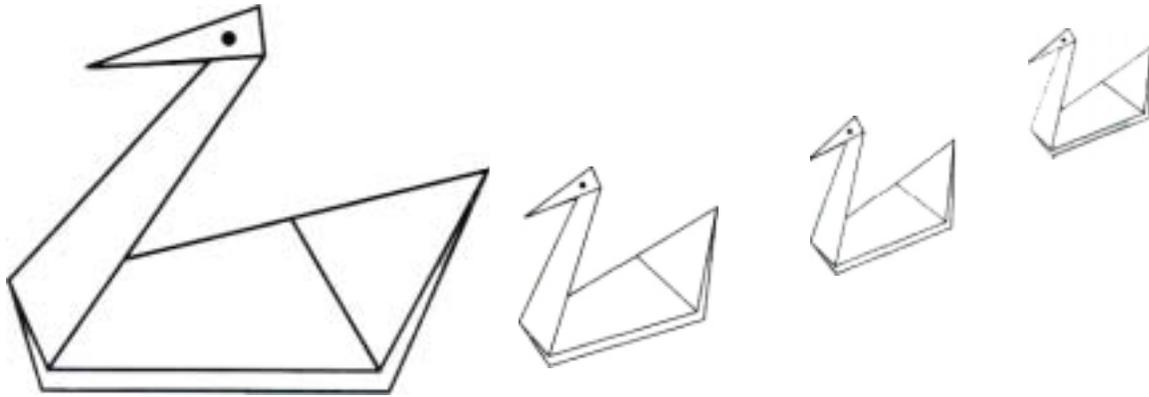


# El Conejo

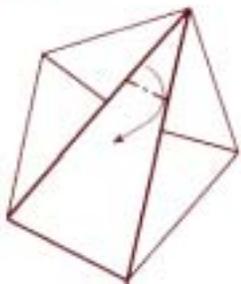


Dibujar:  
ojos,  
bigotes,  
nariz y la  
boca del  
conejo.

# El Cisne

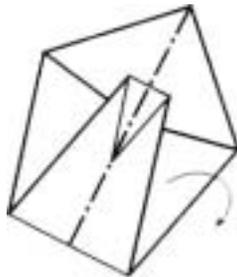


4



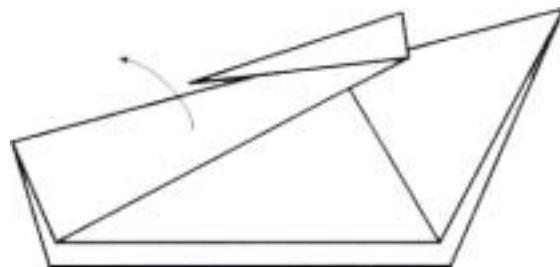
5

Doblar para atrás.



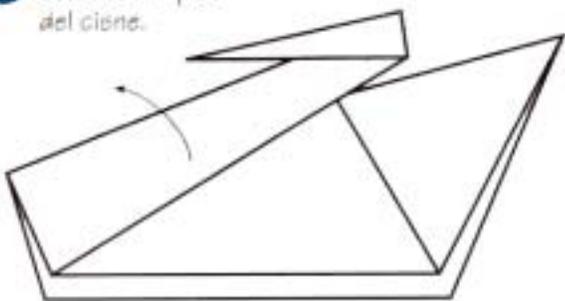
6

Levantar el cuello del cisne.



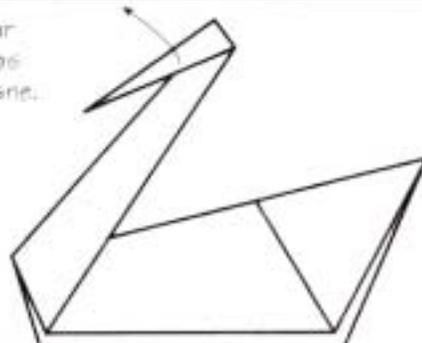
7

Levantar el pico del cisne.

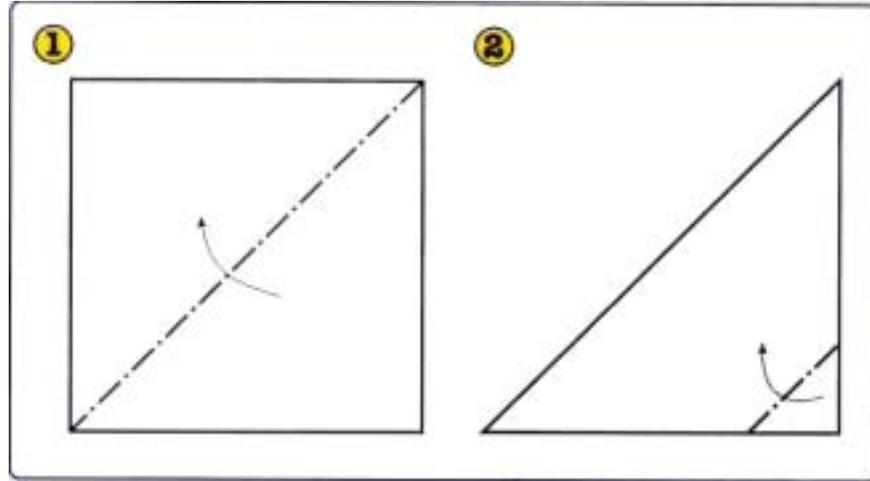


8

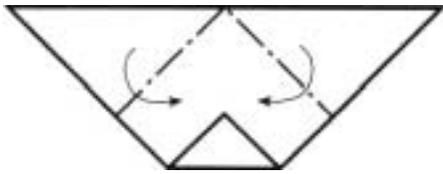
Dibujar los ojos del cisne.



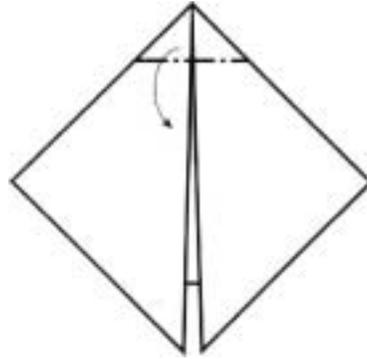
# El Gato



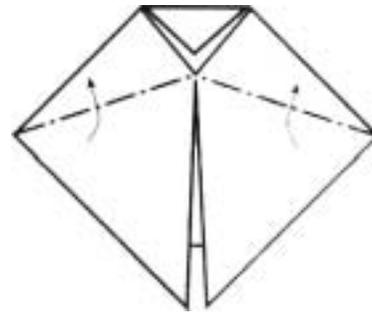
3



4



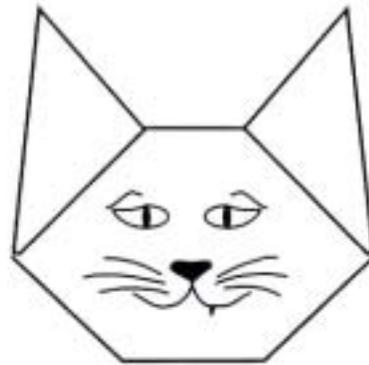
5



6

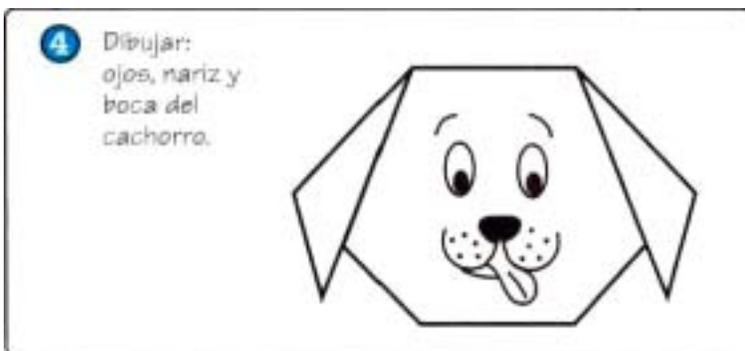
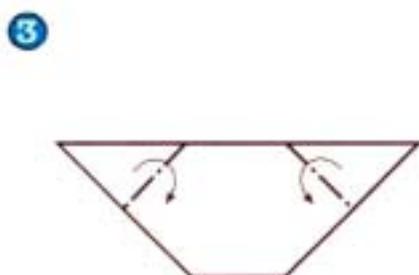
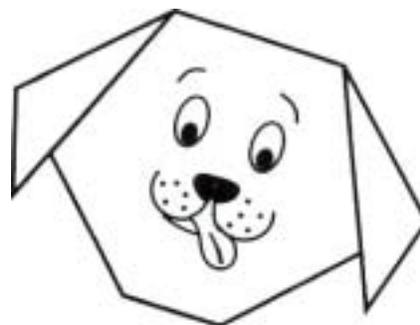
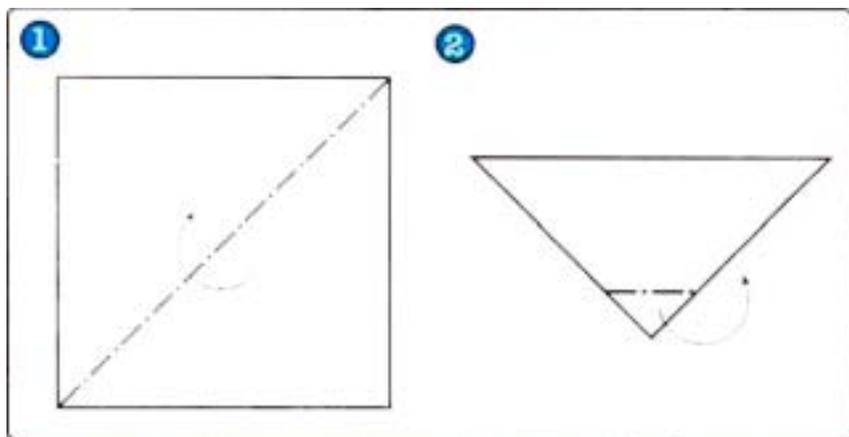


7

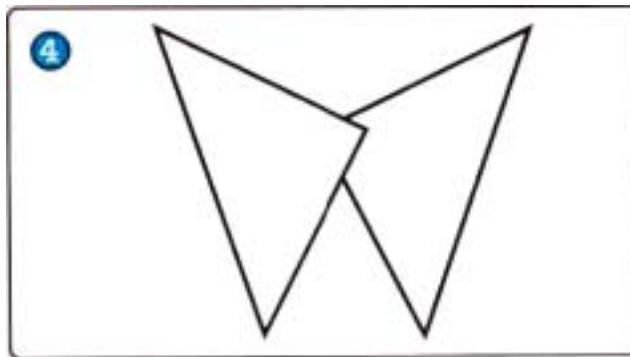
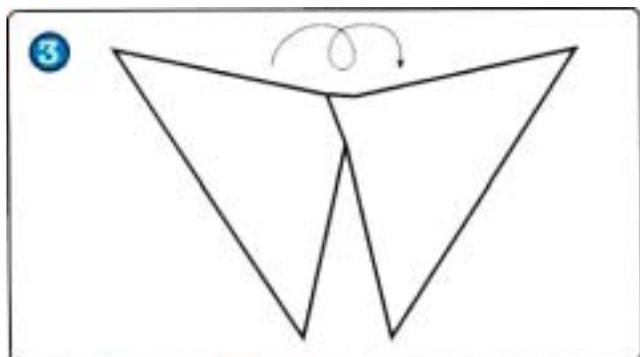
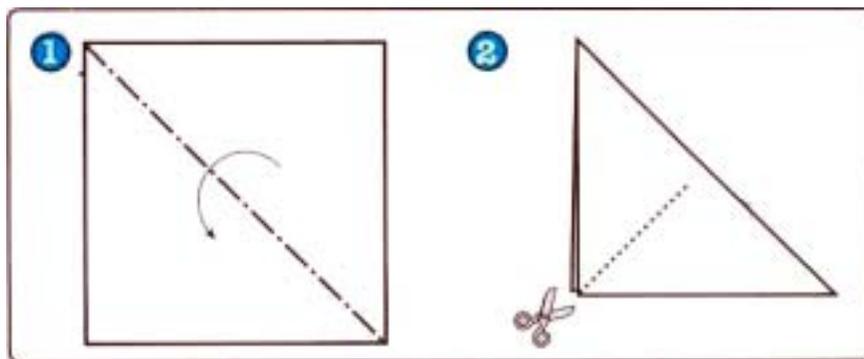
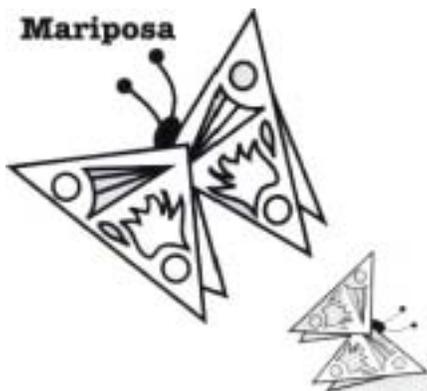


Dibujar:  
ojos, boca y  
el bigote  
del gato.

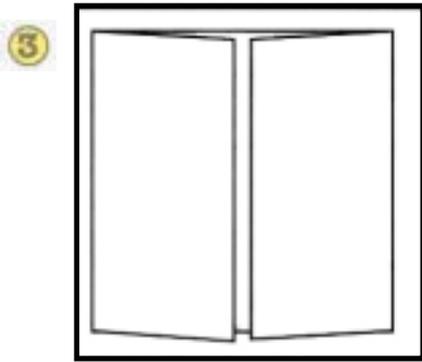
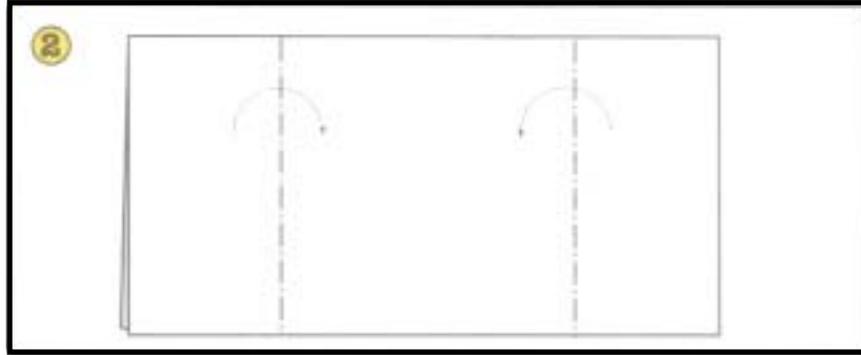
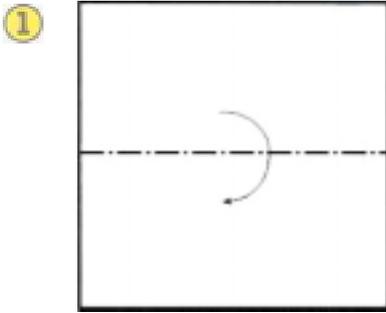
# El Cachorro



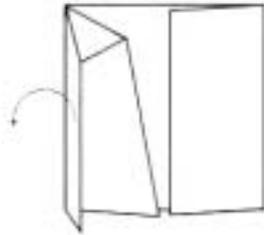
# Mariposa



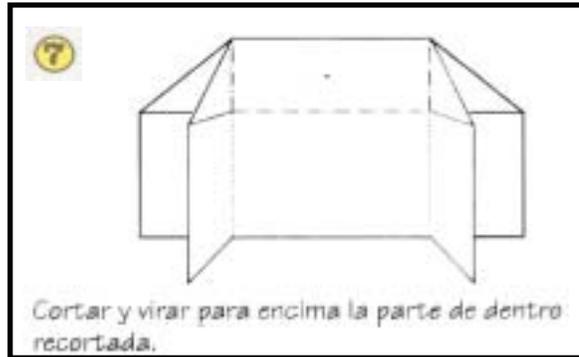
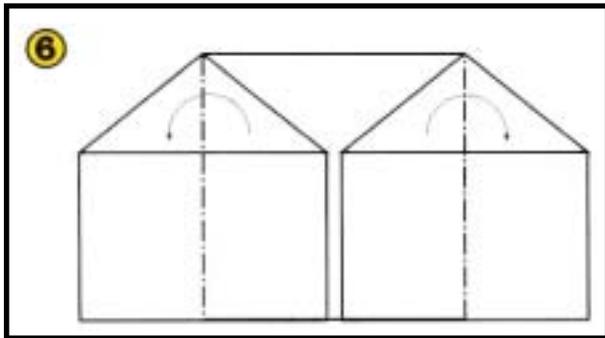
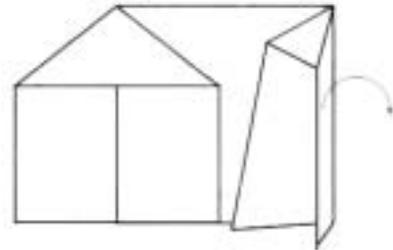
# El Banco



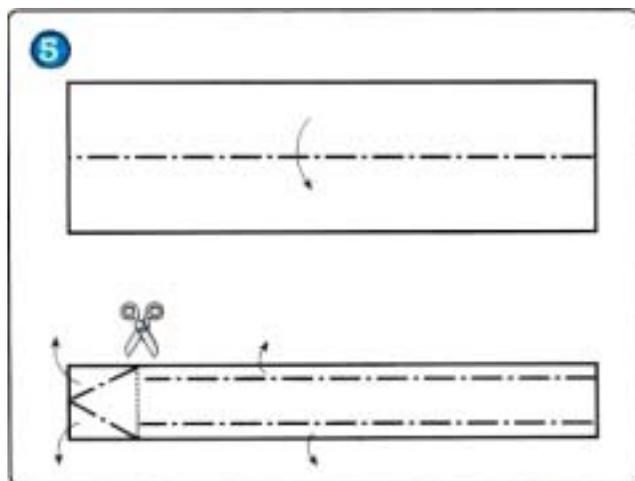
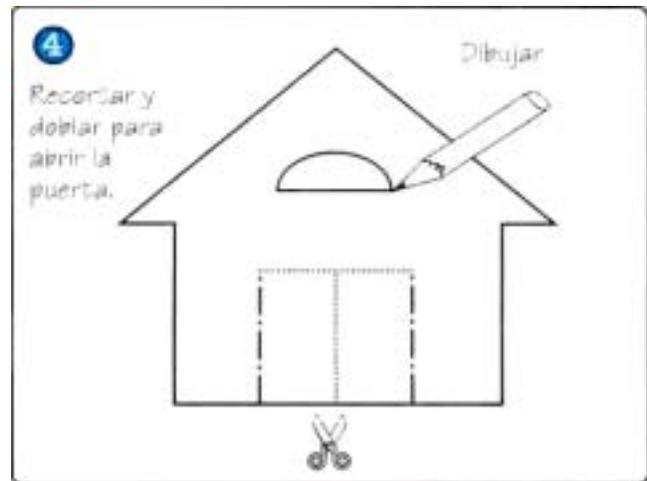
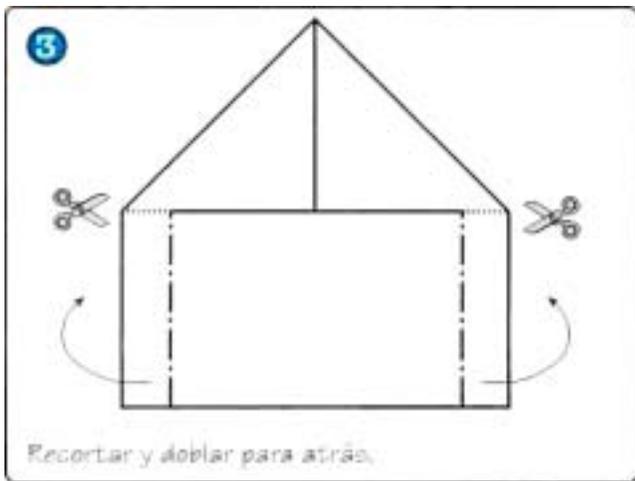
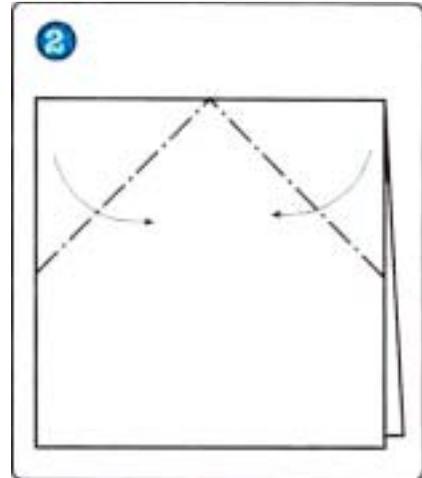
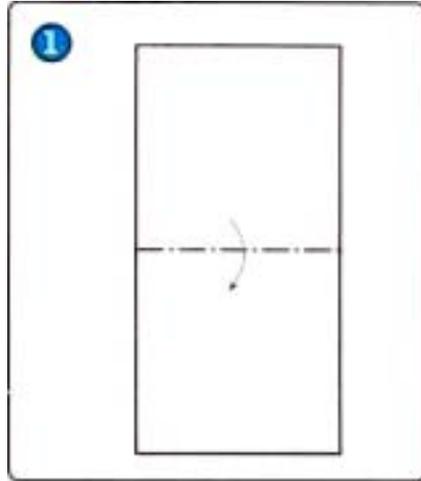
4 Colocar la punta del dedo por dentro, hasta la extremidad y abrir el papel.



5 Hacer lo mismo con la otra extremidad.

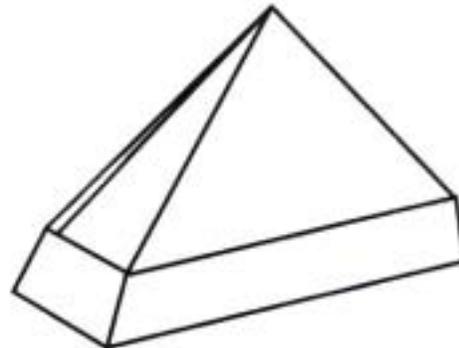
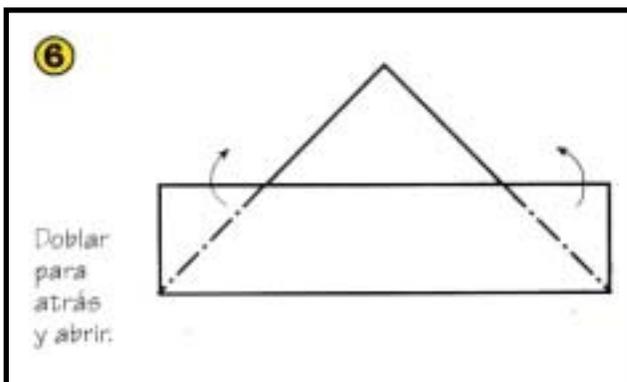
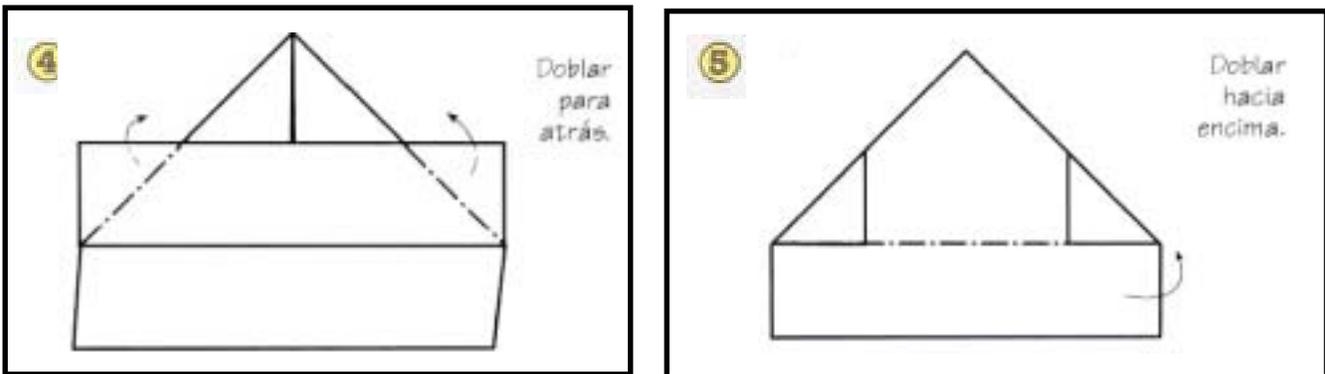
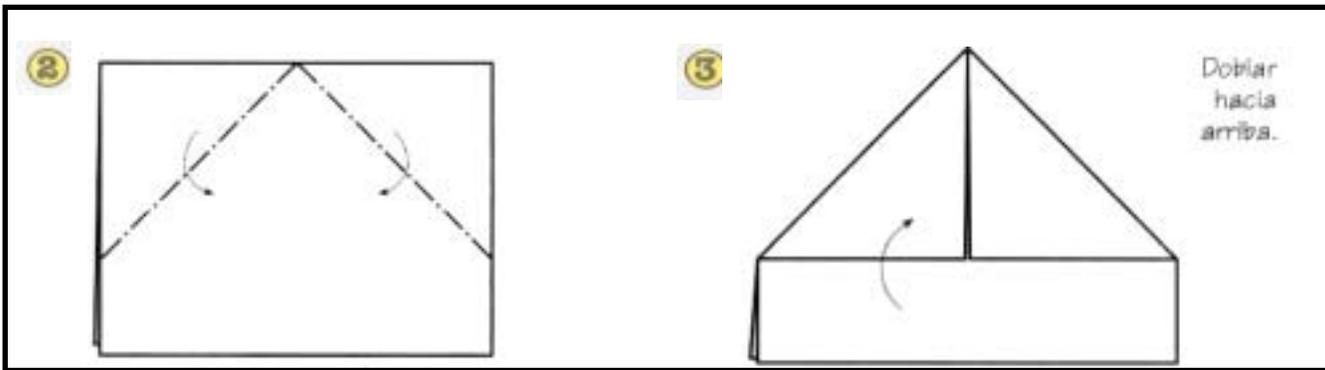
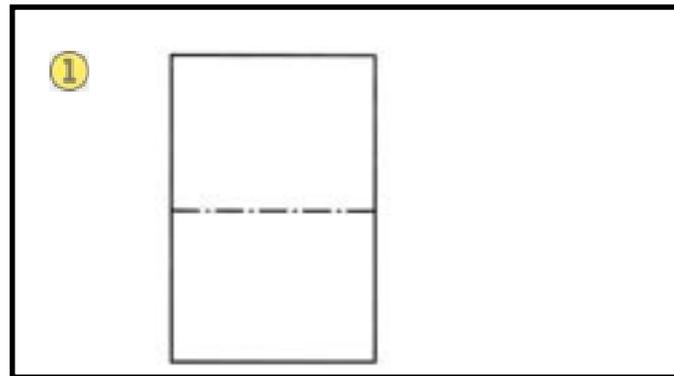


# La Iglesia



*Pegar la  
torre en la  
iglesia.*

Gorro



## 13. MÁSCARAS EN PAPEL

### Materiales:

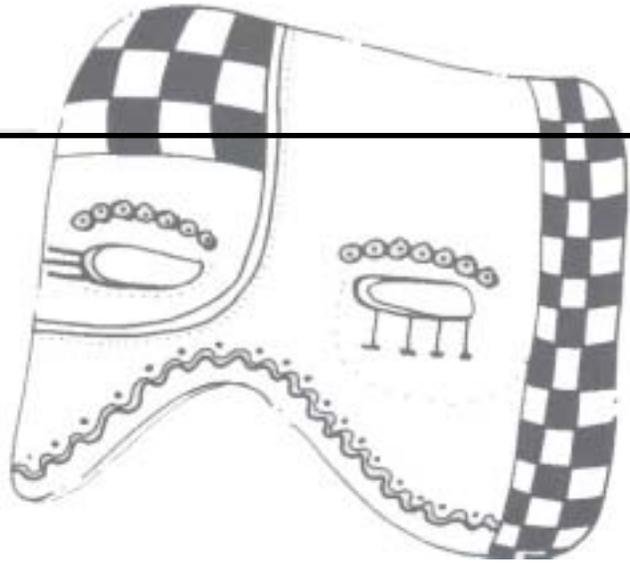
- Papel de diario
- Engrudo
- Témperas
- Papel volántin
- Pinceles

- 1 Formar pareja para ayudarse en la confección de cada máscara.
- 2 Cortar el papel en pedazos pequeños e irregulares.
- 3 Poner crema en la cara del compañero o compañera y aplicar la primera capa de papel dejando descubiertos los ojos, la boca y un espacio para respirar a la altura de la nariz.

Desprender la máscara de la cara y dejar secar.



- 4 Cubrir la primera capa con engrudo y pegar otra capa de papel sobre éste. Repetir esta acción hasta tener un grosor de tres milímetros aproximadamente.
- 5 Pintar la máscara con témperas o esmaltes una vez que esté completamente seca. También se puede adornar con otros elementos como lanas de diferentes colores, lentejuelas, etc.



## 14. VESTIDOS DE PAPEL

### Materiales:

- Papel de diario
- Revistas viejas
- Papel volantín
- Lanas de diferentes colores
- Alfileres
- Corchetes
- Scotch

1 Formar grupos de trabajo.

2 Imaginar un vestido de acuerdo al rol que se representará (personaje histórico, personaje de un cuento, personaje de una historia real o ficticia).

Reunir y seleccionar el material que se usará.

Armar el vestido en el cuerpo del niño o niña que lo usará, ocupando papel de diario y uniendo con alfileres, scotch y corchetes.

Usar los otros papeles y lanas para adornar.



### 13. PINTURA CON PLASTICINA

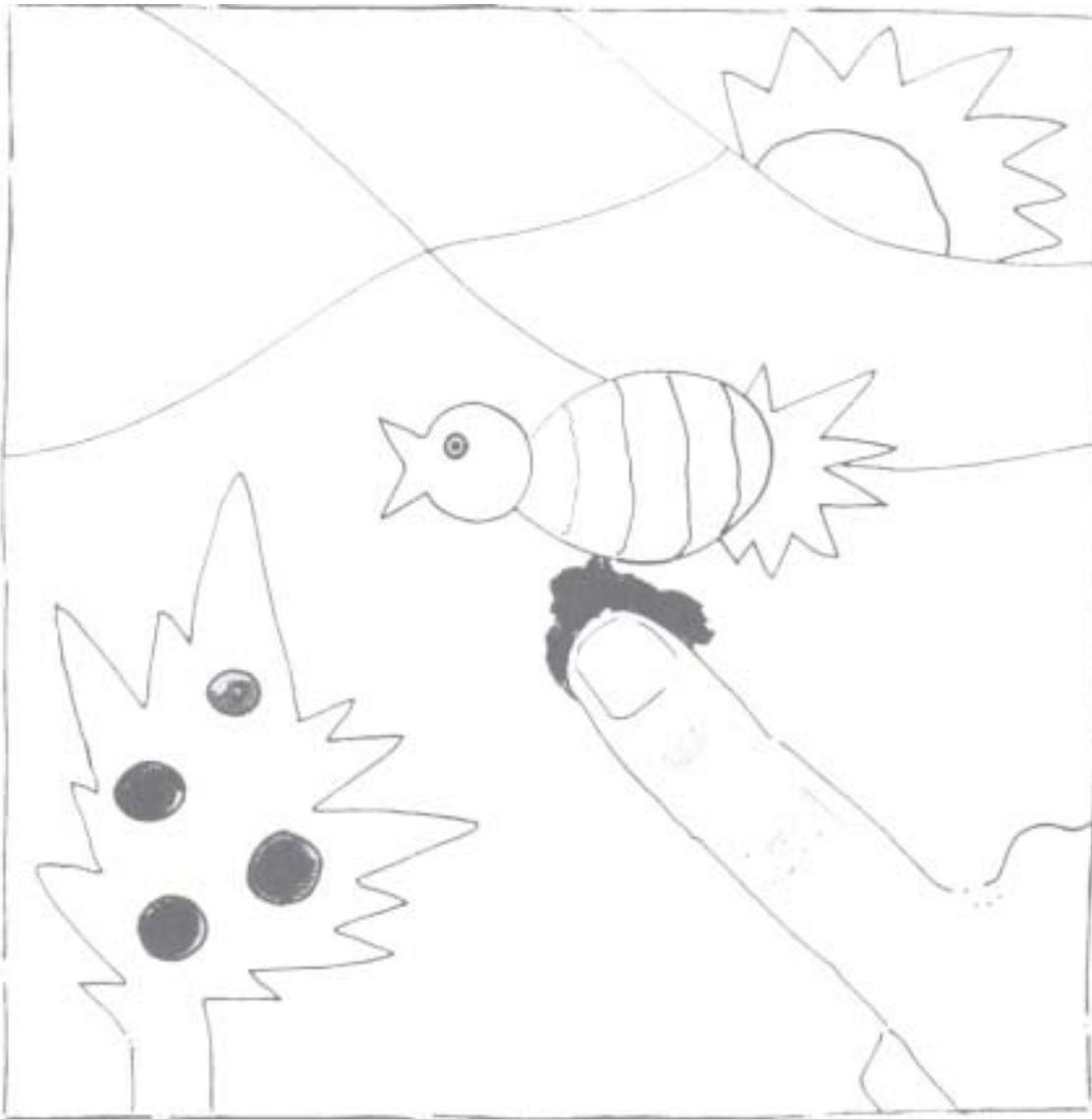
#### Materiales:

- . Cartón
- . Plasticina

1 Dibujar en forma individual o colectiva sobre un cartón la creación deseada.

2 Amasar la plasticina en la palma de la mano, de manera que quede blanda.

3 Colocar la plasticina, de acuerdo a los colores elegidos, ejerciendo presión con los dedos sobre el diseño creado, de esta manera se completará el trabajo.



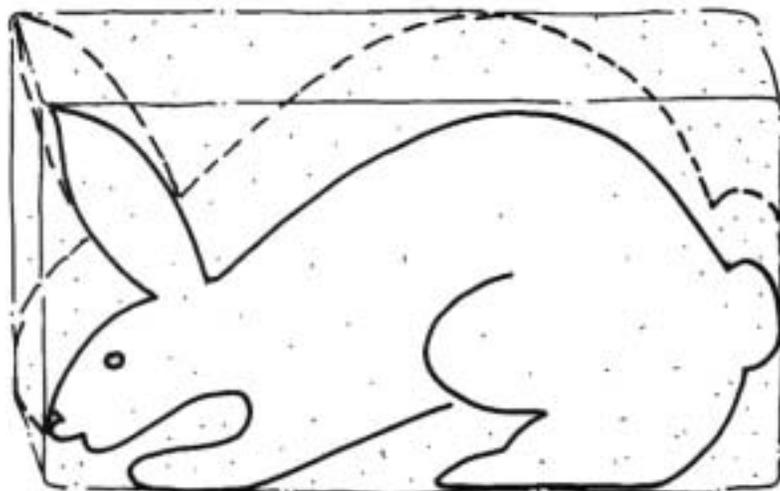
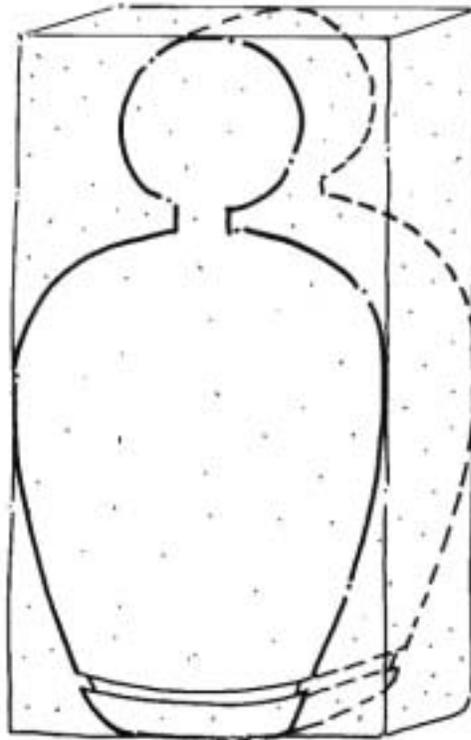
## 16. TALLADO EN JABÓN

### Materiales:

- Jabón
- . Cuchillo de hoja corta
- . Tiesto con agua

- Paños
- . Betún de zapato

- 1 Dibujar diseño personal y marcarlo sobre una barra de jabón.
- 2 Tallar los contornos externos, para dar volumen al objeto deseado.
- 3 Tallar los elementos finos para obtener los diferentes espesores de la pieza deseada.
- 4 Pintar con betún de zapato, frotar el objeto y luego obtener brillo pasándole un paño.



Pulir con la yema de los dedos mojados en agua. Se frota el objeto en forma suave.

# 1?. TÉCNICA DE IMPRESIÓN CON CALCOS

## Materiales:

- . Calcos usados (de color o negros)
- . Tijeras
- . Plancha
- . Papel blanco o de color (block, hojas oficio original y roneo)

1 Dibujar en hojas de diario.

3 Ubicar sobre una hoja en blanco los elementos recortados, colocando el tizne hacia abajo

5 Retirar la hoja superior y las partes componentes del diseño efectuadas en calco que quedan adheridos por efecto del calor.

2 Recortar las partes más elementales del dibujo para luego marcarlas en los calcos por la parte superior y recortarlas.

4 Colocar otra hoja sobre el diseño y luego aplicar la plancha caliente.



## 18. ROMPECABEZAS

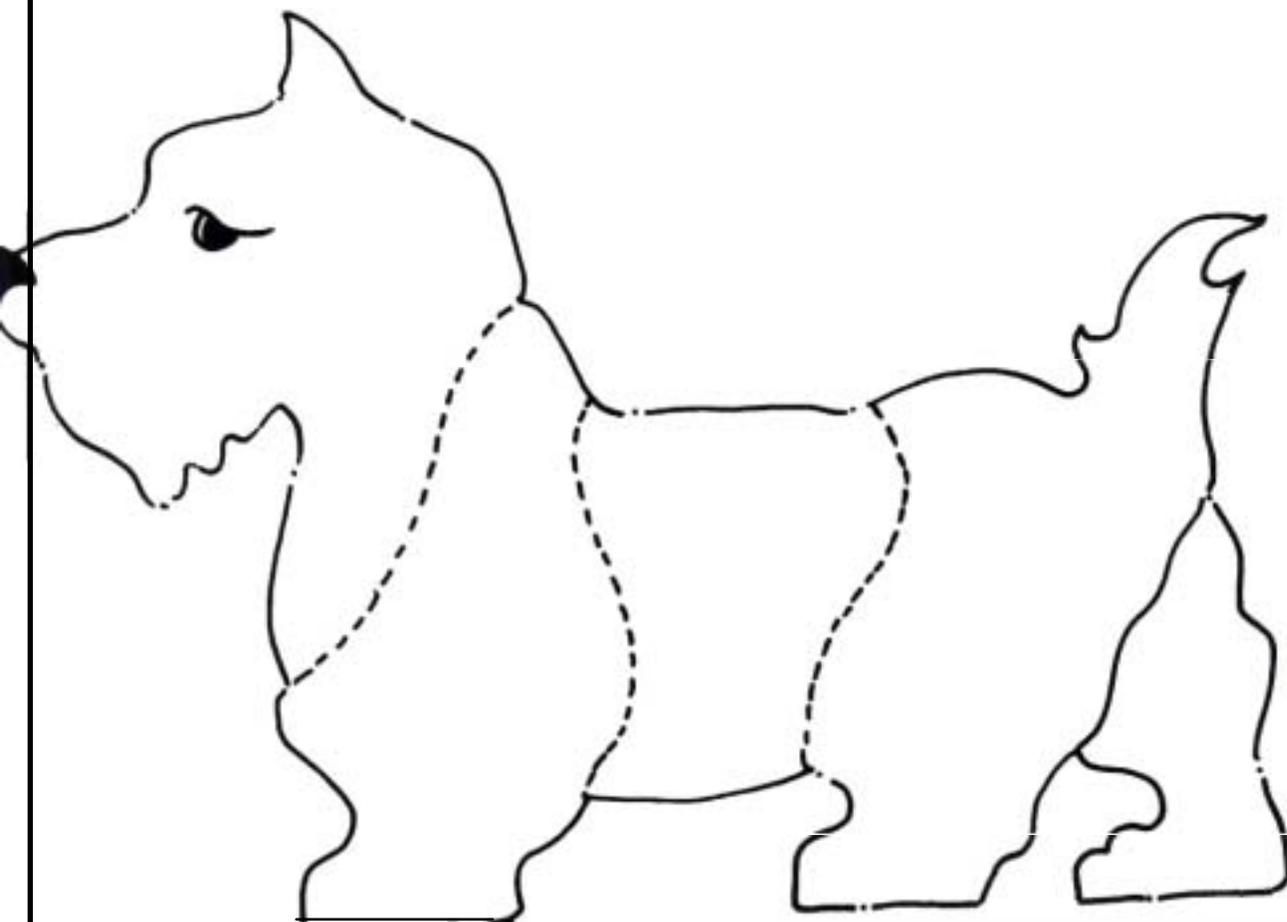
### Materiales:

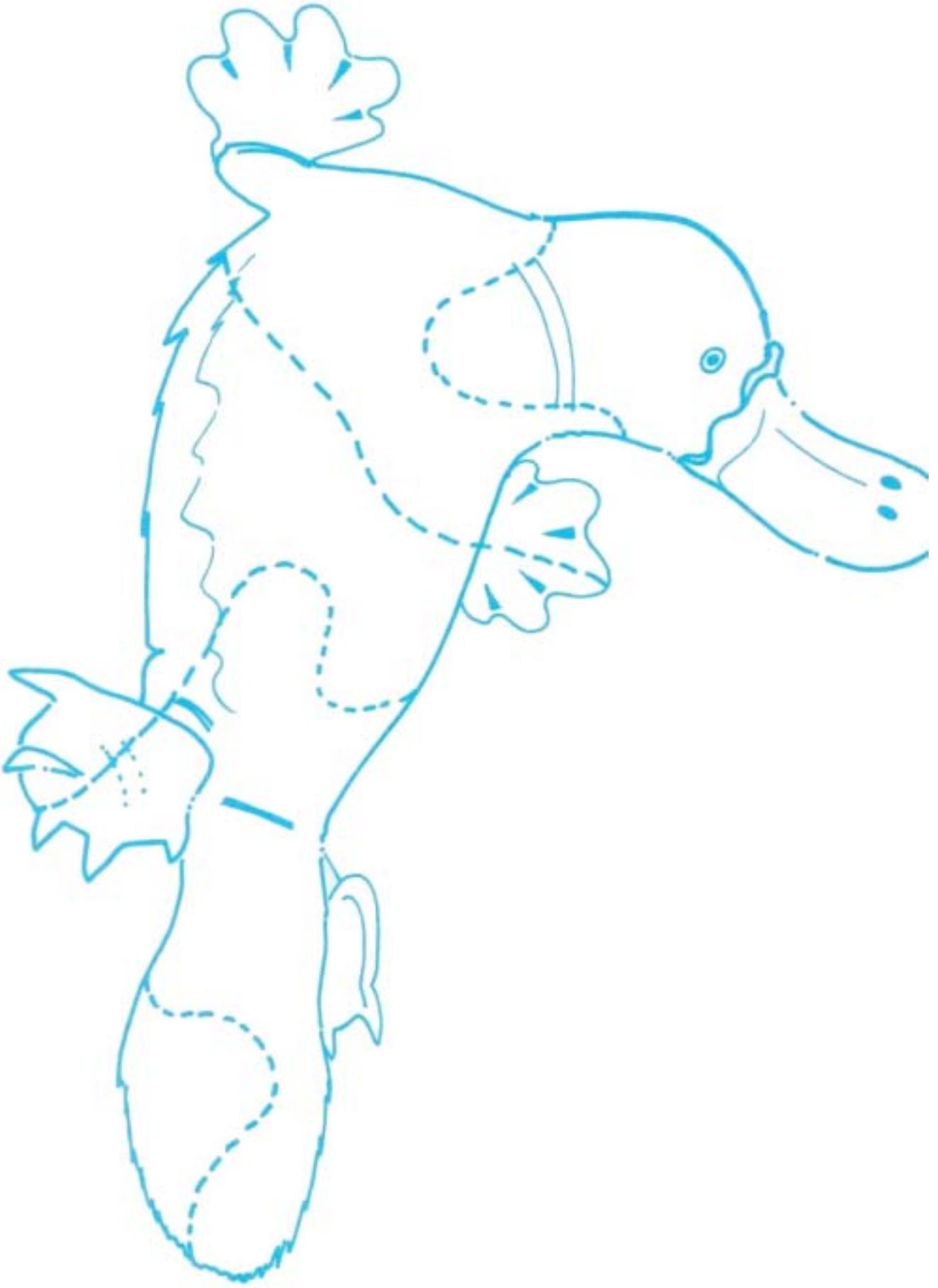
- Cartón forrado (o cartón de cajas desocupadas)
- Pinceles
- Papel blanco
- Lápices de colores
- Témperas

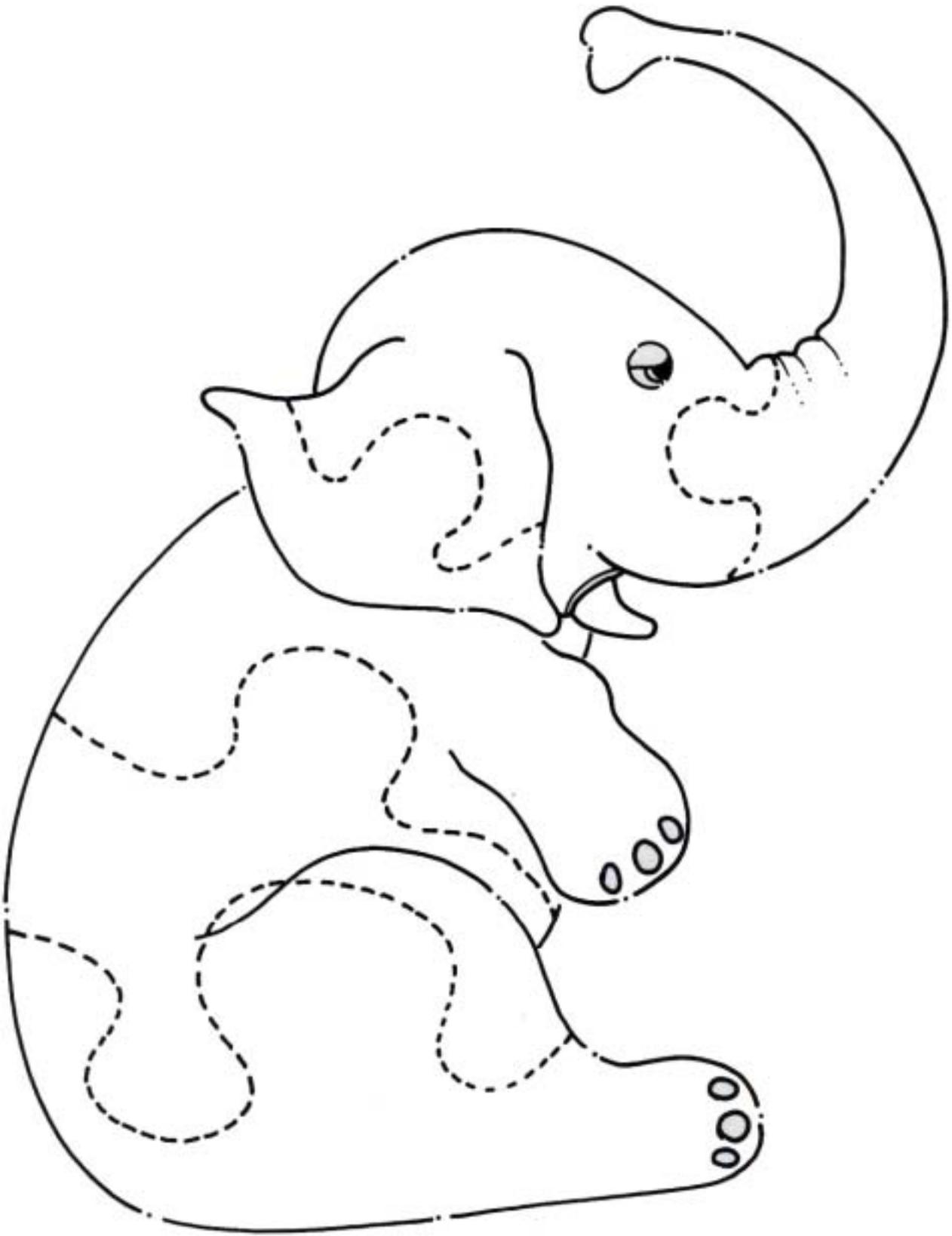
1 Copiar los dibujos que se incluyen en las páginas siguientes, o crear otros, en papel blanco.

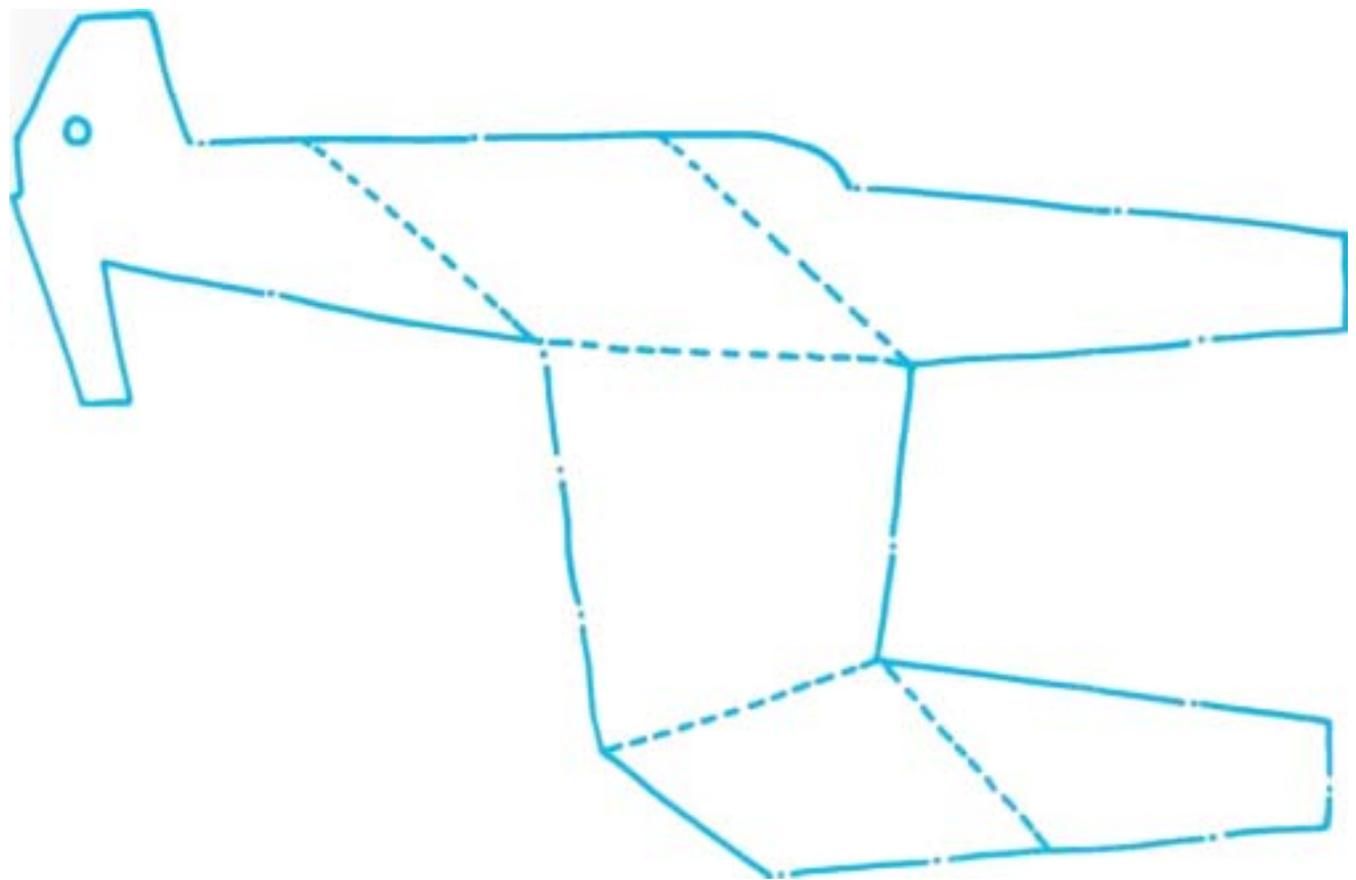
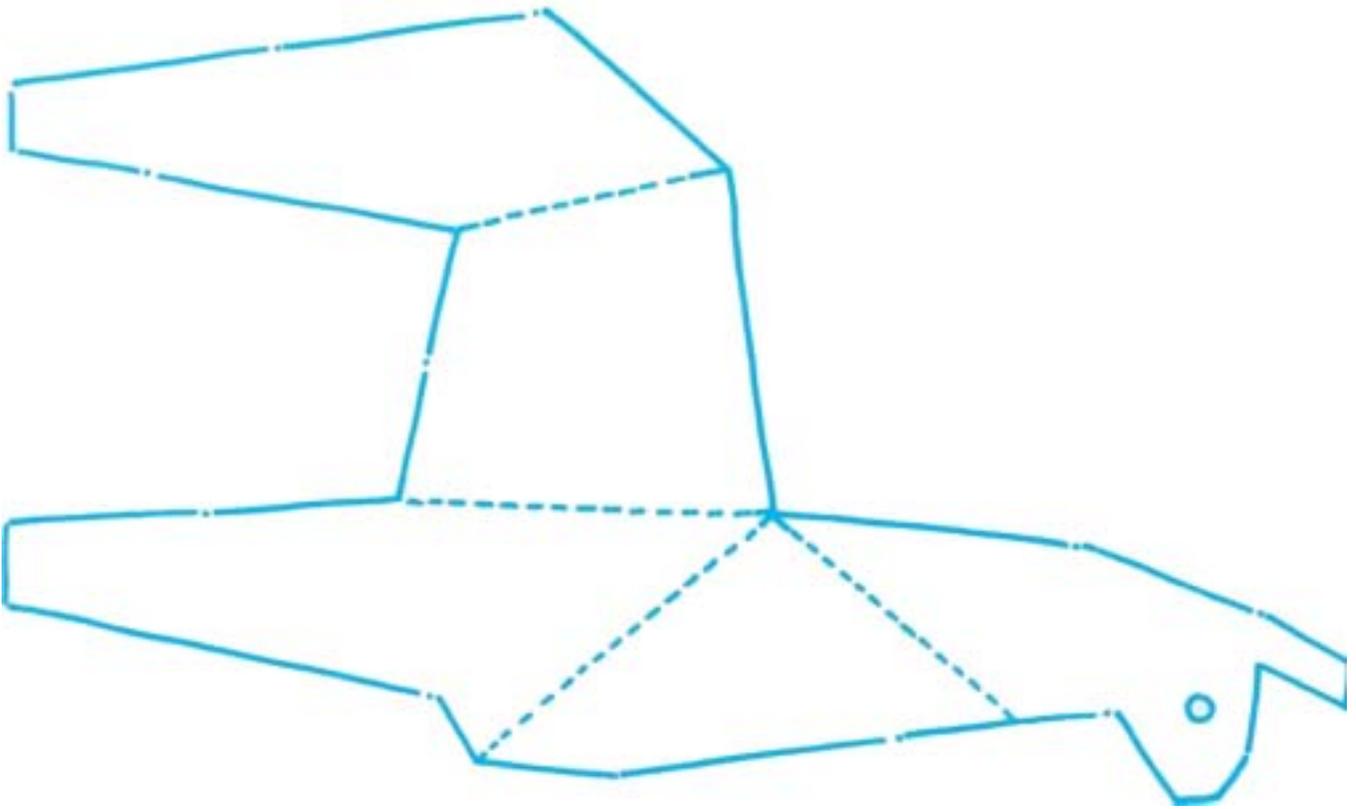
2 Pintar los dibujos y pegarlos en cartón.

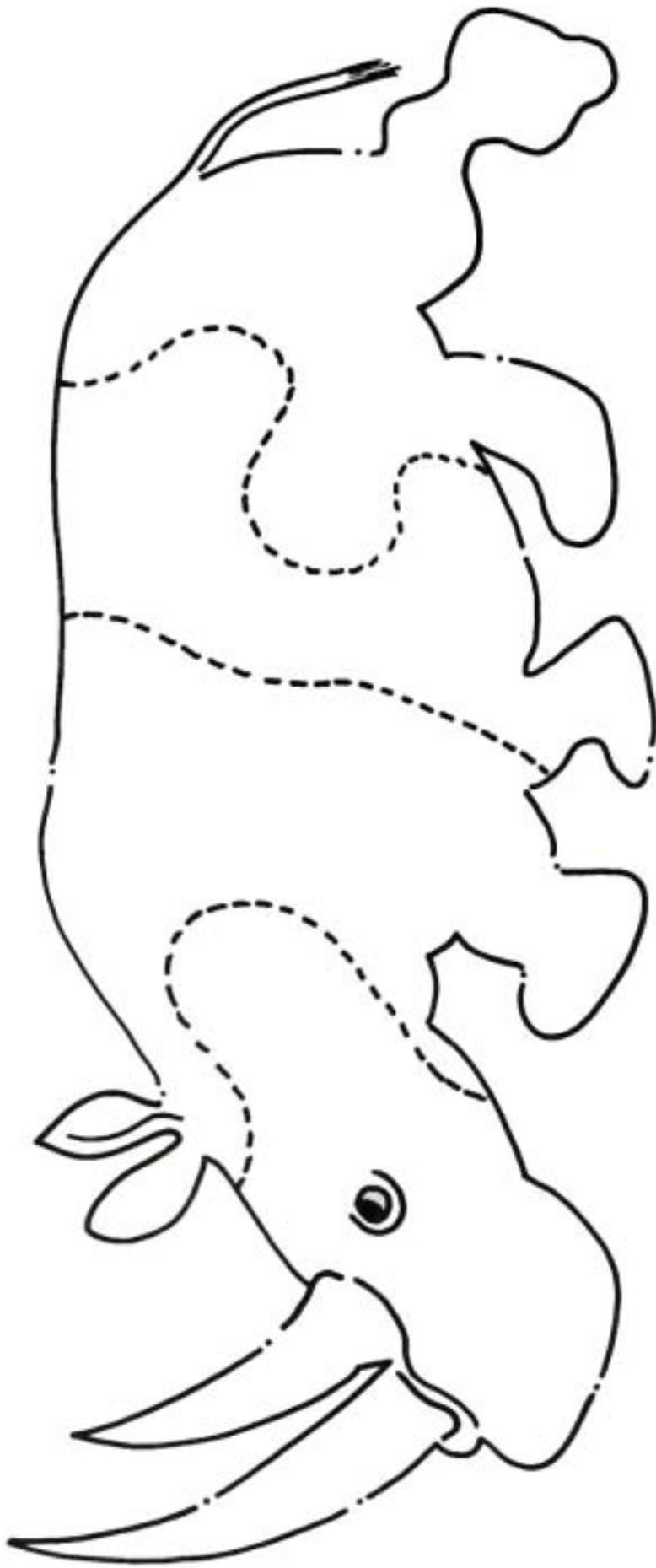
3 Finalmente, cortar el cartón siguiendo las líneas que marcan las partes del rompecabezas.









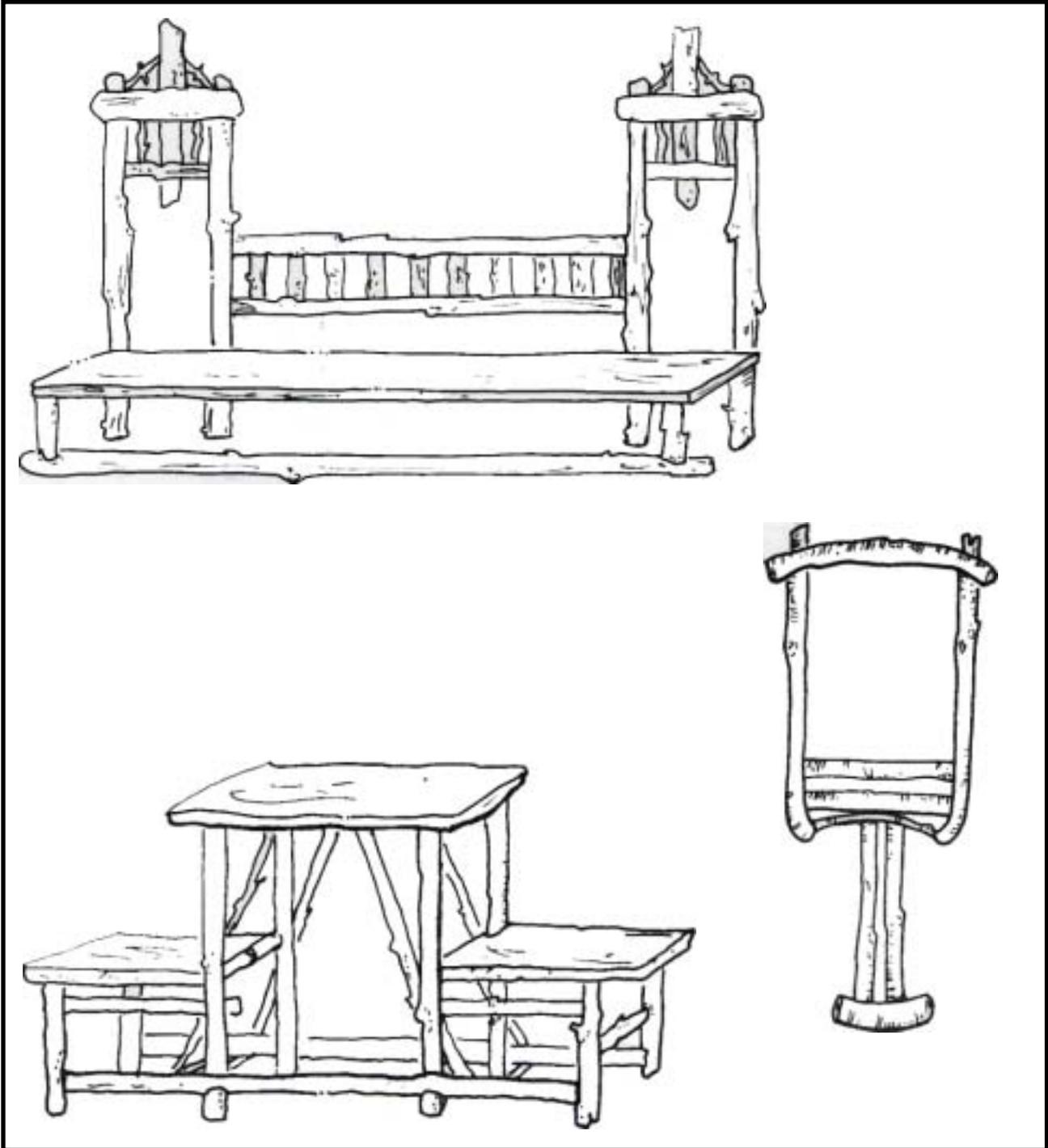


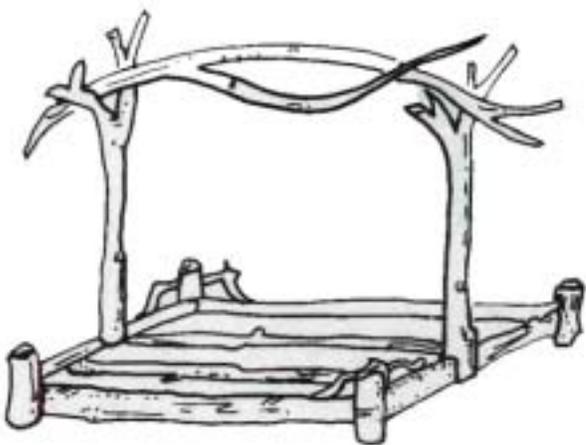
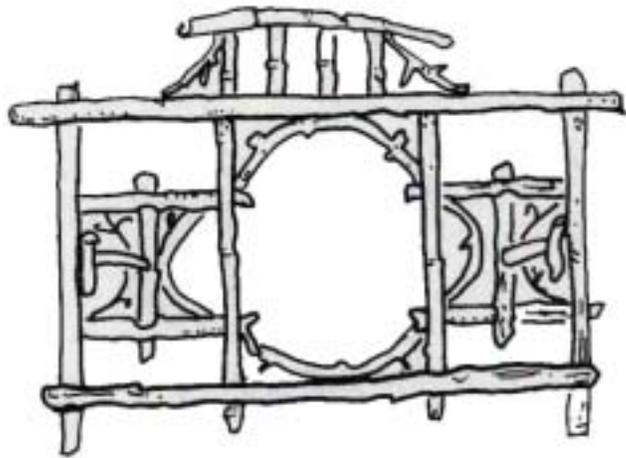
## 19. MUEBLES RÚSTICOS EN MINIATURA

### Materiales:

- . Ramas secas
- . Cola fría
- . Cuchillo cartonero

Armar los muebles, con ramas secas, de acuerdo a los modelos que se presentan a continuación.





## 20. MOSAICOS CON DIFERENTES ELEMENTOS

### Materiales:

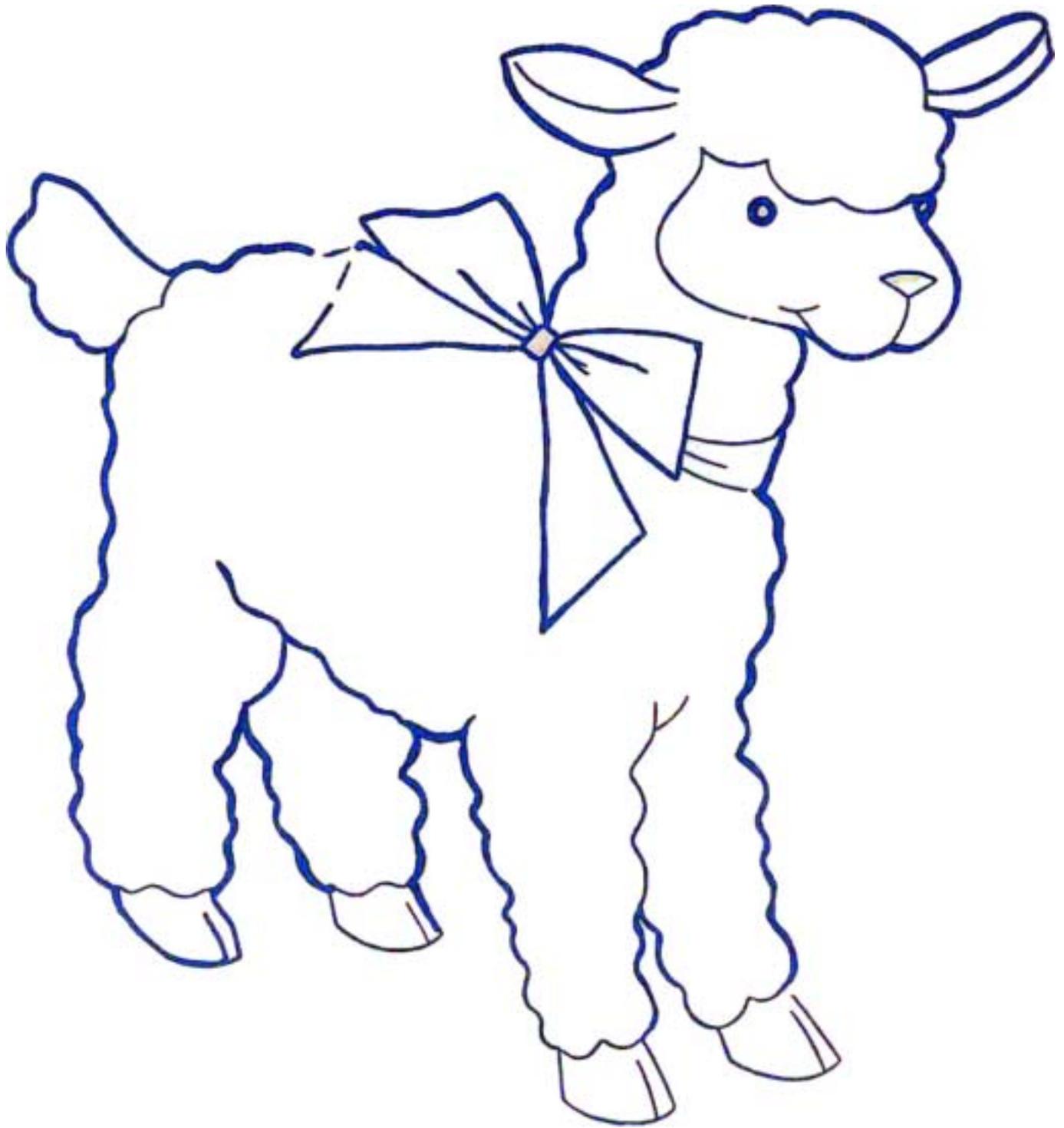
- Papel, cartulina o cartón
- Pegamento
- Papel volantín de diversos colores
- Arroz
- Lentejas
- Palitos de fósforos
- Hojas y flores secas
- Restos de géneros
- Restos de lanas
- Cáscaras de huevos

1 Copiar los dibujos que se incluyen en las páginas siguientes, o crear otros, en papel, cartulina o cartón.

2 Rellenar cada figura con diversos elementos.

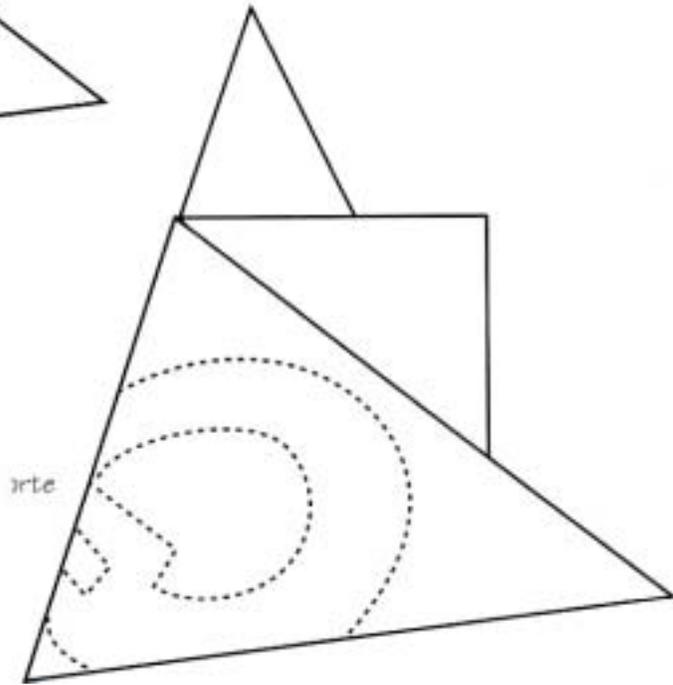
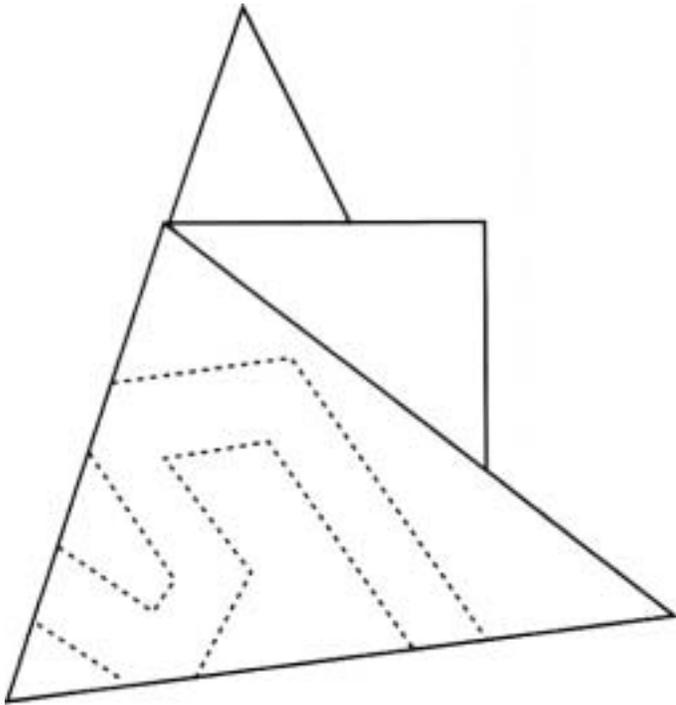
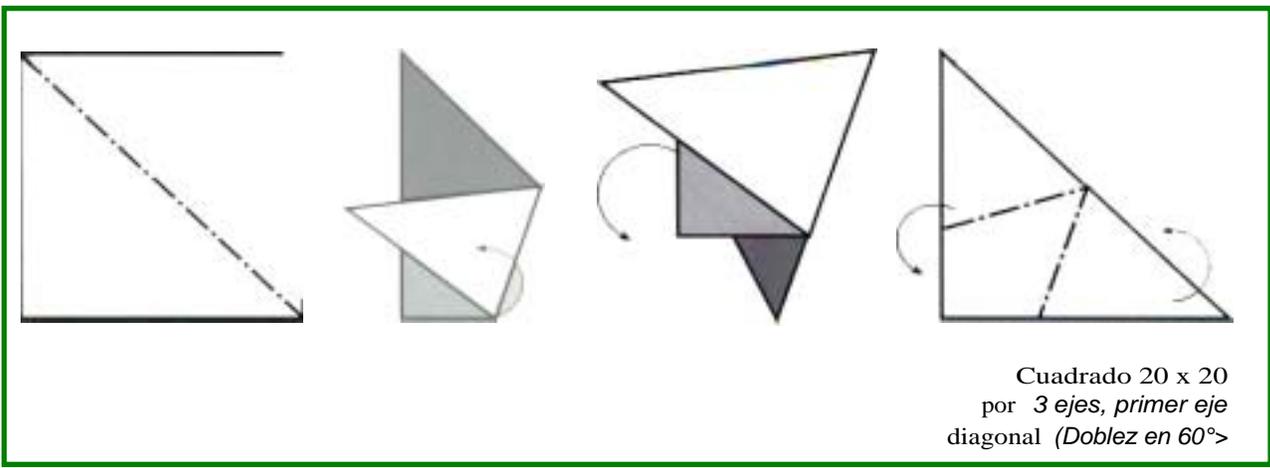


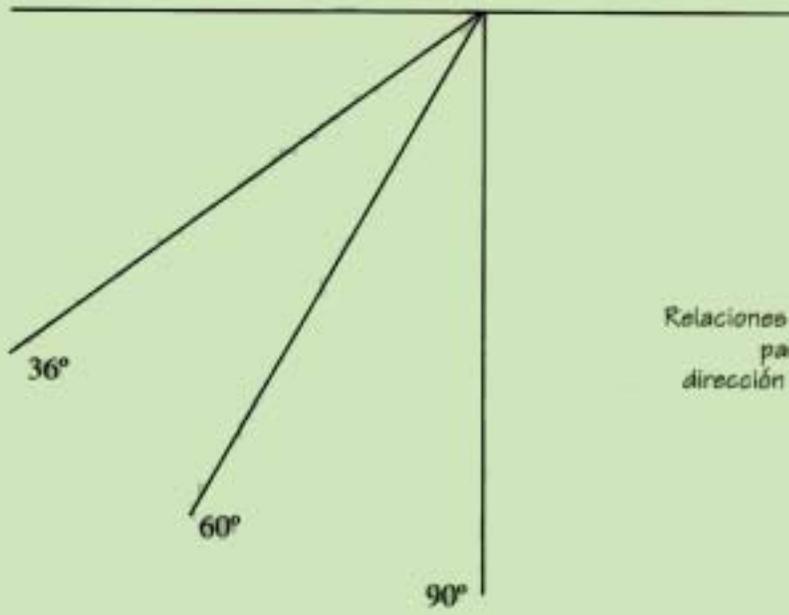




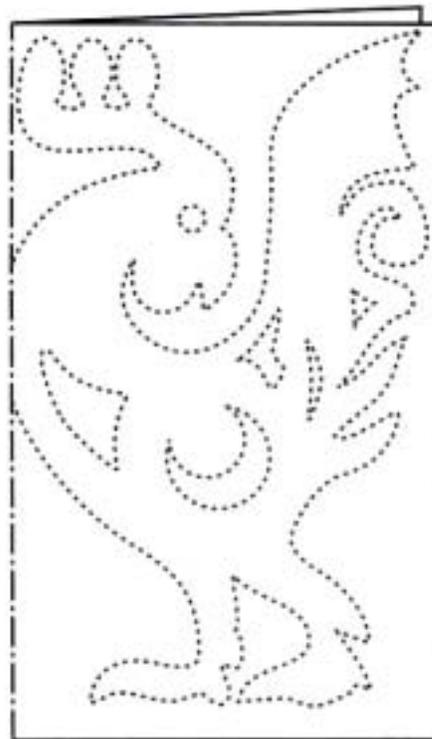
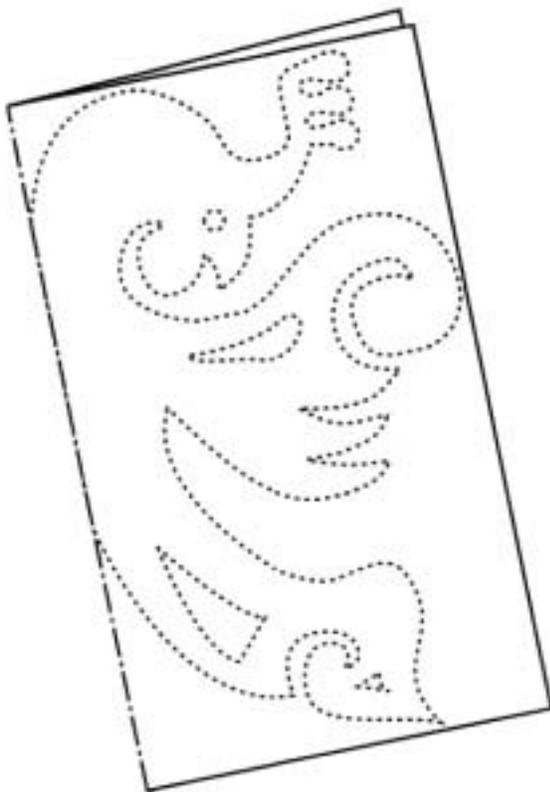


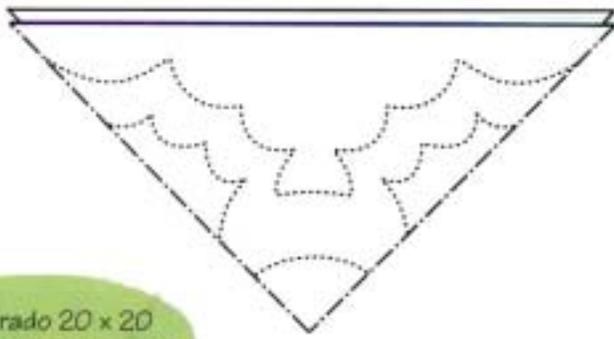




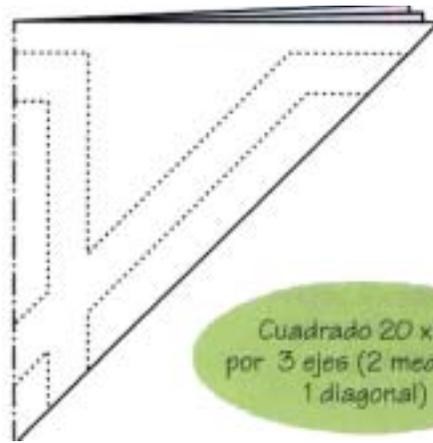


Relaciones de ángulos  
para plegar la  
dirección de los ejes.

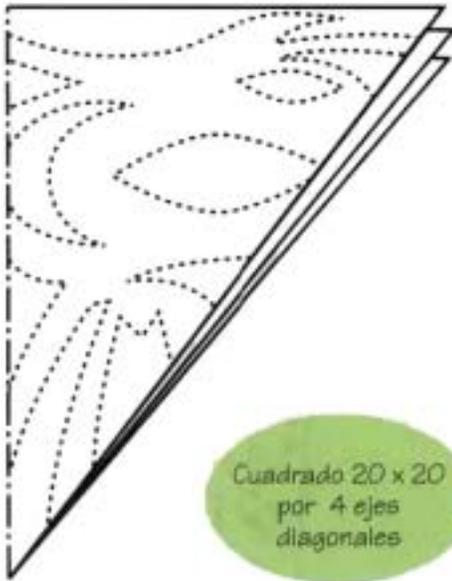




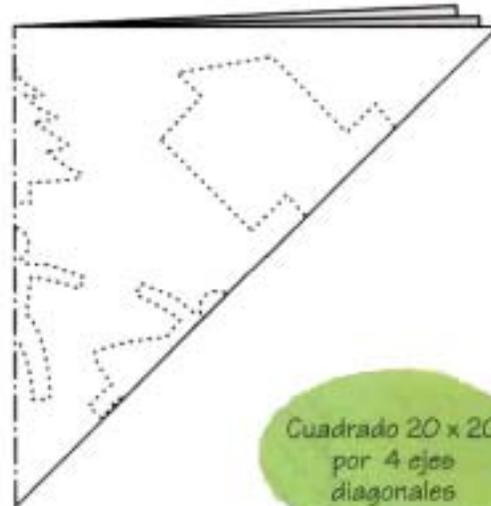
Cuadrado 20 x 20  
por 2 ejes diagonales



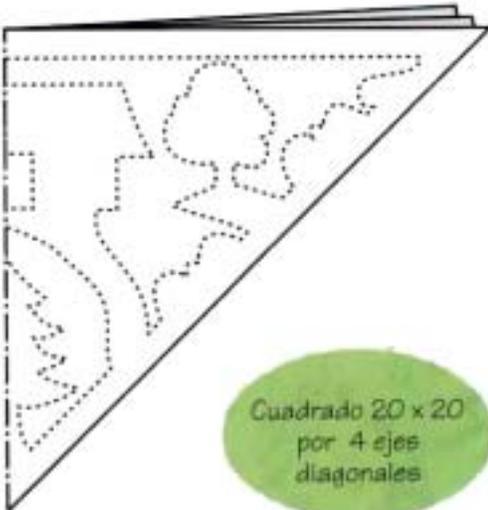
Cuadrado 20 x 20  
por 3 ejes (2 medianos,  
1 diagonal)



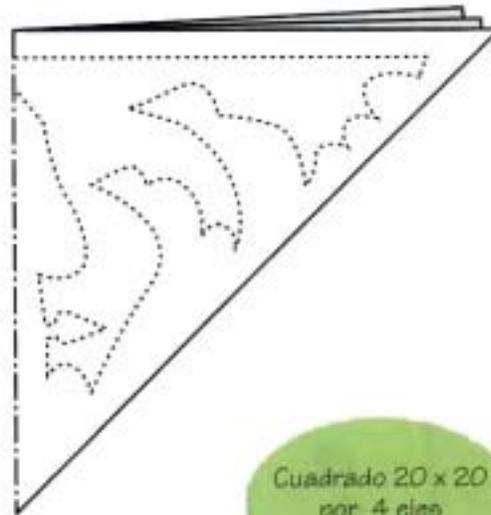
Cuadrado 20 x 20  
por 4 ejes  
diagonales



Cuadrado 20 x 20  
por 4 ejes  
diagonales



Cuadrado 20 x 20  
por 4 ejes  
diagonales



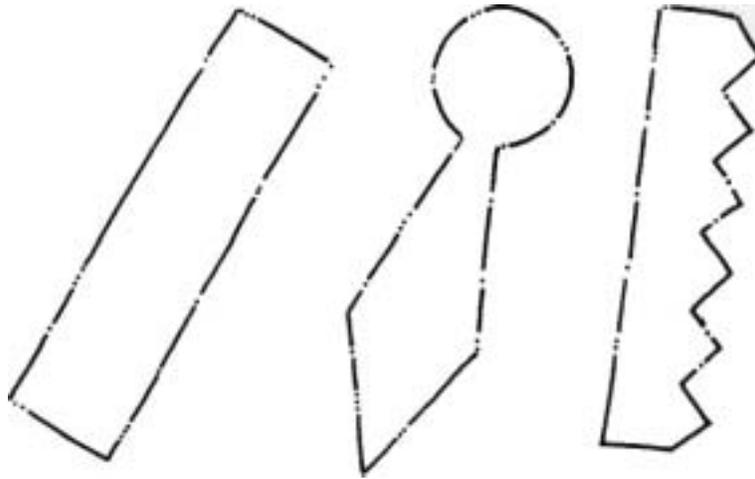
Cuadrado 20 x 20  
por 4 ejes  
diagonales

## 22. MARCADORES DE LIBROS

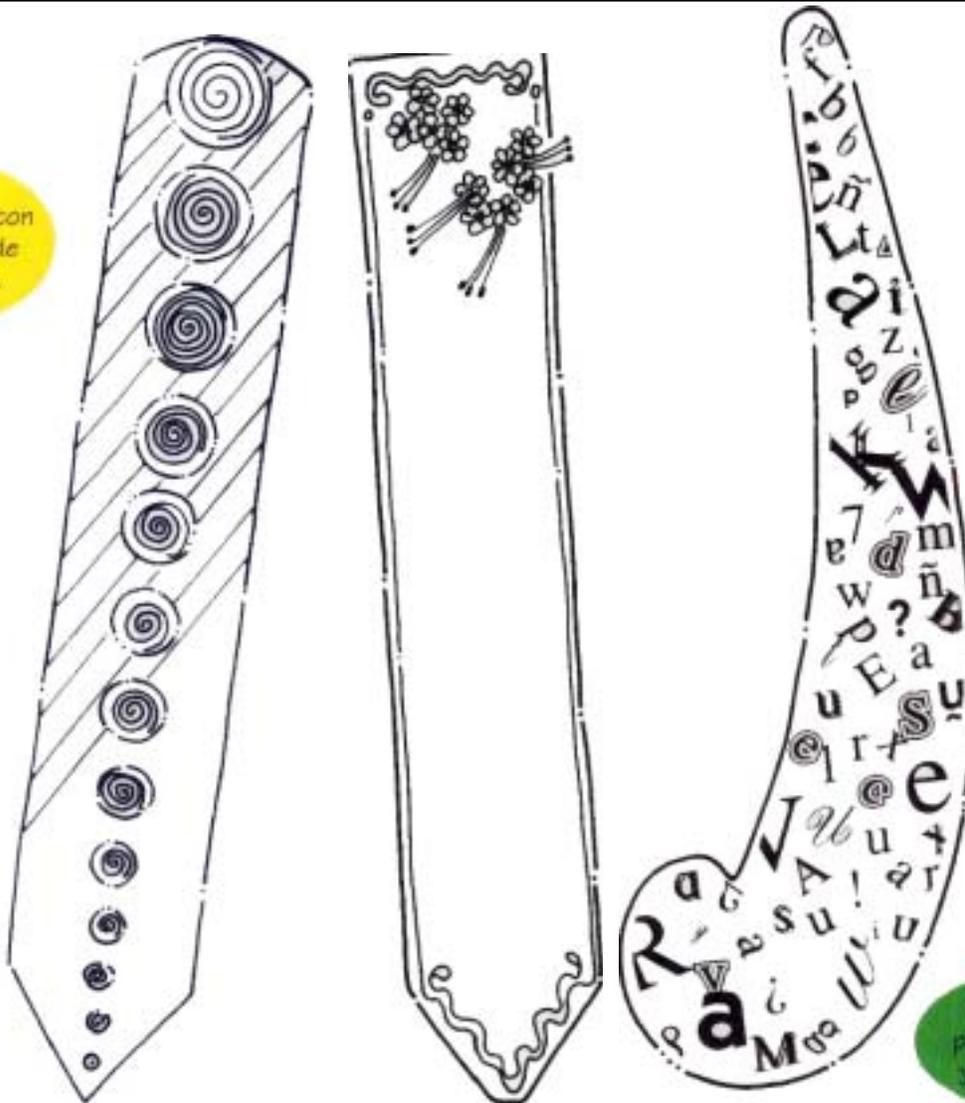
### Materiales:

- . Cartón
- . Flores secas
- . Papeles de colores opacos y brillantes
- . Tijeras

 Dibujar la forma deseada para el marcador (ver ejemplos).



 Forrarlos con papeles de colores.



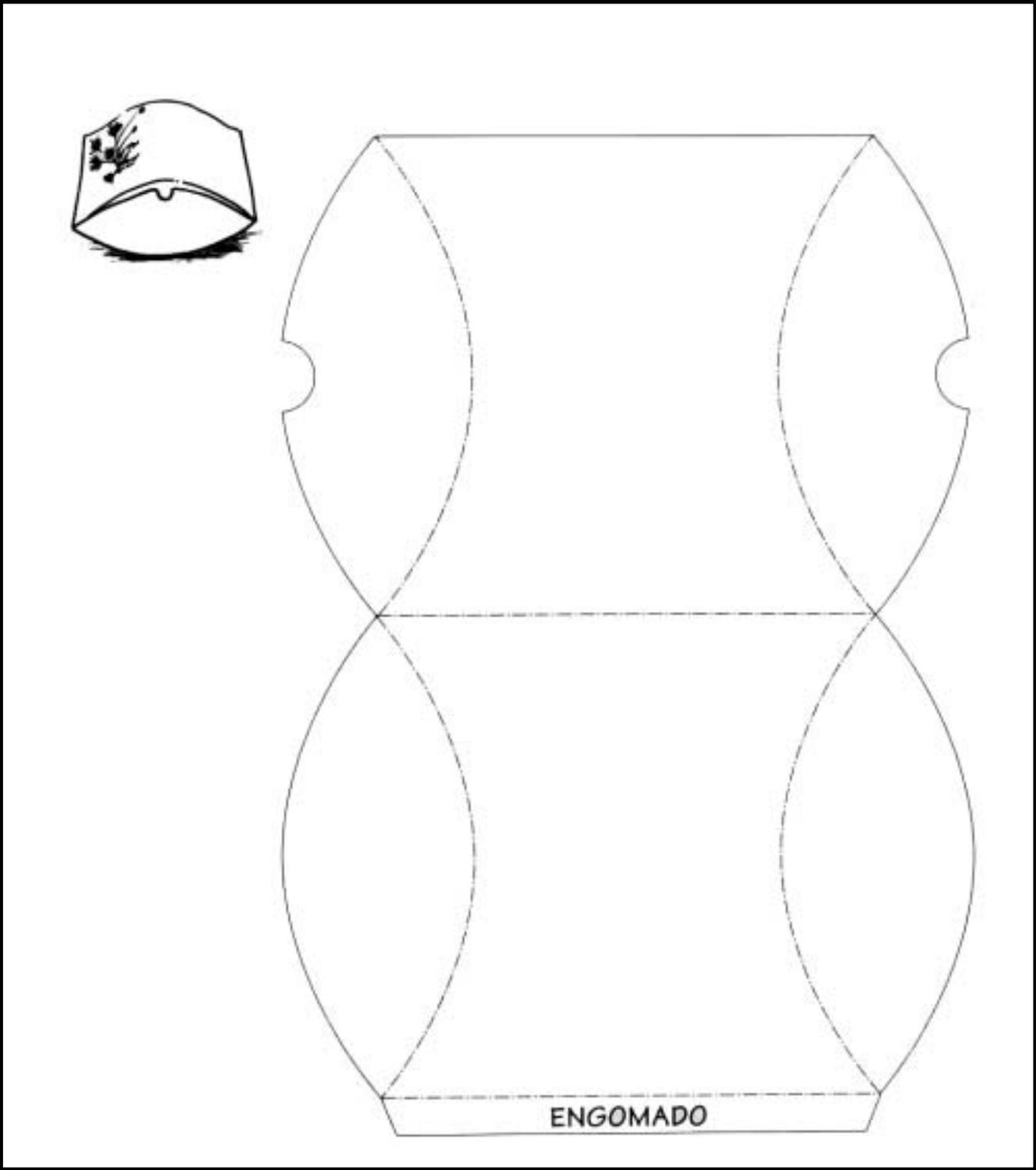
 Adornarlos con papeles brillantes y/o flores secas.

### 23. CAJA PARA SORPRESAS

**Materiales:**

- . Cartulinas de colores
- . Tijeras
- . Regla
- . Pegamento
- . Flores secas

 Dibujar, recortar y plegar de acuerdo a modelo presentado.



## 24. PAPEL RECICLADO

### Materiales:

- . Papel de diario
- . Tizas de colores
- . Una esponja
- . Uslero
- . Tiesto grande

1 Cortar en pedacitos el papel y molerlo con un poco de agua en una juguera hasta dejar una consistencia de pulpa.

3 Moler la tiza de color y agregarla a la mezcla; usar cuchara de palo para revolver.

2 Llenar de agua un tiesto grande, bajo y ancho. Hundir la pulpa en este tiesto revolviéndola suavemente.

4 Mezclar todo muy bien, de manera que no se distingan las letras del diario ni los pedazos de tiza.

5 Sacar una pequeña porción de la mezcla en un colador y apretarla con una esponja para que escurra el agua.



uslerear la masa seca en un meson hasta formar una hoja del tamaño que se desee

6 Envolver la masa uslereada en papel de diario y secarla con una plancha con calor moderado, para que no se queme. Finalmente queda un papel grueso del tono de las tizas.



## 25. OSOS DE CARTON

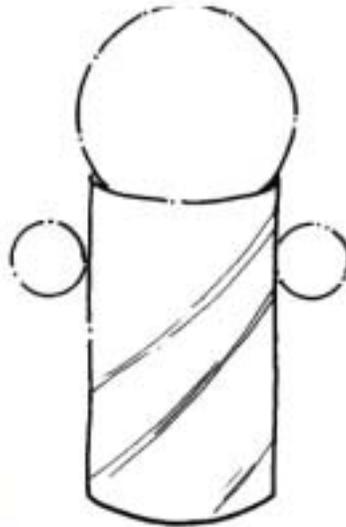
### Materiales:

- . Un cono de papel higiénico
- . Papel de diario
- . Una pelota de ping pong o de plumavit
- . Dos pelotitas de plumavit de 1 cm. de diámetro aproximadamente
- . Témperas
- . Pinceles
- . Cola fría
- . Cuchillo cartonero

- 1 Dividir el cono en dos partes y pegar la pelota en uno de sus extremos.



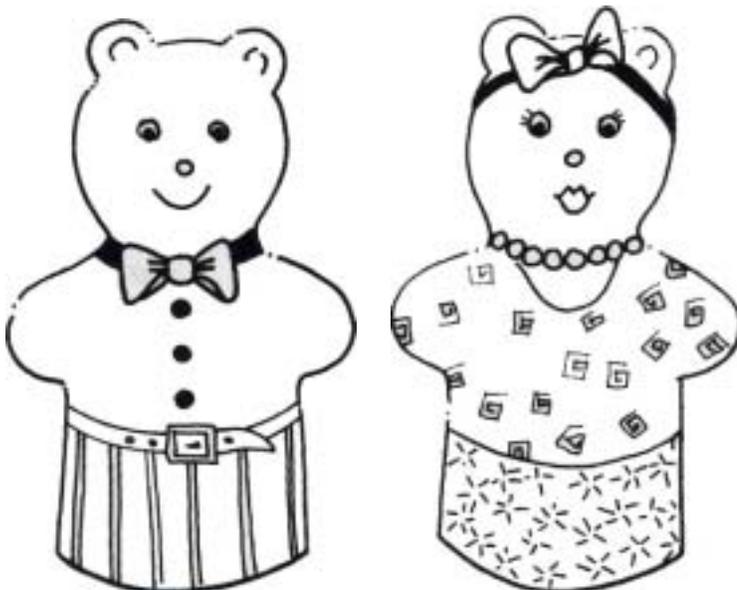
- 2 Pegar cada pelotita a los costados del cono, formando los brazos.



- 3 Cortar huinchas delgadas de papel y pegarlas con cola fría en la figura, respetando sus formas. Las huinchas de papel de diario deben quedar muy bien adheridas a la figura.



- 4 Pintar con témperas una vez que se haya secado muy bien el pegamento. Con los colores se dibujan los detalles de la cara y la vestimenta.



Formar las orejas del oso con el mismo papel de diario.

## 26. TÍTERES CON GUANTES

### Materiales:

- . Un guante o un mitón
- . Trozos de cartulinas de colores
- . Restos de géneros
- . Restos de lanas
- . Botones
- . Hilo
- . Tijeras
- . Aguja

Caracterizar cada dedo del guante dándole un rostro, pueden ser caras de animales, de niños, de adultos, de personajes de cuentos, etc. Si se ocupa un mitón en reemplazo del guante, se arma una cara con una manito o un ser adulto con uno menor.

© Usar los restos de géneros o las cartulinas de colores para los ojos, nariz y boca y para las orejas si es necesario.

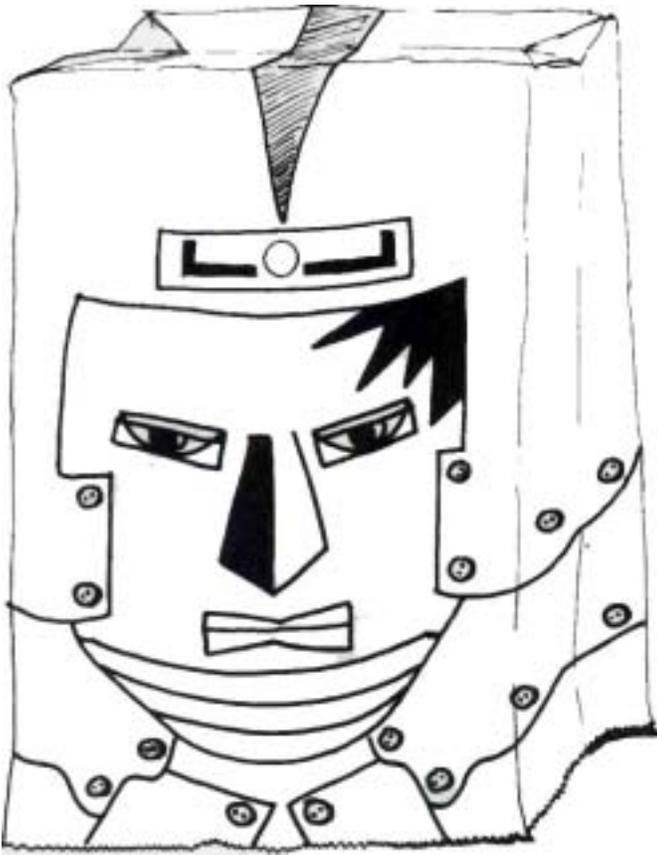


## 27. TÍTERES CON BOLSAS DE PAPEL

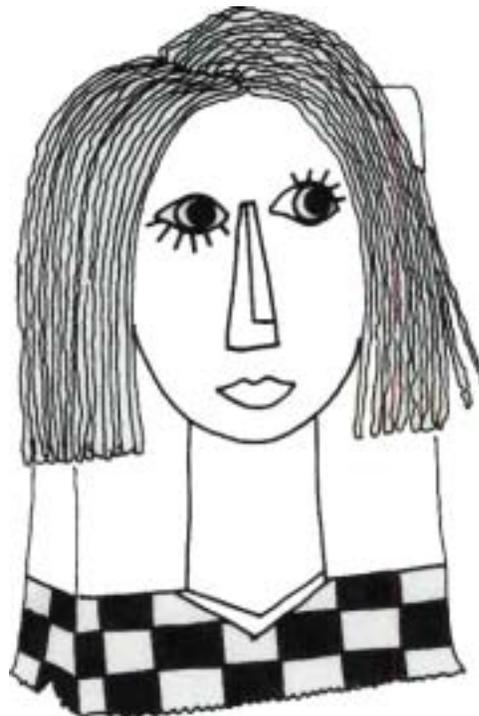
### Materiales:

- . Bolsas de papel
- . Papeles brillantes
- . Cartulinas de colores
- . Pegamento
- . Tijeras
- . Lanas

● Recortar papeles brillantes y pegarlos en una de las caras de la bolsa para caracterizar rostros de personas o de animales.



Usar las  
lanas para *el*  
*pelo* y  
cartulinas  
para los  
accesorios.



## 28. PALO DE AGUA

### Materiales:

- . Cinco conos de papel higiénico
- . Scotch o papel engomado
- . Alfileres
- . Lentejas y arroz
- . Lanas de colores
- . Cartulina

1 Unir los cinco conos formando un tubo y tapar uno de sus extremos con cartulina.

3 Tapar el otro extremo del tubo con cartulina.

2 Poner en el interior del tubo un puñado de arroz y un puñado de lentejas.

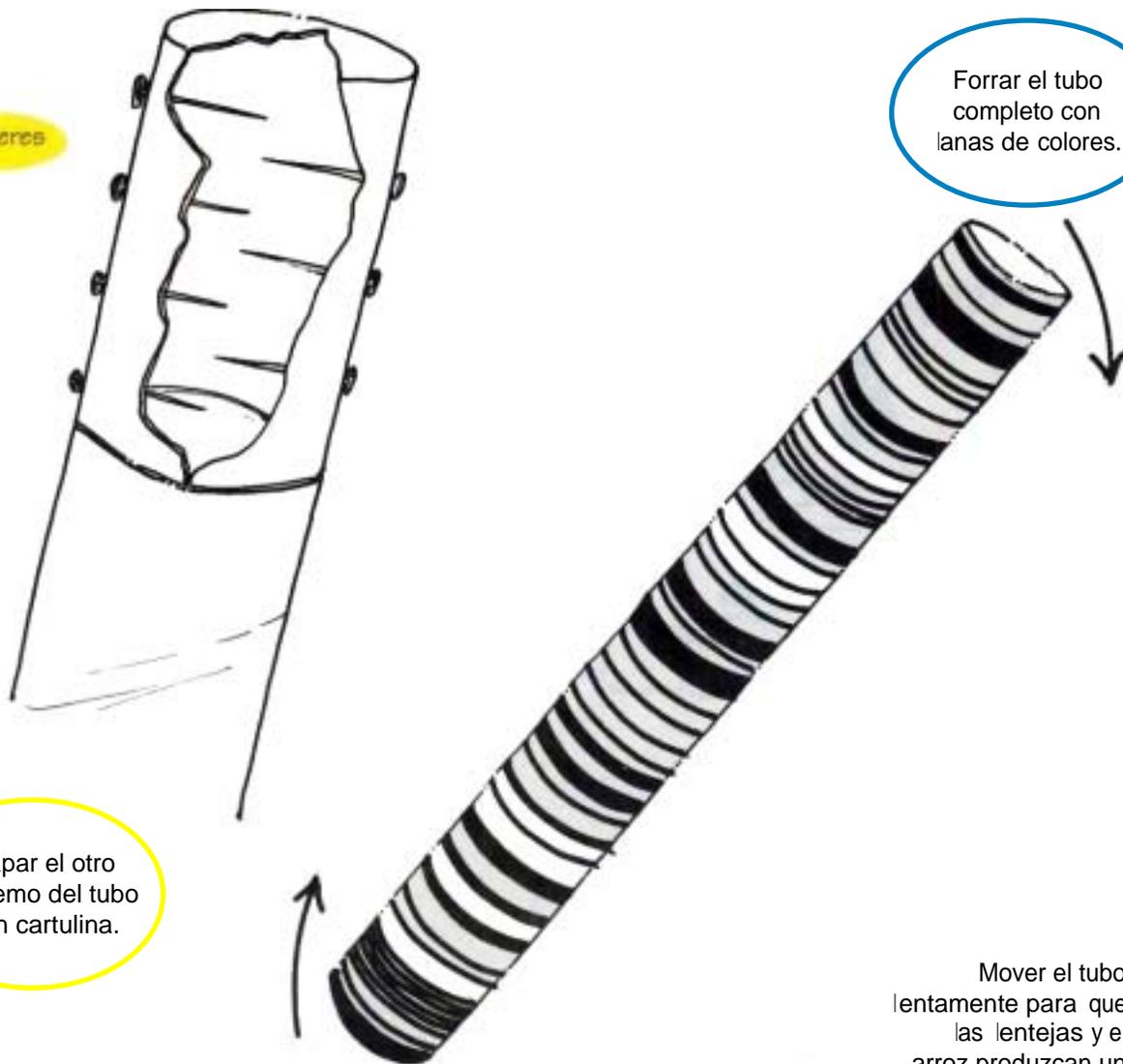
4 Clavar los alfileres en el tubo en forma alternada.

Alfileres

Forrar el tubo completo con lanas de colores.

Tapar el otro extremo del tubo con cartulina.

Mover el tubo lentamente para que las lentejas y el arroz produzcan un sonido de caída de agua al desplazarse.



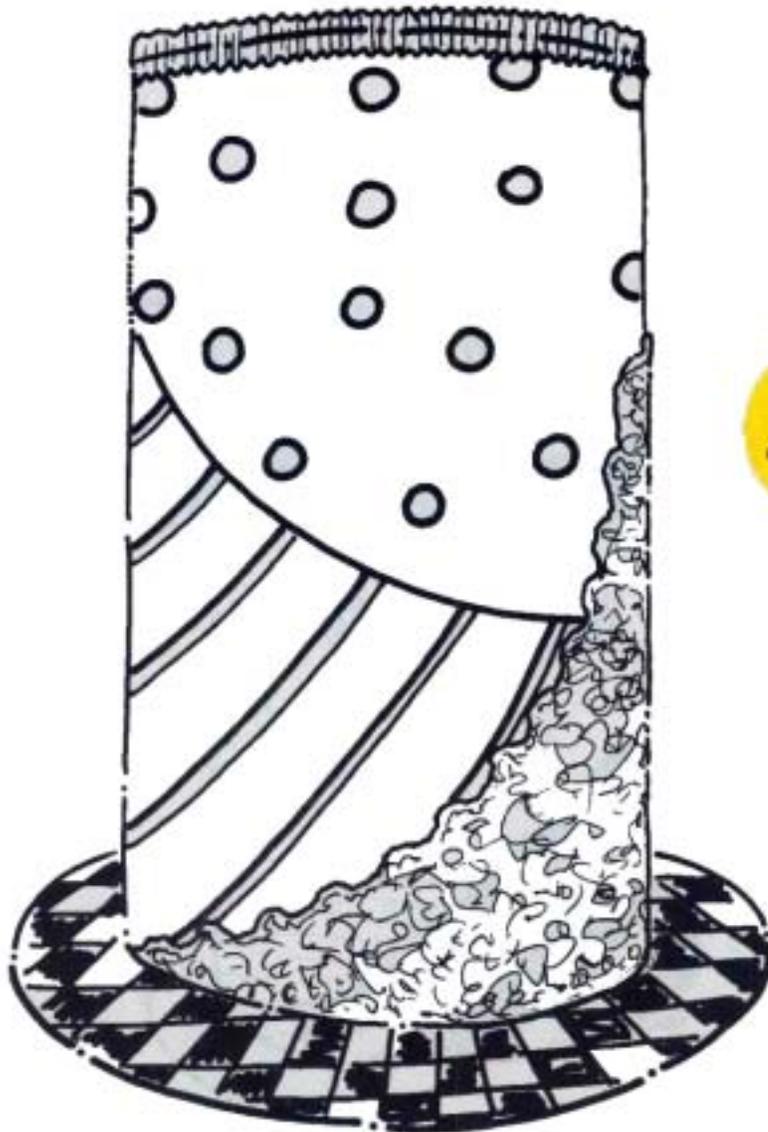
## 29. PORTALÁPICES

### Materiales:

- Cono de papel higiénico
- Pegamento
- Tijeras
- Cartulina
- Restos de géneros
- Trozos de cintas y encajes

1 Forrar el cono con restos de géneros.

2 Dibujar y recortar en cartulina una base con la forma que se desee para pegar el cono. Forrarla previamente con género.



Adornar  
con las  
cintas o encajes.

## 30. MUÑECO ALCANCÍA

### Materiales:

. Cono de papel higiénico  
. Pegamento

. Tijeras  
. Cartulina

. Papeles de colores brillantes  
. Lanas

1 Dibujar y recortar en cartulina dos círculos, uno mayor que el otro.

3 Pegar cada círculo en uno de los extremos del cono, dejando el más pequeño para la base.

2 Forrar con papel brillante de un color el tubo y los círculos, con otro color pegarle ojos, nariz y boca.

4 Hacer una ranura al círculo más grande para poder introducir las monedas.



Recortar lanas para formar el pelo del muñeco.

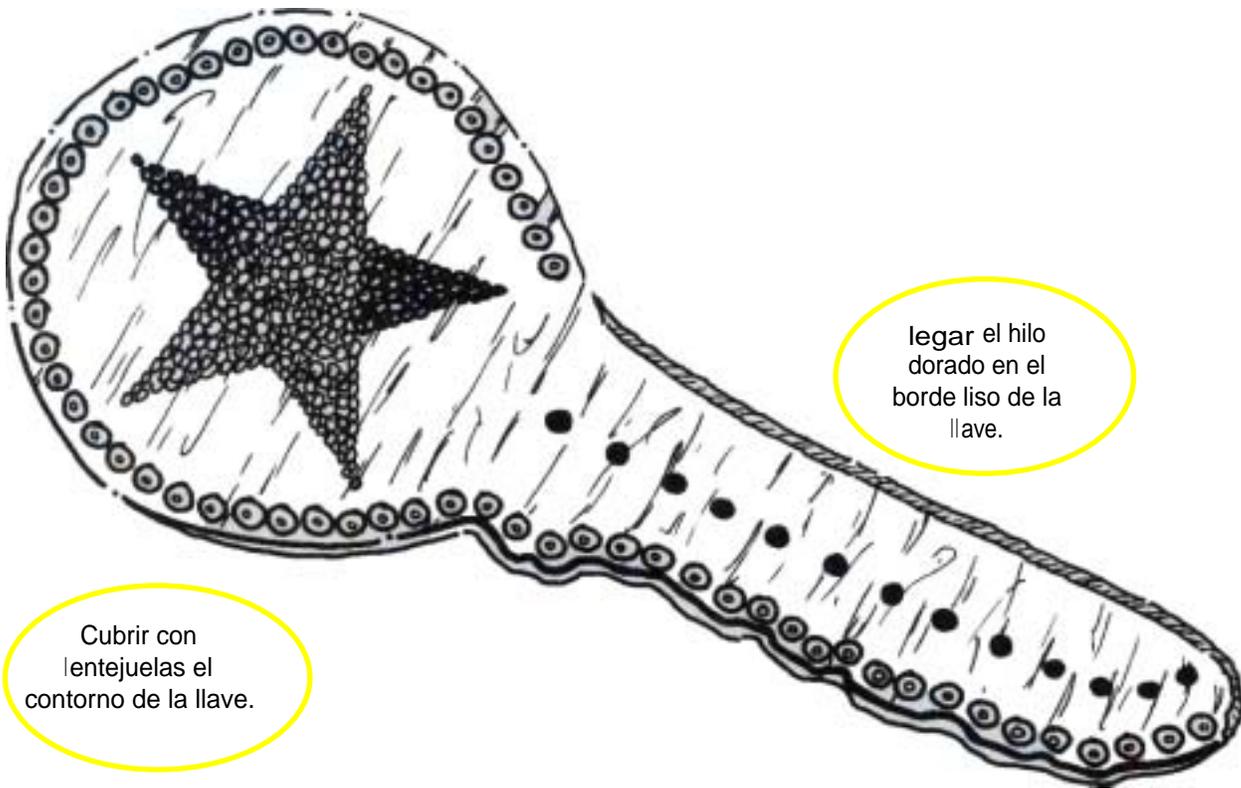
## 31. LLAVES NAVIDEÑAS

### Materiales:

- Plumavit o cartón delgado
- Papel crepé
- Pegamento
- Lentejuelas
- Tijeras
- Hilo dorado
- Llaves

1 Usar la llave como modelo para dibujarla sobre el plumavit o el cartón y luego dibujarla dos veces sobre el papel crepé. Recortarlas.

2 Pegar las llaves de papel crepé a cada lado de la llave de cartón y además pegar el hilo dorado en el borde liso de la llave.



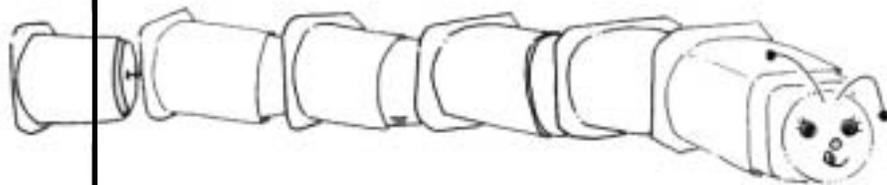
## 32 CUNCUNA CON ENVASES DE YOGURT

### Materiales:

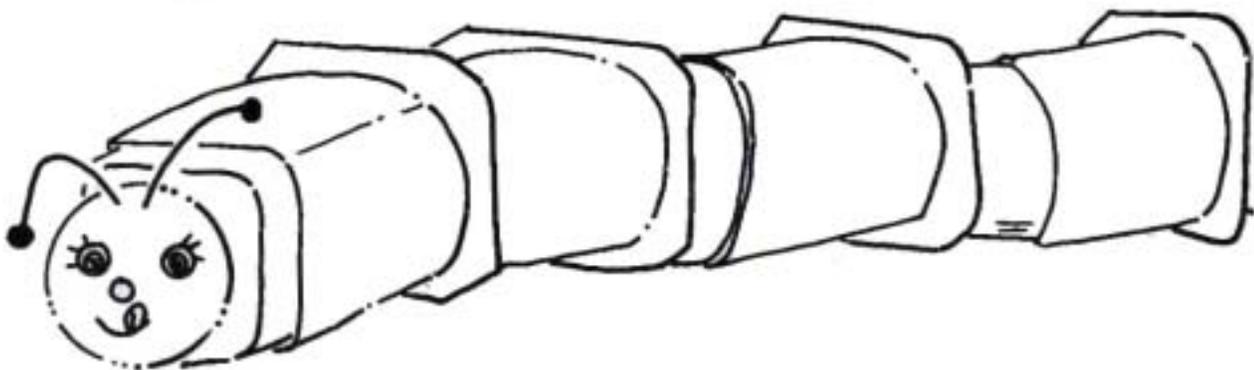
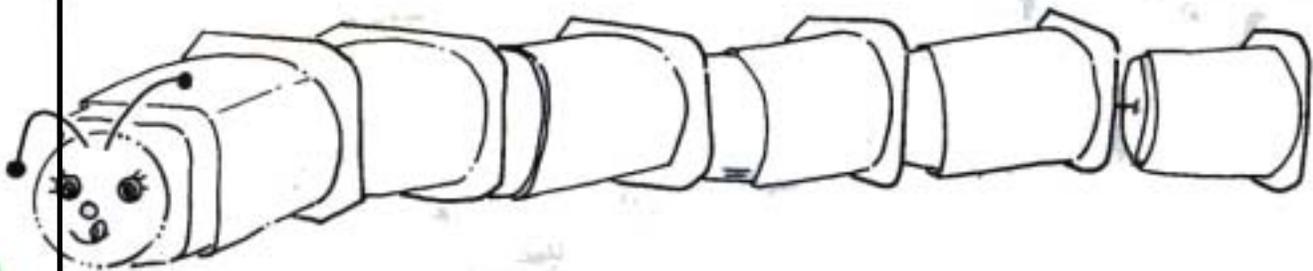
- . Seis envases de yogurt
- . Papeles de colores
- . Pelota de plumavit (tamaño pelota ping pong)
- . Hilo
- . Aguja gruesa
- . Tijeras

ⓐ Pasar el hilo entre los seis envases y hacer un nudo en los extremos para que no se suelten.

ⓑ Pegar la pelotita en la base del primer envase y hacerle ojos y boca con los papeles de colores.



Adornar el resto del cuerpo con papeles de coloree, opacos y brillantes.



### 33. CAJITA PARA REGALO

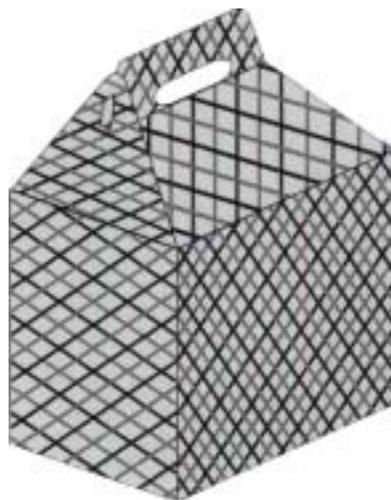
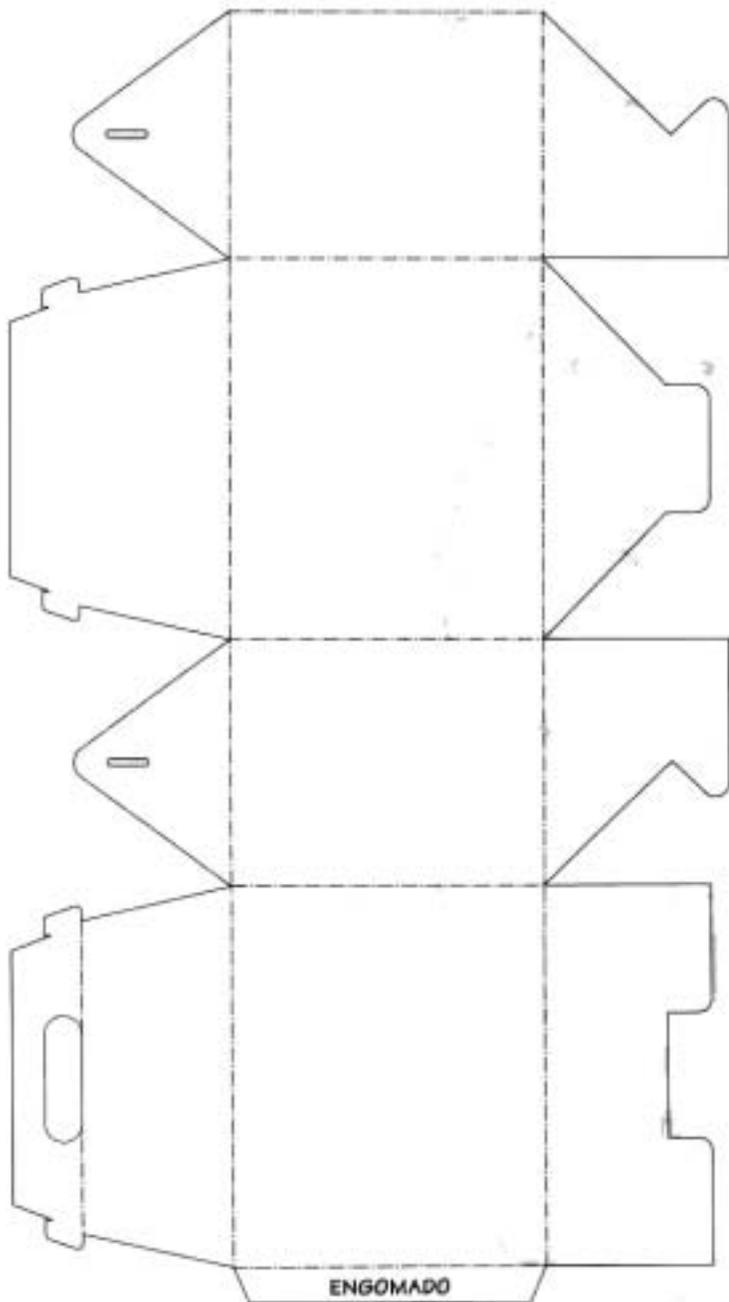
#### Materiales:

- . Cartulina de color
- . Tijeras
- . Pegamento

1 Copiar el modelo que se incluye, en cartulina de color y recortarlo.

2 Plegarlo como se indica.

3 Pegar los bordes que se señalan como "pegar" y "engomar".



## 34 VIEJO PASCUERO CON ENVASE DE YOGURT

### Materiales:

- . Envase de yogurt
- . Cartulina
- . Papeles de colores
- . Tijeras
- . Pegamento
- . Algodón
- . Género rojo

© Formar un cono con la cartulina. El diámetro de la base del cono debe ser igual a la boca del envase del yogurt.

© Forrar con el género rojo el envase y el cono y luego pegar ambos cuerpos por los bordes.

© Adornar con papel brillante el pascuero: cinturón, ojos, boca. Con el algodón armar la barba, bigotes, cejas y pelotita del gorro.



Pegar ambos  
cuerpos por  
los bordes.

### 35. PINTURA INVISIBLE

#### Materiales:

- . Hoja de cartulina blanca
- . Pinceles

- . Lápiz de cera blanco
- . Tiesto para el agua

**1** Dibujar y pintar con el lápiz de cera blanco la figura que se desee sobre la cartulina blanca.

**2** Colorear el agua del tiesto con témpera de un color.

**3** Mojar el pincel en el agua coloreada y cubrir toda la hoja; pasa el pincel una vez solamente sobre la figura.



*Dejar  
Secar y  
aparecerá  
el dibujo.*

## 36. PINTURA CON CEPILLO

### Materiales:

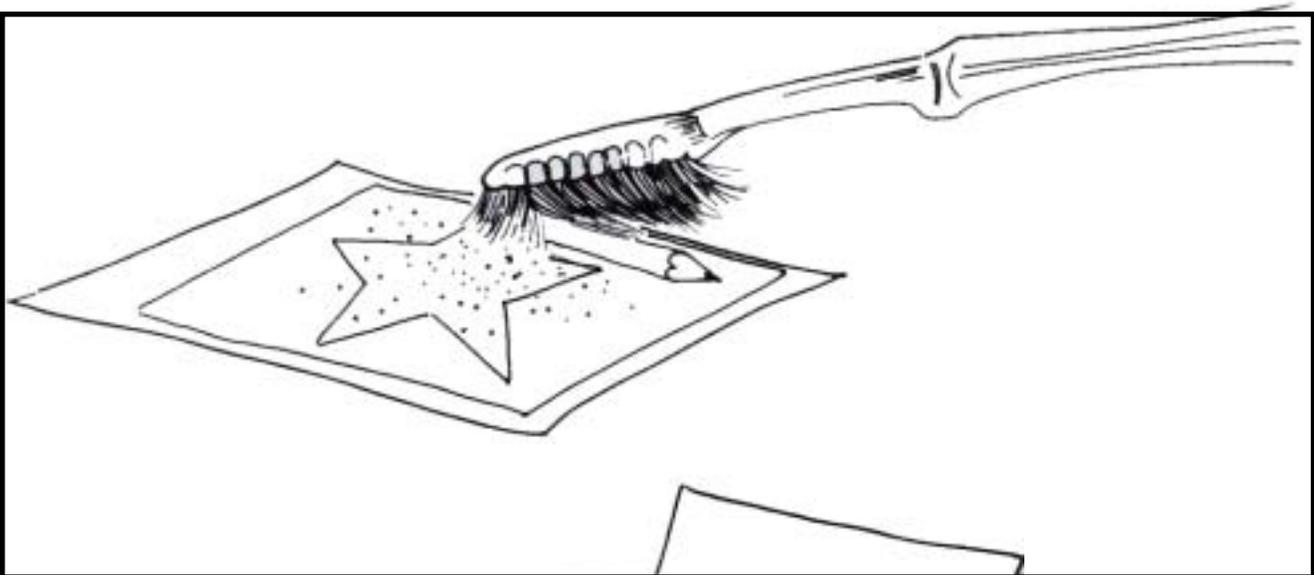
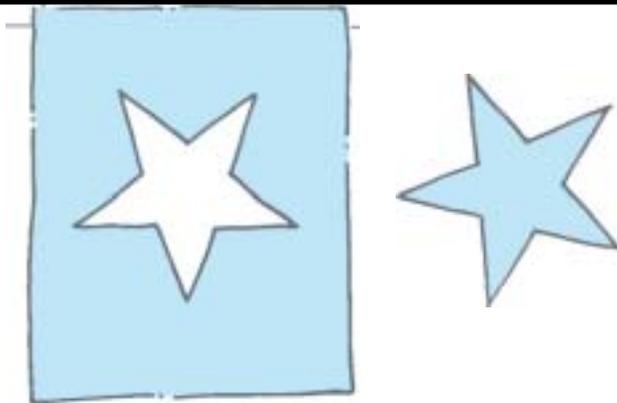
- . Cepillo de dientes viejo
- . Témperas
- . Papel
- . Cartulina
- . Tijeras
- . Tiestos de boca ancha
- . Tiza blanca

1 Preparar colores en los diferentes tiestos.

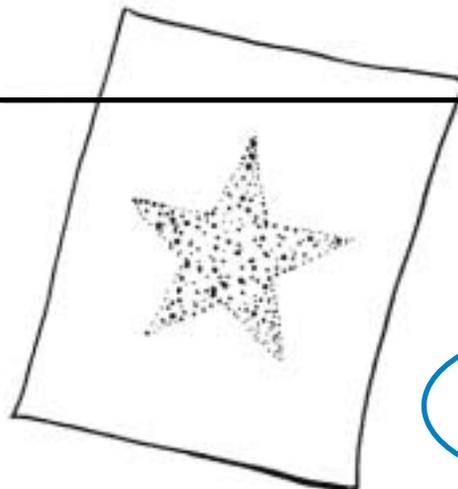
2 Dibujar en el papel la figura que se desee, sin mayores detalles, y recortarla dejando intacto el lugar donde estuvo la figura ya que servirá de molde.

3 Colocar el molote sobre la hoja de cartulina.

4 Mojar el cepillo en uno de los colores, escurrirlo bien y pasarle encima un lápiz para esparcir la pintura como lluvia sobre la figura hueca. Se hace lo mismo con diferentes colores.



5 Limpiar las manchas con una tiza blanca que luego se raspa cuidadosamente.



Sacar el molde y dejar secar para exponer

## 37. RODILLO PARA ESTAMPADO

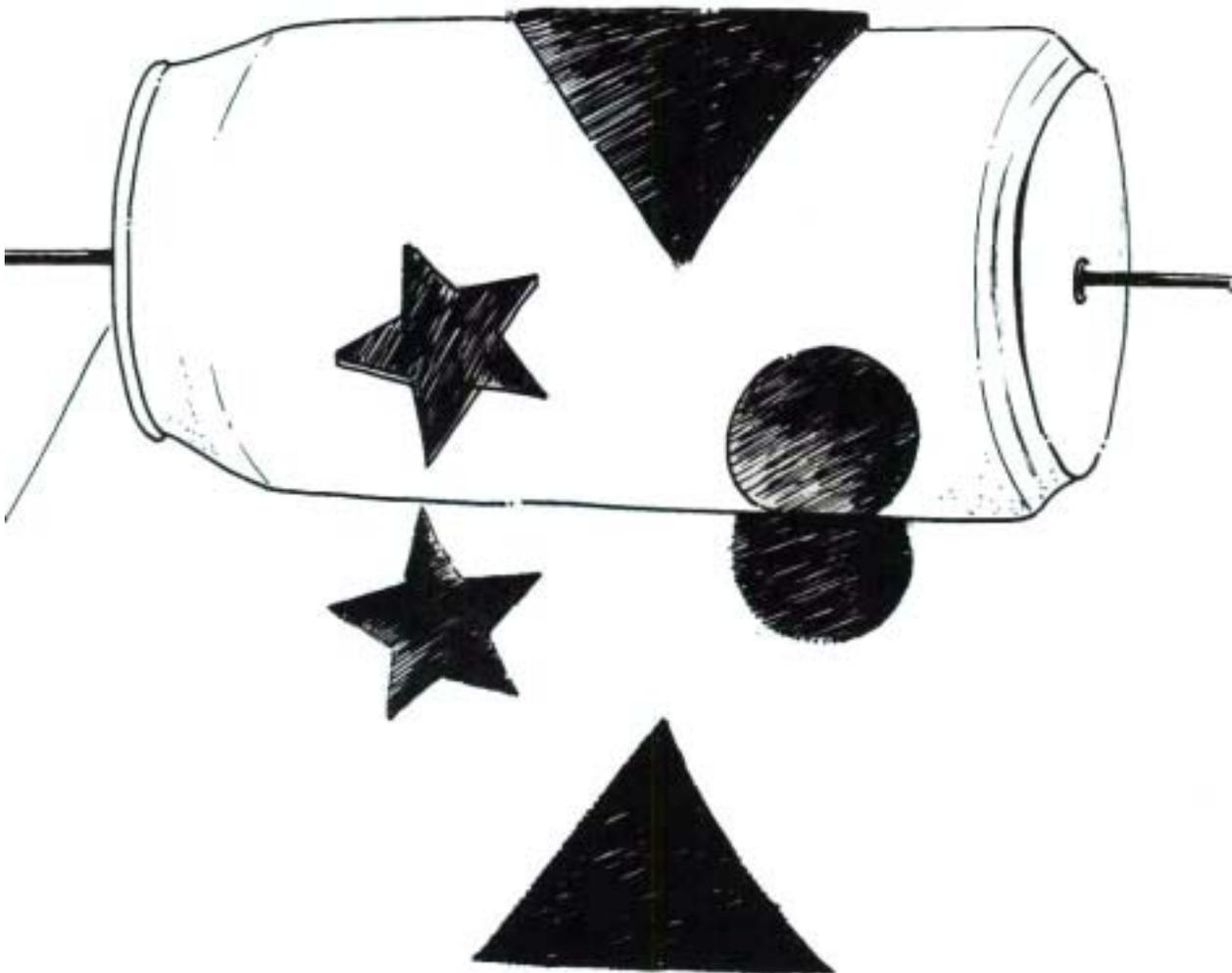
### Materiales:

- . Latas desechables de bebidas
- . Alambre grueso
- . Pegamento
- . Tijeras
- . Trozos de plumavit, esponja o corcho
- . Recipientes de boca ancha
- . Papel de envolver

1 Armar el rodillo con la lata y el alambre.

2 Pegar en el rodillo formas recortadas en plumavit, esponja o corcho.

3 Mojar el rodillo con pintura e imprimir sobre el papel de envolver haciéndolo rodar.



## 38. PORTAMANTELES

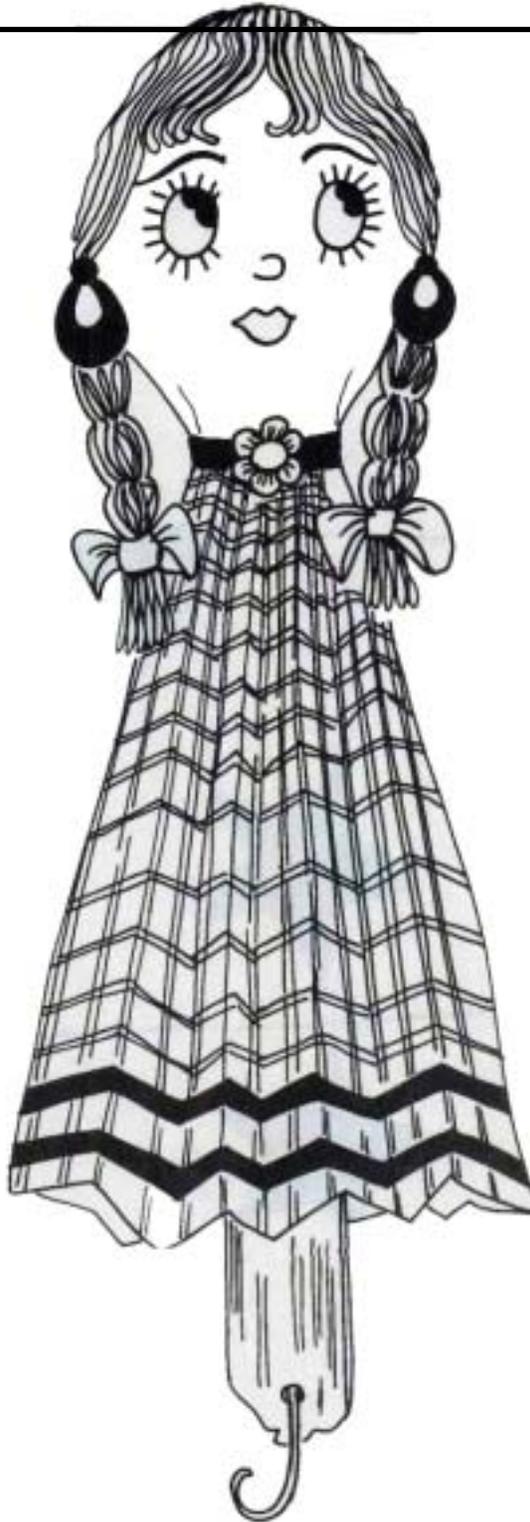
### Materiales:

- . Cuchara de madera
- . Pegamento
- . Restos de géneros
- . Restos de lanas
- . Pintura
- . Pinceles
- . Gancho

1 Elaborar la vestimenta de la cuchara de acuerdo al personaje que representará y pegarla en el mango.

2 Caracterizar la cara con pintura y usar lana para el cabello.

3 Clavar en la parte inferior, el gancho que servirá para colgar los paños de cocina.



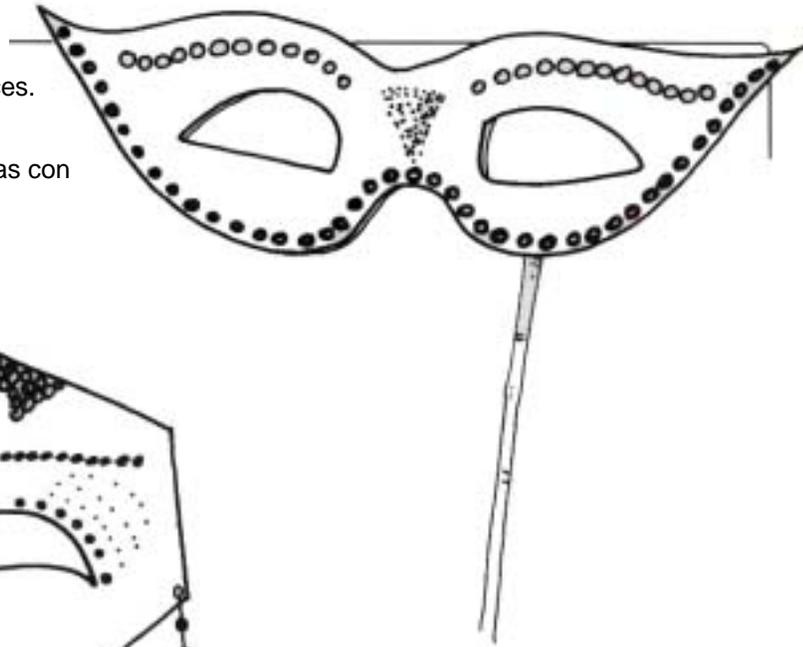
### 39. CARETAS Y ANTIFACES

#### Materiales:

- . Cartulina gruesa
- . Témperas
- . Pinceles
- . Lentejuelas
- . Tijeras
- . Palo delgado de 30 cm. aproximadamente

1 Dibujar en la cartulina caretas o antifaces.

2 Pintar las caretas y antifaces, adornarlas con lentejuelas y recortarlas.



pegarlas  
en el palo.



## 40. MÓVILES

### Materiales:

- . Envases de yogurt
- . Pegamento
- . Papel volantín
- . Papeles brillantes

- . Tijeras
- . Alambre delgado
- . Lanas de colores
- . Aguja de coser lana

- 1 Hacer una pequeña perforación al centro de la base de cada envase de yogurt.

Recortar pequeñas figuras en papeles brillantes y pegarlas en cada envase como adornos.

- 5 Atravesar un trozo pequeño de cartulina con una aguja con lana y hacer un nudo en uno de sus extremos. El largo de la lana dependerá de la estructura del móvil.

Unir cada envase al alambre forrado de acuerdo a la forma elegida de móvil.

- 2 Forrar cada envase con papel volantín de distintos colores. La cantidad de envases dependerá de la estructura de móvil que se elija.

- 4 Forrar el alambre con lanas de colores.

- 6 Pasar la lana con el cartón por la perforación del envase de yogurt, desde su interior hacia afuera.

