

# Unidad I

## Expresión creativa

### Objetivos

Estimular la conexión con las artes en tanto experiencia de expresión personal, y con la literatura muy especialmente, como estímulo para que niños y jóvenes puedan crear y hablar de sí mismos, ofreciendo su mirada al entorno y transformándolo con su imaginación a objeto de consolidar procesos de aprendizaje, crecimiento, contención y socialización.



### Presentación

#### Lectura y expresión creativa

En esta primera unidad se vincula la lectura con la expresión creativa. De este modo abrimos con un espacio de exploración que invita a integrar diferentes disciplinas artísticas que en su descubrimiento e interrelación conecten con el ser creativo de cada uno de los participantes de las jornadas: los mediadores, los familiares y sobre todo, los niños.

El arte, en cualquiera de sus manifestaciones, permite comunicar, expresar emociones, ofrecer un punto de vista único, que luego puede ser compartido por muchos. La expresión artística es el resultado de mirar al mundo, y devolverle la mirada con nuestra lectura particular. Sí, de leer el mundo.

Por eso, la lectura puede convertirse en el eje de acción de actividades recreativas, diseñadas con respaldo pedagógico, que generen gozo en el niño o joven, y que también estimulen el conocimiento del propio ser, en su interrelación con el otro y consigo mismo, entendiendo que de esta manera se brindan oportunidades valiosas a la posibilidad de respetarnos, acercarnos y convivir.

Cuentos, poesías, libros, anécdotas, chistes y adivinanzas, conviven en esta unidad con el dibujo, la pintura, la música y el juego, para que los niños y el mediador descubran juntos su potencial creativo, lo conecten y lo disfruten. En cada actividad encontrarán el vínculo con una fortaleza indispensable para coexistir y ejercitarse empáticamente: la sensibilidad.

# Unidad I

## Expresión creativa

PLEGABLE 1

1a Objetivos. Presentación1b Índice de actividadesJugar para interactuarEl naufragoRisaseriaPara niños entre **3 y 6** años

PLEGABLE 2

2a ABC de colores2b Marionetas de pasta

PLEGABLE 3

3a Pintasellos3b ¡Música Maestro!Para niños entre **7 y 9** años

PLEGABLE 4

4a Títeres poéticos4b Historias digitales

PLEGABLE 5

5a Figurama animal5b Tarjeta sorpresaPara niños entre **10 y 12** años

PLEGABLE 6

6a Caligrama6b Teatro de miedo

PLEGABLE 7

7a Los villanos más villanos7b Animalario personalPara jóvenes entre **13 y 17** años

PLEGABLE 8

8a Collage interior8b Bitácora

PLEGABLE 9

9a De todos para todos9b Carta de amor

expresión creativa

índice unidad

Jugar para interactuar →

Jugando entre libros

FUNDACIÓN  
EMPRESAS POLARPLEGABLE  
**1b**

### El naufrago

#### Actividad para niños de 3 a 9 años

- El mediador interpreta el papel de capitán del barco. Comienza contando que todos juntos realizarán un viaje por distintos países. A medida que van viajando, describe los hallazgos, las cosas que el grupo ve y hace a lo largo de la travesía.
- En cada lugar realizan distintas actividades que deben ser interpretadas con la ayuda de adecuados gestos y expresión corporal, como si jugaran al mimo, por ejemplo:
  - En Jamaica se bajan del barco en grupos de dos y nadan por las hermosas playas, saltando al lado de los amistosos delfines.
  - En Venezuela bajan del barco en de tres en tres para recorrer el lago de Maracaibo, haciendo equilibrio sobre una gabarra.
  - En Panamá reman de cuatro en cuatro para poder cruzar el canal.
  - En Costa Rica se montan en tablas de *surf* en grupos de cinco.
  - En México en grupos de seis escalan una pirámide maya que descubrieron en medio de la selva.
- Así progresan sucesivamente hasta llegar al número de niños que se necesita por equipo para la actividad, pudiendo ser estos de cinco a diez niños, dependiendo de la población que se atiende en la comunidad en esta edad.
- Es importante que un representante o adulto significativo (docente, padre o mediador) acompañe al niño en la actividad.

### Risaseria

#### Juego para jóvenes de 10 a 17 años

- Para dirigir este juego el mediador necesita tener una moneda con cada una de las caras pintadas de distinto color (para ello se puede usar pintura de uñas).
- Se divide el grupo en dos partes iguales formados en fila unos frente a los otros. A cada línea se le asigna un color de la moneda. En el momento en que caiga el color del equipo, sus integrantes deben reírse a carcajadas mientras los miembros de la otra fila permanecen serios.
- Luego se vuelve a lanzar la moneda tantas veces como lo considere el mediador.
- Posteriormente, se solicita que cada uno diga su nombre empezando por el más alejado en el espacio físico y continuando por el que se tiene al lado derecho.
- Cuando todos se han presentado, ambas filas se colocan una frente a la otra y el monitor del juego las divide en parejas hasta formar equipos de cuatro a seis jóvenes.
- A la cuenta de cinco, cada equipo debe encontrar un lugar de trabajo en el recinto, donde tenga suficiente espacio para realizar la actividad preparada por el mediador.

# ABC de colores

## Valores a reforzar

[Paciencia](#)

[Tolerancia](#)

[Respeto](#)

## Objetivos

Propiciar un entorno placentero, afín al desarrollo de la lectoescritura, con una actividad de prelectura que permita el acercamiento plástico a los números y a las letras, convirtiendo a estos en instrumentos para la expresión artística mientras el niño identifica el alfabeto.

Estimular el trabajo colectivo respetando el turno.

## Materiales

[Cesta por cada cinco niños](#)

[Cinta de montaje \(doble faz\)](#)

[Letras y números de foamy](#)

[3 m de papel \*contact\* por grupo](#)

## Si elaboras letras de cartón

[Cartón](#)

[Esponja \(para pintar el cartón\)](#)

[Tijeras](#)

[Pintura](#)

## Libros

[Con temas que aluden a letras y números](#)

[y números](#)

## Recomendados

[ABZoo](#)

[Lucho Rodríguez](#)

[Playco Editores, Caracas, 2005](#)

[ABCirco](#)

[Gerald Espinoza](#)

[Camelia Ediciones, Caracas, 2011](#)

expresión creativa

para niños entre

3

y

6

años

Jugando entre libros

FUNDACIÓN  
EMPRESAS POLAR

2a

PLEGABLE

¿Cómo lo hago? →

## preparación

- 1 Leer el cuento y conocerlo antes de compartirlo.
- 2 Ensayar los sonidos de cada animal y relacionarlos con una de las letras de su nombre que más se asemeje a dicho sonido.
- 3 Preparar dos o tres canciones para niños (cantadas o en pista de música) asociadas con los animales.
- 4 Pegar a la pared o al piso, con la cinta de montaje, una tira de tres metros de papel *contact*, con el lado adherente hacia los niños.
- 5 Colocar en cestas los números y letras de *foamy* o cartón, de manera que los participantes tengan que ir a buscarlos y recorrer un pequeño espacio entre las letras y el papel adherente.
- 6 Mientras los niños ejecutan la actividad puede escucharse música infantil suave de fondo.

## desarrollo

- 1 Se lee el cuento y se juega con la resonancia de las letras, el número de caracteres que tiene cada palabra y el sonido asociado a cada animal del libro *ABZoo*.
- 2 Luego se invita a los niños a adherir en el papel, de manera azarosa, letras y números para formar una obra plástica donde resalten los colores y las formas de los signos que la componen.

## cierre

- 1 Organizar a los niños en trenes, formar un círculo e invitarlos a marchar al compás de una de las canciones escogidas. Una vez allí, que jueguen con una pelota suave y, al atraparla, el niño debe decir: «Me llamo \_\_\_\_\_ y mi nombre empieza por la letra \_\_\_\_», para consolidar el reconocimiento de los nombres propios.

## INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

Al preguntar a los niños qué letras o números van disponiendo y en cuál espacio creen que pueden colocarlos, además de incentivar el aprendizaje del alfabeto, se estimula la noción del espacio para «pintar».

Esta actividad también impulsa la motricidad gruesa de los niños y les permite intervenir por turnos, al usar para ello la rotación natural del ir y venir de la caja al panel.

# Marionetas de pasta

## Valores a reforzar

- [Empatía](#)
- [Equidad](#)
- [Poder de decisión](#)

## Objetivos

Propiciar un entorno placentero para el desarrollo de la lectoescritura, con una actividad de prelectura que permite el acercamiento artístico/expresión plástica en la creación de un personaje de cuento. Desarrollar la expresión oral, la creatividad, la manifestación dúctil del movimiento, reconocer lo diferente.

## Materiales

- [Marcadores](#)
- [Música de ambientación](#)
- [Óvalos de cartón de 3 cm de alto](#)
- [Pabilo](#)
- [Pasta corta cilíndrica](#)
- [Pega](#)
- [Perforador de papel](#)
- [Plastilina](#)
- [Rectángulos de cartón de 10 x 5 cm](#)
- [Tijeras](#)

## Libros

[Con frases repetitivas, personajes que se mueven](#)

## Recomendados

- [El rey es mocho](#)  
Carmen Berenguer  
Ilustraciones de Carmen Salvador  
Ediciones Ekaré, Caracas, 2010
- [Ding dang dong](#)  
Frédérique Bertrand  
Camelia Ediciones, Caracas, 2013

expresión creativa

para niños entre

3 y 6 años

Jugando entre libros

FUNDACIÓN EMPRESAS POLAR

PLEGABLE

26

¿Cómo lo hago? →

## preparación

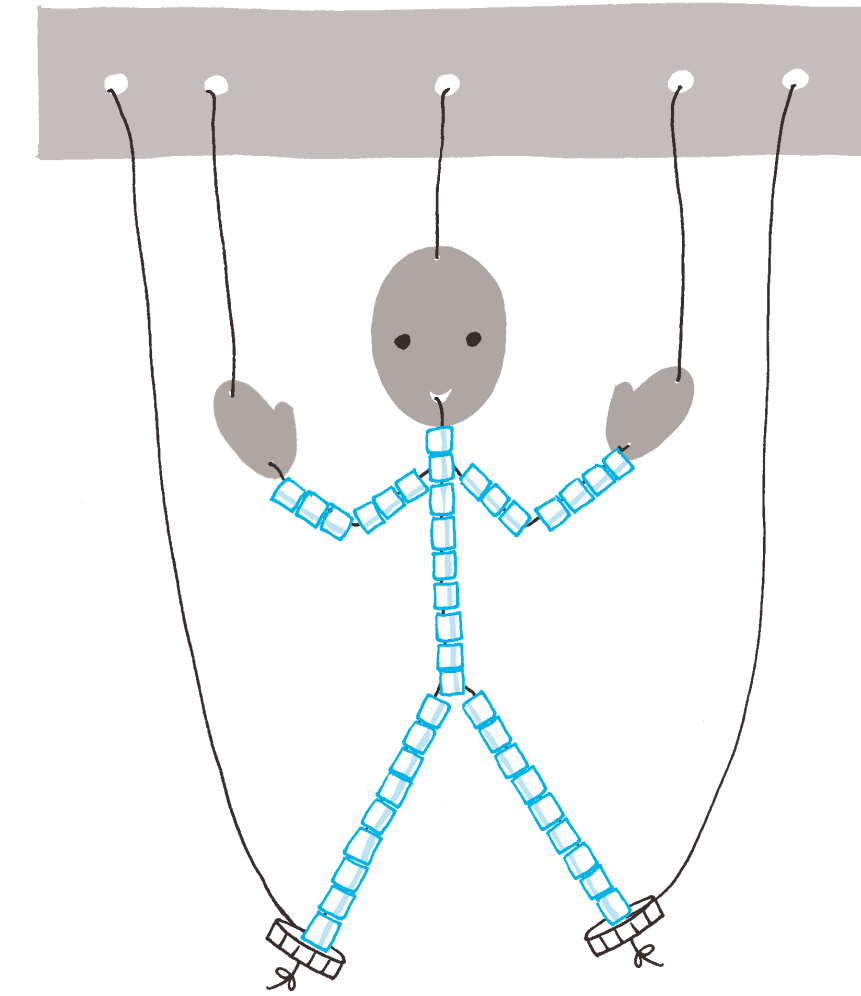
- 1 Cortar un cartón rectangular por niño y perforar un agujero en el centro. A partir de este, realizar dos boquetes más en cada lado, a la misma distancia.
- 2 Cortar dos óvalos de cartón por niño y abrir dos agujeros en uno de los óvalos.
- 3 Cortar el pabilo en hilos de 50 cm y distribuir cuatro a cada niño.

## desarrollo

- 1 Después de leer y jugar con el cuento, repartir el cartón, el pabilo, las tapas y la pasta corta.
- 2 Anudar una cuenta de pasta al extremo de un hilo y enhebrar diez cuentas más. Pasar el otro extremo por el óvalo del cartón y anudarlo, dejando una parte del hilo larga hacia arriba del agujero. Pegar sobre el hueco perforado y atado el otro que está sin perforar.
- 3 Atar un trozo de pabilo alrededor de lo que sería el pecho de la marioneta, amarrándolo por la mitad, dejando suelto hilo hacia cada lado. Ensartar diez cuentas y cerrar con una tapita plástica. Repetir del otro lado. Esos son los brazos. Hacer lo mismo luego atando el pabilo al extremo opuesto del óvalo que hace la cabeza: he allí las piernas.
- 4 Enlazar el hilo de la cabeza al agujero central del rectángulo, luego el hilo de las manos llevarlo a los huequitos que siguen y el de los pies a las perforaciones de los extremos. ¡Ya jugar!

## cierre

- 1 Organizar a los niños en un círculo donde cada uno con su marioneta y todos al unísono van a cantar el estribillo o frase que se repite a lo largo de la historia.
- 2 Al terminar de jugar, se ofrece un aplauso para el grupo y se despide recordando los nombres de los mediadores.



## INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

Para que la marioneta funcione hay que lograr un contrapeso en los pies, por eso es necesario rellenar las tapitas plásticas con plastilina, de modo que tengan más peso que el resto de la estructura del muñeco.

Esta actividad estimula la motricidad fina de los niños y les permite apoyar la comprensión lectora del cuento, al verbalizarlo a través del juego.

# Pintasellos

## Valores a reforzar

Autonomía  
Perspectiva  
Autoestima

## Objetivos

Asociar la lectura y el libro con actividades lúdicas interconectadas con la expresión plástica.

Consolidar el reconocimiento de las figuras geométricas y los colores.

Estimular la comprensión de textos con la expresión libre de la interpretación plástica.

## Materiales

Cartulina *bristol* tamaño carta  
Exacto  
Marcadores permanentes negros  
Pega  
Pelotas de goma  
Platos de cartón  
Pintura de varios colores  
Silicón frío  
Tapas de cartón de caja  
Tapas de plástico  
Tijeras

## Libros

Con animales domésticos asociados a canciones

## Recomendado

*Los pollitos dicen*  
Gerald Espinoza  
Ediciones Ekaré, Caracas, 2007

¿Cómo lo hago? →

expresión creativa

para niños entre

3 y 6 años

Jugando entre libros

FUNDACIÓN EMPRESAS POLAR

3a PLEGABLE

## preparación

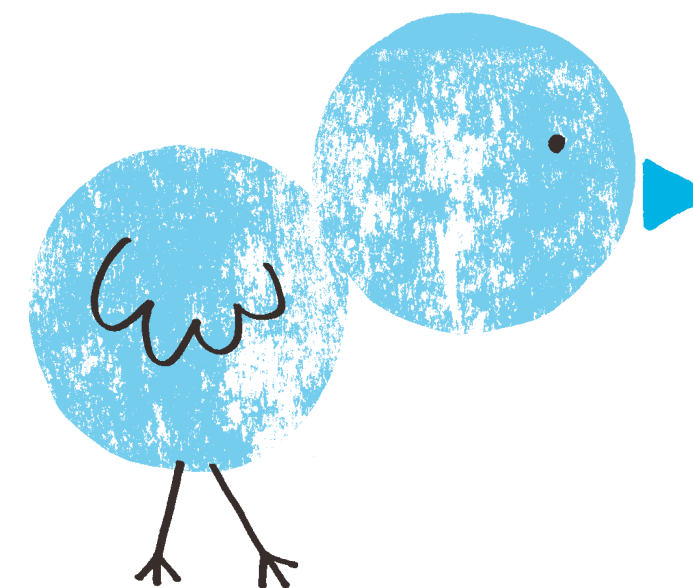
- 1 Cortar con el exacto las pelotas de goma por la mitad.
- 2 Recortar figuras geométricas pequeñas de cartón, tales como círculos, triángulos, cuadrados, rectángulos, de aproximadamente dos por dos centímetros y pegarlas a las tapas plásticas con el silicón. Cubrir las con una capa de pega para protegerlas.

## desarrollo

- 1 Luego de contar y cantar con el cuento, organizar a los niños por mesones o grupos en el piso y colocar, por cada equipo, varios platos con pintura y sellos de figuras geométricas.
- 2 Solo dar a cada niño la mitad de una pelota de goma y una cartulina.
- 3 Incentivarlos a que modelen con la pelota los cuerpos de los pollitos y con los sellos la cabeza, picos y extras.
- 4 Apoyarlos para que escurran bien la pintura y en el sello solo pongan una capa delgada que seque rápido.
- 5 Cuando la pintura se seque, preguntar a los niños cómo complementar los detalles de los pollitos sellados: ojos, alitas, plumas. Usar para ello como guía las formas que sugieren las propias manchas que la pintura da resaltándolas con los marcadores.

## cierre

- 1 Colocar en cada mesón un cartelito con el nombre del niño, el nombre del pollito y lo que el pollito dijo, convirtiendo el espacio de trabajo en una exposición de arte. Leer en voz alta algunos carteles seleccionados al azar. Recorrer la muestra para ver el trabajo de los demás niños y despedir la sesión cantando «Los pollitos dicen».



## INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

Esta actividad favorece la expresión creativa del niño, la autoconfianza y la autoestima.

Permite al pequeño reconocer la diversidad de interpretaciones sobre un tema común, incentivando el respeto por la diferencia.

# ¡Música maestro!

## Valores a reforzar

Atención a lo que se dice

Cooperación

## Objetivos

Estimular el desarrollo del sentido del ritmo y la melodía desde el juego.

Generar un ambiente placentero en el contacto con los libros, con la lectura.

Fomentar el descubrimiento del color y el espacio, propiciando el reconocimiento del trabajo grupal.

## Materiales

Amplificador de sonido

Cartones de huevos

Papel *bond* en pliego

Periódico

Pinceles

Pintura

Potes para pinceles

Reproductor de CD o MP3

Tirro

## Libros

Con recopilación de música infantil y grabación

## Recomendado

Minilibros *Clave de sol*

Varios autores

Incluye CD

Ediciones Ekaré, Caracas, 2013

expresión creativa

para niños entre

3

y 6 años

Jugando entre libros

FUNDACIÓN EMPRESAS POLAR

PLEGABLE

3b

¿Cómo lo hago? →

## preparación

- 1 Antes de recibir a los niños, acondicionar el espacio protegiendo el piso y las paredes con periódicos.
- 2 Pegar dos pliegos horizontales de papel *bond* por cada equipo.
- 3 Para cada grupo, preparar cuatro cartones de huevos con diferentes colores de pintura, como una paleta para pintar, y colocar los pinceles en los pots.

## desarrollo

- 1 Jugar con las canciones del CD para introducir a los niños en el disfrute corporal del baile, que asocia ritmo y melodía.
- 2 Invitarlos a pintar en el papel escogiendo libremente los colores y las formas.
- 3 Los niños tienen que irse fijando en los espacios disponibles para pintar que van quedando para llenarlos con la intervención de todos.
- 4 Pedirles que pinten al ritmo de la música y que se queden paralizados cuando la música se detenga para seguir pintando cuando continúe.
- 5 Estimularlos a que retrocedan y observen desde lejos cómo va su obra y dónde necesita color.
- 6 Cambiar las melodías y mezclar ritmos más rápidos con otros más lentos mientras los niños pintan.
- 7 Cuando ya los espacios para pintar se vayan acabando cerrar la actividad.

## cierre

- 1 Jugar con los niños a ordenar el espacio al ritmo de una canción. Implementar para ello áreas donde pondrán los pinceles, las hueveras, los papeles absorbentes usados y la basura.
- 2 Para finalizar, jugar *Matarile rile ron* y terminar con el oficio de pintor.

## INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

Puedes completar el juego con el minilibro *Juguemos en el bosque*, de la colección *Clave desol* (Incluye CD. Ediciones Ekaré, Caracas, 2013), y el libro *Lobo*, de Olivier Douzou (Fondo de Cultura Económica, México DF, 1999).

Hacer una lista de canciones que complemente la selección de los minilibros con melodías instrumentales más serenas.

# Títeres poéticos

## Valores a reforzar

- Diversidad
- Empatía
- Respeto

## Objetivos

Promover la expresión libre y creativa integrando distintas experiencias asociadas al arte.

Fomentar la reutilización de materiales.

Reconocer el vínculo existente entre las adaptaciones de una forma expresiva a otra, por ejemplo, de la poesía a la música y de esta al teatro de títeres.

## Materiales

- Bandas de liga
- Botones (usados o nuevos)
- CD *Chamarío*
- Estambre
- Marcadores permanentes
- Medias largas disparejas
- Palos de escoba
- Reproductor de CD (o MP3)
- Silicón líquido
- Tela y cadena ligera

## Libros

Con poemas que hayan sido adaptados a canciones

## Recomendados

- Chamarío*  
Eduardo Polo  
(heterónimo de Eugenio Montejo)  
Ilustraciones de Arnal Ballester  
Ediciones Ekaré, Caracas, 2007
- Chamarío (CD)*  
El Taller de los Juglares  
Bartolomé Díaz y Andrés Barrios  
Universidad Metropolitana  
Caracas, 2012

expresión creativa

para niños entre y

7 9

años

Jugando entre libros

FUNDACIÓN  
EMPRESAS POLAR

4a

PLEGABLE

¿Cómo lo hago? →

## preparación

- 1 Seleccionar una tela ligera, preferiblemente unicolor, de 1,50 x 1,60 m. Puede servir una sábana o un mantel que ya no se use.
- 2 Hacer un ruedo en los extremos (y dejarlo abierto) para formar un cuadrado de 1,50 m.
- 3 Poner el palo de escoba dentro de cada ruedo y arruchar la tela hasta dejar al descubierto sus puntas.
- 4 Colocar una banda de liga en cada punta. Para usarlo como teatrino se pone cada extremo del palo de escoba sobre un par de sillas a uno y otro lado y se fija al espaldar del asiento con la misma liga.
- 5 Recortar tiras de estambre de 10 cm y anudar varias para hacer las pelucas de los títeres.

## desarrollo

- 1 Cada uno escoge un personaje del libro o inventa uno inspirado en alguno del libro.
- 2 Con los marcadores indelebles los niños pintan el cuerpo del títere sobre el largo de la media para darle la personalidad que deseen.
- 3 Proporcionar a cada niño un par de botones para los ojos, la peluca de estambre y prestarle apoyo al momento de pegar estos elementos con el silicón líquido.
- 4 Para las orejas, trompas y otros detalles pueden usarse retazos de las mismas medias y pegarlas al títere con el silicón líquido. Sostener las piezas un rato para fijarlas.

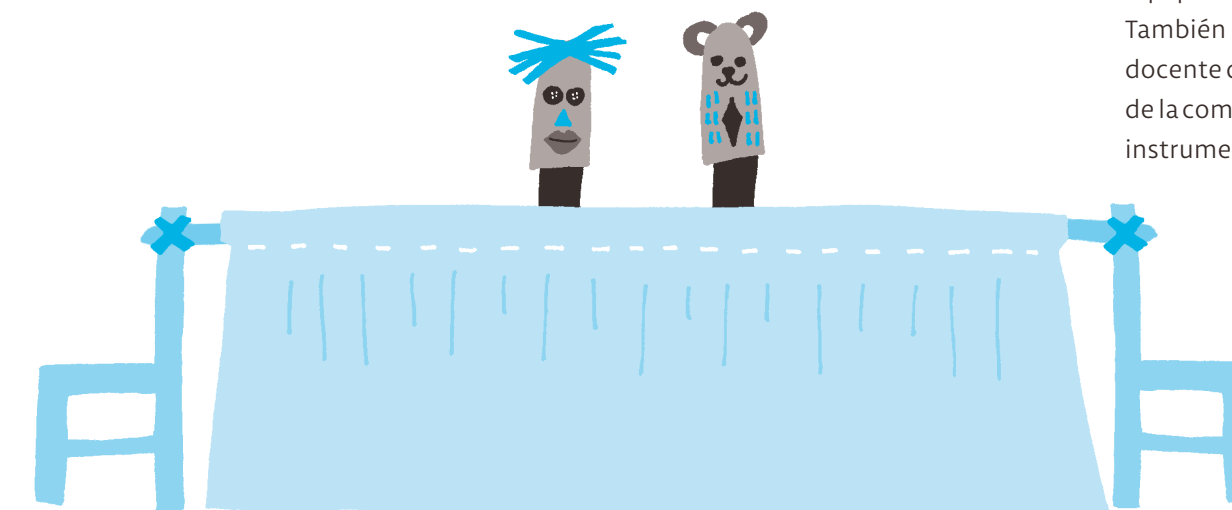
## cierre

- 1 Organizar a los niños en grupos de cuatro o cinco participantes y con la música de *Chamarío*, hacerlos desfilar detrás del teatrino para que jueguen con sus títeres al ritmo de las canciones. Los más grandes pueden compartir la lectura de un poema del libro y ofrecer su función de títeres. A manera de despedida se les indica formar un círculo y bailar la canción que más les gustó.

## INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

Si el número de niños por grupo y la habilidad del mediador y su equipo lo permiten, puede sustituirse el uso del silicón líquido por unas puntadas con aguja e hilo, lo que daría más resistencia al títere de media.

Si no se contara con un reproductor de CD, se puede llevar la música en el celular o en un reproductor de MP3 con su respectivo conector, pues en ambos casos debe conectarse al equipo dispuesto para la actividad. También podrían apoyarse en el docente de música o en un miembro de la comunidad que ejecute algún instrumento.



# Historias digitales

## Valores a reforzar

[Amplitud de visión](#)

[Trabajo en equipo](#)

## Objetivos

Promover en los niños la expresión artística inspirada en la literatura.

Acercar la tecnología cotidiana a una mirada creativa.

Ampliar la visión hacia otras perspectivas e incentivar el trabajo en franca colaboración.

## Materiales

[Computador](#)

Celular con cámara o cámara digital, más cable para conectar al computador

[Cartón para reciclar](#)

[Cinta de montaje \(doble faz\)](#)

[Marcadores indelebles](#)

[Papel \*bond\* o \*kraft\*](#)

[Tijeras](#)

[Tirro](#)

## Libros

[Con historias cotidianas que tengan cierto sentido del absurdo](#)

## Recomendados

[Al revés](#)

Menena Cottin

Camelia Ediciones, Caracas, 1999

[Disparate](#)

Eugenio Montejo

Ilustraciones de Gerald Espinoza

Ekaré Ediciones, Caracas, 2013

expresión creativa

para niños entre

7

y

9

años

Jugando entre libros

FUNDACIÓN  
EMPRESAS POLAR

4b

PLEGABLE

¿Cómo lo hago? →

## preparación

- 1 Dibujar en el cartón y recortar para su reciclaje siluetas de sillas, mesas, lámparas y muebles de la casa en general.
- 2 Chequear las condiciones para el uso del computador.
- 3 Pegar en la pared una banda de tres metros de papel.
- 4 Dividir a los niños en grupos y asignar un espacio para trabajar con sus monitores.

## desarrollo

- 1 Compartir la lectura del libro seleccionado, dejando espacio para que los niños intervengan dando su opinión sobre las cosas que ven y sienten, pues a partir de allí se llevará a cabo el siguiente juego.
- 2 Dibujar en el papel la sala de una casa y pegar al revés, con el techo del dibujo al borde del piso del lugar donde están haciendo la actividad.
- 3 Dibujar en la parte inferior del papel todas las cosas que estarían en el techo y pegar algunas de las elaboradas en cartón: lámparas, telarañas, matas colgantes.
- 4 Jugar con los niños al *mundo al revés*: qué experimentarían si pudieran caminar por el techo.
- 5 Grabarlos en parejas caminando con el fondo detrás: aunque están en el piso todas las cosas parecen al revés.
- 6 Escoger el video que más les gustó, transferirlo al computador y presentárselo al grupo.

## cierre

- 1 Un mediador de cada equipo transfiere el video seleccionado por sus niños al computador, lo que hará alrededor de seis o diez videos para compartir, dependiendo de la cantidad general de participantes.
- 2 Organizar a los niños en el público y presentar cada una de las pequeñas secuencias grabadas al revés.

## INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

Se pueden incluir algunas escenas del libro *Disparate* en el juego de la grabación. Es importante verificar que las cámaras (de video o celular) tengan espacio en la memoria.

Cada video será de uno o dos minutos como máximo para que se puedan visualizar todos los seleccionados al cierre de la actividad.



# Figurama animal

## Valores a reforzar

- [Pertenencia](#)
- [Diversidad](#)
- [Identidad](#)
- [Conciencia ambiental](#)

## Objetivos

Estimular en los niños la actividad creadora mediante la elaboración de figuras geométricas.

En los objetos que nos rodean se encuentran las formas geométricas básicas, solo hay que distinguirlas.

Reconocer animales locales y de otros países y asociar el abecedario con la inicial de sus nombres.

## Materiales

- [Cartulina de construcción de diferentes colores](#)
- [Pabilo de colores](#)
- [Papel para reciclar](#)
- [Pega](#)
- [Pinzas de ropa o clips](#)
- [Tijeras](#)

## Libros

[Con animales en riesgo, especies y sus hábitats](#)

## Recomendados

- [ABZoo](#)  
Lucho Rodríguez  
Playco Editores, Caracas, 2005
- [Animalitos amenazados](#)  
Franklin Rojas-Suárez  
Fundación Empresas Polar, Caracas, 2013

expresión creativa

para niños entre y años

79

¿Cómo lo hago? →

Jugando entre libros

FUNDACIÓN EMPRESAS POLAR

5a PLEGABLE

## preparación

- 1 Recortar figuras geométricas y formas curvas como líneas en S, en C, en U.
- 2 Armar con estas formas un *kit* de diferentes colores y tamaños. Luego disponer cada uno en bolsas o sobres para repartir a los equipos de niños en la actividad.
- 3 Descubrir las formas escondidas en las ilustraciones de los libros recomendados para compartir la experiencia con los pequeños.

## desarrollo

- 1 Animar a los niños a descubrir las formas y figuras geométricas de las ilustraciones. Relatar la experiencia obtenida al haber hecho previamente el ejercicio y propiciar que ellos cuenten la suya escuchándolos con atención.
- 2 Distribuir las formas y, si es necesario, cortar en la cartulina de construcción las que hagan falta para armar el animal seleccionado por el participante.
- 3 Pegar las formas sobre el papel reutilizado por la cara blanca.
- 4 Escribir el nombre del animal y firmar la obra con el nombre del niño.
- 5 Amarrar una línea de pabilo de colores entre dos columnas, ventanas o pilares del lugar y exhibir los dibujos colgándolos con *clips* (o pinzas de madera, si en el sitio hay mucho viento).

## cierre

- 1 Invitar a cada grupo a hacer una visita guiada por la exposición para ver las obras de todos los participantes.
- 2 Organizar una ronda y pedir a los niños que cuenten su experiencia del día. El mediador debe compartir con ellos la suya también.

## INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

Si la dinámica de la jornada y el tiempo de preparación lo permiten, en la actividad de cierre puede incluirse un juego en el cual entre todos armen un animal inventado, elaborado con figuras geométricas y formas recortadas en cartón de cajas; debe tener un tamaño muy grande para que funja como un animal colectivo.

# Tarjeta sorpresa

## Valores a reforzar

[Constancia](#)  
[Curiosidad](#)  
[Autonomía](#)

## Objetivos

Promover la expresión artística inspirada en la literatura para desarrollar la creatividad, la diversidad y el trabajo en equipo.

Estimular habilidades manuales que los niños deben consolidar a esta edad: recorte, trazo y formas de adherir pega con precisión.

## Materiales

[Borradores](#)  
[Cartulina de construcción](#)  
[Cartulina escolar tamaño carta](#)  
[Colores](#)  
[Lápices](#)  
[Marcadores](#)  
[Pega \(en barra preferiblemente\)](#)  
[Sacapuntas](#)  
[Tijeras](#)

## Libros

[Con seguidillas de personajes que aparecen](#)

## Recomendado

[Conejo y sombrero](#)  
Verónica Álvarez  
Ilustraciones de Mariana Ruiz Johnson  
Ediciones Ekaré, Caracas, 2012

expresión creativa

para niños entre 7 y 9 años

79 años

Jugando entre libros

FUNDACIÓN EMPRESAS POLAR

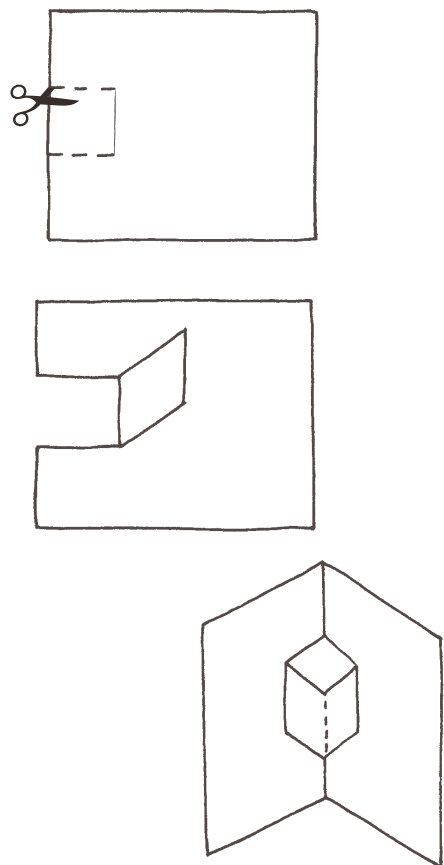
PLEGABLE 56

¿Cómo lo hago? →

## preparación

- 1 El mediador debe elaborar una tarjeta de muestra, siguiendo las instrucciones dadas en el *desarrollo*, para mostrar a los niños un ejemplo.
- 2 Cortar las cartulinas escolares (*bristol*) y las cartulinas de construcción en tamaño media carta.
- 3 Si los pequeños aún no dominan la tijera, llevar la base de las tarjetas cortadas previamente.

## desarrollo

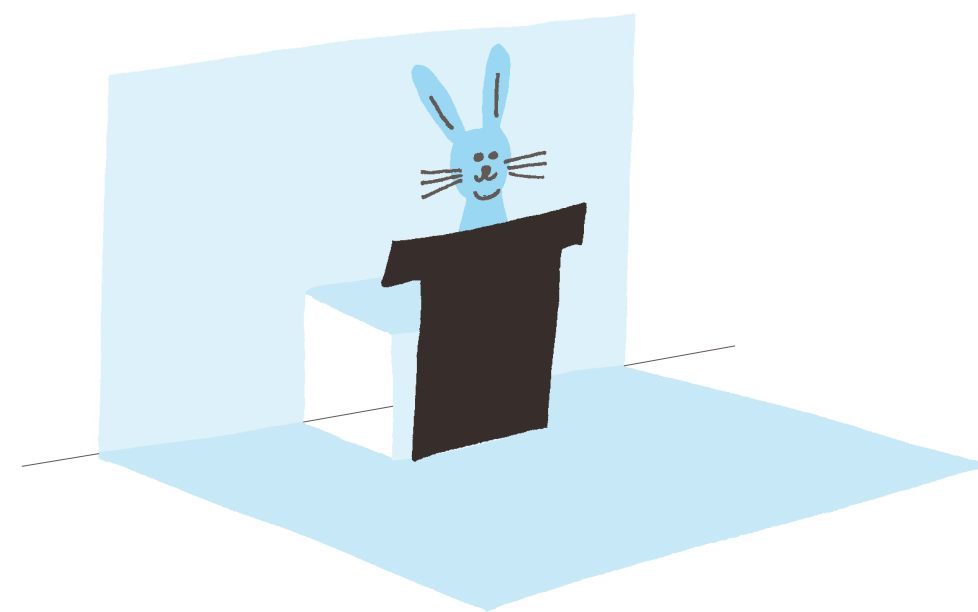


- 1 Doblar la cartulina por la mitad y marcar el lomo de la que será una tarjeta.
- 2 Hacer una señal en el medio del lomo y medir desde allí una línea de dos centímetros.
- 3 Desde cada extremo de la cartulina, trazar dos líneas de dos centímetros cada una, hacia el centro de la tarjeta.
- 4 Así queda dibujado un cuadrado de dos centímetros desde el borde del lomo.
- 5 Cortar solo las líneas que van del lomo al centro, dejando sin tocar el lomo y la raya que las une.
- 6 Doblar el cuadrado del lomo hacia el centro.
- 7 Abrir la tarjeta y empujar suavemente el centro del cuadrado hacia adentro. Doblar de nuevo la tarjeta.
- 8 Al abrirla quedará como un escalón en la parte interna, donde se va a pegar el sombrero que será dibujado y recortado.
- 9 Pegar una cartulina de construcción para forrar la tarjeta y ocultar el doblez de la sorpresa.

## cierre

- 10 Dar a los niños otra cartulina de tamaño media carta y dibujar allí un sombrero de más o menos cuatro centímetros de alto. Preguntar e inducirles a que dibujen también los objetos que ellos deseen extraer de su sombrero. Pintarlos y recortarlos.
- 11 Pegar un sobre pequeño en la parte posterior de la tarjeta e introducir allí los otros dibujos que hagan los niños.

- 1 En cada equipo el mediador jugará a inventar una historia con los participantes, usando para ello las cosas que van saliendo de los sombreros de sus tarjetas. Él inicia y al terminar pasa el turno al siguiente en el sentido de las agujas del reloj. Uno por uno, ellos irán sacando un objeto y exponiendo qué pasa, hasta que todos terminen.



## INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

Si el grupo es pequeño, el cierre se puede hacer con todos los niños. Es importante antes de la actividad preparar la tarjeta para tener claro cómo el mediador adaptará la explicación que dará a sus oyentes desde su experiencia.

# Caligrama

## Valores a reforzar

[Empatía](#)  
[Expresión](#)

## Objetivos

Estimular la lectura, la conversación y la expresión escrita y gráfica a partir de temas del interés de los participantes.

Vincular el entorno actual y el contexto histórico con la cotidianidad de los jóvenes.

Asociar la lectura y la escritura con una actividad placentera y con las experiencias de los preadolescentes.

## Libros

[Con poesía de las cosas cotidianas o cercanas](#)

## Materiales

[Cronómetro](#)  
[Fichas con formas](#)  
[Fichas con palabras](#)  
[Marcadores](#)  
[Pliegos de papel \*bond\*](#)

## Recomendado

[Píntame angelitos negros](#)  
Andrés Eloy Blanco  
Ilustraciones de Menena Cottin  
Fundación Provincial, Caracas, 2001

expresión creativa

para niños entre

10 y 12

años

Jugando entre libros

FUNDACIÓN  
EMPRESAS POLAR

6a  
PLEGABLE

¿Cómo lo hago? →

## preparación

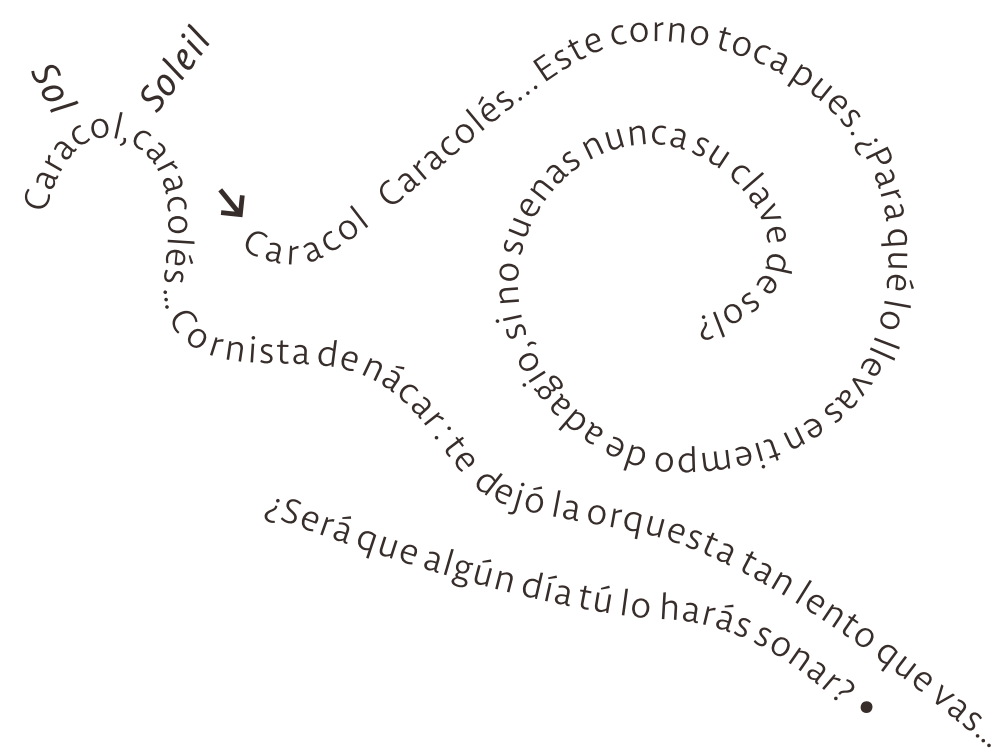
- 1 Revisar y preparar fichas con aspectos resaltantes de la vida del poeta Andrés Eloy Blanco y la época en la cual vivió.
- 2 Producir ejemplos de «caligramas», que es un tipo de escritura donde al tiempo que se escribe y con esa misma caligrafía o tipografía, se va formando una figura en torno al tema del poema en el que se inspira. Así se configura un «poema visual» porque la imagen reproduce lo que el texto poético dice.

## desarrollo

- 1 Después de compartir la lectura del poema, invitar a los jóvenes a hacer una lista de sentimientos, situaciones, personas o cosas que lo originaron.
- 2 Con esa lista de palabras, cada uno elegirá el sentimiento y la causa con los que le gustaría hacer un poema y convertirlo en caligrama.
- 3 Inicialmente, se dibuja la figura que se quiere representar en palabras con lápiz de mina muy clara.
- 4 Luego se comienza a escribir sobre esta línea base, de manera que las palabras vayan revelando la imagen que se dibujó anteriormente.
- 5 Al terminar, se repasa el texto con un marcador fino y cuando se seca la tinta del marcador, se borra la línea a lápiz de la base.

## cierre

- 1 Organizar una pequeña exposición de los dibujos resultantes e invitar a los jóvenes a leer sus creaciones literarias voluntariamente.
- 2 Hacer una ronda y compartir cómo vivieron la experiencia, escuchando y validando las diversas opiniones.
- 3 Estimular el intercambio de las obras para reforzar el valor que cada participante le da a la creación de su compañero.



### Cornista de nácar

Caracol Caracolés...  
Este corno toca pues.  
¿Para que lo llevas  
en tiempo de adagio  
si no sueñas nunca  
su clave de sol?

¡Sol soleil!  
Caracol, caracolés...

Cornista de nácar:  
te dejó la orquesta  
tan lento que vas...

¿será que algún día  
tú lo harás sonar?

### INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

El banco de palabras se puede nutrir con el glosario del libro *Mi amigo el planeta*, de Diana Ruiz Briceño y Juan Carlos Sánchez M., con ilustraciones de Michelle K. Martin B. (Fundación Empresas Polar, Caracas, 2012), recomendado también en el presente libro.

Esta actividad contribuye a afianzar habilidades sociales, aceptación y autoestima en los niños.

# Teatro de miedo

## Valores a reforzar

- Cooperación
- Valentía
- Comunicación
- Empatía

## Objetivos

Promover la expresión corporal y la capacidad para interpretar personajes. Convertir la lectura en una actividad viva y social, estimulando la puesta en escena de una historia, y rescatando el juego de representación con el uso creativo de elementos cotidianos y de reciclaje.

## Materiales

- Cajas de cartón
- Lápices
- Papel *crepé*
- Papel periódico
- Pinceles
- Pintura
- Ropa usada limpia
- Teipe de embalar
- Tijeras
- Tirro

## Libros

[Con narraciones de espantos y aparecidos](#)

## Recomendados

[Historias que espantan el sueño](#)

FedosySantaella

Ilustraciones de Pedro Aguilar

Alfaguara infantil, Santillana, Madrid, 2007

[Diccionario de fantasmas,](#)

[misterios y leyendas de Venezuela,](#)

Mercedes Franco

Ilustraciones de Walther Sorg

Libros de *El Nacional*, Caracas, 2007

expresión creativa

para niños entre

10 y 12

años

Jugando entre libros

FUNDACIÓN EMPRESAS POLAR

PLEGABLE

6b

¿Cómo lo hago? →

## preparación

- 1 Seleccionar ropa en desuso (suéteres, chaquetas, franelas, pantalones, vestidos, chales, sábanas, fundas, delantales...) que se pueda donar para hacer un banco de vestuario.
- 2 Conseguir doce cajas de cartón, de 60 × 60 cm aproximadamente, para armar con ellas el fondo de un escenario vertical a la manera de los rompecabezas de tacos de los niños pequeños.

## desarrollo

- 1 Dividir al grupo en seis equipos de trabajo.
- 2 Luego de compartir la lectura de uno o dos relatos, proponer a los niños su adaptación a la forma de un cuento dramatizado, como en un juego teatral, estimulándolos a inventar el suyo.
- 3 De cada equipo se selecciona un grupo de actores, uno de escritores, uno de pintores-escenógrafos y un presentador.
- 4 Hacer una lluvia de ideas sobre la historia de miedo a ser contada y a partir de allí, el grupo de escritores con un monitor y los actores trabajan para darle forma y ensayarla.
- 5 Paralelamente, los escenógrafos producen un boceto del telón, dividiéndolo en seis partes verticales. Unidos a sus compañeros de los equipos, pintan en una de las caras de cada par de cajas alineadas verticalmente la parte del fondo que corresponde a esa división vertical para su obra de teatro. Cada grupo pinta por módulos, usando dos cajas, una sobre otra, que quedarán, entonces, como un rompecabezas de cubos con las escenografías de los equipos.
- 6 Simultáneamente, los grupos trabajan para tener lista la historia que representarán. Cuando ya han ensayado, escogido el vestuario que usarán y tienen listas las cajas

## cierre

- de la escenografía, se realiza un sorteo para ver qué equipo empieza. Los presentadores anuncian la historia y comienza la función.
- 7 Dejar transcurrir dos minutos entre una obra y otra para reorganizar las cajas. Puede convertirse en un reto si el monitor decide hacerlo contra cronómetro.

- 1 Cuando se han terminado de exhibir las obras, a cada grupo se le entrega un certificado que lo acredita como «Productor de teatro espeluznante».
- 2 Hacer una ronda de impresiones con testimonios voluntarios de los jóvenes.

## INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

Esta actividad permite que cada integrante intervenga en función de sus talentos y habilidades, por lo que la asignación de grupos de trabajo se hace escuchando los intereses de todos los participantes.

# Los villanos más villanos

## Valores a reforzar

Empatía  
Justicia

## Objetivos

Estimular la lectura, la conversación y la expresión escrita y gráfica a partir de personajes conocidos por sus acciones malvadas.

Reconocer las coincidencias entre los villanos y vincular sus conductas con sus motivaciones.

Conectar y exponer el lado positivo del villano.

¿Cómo lo hago? →

## Materiales

Borradores  
Cartulina escolar  
Cinta de montaje  
Hojas blancas  
Lápices  
Marcadores  
Papel bond  
Sacapuntas

## Libros

Con personajes malvados tradicionales o modernos

## Recomendados

El ogro de Zeralda  
Tomi Ungerer  
Ediciones Ekaré, Caracas, 2013  
La peor señora del mundo  
Francisco Hinojosa  
Ilustraciones de Rafael Barajas El Fisgón  
Fondo de Cultura Económica,  
México DF., 2010

expresión creativa

para niños entre

10 y 12

años

Jugando entre libros

FUNDACIÓN  
EMPRESAS POLAR

7a  
PLEGABLE

## preparación

## desarrollo

1 Elaborar una lista de los villanos más conocidos del cine y la literatura, con sus características básicas.

- 1 Invitar a los niños a pensar en cuál es su villano favorito y por qué.
- 2 Dibujar un retrato del villano escogido e inventarle una historia que explique la raíz de su maldad y su lado positivo.
- 3 Conversar acerca de la causa de las acciones negativas realizadas por los villanos y estimular a los niños para que den ideas que ayuden al personaje a incorporarse positivamente a sus historias.
- 4 Estimular el diálogo sobre cómo sería el cuento si se le diera la oportunidad al villano de reivindicarse y pedir perdón.
- 5 Conversar acerca de la importancia del arrepentimiento y el perdón. Escuchar las ideas de los participantes.
- 6 Paralelamente a la conversación, un grupo de monitores monta sobre las cartulinas la exposición con los retratos que hicieron los niños.

## cierre

- 1 Conversación en ronda con los participantes para compartir lo que descubrieron en esta experiencia.



## INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

Otra historia que se puede leer para acompañar los libros seleccionados es *El gigante egoísta*, de Oscar Wilde (hay muchas ediciones impresas, una de ellas: Editores Mexicanos Unidos, S.A., México DF., 2013. También hay versiones leídas *on line* en distintos sitios de Internet).

Esta actividad permite reconocer las actitudes negativas que degeneran en maldad y dañan al otro. Vale la pena vincular el personaje de ficción con la experiencia personal para comparar actitudes y causas.

# Animalario personal

## Valores a reforzar

[Autoestima](#)

[Creatividad](#)

[Imaginación](#)

## Objetivos

Desarrollar la creatividad y el gusto por la lectura a partir de la creación de un libro artesanal donde converjan la experiencia plástica y la exploración del lenguaje para crear juegos de palabras.

Relacionar la actividad de la ciencia en su registro de los animales con el juego de descubrirlos.

## Materiales

[Borras y sacapuntas](#)

[Cartulina tamaño carta](#)

[Colores](#)

[Engrapadoras](#)

[Grapas](#)

[Lápices](#)

[Marcadores](#)

[Papel \*bond\* tamaño carta](#)

[Pega](#)

[Tijeras](#)

## Libros

[Con animales fantásticos, bestiario](#)

## Recomendado

[Animalario universal del](#)

[profesor Revillod, almanaque](#)

[ilustrado de la fauna mundial](#)

Comentarios de Miguel Murugarren

Ilustraciones de Javier Sáez Castán

Fondo de Cultura Económica,

México DF., 2003

expresión creativa

para niños entre

10 y 12

años

Jugando entre libros

FUNDACIÓN  
EMPRESAS POLAR

76

PLEGABLE

¿Cómo lo hago? →

## preparación

## desarrollo

- 1 Seguir las instrucciones y elaborar un libro tipo para mostrar el ejemplo a los niños e incentivar el juego.

- 1 Doblar por la mitad tres hojas de papel *bond* tamaño carta y compaginarlas.
- 2 Engrapadas las hojas con tres grapas paralelas al borde del lomo del doblez: una en el centro y las otras a cada lado.
- 3 Doblar la cartulina por la mitad y ponerle pega en la línea central interna que queda en su doblez.
- 4 Colocar pega en el borde engrapado del cuadernillo de papel *bond* por el frente y por detrás; luego ensamblar la cartulina con el cuadernillo a fin de tapar las grapas.
- 5 Presionar para que la pega adhiera bien y esperar un poco a que seque.
- 6 Dibujar y pintar en cada página impar un animal conocido o inventado.
- 7 Una vez pintados, dividir la primera hoja del cuadernillo de *bond* en tres partes iguales, marcar con una regla y un lápiz muy suave las líneas divisorias y cortar todas las páginas siguiendo esas guías.
- 8 En las páginas impares, donde no se dibujó nada, escribir el nombre del animal en sentido vertical; luego separarlo en sílabas para ocupar cada una de las divisiones. Esto dará nuevas combinaciones de animales y nombres.

## cierre

- 1 Cuando el mediador lo considere pertinente, abrir un espacio de juego libre para que los participantes compartan su *Animalario* personal. A tal fin, procede a organizarlos en ronda y a pedir voluntarios para esta tarea de mostrar a los demás su obra.
- 2 Permitir a los niños elegir los libros que más les gustaron y aplaudir a sus candidatos.

## INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

Una variante del juego literario es formar rimas donde se diga el nombre del animal inventado y su característica principal, por ejemplo:

«De todos es ya sabido  
que de la **vaca** el mugido  
y el **vacalao** el bramido  
difieren largo y tendido».

# Collage interior

## Valores a reforzar

[Autoestima](#)

[Aceptación](#)

## Objetivos

Conectar la literatura con la interioridad del participante mediante la elección de una imagen que lo identifique, aunque sea solo por unos momentos.

Explorar la sensibilidad del joven en su trabajo con materiales diferentes y con distintas técnicas escolares.

## Materiales

[Borradores](#)

[Cartulina tamaño carta](#)

[Lápices](#)

[Marcadores negros punta fina](#)

[Pega en barra](#)

[Periódicos](#)

[Revistas](#)

[Sacapuntas](#)

## Libros

[Con imágenes hechas con la técnica del collage, poesía](#)

## Recomendados

[Cosas sueltas y secretas](#)

Adriano González León

Ilustraciones de Adriana Genel

Camelia Ediciones, Caracas, 2007

[Sonatina](#)

Rubén Darío

Ilustraciones de Helena Arellano

Camelia Ediciones, Caracas, 2005

expresión creativa

para jóvenes entre

13 y 17

años

Jugando entre libros

FUNDACIÓN  
EMPRESAS POLAR

8a  
PLEGABLE

¿Cómo lo hago? →

## preparación

- 1 Producir un *collage* propio para tener la experiencia personal de las emociones que moviliza el ejercicio y llevarlo como ejemplo a los jóvenes.

## desarrollo

- 1 Invitar a los integrantes a expresar su interioridad (una emoción como alegría o miedo, un plan a futuro, un deseo no cumplido o por cumplir, etc.) a través de un *collage*.
- 2 El *collage* en esta actividad se presenta como una herramienta para recrear una experiencia interior mediante la exploración plástica.
- 3 Por el carácter íntimo que tiene esta práctica, cada uno comparte, voluntariamente, la lectura de su *collage* dentro del grupo más pequeño donde lo realizó y en compañía del monitor que lo guió en la elaboración.

## cierre

- 1 Se sugiere reunir al grupo completo y cantar una canción que proporcione alegría y unión (puede pensarse en temas que tengan dentro de su lista de música los mediadores, tales como *Color esperanza* de Diego Torres, *Mensajes del agua* de Macaco o *Ataque de risa* de Aterciopelados).

## INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

Explorar los espacios interiores permite al joven validar la expresión de sus sentimientos, de sus emociones y, al compartirlas, percatarse de que otras personas tienen experiencias similares o que pueden ser empáticas en reciprocidad.

# Bitácora

## Valores a reforzar

Reconocimiento propio  
Asertividad

## Objetivos

Crear un cuaderno artesanal para conectarse con la visión propia del mundo.

Reconocer emociones y sentimientos vinculados a experiencias significativas.

Construir un mapa de acciones para nutrir el conocimiento de sí mismo y la autoestima.

## Materiales

Clips de presión  
Exactos  
Lápiz  
Pabilo de colores y agujas romas  
Papel *bond* tamaño carta  
Pinceles  
Pintura  
Punta de compás o punzón  
Reglas  
Tijeras

## Libros

Con relatos en primera persona del singular, diarios  
**Recomendados**  
*Y por eso rompimos*  
Daniel Handler  
Ilustraciones de Maira Kalman  
Alfaguara, Madrid, 2013  
*El diario de Ana Frank*  
Ana Frank  
Barcelona, España, De Bolsillo, 2012

expresión creativa

para jóvenes entre

13 y 17 años

¿Cómo lo hago? →

Jugando entre libros

FUNDACIÓN EMPRESAS POLAR

86 PLEGABLE

## preparación

- 1 Llevar cortadas suficientes cajas en cartones de tamaño carta, para hacer con ellos la tapa y la contratapa de un cuaderno de notas o diario por cada joven.
- 2 Cuando no se cuente con suficientes reglas, una tira de cartón funciona para medir distancias de manera simple: haciendo puntos cada tres dedos en ella.

## desarrollo

- 1 Perforar con el punzón o la punta de un compás seis agujeros equidistantes sobre uno de los bordes verticales de cada tapa de cartón. Al abrir la primera tapa, la misma puede servir de guía colocándola sobre la segunda.
- 2 A continuación tomar grupos de cinco hojas y alinearlas con el cartón de base; sostenerlas con un *clip* de presión y perforarlas usando como guía el cartón de la tapa.
- 3 Repetir el procedimiento anterior cinco veces, hasta completar veinticinco hojas.
- 4 Medir un centímetro a partir de los agujeros perforados y pasar una línea, marcar con el exacto suavemente para que el cartón doble por esa línea sin separarse (no cortarlo).
- 5 Ensamblar las hojas y las dos tapas de cartón, emparejándolas para hacer coincidir los agujeros hechos; luego fijarlas con dos *clips* de presión, uno en la parte de arriba y otro en la parte de abajo.
- 6 Enhebrar la aguja con el pabilo del color elegido y coser las tapas a las hojas, dejando una hebra larga al empezar. Continuar pasando la aguja por cada agujero tres vueltas hasta llegar al final. Devolver la aguja por los agujeros hasta el primero atando el hilo con el que ha quedado en ese punto. Cortar el hilo sobrante o adornarlo con cuentas, según sea el gusto de cada joven. Pintar las tapas con el motivo de su preferencia.

## cierre

- 1 Invitar a los jóvenes a estrenar su bitácora (que no es más que un cuaderno de anotaciones de las cosas que ven, sienten, piensan, realizan o les pasan) escribiendo en ella un texto breve con lo mejor que les ha sucedido ese día. Allí pueden también pegar fotos, notas recibidas, entradas de cine y acompañar cada detalle con un texto breve que reseñe lo significativo de ese detalle.



## INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

Una lectura divertida y ligera que se puede compartir también en esta actividad es alguno (o algunos) de los libros que integran la serie *Diario de Greg* (de Jeff Kinney, Editorial Molino, Barcelona, España, 2008-2014), constituida por los títulos:

*Un pingao total*  
*La ley de Rodrick*  
*¡Esto es el colmo!*  
*Días de perros*  
*La cruda realidad*  
*¡Atrapados en la nieve!*  
*Buscando plan*  
*Mala suerte*  
*El largo recorrido*  
*La droga es mala chavales*

Esta actividad permite a cada participante, adulto y joven, reconocer las cosas que día a día nos hacen sentir bien y las que nos incomodan o desagradan, ayudando a centrarnos en el bienestar que cada uno de nosotros construye para sí mismo y su entorno.